

**EL VJ Y LA CREACIÓN AUDIOVISUAL PERFORMATIVA:
HACIA UNA ESTÉTICA RADICAL DE LA POSTMODERNIDAD**

Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

Madrid, 2010

Nunca sabremos qué era lo social o qué era la música antes de su exacerbación presente en una imperfección inútil. Nunca sabremos qué era la Historia antes de su exacerbación en la perfección técnica de la información o su desaparición en la profusión de un comentario. Nunca sabremos qué era nada ántes de su desaparición en la finalización de su modelo... Así es la era del simulacro.

Jean Baudrillard

A la Sombra del milenio o el suspense del año 2000

Todos los artistas han extraído la mezcla al azar de las culturas y todos los movimientos musicales son combinaciones de otras culturas musicales. Nunca hay totalmente un nuevo movimiento estético en cualquier campo. Hay que generar todos estos movimientos, como si se desarrollaran diferentes criaturas de diferentes especies de apareamiento y dar a luz a otras criaturas y las que sean adecuadas para el medio ambiente sobrevivirán y se van a generar más y más cosas tal y como ha estado ocurriendo de forma natural en las culturas desde que los seres humanos han existido.

Matt Black, 2007

ÍNDICE

PRESENTACIÓN: PARA UNA CONTEXTUALIZACIÓN DEL VJING y DEL AUDIOVISUAL LIVE	6
INTRODUCCIÓN: UNA APROXIMACIÓN A LOS MOVIMIENTOS CULTURALES CONTEMPORÁNEOS	27
CAPÍTULO 1: IMAGEN EN MOVIMIENTO Y POSTMODERNIDAD. LA CREACIÓN AUDIOVISUAL	46
1.1. Luces y sombras: La cámara oscura y la linterna mágica	47
1.2. Orígenes de la fotografía y desarrollo del arte de la proyección	65
1.3. De la imagen cinematográfica a la imagen con sonido	82
1.4. De las vanguardias cinematográficas a la postmodernidad	119
1.5. Cine digital	157
CAPÍTULO 2- ESTÉTICA DE LA MÚSICA CONTEMPORÁNEA: MÚSICA CLÁSICA, EXPERIMENTAL Y MÚSICA POPULAR. EL ORIGEN DE LA CULTURA DJ	165
2.1. La ruptura tonal: Schönberg y Messiaen	170
2.2. De la música electrónica y de la música experimental: Stockhausen y Cage	183
2.3. Las últimas vanguardias y la creación musical electrónica	204
2.4. Música en las ondas: las transformaciones de la música popular. El fenómeno DJ en la música: la producción , reproducción y mezcla	217
2.5. La consagración de los DJ en la época de los años 60 y 70 del s. XX	229
2.6. Relaciones entre lo visual y lo sonoro: la sinestesia.	244
2.7. Las derivaciones de la música <i>disco</i> y la música electrónica popular	256
CAPÍTULO 3- MANIFESTACIONES VISUALES Y ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS: PERFORMANCE ART , VIDEOARTE, TELEVISIÓN Y ARTE DIGITAL	266
3.1. Fundamentos del arte de la <i>performance</i>	267
3.2 El nacimiento del arte de la <i>performance</i> , del videoarte y el <i>media art</i> (1933-1969)	284

3.3. La consolidación del videoarte. Imágenes en movimiento (1963-1969)	305
3.4. Videoarte, arte de las ideas y generación de los <i>media</i>	330
3.5. Nuevos <i>media</i> , performance y videoarte (1990-2009)	374
CAPÍTULO 4. ESCENARIOS DE LA CULTURA VJ	378
4.1. La cultura VJ, la evolución de las <i>performances</i> audiovisuales y el arte contemporáneo	379
4.2. Coldcut: un grupo emblemático	395
4.3. <i>Vjing</i> como técnica y contexto para la creación audiovisual	412
4.3.1. Otras manifestaciones concretas del contexto VJ	418
4.4. Teoría y práctica del VJ	457
4.4.1. DJ y VJ: compatibilidades y especialidades.	457
4.4.2. El VJ entre la imagen y el sonido	463
4.4.3. El mensaje político, el cambio tecnológico y el cambio generacional	465
4.4.4. <i>Vjing</i> y tecnología	469
4.4.5. Creatividad, escenarios y perspectivas culturales	471
CONCLUSIONES	474
ANEXO 1: BREVE REFERENCIA CREATIVA Y RELACIONAL DE LA AUTORA	487
ANEXO 2: ENTREVISTAS A VJ Y AUDIOVISUAL PERFORMERS	495
Entrevista nº 1. Entrevista a Matt Black de Coldcut (Londres, Junio 2007)	495
Entrevista nº 2. Entrevista a Jonathan More de Coldcut (Londres, Agosto 2007)	497
Entrevista nº 3. Entrevista a Eclectic Method (Festival RECMADRID, Madrid 2009)	504
Entrevista nº 4. Entrevista a Graham Daniels Addictive TV (Londres, Febrero 2008)	506

Entrevista nº 5. Entrevista a Mia Makela aka Solu (Madrid, junio 2007)	508
Entrevista Nº 6. Entrevista a Olga Mink (online. octubre 2009)	510
Entrevista Nº 7. Entrevista a Ben Sheppee (online. noviembre 2009)	514
Entrevista Nº 8. Entrevista a Servando Barreiro (online. abril 2010)	520
BIBLIOGRAFÍA	522

PRESENTACIÓN

PARA UNA CONTEXTUALIZACIÓN DEL *VJING* Y DEL *AUDIOVISUAL LIVE*

El presente trabajo tiene como principal objetivo el estudio del lenguaje y la técnica de *live video*¹, así como la presentación de la cultura VJ o fenómeno *vjing*, en relación con la imagen en movimiento, el sonido, la realización de audiovisuales, performances e instalaciones en la producción contemporánea, y también pretende presentar la cultura VJ en la escena audiovisual, desde finales del siglo XX hasta la primera década del siglo XXI, así como sus relaciones y derivaciones en la cultura audiovisual y en el arte.

La cultura audiovisual en la que se genera el videoarte, el *live cinema* y el fenómeno *vjing* se ha convertido en objeto de atención científica, económica y social dada la riqueza de las prácticas establecidas y su condición de área emergente, fundamentada en la interoperabilidad entre el sonido, la imagen, concepto y/o texto, convirtiéndose en uno de los más usuales lenguajes de expresión de la actualidad. Su condición de área se fundamenta en la creciente ubicuidad de los medios digitales combinada con los avances y el desarrollo de las tecnologías que implican una democratización de las herramientas para la comunicación y producción de imagen y sonido.

Es así que los teóricos de los medios de comunicación como Manovich vinculan el desarrollo de las tecnologías con la creación artística y atribuyen a las nuevas tecnologías la condición de fetiche en la creación artística que condiciona la estética

¹ *Live video* traducido como vídeo en vivo o vídeo en directo (*streaming media*).

postmoderna, si bien inmediatamente se puede precisar que las herramientas por sí mismas no pueden separarse de las aptitudes creativas, de los conocimientos e intersensibilidades que definen a los que realizan las prácticas creativas. En todo caso, el desarrollo tecnológico y en gran medida, su consecuencia, el desarrollo de las artes visuales, se ha constituido en un discurso actual en el mundo de la cultura y de la academia, pero también en el mundo de la empresa y el mundo político si consideramos que la utilización de los audiovisuales y las técnicas del vídeo, del videoarte, del *live cinema* y del *vjing* pueden participar en la denuncia de los defectos y de los errores de nuestra civilización, todo ello favorecido además por la evolución del lenguaje, la accesibilidad y democratización de las tecnologías audiovisuales.

Es evidente que estamos ante nuevas técnicas, nuevas estéticas, nuevas ideas, nuevos instrumentos y nuevos públicos frente a las más actuales prácticas del mundo audiovisual que han permitido el desarrollo de un arte ya plenamente integrado en nuestro mundo presente, cuya sostenibilidad ya no está ligada a los activos del pasado, aunque requiere fundamentarse precisamente en la construcción artística elaborada a lo largo de nuestro mundo moderno, postmoderno, altermoderno para convertirse con mayor capacidad en la verdadera expresión de nuestro tiempo.

Por todo ello, trataremos de introducir el concepto, las técnicas y el lenguaje del sonido y de la imagen para finalmente abordar la figura del VJ², compositor de *live cinema* y performer audiovisual, y su vinculación con las transformaciones más contemporáneas de la postmodernidad y del arte actual, ante lo cual, primeramente prestaremos la mayor atención a los dos grandes escenarios que constituyen la imagen y el sonido para continuar con la construcción artística del audiovisual, la emergencia y el desarrollo de las *performances* y la construcción del nuevo mundo de la creación audiovisual y su vigencia y desarrollo.

²“What a VJ is not: •A VJ (video/visual jockey) is not an MTV personality. •A VJ is not a net artist. •A VJ is not a visual DJ. •A VJ is not susceptible to computer crashes (i.e. believes in the power of positive thinking).
What a VJ could be: •A VJ could be a hyperimprovisational narrative artist who uses banks of quicktime movie clips to construct on-the-fly stories composed of images processed in asynchronous realtime and through various theoretical and performative filters. •A VJ could be a creative writer who manipulates matter and memory by composing live acts of image écriture repositioning the movie loop as the primary semantic unit of energy. •A VJ could be a Tech*know*mad whose fluid Life Style Practice captures consciousness in asynchronous realtime and is forever being remixed into One Ongoing Text Exactly •A VJ could be a (h)activist provocateur who knowingly intervenes in the main stream art, club and cinema culture and opens up new possibilities for hybridized art and entertainment events.” Mark Amerika, extracto de *Portrait of the VJ*, Universidad de Colorado, Departamento de Arte e Historia del Arte, University of Chicago Press, 1998.

Como señala Marius Watz: *“Cuando la mayoría de la gente oye la palabra VJ piensan en alguien que mezcla los vídeos de la misma forma que un DJ mezcla la música [...] Los mejores VJ son capaces de crear relatos improvisados, espacios arquitectónicos o una experiencia filmica única. El peor VJ recicla material encontrado y aplica filtros de manera incesante sin añadir información adicional o la firma única de la obra”*³

Parece evidente que la creatividad en el *vjing*, *live cinema*, y *performances* audiovisuales se consolida en la primera década del presente siglo XXI, en el que se continúan redefiniendo los instrumentos, lenguajes y técnicas audiovisuales y se manifiesta más profundamente la ubicuidad de los medios digitales, de lo cual constituye ejemplo la presencia en la cultura VJ de autores referentes como E.B.M. (Emergency Broadcast Network), Coldcut, D-Fuse, The Light Surgeons, Grant Davis aka VJ Culture, Olga Mink aka videology, Marius Watz, Eboman, Carsten Nicolai aka Alva Noto, Amy Alexander, Philipp Geist aka Videogeist, Mia Maketa aka Solu, SUE C., Lilevan, Ryoichi Kurokawa entre otros, cuyos trabajos de autor y herramientas, tal como consideraremos a lo largo del presente trabajo, vienen redefiniendo el lenguaje de los medios, y del arte actual en el marco de las *performances* visuales y sonoras, conceptuales, artes híbridas y formatos del audiovisual contemporáneo.

De la cultura VJ encontramos comunidades globales en Internet así como en diferentes ciudades y países. Numerosas referencias en publicaciones⁴, investigaciones, encuentros, festivales, foros y eventos que se consolidan y relacionan. Una transformación de los escenarios y una continua evolución de los programas y tecnologías para la manipulación audiovisual a tiempo real en *performances* y obras.

Si bien es cierto que para describir y entender la *performance* audiovisual tendría que explicarse en directo, así pues, cada manifestación es orgánica y cada

³ Marius, Watz, “More points on the chicken: and new directions in improvised visual performance” en *vE-jA: Art + Tecnología of Live Audio-Video*, eds. Xárene Eskandar y Prisna Nuengsigkapien, 2006.

⁴ Paul Spinrad y Melissa Ulto, *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*, Feral House, 2005.

Xárene Eskandar y Prisna Nuengsigkapien eds., *vE-jA: Art + Technology of Live Audio-Video*, 2006.

Michael Faulkner/D-Fuse Eds., *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, Laurence King Publishing, 2006.

Cornelia Lund Holger Lund eds., *Audio. Visual: On Visual Music and Related Media*, 2009.

espectador se integra en mayor o menor medida en la obra desarrollándose un grado de participación e interactividad con la misma.

A su vez habremos de ahondar en la realización de las *performances* audiovisuales por su carácter multimedia, polisémico, y efímero, demostrando que la cultura VJ reúne y acumula una gran parte de las expresiones artísticas del pasado y del presente, basándose en la hibridación de géneros y formatos, rompiendo la narrativa clásica y disponiendo de un uso especializado de las tecnologías, definiendo su carácter netamente postmoderno.

A tal efecto, pretendemos presentar algunos trabajos de vídeo en directo, donde se relaciona la técnica del *live video* con el arte sonoro y la música electrónica en el contexto de la narrativa, la poesía, la *performance*, las instalaciones o la danza. En muchas de estas obras encontramos claras influencias de los más significados protagonistas del arte sonoro, conceptual y del videoarte, especialmente de la segunda mitad del siglo XX.

La producción audiovisual de la cultura VJ viene creando eco y crítica en numerosos foros internacionales, pues es un fenómeno global que se extiende ya a todos los continentes aún cuando tiene unos fundamentos artísticos muy definidos en los Estados Unidos y en los países de Europa Occidental como Gran Bretaña, Alemania, Francia e Italia, donde abunda la realización de eventos consolidados ya como citas de prestigio internacional y manifestaciones artísticas en grandes museos, en escenarios diversos y en pequeños lugares de representación, algunos convertidos ya en centros emblemáticos.

Por ello, y una vez puesta de manifiesto la importancia y el interés de nuestro objeto, precisaremos que con el término *cultura VJ* entendemos primeramente

su valor de subcultura, de movimiento artístico que, a través del mercado y de procesos de estandarización desde la sociedad, readecúa y redefine el mercado existente, y a su vez, las tecnologías y los lenguajes.

⁵ Adrian Saughnessy "Last night a VJ zapped my retinas" Michael Faulkner/ D-Fuse, *Vj: Audio-Visual Art and Vj Culture*, Laurence King Publishing, 2006.

Esta cultura, o mezcla de culturas, supone uno de los mejores referentes a través de los cuales se puede definir nuestro mundo contemporáneo y sus distintas formas de expresión. Dicha cultura y práctica relacionada con la imagen y con el sonido lo contiene todo, lo recicla todo. La mezcla parece haberse convertido en un diagnóstico de la contemporaneidad y supone uno de los mejores referentes culturales para definir nuestro mundo contemporáneo y sus distintas formas de expresión.

Ahondando en la terminología y la datación del concepto de VJ como aquel referido a aquella persona que crea un espacio visual y juega con las imágenes y su configuración en relación con el espacio, el sonido y el público, podemos remitirnos a los orígenes de la cultura visual y al descubrimiento del principio óptico. El término VJ consolidado como tal lo encontraremos a partir de los años ochenta⁵, definiendo a la persona que trabaja con la imagen, el audiovisual su procesamiento y dimensiones.

Al tiempo que otros autores, Merrill Aldighieri en América realizaba en esa época improvisaciones en vídeo en directo con la música del DJ durante ocho horas en un club a lo largo de varias semanas, experimentando para crear un componente visual y de luces, utilizando el sistema de vídeo que acababa de instalar con monitores de televisión colgados en el techo del local. Los estudios que había realizado en el cine fueron con innovadores en las artes visuales, animación y el sonido, como Stan Brakhage y Michael Snow, y su aprendizaje lo desarrolló en Rhombex Studios en Nueva York con el sintetizador con el que realizó vídeos durante los años setenta.

Fue entonces a principios de los ochenta cuando se forja el término *video-jockey* en el entorno de la cultura de club y, paralelamente, el de *live video performer*. La aproximación a la narratividad, lenguaje y estilo en los contenidos será muy diferente. Esta argumentación la razonaremos a lo largo de nuestro trabajo, así como la contextualización del arte sonoro y de la imagen en movimiento, la importante figura del DJ en la evolución de la música popular contemporánea, el desarrollo del videoarte y el cine y el arte digital y su vinculación con el VJ y las performances de vídeo en directo.

Podemos considerar que a lo largo del siglo XX, en la sociedad contemporánea, líquida y multimedia, los géneros artísticos se asocian, al tiempo que se produce la revolución del cine, las telecomunicaciones y el desarrollo de las nuevas tecnologías, que ponen de manifiesto cómo el lenguaje no puede estudiarse de manera aislada de las demás artes y de la propia evolución tecnológica, y así sucederá desde las primeras herramientas surgidas que permiten desarrollar las potencialidades de la imagen y del sonido hasta la propia evolución del ordenador portátil como instrumento musical en la década de los noventa.

En todo caso las transformaciones tecnológicas no impiden, sino al contrario, exigen la consideración de toda una trayectoria vinculada a dicho proceso. Es por ello por lo que interesa considerar a lo largo de la tesis conjuntamente los diversos fenómenos que se van produciendo en el mundo del arte y en torno al concepto, lenguaje y proceso audiovisual, así como al nacimiento y desarrollo de las artes audiovisuales. Desde las prácticas precinematográficas a las esculturas y obras dadaístas, la aportación de autores como Kandinsky y Oskar Fischinger, la contribución a la teoría y filosofía cinematográfica de Valdelomar, Stan Brakhage o Len Lye el nacimiento del videoarte y Fluxus, la contribución al remix y concierto

audiovisual de Coldcut o la Live Cinema performance de Ryuichi Kurokawa.

⁶ VVAA, *Primera Generación, arte e imagen en movimiento (1963-1986)*, Museo Nacional Reina Sofía, 2007.

Consecuentemente entendemos que ha sido determinante la relación de determinados autores con la creación del lenguaje audiovisual contemporáneo. Estas inquietudes van desarrollándose desde el ámbito de una primera generación de artistas en América y a nivel internacional en los años 60 del siglo XX entre los que John Cage, Wolf Vostell, Joseph Beuys, Alan Kaprow, y en toda una larga referencia de compositores, *performers* y videoartistas contemporáneos, cuestionarían tanto el arte como su actividad meramente profesional, el mismo concepto de belleza así como el de lenguaje, proceso y forma sentando las bases del arte de la performance, Pero como venimos considerando, esta primera generación de artistas impulsores a su vez del arte conceptual y videoarte⁶ se desarrollaría en paralelo con la evolución de las tecnologías de la comunicación y las transformaciones sociales, así pues se renovarían conceptos artísticos, soportes para la creación y el lenguaje mismo.

Así pues es en los años sesenta cuando confluyen el arte del vídeo, la música y la *performance*, desarrollándose conceptos como multidisciplinar, efímero e inmediato en la obra., Nam June Paik introduciría el videoarte y la instalación , la técnica de *live vídeo* y *streaming media*, plantando la semilla del *net art*; en la década de los ochenta, Paik sería uno de los primeros artistas en utilizar satélites en *performances* de alcance mundial. Con él comienza el nacimiento del Arte Audiovisual, la mezcla de audio y vídeo en una pieza, las esculturas audiovisuales y una variedad de preocupaciones técnicas que implicarían la creación de dispositivos para la captura de audio, video su manipulación y su transformación en objetos. Sus preocupaciones artísticas, que eran también las del movimiento Fluxus, buscan el dejar fluir de la vida cotidiana para resignificarla como obra de arte.

Durante la primera década del siglo XXI, con respecto a la cultura visual digital, cabe significar la emergencia y la producción de performances audiovisuales con la característica de la ejecución y creación de las obras *a tiempo real*, y con un carácter efímero, inspiradas por la poesía, la historia, la literatura, el cine, la televisión, los videoclips, los videojuegos, la música, el diseño, la pintura, las telecomunicaciones, la arquitectura, la ciencia y el medio ambiente.

La nueva estética y lenguaje aparecerá principalmente con estructuras y contenidos narrativos muy difuminados, relacionados con la experimentación, con la fusión de medios y lenguajes y con la manipulación y composición audiovisual y artística. Por ello puede decirse que la producción de conocimiento en las sociedades contemporáneas obedece a una clara vocación multidisciplinar.

Entendemos que nuestro estudio debe ir precedido de una primera consideración de la llamada postmodernidad y altermodernidad, tiempos en los que se redefinen los elementos del lenguaje audiovisual, y donde la relación marca la estética entre el concepto, la escucha y la visualización de la obra, un lenguaje audiovisual, que ha sido aprendido, interiorizado e investigado desde tiempos ya lejanos.

En cuanto a la performance audiovisual se refiere consideraremos elementos como el espacio y el tiempo: el espacio físico y real o virtual; el tiempo narrativo y el tiempo de la composición, el aspecto narrativo o abstracto: desde la narratividad improvisada a la creación de microrrelatos; la pintura y la estética: desde pintura a tiempo real a los diversos géneros cinematográficos; el diseño, la fotografía y la fotoanimación; el sonido y la música.

De este modo, en nuestro trabajo, estudiaremos las obras y la creación de los nuevos géneros audiovisuales referidos a los conceptos y lenguajes derivados de

la cultura DJ y VJ, entre ellos, fundamentalmente, su propio concepto, y también el de *performance* audiovisual en el marco del arte contemporáneo y la cultura visual digital, *expanded cinema*⁷ y el *live cinema*.

⁷ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Introducción por R. Buckminster Fuller, A Dutton Paperback, P. Dutton & Co Inc., Nueva York, 1970.

La muestra, el contenido y la estética audiovisual tienen estrecha relación con el hecho de ser ejecutado en el ahora, *a tiempo real*. Esta misma contemporaneidad enraíza en el proceso de reflexión y de comunicación que llevan a cabo los artistas. Serán características de este proceso la remezcla de contenidos anteriormente preparados, la interactividad, multiplataforma, la instantaneidad, instalación y la sinestesia, configurándose como claves en la práctica y composición audiovisual en directo.

Actualmente estas prácticas tienen mayor o menor profundidad en el lenguaje cinematográfico y musical, relacionando los procesos de comunicación, diseño y arte, con los conceptos de imagen, sonido, y escultura. En el plano de la estética de la representación, conviene precisar cuál es el lugar que se otorga a estas manifestaciones *performativas* multimedia y cuales son los elementos del lenguaje de las mismas.

Estas prácticas atraviesan los distintos espacios culturales, desde las *raves*, los eventos, los centros culturales, las universidades y los museos, donde la propia altermodernidad se manifiesta. Englobando los procesos de creación, representación y *performance* audiovisual a tiempo real, prácticas en las que la creación digital o analógica de vídeo y audio conviven, se dan forma a géneros audiovisuales como el VDJ, el *live cinema* y las *performances* audiovisuales, objetos principales de nuestro análisis.

La cultura visual digital iría evolucionando extraordinariamente así como las

herramientas para la captura y tratamiento audiovisual. La unidad básica en la esfera digital es el código con potencialidad de infinitas combinaciones, llegando pues a considerarse como la herramienta perfecta para conducir las grandes transformaciones tecnológicas al servicio, entre otras muchas funciones, de la creación audiovisual su estética y lenguaje.

En referencia a los objetos de los nuevos medios, la cultura visual digital propone un creciente auge de nuevas herramientas audiovisuales, que junto a los procesos de digitalización y la creciente cultura *laptop* supone un avance exponencial para la sociedad de la información y el arte contemporáneo. Tales representaciones no son sino el logro de nuevas formas de comunicación, al servicio del mensaje, con la característica principal de generar lenguaje en tiempo real.

En este sentido podríamos decir que así como en el estudio de las telecomunicaciones es fundamental la figura del *hacker*, en comunicación audiovisual (si hablamos del vídeo) sería muy relevante el fenómeno *vjing*. Con el estudio de dicho fenómeno se trataría de investigar cualquier movimiento videográfico que en vivo y en directo, manipule, altere, genere o presente imágenes a tiempo real.

Durante los años noventa VJ, siglas de *video-jockey*, fue usado para referirse a los presentadores de la cadena televisiva MTV⁸, quienes introducían un vídeo a continuación de otro, por analogía con la figura del *disc-jockey*, DJ. Actualmente, VJ se presenta como sinónimo del creador de vídeo a tiempo real. Argumentando nuestra explicación, sería relevante considerar si el vídeo es creado con originalidad o bien si surge de una mezcla de otros.

El desarrollo del oficio de DJ y sus habilidades tendría una enorme importancia para la música popular contemporánea. Se dice que el DJ impulsó el *rhythm & blues*,

⁸ Los presentadores de la MTV en los años ochenta hacían comentarios sobre los vídeos y las presentaciones de los mismos, así como entrevistas con los grupos musicales. El estilo natural, relajado y aspecto informal de los VJ estaba buscado para conectar con el público adolescente. MTV, Music Televisión, fue creada en 1981, siendo propiedad de Warner Amex Satellite Entertainment, según E. Ann Kaplan en *Rocking around the clock. Music television, postmodernism and consumer culture*, New York, Methuen, 1987, p. 18, 19, 20, 41.

bautizó y difundió el *rock'n'roll*, dió forma al *reggae* y fue el deslumbrante arquitecto de la revolución disco. En efecto, esto fue lo más importante: el DJ se convirtió en productor y construyó la música, era el productor diseñador que superponía capas de sonido, introduciendo elementos distintos para crear una obra original.

Este fue el origen de las remezclas que se habían hecho a finales de los sesenta y que empezaron a tener más éxito que los originales. Fue el *house*, estilo de música electrónica originado en Chicago y popularizado desde los ochenta, el que permitió la actividad creativa de los DJ. El *house* imita a la percusión de la música disco con graves sintetizados y efectos electrónicos. Los DJ crearon el *house* con, sintetizadores, cajas de ritmo, y estudios de cuatro pistas, mezclando elementos de la música disco con sonidos electrónicos y modificando el ritmo.⁹

El DJ se convirtió en artista cuando el resultado de su trabajo, sus álbumes de remezclas, fueron editados como la obra de un autor expresando su arte en los clubes y sobre todo en las *raves* (*radical audio visual experience*), generalizadas desde finales de los ochenta, eventos de música y cultura al aire libre que podía extenderse durante varios días y que combinan varios estilos musicales, preferentemente música electrónica, *house*, *trance*, *psytrance*, *hard techno*, *drum and bass*, *techno*, *acid techno*, *hardcore*, *hardtek*, *goa trance*, *happy hardcore*, *minimal techno*, *acid house*, *breakcore*, *breakbeat* y *dub*. También son frecuentes el *reggae* y el *jungle*. Véase el caso de Coldcut creadores del sello Ninja Tune en 1990, y los primeros en crear un disco de remezclas en Gran Bretaña a finales de los años 80 del siglo XX. La empresas, colectivos y grupos patrocinarían estos eventos, produciéndose la comercialización gradual de las *raves*.

De este modo, el DJ se transformó en un creador, en un entretenedor moderno que acababa convirtiéndose en un músico electrónico. Durante los noventa y primeros

⁹ Una obra completa sobre la historia y referentes de la cultura DJ es la de Frank Broughton y Bill Brewster, *Historia del DJ*, Barcelona, 2007.

años del siglo XXI, el DJ se convirtió en una estrella mediática y comercial, devorado también por el mercantilismo, perdiendo cierto valor vanguardista o artístico.

Las realizaciones del videoartista y del performer nos introducen elementos del lenguaje y análisis de la presencia con las características¹⁰ de repetición, exceso e intertextualidad. Por ello parece relevante profundizar en los usos del lenguaje del *video-jockey* o VJ, y comprobar de qué forma redimensiona los entornos comunicativos y los *objetos* de la industria cultural.

Todo ello se relaciona directamente con el desarrollo cultural en *la era digital*¹¹, período en el que encontramos un sinfín de herramientas multimedia que integramos cada vez más en el entorno cotidiano. Veremos cómo entre ellas, el vídeo lograría imponerse como soporte creativo en el panorama audiovisual y artístico desde su inclusión a principios de los años sesenta, siendo muy abundante el tratamiento de la práctica y teoría videográfica. También explicaremos los objetos que produce el artista en su colaboración manifiesta con el ordenador, y el uso y creación de tecnologías.

Tengamos también en cuenta que desde la aparición de las nuevas tecnologías, este movimiento cultural ha venido protagonizando una gran expansión, debido al abaratamiento de costes y la reducción en tamaño de los elementos necesarios para la realización en directo: mezcladores de video, ordenadores portátiles, cámaras digitales, reproductores o grabadores de DVD, teclados MIDI o proyectores de vídeo, y ello facilitaría que la mayoría de los *video-jockeys* se decidieran a abrir otras disciplinas creativas y de trabajo a través de los diversos campos de que dispone el videoarte o vídeo de creación.

El fenómeno ha ido diversificándose de manera muy fructífera, de forma que hay

¹⁰ Categorías de valor expuestas por Omar Calabrese en *La era neobarroca*, Cátedra, Madrid, 1994, p. 44-60, 64-76.

¹¹ Sobre el impacto del ordenador en los nuevos medios de comunicación recordemos un trabajo pionero en España, el de Pedro Orive Riva, *La comunicación humano-social en la era del ordenador: Lección inaugural*, Universidad Complutense de Madrid, 1983.

diferencias formales o de lenguaje en función de la elección de un *software* u otro, proponiendo éste, un marco para el lenguaje audiovisual. Se trata de realizar una búsqueda, de uno o varios estilos, en los objetos de carácter audiovisual, fruto de la realización en directo, que nos dará alguna clave sobre si existe un gusto o tendencia actual común, o si predomina un estilo sobre el resto.

En cuanto a sus diferencias en torno a la concepción del proyecto, la técnica y el lenguaje audiovisual performativo, podemos establecer un símil con el concepto de naturaleza humana debatido en la conferencia dirigida por Fons Elders en la que introduce a Michael Foucault y Noel Chomsky como filósofos cuyas visiones tienen puntos en común y puntos divergentes: *“Quizá la mejor manera de compararlos sea considerándolos como cavadores de túneles que trabajan con herramientas diferentes en laderas opuestas de una misma montaña, y que no saben siquiera que están acercándose, sin embargo, ambos trabajan con ideas absolutamente nuevas, en profundidad, comprometidos por igual con la filosofía y la política”*¹²

Habría de considerar la cientificidad de estas prácticas, si utilizamos la aproximación a la teoría freudiana que supone que el cientifismo se ha convertido en un pretexto productivo de arreglos innovadores en el espacio íntimo dramático intersubjetivo. En este sentido podemos considerar la actividad del VJ y la creación de cine en directo (*live cinema*) como uno de los objetos culturales más importantes devenidos del uso de los nuevos medios y relacionados con el arte y singularmente con el cine desde sus lejanos antecedentes.

Nos valdremos en nuestra investigación de los códigos del lenguaje del *cine primitivo* para encontrar analogías fundamentales entre éste y las nuevas actividades culturales, y luego a través de la inmersión en el lenguaje cinematográfico del *cine*

¹² Fons Elders formado en las Universidades de Amsterdam, Leiden y París ha conseguido articular la investigación y la enseñanza pública con la acción pública y la difusión de la filosofía. Desde 2001 en cooperación con la Fundación Forum 2001 esta dedicado a la puesta en marcha de dos centros de investigación y de discusión en Italia con el objetivo de “crear diálogos y construir edificios y redes en los que participen personas influyentes de los mundos diversos...” introducción de Leonel Livchits en la traducción de la obra de Noam Chomsky, Michael Foucault y Fons Elders: *La naturaleza humana: justicia versus poder. Un debate*. Primera edición. Katz Editores. Buenos Aires, 2006.

clásico, buscaremos similitudes y diferencias entre las estructuras comunicativas y sus múltiples usos.

Podemos preguntarnos si la actividad creativa del *video-jockey* es reflejo de la altermodernidad y cuáles son las derivaciones que trae consigo, no sólo en el plano socioeconómico y cultural, sino también y sobre todo, en el ámbito del arte y la sociedad de la información, así como en el entorno de los propios usos tecnológicos de la sociedad actual y futura.

Explicar y acotar esta figura del VJ entraña un alto grado de complejidad. Hay que tener en cuenta las múltiples maneras de proyectarse el creador, el uso de los espacios y las tecnologías con las que aborda la práctica de su trabajo y también los diferentes contextos donde interactúa la técnica del vídeo en directo. En función de ello consideraremos que la figura del VJ o VDJ, enlaza de algún modo con la postmodernidad en la producción de una performance audiovisual, es decir, en la conceptualización, reproducción, creación y comunicación de la misma como fases habituales en su proceso creativo.

Por su parte la globalización o la mundialización de las economías y las culturas pone al servicio del usuario nuevos medios audiovisuales, *software* o *hardware*, que hacen posible y mejoran la mezcla de luz y sonido, el procesamiento de la imagen en movimiento y a tiempo real, así como los paisajes sonoros y composiciones.

Con tales medios la actividad del *video-jockey* se constituye como un proceso que se inspira y se configura en el marco de la multiplicidad de la información y de las tecnologías, siendo fiel reflejo de los tiempos actuales, que muchos han dado en llamar *postmodernidad* o *modernidad líquida*, marcada por lo pluridisciplinar, por el fragmento, la repetición, la mezcla, la hibridación y otras características.¹³

¹³ Hacemos referencia al trabajo de autores como Bauman, Rorty, Lipovetsky, Lyotard y otros.

Asistimos, por todo ello, a un creciente desarrollo de nuevas herramientas en programas digitales dentro de la cultura *laptop*¹⁴, que tienen un exponente muy caracterizado en la organización de centenares de eventos, conciertos y manifestaciones musicales, con proyecciones y manifestaciones visuales. Éstos representan una amplia diversidad creativa, que conduce tanto a la exploración de nuevas formas expresivas y estéticas, como a la generación de programas desarrollados por ingenieros o artistas, que se encargan de mezclar diferentes disciplinas proponiendo un tratamiento transversal: fotografía, vídeo, animación, música, pintura, arquitectura, poesía, mecánica, programación, *performance*.

Como bien señala Lev Manovich¹⁵, la imagen digital, la interrelación del hombre y el ordenador, el videoarte, el videojockey, los videojuegos, la composición, la animación, la telepresencia y los universos virtuales incorporan nuevas lecturas de la cultura popular. Tales universos requieren un trabajo conceptual básico para cada una de estas especialidades, que a su vez presentan numerosas conexiones y diferencias entre cada una de estas manifestaciones y las viejas formas.¹⁶ El propio Manovich manifiesta que la informatización de la cultura no sólo conduce al surgimiento de nuevas formas culturales como los videojuegos y los mundos virtuales, sino que redefine las que ya existían como la fotografía y el cine.¹⁷ Esta misma apreciación la extendemos a la figura del *video-jockey* en tanto en cuanto representa uno de los más significativos lenguajes visuales y auditivos que utiliza nuestra cultura contemporánea, y que genera numerosas posibilidades estéticas y comunicativas.

Por todo ello, si a lo largo de las últimas décadas y vinculado al proceso de Internet, se ha revolucionado la estética visual en campos tan diversos como el arte, la fotografía, el diseño, el cine, los videojuegos u otros modelos de narraciones,

¹⁴ La cultura *laptop* se refiere a las prácticas comunicativas y artísticas que giran alrededor de los ordenadores portátiles.

¹⁵ Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Paidós Comunicación, Barcelona, 2005, p. 163.

¹⁶ Según Marc Tribe, Manovich se sirve de su propia experiencia de trabajo con las tecnologías de los nuevos medios y la informática, para exponer los principios fundamentales que distinguen los nuevos de los viejos medios. Tribe escribe el prólogo de la obra de Manovich y es creador de *Rhizome.org* y autor de *New Media Art*.

¹⁷ La nueva revolución mediática ha desplazado toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador.

afectando a todas las composiciones de la cultura, es razonable prestar una atención específica, dentro de la cultura visual, a la figura del *video-jockey* que entra de lleno en el universo de los nuevos medios y hace avanzar su lenguaje, creando nuevos estándares y generando una importante producción industrial y artística, que conecta con un legado cultural y artístico verdaderamente relevante.

En esta nueva dimensión de la cultura y de la industria del arte, señalaremos la presencia viva de numerosos creadores y artistas de vanguardia del pasado y de la actualidad que han venido y vienen explorando estos medios, siguiendo un camino a veces paralelo a la investigación en otros escenarios del arte y de la cultura.

Debemos realizar finalmente una consideración metodológica sobre la investigación propuesta que nos ha permitido desarrollar la construcción del conocimiento de la realidad sobre este objeto de estudio, centrado en la emergencia de una nueva cultura fundamentada en la operatividad entre sonido e imagen, y la consecuente realización de las obras audiovisuales, presentadas como obras híbridas en las que artistas, intérpretes, ejecutantes y público participan como elementos esenciales.

Entendemos que el fin primero de la investigación es producir conocimiento y ello nos ha permitido, en primer lugar, afrontar el estudio del actual estado de cosas desde nuestra propia perspectiva personal, que constituye una experiencia desde hace varios años, casi una década en la que hemos podido convivir con algunos de los protagonistas y autores de estas manifestaciones artísticas.

Al ser nuestro propósito la realización de un trabajo sobre el fenómeno audiovisual y su plasmación en las artes visuales, en el *vjing* como actividad creadora entendimos conveniente acudir en primer lugar a los fundamentos de la transformación de la imagen y del sonido en la cultura postmoderna. Para ello utilizamos el método

clásico de la recopilación de datos y la observación de los mismos, método de documentación y método experimental como métodos de análisis científico.

De esta manera fuimos constatando la identificación de las principales personalidades y referentes que sobre la imagen en movimiento y su principal protagonista, la cinematografía (como arte), habían ido surgiendo a lo largo del siglo XX. En términos generales importaba seguir una línea de exploración y de resolución de los problemas sin necesidad de acudir principalmente a los datos fundacionales, tratando de realizar una investigación participativa que nos permitiera identificar la construcción del conocimiento de la realidad sobre el objeto de estudio.

De modo similar afrontamos la investigación de la estética de la música contemporánea con los mismos instrumentos de la metodología de las ciencias sociales, tratando en primer lugar de encontrar los datos válidos o adecuados para el conocimiento de la evolución del sonido tanto clásico y experimental como popular, a través de la documentación y la experimentación, de tal modo que la recopilación de datos nos permitiera realizar una valoración integral de la evolución de la música contemporánea, constituida como una parte principal de la actividad específica de los DJ, VJ, y artistas experimentales.

Esta fase de conocimiento tanto de la imagen en movimiento como la de la evolución del sonido dentro de la llamada estética de la música contemporánea ha sido propuesta sobre la base del estudio científico documental, considerando la relevancia de las cuestiones que se iban precisando fundamentalmente vinculadas a un contexto biográfico y/o artístico.

Este trabajo que, en lo primordial, ha utilizado técnicas descriptivas nos permitiría

afrontar una investigación cualitativa basada en la experimentación.

Es así como hemos abordado metodológicamente lo que se viene a llamar *manifestaciones visuales y artísticas contemporáneas*. Nos hemos centrado especialmente en la *performance* y el videoarte, como generadores de preferencias sociales, de intereses económicos e incluso de defensa de los intereses comprometidos de una comunidad. El tratamiento para la observación de este fenómeno ha seguido siendo documental y experimental, logrando definir las prioridades en las que se realizan dichas manifestaciones visuales y artísticas, para lo que hemos venido incluyendo una referencia precisa a las aportaciones individuales, identificando a los creadores más significativos, considerando el proceso de desarrollo de la técnica y del conocimiento, del potencial y de la actividad realizada, con la finalidad de dilucidar el avance experimentado y que nos permita abordar finalmente la actividad audiovisual transformada en *live video* y cultura VJ.

Desde hace más de veinte años, dentro de la cultura VJ se ha establecido en alguna medida un modelo de actuación y de *performance*. Hablamos principalmente del grupo VJ y antiguos DJ, *Coldcut*, que consideramos emblemático entre los creadores de la cultura VJ, siendo por lo demás unos artistas plenamente reconocidos internacionalmente.

La metodología usada es fundamentalmente experimental, establecida a través de la observación participativa que nos ha permitido nuestro trabajo especializado como artista¹⁸, y que nos ha facilitado la obtención de una serie de entrevistas especializadas y estructuradas, predefinidas por nuestro conocimiento de la actividad del artista.

¹⁸ La autora de este trabajo, Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar (*whiteemotion*) es profesora y artista que desarrolla su trabajo en el contexto de las artes visuales y la cultura VJ.

De este modo y por razones excepcionales hemos conseguido concluir una reconstrucción y análisis pormenorizado de los fundamentos de los orígenes de la cultura VJ y concretar que éste es un área emergente en la cultura actual, en gran medida vinculada al poder de la tecnología actual, que proporciona la plataforma perfecta para poder contar con evolucionadas herramientas integradas en la creación audiovisual.

Paralelamente, el propio discurso realizado a través de esta disposición metodológica nos permite evaluar los principios y rasgos esenciales de este proceso y sobre todo la operatividad entre sonido, imagen y público, que proporcionan las nuevas prácticas audiovisuales.

Finalmente podemos, en consecuencia, evaluar la capacidad de estimular que tiene la integración entre las nuevas tecnologías, la naturaleza del artista, la interacción con el público y los propios desafíos del medio audiovisual al escenario global, incluyendo la posibilidad de afrontar desde esta capacidad de creación no sólo resultados artísticos y científicos, sino también políticos en la medida en que el medio audiovisual puede colaborar en la consecución de beneficios sociales y de objetivos políticos, como son la lucha por la libertad, la igualdad, la tecnología, el medio ambiente, la biodiversidad, y paralelamente la mejora social y política del mundo que nos rodea.

Queremos finalizar esta introducción con nuestro agradecimiento a las personas que nos han ayudado en este largo camino que concluye ahora después de diez años, preferentemente a amigos y grandes creadores: Matt Black de Coldcut, William Rood aka Tantric Billy, Chris Allen y The Light Surgeons, Mixmaster Morris, Françoise Lamy y Addictive TV, Anne Roquigny dinamizadora de la cultura

electrónica en Francia, colectivo RYBN, Ana Carvalho y Brendan Byrne (Vj Theory), Mia Makela, Homemade Collectif, Aude Françoise, Per Plateau, John Hegre, D-Fuse, Ben Sheppee, Vj France, Ilan Katin, Boris Edelstein, Visual Berlin, Todd Thille, Kaffe Mathews, Antye Greie aka AGF, The Lappetites, Michael Faulkner, Axel Stockburger, Domenico Quaranta, Marius Watz, Jodi.org, ubermorgen.com, Dj. Spooky, Julian Oliver, Shantell Martin, Toby Spark, Emma de Massi, Silvia Bianchi y Otolab entre otros que nos han acogido en su entorno y nos han permitido relacionarnos con el mundo de las artes audiovisuales, la cultura electrónica y Vj. Asimismo a los festivales internacionales VisionR, Cinesthesy y Nemo (Paris), Mapping (Ginebra), Transmediale (Berlín), Cimatics e iMAL (Interactive Media Art Laboratory) centro dirigido por Yves Bernard (Bruselas).

También nos gustaría agradecer la amistad, la consideración y el aprendizaje de numerosas personas e instituciones en España, como Alberto García-Alix, Nicolás Combarra, Tomi Osuna, Oscar Testón, Laura Sebastián Magaña, Servando Barreiro, Nak y Raquel Meyers entre otros. Agradecimientos al escritor Javier Moreno por sus consejos y obras como *Cortes publicitarios*, al poeta visual Rodolfo Franco y a Arrebato Libros (Madrid) por su consideración y complicidad, así como a centros como Medialab Prado, comunidades como VjSpain y Telenoika , festivales como RecMadrid, Zemos98 (Sevilla), y Galería H20 (Barcelona).

Queremos manifestar nuestra gratitud a todas las personas que nos han apoyado en América y singularmente a Eliseo Colón Zayas, catedrático de la Universidad de Puerto Rico, investigador y profesor de Semiótica, Comunicación y estética, Discurso publicitario y Estudios culturales, en la escuela de Comunicación de la Universidad de Puerto Rico, y autor de la obra *Medios Mixtos: ensayos de comunicación y cultura*, cuyo magisterio y generosidad profesional y personal han sido realmente importantes.

En último lugar, agradecer la confianza y el apoyo que nos ha prestado el director de esta tesis, Ramón Luque Cózar, gran conocedor del lenguaje narrativo y cinematográfico así como investigador, docente y creativo, a los compañeros de Departamento de Ciencias de la Comunicación II de la Universidad Rey Juan Carlos, especialmente a su directora Mercedes del Hoyo Hurtado, de quien valoramos su magisterio y su apoyo profesional y personal.

Finalizamos expresando mi gratitud a mi familia, por la confianza que en mi persona han tenido, y sobre todo a mi padre cuya experiencia, profesionalidad científica y académica han sido modelo e inspiración para este trabajo.

INTRODUCCIÓN

UNA APROXIMACIÓN A LOS MOVIMIENTOS CULTURALES CONTEMPORÁNEOS

Según ya anunciamos, parece oportuno presentar, para contextualizar nuestro objeto de estudio, las diversas corrientes que a lo largo de nuestro tiempo más contemporáneo han ido produciéndose, y que constituyen los movimientos filosóficos, artísticos, culturales, literarios, tecnológicos y sociales que han venido renovando radicalmente las formas tradicionales del pensamiento de la cultura y de la vida social, fundamentándose en gran medida en las vanguardias artísticas, intelectuales y sociales que confluyeron en la llamada postmodernidad, término popularizado a partir de la publicación en 1979 de la obra de Jean-François Lyotard, *La condición posmoderna*.¹⁹

Previamente a realizar algunas consideraciones sobre la aportación de Lyotard a la condición postmoderna, debemos recordar la modernidad. Según Habermas la *modernidad* en términos generales, se constituye como el rasgo preponderante de un periodo de la civilización que correspondería en Europa a la llamada época Moderna y que en el siglo XVIII, fructifica sobre todo con la Ilustración, caracterizada por el desarrollo de una ciencia objetiva, una moral universal, una ley y un arte autónomos, regulados por lógicas propias, liderando el potencial de conocimiento de cada una de aquellas esferas del pensamiento y de la vida. Como señala Nicolas Bourriaud, una de las características de la modernidad es la existencia de una narrativa dual. También destaca su carácter viajero, teniendo en cuenta la exportación de la modernidad emergente en Europa, desde mediados del siglo

¹⁹ Jürgen Habermas. *El discurso filosófico de la modernidad: doce lecciones*. Taurus, Madrid, 1989; "Modernidad: un proyecto incompleto", en: Nicolás Casullo ed., *El debate modernidad posmodernidad*, Buenos Aires, 1989, p. 131-144. Gauss discute la concepción y las nociones de modernidad y moderno en: "La modernité dans la tradition littéraire et la conscience d'aujourd'hui", incluido en *Pour une esthétique de la réception*, París, Gallimard, 1978. Jürgen Habermas. "El discurso filosófico de la modernidad", en *El pensamiento postmetafísico*, Taurus, Madrid, 1990; J. Baudrillard, J. Habermas, E. Said y otros. *La postmodernidad*, Kairós, 2000.

XV, lentamente extendida y proyectada como un instrumento de progreso.²⁰

Los filósofos de la Ilustración o del Iluminismo, concluye Habermas²¹, tenían la esperanza de que las artes y las ciencias iban a promover no sólo el control de las fuerzas naturales, sino también la comprensión del mundo y del individuo, el progreso moral, la justicia de las instituciones y la felicidad de los hombres. La exportación de la modernidad europea se convirtió no sólo en una justificación de estos valores, sino que también supuso un factor principal en el imperialismo global. Así pues, siguiendo a Nicolas Bourriaud, podemos encontrar en una parte *la gran modernidad* como la manifestación europea de la razón y del progreso, y en la otra lo que se ha dado en llamar *la pequeña modernidad*, que representa un tipo de exportación, que algunos designarían como la mímica de la modernidad a través de sus variadas referencias europeas.

Alain Touraine, describe como elementos que componen la modernidad, la revolución del hombre ilustrado contra la tradición, la sacralización de la sociedad y la sumisión de la razón a la ley natural. Para él, la modernidad, en su acepción occidental, es *“la obra de la misma razón y en consecuencia, sobre todo, de la ciencia, de la tecnología y de la educación, y las políticas sociales de modernización... no deben tener otro fin que despejar el camino de la razón suprimiendo las reglamentaciones”*.²²

“Occidente —dirá Touraine— ha vivido y pensado la modernidad como una revolución. La razón no conoce ninguna experiencia; al contrario, hace tabla rasa de las creencias y de las formas de organización social y política que no se basan en una demostración de tipo científico”. Touraine plantea la necesidad de una reinterpretación de la idea de modernidad que haga posible una relación

²⁰ Nicolas Bourriaud, *Formas de Vida. El arte moderno y la invención de sí*, Cendeac, 2009.

²¹ J. Habermas, *El discurso filosófico de la modernidad*, Taurus, Madrid, 1989.

²² Alain Touraine, *Crítica de la Modernidad*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 1995.

armoniosa entre razón y sujeto, ciencia y libertad, superando desentendimientos históricos y criticando el modernismo como *“reducción de la modernidad a la racionalización que, en esencia, apostó por el triunfo de la razón como instrumento que habría de hacer posible el desarrollo de la ciencia y de un nuevo orden social”*. Parece imposible pensar en modernidad sin relacionarla con conceptos como la soberanía, la igualdad y la libertad, que al tiempo se han desarrollado a través de espacios de la vida y prácticas sociales.

Pasado un tiempo la idea de modernidad perdería su fuerza creativa y no funcionaría como utopía positiva. La modernidad empezaría a resultar un proyecto incompleto, por utilizar el título del discurso de Habermas, quien recuerda en la obra referida cómo, hacia mediados del siglo XIX se produciría un movimiento reflejado fundamentalmente en las artes y, especialmente, en la pintura y en la literatura, según el cual las líneas, el color, los sonidos, el movimiento, dejaron de servir en primer lugar a la representación, en la medida en que los medios de expresión y las técnicas de producción se convirtieron por sí mismos en objetos estéticos.

Así lo explicaría Adorno al manifestar *“ha llegado a ser evidente que nada referente al arte es evidente: ni en él mismo ni en su relación con la totalidad, ni siquiera en su derecho a la existencia.”*²³ El arte se convertiría en un espejo crítico que mostraba la naturaleza irreconciliable de los mundos estético y social.

Ello daría lugar a un nuevo empeño nacido de diversas corrientes, consistente en poner en un mismo plano el arte y la vida, superando la esfera objetiva de lo estético.

Éste es el tiempo que, según hemos señalado, Lyotard definiría como

²³ Theodor W. Adorno, “Teoría estética”, Vol. 10 de *Historia del pensamiento*, Taurus 1971.

postmodernidad, término empleado a lo largo del siglo XX para explicar la ruptura con la cultura moderna desde la teoría crítica y desde el marxismo, renunciando a las utopías y articulándose, según la expresión de Jacques Derrida, el concepto de deconstrucción de los modelos y paradigmas de la modernidad.

Como observa Lyotard, lo universal se quiebra, la razón ilustrada que unificaba ciencia, ética y estética se desintegra. El postmodernismo cuestiona todos los principios esenciales de la Ilustración. Se quiebran las jerarquías del conocimiento, del gusto y la opinión. Se impone una visión *débil* de la ciencia, y la autoridad pierde su lugar privilegiado. Se sustituye el libro impreso por la pantalla de televisión, se pasa de la palabra a la imagen, del logocentrismo al iconocentrismo.

La *deconstrucción*, término utilizado por Heidegger en su obra *Ser y tiempo* y generalizado por el referido filósofo postestructuralista francés Jacques Derrida, consiste en mostrar cómo se ha construido un concepto cualquiera a partir de procesos históricos y acumulaciones metafóricas, mostrando que lo claro y evidente dista de serlo, puesto que los útiles de la conciencia, en que lo verdadero en sí ha de darse, son históricos, relativos y sometidos a las paradojas de las figuras retóricas de la metáfora y la metonimia.

La deconstrucción se convertiría en una estrategia que actuaría frente al abuso de la racionalidad, afirmando que la obra de arte es irreducible a una idea o a un concepto, y afirmando la autonomía del signo respecto de los significados trascendentes.

De este modo se considera la postmodernidad como un movimiento de deconstrucción y desenmascaramiento de la razón ilustrada, como respuesta al proyecto modernista y su consiguiente fracaso. Derrida considera que esa

deconstrucción expresa un rechazo ontológico de la filosofía occidental, una obsesión epistemológica con los fragmentos y fracturas, y un compromiso ideológico con las minorías en política, sexo y lenguaje.

²⁴ Gianni Vattimo Vigo. *El fin de la modernidad. Nihilismo y Hermenéutica en la cultura postmoderna*, Barcelona, Gedisa, 1986.

Fundamentando su posición en el concepto de deconstrucción sobre bases económicas, Gianni Vattimo relaciona la postmodernidad con el sistema económico-político. Para Vattimo "La postmodernidad no es sólo deconstrucción de los paradigmas de la modernidad, de la concepción moderna del mundo y de la sustitución del lenguaje moderno por el postmoderno, sino que es, aunque no lo propongan expresamente y aunque en algunos casos no lo mencionen los teóricos, la formación de un nuevo sistema de vida cultural y social; de una nueva forma de producción, la producción transnacional, de una nueva organización capitalista, el mercantilismo corporativo y de una nueva concepción; estado nación a través de la transnacionalización jurídico-institucional".²⁴

Si el criterio de la deconstrucción es aceptado, se puede compartir la idea referente a que la caracterización de la postmodernidad parte de la *deconstrucción* de un modelo de mundo para construir otro modelo donde se opera el cambio de la organización de la economía mundial, de la vida social, de la ideología, de la política y, con ellas, de la cultura y del arte.

Conectado con la deconstrucción de Derrida, ha de señalarse el concepto del *pensamiento débil*, acuñado por Vattimo, confluyente con el movimiento intelectual más genérico de la postmodernidad, con una perspectiva en cierto modo relativista, y valorando la multiculturalidad. El pensamiento débil comparte algunos rasgos con la deconstrucción, en cuanto a la libertad de interpretación no sujeta a una lógica muy cerrada.

El propio Vattimo define el pensamiento débil “*frente a una lógica férrea y unívoca, necesidad de dar libre curso a la interpretación; frente a una política monolítica y vertical del partido, necesidad de apoyar a los movimientos sociales transversales; frente a la soberbia de la vanguardia artística, recuperación de un arte popular y plural; frente a una Europa etnocéntrica, una visión mundial de las culturas*”.²⁵

²⁵ G. Vattimo y P. A. Rovatti (eds.), *VV. AA., El pensamiento débil*, Cátedra 1995.

En sintonía con Lyotard, Vattimo está convencido de que la modernidad ya ha gastado su tiempo, y que si el postmodernismo es la experiencia de un fin, lo es en primer lugar como experiencia del “fin de la historia”, es decir, de la concepción moderna de la historia como curso unitario y progresivo de eventos a la luz de la ecuación según la cual, *nuevo* es sinónimo de *mejor*: Si es verdad, que sólo en el mundo moderno, es decir *con la edad de Gutenberg* de la cual habla McLuhan, se han creado las condiciones para construir y transmitir una imagen unitaria y global de la historia humana. Es también verdad que con la difusión de las tecnologías multimediales, se han multiplicado los centros de acopio e interpretación de los acontecimientos.

Vattimo cree que el paso de lo moderno a lo postmoderno se configura como el paso de un pensamiento *fuerte* a un pensamiento *débil*. Como *pensamiento fuerte* —o metafísico— concibe un pensamiento que habla en nombre de la verdad, de la unidad y de la totalidad, es decir, un tipo de pensamiento ilusorio tendente a establecer *fundaciones* absolutas del conocer y del actuar. Como *pensamiento débil* —o postmetafísico— concibe un tipo de pensamiento que rechaza las categorías fuertes y las legitimaciones omnicomprensivas, es decir, un tipo de razón que, junto a la razón-dominio de la tradición, ha renunciado a una “fundación única, última, normativa”.

No hay deseos de antiguas certezas ni deseo de nuevas totalidades, de ahí su carácter constitutivamente postmoderno y su consonancia con el hombre de buen temperamento del que hablaba Nietzsche en la filosofía del amanecer, describiéndolo como un individuo libre de resentimiento.²⁶ Así Vattimo reconoce como inspiradores de la postmodernidad, a Nietzsche y a Heidegger.

El individuo postmoderno es aquel que, asumiendo hasta el fondo la condición débil del ser y de la existencia, ha aprendido a convivir con sí mismo y con su propia *finitud* —es decir, ausencia de fundamento— más allá de toda nostalgia residual de los absolutos trascendentes o inmanentes de la metafísica.

Contraponiéndose a Lyotard, Vattimo seguirá defendiendo la validez del concepto de *postmoderno*, situándolo en relación estrecha con la sociedad de los *mass-media* y de la comunicación generalizada. No solamente los *media* no producen una homologación general, sino, por lo contrario, "*radio, televisión, periódicos se han vuelto unos elementos de una explosión y multiplicación de las visiones del mundo*".²⁷

En consecuencia la sociedad postmoderna, lejos de ser una sociedad *transparente*, sería más bien un *mundo de culturas plurales*, una sociedad *babélica* y *desubicada* en la cual se cruzan lenguajes, razas, modos de vida diversos, constituyendo la mejor premisa de una forma de emancipación basada sobre ideales de pluralismo y de tolerancia, es decir, adoptando un modelo de humanidad más abierto al dialogo y a la diferencia.

Los *media*, precisa Vattimo, no son el instrumento diabólico de una inevitable esclavitud totalitaria, sino la premisa del posible advenimiento de una humanidad desubicada, capaz de vivir en un *mundo de culturas plurales*, afirmando que, gracias al *mundo fantasmagórico* de los *media*, tenemos una multiplicación de los centros

²⁶ Hugo Celso y Felipe Mansilla, *Nietzsche como precursor del postmodernismo*, Debats, nº 91, 2005, p. 17-22. Perry Anderson, *Los orígenes de la postmodernidad*, Anagrama, Madrid, 2000.

²⁷ Gianni Vattimo, *La sociedad transparente*, Paidós Ibérica, 1996. Se describe en esta obra que los medios de comunicación de masas desempeñan un papel determinante en el nacimiento de la sociedad postmoderna. El incremento de estos medios, no obstante, no hace que la sociedad sea más transparente, que esté más informada de sí misma, más iluminada: los mass media intentan reproducir los sucesos en el tiempo real, multiplicando su complejidad en vez de reducirla. La tesis de Vattimo es que justamente en este caos relativo es donde se hallan nuestras esperanzas de emancipación. La falta de transparencia no es pues un fenómeno que haya que combatir; al contrario, es el síntoma de un gran cambio de orientación en el que queda implicado todo el ámbito de la existencia: la liberación de las minorías y la creación de un nuevo estado de ánimo: una experiencia cotidiana con caracteres más fluidos, que adquiere los rasgos de la oscilación, del desarraigo, del juego.

de acopio y de interpretación de los acontecimientos, hasta el punto de que la realidad coincide, para los postmodernos, con las imágenes que estos medios distribuyen.

F. Jameson presentará como rasgos constitutivos de la postmodernidad “una nueva superficialidad que se encuentra prolongada tanto en la teoría contemporánea como en toda una nueva cultura de la imagen o el simulacro, el consiguiente debilitamiento de la historicidad tanto en nuestras relaciones con la historia oficial como en las nuevas formas de nuestra temporalidad privada, cuya estructura *esquizofrénica* —en sentido lacaniano— determina nuevas modalidades de relaciones sintácticas o sintagmáticas en las artes predominantemente temporales, un subsuelo emocional totalmente nuevo —podríamos denominarlo: intensidades— que puede captarse más apropiadamente acudiendo a las antiguas teorías de lo sublime y las profundas relaciones constitutivas de todo ello con una nueva tecnología que en sí misma representa un sistema económico mundial completamente original”.²⁸

Asimismo destacaremos la referencia que realiza Jameson sobre las obras postmodernistas: “La antigua obra de arte se ha transformado en un texto para cuya lectura se debe proceder mediante la diferenciación y no ya mediante la unificación [...] Las teorías de la diferencia han mostrado una tendencia a exaltar la disyunción hasta el punto de que los materiales de un texto, incluidas palabras y frases, tienden a dispersarse en una pasividad inerte y fortuita, como conjuntos de elementos que mantienen relaciones de mera exterioridad, separados unos de otros [...] Esta nueva forma de relación a través de la diferencia puede, en ciertos casos, llegar a ser un nuevo y original modo, de pensar y percibir; más a menudo adopta la forma de un imperativo incapaz de lograr esta nueva mutación en lo

²⁸ Fredric Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, 1991 p. 21-22. A este respecto cabe reseñar la obra de Guy Debord donde define la cultura del simulacro. *La société del espectáculo*, Paris, 1973, traducción de José Luis Pardo, *La sociedad del espectáculo*, Anagrama, 1978.

que, quizá, ya no debemos seguir llamando *conciencia*".²⁹

Para David Lyon, el concepto de postmodernidad forma parte del pensamiento social, actuando sobre los más significativos cambios sociales y culturales que se están produciendo desde finales del siglo XX, sobresaliendo su dimensión cultural, tal y como se manifiesta en el arte, la arquitectura y el cine.³⁰

Sin embargo, el postmodernismo artístico mantendrá algunos vínculos con la tradición estética al tiempo que rompe con el elitismo burgués y la presuntuosidad del modernismo. Al igual que el modernismo y la vanguardia, el postmodernismo rechaza el realismo, la mimesis y las formas narrativas lineales.

Pero al contrario de los modernistas, que defendían la autonomía del arte y despreciaban la cultura de masas, los postmodernistas desdeñan el elitismo y combinan formas culturales *altas y bajas* en una estética plural y popular, abrazan, contra la innovación y la originalidad, el eclecticismo, la tradición y las técnicas de la cita y el pastiche. Con un espíritu más irónico que sus predecesores, insisten en la naturaleza intertextual y en la construcción social de todo significado. Mientras el modernismo denigraba lo *kitsch* y la cultura de masas, el postmodernismo valora los objetos de la vida cotidiana, haciendo posible que fragüen todo tipo de culturas entre ellas la cultura pop.

El postmodernismo se apropia de imágenes culturales preexistentes para revelar la artificialidad, la carencia de originalidad y el carácter convencional de las imágenes dominantes, para criticar las formas de representación y las ideologías sociales hegemónicas. Se trata de subvertir las nociones realistas, según las cuales las representaciones son retratos objetivos y transparentes de la realidad.

²⁹ Fredric Jameson. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, p. 72 y ss. El ejemplo que incluye F. Jameson es muy interesante para nuestro trabajo "Creo que el emblema de mayor impacto, de entre los que representan este nuevo modo de pensar las relaciones, es la obra de Nam June Paik, cuyas pantallas de televisión, difusas o superpuestas, se sumen a intervalos en una exuberante vegetación o parpadean desde un cielo poblado por nuevas y extrañas videoestrellas, recapitulando una y otra vez secuencias preseleccionadas de bloques de imágenes que nos devuelven a los momentos asincrónicos de las distintas pantallas. Hay espectadores que practican la estética antigua y que, aturridos por esta discontinua variedad, deciden concentrarse en una sola pantalla, como si la secuencia de imágenes relativamente indiferente que puede seguirse en ella tuviera algún valor orgánico por sí misma. Al espectador posmodernista, en cambio, se le pide lo imposible: que contemple todas las pantallas a la vez, en su diferencia radical y fortuita; a este espectador se le invoca a producir la mutación evolutiva sufrida por David Bowie en *The Man Who Fell to Earth* y a elevarse de algún modo hasta el nivel en que la percepción vívida de la diferencia radical constituya en y por sí misma un nuevo modo de comprensión

Los artistas postmodernos tratan de mostrar que todos los significados están social e históricamente contruidos. Al mismo tiempo, al robar imágenes, desmitifican la noción modernista referente al genio artístico, a la originalidad y a la autonomía del lenguaje, arguyendo que ningún lenguaje escapa de una red intertextual históricamente construida.

Por ello el arte postmodernista aparece como ambivalente y contradictorio e incluso como no-arte. Nos hace conscientes del poder de la imagen y de los modos en que las representaciones constituyen nuestra subjetividad y formas de ver el mundo. El trabajo en la imagen del artista postmoderno es extremadamente sofisticado y teórico, recurriendo a todo tipo de corrientes políticas sociales y científicas, al marxismo, al feminismo, a la semiótica, al psicoanálisis y a la deconstrucción.³¹

En este sentido, Alfonso de Vicente apunta que lo fragmentario, una característica de lo postmoderno, se traduce artísticamente de varias formas: desde la más vulgar copia de elementos formales aislados y mezclados con otros de distinto origen, a modo de *collage*, hasta la falta de conexión estructural entre las distintas partes de la obra; desde el gusto por lo inacabado, hasta la disociación entre las formas y el significado que tienen.

Lo fragmentario de la obra de arte implica una descontextualización surgida de esa indiscriminada toma de elementos y la negación de la unidad estructural entre fondo y forma, lo que pretenden las teorías totalizadoras para las manifestaciones artísticas de otras épocas. Al emplear unos elementos formales desprovistos de su simbolismo y soporte histórico, el arte postmoderno sería acusado de formalista.³²

Este autor señala asimismo que la acusación de formalismo es consecuencia de la

de lo que se acostumbraba a llamar *relación*: algo para cuya definición, el termino *collage* no es todavía más que una denominación muy pobre.”

³⁰ David Lyon, *Postmodernidad*, Alianza, Madrid, 1996.

³¹ Gérard Raulet, “Marxismo y condición posmoderna”, *Diálogo filosófico* nº 1, 1985.

³² Alfonso de Vicente, *El arte en la postmodernidad*, Todo vale, Barcelona, 1989.

separación entre ética y estética, por lo que el nuevo arte aparece aparentemente vacío de contenido moral. Lo que sus defensores consideran libertad, sus detractores lo consideran ausencia de contenido moral, que rechaza para el arte cualquier dimensión de trascendencia. El arte ya no asume connotaciones culturales universales ni valores sociales, lo que ha originado otra acusación para el arte de la postmodernidad, la de ser reaccionario.

Por ello cuando se habla de neoexpresionismo, neorracionalismo, neodadaísmo, transvanguardia, postmodernidad, altermodernidad... parece no haber nada nuevo, sino una simple recuperación del pasado.

Algunos autores consideran que estamos ante un periodo artístico ecléctico. No obstante, el problema se refiere a una actitud, más que a la simple mezcla de elementos de origen diverso. Se trata de crear obras complejas y contradictorias, que no incoherentes y arbitrarias, basadas en la riqueza y en la complejidad de la vida moderna y de la práctica artística. Se trata de la reivindicación del individualismo, de lo plural, lo híbrido, lo ambiguo y lo complejo frente a lo único, lo puro, lo claro y lo sencillo sin olvidar que el propio postmodernismo funciona en un mundo de redes y colectivos que a su vez interactúan en la creación propia e individual.

De este modo, la postmodernidad viene caracterizada por un eclecticismo artístico y estilístico, esto es, por la hibridación de formas y géneros, por la mezcla de estilos de diferentes culturas o periodos temporales, por la descontextualización y recontextualización de estilos en arquitectura, artes visuales, literatura y nuevas artes.

La postmodernidad también supone una erosión de las viejas distinciones entre alta cultura y la llamada cultura popular o de masas. En un mundo donde la

innovación estilística no parece posible, abundan las imitaciones de muy diferente signo, reinterpretando los estilos pasados. Aparecen la nostalgia y los estilos retro, que reciclan antiguos géneros y estilos en nuevos contextos, los géneros cinematográficos y televisivos, colores, tipografías, imágenes publicitarias, ropas y estilos de peinado. Parece haber desaparecido el sentido histórico en favor de un presente perpetuo y un cambio continuo: la cultura, el tiempo y la historia han sido reemplazados por la velocidad y una obsolescencia acelerada.

En tal sentido Alfredo Saldaña observa que las semejanzas y afinidades que ponen en relación los distintos discursos, los distintos textos, comienzan a ser ahora tan relevantes como las diferencias que en otro tiempo los caracterizaban: *"Esta situación ha provocado que la noción de género artístico haya entrado en una profunda crisis de identidad y que la intertextualidad sea una práctica frecuente en cualquier parcela de la cultura."* Mezcla, reescritura y eclecticismo aparecen como notas que comparten muchos textos postmodernos.³³

Finalmente hemos de considerar la hipótesis de Jameson quien sostiene que el postmodernismo es una dominante cultural³⁴ que corresponde a un momento histórico del capitalismo tardío.

A tal efecto precisaremos previamente que fue Ernest Mandel en 1964 quien recuperó las teorías del ciclo largo en los ciclos económicos en sus obras *El capitalismo tardío*³⁵ y *Las ondas largas del desarrollo capitalista*³⁶.

Según esta teoría hay ondas largas en el desarrollo económico y, consecuentemente, en los cambios sociales, que a diferencia de los ciclos económicos de Kondrátiev, no tienen un ritmo o regularidad absolutos. Aún cuando son teorías económicas, Mandel entiende que aparecen como esenciales los factores sociales,

³³ Alfredo Saldaña, *Modernidad y postmodernidad: filosofía de la cultura y teoría estética*, 1997.

³⁴ Gladys Adamson, "Posmodernidad y la lógica cultural del capitalismo tardío", trabajo presentado en el XI Congreso del Hombre Argentino y su Cultura *Debate sobre los modelos culturales a fines de siglo*, Cosquín, 1997.

³⁵ E. Mandel, *Late capitalism*, Londres, 1975. Edición española: *El capitalismo tardío*, Ediciones Era, México 1972/1979.

³⁶ E. Mandel, *Las ondas largas del desarrollo capitalista: una interpretación marxista*, Siglo XXI Editores, Madrid, 1980/1986.

extraeconómicos, y superestructurales, que actúan sobre el mercado y sobre los ciclos industriales.

Desde esta perspectiva, el postmodernismo se presenta como una dominante cultural que corresponde, según hemos manifestado, a un momento histórico que Mandel denomina *capitalismo tardío* o *capitalismo multinacional* y del que F. Jameson manifiesta: *"La tesis general de Mandel, sostiene que el capitalismo ha atravesado tres momentos fundamentales y que cada uno de ellos ha significado una expansión dialéctica en relación con el período anterior: estos tres momentos son el capitalismo de mercado, el estadio monopolista o del imperialismo y nuestro propio momento, al que erróneamente se denomina postindustrial, pero para el cual un nombre mejor podría ser el de capitalismo multinacional [...] el capitalismo tardío o multinacional, o de consumo constituye [...] la forma mas pura de capital que haya surgido, produciendo una prodigiosa expansión de capital hacia zonas que no habían sido previamente convertidas en mercancías"*.

La fragmentación aparece como rasgo distintivo de la postmodernidad y suele atribuirse a la complejidad tecnológica y a la saturación de información que despliegan los medios masivos de comunicación, que para Jameson son las representaciones con las cuales se capta *"el sistema internacional del capitalismo multinacional de nuestra época más contemporánea"*.

Desde esta perspectiva, la modernidad correspondería a la industria capitalista o al capitalismo industrial, con sus fábricas y sus organizaciones obreras y sindicales, mientras que la postmodernidad corresponde a un momento histórico diferente que Mandel denomina *el capitalismo tardío*, caracterizado por ser una sociedad de consumo, una sociedad de la informática, de los medios masivos de comunicación

y una sociedad de una tecnología sofisticada.

Sobre estos fundamentos Gilles Lipovetsky sostiene que asistimos a una nueva fase en la historia del individualismo occidental que constituye una verdadera revolución a nivel de las identidades sociales, a nivel ideológico y a nivel cotidiano, lo que configura una nueva sociedad caracterizada por un consumo masificado tanto de objetos como de imágenes, una cultura hedonista que apunta a un confort generalizado, personalizado, con la presencia de valores permisivos en relación a las elecciones y modos de vida personales, que determinan la fractura de la sociedad disciplinaria y la instauración de una sociedad mas flexible basada en la información, en la estipulación de las necesidades, en el sexo, en la asunción de los factores humanos y en el culto a lo natural.³⁷

En su obra *La era del Vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Lipovetsky anticipaba la referida ruptura existente con la fase inaugural de las sociedades modernas, democráticas-disciplinarias, universalistas-rigoristas, ideológicas-coercitivas. Se trata de una mutación sociológica global que consistiría en una combinación sinérgica de organizaciones, significaciones, acciones y valores, iniciada fundamentalmente a partir de los años veinte del pasado siglo y que en algunas esferas se pudo anticipar en algunos decenios.³⁸

En la sociedad disciplinaria, que correspondería a un sistema político democrático de tipo autoritario, se tendía a sumergir al individuo en reglas uniformes, en eliminar lo máximo posible las elecciones singulares a favor de una ley homogénea y universal, la primacía de una voluntad global o universal que tenía fuerza de imperativo moral que exigía una cierta sumisión y abnegación a ese ideal. La postmodernidad no implicaría una liberación del control social pero varía en la

³⁷ Entre las obras de Gilles Lipovetsky señalamos *Metamorfosis de la cultura liberal: ética, medios de comunicación, empresa*, Anagrama, 2004; *La sociedad de la decepción*, Anagrama, 2008.

³⁸ Gilles Lipovetsky, *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama, Barcelona. 1986.

manera de ejercer dicho control, ejerciéndose ahora a través de la seducción, de una oferta de consumo, de objetos o de imágenes: consumo de hechos concretos o de simulacros.

De este modo la cultura postmoderna se constituye en definitiva por una pluralidad de subculturas³⁹ que corresponden a diversos grupos sociales y que adquieren su propia legitimación a existir y a coexistir con otras subculturas con igual o similar reconocimiento social. Las subculturas han sido, más o menos desde la irrupción del dadá y el surrealismo, los lugares de gestación por excelencia de todos los movimientos artísticos interesantes del siglo XX.

Siguiendo a Lipovetsky podríamos decir que la cultura postmoderna es descentrada y heteróclita, materialista y discreta, renovadora y retro, consumista y ecologista, sofisticada y espontánea, espectacular y creativa.

En 2009, Bourriaud, nombrado comisario de la Trienal de la Tate Gallery de Londres, titulada *Altermodern* y celebrada del 4 de febrero al 26 de abril, describe el concepto de *altermoderno* como un intento de redefinir la modernidad en la era de la globalización. “ Los artistas buscan una nueva modernidad que se basa en la traducción: Lo que importa hoy es traducir los valores culturales de los grupos culturales y su conexión a la red mundial. Este proceso de carga de la modernidad según las cuestiones del siglo XXI podría ser llamado altermodernismo, un movimiento no sólo conectado a la criollización de las culturas y la lucha por la autonomía, sino también por la posibilidad de producir singularidades en un mundo cada vez más normalizado”.⁴⁰

Subsiguientemente, la última fase de este proceso de transformación de la modernidad se ha dado en llamar *altermodernidad*, según el concepto utilizado

³⁹ Dick Hedbigge, *Subcultura. El significado del estilo*, Paidós, 1979. Dick Hedbigge ha sido profesor en distintas universidades de Europa y América del Norte. Es también autor de libros como *Cut 'n mix: culture, Identity and caribbean music* y *Hiding in the light. On images and things*.

⁴⁰ Nicolas Bourriaud (ed.), *Altermodern*, Tate Publishing, Londres, 2009, p. 5-10.

por Bourriaud en un discurso anterior, pronunciado en 2005 ante la Asociación de Arte de Australia y Nueva Zelanda.⁴¹

Antes había acuñado este término en 1995, en un texto para el catálogo de la exposición de Tráfico en el Museo Contemporáneo de Burdeos.

Bourriaud, crítico de arte, cofundador y codirector del Palais de Tokio de París y fundador y director de la revista de arte contemporáneo *Documentos sur l'art*, se referiría en su obra *Postproducción* (2001), a la relación de la música y de las operaciones sobre la música de los *disc-jockeys*, relacionándolos con la práctica del arte contemporáneo.

Dentro de su idea, reuniría en la 4ª Trienal de la Galería Tate Modern en Londres, la obra de diecisiete artistas contemporáneos de distintos continentes que trabajan en distintos medios, manifestando que, si en el postmodernismo los artistas fundamentaban sus obras en las tradiciones locales "*hasta el punto de que los orígenes eran lo más importante*", en la altermodernidad, "*el punto de partida es la globalización*".

Para Bourriaud, *Altermodern* sugiere una multitud de posibilidades y de alternativas que indican que el período histórico definido como posmodernismo está tocando a su fin, viendo este proceso simbolizado en la actual crisis económica.

Si el modernismo del siglo XX —postmodernismo— fue por encima de todo un fenómeno cultural, la altermodernidad es "fruto de negociaciones entre agentes de distintas culturas y puntos geográficos", está desprovisto de un centro y sólo puede ser por tanto políglota. Lo importante para él es el *impacto visual* que produce en el espectador y el diálogo que éste puede establecer con las obras.

⁴¹ Entre las obras de Nicolas Bourriaud señalemos *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi*, Editions Denoël, París, 1999; *Relational Aesthetics*, Presses du réel, París, 2002; *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, Lukas & Sternberg, New York, 2002. De esta obra señalamos un texto introductorio suficientemente expresivo: "In postproduction, I try to show that artists' intuitive relationship with art history is now going beyond what we call 'the art of appropriation' which naturally infers an ideology of ownership, and moving toward a culture of the use of forms, a culture of constant activity of signs based on a collective ideal: sharing. The Museum like the City itself constitute a catalog of forms, postures, and images for artists-collective equipment that everyone is in a position to use, not in order to be subjected to their authority but as tools to probe the contemporary world. There is (fertile) static on the borders between consumption and production that can be perceived well beyond the borders of art. When artists find material in objects that are already in circulation on the cultural market, the work of art takes on a script-like value: 'when screenplays become form', in a sense."

Abundando en la idea de la otra globalización, Bourriaud propone que todos los artistas seleccionados establezcan “un nuevo tipo de relación con el pasado”, como si fueran exploradores de un continente nuevo, según el cual, en sus obras, “el tiempo y el espacio parecen intercambiar sus propiedades”. El artista ya no está anclado en su propia cultura, sino que se vuelve una especie de nómada, transforma ideas y signos y los transporta de un lugar a otro en un mundo global.

Lo *altermoderno* sería en cualquier caso más un *estado de espíritu* que un nuevo movimiento y se define por su oposición a la estandarización y la masificación cultural, por un lado, y los nacionalismos y el relativismo cultural, por otro. El artista *altermoderno*, ve el tiempo más bien como *una multiplicidad* y no *un progreso lineal*, como ocurría con el modernismo. Contemporáneamente hablaremos de una historia de la hibridación más que de una historia de la universalización.

El proyecto de la altermodernidad consiste en descubrir los espacios actuales de las prácticas contemporáneas. De la misma manera manifiesta la rebelión en contra de la sistematización de la producción artística basada en una concepción universal de paradigmas artísticos. Signo de lo altermoderno es el provincialismo de la práctica del arte contemporáneo hoy en día. Importa también la forma y grado en que esas prácticas, de alguna manera globalizadas, deben aparecer, estando provistas de unos modelos epistemológicos específicos y unas condiciones estéticas determinadas.

De esta manera el autor, nos presenta los diversos campos de la práctica del arte contemporáneo. En primer lugar ha de destacarse la localización de estas prácticas como un indicativo de la conducción a través de un principio descentralizado, llámese multifocal, multilocal o heterotemporal, usando estructuras dispersas

en torno a las que el arte contemporáneo está normalmente convocado y organizado.

Se subraya asimismo la existencia simultánea de múltiples centros. De esta manera va más allá de ser la descentralización de lo universal o la relocalización del centro del arte contemporáneo. Tiene lugar la emergencia de la multiplicidad, de la ruptura cultural y de las jerarquías locales, la ausencia de un lugar singular o de un número limitado de centros.

Por ello, Bourriaud explora la naturaleza excéntrica y dialogal del arte hoy en día, incluyendo sus trayectorias dispersas y su múltiple temporalidad, a través del cuestionamiento y provincialización de la idea de centro. Y ello lo logra descentrando su imaginario. Esta dimensión excéntrica del arte contemporáneo no es necesariamente un rechazo a la modernidad. Más bien articula el desplazamiento de las estructuras de producción, la diseminación y dispersión de lo universal, la denegación de lo monolítico y la rebelión contra el monoculturalismo.

Lo que propone lo altermoderno es reformular los argumentos anteriores, proponer una nueva terminología, que pueda sucintamente capturar la emergencia de los múltiples campos culturales que se manifiestan, tanto en la arena del pensamiento como en la práctica y la reconceptualización de las estructuras de legitimación que siguen su estela.

Finalizaremos estas consideraciones globales con el texto del *Manifiesto Altermoderno*, firmado por Nicolas Bourriaud:⁴²

Una nueva modernidad está emergiendo, reconfigurada en una era de globalización, caracterizada por sus aspectos económicos, políticos y culturales: una cultura altermoderna.

⁴² A new modernity is emerging, reconfigured to an age of globalisation —understood in its economic, political and cultural aspects: an altermodern culture.

Increased communication, travel and migration are affecting the way we live.

Our daily lives consist of journeys in a chaotic and teeming universe.

Multiculturalism and identity is being overtaken by creolisation: Artists are now starting from a globalised state of culture.

This new universalism is based on translations, subtitling and generalised dubbing.

Today's art explores the bonds that text and image, time and space, weave between themselves.

Artists are responding to a new globalised perception. They traverse a cultural landscape saturated with signs and create new pathways between multiple formats of expression and communication.

The Tate Triennial 2009 at Tate Britain presents a collective discussion around this premise that postmodernism is coming to an end, and we are experiencing the emergence of a global altermodernity.

Nicolas Bourriaud, *Altermodern* —Tate Triennial 2009, en Tate Britain 4 Febrero-26 Abril 2009.

El aumento de las comunicaciones, los viajes y las migraciones están influyendo en la manera en que vivimos.

Nuestra vida diaria transcurre en un universo caótico y efervescente.

El multiculturalismo y la identidad están siendo superados por el mestizaje: Los artistas hoy en día parten desde un estado de la cultura globalizado.

Este nuevo universalismo está basado en traducciones, subtítulos y doblajes generalizados

El arte actual explora los vínculos en los cuales se entretajan el texto y la imagen, el tiempo y el espacio.

Los artistas están respondiendo a una nueva percepción globalizada. Ellos cruzan un panorama cultural saturado de signos y crean nuevas rutas entre múltiples formas de expresión y comunicación.

La trienal del Tate 2009 en el Tate Británico presenta una discusión colectiva alrededor de esta premisa que plantea que el postmodernismo está llegando a su fin, y que estamos experimentando el surgimiento de una altermodernidad global.

Sin embargo es importante matizar que la altermodernidad, aún suponiendo el fin de la postmodernidad, también significaría, en cierto modo, su prolongación, ya que ambas comparten muchas características. Además, el término *postmodernidad* está más reconocido académicamente y será la base sociológica principal de este trabajo. El motivo de la inclusión aquí de las tesis de Bourriaud es simplemente es constatar las últimas corrientes y reinterpretaciones culturales y artísticas de la sociedad líquida o postmoderna.

CAPÍTULO 1

IMAGEN EN MOVIMIENTO Y POSTMODERNIDAD LA CREACIÓN AUDIOVISUAL

1.1. Luces y sombras: La cámara oscura y la linterna mágica.

El significado de la luz y su interpretación se remonta a los confines de la historia. La luz —del latín *lux, lucis*— es la energía electromagnética radiante que puede ser percibida por el ojo humano. La luz se convierte en el símbolo de la vida y será utilizada en los rituales litúrgicos de las religiones y en el arte, creándose una *cultura de la luz* cuyos fundamentos son filosóficos, antropológicos, tecnológicos y artísticos.¹

La luz participa de todo el proceso humano y cultural desde el principio de los tiempos, es decir, desde que el hombre crea alrededor del fuego, la primera arquitectura material en la prehistoria, hasta principios del siglo XVIII, siendo creencia generalizada que la luz estaba compuesta de pequeñas partículas. Por ello, fenómenos como la reflexión, la refracción y las sombras de los cuerpos, se entendían generados por torrentes de partículas. Sin embargo, Isaac Newton,

¹ Ignacio Javier Castillo Martínez de Olcoz, *El sentido de la luz: Ideas, mitos y evolución de las artes y espectáculos de luz hasta el cine*, Barcelona, 2005 p. 12.

Captura del telescopio Hubble.



demostró que la refracción estaba provocada por el cambio de rapidez de la luz al transformarse de medio, y trató de explicarlo diciendo que las partículas aumentaban su rapidez al aumentar la densidad del medio.

El gran avance de los estudios teóricos sobre la luz se produciría en 1848, cuando se consiguió medir la rapidez de la misma en diferentes medios, y se encontró que variaba de forma totalmente opuesta a como lo había supuesto Newton. Los científicos aceptaron que la luz tenía una *naturaleza ondulatoria*.

Quedaban algunas cuestiones por explicar como la propagación de la luz a través del vacío, ya que todas las ondas conocidas se desplazaban usando un medio físico, y la luz viajaba incluso más rápido que en el aire o el agua. En 1845, Michael Faraday descubriría que el ángulo de polarización de la luz se podía modificar aplicándole un campo magnético —efecto Faraday—, proponiendo dos años más tarde que la luz era una vibración electromagnética de alta frecuencia.

Inspirado por estos trabajos de Faraday, James Clerk Maxwell estudiaría matemáticamente las ondas electromagnéticas y se daría cuenta de que siempre se propagaban con una rapidez constante, que coincidía con la rapidez de la luz, y que no necesitaban medio de propagación, ya que se auto-propagaban. La confirmación experimental de las teorías de Maxwell eliminó las últimas dudas que se tenían sobre la naturaleza ondulatoria de la luz.

A finales del siglo XIX, se fueron encontrando nuevos efectos que no se podían explicar, suponiendo que la luz fuese una onda, como, por ejemplo, el efecto fotoeléctrico, esto es, la emisión de electrones de las superficies de sólidos y líquidos cuando son iluminados. Los trabajos sobre el proceso de absorción y emisión de energía por parte de la materia sólo se podían

explicar si se asumía que la luz se componía de partículas.

A este conocimiento científico y físico de la luz a través de los siglos paralelamente se uniría el estudio de lo que hemos denominado la *cultura de la luz*, esto es, su concepto y desarrollo en las civilizaciones y culturas y su presencia en el arte, singularmente en la arquitectura y la pintura, y finalmente en la fotografía y en el cine. La luz y la sombra configuran la historia de los espectáculos y la historia del arte.

Las religiones utilizarán la metáfora de las luces y las sombras, de la luz y las tinieblas, de la luz y la oscuridad. Las escrituras bíblicas recogen continuamente imágenes de la luz y de las tinieblas. La religión gnóstica maniqueísta, fundada por Mani (215-276 d. de C.) y fundamentada en el dualismo del bien y el mal, equipara a la luz con el bien o con Dios, y a la oscuridad con el mal o con la materia. La lucha entre la luz y la oscuridad es la clave del origen del desarrollo del tiempo y del mundo.

Las sombras serían el símbolo del mal y de la muerte. Platón recoge en su obra *La República* (380 a. de C.), la descripción de la sombra como símbolo de irrealidad y de conocimiento imperfecto, siendo en el Renacimiento, Giordano Bruno (1548-1600), quien mejor recoge el mito de la luz y de las sombras. *Las sombras de las ideas* (*De umbris idearum*) es un tratado de carácter mágico-hermético en el que describe un complejo mecanismo de imágenes distribuidas en cinco ruedas concéntricas móviles.² Giordano Bruno alcanzaría la fama en su tiempo y en la posteridad por sus trabajos sobre el arte de la memoria.

Como señala Berenson a propósito de la historia del arte: *“El propósito de la teoría y la historia del arte debiera ser revelar las fases sucesivas de lo que se ofreció al*

²Giordano Bruno, *Las sombras de las ideas. De umbris idearum*, prólogo Eduardo Vinatea, traducción Jordi Raventós, Biblioteca de Ensayo, serie Mayor 65, Siruela, Madrid.

pueblo en determinadas épocas para gozar y apreciar, y cómo este gozo y apreciación aumentaron y menguaron a través del tiempo; revelar también si todavía gozamos y apreciamos las mismas obras y, si así fuere, si lo hacemos por las mismas razones.”³

³ Bernard Berenson, *Estética e Historia en las Artes Visuales*, Fondo de Cultura Económica, México, 2005, p. 16.

A lo largo de los siglos, la especie humana acostumbró a expresarse mediante imágenes. Las formas de animales en movimiento aparecen ya en el arte rupestre y se llega a decir que el efecto de la cámara obscura se ha percibido en los tiempos primitivos, no con tinta sobre papel, sino con la pintura realizada en las paredes de la cueva iluminada por las antorchas y realizada conforme a las superficies de la gruta, presentando en algunos casos la forma del movimiento.

La magia de las imágenes y de los descubrimientos que se fueron realizando en torno a ellas venía a competir con la pintura. En los siglos posteriores, egipcios y babilonios reconocen la luz y la sombra y otros pueblos de la antigüedad, como los caldeos, parecen haber utilizado lentes de aumento, según descubrimientos realizados en las ruinas de Babilonia.

Existen referencias sobre el principio óptico y los principios básicos de los *estenopos* en escritos de los mohistas datados en el siglo IV a. de C. Los mohistas, seguidores de Mo Hi (479-381 a. de C.) investigaron problemas de física, especialmente de óptica, mecánica y métodos de fortificación, y estudiaron la reflexión de la luz en todos los tipos de espejos, así como los sistemas de poleas y palancas en mecánica.

Habiendo descubierto que la luz viaja en línea recta, Mo Hi y Chuang Chou (369-286 a. de C.), escribieron sobre la propiedad de las sombras. El filósofo Mo Hi, constató la formación de una imagen invertida en una pantalla a través de un orificio, percatándose de que los objetos reflejan la luz en todas las direcciones, y que los rayos procedentes de un objeto, cuando pasan a través de un orificio,

producen una imagen invertida que se proyecta en ese espacio, describiendo de este modo el fenómeno de la *cámara obscura*.

No parece haber más referencias a la cámara obscura en textos chinos hasta el s. IX d. de C., cuando Tuan Cheng Shih se refiere a una imagen en una pagoda. Shen Kua, más tarde, corrigió la explicación de la formación de la imagen, y Yu Chao-Lung, usaría en el siglo X d. de C. modelos de pagodas para formar imágenes estenopeicas en esa superficie. De estos experimentos no parece que a priori se derivase una teoría geométrica sobre la formación de la imagen. Sin embargo, una imagen invertida de la cámara obscura aparece en Shen Kua (1035-1098), quien presentaría su concepto y comprensión de los mohistas, describiendo como la imagen reflejada desde una lente cóncava desaparecería desde el centro de la superficie y el punto focal.

Finalmente destacaremos en la cultura China y en la de toda Asia, la creación de la manipulación con las sombras, títeres de papel que proyectan sombras sobre las paredes o detrás de las pantallas delgadas, tal y como se documenta con Shao Ong (121 d. de C.). Así el Wayang Kulit —traducido del indonesio *sombra* y *cuero*—

Marionetas y
escena de Wayang
Kulit- Foto:1890.



surgirá como el teatro de sombras con marionetas en Indonesia y se expandirá Turquía y Asia Oriental. En Japón y China se desarrolló la pirotecnia dando lugar a los fuegos artificiales que serán signo de festividad y espectáculo. Asimismo se harán una referencia al paisaje y a la narrativa a través de los rollos monumentales, forma de arte que une la narración con el movimiento a través de una tira llena de vida y movimiento visual.

En el mundo occidental, Aristóteles (s. IV a. de C.) comenta la formación de imágenes estenopéicas en su obra *Problemas* y en el *Libro XV, 6* se pregunta: “¿Por qué cuando la luz atraviesa un orificio cuadrado, o por ejemplo a través de un trabajo de cestería, no forma imágenes cuadradas sino circulares? [...]”.⁴

⁴ W. A. Hammond, *Aristotle's Psychology*, London and New York, 1902, p. 87.

⁵ W. A. Hammond, *Aristotle's Psychology*, London and New York, 1902, p. 87.

De otra parte en el *Libro XV, 11* irá más allá en la pregunta: “¿Por qué en un eclipse de Sol, si uno mira a través de un tamiz o de una hoja de árbol, como las del platanero, o si uno une los dedos de una mano sobre los de la otra y mira al través, los rayos siguen formando una imagen en forma de creciente? ¿Es por la misma razón por la que cuando los rayos brillan a través de un orificio cuadrado, siguen apareciendo en forma de un cono? [...]”.⁵

Aristóteles no encontraría respuestas satisfactorias a estas observaciones, que permanecerían sin resolver hasta el s. XVI pero en todo caso, incorpora las teorías de la luz y de la sombras, y cómo interactúan.

Se atribuye a Galeno (130-200 d. de C.) un gran conocimiento de la anatomía humana y la descripción de la estructura del ojo, que consideraba como un canal a través del cual pasa el fluido visual que proviene del cerebro.

Ya en la Edad Media se mejoró notablemente la nitidez del dispositivo de la cámara

obscura, al disponer en el orificio de una lente de vidrio para concentrar los haces de luz.

De la cultura árabe se significan dos referentes de las ideas de la luz y la sombra. La primera representación de ojo humano llega hasta nosotros a través de un dibujo de Hunain Ibn Ishaq (809-873), escritor, traductor y médico árabe, director de la Escuela de Traductores de Bagdad, quien en su obra *Los diez tratados sobre la estructura del ojo, sus enfermedades y sus curas*, reproduce un dibujo del ojo, probablemente copiado de un original realizado en Grecia, que para Ruggero Pierantoni presenta elementos recogidos ya por Platón y Aristóteles y aún más antiguos.⁶

Sería el físico árabe del Siglo X Ab'Al al-Hayan ibn al-Hayan ibn al-Haytham llamado Alhazen o Alhacén (965-1038) quien intenta construir la idea de que la luz está fuera del individuo, y por lo tanto no sale del ojo para ir a buscar a los objetos, es decir, no va del ojo al objeto sino al contrario.

⁶ Ruggero Pierantoni, *El Ojo y la Idea. Fisiología e historia de la visión*, Barcelona, Paidós Comunicación nº15,1984, p. 14.

Alhazén demuestra la existencia de una impresión del exterior sobre el ojo, desarrollándose la misión rayos emitidos desde los objetos hasta los ojos, atribuyéndosele por tanto el fundamento de la llamada *óptica fisiológica*. Tales aportaciones permitirán el desarrollo de la cámara obscura y la utilización del vidrio en forma de lentes para mejorar o desarrollar la imagen óptica.

En su obra principal *Tratado óptico*, Alhazén afirma que los objetos emiten rayos luminosos, haciendo mención a la cámara obscura y realizando importantes contribuciones a los principios de la óptica y concepción de los experimentos, llevando a cabo estudios referidos a la reflexión y refracción de la luz y experimentos con el empleo de lentes, construyendo la llamada *cámara oscura* y prestando

atención especial a la imagen del eclipse.

La luz se convierte en uno de los principales elementos de la arquitectura religiosa medieval, que considera a la luz como fuente de vida, y sustituye el muro por la vidriera, innovación técnica que sirve para filtrar y tamizar la luz que entra en el interior de los espacios sagrados.

La vidriera de los primeros años del Gótico es ya un arte maduro y plenamente formado, fruto de varios siglos de experimentación y búsqueda. Posiblemente, su logro principal, a diferencia de la vidriera del Románico, que hubo de adaptarse a los estrechos ventanales impuestos por la arquitectura, consiste en haber transformado las formas constructivas del momento y el concepto lumínico en el interior de los edificios religiosos.

Las posibilidades lumínicas y simbólicas de la vidriera, junto con los avances técnicos en la arquitectura, como el desarrollo del sistema de contrafuertes, pináculos, bóvedas nervadas, etcétera..., propiciaron una espectacular reducción del tamaño y grosor de los grandes muros de los edificios religiosos, facilitando la apertura de grandes ventanales en varias alturas del edificio.

El principio de la cámara oscura surgido desde los comienzos del arte, aparece descrito por Roger Bacon (1214-1294), quien en su tratado *Perspectiva*, habla del efecto de la cámara oscura, aunque no describe el aparato y enfatiza el uso de la lente para magnificar la visión natural.

Hacia 1400, aparece por vez primera la ilustración de una cámara oscura en un libro de Fontana, *Bellicorum instrumentorum* presentando la imagen de una monja que sostiene una cámara de forma vertical con un imagen en el interior. Es por este

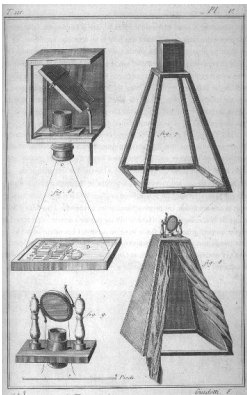
tiempo por el que se cree que Filippo Brunelleschi (1377-1446) utiliza en 1425 una cámara oscura y desarrolla una perspectiva utilizando una placa de cristal pintada en un fondo de plata, sobre la que se dibuja una imagen colocando un agujero para el ojo y utilizando un espejo y girando alrededor de la placa. El observador puede ver la imagen reflejada en el espejo con el cielo y las nubes a su vez reflejadas en la base de plata.⁷

La descripción más completa de la cámara oscura conocida hasta ahora es la de Leonardo da Vinci (1452-1519), quien en su *Tratado de la pintura*, reflexionaría sobre la idea de la imagen estenopéica y reinventaría la cámara oscura como instrumento que permitiría caminar hacia el procedimiento de fijar con medios químicos la imagen óptica.⁸

Sobre la base de aquellos experimentos reconocidos en los siglos medievales comenzarían a construirse ya en el siglo XVI cámaras portátiles con un objetivo de mayor diámetro, dotado de lentes con lo que la imagen ganaba en definición y luminosidad.

Estas cámaras serían utilizadas por famosos pintores como Durero, Vermeer y Canaletto para la elaboración de sus bocetos y sus pinturas. Cerrada por una lente, el artista dirigía la caja donde quería y copiaba la imagen fotografiada en una cartulina semitransparente apoyada en un cristal situado en la parte superior de la caja.

Paralelamente se avanzaría en la captación de colores, siendo Francisco Maurolycus (1494-1575), sacerdote jesuita, quien habla en su *Cosmografía* del tratamiento de los vicios de refracción, comparando el cristalino con la lente de vista que haría converger los rayos. También se le conoce por establecer la teoría de los colores,



Dispositivo de la cámara oscura.

⁷ Shigeru Tsuji, *Brunelleschi and The Camera Obscura: The Discovery of Pictorial Perspective*, Art History vol.13, 1990, pp. 276-292.

⁸ "Digo que si frente a un edificio o cualquier espacio abierto iluminado por el sol tiene una vivienda frente al mismo y que si en la fachada que no enfrenta al sol se hace una abertura redonda y pequeña, todos los objetos iluminados proyectaran sus imágenes a través de ese orificio y serán visibles dentro de la vivienda sobre la pared opuesta que deberá ser blanca y allí estarán invertidos" Leonardo Da Vinci, *De Rerum Natura*.

al distinguir siete tonos en el arco iris, cuatro fundamentales y tres intermedios, y también señala la utilización del efecto de la imagen estenopeica: una sombra se mueve en sentido contrario del objeto, tal y como ya habían contemplado los chinos.

Giambattista della Porta (1535-1615) en su obra *Magiae Naturalis*, impresa en Nápoles en 1558, describe la cámara oscura y será el primero en utilizar un espejo cóncavo para aumentar el tamaño de la imagen y también para levantar la imagen. Asimismo fue el primero en sugerir el uso de la cámara oscura como herramienta artística, para que la gente que no sabía pintar pudiera utilizar la imagen proyectada como *marca* de las líneas generales de su fotografía, y añadir la pintura posterior.

De este modo la cámara oscura se convertiría en un espectáculo popular fundamentado en el instrumento que permitía proyectar imágenes, creando visiones fantásticas y construyendo narrativas apreciadas por los nobles, sabios y el pueblo, y así lo dirá Ian White⁹: “*La linterna del proyector de películas es el sol metafórico de la cámara oscura*” lo que sitúa a la cámara oscura como concepto de partida que define un nivel básico de operaciones en nuestra exposición sobre el lenguaje audiovisual.

El astrónomo Johannes Kepler (1571-1630), jesuita, escribiría sobre la observación del sol con una cámara acunando, el término *cámara oscura*, en su obra *Ad Vitellionem Paralipomena*, sugiriendo el uso de la lente para mejorar la imagen. Kepler utilizaría la cámara para observar el tránsito de Mercurio y a través de una lente para invertir la imagen, describiendo en 1611 una cámara oscura portátil.

Paralelamente a la época en que vive Kepler, recogemos la figura del eminente médico y astrónomo inglés Robert Fludd (1574-1637), considerado uno de los

⁹ Ian White *Life itself! The problem of pre-cinema*, Ed. Stuart Comer, *Film and Video Art*. Tate Publishing, 2009, p. 17.

grandes humanistas y a quien se debe la descripción del primer barómetro y la explicación de la circulación de la sangre. Dentro de su interés por la correspondencia armónica entre los planetas y el cuerpo humano, señalamos su descripción de los colores a través de un círculo o una rueda de color que tiene un total de siete áreas alrededor de su circunferencia, y por lo tanto los puntos de su vínculo ancestral con la línea de Aristóteles. Fludd distorsiona la línea clásica, creando una rueda de color en la que coloca el negro (*el níger*) junto al blanco (*albus*) al lado de éste el amarillo (*flavus*), sucesivamente, el naranja (*croceus*), el rojo (*rubeus*), el verde (*viridis*) y el azul (*coeruleus*).

Pero el descubrimiento sobre la imagen más apreciado del mundo renacentista sería el atribuido erróneamente a Athanasius Kircher (1602-1680), erudito alemán jesuita, y catedrático de Matemáticas en el Colegio Romano quien se atribuye a sí mismo la invención de la linterna mágica en su obra *Ars Magna Lucis et Umbra*¹⁰ (*El gran arte de luz y sombra*) de 1646.

Esta obra versa sobre la visualización de imágenes en una pantalla mediante un aparato similar a la linterna mágica, describiendo también la cámara oscura. Kircher amenizaba con sus invenciones al Arzobispo de Mainz y se habló de magia negra, teniendo que aclarar que sus invenciones mecánicas no eran prodigiosas, sino que se basaban en el aprovechamiento racional de los secretos mágicos de la naturaleza. Asimismo Kircher inventa una luz artificial reenviada por un espejo parabólico con la que se puede leer durante la noche.

Laurent Mannoni¹¹ acredita al académico alemán Christian Huygens como el inventor de la linterna mágica en 1659, manifestando que Huygens usó sus conocimientos como científico para desarrollar una máquina con la característica de calcular con precisión, combinando las lentes labradas perfectas para proyectar una serie de

¹⁰ Ignacio Gómez de Liaño, *Athanasius Kircher, itinerario del éxtasis con las imágenes de un saber universal*, Siruela, Madrid, 1990.

¹¹ Laurent Mannoni, *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*, trad. Richard Crangle Exeter, 2000.

diapositivas (pintura sobre cristal) que en última instancia produciría el efecto de generar la ilusión de la imagen en movimiento de manera mecánica. Por miedo a que este dispositivo se convirtiera en una opción comercial y populista y se alejara de los fines científicos, Huygens determinó que su invento era un absurdo y ocultó su autoría, del mismo modo que intentó desviar su diseminación.

Diversas descripciones e ilustraciones de la cámara oscura y de la linterna mágica aparecen en la obra de Johann Zahn (1641-1707), *Oculus artificialis Teledioptricus sive Telescopio* (1685), quien utiliza la linterna para conferencias anatómicas diseñando varias cámaras oscuras portátiles, sugiriendo también la presentación de imágenes bajo el agua y subrayando la importancia de ocultar la linterna mágica de la vista de la audiencia. También imagina que el dispositivo puede ser utilizado para proyectar tiempo en sí mismo, o la dirección exacta del viento en cualquier momento y pudiera magnificar los especímenes de la botánica.

Grabadores y pintores seguirán utilizando la cámara oscura, como sucede con Martin Engelbrecht (1684-1756), el más celebre grabador de su tiempo conocido por sus retratos de los monarcas algunos de cuyos trabajos fueron realizados con las impresiones ópticas y con el pintor italiano Giovanni Antonio Canal (Canaletto) (1697-1768), quien utilizaría la cámara oscura para la realización de sus cuadros sobre Venecia, llamando a este instrumento la *ottica camera*.

A finales de época moderna encontramos en Europa los primeros teatros de sombras que tuvieron su origen en China y que se desarrollaron a su vez en India durante el s. XVI llegando a Europa desde Turquía o desde la propia influencia China, aun cuando las sombras chinas europeas no fueran las mismas que las orientales, pues los europeos inventaron unos sistemas de cuerdas y alambres

fijados a las figuras, que transmitían al público una imagen diferente. El teatro de sombras tuvo un gran éxito en Francia desde 1770 y posteriormente pasó a Alemania, extendiéndose por el continente Europeo.

A principios del siglo XVIII, ya se habían generalizado cámaras oscuras de diferentes formas y tamaños. La cámara oscura seguiría siendo enormemente utilizada por los artistas y científicos, así como para fines recreativos y de entretenimiento.

Las experiencias con espejos adquieren relevancia y la refracción de la luz del naturalista francés, matemático y cosmólogo Georges-Louis Leclerc, conde de Buffon (1707-1788) a quien se le atribuye la introducción del concepto de *evolución* expuesto en sus treinta y cinco volúmenes de su *Histoire naturelle*, quien utilizaría la combinación de pequeños y numerosos espejos.

Buffon era un gran admirador de Arquímedes de Siracusa, famoso matemático y geómetra, quien durante la segunda guerra púnica, en el año 214 a. de C., fue nombrado ingeniero militar encargado de defender Siracusa del ataque del general romano Marcelo. Para ello inventó y fabricó los espejos ardientes que concentraron a modo de inmensas lunas los rayos del sol con el fin de dirigirlos a las velas de los barcos enemigos que se incendiaron rápidamente, propagando el fuego mientras sus tripulantes contemplaban aterrados como la flota ardía por arte de magia.

La admiración de Buffon hacía los llamados espejos ardientes le llevó a resucitar la maquinaria guerrera del sabio griego, construyendo en principio un gran espejo formado por 168 pequeños espejos cóncavos de entre 16 y 22 centímetros que podían ser orientados mediante una complicada montura giratoria sobre ruedas. Exhibido ante el rey Luis XV y la corte en los Reales Jardines Botánicos de París durante el experimento, que se realiza de diferentes maneras, la audiencia contiene

la respiración ante el humo y el fuego ocasional.

Meses después Buffon preparó un artilugio mucho mayor, formado por 6.000 espejos cóncavos, dispuesto a quemar unas casas abandonadas que estaban en primera fila del barrio de la Misère. Untadas de alquitrán, las cinco o seis casas estaban a 300 metros de distancia de la tribuna real y del gran espejo. Todos contuvieron el aliento, esperando que saliera el sol de entre las nubes. Cuando al fin salió, un rayo inmenso y potente que cegó a los presentes llegó en un segundo a su objetivo, incendiando las casas previstas y 795 casas más y el incendio quemó todo el barrio durante cinco días.

El descubrimiento relevante que relaciona el color y el sonido sería el del monje jesuita francés Louis Bertand Castell, matemático y físico, quien influenciado por su compañero jesuita Athanasius Kircher, defendió la existencia de sólidas relaciones directas entre los siete colores y las siete unidades de la escala según la óptica de Newton.

Castell construiría hacia 1730 un clavicordio ocular (*clavecin oculaire*) un órgano de luz con el que simultáneamente se produce el sonido y el color asociado a cada nota. El instrumento empleaba una escala de 13 notas que iba de do (azul) al si (violeta) y sostenía que de la misma manera que el blanco contiene todos los colores, un sonido contiene a todos los sonidos.

El clavecín ocular se convirtió en el primer *órgano-color* del mundo, y el compositor alemán Georg Philipp Telemann (1681-1767) viajó a Francia para conocerlo, componiendo algunas piezas y escribiendo un libro sobre ello.

En 1794 se construiría un segundo modelo de clavecín ocular utilizando quinientas velas con espejos reflectores para proporcionar luz a un público más amplio.

La rústica tecnología terminaría con el invento, sentando un precedente de las relaciones entre sonido y luz. Goethe diría en 1810 —en *Zur Farbenlehre*— que los colores y la música eran cosas distintas que no se podían mezclar, pero aquellas ideas volverían a utilizarse. Alexander Scriabin en Nueva York, en 1915, inundaría el auditorio de luces de colores, empleando el piano de color en la sinfonía sinestésica *Un poema de fuego*.¹²

Como señala Ian White¹³ en el ensayo *La vida en sí misma: el problema del pre-cine*, la linterna mágica y las variaciones sobre ella no fueron el único entretenimiento industrializado con perspectivas en relación de su provisión como espectáculo de masas, sino que también fueron utilizadas de manera académica, política y científica.

Jacques Charles sería el creador del *megascopio* hacia 1756, instrumento que proyecta directamente en pantalla imágenes ampliadas de cualquier objeto.

En la década de 1770 Seraphin François presentó con gran éxito. en Versalles, *Sombras Chinescas*, la linterna mágica en teatro de sombras. También en Versalles, Edme-Gilles Guyot experimentó con la proyección en el humo.

En 1789, la linterna mágica, asumió un amplio poder político para convencer realizando proyecciones de diapositivas en el contexto de las ferias mostrando los abusos aristocráticos hacia el pueblo francés. Hacia 1791 el Conde de Paroy, sugirió a la reina María Antonieta que debería considerar el dispositivo de la linterna mágica como ayuda educativa al Delfín. Mollet y Charles la introdujeron en la Sorbona, y fueron los primeros que utilizan en la didáctica un soporte visual proyectado para apoyar sus enseñanzas. El famoso mentalista Mesmer (1734-1815) la empleó en sus cátedras de *magnetismo animal* y en sesiones de hipnotismo, y el profesor Jean Martín Charcot (1825-1893) la usará

¹² El comienzo, con su representación del caos, ofrece una de las grandes invenciones armónico-tímbricas de Scriabin: el llamado *acorde místico*, basado en la superposición de intervalos de cuarta. En esta ocasión, el teclado luminoso hubiera tenido que proyectar los colores verde y azul, relacionados con las ideas de Materia y Creatividad.

¹³ Ian White *Life itself! The problem of pre-cinema*, Ed. Stuart Comer, Film and Video Art. Tate Publishing, 2009.

como método curativo de ciertos casos de epilepsia e histeria.

Paul Philidor presentó en Berlín 1789 el prototipo de espectáculo *Phantasmagoría*, una combinación de trucos de salón, sesión de espiritismo y efectos de proyección. Su programa incluyó toda esta parafernalia más algunos conceptos adicionales y espectaculares, como crear la noción de tener una explosión en la habitación de la exhibición y ésta parecer arder en llamas. Por aquel entonces el público, poco comprensivo, no entendió el espectáculo y arruinó su reproducción, sin embargo, dos años más tarde surgió en Viena, un show mejorado, que celebró una gira de más de un año de espectáculo. La muestra llegó a París, en 1793, en pleno avance de la Revolución francesa. Allí atrajo grandes audiencias con sus populares reencarnaciones de los héroes martirizados. El cierre del espectáculo se produjo cuando en una escena imprudentemente se satirizó a Robespierre.

Etienne Gaspard Robert (1763- 1837), lector de Kircher, creó una versión propia de la linterna mágica completada con lentes ajustables y un sistema de transporte móvil, que permite al operador cambiar el tamaño de la imagen proyectada. El mago belga utilizaría varios proyectores y superficies de proyección así como lentes y motores en sus espectáculos.

En 1797, cuando las cosas se habían calmado en Francia, *Phantasmagoria* llegarían de nuevo París, bajo la dirección de Robertson. El evento más atmosférico fue el derrumbe del Convento de los Capuchinos, donde el público se vio obligado a acercarse a través del cementerio gótico. Robertson introdujo nuevos efectos: máscaras, ventriloquia, la proyección de figuras tridimensionales y actores en vivo así como escenas con guión. El realismo que cobró ese espectáculo provocó tanta incertidumbre en el mismo, que demandaron a Robertson y fue esta demanda en 1799 por la que fue obligado a revelar sus secretos. A partir de ese momento se

Fantasmagoria de Roberson. Capilla de los Capuchinos en Rue des Champs, París, 1797.



propagaron estos espectáculos.

En 1801 Paul Philidor reaparece en Londres con otro nombre, Paul de Philipsthal, y presenta su versión de *Phantasmagoría* en el Teatro Liceo, donde disfrutó de un gran éxito, parecido al que disfrutaría el cine un siglo más tarde. Además de que *Phantasmagoria* era esencialmente una forma de entretenimiento en vivo, el espectáculo requería de la utilización de proyectores, de manera que estos espectáculos anticiparon al s. XX movimientos de cámara como el *zoom*, el seguimiento de una persona y en la película, la disolución y la superposición.

Robertson viajaría a Rusia, España y a continuación a los EE. UU. y otras partes del mundo. *Phantasmagoria* llegó a Nueva York en mayo de 1803 y allí se convertiría a su vez en un acontecimiento como forma de entretenimiento público causando fascinación hasta nuestros días.

Las transformaciones de la linterna mágica cambiaron fundamentalmente en su diseño cuando se produjo el descubrimiento de la lámpara incandescente y el arco voltaico, donde su aplicación sustituye con inmensa ventaja la iluminación por lámpara de aceite. La transición de la imagen pintada a mano a la diapositiva fotográfica sería acompañada por la mecanización de la maquinaria de proyección. La linterna mágica se convirtió en una *ampliadora fotográfica* antes de convertirse en *proyector cinematográfico*.

Como señala Deleuze¹⁴

... nos hallamos, en efecto, ante la exposición de un mundo donde IMAGEN=MOVIMIENTO. Llamemos imagen al conjunto de lo que aparece [...] Cada imagen es tan sólo un camino por el cual pasan en todos los sentidos las modificaciones que se propagan en la inmensidad del universo [...] La imagen-movimiento y la materia-flujo son estrictamente lo mismo [...] Es un conjunto, pero un conjunto infinito: el plano de la inmanencia es el movimiento (la cara del movimiento) que se establece entre las partes de cada sistema y de un sistema al otro, que los atraviesa a todos, los agita y los somete a la condición que les impide ser absolutamente cerrados [...] Es un bloque espacio-tiempo, puesto que le pertenece cada vez el tiempo del movimiento que se opera en él.

¹⁴ Gilles Deleuze, *La imagen en movimiento, Estudios sobre el Cine 1*, Paidós, 1984, pp. 90-91.

1.2. Orígenes de la fotografía y desarrollo del arte de la proyección

Los grandes avances en la representación y en los espectáculos ópticos serían aquellos cuyo objeto se fundamentaba en la variación de la luz. El *eidophusikon* creado en 1781, por el pintor inglés Philip James de Loutherbourg, y descrito por los medios de comunicación de su época como dibujos en movimiento que representan los fenómenos de la naturaleza, fue considerado como una primera forma de crear películas.

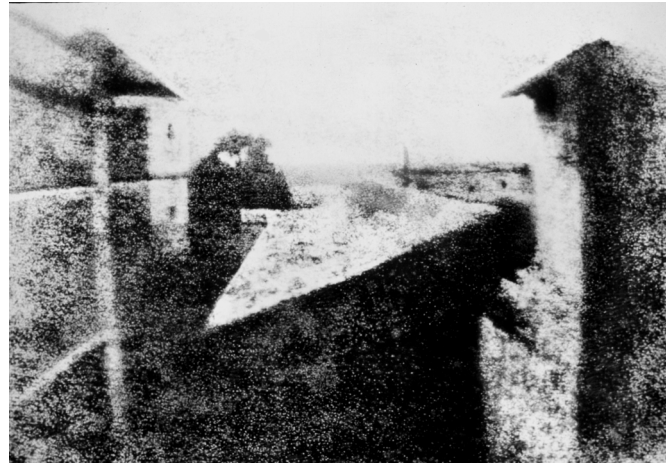
Un segundo invento sería el *diaphanorama* considerado como el más cercano antecedente del *diorama*, inventado por Franz Niklaus König quien en 1815 mostraba ocho cuadros transparentes en una habitación oscura reflejados por la luz, logrando los diversos grados de transparencia, aceitando y raspando el fondo del papel. Se trataba de un nuevo proceso de presentación de una imagen al público, creando de este modo un espectáculo que encontrará posterior desarrollo con el *diorama*.

Este experimento de pintura con la luz sobre telas transparentes, iluminadas con luz directa o proyectada desde atrás en una habitación semioscura sería presentado en Alemania y Francia y seguramente pudo sugerir a Daguerre el descubrimiento del *diorama*.

Joseph Nicéphore Niepce (1764-1833), inventor junto a Daguerre de la fotografía, pasará a ser conocido como la figura que captura la primera imagen. Interesado en la litografía empezaría realizando copias de obras de arte utilizando los dibujos realizados para la plancha por su hijo, teniendo la crucial idea de tratar de poner en relación la cámara oscura junto con las sales

de plata sensibles a la luz, para tratar de conseguir imágenes fijas.

En el año 1816, obtuvo las primeras imágenes fotográficas de la historia de las cuales ninguna de ellas se ha conservado. Eran fotografías en papel y en negativo, pero no se dio cuenta de que estas podían servir para obtener positivos, por lo que abandonó esta línea de investigación.



J.N. Niepce.
Heliografía. Vista
desde su ventana
en Le Gras. c. 1826.

Ya en 1818, obtiene imágenes en positivo sacrificando de este modo las posibilidades de reproducción de las imágenes, por ser las únicas imágenes obtenidas. Al procedimiento lo llamó la *heliografía*¹⁵ distinguiendo entre heliogramas y reproducciones de grabados ya existentes.

Louis Daguerre (1787-1851), primer divulgador de la fotografía, pintor y decorador teatral, descubriría el *diorama*, instalación mediante la cual se daba al espectador una sensación de profundidad, a través de imágenes enormes que se podían mover y que se combinaban con un juego de luces y sonidos.

En 1829 Daguerre y Niepce se unirían para compartir sus conocimientos y colaborar

¹⁵ Quentin Bajac, *The Invention of Photography*, Harry N. Abrams, Inc., New York, 2002.

en nuevos descubrimientos. En 1831 Daguerre descubre que el nitrato de plata era sensible a la luz y en 1833 Niepce muere y Daguerre continúa su experimentación.

Percursor de la fotografía en 1835 Daguerre inventa el *dagerrotipo* que consiste en una cámara oscura con lente y una placa de cobre con una capa sensible de nitrato de plata. El descubrimiento se comercializó tomándose la primera fotografía de una persona en 1837 y presentándose públicamente a la Academia de las Ciencias en París.

Como y hemos indicado Daguerre inventará también el *diorama* que fue articulado como un dispositivo para los efectos con decoraciones monumentales pintadas sobre un soporte de doble cara de tela translúcida que cambia continuamente con la luz del día. Se convirtió en un entretenimiento popular que sería contemplado por un público numeroso como un espectáculo teatral único. Cada escena fue pintada a mano sobre un lienzo cuya transparencia fue preservada en las zonas seleccionadas. Las escenas pintadas llegaron a siete metros de ancho y seis metros y medio de altura. El escenario cambiaba según la intensidad de la dirección de la luz y las direcciones de los operadores para manipular estas fuentes.

Esta técnica se emplearía en el *panorama* (del griego *pan*, todo, y *horama*, vista), término fue acuñado por Robert Barker para describir sus pinturas de Edimburgo en 1787. Es un amplio ángulo de visión o representación de un espacio físico, ya sea en pintura, dibujo, fotografía, cine/vídeo, o un modelo en tres dimensiones.

Una forma especial de la pintura tridimensional es el denominado *trampantojo*: la imagen está sobre una superficie cilíndrica y el observador se sitúa en el eje del cilindro. Se llama pintura circular. En cambio, si la imagen está sobre una pared plana y el observador se mueve para observar el panorama se le llama *panorama plano*.

Paralelamente a los trabajos de Niepce y Daguerre se considera pionera en la fotografía la aportación de William Henry Fox Talbot (1800-1867), quien obtuvo los primeros resultados de sus investigaciones en 1834, al conseguir una serie de imágenes de flores, hojas, telas, etc., por contacto de los objetos con la superficie sensibilizada, sin usar por tanto la cámara oscura.

De esta manera Talbot conseguiría imágenes en negativo que era capaz de fijar para impedir que la luz las hiciese desaparecer, dándoles el nombre de *dibujos fotogénicos*. El primer negativo fotográfico estricto, no por contacto, lo consiguió en 1835, de una celosía en su casa de Lacock, en Wiltshire y en los años siguientes obtuvo mejoras importantes en sus investigaciones dando a conocer su *calotipo* con el que podía hacer con un solo negativo copias innumerables.¹⁶

El *calotipo* es un método fotográfico basado en un papel sensibilizado con nitrato de plata y ácido gálico que tras ser expuesto a la luz era posteriormente revelado con ambas sustancias químicas y fijado con hiposulfito. Este procedimiento es muy parecido al de la fotografía analógica actual, ya que producía una imagen en negativo que posteriormente podía ser positivada tantas veces como se deseara. Para ello, se baña el papel negativo en cera derretida con objeto de que se vuelva transparente y así, tras someterlo a un foco de luz o por contacto sobre otro papel idéntico, se obtiene una imagen en positivo. El procedimiento sería patentado en Inglaterra en 1841.

Otro de los avances científicos que llevó directamente al desarrollo del cine fueron las observaciones de Peter Mark Roget, Secretario de la Real Sociedad de Londres, quien en 1824 publicó su obra *Persistencia de la visión en lo que afecta a los objetos en movimiento*, en la que se establecía que el ojo humano retiene las imágenes

¹⁶ Talbot publicaría el primer libro ilustrado con fotos de la historia: *El lápiz de la naturaleza*, 1844, en el que presenta como realizó su invento.

durante una fracción de segundo después de que el sujeto deja de tenerlas delante. Aquel descubrimiento estimuló a varios científicos a investigar para demostrar este principio siendo su consideración de la ilusión del movimiento punto importante en la historia del cine y en el desarrollo de los siguientes instrumentos sobre el movimiento.

Paralelamente John Ayrton Paris había inventado en 1824 el *taumátropo* o *rotoscopio*, un juguete que reproduce el movimiento mediante dos imágenes, consistente en un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de cuerda a cada lado del disco. Ambas imágenes se unen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco girar y cambiar de cara rápidamente. El rápido giro produce, ópticamente, y por el principio de persistencia retiniana, la ilusión de que ambas imágenes están juntas.

Contemporáneamente en 1829, y para demostrar su teoría de la persistencia retiniana, Joseph-Antoine Ferdinand Plateau (1801-1883), inventaría el *fenaquistiscopio*, una placa circular lisa con varios dibujos en posiciones ligeramente diferentes distribuidos de manera circular. Cuando esa placa se hace girar frente a un espejo, crea la ilusión de una imagen en movimiento.

Este invento se componía de dos discos, uno radial con pequeñas ventanas equidistantes, a través del cual el espectador podía mirar, y otro que contiene una secuencia de imágenes. Cuando los dos discos giran a la velocidad correcta, la sincronización de las ventanas las imágenes crea un efecto de animación. La proyección de fotografías estroboscópicas, crean la ilusión de movimiento, e introduce la base de las técnicas de animación.

Como señalan René Jeane y Charles Ford: "*Joseph Plateau fija la duración de esta*

*persistencia en una décima de segundo; lo que implica, para que el cerebro humano tenga la impresión de un movimiento continuo, que las imágenes registradas por el ojo se sucedan a razón de, al menos, diez por segundo”*¹⁷

Casi al mismo tiempo, se realizaron experimentos similares de forma independiente en Bélgica por Plateau, y en Austria por Simon Von Stampfer, inventor del *estroboscopio proyector* en 1829.

El matemático británico William George Horner (1786-1837) creó en 1833 el *zoótropo* moderno que perfecciona el *fenaquistiscopio* de Plateau. Un primer y elemental *zoótropo* fue creado en China hacia el 180 a. de C. por el inventor Ting Huan. El dispositivo colgaba de una lámpara y era conducido por convección. Este invento fue llamado *la pipa que hace que aparezcan fantasías*, la aparición del viento giraba las paletas hacia la parte superior donde colgaban papeles translucidos o paneles de mica. Los dibujos pintados en los paneles aparecerían en movimiento si el dispositivo era girado con la velocidad correcta.

Parece ser que Horner llamó al *zoótropo el daedalum* que popularmente se ha traducido como *la rueda del diablo* aunque no existe evidencia de esta etimología lo más probable es sea una referencia a la mitología griega del mito de Dédalo¹⁸ componiéndose este invento de un tambor circular con unos cortes, a través de los cuales mira el espectador para que los dibujos dispuestos en tiras sobre el tambor, al girar, aparezcan en movimiento.

Años después en 1852 el barón Franz von Uchatius creó el *proyector fenaquistiscópico* como resultado de la combinación de juguetes estroboscópicos con un proyector de diapositivas con luz, constituyendo la primera idea del dibujo animado. Uchatius consiguió que la ilusión del movimiento se proyectase sobre una pantalla. El

¹⁷ René Jeane y Charles Ford, *Historia ilustrada del Cine (1) El cine Mudo*, trad. Ricardo Díaz-Delgado Estévez, Alianza, Madrid, 1995.

¹⁸ En la mitología griega Dédalo era un arquitecto y artesano muy hábil, famoso por haber construido el laberinto de Creta.

dispositivo no se hizo popular hasta la década de 1860, cuando fue patentado por los responsables, tanto en Inglaterra y América. William F. Lincoln lo nombró el *zoótropo*, que significa, *rueda de la vida*.

El siguiente de los grandes inventos que serviría a la cinematografía sería el *revólver astronómico o revólver fotográfico* creado en 1874 por el astrónomo francés Pierre Jules Janssen. Aprovechando la película supersensible recién inventada, crea un dispositivo conocido como el *janssen*, con el que registra todas las fases de un eclipse lunar en una misma placa. El *janssen* sería el primer aparato *cronofotográfico*. Este revólver utilizaba dos discos y una placa sensible, y se basaba en el popular revólver *colt*.

Émile Reynaud¹⁹ en 1876, decidió crear un juguete óptico para el deleite de los niños. Estudiando y mejorando el *fenaquistiscopio* y el *zootropo*, en diciembre de 1877 patentó el *praxinoscopio*, el primer dispositivo que supera la distorsión de la imagen causada por ver en movimiento a través de las franjas. La imagen resultante sería más brillante que la conseguida con cualquier dispositivo anterior y debido a este avance, sustituyó rápidamente al zoótropo en popularidad. Gracias a estas innovaciones y a la comercialización del aparato, Reynaud recibió una mención honorífica por su trabajo en la Exposición Universal de París de 1878.

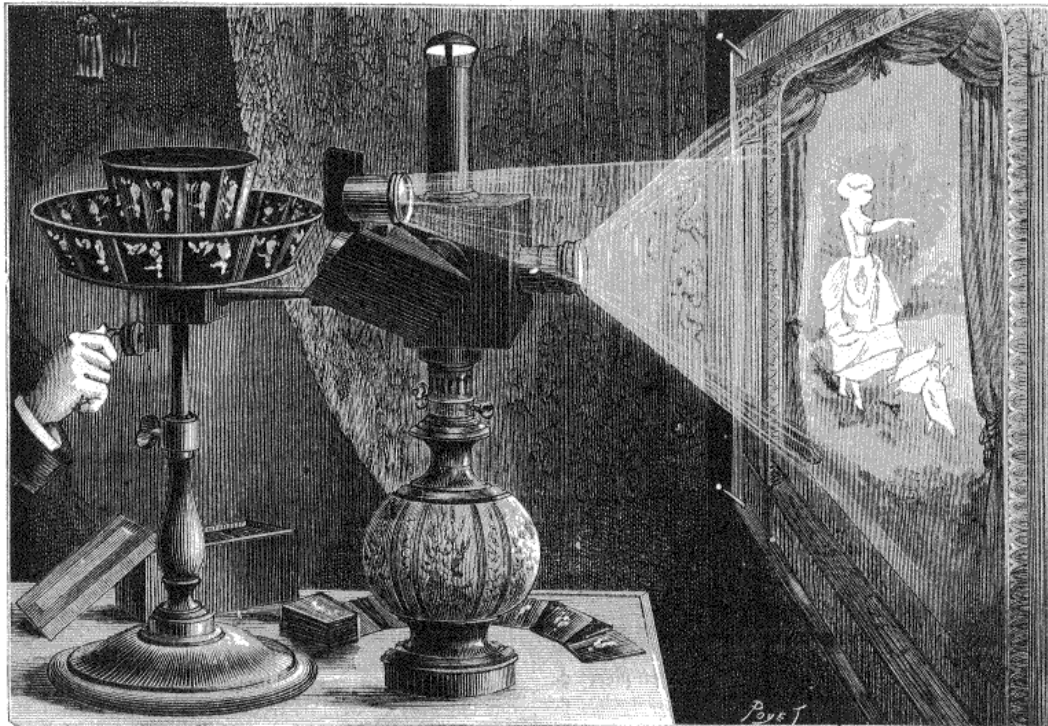
Emile Reynaud desarrolló asimismo una forma de diseño con un tambor de espejos en el centro de la máquina, que refleja los dibujos del praxinoscopio con pantalla externa, que simula la cinética de las primeras máquinas de proyección, y en 1888, Reynaud patenta el *teatro óptico*, primer aparato capaz de mostrar animaciones no cíclicas, gracias a las bandas prolongadas de imágenes, que eran colocadas en diversos tambores, además de la intrincada red de linternas, espejos y lentes que

¹⁹ Dominique Auzel, Émile Reynaud et l'image s'anima, Du May, Paris, 1992.

permitían que este aparato proyectara las animaciones en una pantalla.

Este *praxinoscopio* de enorme tamaño, fue diseñado específicamente para ofrecer funciones públicas, por lo que no se comercializó como los anteriores praxinoscopios.

El 28 de Octubre de 1892, gracias a las negociaciones hechas con el museo de cera Grévin en Paris, Reynaud proyectó sus *Pantomimas luminosas*, nombre con el que bautizó a sus animaciones ante el público francés. Con música especialmente compuesta por Gaston Paulin, en esta función se proyectaron 3 animaciones: *Pauvre Pierrot!* (*¡Pobre Pierrot!*), *Clown et ses chiens* (*El payaso y sus perros*) y *Un bon bock* (*Un buen café*). Las animaciones constaban por lo general de 500 a 700 diapositivas,



Praxinoscopio y
proyección
"La nature"
Reynaud, 1882.

Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

que eran hechas a mano en cintas transparentes. Gracias a la maquinaria de red de tambores, Reynaud podía rebobinar y adelantar las secuencias animadas de tal manera que podía prolongar la función hasta quince minutos.²⁰

Hacia 1872, Eadweard Muybridge desarrolla un modo de fotografiar el movimiento de animales y humanos utilizando múltiples cámaras que rápidamente disparan la una a continuación de la otra. En 1879 crea el *zoopraxiscopio*, un artefacto que proyectaba imágenes situadas en discos de cristal giratorios que en una rápida sucesión crean la impresión de movimiento. En el primer proyector las imágenes eran pintadas en el cristal como siluetas.

Según Ian White, hacia 1890 sus métodos quedaron obsoletos ya que lo que a Eadweard Muybridge le interesaba era el estudio científico y el desarrollo de la imagen en movimiento.

Entre 1892 y 1894 creó una segunda serie de discos en la que usaba dibujos perfilados impresos en los discos fotográficamente y coloreados a mano. Algunas de las imágenes animadas eran muy complejas, incluyendo múltiples combinaciones de secuencias de movimientos de animales y humanos. De su trabajo han sobrevivido 71 discos reproducidos en el libro *Eadweard Muybridge: The Kingston Museum Bequest*.²¹

El dispositivo del zoopraxiscopio, predecesor al cinematógrafo, fue una sensación para el público en la World's Columbian Exposition en Chicago en 1893. Muybridge continuaría promoviendo su fotografía y publicando trabajos hasta su retiro en 1900, que regresó a Inglaterra.

En 1882, Etienne Jules Marey (1830-1904), fisiólogo, médico, biomecánico e inventor creó el *fusil fotográfico* y la *cronofotografía*. El fusil fotográfico era capaz

²⁰ Laurent Mannoni, *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*, Richard Crangle, Exeter, 2000.

²¹ *Eadweard Muybridge, The Kingston Museum Bequest*.

de tomar sucesivas fotografías desde un mismo punto de vista. La creación del mismo tenía por función única analizar el movimiento, descomponerlo y reducirlo a un diagrama estructural. Más tarde incorporará un dispositivo de proyección al fusil fotográfico y esto le permitirá comparar mejor el movimiento continuo con su análisis congelado.

La película que utilizaba era circular, la estructura en bucle, en *loop*. Para Marey la reconstrucción naturalista del movimiento era percibida como un *defecto*, de ahí que se sintiera incomodado por el realismo de la imagen cinematográfica. El avance consistirá en abstraer el movimiento de su soporte material y convertirlo en una pura trama de relaciones.

La representación del tiempo en la imagen constituye un problema semiótico, cuya resolución ha dado sucesivas formulaciones a lo largo de los siglos. Albert Londe (1858-1917) investigador médico y cronofotógrafo, que trabajó durante dos décadas en el hospital Salpêtrière de París, desarrollándose como el fotógrafo científico más excepcional de su época, entendía que el cinematógrafo no tenía valor científico, ya que colocaba al observador en la misma situación que delante del modelo, a menos que se usara desde una perspectiva no naturalista en el sentido de usar la cámara lenta o acelerada.

De este modo constatamos como hombres de ciencia y positivistas de formación como Marey y Londe conseguirán interesarse por la primera mitad del proceso cinematográfico, el análisis o descomposición de los movimientos en instantes congelados, no viendo cualquier interés científico en el estado siguiente, la síntesis y reconstrucción de los movimientos a través de la proyección en la sala oscura.

Los avances siguientes se produjeron porque los creadores estaban más interesados

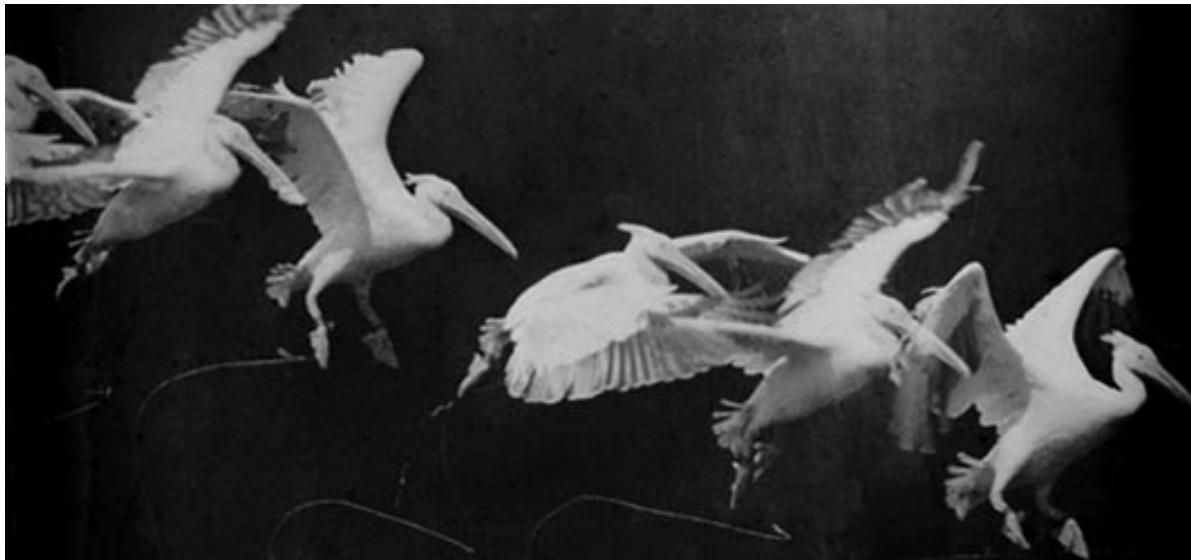
por el estado de síntesis realizado por el proyector, ya que solamente ahí era donde se podía crear una nueva modalidad de espectáculo, capaz de penetrar en el fondo del alma del espectador, meterse con sus fantasmas e interpelarlo como sujeto.

La producción precinematográfica que nos encontramos en la década de 1870 y hasta la muerte de la reina Victoria, en enero de 1901 se ha denominado *película victoriana*²². El cine de entonces estaba en la mente de magos, videntes y místicos que durante todo el siglo XIX fascinarán a multitudes en salas oscuras de proyecciones conocidas con nombres exóticos como *Phantasmagoría, Lampascope, Panorama, Betamiorama, Cyclorama, Cosmorama, Gyorama, Pleorama, Kineorama, Kalorama, Poccilorama, Neorama, Eidosphusikon, Nausorama, Physiorama, Typorama, Udorama, Uranorama, Octorama, Diaphanorama y Diorama*, en las que se proyectaban sombras chinescas, transparencias y fotografías, fuesen animadas o no.

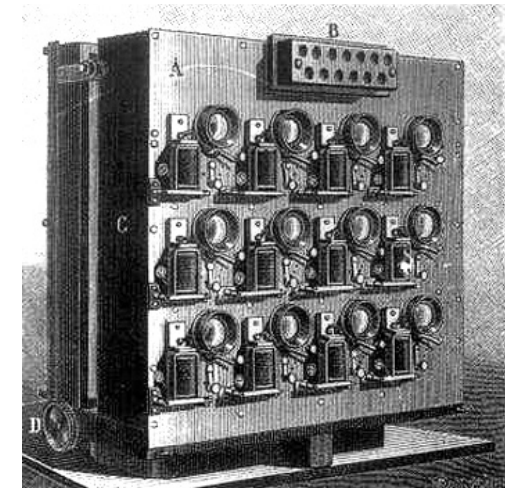
Todos aquellos trabajos van a confluir en la creación de máquinas que descomponen el movimiento, explorando el fenómeno de la persistencia de la retina, básico para la teoría de la imagen en movimiento y el cine.

²² Stepen Herbert and Luke McKernan (ed.), *Who's Who of Victorian Cinema*, publicado en British Film Institute, 1996.

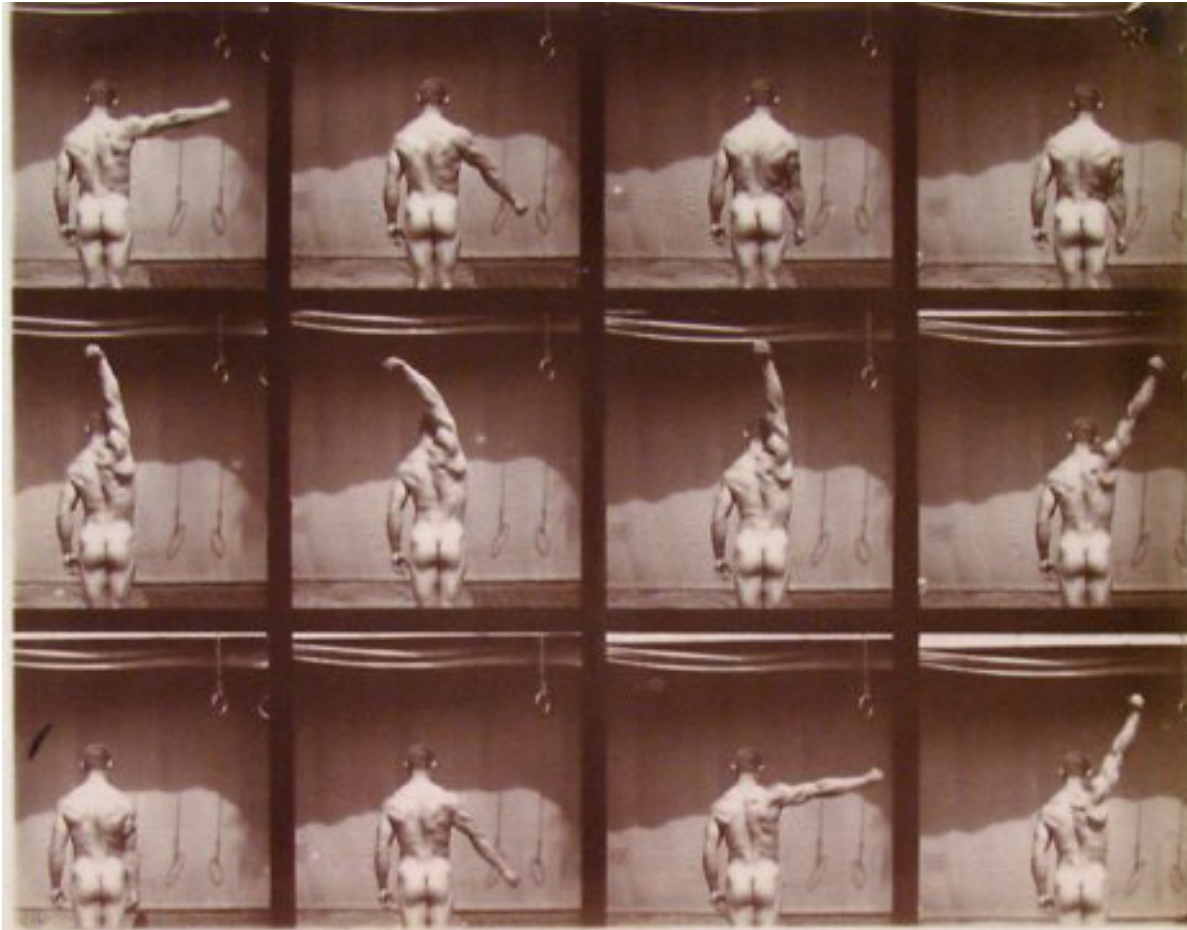
Foto de un pelícano volando por Étienne-Jules Marey, sobre 1882.



Cámara de doce lentes.
Marey- Londe,
1893.



*Doce vistas
cronofotográficas de
un atleta desnudo*
de Albert Londe.
Sin fecha de
datación exacta,
anterior a 1900.



El fenómeno de la persistencia de la retina fue descubierto por el científico belga Joseph Plateau que buscaba sintetizar el movimiento en base a una secuencia de imágenes fijas, demostrando como una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer completamente. Joseph Plateau había relacionado en 1829 el fenómeno de persistencia de la retina, con la síntesis del movimiento y el dispositivo de sintetización del movimiento. Esto derivará en el cinematógrafo de los Lumière.

Pero el fenómeno de persistencia de la retina nada tiene que ver con la síntesis del movimiento, que constituye un obstáculo para la formación de imágenes animadas, ya que tiende a superponerlas en la retina, mezclándolas entre sí. El objetivo del dispositivo cinematográfico era producir un efecto de continuidad en una secuencia de imágenes discontinuas. Para ello era imprescindible escoger una diferencia mínima entre las imágenes capaces de simular un movimiento sin que la discontinuidad estructural fuera notada.

Así el cinematógrafo como aparato técnico incorporó el *intervalo negro* entre la proyección de un fotograma y otro, intervalo que permitía atenuar la imagen persistente que quedaba repetida ante los ojos.

En *L'évolution créatrice* (1907), Henri Bergson afirma que el cine trabaja con un movimiento falso, una ilusión de movimiento, pues lo que hace es congelar instantes, y al estar bastante próximos, el movimiento que se da entre esos instantes congelados es lo que el cine muestra. De ahí que la ilusión cinematográfica opere con un movimiento abstracto, uniforme e impersonal, un movimiento que existe en apariencia y con el que hacemos desfilas las imágenes: *"Tomamos vistas casi instantáneas sobre la realidad que pasa [...], la percepción, la intelección, el lenguaje proceden en general así"*.²³

Esa argumentación se confrontaba en la época con la de Husserl y la fenomenología, como señala Deleuze en *La imagen-movimiento* donde recoge el debate que se procesaba en torno a las concepciones de la representación del movimiento en la imagen.

Como señala Deleuze: *"Si Bergson acusa al cine de ser un aliado ambiguo, sus razones son de otra índole. Porque si el cine desconoce el movimiento, la percepción natural*

²³ Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, Les Presses universitaires de France, 1959, p. 753.

también, de la misma manera y por las mismas razones [...] Es decir que para Bergson, el modelo no puede ser la percepción natural, pues ésta no posee ningún privilegio [...] el cine presenta quizás una gran ventaja: justamente porque carece de centro de anclaje y de horizonte, los cortes que efectúa no le impedirán remontar el camino por el que la percepción natural desciende. Aún si se habla de aproximación, ésta sería lo contrario de lo que invocaba la fenomenología”²⁴

Los grandes avances de la cinematografía pasarían directamente al servicio de las técnicas visuales. Gilles Deleuze discutiendo las ideas de Bergson, matiza que hoy se puede entrever la artificialidad de los resultados con base a la artificialidad de los medios, recordando también que el cine nos ofrece una imagen en movimiento, una imagen en la que los elementos variables interfieren unos con otros y cuyo recorte temporal congelado por el obturador es entonces un corte móvil.

²⁴ Deleuze, *op.cit.*, 1984.

Podemos señalar que el ojo no distingue entre un movimiento directamente percibido y otro movimiento mecánicamente producido o artificial. Esta anomalía apunta y sostiene la naturaleza fragmentaria y discontinua de la base técnica del cine, que necesitaba ser disimulada a toda instancia para producir que este error natural de los fotogramas no hiciera perder el efecto de continuidad y transparencia deseado originariamente por el cine.

Uno de los últimos inventos que desencadenaron la industria del cine sería el *rotoscopio* inventado por Max Fleischer, que a partir de 1912 utilizó para su serie *Out of the Inkwell*. Este dispositivo precursor de la técnica de captura de movimiento digital, permite a los animadores diseñar imágenes para películas de animación y puede ser usado para animar siguiendo una referencia filmada en vivo.

Hasta 1890, los científicos estaban interesados principalmente en el desarrollo de

la fotografía más que en el de la cinematografía. Esto cambió cuando el antiguo inventor, y entonces ya industrial, Thomas Alva Edison se estableció en el Black Maria, un estudio cerca de West Orange (Nueva Jersey), que se convirtió en el lugar donde realizaba sus experimentos sobre imágenes en movimiento, y el primer estudio de cine.

Edison desarrollará con su ayudante, William K. L. Dickson el sistema de engranajes, todavía empleado actualmente en las cámaras analógicas, que permite que la película corra dentro de la cámara. El primer kinetoscopio, patentado por Edison en 1891, tenía unos quince metros de película en un bucle interminable que el espectador —individual— tenía que ver a través de una pantalla de aumento. El artefacto, que funcionaba depositando una moneda, no puede considerarse por tanto un espectáculo público, y quedó como una curiosidad de salón que en 1894 se veía en Nueva York, y antes de finalizar ese año, en Londres, Berlín y París.

La película, en movimiento constante, pasaba por una lámpara eléctrica y por debajo de un cristal magnificador colocado en la parte superior de la caja. Entre la lámpara y la película había un obturador de disco rotatorio perforado con una estrecha ranura, que iluminaba cada fotograma tan brevemente que congelaba el movimiento de la película, proporcionando unas cuarenta imágenes por segundo.

Las películas utilizadas hacían tres cuartos de pulgada (19 mm.) y eran transportadas por medio de un mecanismo de alimentación horizontal. Las imágenes eran circulares. El visor individual se ponía en marcha, introduciéndole una moneda que activaba el motor eléctrico y ofrecía una visualización de unos 20 segundos. Edison introdujo el criterio básico que se convertiría en el estándar para todas las proyecciones cinematográficas antes de la llegada del vídeo: crea

la ilusión de circulación mediante la transmisión de una tira de película perforada con las imágenes secuenciales sobre una fuente de luz con un obturador de alta velocidad.

Los nuevos modelos fueron exhibidos en 1893, cuando comienza su fabricación generalizada. El primer *Salón Kinetoscopio* se abre en Nueva York en abril de 1894; contaba con diez aparatos, cada uno de los cuales ofrecía un programa diferente. Los temas son diversos: un forzado, lucha libre, una barbería, danzas escocesas, trapecio. Se habían filmado en los estudios *Black Maria*.

Posteriormente el *kinetófono*, un híbrido del *kinetoscopio* y el *fonógrafo*, aporta el sonido a través de unos auriculares.

En octubre de 1892 se diseña un nuevo *kinetógrafo* una cámara de cine en la cual la película se introducía verticalmente en lugar de horizontalmente. El nuevo diseño aceptaba una tira de película más ancha, de 35 mm., con cuatro perforaciones más o menos rectangulares a cada lado. Fue la primera cámara en usar película perforada de celuloide para captar con precisión las imágenes y para un transporte efectivo a través de la máquina. Estaba impulsada por un motor eléctrico, mientras que la mayoría de las otras cámaras eran manuales.

El mecanismo de la cámara *kinetógrafo* podría haberse adaptado para proyecciones, pero no llegó a hacerse. De hecho, al principio, Edison no creía que la proyección en público llegase a tener éxito. Finalmente el *kinetoscopio* se exhibió en París en agosto de 1894 y en Londres en octubre.

La familia Latham sí se sintió interesada por la proyección. En abril de 1895 Dickson abandona a Edison y comienza a colaborar con los Latham sobre una versión del *kinetoscopio*. El *eidoloscopio* se exhibe en mayo en Nueva York, pero la débil

definición de las imágenes y su poca luminosidad hicieron que el invento no se popularizase. De hecho, la primera exhibición de películas en los EE.UU., basada en la proyección intermitente de una tira de celuloide, fue obra de Jenkins y Armat, a través del *phantascopio*. Después se separaron. Armat volvió a rediseñar la máquina y la bautizó como *vitascopio*.

En febrero de 1896 Edison vio una demostración de éste y firmó un acuerdo con Armat para el suministro de proyectores, que serían promocionados y vendidos bajo el nombre de Edison. La primera exhibición pública del *vitascopio* se realizó en el *music hall* Koster y Bial de Nueva York, el 23 de abril de 1896. A primeros de siglo aparece el *kinetoscopio de proyección*.

1.3. De la imagen cinematográfica a la imagen con sonido ²⁵

Aquellos experimentos sobre la proyección de imágenes en movimiento, visibles para más de un espectador, fueron desarrollándose simultáneamente en Estados Unidos y en Europa.

En julio de 1879 George Eastman (1854-1932) fabricante americano que se había iniciado en la fotografía dos años antes, ideó una máquina para simplificar el recubrimiento de placas, comenzando en abril de 1880 la fabricación y formando a continuación la Eastman Dry Plate Company. Posteriormente, Eastman diseñó y patentó una máquina de revestimiento para la producción a gran escala de la película de papel, disminuyendo los costes drásticamente.

La película flexible del papel sería acogida favorablemente por los experimentadores en la fotografía de la secuencia, y la cámara Kodak se puso en marcha en junio de 1888. El lema de *marketing* de Eastman resume perfectamente la ventaja: "*Usted pulsa el botón, nosotros hacemos el resto*".

Con los años, la empresa Eastman Kodak Company se convirtió en una gigantesca corporación multinacional con la fabricación y comercialización en todo el mundo, responsable de muchos avances importantes en la fotografía.

Paralelamente Thomas Henry Blair (1855-1919) se convertiría en proveedor principal de tiras de película de celuloide flexible a la industria del cine nuevo produciendo la cámara *Kamaret Roll* en 1891, una cámara para luz natural en 1892, así como una línea completa de placas fotográficas secas, suministros y accesorios. Blair comenzó la producción comercial de películas en rollo de celuloide en Boston en 1891, sobre un soporte de celuloide helado, especialmente adecuado para

²⁵ Entre las obras generales que utilizó se encuentran G. Sadoul, *Historia del cine mundial, De los orígenes hasta nuestro días*, Buenos Aires, 1976; R. Gubern, *Historia del cine*, Lumen, Barcelona, 1989; J. Wyver, *La imagen en movimiento*, Filmoteca valenciana, 1991; Ira Konigberg, *The Complete Film Dictionary*, Penguin reference book, 1987.

ser visto por la luz transmitida, comprado a la Compañía de Celuloide de Nueva Jersey.

Hasta septiembre de 1896 casi todas las películas usadas por Edison fueron compradas a Blair, incluidas todas para las producciones de cine para *kinetoscopio*. Finalmente ante las dificultades financieras de Blair, Eastman compró su empresa creando la Compañía Eastman Kodak.

En Francia, Guillermo León Bouly (1872-1932) crearía el término *fotografía*, tras presentar el 12 de febrero de 1892 la patente de un dispositivo “equipo fotográfico y óptico reversible para el análisis y la síntesis del movimiento”. El dispositivo era capaz de proyectar utilizando una película sensible sin agujeros y ya estaban presentes todos los principios necesarios para el cine. El 27 de diciembre 1893 corregiría el nombre de su patente que se convierte en *cinematógrafo*, siendo el verdadero inventor del término *fotografía*.

Paralelamente y a pesar de no contar con la gran infraestructura industrial de Edison, los hermanos Louis y Auguste Lumière llegarían al *cinematógrafo*, invento que era al mismo tiempo cámara, copiadora y proyector, y que sería el primer aparato que se puede calificar auténticamente de *cine*, por lo que la fecha de su presentación pública, el 28 de diciembre de 1895, y el nombre de los inventores han quedado reconocidos universalmente como los iniciadores de la historia del cine.

Louis Jean Lumière (1864-1948) y Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862-1954) habían nacido en Besançon, pero crecieron en Lyon donde su padre, Antoine Lumière, tenía un taller fotográfico, y ambos hermanos trabajaron con él, Louis como físico y Auguste como administrador.²⁶

²⁶ Guy Borgé/Marjorie Borgé, *Les Lumière, Antoine, Auguste, Louis et les autres: l'invention du cinéma, les autochromes*, Préface de Jacques Trarieux-Lumière, Lyon, ELAH, Éd. lyonnaises d'art et d'histoire, 2004.

Louis hizo algunas mejoras en el proceso de fotografías estáticas. A partir de 1892 los hermanos empezaron a trabajar en la posibilidad de imágenes en movimiento, patentando un número significativo de procesos notables, como agujerear la cinta del film para permitir su movimiento por la cámara y creando un aparato que servía como cámara y como proyector: el *cinematógrafo*, que se basaba en la persistencia retiniana de imágenes en el ojo humano.

El *cinematógrafo* sería patentado el 13 de febrero de 1894. En el verano de 1894 los hermanos Louis y Auguste Lumière tenían a punto la cámara que servía tanto como tomavistas o como proyector, y con ella llevaron a cabo su primera filmación ese otoño. El 22 de marzo de 1895 fue mostrada en París en una sesión de la Société d'Encouragement à l'Industrie Nationale la conocida *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Monplaisir (Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir)*, rodada tres días antes, el 19 de marzo de 1895.

Los Lumière decidieron hacer una presentación pública, y para ello pegaron un cartel en la vidriera del Gran Café, en el número 14 del Boulevard des Capucines.

Se proyectaron varias cintas entre las que destacaban, aparte de la ya citada *Salida de la fábrica Lumière*, otras como *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat* o *El desayuno del bebé*, e incluía la primera película de ficción: *El regador regado*. Así, con este catálogo, el cine comenzó su historia a modo de documental, como testigo objetivo de la vida cotidiana.

Fue entonces cuando se realizó la primera proyección pública de la historia con un instrumento que Marcel L'Herbier llamaría *la máquina de imprimir la vida*, una cajita de unos 20 centímetros por un lado y 12 de profundidad que permitía

tomar imágenes, proyectarlas y hasta copiarlas. Funcionaba con una película de 35 milímetros, al igual que el competidor *kinetoscopio* de Edison, pero tenía varias ventajas: corría a dieciséis fotogramas por segundo frente a los cuarenta y ocho del invento de Edison, lo que permitía un menor gasto de cinta, y no pesaba más que una cámara fotográfica con su trípode.

Auguste y Louis Lumière también desarrollaron y comercializaron el primer proceso industrial de fotografía en color: el *autocromo*. El *autocromo* (del inglés *autochrome*) es un procedimiento fotográfico en color de síntesis aditiva, patentado en el año 1903 y comercializado en 1907, resultando ser el único procedimiento en color disponible hasta el año 1935, pero acabó abandonándose por resultar costoso y precisar de largos tiempos de exposición.

Con estas cintas, rodadas en los lugares más exóticos del planeta, surge el montaje. Su posición económica y el interés que mostraban hacia la ciencia les hicieron menospreciar las posibilidades comerciales de su invento, por lo que finalmente abandonaron la producción cinematográfica. Su colaboración con el Gobierno de Vichy deterioró su imagen pública tras el final de la II guerra mundial.

En todo caso el cinematógrafo introduciría, como dice Roman Gubern, una revolución en el mundo de las imágenes y del espectáculo: *“Aquel inocente artefacto de Física recreativa que aprovechaba el fenómeno de persistencia retiniana para excitar el sistema nervioso de sus espectadores con emociones inéditas, estaba abriendo una página nueva en la representación realista del mundo, culminando el itinerario artístico que, iniciado por Stendhal, pasa por Flaubert, Balzac, Zola, el daguerrotipo y los impresionistas. La revolución que introdujo en el mundo de las imágenes el Almuerzo campestre de Manet, con su realismo que ‘ofende al pudor’, según palabras*

del emperador de Francia, ha desembocado en la máquina de imprimir la vida de Lumière. Y esto habrá de resultar decisivo en la historia del arte contemporáneo".²⁷

Los Lumière a finales de 1896, ya no eran los únicos empresarios y productores de la naciente cinematografía. Habían surgido competidores tanto en Francia, como Léal, Pathe y Meliès y en Estados Unidos, como Edison y la Biograph. También en Londres apareció William Paul. Una competencia que se convertiría en lucha por conquistar mercados.

El cine que se producía en el estudio de Edison era más teatral: números circenses, bailarinas y actores dramáticos que actuaban para las cámaras, pero para entonces el equipamiento elemental ya había sido estandarizado, siguiendo el modelo del cinematógrafo de los hermanos Lumière, y las películas comenzaron a comercializarse a escala internacional.

La historia del cine daría prioridad al regreso de lo onírico en detrimento de la conciencia analítica, a la impresión de realidad en lugar de la transgresión de lo real, a la ilusión frente al descubrimiento. El poder de la sala oscura de revolver e invocar en nuestros fantasmas interiores, repercutió en el fondo del espíritu del hombre de nuestro tiempo, en el hombre paradójicamente cargado por el peso del positivismo de los sistemas, de las máquinas y de las técnicas.

El cine se constituyó en el *arte del simulacro* o de la *apariencia*, que puede generar copias, verdadero imperio de los sentidos donde la gente corría en bandadas en busca de evasión y refugio. Lo que atraía a las personas a las salas no era ninguna promesa de conocimiento, sino más bien la posibilidad de realizar en ellas una especie de regresión, de reconciliarse con los fantasmas interiores, o de hallar un

²⁷ Roman Gubern, *Historia del Cine*, Lumen, Barcelona, 1971, vol. 1, p. 36.

resorte para poner en marcha la imaginación, perspectivas que no estaban en ningún caso, contempladas por los hombres de ciencia.

La llamada *escuela de Brighton* proporcionaría avances en los tres efectos de montaje que constituyen la esencia del cine. G. A. Smith descubriría el primero la utilización de la cámara como un ojo que observa las cosas de cerca o de lejos haciendo alternar lo que se dio en llamar primeros planos y planos generales, y en segundo lugar aplicando un viejo procedimiento fotográfico, utilizaría la *sobreimpresión*, y se serviría de ella para desdoblar personajes (*The Corsican Brothers*, 1898) produciendo nuevas películas fantásticas.

En torno a los elementos del lenguaje cinematográfico, la escuela de Brighton aportaría las nociones de primer plano, montaje como elemento narrativo (fragmentación de una escena en diferentes planos), sobreimpresión, montaje paralelo, invención del *kinemakolor*, primer sistema de cine cromático, movimientos de cámara que captura los diferentes puntos de vista, *travellings*, plano-contraplano, persecuciones y asuntos realistas, escenarios realistas (calles, playas, jardín) y el *chroma key*.

James Williamson (1885-1933) vecino y amigo de G. A. Smith descubriría la alternancia de episodios que se desarrollan en lugares diferentes. Finalmente Porter conseguiría que la cámara siguiera a un personaje en sus desplazamientos a través de diversos decorados. Williamson presenta en su película *The Big Swallow* (1901) a un hombre que se acerca al objetivo de la cámara, muy enfadado hasta que su boca ocupa todo el encuadre y en un salto de montaje engulle a la cámara y luego al camarógrafo, y luego alejándose del plano queda el hombre sonriente y satisfecho.

El productor francés Albert Kirchner (Léar) dirigiría en el otoño de 1896 la filmación del *strip-tease* de Louise Willy, siendo esta película pionera en el cine pornográfico. Léar seguiría trabajando en el cine, patentando una cámara y posteriormente produciría películas religiosas haciendo una versión de la pasión de Cristo que sería la primera de las adaptaciones de la Biblia por la cinematografía.

Charles Pathé (1863-1957) se convertiría en el más importante empresario del cine mudo. Tras asistir a una audición del fonógrafo de Edison en 1894, adquirió un *fonógrafo* y montó un negocio de venta de cilindros fonográficos y *kinetoscopios*, adentrándose de lleno en la producción y convirtiéndose en el pionero en la industrialización del cine en Francia. En 1896, fundó Pathé Frères y, con su hermano Emilio, se inicia el mismo año en la industrialización de la grabación sonora. Todos los segmentos de la industria del cine serían explotados: los laboratorios de producción, distribución, películas de la explotación. En sus películas aplicó una fórmula para atraer a todo tipo de espectador.

En 1901, se unió a Ferdinand Zecca que se encarga de producir y dirigir películas como productos de la firma Pathé. Alrededor de 1905, la compañía emplea a un personal especializado escritores, diseñadores, guionistas, camarógrafos, directores. Desde 1902 hasta 1904, abrieron sucursales en Europa y Estados Unidos y de setenta películas en 1901 pasarían a quinientas en 1903, retirándose en 1930 de los asuntos cinematográficos, después de ceder sus acciones a Bernard Natan.

Zecca descubre un ingenioso truco en su película *Une Idylle sous un tunnel (1901)*, para hacer desfilan tras la ventanilla de un vagón de tren, dejando sin impresionar el rectángulo correspondiente a la ventanilla para, después rodar sobre esa zona de película virgen un paisaje visto en *travelling* desde un vehículo.

Asistente a la primera representación del cinematógrafo de los Lumière, Georges Méliès (1861-1938) demostraría que el cine no sólo servía para grabar la realidad, sino que también podía recrearla o falsearla.²⁸

Interesado por la prestidigitación que había visto en una sala de Londres donde había sido enviado por su padre para perfeccionar su inglés, Méliès compraría en 1838 el teatro Robert Houdin y crearía la Academia de Prestidigitación de la que sería presidente. No pudiendo adquirir la máquina de los Lumière, optó por construir su propia máquina cinematográfica, proyectando el 5 de abril de 1896 las primeras películas en su teatro.²⁹

Con estas imaginativas premisas, hizo una serie de películas que exploraban el potencial narrativo del nuevo medio, dando inicio al cine de una sola bobina. En un estudio en las afueras de París, Méliès rodó el primer gran filme puesto en escena cuya proyección duró cerca de quince minutos: *L’Affaire Dreyfus (El caso Dreyfus, 1899)* y filmó *Cendrillas (Cenicienta, 1900)* en 20 escenas.

Pionero en la utilización de la sustitución de elementos mediante el parado de la cámara, en la exposición múltiple del negativo —doble superimpresión— y los fundidos a negro y desde negro, utilizó en su teatro, convertido en el primer estudio de cine, sistemas mecánicos para ocultar zonas al sol, trampillas y otros mecanismos de puesta en escena.

En 1902 realizaría su obra más ambiciosa, *Viaje a la Luna (Le Voyage dans la Lune)* en blanco y negro, muda y de ciencia ficción, escrita en compañía de su hermano mayor Gaston Méliès, basada en las dos grandes novelas literarias *De la Tierra a la Luna*, de Julio Verne y *The First Men in the Moon*, de Herbert George Wells. La película dura 14 minutos con 12 segundos a una velocidad de 16 fotogramas por

²⁸ Román Gubern, *La era de los pioneros*, Historia del Cine 5º, Lumen, pp. 21-62.

²⁹ Antonio Costa, “Méliès y el cine francés de los orígenes (1896-1908)”, en VV. AA., *Historia general del cine*.

segundo, y algo más de ocho, proyectada a 25 fotogramas por segundo. Este film sería el primero de ciencia ficción de la historia del cine. La imagen de la cara de la luna recibiendo el impacto de un cohete espacial disparado por una bala de cañón, es uno de los planos más conocidos de la historia del cine.

Fotograma
Le Voyage
dans la lune,
1902.



Méliès intentó distribuir comercialmente *Viaje a la Luna* en Estados Unidos, pero técnicos que trabajaban para Thomas Edison lograron hacer copias del film y las distribuyeron por toda Norteamérica, y a pesar de que fue un éxito, Méliès nunca recibió dinero por su explotación.

Una de sus primeras películas *El muro o El derribo de un muro* se empezó a proyectar a principio de 1896 al revés, es decir en sentido contrario al del registro de las imágenes, ofreciendo la ilusión de una vuelta atrás en el tiempo y de una ruptura mágica de la ley de la gravedad, truco mecánico que sería repetido en otras cintas.

Otro de sus films, *Alucinaciones del barón de Münchhausen*, volvería a experimentar las posibilidades de los trucajes con la cámara de cine, descubriendo que, deteniendo la cámara en mitad de una toma y recolocando los elementos de la escena, podían, por ejemplo, hacer desaparecer objetos.

Del mismo modo, retrocediendo la película unos cuantos centímetros y comenzando la siguiente toma encima de lo ya filmado, lograba superposiciones, exposiciones dobles y disoluciones (fundidos y encadenados, como elemento de transición entre distintas escenas). Sus cortometrajes fueron un éxito inmediato de público y pronto se difundieron por todo el mundo, constituyéndose en precursores significativos de las técnicas y los estilos de un arte entonces balbuceante.

En diecisiete años de actividad, Méliès realizó cerca de seiscientos cortometrajes de fantasía, ciencia ficción y reconstrucción histórica. La paulatina transformación de la industria —monopolizada por Edison en Estados Unidos y Pathé en Francia— junto con la llegada de la Primera Guerra Mundial, afectaron a su negocio, que fue declinando sin remedio.

En 1925 se reencuentra con una de sus principales actrices, Jeanne d'Alcy que regentaba un quiosco de juguetes y golosinas en la estación de Montparnasse. Méliès se casó con ella ocupándose juntos de la tienda. Allí será reconocido más tarde por Léon Druhot, director de *Ciné Journal*, que lo rescatará del olvido. Su obra será redescubierta por la vanguardia cinematográfica francesa, especialmente por los surrealistas, que reivindicaron su figura hasta el punto de que Méliès fue reconocido con la Legión de Honor en 1931 por toda su trayectoria.

Poco antes de la muerte de Méliès, en 1938, Henri Langlois, creador de la Cinemateca francesa recuperó y restauró parte de sus películas. Georges Méliès fue el gran

creador del cine de espectáculo y fantasía, dando el paso hacia la creación de un lenguaje de ficción para el cine del que carecía el cinematógrafo tomavistas de los Lumière.

Haremos también referencia al español Segundo de Chomón y Ruiz (1871-1929), quien junto a los hermanos Lumière, Méliès y Pathé sería uno de los pioneros de la historia del cine, trabajando incansablemente en nuevos descubrimientos técnicos y efectos especiales que aplicará a sus películas. Contratado por Pathé para competir con Méliès, realizó numerosas películas fantásticas. Chomón perfeccionaría la técnica del paso de manivela, que consiste en obtener tomas fotograma a fotograma para comprimir el tiempo, tal y como utiliza en *Eclipse de sol* (1905).

Paralelamente y aún con anterioridad a los trabajos cinematográficos de los Lumière, debe considerarse la figura de Louis Le Prince (1842-1890) quien filmaría en 1888 las primeras secuencias de imágenes en movimiento (*Roundhay Garden Scene* y *Leeds Bridge*) y por tanto con anterioridad a la primera película de Edison, hecha en 1891 y de Lumière en 1892. Le Prince, nacido en Metz (Francia) se estableció en Estados Unidos en 1881, construyendo una cámara de lente única capaz de capturar el movimiento, que utilizaría a su regreso en Leeds y proyectando su trabajo en lo que se conoce como la primera exhibición cinematográfica.

El estilo documentalista de los hermanos Lumière y las fantasías teatrales de Méliès se fundieron en las ficciones realistas del inventor estadounidense Edwin S. Porter, a quien se le atribuye en ocasiones la paternidad del cine de ficción.

Edwin S. Porter (1870-1941), alistado en la marina americana como electricista, entró a trabajar en la cinematografía en 1896, el primer año en que se proyectaron

películas comerciales en Estados Unidos. Se incorporó a los estudios de Edison en 1899, primero como ayudante de cámara y luego como jefe de su estudio desde 1902 a 1910. Porter contrataría *El Viaje a la Luna* de Méliès para la compañía de Edison.

Con Porter se consolida la técnica narrativa de ese nuevo invento que era el cine. Una vez que la vigilancia se hizo más estrecha, al estudio de Edison no le bastaba con pedir los negativos de las películas europeas con la excusa de catalogarse inventor de la fotografía animada. Más aún, cuando Méliès instaló una sucursal en los Estados Unidos, la copia de los filmes se hacía más difícil, por lo que Edison recurrió a otro método menos peligroso: el plagio, y fue entonces Edwin S. Porter el hombre clave de esta sección.

Fascinado por el trabajo de Méliès, Porter quiso hacer también un cine narrativo, recogiendo los hallazgos de la escuela británica sobre el montaje como forma narrativa, de Ferdinand Zecca la estructuración del relato de sus dramas, y del propio Méliès la puesta en escena. En 1902, rodó *Salvamento en un incendio (La vida de un bombero americano/Life of An American Fireman)* con escenas documentales auténticas, que ha sido considerada como una película pionera en el montaje paralelo. Hoy sabemos que fue obra de un montaje posterior, influido por la Escuela de Brighton.

Trabajando en el estudio de Edison, Porter produjo la primera película estadounidense interesante, *Asalto y robo de un tren (The Great Train Robbery)*, en 1903. Esta película, de 8 minutos, influyó de forma decisiva en el desarrollo del cine, porque incluía innovaciones como el montaje de escenas filmadas en diferentes momentos y lugares para componer una unidad narrativa. Al hacer esto, Porter

inició el montaje, uno de los fundamentos de la creación cinematográfica, proceso en el que diferentes fragmentos elegidos de las diversas tomas realizadas —o disponibles— se reúnen para conseguir un conjunto coherente.

Asalto y robo de un tren inició el género del *western*, y puede ser considerada como la primera obra importante, con argumento de ficción, del cine americano. La película emplea de forma algo rudimentaria el montaje paralelo y aunque la acción suele transcurrir de cara al espectador, de la forma teatralizada que imponía Méliès, se observa un uso narrativo de la profundidad. Su última escena, un primer plano de un pistolero disparando sus armas hacia el espectador, causó una impresión parecida a la que pudo hacer en su día el tren de los hermanos Lumière.

Esta película se ha considerado como la primera aparición de un modelo de narración plenamente cinematográfica, obtuvo gran éxito y contribuyó de forma notable a que el cine se convirtiera en un espectáculo masivo. Las pequeñas salas de cine, conocidas como *nickelodeones*, se extendieron por Estados Unidos, y el cine comenzó a surgir como industria. La mayoría de las películas de la época, de una sola bobina, eran comedias breves, historias de aventuras o grabaciones de actuaciones de los actores teatrales más famosos del momento.

Porter se mantendrá activo como director y guionista algunos años más. En 1909 abandonó los estudios de Edison para fundar una compañía propia que solamente subsistió tres años, aceptando entonces la oferta de Adolph Zukor para convertirse en director de la *Famous Players Film Company*, la primera empresa norteamericana para producir largometrajes, desde la que dirigirá a grandes actores como James H. Hackett, Mary Pickford, Pauline Frederick y John Barrymore, dejando *Famous Players* en 1915, continuando su trabajo como inventor y diseñador, obteniendo

varias patentes para las cámaras y dispositivos de proyección.

Entre 1909 y 1912 la naciente industria estaría bajo el control de un trust estadounidense, la MPPC (*Motion Pictures Patents Company*), formado por los principales productores. Este grupo limitó la duración de las películas a una o dos bobinas y rechazó la petición de los actores de aparecer en los títulos de crédito. El trust sería desmontado con éxito en 1912 por la ley antitrust del gobierno, que permitió a los productores independientes formar sus propias compañías de distribución y exhibición, por lo que pudieron llegar hasta el público estadounidense obras europeas de calidad, como *Quo vadis?* (1912, de Enrico Guazzoni), y *La reina Isabel* (1912), protagonizada por la actriz Sarah Bernhardt. Películas como *Frankenstein* creada por Edison Studios en 1910 o *El Mago de Oz* por L. Frank Baum de la misma fecha sentarán precedentes en la narrativa y producción cinematográfica.

Italia creó en 1912 más de setecientas producciones, siendo el cine más potente del mundo, lo que llevó a los productores estadounidenses a la acción, viéndose obligados a hacer películas más largas, en las que los directores tuvieran también una mayor libertad artística, y los actores figuraran en los títulos de crédito. Esto hizo indefectiblemente que algunos de éstos se convirtieran en los favoritos del público y como resultado, siguió un periodo de expansión económica y artística en el cine de este país.

Entre 1915 y 1920 las grandes salas de cine proliferaron por todo el territorio de Estados Unidos, mientras la industria se trasladaba de los alrededores de Nueva York a Hollywood, pequeña localidad californiana junto a Los Ángeles donde los productores independientes, como Thomas Harper Ince, Cecil B. De Mille y Mack

Sennett, construyeron sus propios estudios.

A principios de los años 1900, las compañías productoras de cine de Nueva York y Nueva Jersey comenzaron a trasladarse a California debido al monopolio establecido por Edison en EE. UU. y también por sus numerosos días de sol durante el año, y a que los días eran también más largos. Aunque ya existía la luz eléctrica, los estudios de cine dependían de la iluminación natural para poder rodar.

El primer estudio en la zona de Hollywood se fundó en 1911. Durante ese mismo año otros quince estudios se establecieron allí, principalmente, por el buen clima que facilitaba los rodajes en exteriores. Esto se debía a que muchos estudios empezaron a dejar de pagar la abusiva tasa Edison, que poseía la patente como teórico inventor del cine, lo que podía meterles en serios problemas legales. El distrito de Hollywood iría evolucionando hasta convertirse en la meca del cine de todo el mundo occidental.

Thomas Harper Ince (1822-1924), introdujo el sistema de unidades, en el que la producción de cada película estaba descentralizada —se trabajaba por obra—, con lo que se podían hacer simultáneamente varias películas, cada una de ellas supervisada de principio a fin por un jefe de unidad —un productor ejecutivo— que dependía a su vez del jefe del estudio. Se produjeron así cientos de películas al año como respuesta a la creciente demanda de las salas. La inmensa mayoría eran westerns, comedias y melodramas, como el de Cecil B. De Mille, *Macho y hembra* (1919) protagonizado por Gloria Swanson. Ince, por su parte, se especializó en la guerra civil estadounidense y el lejano Oeste, sin concesiones al sentimentalismo, en los que destacó el entonces popular vaquero William S. Hart.

A medida que pasó el tiempo, los directores aprendieron técnicas como mover la

cámara (por ejemplo, el *travelling*) o utilizarla en ángulo picado o contrapicado, que en esa época eran ideas revolucionarias. También se pasó desde el telón pintado al escenario tridimensional, por obra especialmente de los filmes históricos rodados en Italia en la década de los años diez (*Quo vadis?* o *Cabiria*).

El director cinematográfico estadounidense David W. Griffith (1875-1948), considerado como el creador del modelo americano de representación cinematográfica —montaje invisible— sería llamado *el padre del cine moderno*. De ascendencia irlandesa y educado en el sur de los Estados Unidos, con la carga de racismo que esto conllevaba, Griffith se hizo actor aficionado, comenzando a trabajar en Nueva York para la AM&B (American Mutoscope & Biograph), llegando a ser director de la compañía que rodó la primera película de Hollywood, *En la antigua California* (1910) y realizando otros films convirtiéndose en 1913 en productor independiente.

Convencido de la viabilidad comercial del cine e influido por los largometrajes europeos, lograría en 1915 un éxito excepcional con *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*) que retrata las aventuras y desventuras de dos familias amigas que representan el norte y el sur de los Estados Unidos durante la guerra de secesión. Su tesis era que la reconstrucción fue un desastre, los negros nunca pudieron ser integrados como iguales en la sociedad blanca, y las acciones violentas del Ku Klux Klan se justifican porque ayudaron a restablecer un gobierno honesto.

Cuando el film se estrenó, hubo disturbios en Boston, Filadelfia y otras ciudades importantes. Chicago, Denver, Kansas City, Minneapolis, Pittsburgh y St. Louis cancelaron el estreno. El carácter incendiario de la película incitó a la violencia contra los negros. En Lafayette, Indiana, un hombre blanco, tras ver el film, asesinó a

un adolescente negro. La película sería acusada de racista. Pero el film se considera un hito de la historia del cine porque David W. Griffith reúne y sistematiza todos los recursos narrativos que había ido desarrollando el cine hasta ese momento (1915) y lo hace de una forma en que queda establecido un modelo de cine que se perpetuaría hasta la actualidad.

La forma en que se establece el salto de eje, el uso de los primeros planos y la alternancia entre planos generales permiten que el espectador comprenda y organice mentalmente el espacio donde transcurre la acción. También la utilización de planos cortos donde se aprecia el detalle constituyen la base del modelo, siendo famosa la escena del asesinato de Lincoln, estudiada en numerosos manuales de cine.

Griffith respondería a la recepción negativa de una gran cantidad de críticos de cine con su film *Intolerancia*, una de las películas más caras de la historia del cine, que explora el tema de la intolerancia por medio de cuatro historias localizadas en momentos diversos de la historia: la matanza de los hugonotes en Francia la noche de San Bartolomé de 1572, la pasión y muerte de Jesucristo, una huelga de trabajadores contemporánea y la caída de la Babilonia del rey Baltasar en el año 539 ante el ataque de Ciro II el Grande, rey del imperio persa.

Según las historias iban llegando a su clímax, Griffith hace más rápido el montaje alternado, con secuencias cada vez más cortas, y creando una tensión hacia el desenlace de las cuatro historias. La película destaca por sus escenas grandilocuentes. Sin embargo *Intolerancia* tuvo grandes pérdidas, pues su éxito no fue el esperado porque la estructura era demasiado compleja y la pretensión intelectual y moralizante fue mal entendida por quienes pedían al cine entretenimiento, intriga

y emociones por encima del comentario moral.

La película sería alabada por la crítica, aunque su mensaje pacifista fue rechazado en una Europa inmersa en la primera guerra mundial y por sectores proclives al intervencionismo de la sociedad estadounidense.

La inmediata posguerra sería el escenario del inicio de la vanguardia cinematográfica, que tendrá su obra cumbre en el *Gabinete del Doctor Caligari* considerada por Mitry como la primera obra vanguardista.

Ya en la primera década del siglo XX se produciría un proceso de sensibilización de la vanguardia hacia el cinematógrafo. En torno a 1912 Picasso había fraguado la idea de utilizar el cine para representar el movimiento, y Kandinsky emprendió dos proyectos que no llegaron a desarrollarse: una colaboración con Arnold Schönberg para el rodaje en su segunda composición lírica, *Die Glückliche Hand*, y la filmación por él mismo de su opera en un acto escrita, sin diálogos y sin argumento convencional en 1912, *Der gelbe Klang (The Yellow Sound o Sonoridad amarilla)*, que fue la primera y más influyente³⁰ pieza de cuatro dramas color-tono que concibió desde 1901 a 1914. Las otras obras se titularon *The Green Sound*, *Black and White*, y *Violet*.

Por varias razones, entre otras el comienzo de la I guerra mundial, la obra nunca llegó a ser estrenada en vida del autor y la misma llegaría a los escenarios en el teatro Marymount en Manhattan Nueva York en 1918. Este drama abstracto se presenta dividido en seis cuadros en los que vemos un niño vestido de blanco y un adulto vestido de negro representando la vida y la muerte, otras figuras vestidas con colores lisos así como cinco gigantes vestidos de amarillo intenso y criaturas vestidas de rojo de simbolizando a los pájaros. Estos *proyectos* de Kandinsky

³⁰ David F. Kuhns, *German Expressionist Theatre: The Actor and the Stage*, Cambridge, Cambridge University Press, 1997 p. 148.

perseguían una obra de arte sintética en la que color, movimiento y sonido se fusionarían en el espíritu del espectador para formar un fenómeno expresivo singular del que surgiría un nuevo orden de la experiencia estética, como la sinestesia o la teoría del color, que aunaban múltiples formas artísticas y medios.³¹ Ya en 1911 Kandinsky había publicado su propia teoría sobre el color y la sinestesia en su obra *On the Spiritual in Art (De lo espiritual en el arte)*.

Utilizando los elementos del simbolismo y surrealismo, el trabajo de Kandinsky tuvo una influencia relevante sobre las artes y en autores como Arnold Schönberg³² (1874-1951) o el innovador Lothar Schreyer, (1886-1966), que construyó sobre el teatro alemán una teoría entera de la performance, de la actuación, sobre el proceso expresivo sugerido primeramente en el *Sonoridad amarilla*.

Esta reflexión continúa con una apreciación importante: en ningún caso el cine era concebido como algo independiente, sino como un conjunto de potencialidades, que unidas a las artes tradicionales, generarían nuevas formas expresivas. Se recoge así la cita de Luciano De María a propósito del manifiesto *La cinematografía futurista*, firmado por el grupo futurista italiano en 1916, en el cual el cine se presentaba como el ámbito de realización de una verdadera sinfonía poliexpresiva: "*Pintura+escultura+dinamismoplástico+palabrasenlibertad+entonar ruidos+arquitectura+ teatro sintético =cinematografía futurista*".³³

Dentro ya del film expresionista ocuparía un lugar extraordinario *El gabinete del doctor Caligari*, calificada como un verdadero acontecimiento cinematográfico y extra cinematográfico en la Europa de los años veinte.

Se trata de un relato romántico que se funda en la escisión dramática de un burgués, el doctor Caligari, con instintos de destrucción. Se utilizan atmósferas y

³¹ Michael Kobialka, *Theatre of Celebration/Disruption: Time and Space/Timespace in Kandinsky's Theatre Experiments*, *Theatre Annual* Vol. 44 (1989–90), pp. 71-96.

³² Konrad Boehmer, *Schönberg and Kandinsky: An Historic Encounter*, London, Taylor & Francis, 1998, p. 97.

³³ Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*, Paidós 2008, p. 31.

artificios retóricos en un ambiente de terror y locura que conecta con el universo psicoanalítico característico del último tercio del siglo XIX.

Destaca V. Sánchez-Biosca que *“el aspecto exhibe una intensidad hermética inusitada en cada plano como si se tratara de un cuadro, resistente a toda fragmentación inmune al montaje. Precisamente este hermetismo lo hace propicio a convertirse en metáfora de los personajes que incorpora así como de sus procesos psíquicos. El espacio ha dejado de ser un contexto de la acción para convertirse en metáfora de una visión delirante, y ése es precisamente el aspecto que lo emparenta con el expresionismo pictórico”*.³⁴

Por ello *Caligari* fue considerada como una divulgación del expresionismo, una manifestación de la cultura de la expresión y una manifestación de la moda expresionista que procedía de un aligeramiento formal y semántico y que se convirtió, en el orden de la cultura de masas, en diseño fílmico, primera manifestación de la vanguardia cinematográfica.

La influencia de Griffith fue enorme, en particular para el cine del constructivismo de la Unión Soviética. La *escuela del montaje de atracciones* del cine soviético de Lev Kuleshov, Dziga Vertov, Einsestein, Pudovkin o Dovienko se desarrolló en parte gracias al estudio de esta obra. La película es un intento de profundización en el montaje alterno y la técnica de la persecución y el rescate en el último minuto, un trepidante crescendo conforme avanza la película, una gran puesta en escena, donde grandes masas de actores son dirigidas entre decorados gigantescos, como el de Babilonia, cuyas murallas alcanzaban los cien metros de altura. En la escena del ataque persa se movilizaron 16.000 figurantes, con un coste de producción que osciló, dependiendo de las fuentes manejadas,

³⁴ Vicente Sánchez-Biosca, Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras, Paidós 2008, p. 53.

entre uno y dos millones de dólares de la época.

Tales gastos supusieron un fiasco financiero del que Griffith nunca se recuperó totalmente. En 1919 fundaría United Artists, una de las principales de la edad de oro del cine de Hollywood, integrada por cuatro grandes de Hollywood: Charles Chaplin, Douglas Fairbanks, Mary Pickford y David W. Griffith, con la finalidad de desafiar el poder de los grandes estudios de la época.

Los cuatro, tomando consejo del hombre de negocios William G. McAdoo, crearon su propia compañía de distribución, con Hiram Abrams como primer director, produciendo diversas películas como *Broken Blossoms* (1919), *Way Down East* (1920), *Huérfanos de la tormenta* (1921), *Dream Street* (1921), *Una emocionante noche* (1922) y *América* (1924) pero el fracaso de la taquilla de *¡No es vivir!* (1924) le llevaría a abandonar United Artists.

La obra de Griffith supondrá la maduración de la narrativa fílmica según destaca Jean Mitry: *“Hablar de las innovaciones de Griffith en materia de cine sería hacer la historia de cuatro o cinco años de producción y pasar revista, al menos, a una buena treintena de films. Si bien, no fue el inventor del montaje ni de ciertos procedimientos de que se sirvió, fue al menos el primero en haber sabido organizarlos convirtiéndolos en un medio de expresión: Recordemos solamente que la sintaxis fundamental del lenguaje fílmico fue casi totalmente elaborada por él y que el ritmo visual es consecuencia de sus búsquedas y de sus intuiciones geniales”*³⁵

Aquella época tomaría el nombre de la *edad de oro de Hollywood*, o de la *narrativa clásica de Hollywood*, término utilizado en la historia del cine, que designa a la vez un estilo visual y de sonido para películas, y un modo de producción utilizados en la industria cinematográfica de América aproximadamente entre 1910 y 1960,

³⁵ Jean Mitry, *Estética y psicología del cine*, Siglo XXI, Madrid, 1978, vol I, p. 326.

estilo clásico que fundamentalmente se basa en el principio de la continuidad o la edición *invisible* de estilo. Es decir, la cámara y la grabación de sonido no deberían llamar la atención sobre sí mismos.

Las películas en los estudios de Hollywood se rodaban de forma parecida a la que se utilizaba para ensamblar los coches en las cadenas de montaje de Henry Ford. No había dos películas exactamente iguales, pero la mayoría seguían un género: *western*, comedia, cine negro, musicales, cine de animación, biográfico, etcétera..., y los mismos equipos creativos solían trabajar en las películas producidas por el mismo estudio. Cedric Gibbons y Herbert Stothart para las películas de la MGM, Alfred Newman para la Twentieth Century Fox, Cecil B. De Mille para la Paramount, Henry King para Twentieth-Century Fox, etcétera. Cada estudio tenía su propio estilo y toque característico, y desde luego sus propios actores.

Introducido el cine en Rusia por los hermanos Lumiere en 1896, la primera película rodada sería *La coronación del zar Nicolás II* tomada por un camarógrafo de los Lumière, abriéndose poco después las salas de exhibición de las casas Pathé y Gaumont, siendo la primera película narrativa rusa *Stenka Razin* sobre la figura del líder histórico cosaco, dirigida por V. Romashkov. En los años siguientes se realizarían más de cien películas enteramente rusas, y el propio zar Nicolás tendría un camarógrafo a su servicio.

Como consecuencia de la Revolución rusa comenzaría bajo las ideas del Constructivismo ruso, un período cuyos principales representantes en la cinematografía fueron Lev Kuleshov, Vsévolod Pudovkin y Dziga Vertov. Este cine se caracterizaba por un método de representación no naturalista, la experimentación y la búsqueda de construcción de conceptos desde el montaje.

El realizador se expone a sí mismo, queda evidente su mirada. Se recurrirá mucho al documentalismo y se explorarán todas las posibilidades expresivas del medio.

Dos figuras clave de la formación estilística y teórica del Constructivismo ruso son Liubov Popova (1889 -1924) y Aleksander Rodchenko (1891- 1956), estos dos artistas promovieron una práctica multi-media que incluyó desde diseño para cine y teatro, hasta el diseño de pósters, libros, ropa, textiles, y muebles. En este sentido encontramos, diseños para portadas de libros de escritores como Trotsky o Mayakovsky. Ambos enfatizarían su dedicación al trabajo en colaboración y su implicación con las industrias locales.

Rodchenko y Popova, influyeron en la moda, los medios audiovisuales, el teatro y el cine del siglo XX. La temprana muerte de Popova, en 1924 no le permitió entrar en la siguiente fase del Constructivismo. A partir de este momento Rodchenko se dedicaría exclusivamente a la fotografía y el cine. Pero la aportación clave del cine en la Unión Soviética, se debe a Sergéi Eisenstein (1898-1948), a quien, fundamentalmente, se le debe el llamado *montaje de atracciones*, que busca mezclar imágenes chocantes para provocar una asociación emocional o intelectual en el público. Gracias a ellas, y a los expresionistas alemanes ya mencionados, el lenguaje fílmico alcanzaría su madurez.

El acorazado Potemkin, película realizada para celebrar el vigésimo aniversario de la Revolución de 1905, nacería como señala V. Sánchez-Biosca: *"en plena ebullición de la vanguardia soviética, es decir, en un momento jubiloso del mágico encuentro entre la experimentación en las artes y la causa revolucionario; situación que pronto sufriría la regresión encadenada de las grandes ramificaciones, el realismo socialista y la represión de los artistas de procedencia burguesa"*.³⁶

³⁶ Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Paidós, 2008, p. 66.

Poster de la película "El acorazado Potemkin", (1926)



De origen judío, abandonaría su carrera teatral al observar la artificiosidad del resultado de sus montajes, para centrarse en el cine en el que la edición no era un simple método utilizado para enlazar escenas, sino un medio capaz de manipular las emociones de su audiencia. Eisenstein desarrolló lo que llamaría *montaje* a través de una larga investigación y sus narrativas evitaban el individualismo, siendo dirigidas a los grandes problemas de la sociedad, especialmente a conflictos de clases. Sus actores eran personas sin entrenamiento en el campo dramático, tomadas de ámbitos sociales adecuados para cada papel.

Stalin era consciente del poder del cine como medio de propaganda, y consideró a Eisenstein como una figura controvertida. Su popularidad se profundizó más tarde con el éxito de sus películas como la referida *El acorazado Potemkin* (1925), calificada una de las mejores películas de todos los tiempos. *Potemkin* es una película política

basada en el motín real que se llevó a cabo en el Potemkin cuando los marineros se revelan por el mal trato y mala alimentación que reciben en el buque de guerra. Uno de los oficiales que defiende a los marineros muere, quedando su cuerpo en el puerto de Odesa, lo que causa indignación en el pueblo que inicia una revolución desatándose una matanza a sangre fría.

La película refleja la prepotencia, la intolerancia y los abusos contra los más débiles. Aunque los medios eran pocos, gracias a una serie de experimentos técnicos obtuvieron resultados asombrosos: pantallas reflectantes, fotografía desenfocada, plataformas móviles, entre otros.

Eisenstein erige su película en 1.290 planos, combinados con genial maestría mediante un montaje rítmico. Los movimientos de cámara son escasísimos, sólo realiza unos pocos *travellings* porque los considera innecesarios, ya que el movimiento está determinado por la acción y por el montaje, destacando la escena de la escalinata, con 170 planos, en la que el pueblo es brutalmente agredido por las fuerzas zaristas, donde crea un *tempo* artificial, que hace que la secuencia dure casi 6 minutos.

Prescindiendo de simbolismos intelectuales, y con una espléndida fotografía, en la que la masa se convertirá en la auténtica protagonista de la obra, esta película acabará por ser considerada la primera obra maestra del cine soviético.

Eisenstein viajará a Europa en 1930 para investigar sobre el sonido, firmando en París un contrato con la Paramount Pictures, donde realizaría una serie de películas, pero sus ideas políticas provocarían que finalmente Paramount rompiera su contrato.

La otra gran empresa de Hollywood, los estudios Universal, encargaría a Erich von

Stroheim (1885-1957), actor y ayudante con David W. Griffith en *El nacimiento de un nación* e *Intolerancia* una serie de películas entre ellas *La ganzúa del diablo* y *Esposas frívolas*, retrato de la sociedad hipócrita con el más violento naturalismo. Despedido por Universal produce para la Goldwyn que se uniría con la Metro Corporation *Avaricia*, *La viuda alegre* y *La reina Kelly* (1928) con Gloria Swanson película inacabada por no aceptar la industria su presentación de la bajeza y mezquindad humana. Stroheim culmina la destrucción estética del cine mudo anunciando la estructura narrativa del cine sonoro.

Podemos finalizar con una referencia al sonido y su función en la primera cinematografía, en este sentido se manifiesta que el cine nunca fue propiamente mudo porque desde el principio las proyecciones cinematográficas tuvieron acompañamiento musical, como sucedió en la propia presentación que los hermanos Lumière realizaron en 1825 en el *Grand Café* en el que su proyección fue acompañada de la música proveniente de un piano.³⁷

La música constituiría un elemento de importancia capital desde el origen de la exhibición de las películas en las que usualmente encontramos dos segmentos musicales; así la obertura, situada antes de la proyección de la película y la banda sonora de la película que se proyectaba de forma simultánea a la de la proyección. Esta podía ser de tres tipos, improvisada, composición específica para la película o elaborada a base de otras piezas musicales preexistentes.³⁸

En las mejores salas de proyección existía el *acompañamiento musical*, normalmente proporcionado por un piano o pianola. También se presentaban las películas o se narraban por alguien del propio local cinematográfico o por alguno de los actores o realizadores, en las proyecciones más destacadas. Si alguna cinta perdía

³⁷ Pablo Iglesias Simón, La función del sonido en el cine clásico de Hollywood durante el período mudo, *Área abierta* nº 7, enero 2004.

³⁸ Hugo Riesfeld, *Music and Motion Pictures*, 1926.

interés por parte del público, se le animaba en ocasiones con números musicales o actuaciones de toda índole, antes, durante o después de la proyección.

El sonido actúa hacia el espectador dirigiendo su atención y la música se presenta como un factor de continuidad de la proyección cinematográfica y a su vez como un factor emocional que atiende al clima que se quiere transmitir.

En el uso de la música cobraron especial importancia los efectos sonoros, similares a los utilizados en los teatros, capaces de imitar un sonido, utilizados para clarificar la exposición y dirigir la atención sobre determinados objetos en la pantalla, fomentar la sensación de realismo y ayudar a la creación de atmósferas mediante sonidos de ambiente.

Asimismo los productores idearon otros procedimientos para asegurar la calidad de las bandas sonoras, los *cue-sheets* o *musical suggestion sheets* —guión musical— que distribuirían Edison y Vitagraph junto con sus películas, las bandas sonoras eran distribuidas y enviadas con las películas indicándose en el guión musical las diferentes composiciones, señalando el título, compositor de la partitura, y manifestando cuando debían introducirse y la duración. Años más tarde la *cue-sheets* se sustituyeron por el *vitaphone*, cuya presencia sería dominante en los cines equipados con sonido.

Una de las más importantes revoluciones de la cinematografía sería la que se lograría al incorporar a la película el *sonido sincronizado* o *sonido tecnológicamente aparejado* con la imagen, lo que por primera vez sucedía en la primera proyección comercial de películas con sonido ocurrida en la ciudad de Nueva York en abril de 1923, siendo el primer largometraje presentado originalmente como una película sonora el film *El cantante de jazz*, estrenada en octubre de 1927, año al

que corresponde *Napoleón* de Abel Gance, a la que seguirían algunas otras clásicas con *El séptimo cielo* (1927), de Franz Borzage, *El príncipe estudiante* (1927) de Ernst Lubitsch, *La ley del Hampa* (1927) de Joseph von Sternberg, *El viento* (1928) de Victor Sjöström, *El beso* (1928) de Kacques Feyder, *La muchacha de Londres* (1929) de Alfred Hitchcok, *M. el vampiro de Düsseldorf* (1931) de Fritz Lang.

Fotograma de
Napoleón
de Abel Gance,
1927.



En los comienzos de los descubrimientos cinematográficos, a fines de la década de los ochenta del siglo XIX, se produciría ya el deseo de unir el sonido a la imagen, de lo que da cuenta una reunión privada entre Edward Muybridge y Thomas Edison en la que se propuso combinar el proyector de imágenes *zoopraxiscopio* con la tecnología de sonido grabado de Edison, pero no se llegó a ningún acuerdo.

Los intentos siguientes serían los de procurar la proyección simultánea de imagen con el sonido grabado, cuestión difícil pues se grababan y reproducían por aparatos separados que había que mantener en sincronización. Otro problema que se

plantearía era el de hacer posible tanto la imagen como el sonido para grandes audiencias, es decir, para llenar grandes espacios y articular un sonido de calidad.

Sería Gaumont el que realizaría importantes avances presentando en la Exposición Universal de París de 1900 un sistema de sincronización mecánica entre un proyector de cine y un plato de tocadiscos, y patentando su *cronófono*.

Léon Gaumont (1864-1946) vendedor de aparatos fotográficos, se haría en 1893 con la patente del *cronofotógrafo* de Georges Demeny, ex colaborador de Marey del que perfeccionado, deriva el *crono Gaumont*, lanzado en 1896, primero con un formato de 60 milímetros y luego adaptado al estándar dominante. Con él Gaumont decide emprender la producción de películas *recitadas* adecuándose así a la demanda las cintas rodadas de modo casual, con fines demostrativos y adquiridas por operadores independientes. También Gaumont pasa del régimen de venta al de alquiler de películas internándose por tanto en el sector de la distribución y exhibición.³⁹

Durante años el *cameraphone* inventado por E. E. Norton fue el principal competidor del cronófono. No menos de una docena de fabricantes habían tratado de perfeccionar los instrumentos del cine sonoro, surgiendo nombres como *Cinematophone* (1907), *Photophone Valiquet LP's* (1908), *Animatophone* (1910), *Vivaphone* en 1911 y *Orlando Photokinema Kellum*.

De todos los sistemas que se pusieron en el mercado entre 1907 y 1913, los que lograron mayor éxito comercial fueron el *chronophonograph*, el teléfono móvil con cámara y el *cinophone*. El *cronógrafo* sería el gran invento de Leon Gaumont, quien estaba seguro de que las películas habladas tendrían éxito, pero los primeros ejemplares eran caros y no tenían ni amplificación adecuada ni sincronización de confianza.

³⁹ *Historia General del cine*, vol. I, *Orígenes del Cine*, Cátedra, 1998.

Gaumont desarrolló el *elgephone*, un reproductor de discos que incluía un contenedor de gas natural y un dispositivo para calentarlo que actuando a la vibración del aire permitía lograr un aumento del volumen de la señal emitida, pero los esfuerzos no cumplieron con las expectativas comerciales y las pérdidas económicas acompañaron a estas iniciativas.

Eugene Lauste Agustín (1857-1935), francés que había emigrado a Estados Unidos trabajaría en los laboratorios Edison contribuyendo al desarrollo del *kinetoscopio*. Posteriormente trabajó con el mayor Woodville Latham, para quien diseñó el *eidoloscope* y ayudó con el diseño del *bucle Latham*. El *Loop Latham* se utilizaría en la proyección de películas y en la captura de la imagen para aislar a la película de la vibración y la tensión. En 1905, prácticamente todos los proyectores de películas cinematográficas utilizaban el bucle Latham. La patente expiró en 1913.

Lauste recibió en 1907 la primera patente de tecnología de sentido óptico, involucrando la transformación del sonido en ondas de luz que eran grabadas fotográficamente en forma directa en celuloide, pero aquellas innovaciones no serían explotadas con éxito. Y volvería a ser Edison quien introduciría en 1913 un nuevo aparato de sonido sincronizado —el *kinetophone*— basado en cilindros, que permitía proyectar las películas en una pantalla conectando el tocadiscos a través de una complicada serie de poleas hasta el proyector del cine permitiendo la sincronización.

Sería el inventor Alexander Lee De Forest (1873-1961) el que realizaría las innovaciones cruciales para lograr el sonido óptico avanzado. Su primer éxito como inventor sería instalar en la parte superior de la torre Eiffel un transmisor telefónico, lo que volvería a hacer en los techos de los rascacielos de Nueva York.



Fotogramas de Butterfly Dance, 1895, una de las primeras películas Kinetoscópicas producidas por Thomas Edison, protagonizada por Annabelle Whitford.

En 1919 se otorgarían a De Forest Phonofilm varias patentes que le llevarían a la primera tecnología de sonido óptico con aplicación comercial mejorando su sistema hasta lograr que el 15 de abril de 1923 se proyectasen en el Teatro Rivoli de Nueva York a través de su proceso *phonofilm* la primera película comercial con sonido óptico. La calidad de *phonofilm* mejoró, pero no fue capaz de igualar la fidelidad de *vitaphone*, pero consiguió filmar a personas importantes y a una gran cantidad de artistas, músicos de jazz, directores de orquestas, cantantes de ópera y políticos, e incluso, a la Convención Nacional Demócrata en 1924. En noviembre de 1922, De Forest Phonofilm fundó la Corporación Forest con estudios en 314 East 48th Street, en Nueva York, pero no logró que nadie de los estudios de Hollywood apostase por su invención, aunque su sistema seguiría usándose en docenas de cortos hasta finales de los treinta, en que el negocio sería liquidado.

Theodore Willard Case (1888-1944), pasaría a la historia como el inventor del cine sonoro. Inventor de un sistema de señalización utilizado por la Armada, se une en una primera época a De Forest, pero su trabajo fracasa aunque pero consigue finalmente desarrollar con su ayudante Earl Sponable, el *movietone*, que se convertirá en la primera tecnología de sonido óptico viable controlada por un estudio cinematográfico.

Los derechos de *movietone*, serían comprados por William Fox quien, en 1915, había formado la Fox Film Corporation. Convirtiéndose en un pionero en la creación de cadenas de salas de cine, y comenzando a producir películas, Fox adquiriría los derechos del *movietone*, y en 1926 empezaría a ofrecer proyecciones con grabaciones de música y de efectos. Case se uniría a Fox film para fundar la Fox-Case Corporation.

En 1926 la productora Warner Brothers con el concurso de Western Electric introduciría el primer sistema sonoro eficaz, conocido como *vitaphone*, consistente en la grabación de las bandas sonoras musicales y los textos hablados en grandes discos que se sincronizaban con la acción de la pantalla. El primer largometraje que emplearía un sistema de sonido sincronizado, sería la película *Don Juan*, un mudo en el que se incluye música interpretada por la Filarmónica de Nueva York y efectos como el ruido de entrecuchar de espadas, campanadas, etcétera..., dirigida por Alan Crosland, protagonizada por John Barrymore y estrenada en Nueva York.

Como consecuencia de aquel progreso en febrero de 1927, cinco productoras de Hollywood: Paramount, MGM, Firts National, Universal y Producers Distributing Corporation PCD firmaban un acuerdo para seleccionar colectivamente solo un proveedor para la conversión del sonido. *Fox Movietone* presentaría el 20 de mayo de 1927 una película sonora del despegue del célebre vuelo de Charles Lindbergh cruzando el océano y el 23 de septiembre produciría la primera película original, *Amanecer* de F. W. Murnau, cuya banda sonora estaría compuesta de música y efectos de sonido, lográndose un éxito rotundo con el estreno realizado el 6 de octubre de 1927 de *El cantor de jazz*, de Alan Crosland, la primera película sonora, protagonizada por el showman de origen ruso Al Jonson, que alcanzó un éxito inmediato e inesperado entre el público. Su eslogan, sacado del texto de la película, "aún no has oído nada", señalaría el final de la era muda.⁴⁰

La industria del cine estaba involucrada durante todos aquellos años en una guerra de patentes. El 22 de julio de 1930, las compañías Tobis-Klangfilm, RCA y Western Electric-ERPI firmaron el primer Paris Agreement formando un cartel para repartirse el mundo y poder explotar sus patentes de equipos de cine sonoro. De hecho, en 1930, las compañías que habían visto en el sonoro un negocio, ya tenían

⁴⁰ Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*, Paidós 2008, p. 138.

registradas sus patentes a lo largo y ancho del mundo occidental a la espera de unos beneficios económicos, tanto por cesión de derechos como por la instalación de equipos, a los cuales no estaban dispuestas a renunciar bajo ningún concepto.

Pese a que por entonces triunfan películas mudas como *El Maquinista de la General*, *Metrópolis*, *Napoleón*, *Octubre*, *Amanecer*, *La pasión de Juana de Arco*, *El hombre de la cámara de cine* o *Luces de la ciudad*, el cine sonoro pasaría a ser un fenómeno internacional de la noche a la mañana y esta transición del cine mudo al sonoro fue tan rápida que muchas películas distribuidas entre 1928 y 1929, que habían comenzado su proceso de producción como mudas, fueron sonorizadas después para adecuarse a una demanda apremiante.

Inmediatamente después aparecerían las más famosas películas sonoras *Der Blaue Engel* (*El ángel azul*) de Sternberg, *Sin novedad en el frente* de Lewis Milestone y *Cuatro de infantería* de G. W. Pabst, a las que suele añadirse por su importancia estética *La edad de oro*, dirigida por Luis Buñuel, que apareció en octubre de 1930. Los dueños de las salas se apresuraron también a convertirlas en salas aptas para el sonoro, mientras se rodaban películas en las que el sonoro se exhibía como novedad, adaptando obras literarias e introduciendo extraños efectos sonoros a la primera oportunidad. El público pronto se cansó de los diálogos monótonos y de las situaciones estáticas de estas películas, en las que un grupo de actores se situaba cerca de un micrófono fijo.

Varios de los problemas causados por la transición al sonido serían solucionados por las mejoras tecnológicas, que realizaron nuevas carcasas para las cámaras diseñadas para ahogar el ruido y micrófonos que podían mantenerse fuera del encuadre y moverse con los actores. Por otra parte para 1935 ya se había convertido

en habitual la regrabación de los diálogos por los actores originales o por diferentes actores en post-producción.

Para entonces la industria cinematográfica estadounidense se había convertido en la más poderosa del mundo, mientras que la revolución del sonido aplastó a las pequeñas empresas de cine y a los productores que no pudieron hacer frente a las demandas financieras de la conversión.

Fundada en 1908, la Motion Pictures Patents Company agrupaba todas las grandes compañías de cine estadounidense Edison, Biograph, Vitagraph, Essanay, Selig, Lubin, Kalem, American Star, American Pathé, y había puesto fin a la preponderancia de películas extranjeras en los Estados Unidos. Utilizando la patente de Eastman Kodak, los productores pagaban medio centavo por centímetro de película impresionada y los distribuidores necesitaban una licencia que costaba 5.000 dólares al año.

Al expirar las patentes registradas, MPPC perdió la capacidad de control de la industria cinematográfica norteamericana a través de licencias de patentes y perdió finalmente en 1915 la retención del comercio con una decisión del Tribunal Federal en *United States vs Patentes Motion Picture Co.* y en este marco nació la *Independent Motion Picture Distributing and Sales* y la *Greater New York Film Company*. En este grupo se encontraban: Adolph Zukor, quien fundaría la *Paramount Pictures*, Wilhelm Fuchs, más conocido como William Fox, quien crearía la *Fox Film Corporation*, los hermanos Warner, fundadores de la *Warner Bros*, Carl Lámele y el fundador de la *Universal Studios*, Marcus Loew, quien se uniría con Samuel Goldfish (Samuel Goldwyn) para dar nacimiento a la *Metro-Goldwyn-Mayer*.

La segunda de las grandes innovaciones sería la de incluir el lenguaje del color en

el cine, objetivo que ya aparece desde los mismos comienzos del cine, en que se pintaban a mano fotograma a fotograma, a veces con cuatro colores distintos.⁴¹

Desde 1906 se aplicó un método basado en la teoría de J. C. Maxwell (1831-1879), quien entre sus primeros trabajos científicos trabajó en el desarrollo de una teoría del color y de la visión. En 1860, Maxwell había demostrado que era posible realizar fotografías en color utilizando una combinación de filtros rojo, verde y azul, y a través de la mezcla adecuada de los tres, se podrían reproducir todos los demás colores proyectando las fotografías roja, azul y verde desde tres lámparas sobre una sola pantalla, obteniendo por este descubrimiento la Medalla Rumford.

Este método se aplicó a través del llamado *kinemacolor* que jugaba con los filtros rojos y verdes desde 1906, y en 1912 la casa Gaumont pasó a tres colores, *chronochrome*, añadiendo el azul. Posteriormente se generalizaron toda una serie de procedimientos sobre el revelado sustractivo mediante un proceso de reproducción bicromático: *cinecolorgraph* (1912), *kodachrome* (1915), *prizma color* (1919), *plychromide* (1918), *multicolor* (1928), *ufacolor* (1930) y *cinecolor* (1932).

El primer proceso experimental utilizado se realizaría en 1895 a través de la pantalla de color inventada por sir John Joly y el primer film utilizando *kinemacolor* sería *Una visita a la playa* (1906).

La compañía *Technicolor* fue la que lograría imponer la revolución del color en el cine al conseguir producir bicromáticamente el color mediante emulsiones que se hacían en dos películas, que se pegaban una a otra produciendo por un lado los colores rojo-anaranjados y por otro los verdes.⁴²

El primer film producido en *technicolor* sería *Entre el golfo* (1917) considerado el

⁴¹ Enrique Martínez Salanova, *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*, 2002.

cuarto o el sexto largometraje de película en color, y la primera película en color de longitud producida en los Estados Unidos. Fue filmada en locaciones de Jacksonville, Florida, en 1917 por Technicolor Motion Picture Corporation, utilizando sus dos colores *sistema 1*, en la que, por medio de un prisma divisor de haz, dos marcos adyacentes de una sola tira de película en blanco y negro serían fotografiados simultáneamente, uno detrás de un filtro rojo y el otro detrás de un filtro verde.

La segunda película en color sería *The Toll of the Sea (El impacto de la mar, 1922)*, dirigida por Chester M. Franklin, y producida por la Technicolor Motion Picture Corporation, utilizándose un proceso de *technicolor 2* que mejoraría la calidad de la imagen.

En 1928 se lograría una película que no exigía pegar juntas las imágenes sino que absorbía los colores, naciendo así el verdadero *technicolor*, y en 1932 se introduciría el sistema tricromático. La revolución del color trajo consigo la producción de films que tuvieron un gran éxito, como las dos grandes superproducciones *Lo que el viento se llevó (1939)* y *El mago de Oz (1939)*, ambas dirigidas por Victor Fleming para Metro Goldwyn Mayer.

Technicolor transferiría los tonos cian, magenta y amarillo a la copia definitiva, siendo Walt Disney el primero en utilizar el nuevo procedimiento en sus *Sinfonías Tontas (1932)*. En el año 1937, Walt Disney Pictures estrenaría en *technicolor* la primera película de animación: *Blancanieves y los siete enanitos (Snow White and the Seven Dwarfs)*.

La II guerra mundial afectaría gravemente a la industria del cine, volviendo los directores al blanco y negro, sobre todo durante la guerra, pero el color volvería a emplearse en la mayor parte de las películas a partir de la

⁴² En marzo de 2010 la empresa Technicolor anunciaba la donación de su archivo al Museo Internacional de Fotografía y Cine de Nueva York situado en Rochester, incluyendo cámaras, documentos, fotografías y maquinaria.

década de los cincuenta.

La evolución del cine como industria continuaría hasta nuestros días encontrándose sucesivamente con un nuevo paisaje mediático y social que la transformaría.

1.4. De las vanguardias cinematográficas a la postmodernidad

El término *cinéfilo* aparece bajo la pluma de Ricciotto Canudo a principios de los años veinte, designando al aficionado atento al cine.⁴³ La relativa estabilidad de la posguerra venía siendo el escenario de un encuentro amplio y en él las gentes del cine tomaron el relevo de gran parte de los artistas plásticos de la época, presentándose asimismo en el contexto de las vanguardias.

Las vanguardias se constituyen como un fenómeno cultural, sociocultural, político, que atraviesa una época para intervenir dentro de la crisis y la crítica de ese tiempo, y surgen y se desarrollan con el propósito de hallar nuevas formas de expresión estética, siendo su característica principal la ruptura con lo anterior, el deseo de novedad y experimentación.⁴⁴

Las vanguardias representan una desavenencia total del color, de las normas, de la composición y del lenguaje estético, y suponen en gran medida una denuncia contra las formas de arte instituido, planteando el arte como una liberación concreta de lo instintivo, no solamente de lo reflexivo intelectual y presentando una imagen crítica del mundo o una conciencia capaz de generar una nueva idea del mundo reconstruyendo la realidad.

Las vanguardias abarcarán una inmensa variedad de tendencias en la historia del cine, ya que es un término relativo al momento en el que se denomina. Se suele incluir no sólo a estilos tan diversos como el dadaísmo, el surrealismo, el futurismo, el impresionismo, el expresionismo, la abstracción, el llamado cine marginal o *underground*, sino también a todas las otras formas cinematográficas que se incluyen en el llamado *cine postmoderno*, calificando en gran medida la

⁴³ Jaques Aumont, Alain Bergala, Michael Marie, Marc Bernet, *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, Paidós Comunicación, 1985 y 1996.

⁴⁴ Peter Bürger, *Teoría de la Vanguardia*, 1974. Mario de Micheli, *Las Vanguardias artísticas del siglo XX*, 2002.

vanguardia como la búsqueda de una forma poética más pura y libre de la lógica narrativa, la profundización en el realismo o el desdén por el naturalismo.

El territorio que se define como *vanguardia* es por tanto bastante amplio y recoge tanto los trabajos que pretenden experimentar con el lenguaje en aras a su posterior inclusión en la industria, como películas exclusivamente interesadas en la experimentación con las formas y en ocasiones cercanas a planteamientos cercanos al mundo del arte. En el último extremo del cine de vanguardia nos encontramos al *cine abstracto*, intento de búsqueda de los aspectos pictóricos de la imagen para definir la esencia del ritmo de un cine más cercano a la música y a la pintura, y alejado de la literatura y del teatro.

Uno de los efectos de la I guerra mundial fue que Francia perdió su hegemonía en el mundo del cine. El monopolio formado por los productores Pathé y Gaumont no resistió la crisis provocada por la guerra, sin embargo, durante los años veinte, una nueva ola de renovación cinematográfica invadió el cine francés de la mano de un grupo de intelectuales, encabezados principalmente por el novelista Louis Delluc y el teórico Ricciotto Canudo.

Las vanguardias habían llegado a Francia. Ricciotto Canudo, considerado como el primer teórico del cine, escribe un manifiesto en el que, por primera vez, el cine es denominado como el *séptimo arte*. Allí se defiende la idea del cine como epicentro y culminación de todas las artes: arquitectura, pintura, escultura, música, poesía y danza.

Dentro ya de las vanguardias, cabe significar al *cine expresionista alemán*, nombre que se le da a un grupo de producciones cinematográficas con ciertos aspectos en común que tiene su correspondencia con la corriente *expresionista*, llamada así

por contraste con la corriente impresionista del siglo XIX en pintura, es decir, con aquél tipo de pintura en la que prima la *expresión subjetiva* sobre la representación de la objetividad.

El expresionismo en pintura tendría su época dorada entre 1905 y 1925, y suele considerarse aglutinado en la década de 1910 en torno a dos grupos: El puente (*Die Brücke*) y El jinete azul (*Der Blau Reiter*). Paralelamente en Viena se desarrolla el llamado grupo de la secesión, con los pintores Klimt, Kokoschka y Egon Schiele.

Las obras cinematográficas más representativas serán *El gabinete del doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene, y *Nosferatu, el vampiro* (1922) de Friedrich Wilhelm Murnau. Otra película de impacto sería *La pantalla diabólica*, de Lotte Eisner.

Metrópolis, estrenada en Berlín el 10 de enero de 1927 con música para gran orquesta de Gottfried Huppertz y una versión de dos horas y media, sería considerada exponente máximo del expresionismo alemán, historia que concibe Fritz Lang, viendo Nueva York desde el barco al llegar a América. Vicente Sánchez-Biosca, plantea la idoneidad de *Metrópolis* para el reciclaje postmoderno, motivada por su carácter de amalgama, de pastiche en el que se dan cita de forma indiscriminada muy diversas fuentes iconográficas y arquitectónicas, personajes venidos de disímiles tradiciones y tópicos procedentes de épocas muy diversas.⁴⁵

Metrópolis fue una producción descomunal realizada con una gran inversión que se resolvió en un fracaso comercial, concebida como un sueño arquitectónico en sintonía con las escuelas artísticas de su época y en la que destacan, según sigue manifestando Sánchez-Biosca, itinerarios de ascenso y de descenso. Los referidos elementos de construcción no se limitan a los edificios sino que invaden el decorado. También destacan los trucajes de la cámara alternados con elementos

⁴⁵ Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*, Paidós, 2008, pp. 115-136.

destrutivos que afloran de manera catastrófica al final, una dialéctica reveladora de la confusa época en que se vive y que participa de los conflictos de su época.

El expresionismo evolucionará sustituyendo las telas pintadas por los decorados y dando paso a una iluminación más compleja como medio expresivo. Esto da origen a una nueva corriente que se conocerá como *Kammerspiel*. Tiene su origen en las experiencias realistas del teatro de cámara de Max Reinhardt, famoso director teatral de la época. Es una estética basada en un respeto, aunque no total, de las unidades de tiempo, lugar y acción, en una gran linealidad y simplicidad argumental, que hace innecesaria la inserción de rótulos explicativos, y en la sobriedad interpretativa y a la que, en alguna medida, pertenecen los referidos Friedrich Wilhelm Murnau, Fritz Lang y Georg Wilhelm Pabst.⁴⁶

Suele considerarse al impresionismo como antecedente de las vanguardias, siendo su principal aportación la liberación del poder expresivo del color. El taller de Eduard Manet sería considerado el centro del círculo artístico de una importante serie de maestros de la pintura impresionista, que principalmente atiende no a influir en el cambio de la sociedad sino a abordar aspectos creativos, convirtiendo a la luz en el gran factor unificador de la pintura y el paisaje.

La pintura impresionista francesa participaría de la creación y desarrollo de la corriente impresionista del cine francés, cuyo renacimiento en la postguerra se vincula al escritor Louis Delluc, y que aparecerá como un movimiento obrero que buscará un nuevo cine, diferente, que rehuirá de los productos comerciales norteamericanos.

El Impresionismo francés se caracterizará por otorgar una entidad intelectual al mundo del cine, y se servirá del aspecto estético como medio para expresarse.

⁴⁶ Sigfried Kracauer, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton Classic Editions, 1947 ; y Lotte H. Eisner, *La pantalla diabólica*, Losange, 1955.

Sin embargo, lo que más interesaba a los impresionistas era experimentar con la forma, crear un nuevo lenguaje a través de la imagen.

El propio Delluc, que de los estudios clásicos pasa al periodismo y a la crítica de cine, realiza siete películas utilizando el entorno natural, iniciando con *Negro de Humo*, *El silencio* y *La ruta de Erno*, las tres de 1920, el cine impresionista. Delluc moriría a los 33 años, dejando como legado una revista especializada y el primer cineclub de la historia, dando entidad al cine nacional francés de su época. Otros cineastas son Germaine Dulac, Henri Ghomette, Marcel L'Herbier, Jean Epstein y Abel Gance, cuyo film *La rueda* (*La roue*, 1922), contiene una secuencia con un montaje vanguardista que después inspiraría a algunos directores soviéticos como Serguéi Eisenstein.

Sus experimentos con el montaje, la técnica de cámara y los formatos de pantalla culminaron, en la epopeya monumental, *Napoleón* (1925-1927), una de las grandes obras maestras de las postrimerías del cine mudo, que no tuvo éxito comercial, sobre todo por la rápida propagación del cine sonoro.

Sería el poeta André Breton (1896-1966), quien se convertiría en la cabecera del movimiento surrealista. Estudiante de Freud y de sus experimentos, cercano a Tristan Tzara, el fundador del dadaísmo, crearía con Louis Aragon y Philippe Soupault la revista *Littérature*, y escribiría en 1924 el *Manifiesto surrealista*, formándose a su alrededor un grupo de personalidades entre ellas Philippe Soupault, Louis Aragon, Paul Éluard, René Crevel, Michel Leiris, Robert Desnos, Benjamin Péret, a los que se unirán después otros como Roger Vitrac, Antonin Artaud y Salvador Dalí.

Según el manifiesto: *"El Surrealismo se basa en la creencia en la realidad superior de ciertas formas de asociación desdeñadas hasta la aparición del mismo y en el*

libre ejercicio del pensamiento. Tiende a destruir definitivamente todos los restantes mecanismos psíquicos y a sustituirlos en la resolución de los principales problemas de la vida".⁴⁷

Se considera *cine surrealista* a aquel en el que se aplican los conceptos y técnicas propias del surrealismo en su realización, combinando la imagen con la búsqueda de sensaciones y la expresión de sentimientos, predominando imágenes absurdas que rompen con una lógica temporal y presentándose como un medio de liberación del espíritu y una revolución que ataca al orden lógico, estético y moral, y desde ahí a los pilares de la sociedad burguesa y sus valores incuestionados, haciendo valer el lado oscuro de la vida, el azar, lo esotérico y lo onírico, de forma que la realidad se define por el sueño libre y por la imaginación del subconsciente.

Las primeras referencias a lo que podría considerarse surrealismo cinematográfico estaban vinculadas al experimentalismo formal. Filmes en esta línea fueron *Rhythmus 21* (1921), de Hans Richter, considerado por su autor como la primera película abstracta, si bien parece precedida por las de los futuristas italianos Bruno Corra y Arnaldo Ginna (1911-1912), y por la de su amigo y pintor alemán Walter Ruttmann, *Lichtspiel Opus 1* en 1920. El pintor Fernand Léger, realizara con Dwyer Murphy el film *Ballet mécanique* (1924), considerado como una obra de transición entre el arte abstracto y el figurativo.

René Clair (1898-1981) interviene como actor en diversas películas rodando en 1923 *El rayo diabólico*, y con Erik Satie en *Relâche* (1929). Desde 1919 Satie estaba en contacto con Tristan Tzara, el iniciador del movimiento dadá y con otros artistas como Francis Picabia, André Derain, Marcel Duchamp, Jean Hugo, Germaine Dulac y Man Ray, entre otros. En colaboración con Picabia, había compuesto el

⁴⁷ André Bretón, *Manifiesto del surrealismo*, Barcelona, Labor, 1992.

ballet *Relâche*, añadiendo música al film surrealista realizado por Rene Clair, cuya presentación originaría un gran escándalo. El título del ballet ya estaba pensado para ser una broma pesada dadaísta. *Relâche* es el término francés utilizado en los carteles para indicar que un programa se cancela, o el teatro está cerrado. La primera actuación fue de hecho cancelada, debido a la enfermedad de su bailarín.

Relâche, dirá Picabia en el texto del programa del ballet multimediático, “*es la vida, la vida como me gusta; la vida sin futuro, la vida de hoy, todo para hoy, nada para ayer, nada para mañana [...] es el movimiento sin objetivo, ni hacia adelante ni hacia atrás, ni a la derecha ni a la izquierda. Relâche no gira y sin embargo tampoco va derecho: Relâche se pasea por la vida como una gran carcajada*”.⁴⁸

El dadaísmo se distingue por la inclinación hacia lo incierto, la sucesión de palabras y sonidos, el nihilismo, el absurdo y según Klermann, el *ansiarte*, siendo uno de los escenarios mas representativos de las vanguardias en las que destacara asimismo la personalidad de Luis Buñuel (1900-1983), autor de dos películas de referencia del cine surrealista, *Un perro andaluz* (1929) y *La Edad de Oro* (1930), ambas en colaboración con Salvador Dalí.

Buñuel marcha a París en 1925 y cuatro años después, en contacto con el grupo surrealista de Breton, realiza el cortometraje mudo de diecisiete minutos *Un perro andaluz*, cuyo guión escribe con Dalí, transgrediendo los esquemas narrativos canónicos, remitiéndose constantemente al delirio y al sueño, derrotando las convenciones de la narrativa fílmica habitual.⁴⁹

Un año después, realiza en 1930 la película francesa *La edad de oro*, que estrena en el cine Panteón, del que la gente salió indignada, concluyéndose con la prohibición del film el 11 de diciembre de 1930.

⁴⁸ Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*, Paidós, 2008.

⁴⁹ Agustín Sánchez Vidal, *Luis Buñuel*, Cátedra, Madrid, 2004, p. 76.

La proyección del film debió ser prohibida por la policía debido a las presiones de los grupos conservadores. Para la banda sonora, Buñuel escogería fragmentos de bandas clásicas: Beethoven, Debussy, Mozart.

Se ha calificado esta obra de collage absurdo, con asociaciones arriesgadas y superposición de imágenes. Vicente Sánchez-Biosca, destaca el fragmentarismo y la idea de *collage*, una coexistencia de motivos que no responden a lógica alguna y donde uno de ellos aparece en régimen de extrañamiento respecto al contexto lógico del otro. Expresa la provocación y la demolición de valores planteada con una sencillez primitiva, espontánea e irónica.⁵⁰

Un perro andaluz es el primer film en la historia del cine que logra incorporar la agresión como uno de sus componentes estructurales: una navaja de afeitar sostenida por un hombre secciona el ojo de una mujer en primer plano, además, *Un perro andaluz* es promotor de una verdadera revolución en los modos de mirar y celebrador de una ruptura absoluta con todo el lenguaje cinematográfico previo; pone en escena algunos de los tópicos del Surrealismo: el amor, el deseo y la represión, la crítica a la moral burguesa, la lógica, la asociación de imágenes inconexas, las relaciones insólitas, la resistencia a cualquier significación que fije su sentido poético.

Otro de los movimientos vanguardista surgido en París en la década de los veinte, es conocido con el nombre acuñado por Henri Chomette: *Cine puro* o *Cine absoluto (Cinéma Pur)*, cuya fundamental característica fue la de centrarse en la forma, movimiento, composición visual y ritmo como elementos puros del arte cinematográfico.

Se adscribe a esta corriente *Rene Clair*, que sería bien acogido en Hollywood en

⁵⁰ "La elección del título por Buñuel es todo menos gratuita. En primer lugar, éste introduce una lectura perversa y cómica del mito, ya que en su film el encuentro entre hombres y animales, como hombres y mujeres, bienestar y educación, se manifiestan bajo la forma invertida de una violencia gratuita e indiscriminada. En segundo lugar, bien podría entenderse que la película saca a la luz sin ambages todo aquello que constituya la esencia destructiva del hombre en su búsqueda de un principio absoluto como es el amor", Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*, Paidós, 2008, p. 108.

los años cuarenta; y Emmamnuel Rudzitzky (*Man Ray*), pintor, escultor surrealista y sobre todo fotógrafo de gran éxito, impulsor de los movimientos dadaísta y surrealista en Estados Unidos. También destaca Marcel Duchamp (1887-1968), que abandonaría París instalándose en Nueva York, fundando la Sociedad de Artistas Independientes y posteriormente la Societe Anonyme, y participando en la película *Entr'acte*, de Rene Clair y Picabia, que se proyectó en una representación del ballet *Relâche*.

Dudley Murphy (1897-1968) será codirector con Fernand Léger del filme *Ballet mécanique (1924)*, considerada una de las obras maestras del cine experimental. También será recordado por el film *San Louis Blues (1929)*, con Bessie Smith y *Black and Tan Fantasy (1929)*, con Duke Ellington y su orquesta.

Mas como actitud filosófica que como proposición, el *Cine-ojo* de Vértov trata de captar a través de la lente del cinematógrafo la propia vida utilizando métodos sencillos para el rodaje. Dziga Vértov (1896-1954), se consagra como director de cine vanguardista con el filme *El hombre con la cámara (1929)*, retrato de San Petersburgo compuesto por cientos de pinceladas fílmicas sobre la vida cotidiana en dicha ciudad. Fiel a sus teorías, no permite ni por un momento que se pueda suponer que alguno de esos retazos pueda imaginarse inventado, por ello en el vertiginoso montaje que plasma la fascinación por el Constructivismo y el Futurismo, introduce constantemente imágenes del operador que con su cámara está filmando la realidad que le rodea.

Así lo describe el propio Vértov: *"Soy un ojo. Un ojo mecánico. Yo, la maquina, os muestro un mundo del único modo que puedo verlo: me libero hoy y para siempre de la inmovilidad humana. Estoy en constante movimiento. Me aproximo a los objetos y*

*me alejo de ellos. Repto bajo ellos. Me mantengo a la altura de la boca de un caballo que corre. Caigo y me levanto con los cuerpos que caen y se levantan. Esta soy yo, la máquina que maniobra con movimientos caóticos, que registra un movimiento tras otro en las combinaciones más complejas.*⁵¹ *Libre de las fronteras del tiempo y del espacio, coordino cualesquiera y todos los puntos del universo, allí donde yo quiera que estén. Mi camino lleva a la creación de una nueva percepción del mundo. Por eso explico de un modo nuevo el mundo desconocido para vosotros*⁵².

⁵¹ Dziga Vértov, *El cine-ojo*, Madrid, Fundamentos, 1973.

⁵² John Berger, *Modos de ver*, Gustavo Gili, Barcelona, 6ª edición, 2001, p. 24.

Entre el 2 y el 9 de septiembre de 1929 tuvo lugar un congreso internacional de cine independiente organizado por Robert Aron en La Sarraz (Suiza) y al que asistieron la mayoría de los cineastas experimentales o de vanguardia que desde diversos países apostaban por un cine diferente al industrial. En esta línea en los inicios de la década de 1930, en varios países, un grupo de directores de cine tuvieron la imaginación necesaria para usar el nuevo medio de forma más creativa, liberando el micrófono de su estatismo para restablecer un sentido fluido del cine y descubrir las ventajas de la postsincronización (el doblaje, los efectos sala y la sonorización en general que sigue al montaje), que permitía la manipulación del sonido y de la música una vez rodada y montada la película.

En Hollywood, Ernst Lubitsch (1892-1947), supervisor de la Paramount, y King Vidor (1894-1982) experimentarían con el rodaje de largas secuencias sin sonido, añadiéndolo posteriormente para resaltar la acción. Lubitsch lo hizo suavemente, con la música en *El desfile del amor* (1929), y Vidor con el sonido ambiente para crear una atmósfera natural en *Aleluya* (1929), un musical realista interpretado íntegramente por actores afroamericanos cuya acción transcurre en el sur de Estados Unidos y en la que el sonido toma por primera vez relevancia artística dentro del cine, inventando innumerables usos además de escuchar lo que se ve,

pues no era así antes de esta película, ya que la mayor parte de estrenos eran *talkies* o películas habladas.

Los guionistas Ben Hecht, Dudley Nichols y Robert Riskin comenzaron a inventarse diálogos especialmente elaborados para la pantalla, a los que se despojaba de todo lo que no fuera esencial para que sirvieran a la acción en vez de estorbarla. El estilo periodístico rapidísimo que Hecht preparó para *Un gran reportaje* (1931), de Lewis Milestone, contrasta con las ingeniosas réplicas que escribiría para la obra de Lubitsch *Una mujer para dos* (1933). Nichols, por su parte, destacó por sus diálogos claros, sin ambigüedades, en películas como *María Estuardo* (1936) de John Ford. Riskin se hizo famoso por sus personajes familiares en las películas de Frank Capra, entre ellas *Sucedió una noche* (1934), protagonizada por Claudette Colbert y Clark Gable.

Charles Chaplin (1889-1977) se había instalado en Hollywood triunfando con su indumentaria de vagabundo, con la que logró identificarse con el *sueño americano*, que buscaba la mejora de las vidas del ciudadano común. Acabó su contrato con la *First National* y fundaría con Griffith, Pickford y Fairbanks la *United Artists*, consiguiendo el mayor éxito del cine mudo con las películas *La quimera del oro* (*The Gold Rush*, 1925) y *El circo* (*The circus*, 1928).

Chaplin se habría negado a aceptar la validez artística del cine sonoro evitando hablar en dos películas ya sonoras *Luces de la Ciudad* (1931) y *Tiempos modernos* (1936), aunque en realidad eran películas mudas con música grabada dentro del film compuesta por él mismo, incluyendo una versión instrumental de *La Violetera*, composición del español Padilla y efectos ingeniosamente sincronizados.

Finalmente aceptaría incluir el sonido en *El gran dictador* (*The Great Dictator*, 1941),

dura crítica contra el nazismo alemán y las dictaduras, estrenada en los primeros meses de la II guerra mundial, y *Candilejas*.

Eisenstein, después de su viaje a México donde sufrió la persecución del Comité Fish, antecesor del Comité de Actividades Antiamericanas, y el parón de su producción mexicana, finalmente estrenaba en 1933 *Thunder over Mexico (Trueno sobre México)*. Aceptaría poner música a varias de sus películas mudas utilizando medidas de sonorización y alcanzando de nuevo el éxito con *Alexander Nevsky* (1938) con banda sonora compuesta por Prokofiev, pero cayendo finalmente en desgracia política por la oposición de los dirigentes comunistas a su trilogía sobre Iván el terrible donde cuestiona si el poder proviene de Dios o del pueblo.⁵³

La evolución de la cinematografía estaría influida por los acontecimientos políticos de la guerra fría se convierte en el escenario político entre las dos grandes potencias: la URSS que había ocupado la Europa Oriental y los Estados Unidos, con la Europa Occidental. Los Estados Unidos desarrollan un periodo de conservadurismo político que afecta a Hollywood y a los cineastas, periodo conocido como *Macartismo*. Se desarrolló entre 1950 y 1956, en esta época, el senador Joseph McCarthy desencadenó un extendido proceso de delaciones, denuncias, procesos irregulares y listas negras contra personas sospechosas de ser comunistas. Los sectores que se opusieron a los métodos irregulares e indiscriminados de McCarthy denunciaron el proceso como una *caza de brujas*, situación que llevó al destacado dramaturgo Arthur Miller a escribir su famosa obra *Las brujas de Salem* (1953). Algunos cineastas como Chaplin u Orson Welles optaron por el exilio.

Durante la II guerra mundial, los países beligerantes siguieron utilizando la gran pantalla como vía para transmitir a sus tropas y habitantes el devenir de la campaña

⁵³ Sergei M. Eisenstein, *Hacia una Teoría del montaje (2 vol.)*, Paidós Ibérica, Barcelona, 2001.

y conciencia de las necesidades para la victoria en el conflicto, utilizando el enorme potencial que ofrecía Hollywood como una gigantesca agencia publicitaria. Numerosos actores y directores contribuyeron al esfuerzo de guerra, realizando su trabajo habitual con el llamado *cine bélico*. Este tipo de cine realizado en aquellos momentos estaría cargado de un alto contenido propagandístico.

Tras la II guerra mundial se imponen también dos géneros, los *musicales* y las *superproducciones*. Ya en 1929, *La melodía de Broadway* de Harry Beaumont había obtenido el Óscar a la mejor película, convirtiéndose el cine musical, junto al cine negro, en el favorito del público. *RKO Pictures* elevaría al estrellato a la pareja formada por Fred Astaire y Ginger Rogers en una serie de películas como *Sombrero de copa*, una comedia musical de 1935 protagonizada por ambos y con música y letras de Irving Berlin; y *El desfile del amor* (1929), filme dirigido por Ernst Lubitsch, con Maurice Chevalier y Jeanette MacDonald. Haciendo su aparición en la década de los cuarenta, Gene Kelly (Eugene Joseph Curran Kelly, 1912-1996), triunfó dirigido por Stanley Donen en *Un día en Nueva York* (1949) y *Cantando bajo la lluvia* (1952).

Entre otros nombres gloriosos del cine musical instalado en la década de los cincuenta se encuentran Elvis Presley (*Viva Las Vegas*, *King Creole*) Frank Sinatra, Bing Crosby y Grace Kelly en *Alta sociedad* (1956) a los que se une Vincent Minnelli, que fusiona la comedia con el musical en *Un americano en París* y *Melodías de Broadway* (1953), y ya en los sesenta, *West Side Store*, *Camelot*, *The Sound of Music* y *Mary Poppins* con Julie Andrews, concluyendo el género con *My Fair Lady*, *Hello, Dolly!* y otras.

Una aportación especial es la de Hans Richter con su película *Dreams that Money Can*

Buy (1947). Hans Richter (1888-1976), pintor y cineasta alemán, nacionalizado más tarde estadounidense se había adherido al movimiento dadaísta y posteriormente se dedicaría a la experimentación de contrapuntos rítmicos y variaciones formales abstractas pintando *rollos* de papel y realizando cortometrajes experimentales abstractos, como las secuencias *Rhythm.21* (1921), *Rhythm.23* (1923) o *Ghost before breakfast* (1927), que los nazis destruyeron en la versión sonora que había realizado Paul Hindemith.⁵⁴

Trasladado en 1940 a Estados Unidos, se adhirió al American Abstract Artists, realizando en 1944 *Dreams that Money Can Buy* (*Los sueños que el dinero puede comprar*), para luego dedicarse a la pintura abstracta. El guión está escrito por Josh White, Man Ray, Hans Rehfisch, Hans Richter, David Vern, y la música por Louis Applebaum, Paul Bowles, John Cage, David Diamond y Darius Milhaud.

Se trataba de un film de episodios que vertebraba la integración entre artistas plásticos y cine. Según Sánchez-Biosca, constituye el canto del cisne de una primacía europea heredada de las gestas de los años veinte sobre la escena cinematográfica norteamericana, realizada en un Nueva York convertido en meca del arte y un foco de cineastas de vanguardia.⁵⁵

Oskar Fischinger (1900-1967) fue un pintor, animador y realizador de cine alemán. Sus obras se caracterizan por ser abstractas combinando la geometría con la música.

En la Alemania de Hitler se consideró su arte *degenerado* tras la producción de *Circles* (1933), en la que la que Fishinguer quería crear una película abstracta pura. Desde aquella época, su mujer Efriede Fishinguer le asistió y ayudó en todas sus producciones y trabajó, de manera muy activa en *Composition in Blue* (1935) en la

⁵⁴ Hans Richter, *Dada: Art and Anti-Art*, Thames & Hudson, 1965.

⁵⁵ Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*, Paidós, 2008, p. 163.

que realizó una parte completamente sola, y fue la única presente cuando realizó la película de color *Muratti marches on* (1934).

Fishinguer, diseñó un mecanismo de cámara que sincronizaba el obturador de la cámara con una rueda que contenía tres segmentos de filtros de color que girarían para generar sucesivamente las exposiciones cian, amarillo y magenta. Esto significó que, que la cámara estaría disparando setenta y dos fotogramas por segundo en lugar de veinticuatro, cada *cluster* de tres fotogramas contendría la misma figura estable de información. Si un objeto se moviese muy rápido, sería diferente en desplazamiento en tres fotogramas sucesivos que causarían franjas de rojo, verde o azul en el contorno de los bordes del objeto. Movimientos relativamente lentos o estáticos que, de alguna manera podrían ser grabados *a tiempo real*.

Durante los años 1930 y los años 1940, este sistema sería usado para la animación de manera notable por Oskar Fischinger (*Muratti Gets in the Act*, 1934 y *Composition in Blue*, 1935), Len Lye (*Birth of a Robot*, *Rainbow Dance*, 1936) y George Pal. Las películas de Oskar Fischinger en *gasparcolor* realizadas a partir de 1933 sobreviven todavía hoy en excelente calidad. Muchos han juzgado *gasparcolor* como la mejor película en color, proporcionando la gama más amplia de sensaciones sutiles e intensas en color.

En 1936 los Fischinger se exiliarán a Estados Unidos, en Hollywood. Todo intento de producir allí fue dificultoso, pero logró componer un *poema óptico* para *La segunda rapsodia húngara de Liszt* (de MGM), sin recibir beneficio alguno. La única vez en la que Efriede Fischinger no tuvo ningún contacto con el trabajo de Oskar fue cuando realizó la versión en blanco y negro del filme *Paragretto* y, posteriormente *Toccatà and Fugue* de Bach. Realizó esta escena para la película de Disney *Fantasia*, pero fue eliminada del montaje final.

Paralelamente Len Lye (Leonard Charles Huia Lye, 1901-1980) es junto con Oskar Fischinger, uno de los pineros de la animación experimental durante la primera mitad del siglo XX. Cineasta, pintor, escultor kinético, escritor y teórico experimental, Lye participó activamente en la vanguardia artística en Londres y Nueva York, enlazando movimientos y corrientes de la pre y postguerra. Residió un año en Samoa, en las islas Polinesias, en 1923 en donde conocerá al cineasta americano Robert Flaherty.

De vuelta en Sydney conocerá al músico Jack Ellitt, con el que mantendrá una larga amistad, y ocasionalmente colaborará. Ellitt compuso y representó dos partituras de piano en el estreno de la primera película de Lye, *Tusalava* (1929), y posteriormente trabajó en la sincronización de muchas películas posteriores.

Lye participó en la Seven and Five Society, del Movimiento Surrealista Internacional en 1930, y del Movimiento de Arte Kinético en 1960⁵⁶, siendo recordado por sus contribuciones en el desarrollo del cine abstracto y artesanal en los años treinta, experimentando con procesos como *dufaycolor*⁵⁷ y *gasparcolor*⁵⁸ al tiempo de ser pionero de la *animación directa*, método de pintura con rayado del fotograma. Lye manifestó⁵⁹ que nunca ha habido una gran película a menos que fuera creada con el espíritu de un cineasta experimental.

Esponsorizado por Imperial Airways realizará *Colour Flight* (1938), utilizando la tecnología *gasparcolor* así como *Swinging the Lambeth Walk* (1939), una producción de cuatro minutos en la que une motivos visuales con instrumentos musicales: diagonales que introducen frases de piano, círculos que expresan los ritmos del tambor, horizontales onduladas que representan el punteo de la guitarra, líneas verticales que dibujan el bajo.

⁵⁶ Len Lye, *A Personal Mythology*, Auckland City Art Gallery, Auckland, 1980, p. 25.

⁵⁷ *Dufaycolor* inventado en 1908 por el francés Louis Dufay es un proceso aditivo de color a la película fotográfica para fotografía y película. Basado en los mismos principios que el proceso *autocromo*, pero alcanzó su resultado usando un método ligeramente diferente. Fue usado en sólo dos películas británicas: *Radio Parade* (1935) y, en dos secuencias, de *Sons of the Sea* (1939), dirigida por Maurice Elvey. Len Lye lo utilizó para sus películas *Kaleidoscope* (1935), *A Colour Box* (1935), y *Swinging the Lambeth Walk* (1940). Aun siendo más barato que *technicolor*, *dufaycolor* era caro en comparación con la película en blanco y negro. Como el color se hizo más común en películas, *dufaycolor* fue finalmente remplazado por procesos tecnológicamente superiores, como *technicolor* y *kodachrome*. Polaroid en los años 1970, diseñó un sistema que usaba principios similares al proceso aditivo de *dufaycolor*.

⁵⁸ *Gasparcolor* era un sistema de color para película, desarrollado en 1933 por el doctor de química húngaro Bela Gaspar. Uno de los primeros procesos de sustracción de tres colores sobre una sola tira de película.

⁵⁹ Len Lye, *Is Film Art?*, *Film Culture* 29, verano 1963, p. 39.

Perseguido en la Alemania, Lye fascinado por el arte primitivo y aborigen, desarrollará obras pictóricas, esculturas cinéticas y películas animadas con la idea de plasmar la esencia del movimiento. Dotado de enorme intuición, experimentó con todo tipo de materiales dentro y fuera del cine. Admirador de Oskar Fischinger, eligió el rayado de película como medio para expresar sus ideas sobre el movimiento y lo primitivo.

La mayoría de películas en imagen real y documentales de guerra fueron realizadas por encargo, destacando de entre éstas los documentales de guerra para el Ministerio de Información británico con fines educativos. Incluirá técnicas originales de movimiento de cámara y realizará anuncios para publicidad con ritmos musicales dinámicos. Precursor de muchos de los hallazgos que hicieron famoso a Norman McLaren, tras la guerra se muda a Nueva York y realiza su primera película allí: *Color Cry* (1952-53) inspirada en los rayogramas de Man Ray y basada en la integración social. Sobre la película incorporaba objetos y materiales diversos que la impresionaban.

Lye, dejará de hacer películas desde finales de los cincuenta hasta finales de los sesenta principalmente por la falta de financiación económica, realizando un giro hacia un diferente tipo de movimiento, dedicando casi toda su energía artística a la escultura y convirtiéndose en una de las principales figuras del movimiento de arte kinético. Su primera escultura cinética, *Fountain* sería expuesta en la Galería Leo Castelli en Nueva York en 1961. Las obras de *Tangible Motion Sculptures* fueron mostradas en el Museo de Arte Moderno a finales de aquel año. Finalmente Lye completó sus películas *Free Radicals* (1979), *Particles in Space* (1979) y *Tal Farlow* (1980) que pueden ser vistas como una extensión de su práctica escultórica.

Finalmente reseñaremos la figura de Mary Ellen Butte (1906-1983) como una de las pioneras americanas en la animación y cine experimental. Comenzando como pintora en Texas, llegó a Philadelphia a los quince años para estudiar pintura, donde descubrió el trabajo de Kandinsky. Estudió diseño de iluminación en Yale en la primera clase en la que admitieron mujeres. Trabajó con Joseph Schillinger, creador de la *teoría de estructura musical*, en la que redujo toda la música a una serie de fórmulas matemáticas.

Mary Ellen colaboró con Leon Theremin en el desarrollo de su invento musical electrónico. Conocerá a Tedd Nemeth, posteriormente su marido, con el que producirá doce películas abstractas, cortos musicales *seeing-sound* (viendo-sonido) utilizando el sistema de Schillinger. Concretamente el tema de la *visual music* (música visual) fue el concepto principal a desarrollar en su trabajo en Nueva York desde 1934 a 1953.

Como señala William Moritz,⁶⁰ durante este tiempo mostró sus películas abstractas en teatros, cine y eventos en todo el país en programaciones compartidas con películas de prestigio como *Mary of Scotland*, *The Barretts of Wimpole Street*, o *Hans Christian Andersen*, lo que significó que miles de personas vieran su trabajo, mucho más que el de otros animadores experimentales de la época. Aunque su obra es poco conocida actualmente, sobre todo porque sus películas no están disponibles en buen estado.

En 1970, las feministas redescubrieron a Mary Ellen como cineasta pionera, pero para entonces muchas de sus películas abstractas no estaban disponibles en buena impresión, y los nitratos originales estaban dispersados en archivos entre Wisconsin, Connecticut y Nueva York.

⁶⁰William Moritz, *Mary Ellen Butte: Seeing Sound, Animation*, Animation World Network, 1996. <http://www.awn.com/mag/issue1.2/articles1.2/moritz1.2.html>

El desarrollo de la televisión durante la década de los cincuenta haría caer la audiencia del cine y obligó a las grandes productoras a competir con los espectadores de la pequeña pantalla, lo que originó en parte el crecimiento del tamaño de las pantallas y el desarrollo de sistemas como el *cinerama*, *cinemascope* y *vistavision*.

Cinerama es el nombre comercial para el proceso de filmar con tres cámaras sincronizadas y proyectar por medio de tres proyectores de 35 mm trabajando en igual sincronía, una imagen panorámica, incrementando su detalle y tamaño, sobre una enorme pantalla de acusada curvatura. El sonido es estereofónico, de siete pistas, y se encuentra grabado sobre una cuarta banda magnética de 35 mm a la vez sincronizada con los proyectores.

El *cinerama* presentaba el problema de que la imagen proyectada contenía dos líneas donde se unían los tres paneles, que eran difíciles de ocultar, lo cual era una distracción para la audiencia a pesar de la extrema claridad del resto de la imagen. Las películas en *cinerama* tendían a ser documentales de viajes, lo cual era un tema que se prestaba visualmente al sistema.

El *cinemascope* es un sistema de filmación caracterizado por el uso de imágenes amplias en las tomas de filmación, logradas al comprimir una imagen normal dentro del cuadro standard de 35 milímetros, para luego descomprimirlas durante la proyección, logrando una proporción que puede variar entre 2,66 y 2,39 veces más ancha que alta. Esto se lograba con el uso de lentes anamórficas especiales que son instaladas en las cámaras y las máquinas de proyección. Las pantallas sobre las que inicialmente se proyectaban las películas en este sistema eran más amplias que las usadas tradicionalmente hasta 1953, y poseían una concavidad que permitía

además eliminar ciertas distorsiones propias del sistema en sus comienzos. Con los años y los perfeccionamientos técnicos, dichas distorsiones fueron finalmente eliminadas y el uso de pantallas cóncavas se hizo innecesario.

Olor-o-visión, era un sistema que liberaba olor en una película para que el espectador pudiera saber lo que ocurría desde un punto de vista olfativo durante la proyección. El sistema fue ideado por Hans Laube y sólo se ha empleado una vez por completo, en la película de 1960, *Scent of Mystery*, producida por Mike Todd, Jr., hijo del productor cinematográfico Mike Todd. La banda sonora hacía que se fueran disparando treinta olores distintos en los asientos del cine.

Las tentativas de llevar olores a las películas no acabaron de funcionar, ya que eran ideas exclusivas de los dueños de los cines y para muchos autores cinematográficos distraían al espectador de la trama o alteraban la percepción de su obra desde un punto de vista estético. Asimismo, por el tamaño de las salas, se iban perdiendo olores, y además existía una limitación temporal, ya que pasa un tiempo hasta que la nariz capta el olor, y además estaba el problema de las mezclas de varios olores.

La técnica de Laube, que llamó *scentovision*, se basaba en tubos individuales, que el proyccionista iba controlando con un teclado. Se presentó en la Feria Internacional de Nueva York de 1939. Todd Jr. había presentado una serie de musicales en esa feria y él y su hijo tuvieron la idea de emplear el invento de Laube para su película *La vuelta al mundo en ochenta días*. El sistema rebautizado por Todd como *smell-o-vision* fue empleado por él y por Laube a través de una serie de contenedores de perfume en un cinturón dispuesto en el orden que se tenían que abrir, con agujas durante la proyección, mientras unos ventiladores llevaban el olor hacia unas pipas

situadas bajo los asientos del público.

Tanto Laube como Todd entendieron que había ciertas limitaciones estéticas. Por ejemplo, una película de trama desagradable no era la mejor candidata para el uso del sistema. Por eso, lo emplearon en *Scent of Mystery*, primer filme donde el olor sirve para descubrir al público partes de la trama. Por ejemplo, unos personajes son fácilmente identificable por el olor de una pipa de tabaco. Pero desafortunadamente este experimento fracasó, los aromas provocaban siseos y la gente tenía que respirar fuerte a veces para oler bien, lo que hacía mucho ruido. Además, había partes de la sala donde no llegaban bien los olores.

Las superproducciones llenarían las pantallas de los años cincuenta y sesenta. De esta época son *Los diez mandamientos* (*The ten commandments*, 1956) de De Mille, *La túnica sagrada* (*The Robe*, 1953) de Henry Coster, *Espartaco* (*Spartacus*, 1960) de Stanley Kubrick, *Ben-Hur* (1959) de William Wyler, en la que se probaron los efectos más espectaculares de la época, y *Cleopatra* (1963), de Joseph L. Mankiewicz. Las dimensiones de las pantallas, y sobre todo, el formato, excesivamente largo para los cánones del tiempo, permitió filmar escenas espectaculares de masas, pero resultaba ineficaz para los primeros planos. Por esta razón los guionistas y realizadores debieron cambiar sus formas de contar historias, adaptándose más a la espectacularidad que a la dinámica del relato.

El mercado del cine recibió superproducciones de aventuras, las míticas de la antigüedad clásica (*peplum*), o las bíblicas. Podemos recordar películas como *¿Quo vadis?* (1951), de Mervyn LeRoy, *Los caballeros del rey Arturo* (*Knights of the Round Table*, 1953), *Alejandro Magno* (*Alexander the Great*, 1956), y las películas de Samuel Bronston: *Rey de reyes* (*King of Kings*, 1961), *El Cid* (1961), *55 días en Pekín* (*55 Days*

at Peking, 1963), *La caída del Imperio Romano (The Fall of the Roman Empire, 1964)*, *El fabuloso mundo del circo (Circus Word, 1964)*, rodadas todas ellas en España, y *La caída del imperio romano*, que provocó la ruina de su productor y con ella el final de la era de las grandes superproducciones.

Los años sesenta consagraron un nuevo tipo de cine poético, *Nueva ola (Nouvelle Vague)*, *cine de autor*, *Cine libre (Free Cinema)* con fuertes innovaciones estéticas y ruptura con el lenguaje cinematográfico habitual.

En Francia, la *Nouvelle Vague* toma su nombre como etiqueta inventada en el año 1958 por François Giroud en un artículo de la revista L'Express. Su éxito se explica por motivos económicos, políticos y estéticos de diversa variedad: la disolución de la IV República y el advenimiento de un nuevo tipo de sociedad, la relajación de las costumbres y la disminución de la censura, el sistema de *adelanto por éxito de taquilla* establecido por el Centro Nacional de Cinematografía para las películas "que abren perspectivas nuevas al arte cinematográfico", la acción concertada de algunos productores dinámicos deseosos de superar las leyes cerradas del mercado, la extensión de los circuitos de *arte y ensayo*, la aparición de una nueva generación de actores, menos marcados por la rutina teatral.

El núcleo más activo venía de la crítica, del semanario *Arts* y de los *Cahiers du Cinema*: Godard, Truffaut, Claude Chabrol, Jacques Rivette, Pierre Kast y sus mayores: Jacques Doniot-Valcroze y Eric Rohmer, redactores en jefe de *Cahiers*. También serían reconocidos como precursores Roger Leenhardt, Jean-Pierre Melville, Georges Franju, Alexandre Astruc, Agnès Varda y, sobre todo, Alain Resnais, que impacta en 1959 con una obra de concepción y dirección revolucionarias, *Hiroshima mon amour*, incluyéndose de una u otra manera

Louis Malle, Jean-Pierre Mocky, Marcel Camus, entre otros.

De la filmografía de la *Nouvelle Vague*, recordaremos a título de ejemplo las obras de: Truffaut *Los cuatrocientos golpes* (1959), Alain Resnais *Hiroshima Mon amour*, Marcel Camus *Orfeo Negro*, Marcel Carné *Los Tramposos*, Jean-Luc Godard *A Bout de Souffle*, y de Claude Chabrol *Las dulces amigas*.

Después de la revolución de mayo del 68, nacerá una nueva *Nouvelle Vague* que va del compromiso político extremo a la búsqueda manifiesta de divertimento o de *naturalidad*, con autores tan destacados como Jean Eustache, André Téchiné, Maurice Piala o Bertrand Tavernier.

Asimismo, la posguerra haría surgir el llamado *Cine neorrealista italiano*, un cine testimonial caracterizado por su ambientación entre los sectores menos favorecidos y su reflexión sobre la pobreza, la frustración, la desesperación y las penurias de la guerra. El Neorrealismo italiano, sería influenciado por el *Realismo poético francés*, cuyas películas mas significativas serían *1860* (1934) de Alexandro Blaseti y *Toni* (1935) de Renoir y por los documentales de Francesco de Robertis. Tiene su máximo exponente en la película dirigida por Roberto Rosellini *Roma, citta aperta* (1945), comenzada a realizarse tan solo a dos meses de terminar la ocupación alemana y que sería víctima de la censura. Otras obras de cineastas consideradas clásicas del Neorrealismo italiano sería *Ladrón de bicicletas* (1948) de Vittorio de Sica y *La tierra tiembla* de Lucino Visconti.

En Italia, Antonioni, Pasolini, Bertolucci, Visconti y Fellini optan por un tipo de cine más poético. Mientras Antonioni —autor de la *La aventura* (1960)— indaga en el comportamiento de los personajes; Fellini se distingue por su cine lleno de protestas fantasiosas y oníricas, siendo una muestra los filmes *Ocho y medio* (1963)

o *Amarcord* (1974); de Sica, Rossellini y Visconti crean películas con contenidos universales y con una estructura narrativa fuerte y reconocible. Sus obras pasarán a formar parte de la memoria colectiva, formando generaciones de espectadores. La atención crítica hacia la sociedad, el lenguaje novedoso y la popularidad, son elementos que permitieron el éxito del cine italiano a partir del Neorrealismo, elementos que volvemos a hallar en las comedias *a la italiana* del decenio siguiente, en las obras de directores como Mario Monicelli, Pietro Germi, Antonio Pietrangeli y Dino Risi.

El cine italiano de los años sesenta es también el cine experimental de Michelangelo Antonioni, el cine de vanguardia de Mario Bava y Sergio Leone, y el cine poético de Federico Fellini y Pier Paolo Pasolini. *La dolce vita* (1960), dirigida por Federico Fellini es considerada como la película que marca la separación entre sus anteriores trabajos neorrealistas y su posterior periodo simbolista. Representó un fenómeno extraordinario, incluso en el ámbito de los usos: a la representación de una realidad violenta y difícil —la del neorrealismo— sucedía la descripción de un mundo lujoso y deslumbrante, vacío y pobre en ideales.

Luchino Visconti di Modrone (1906-1976) se trasladaría en 1935 a París, donde colaboró con el cineasta Jean Renoir, con quien participó como asistente de dirección en *Une Partie de Campagne* (1936). Su obra *Obsesión* (1942) fue la primera película neorrealista. Su relación con la música, fundamentalmente la ópera, le lleva a hacer excelentes realizaciones como *Senso*, *El Gatopardo* y *Ludwig*, que narra la obsesión del rey bávaro por la música de Richard Wagner. En *La caída de los dioses* que alude a la ópera homónima de Wagner, traza un paralelismo entre este compositor y la Alemania nazi, volviéndose a hacer presente la música en *Muerte en Venecia*, versión cinematográfica de la obra de Thomas Mann que popularizará

la música de Gustav Mahler, cuyo *adagietto* de la *Quinta sinfonía* enmarca cada escena. Por su parte Bellocchio y Ferreri en sus filmes literarios y políticos ejercerán su influencia sobre el cine posterior.

En Gran Bretaña, el *Free Cinema* se encuadra dentro de una estética contestataria, crítica para con su sociedad puritana y clasista, planteando las inadaptaciones sociales que ocasiona la vida en las grandes ciudades industriales y la soledad del hombre contemporáneo. Cineastas representativos son Lindsay Anderson, Tony Richardson o Karel Reisz. Conviven con el *Free Cinema* las producciones bélicas, las adaptaciones teatrales y, singularmente, las adaptaciones shakesperianas de Lawrence Olivier. Paralelamente David Lean (1908-1991) sería recordado por sus superproducciones *El puente sobre el río Kwai* (1957), *Lawrence de Arabia* (1962) y *Doctor Zhivago* (1965). Por otro lado, la productora Hammer aborda las películas de ciencia ficción como *La maldición de Frankenstein* (1957) y *Drácula* (1958).

En la Alemania federal, el *Nuevo cine alemán* generó cineastas como Fleischmann, Kluge, Schlöndorff, Straub, Schroeder, Fassbinder, Herzog o Wenders.

Los cambios en la sociedad americana resintieron la industria del cine, que había sentado sus bases en Europa continuando la producción de comedias y musicales, de cine de terror, que encuentra sus momentos mas memorables en las películas de Alfred Hitchcock *Psicosis* (1960) y *Los pájaros* (1963); pero también se imponen nuevas vías creativas con los filmes de: Syney Lumet *El prestamista* (1965), Arthur Penn, *La jauria humana* (1966), Sydney Pollack *Danzad, danzad malditos* (1969), Mike Nichols *El graduado* y John Schlesinger *Cowboy de medianoche*.

Paralelamente, el *Nuevo cine americano* elaboraría su manifiesto de 1961, defendiendo un principio libertario en el que la solidaridad y la ausencia de afán de

lucro coincidía con el rechazo de la condición especial de los artistas, como tratando de dar salida a las películas con dificultad de acceder a los circuitos comerciales. *Shadows* (1959) de John Cassavetes, recoge estas tendencias, reflejadas también en las obras de Shirley Clarke, Lionel Rogosin, Peter Bogdanovich, Robert Frank, Jonas Mekas y Gregory Markopoulos.

Shadows narra una historia de amor interracial en el Nueva York de los años cincuenta y está rodada en 16 mm. Sin guión determinado, sería premiada por el Festival de Venecia, constituyendo un hito en la emergente escena del cine *underground* que florecía en Nueva York, en contraposición al industrializado y comercializado cine de Hollywood. La música de jazz sería compuesta por Charlie Mingus e interpretada por Shifi Hadi.

James Stanley Brakhage (1933-2003), más conocido como Stan Brakhage, cineasta narrativo americano es considerado como una de las figuras más importantes en el cine experimental del siglo XX. Durante cinco décadas Brakhage creó un diverso y largo trabajo cinematográfico, unos 300 títulos cuyas duraciones varían desde pocos segundos a varias horas, explorando la variedad de formatos, la aproximación y las técnicas que incluyeron el trabajo de cámara en mano, pintar directamente en el celuloide, corte rápido, edición en cámara, rasgar la película y exposiciones múltiple. Interesado en la mitología e inspirado por la música y la poesía, entendía el cine a través de la poesía. Así sus primeras películas buscan revelar lo universal en lo particular, y exploran temas como el nacimiento, la moralidad, la sexualidad y la inocencia.

Denotada por su expresividad y lirismo, su primera película *Interim* (1953) la realizó a los diecinueve años, por entonces la vanguardia americana tendía a tomar

prestado de los expresionistas alemanes y surrealistas: la actuación, el simbolismo o la iluminación no naturalista. Desafiando una rápida profundidad procedente del cine de vanguardia, conservó una fuerte conexión con el cine comercial y con los cineastas vanguardistas europeos, que habían realizado un uso libre de los efectos y trucos fotográficos. Pero nada que hicieran formalmente era desconocido por la industria del cine comercial, que fue rápidamente adoptando sus ideas.

El mejor ejemplo de esta práctica aparece en la película *Reflections on Black* (1955), en la que imagina el sueño-visión de un hombre ciego que camina a través de la ciudad, sube las escaleras de el edificio de su apartamento y llega a casa. Brakhage, señala la ceguera de su protagonista a través de rayados físicos en sus ojos y empalma trozos del negativo para transportar la sensación de la experiencia del mundo como la búsqueda de un hombre ciego, no como algo visto sino como algo dibujado.

Antes de realizar la obra, se trasladó a Nueva York. Este mismo año el crítico Parker Tyler⁶¹ le presentó a Joseph Cornell, quien le comisionó un rodaje sobre la Tercera Avenida, que próximamente sería desmantelada. Fue entonces cuando trabajó por primera vez con actores y argumento, y donde comenzó a centrarse en las cualidades expresivas del medio en sí mismo.

La película resultante, *Wonder Ring* (1955) representa su primer paso hacia su recepción radical del cine. No existe historia, ni protagonista, ni narrativa lineal más que la presencia de un tren en sí mismo en un travelling⁶² "infinito a lo largo de su pista". Es una expresión perfecta del mundo definido por el tren y la peculiaridad de la metáfora a favor de descubrir la lógica de la narrativa en sí misma.

En su manifiesto capital *Metaphors on Vision*⁶³ (1963), Brakhage apuesta sobre

⁶¹ Harrison Parker Tyler, mas conocido como Parker Tyler (1904-1974) fue un autor, poeta y crítico de cine americano que vivió con el cineasta Charles Boultenhouse desde 1945 hasta su muerte. Coautor de *The Young and Evil* con Charles Charles Herni Ford. Tyler y Ford coeditaron la revista surrealista *View* hasta que quebraron en 1947. Escritor para la publicación *Film Culture*, Parker Tyler era uno de los pocos críticos escribía de manera extensa sobre cine experimental y cine *underground*. Su libro *Screening the Sexes* (1972) es considerado como el primer estudio extenso sobre la homosexualidad en el cine. Otros libros de crítica de Parker Tyler son *The Hollywood Hallucination* (1944), *Magic and Myth of the Movies* (1947), *Classics of Foreign Film* (1962), *Sex Psyche Etcetera in the Film* (1969), and *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building* (1973). Su libros se hicieron populares y algunos de los antiguos títulos se reeditaron tras haber desaparecido por tiempo. Parker Tyler aparece mencionado repetidas veces en la novela *Myra Breckinridge* (1968) de Gore Vidal.

⁶² *Travelling* (voz inglesa *viajando*), se emplea en lenguaje el cine para indicar el movimiento de traslación de la cámara. El *travelling* se realizaba originariamente sobre un pequeño vagón que rueda sobre unas vías. Los movimientos de traslación se pueden realizar físicamente y ópticamente.

un nuevo tipo de cine que no ha existido previamente, reflexionando sobre la naturaleza de la relación entre la imagen en movimiento y el mundo, y cómo ha de ser representada. Brakhage no intentaba filmar el mundo en sí, sino filmar el acto de ver el mundo. La mayoría de sus películas son totalmente mudas. Sus predecesores usaron la metáfora como un medio para relacionar imágenes con otras, sin embargo las películas de Brakhage en sí mismas son expresiones de la propia percepción visual.

Sus películas se convertirán en más metafísicas, completando en 1971 *The Pittsburgh trilogy* con *Eyes*, *Deus Ex*, y *The Act of Seeing With One's Own Eyes*, documentos de la estación de policía, el hospital y la morgue enfocados en la mecánica del cuerpo: cómo funcionaba en la vida, cómo se reparaba cuando estaba roto y qué queda cuando la persona que lo animaba perece. En la película *The Text of Light* (1974) anticipa sus obras no fotográficas y abstractas de los años ochenta y noventa y reduce la fotografía a su última ratio, la influencia de la luz en la emulsión fotográfica.

Procedente del mundo de la moda y de la publicidad, Andy Warhol (1929-1987) se inició en el campo de la pintura y en el cine cuando artísticamente triunfaba el expresionismo abstracto norteamericano, con figuras como Jackson Pollock, Mark Rothko o Willem de Kooning.

Como cineasta inició su carrera en 1963 como una actividad complementaria a sus otras actividades artísticas. La evolución cinematográfica de Warhol podría resumirse en varias series de películas: los primeros filmes minimalistas de 1963 a 1964, como *Sleep*, *Kiss*, *Haircut*, *Blow Job*, *Eat*, *Empire* y *Henry Geldzahler*, que eran cintas largas y estáticas en las que no había ninguna clase de intervención

ni tratamiento técnico; las primeras narrativas experimentales, como por ejemplo, *Tarzan and Jane Regained... Sort Of* (1963); los *Screen Tests* y otras películas-retrato rodadas entre 1964 y 1966; las películas sonoras con guión realizadas en colaboración con *Ronald Tavel* durante 1965 y 1966; las películas de Eddie Sedgwick; los experimentos con la proyección multipantalla, como en *Chelsea Girls* (1966-1967); las películas sobre *sexploitation* (*sexplotación*); las películas rodadas en exteriores como *Lonesome Cowboys*, parodia gay del género del oeste, y *San Diego Surf* (1967-1968); y finalmente, la serie de películas producidas por Warhol, pero dirigidas por Paul Morrissey, que se inicia con *Flesh* en 1968.⁶⁴

Su aportación al mundo del cine puede sintetizarse por una parte, en el uso de la cámara fija para crear composiciones estáticas sin ningún hilo narrativo y, por otra, la toma larga, muchas veces proyectada a la velocidad del cine mudo, una mirada penetrante y escrutadora que se acerca mucho a la mirada del *voyeur*.

Sin embargo, en determinados momentos, Warhol utilizó procedimientos de montaje que deconstruían esta toma, por ejemplo el *corte estroboscópico*, una modalidad de ruido visual y auditivo que interrumpía una secuencia de acontecimientos, o bien la *elipsis*. El uso de estos recursos cinematográficos, siempre abiertos a posibles accidentes, suponía ya desde el principio establecer unos límites al medio, algo que Warhol utilizaba como impronta personal.

El cine europeo evolucionaría a partir de los setenta desde los proyectos personales de los directores más caracterizados: Pier Paolo Pasolini, Bernardo Bertolucci, Ermanno Olmi, Roberto Benigni en Italia; Werner Herzog, Rainer W. Fassbinder, Wim Wenders, Volker Schlöndorff en Alemania; Stanley Kubrick, Charles Crichton, Hugh Hudson, Richard Attenborough, Kean Loach, Stephen Frears en Gran Bretaña;

⁶⁴Exposición *Con Andy Warhol*, año 2000, organizada por la Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, Área de Cultura, Palacio de los Condes de Gavia, Diputación Provincial de Granada y Fundación Pablo Ruiz Picasso, Ayuntamiento de Málaga, Málaga, comisario: Juan Guardiola.

y en el cine francés, junto a François Truffaut, Louis Malle y Claude Chabrol, los nuevos directores Bertrand Tavernier, Robert Guédiguian y Jean-Pierre Jeunet. El cine estadounidense contemporáneo se vincularía fundamentalmente al negocio audiovisual y a los avances tecnológicos, que revolucionarían el concepto creativo cinematográfico al tiempo que surgirían otras aplicaciones.

En la obra *Expanded Cinema*, publicada en 1970, Gene Youngblood nos acerca al concepto de *cine expandido* y la consciencia de nuestra relación con los *intermedia*⁶⁵ manifestando que: *“cuando hablamos de cine expandido (expanded cinema) en realidad nosotros queremos decir consciencia expandida. Expanded cinema no significa películas por ordenador, vídeo fósforo —que espontáneamente emite luz—, luz atómica o proyecciones esféricas. Expanded cinema no es en absoluto una película: así como la vida es un proceso de hacerse, este cine expresa la tendencia del hombre de manifestar su consciencia fuera de su mente, frente a sus ojos. Uno ya no puede más especializarse en una sola disciplina y esperar verdaderamente a expresar en un solo campo, un cuadro acerca de sus relaciones y ambiente. Esto es especialmente verdad en el caso de la red intermedia del cine y la televisión que ahora funcionan nada menos que como que el sistema nervioso de la humanidad”*⁶⁶

Este autor presenta sus ideas manifestando que *“el arte es un intento de sinergia hacia cerrar la distancia entre lo que es y lo que debería ser”*.

En el extremo más industrial, desde 1975 el cine estadounidense entrará en la nueva era que va a estar dominada por los *blockbusters*, es decir, por la rentabilidad inmediata en taquilla, comenzando el negocio con *Tiburón* (1975), de Steven Spielberg y consolidándose *La guerra de las galaxias* (1977) de George Lucas, todo un fenómeno cinematográfico —toda la saga— que se transforma en otro

⁶⁵ *“Intermedia refiere al uso simultáneo de varios medios para crear en la audiencia una experiencia de ambiente total. El significado está comunicando, no codificando ideas en lenguaje literario abstracto sino en la creación de una experiencia emocional real a través del uso de la tecnología audiovisual. Concebido originalmente en el campo del arte más que de la ciencia o la ingeniería, los principios en los que intermedia está basado enraizan en el campo de la psicología, la teoría de la información y en la ingeniería de la comunicación”*, Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co. Inc., New York 1970, p. 348.

⁶⁶ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co. Inc., New York, 1970, p. 41. *“When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes. One no longer can specialize in a single discipline and hope truthfully to express a clear picture of its relationships in the environment. This is especially true in the case of the intermedia network of cinema and television, which now functions as nothing less than the nervous system of mankind”*.

sociológico y de mercadotecnia.

Para realizadores como Bogdanovich, Coppola, Scorsese o Allen, las películas serían el lugar donde confluyen conciencia histórica y conciencia estética. No se puede negar la autoconciencia reflexiva sobre el cine de estos autores: *La última película* (*The Last Picture Show*, 1971) de Peter Bogdanovich cuenta en blanco y negro la muerte de un cine; Humphrey Bogart, el espíritu del cine clásico, se aparece a Woody Allen en *Sueños de seductor* (*Play It Again, Sam*, Herbert Ross, 1977), cuyo título original es una referencia directa a la famosa frase de Bogart en *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942); Ross es también director de *Dinero caído del cielo* (*Pennies from Heaven*, 1981), que sigue el espíritu de la comedia musical de la Warner y la RKO, mientras *La Rosa Púrpura del Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, 1985), de Woody Allen, es un hermoso canto a la recepción del cine clásico.

El cine autorreferencial, lejos del *collage* o de la nostalgia, es, de acuerdo con Carlos Colón, Fernando Infante y Manuel Lombardo, "la creación nutrida por un conocimiento de la historia del cine y sobre todo por una amplia experiencia de visión cuajada en la era pos-cinematográfica de la imagen en movimiento, en la que el cine y la televisión tejen una red única para lo audiovisual".

Sin embargo, cine autorreferencial hay de muchos tipos. El de Bogdanovich, Coppola, Scorsese o Allen es diferente al practicado por Spielberg o Lucas. También encontramos los maestros de la serie B, John Milius, John Landis o John Carpenter, que son diferentes a la generación de Joel y Ethan Coen, Quentin Tarantino o Tim Burton.

Las seis películas de la serie *Star Wars*, se rodaron para una proporción de pantalla (en una relación de aspecto) de 2.35:1. La trilogía original se grabó con lentes

anamórficas. Los *Episodios IV y V* fueron grabados en *panavision* y otros episodios se grabaron con cámaras *Joe Dunton (JDC)*, cámaras *Hawk Arriflex*, y cámaras digitales de alta definición *Sony CineAlta*. La música es obra del compositor John Williams y constituye uno de los factores del éxito.

Steven Spielberg (1946) se convertiría en uno de los grandes empresarios de Hollywood consolidando su carrera como director o productor con *En busca del Arca perdida* (1981), *Regreso al futuro* (1985), *Parque Jurásico* (1993), *Los Picapiedra* (1994), *Forrest Gump* (1994) entre otros éxitos comerciales,

Entre otros éxitos reseñables, *Titanic* (1997), de James Cameron, *The Matrix* (1999), de Larry y Andy Wachowski, *El señor de los anillos* y *La comunidad del anillo* (2001), de Peter Jackson, *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001), de Chris Columbus.

Ajenas a estos parámetros comerciales con respecto al cine europeo cabe destacar *Dogma 95* como uno de los movimientos que pretenden recuperar la esencia. Surgido en 1995 con la idea de despojar al cine de efectos y recursos especiales, considera que así podría volverse a la verdad esencial que, con la naturalidad de una instantánea, es posible captar en el celuloide, siendo el fin último la inmediatez en el rodaje, evitando todo ese proceso tecnológico que enriquece las películas durante la postproducción de éstas.

Impulsores de esta nueva fórmula fueron Lars von Trier (1956), autor de filmes como *El elemento del crimen* (1984), *Europa* (1991), *Rompiendo las olas* (1996) y *Bailando en la oscuridad* (2000). Sus películas son rodadas con cámara al hombro y sólo en contadas ocasiones con una cámara fija.

Una de las características fundamentales de este tipo de películas es que se utiliza

la iluminación natural y el tipo de edición es imprevisto con algunas escenas y tomas cortadas en el medio del diálogo de los personajes que no encajan con los tiempos dándoles un aspecto documental o informal para crear un mayor realismo, sobre todo en momentos críticos de las películas. Junto a Lars von Trier recordamos a Søren Kragh-Jacobsen con *Mifune* (2000), Lone Scherfig con *Italiano para principiantes* (2000) y otros como Thomas Vinterberg, Åke Sandgren, y Kristian Levring.

Dogma 95 rechazaría el concepto de autor y reivindica la autoría colectiva. Para evitar equívocos, elaboraron un conjunto de reglas, el llamado *voto de castidad*, cuyo cumplimiento es indispensable para aplicar a cualquier filme el calificativo de *dogma*. Dichas normas fueron publicadas en Copenhague el 13 de marzo de 1995, son muy severas y todo en ellas conduce a la sobriedad narrativa.

Se resuelve austeramente todo cuanto se refiere a la escenografía y se rechazan los decorados que no sean naturales. Asimismo, filman con sonido directo y no incorporan una banda sonora posterior. Desdeñan el empleo de grúas y soportes, pues el rodaje debe completarse cámara en mano. Para sus filmaciones, sólo admiten la película de 35 milímetros en color y no aprueban el empleo de filtros e iluminación artificial.

El cine ante todo se ha convertido en un producto de mercado en el año 2000, los nueve estudios principales (Warner Bros, Disney, Sony, Universal, Paramount, DreamWorks, Fox, New Line Cinema y Miramax) estrenaron 152 películas a gran escala, muy promocionadas y examinadas por los medios de comunicación, pero que sólo representan el 25% de las películas producidas en Estados Unidos cada año. Existen otros cuatrocientos o quinientos filmes que nunca llegan a los cines

para el gran público. Estos incluyen películas *artísticas* o *alternativas* distribuidas independientemente y pensadas para salas de arte selectas, películas dirigidas a su estreno directo en televisión, *exploitation films* que salen directamente en vídeo o se exhiben en salas especializadas, y películas norteamericanas vendidas directamente a distribuidores en África, Oriente Medio y otros territorios que requieren productos baratos.

Según David Bordwell y Kristin Thompson, el *antiguo Hollywood* regresó al cine basado en los estudios en los años setenta y ochenta, cuando directores jóvenes y con talento adaptaron las convenciones clásicas a los gustos contemporáneos. Dado que las películas habían sido una parte muy importante en la vida de los jóvenes directores, muchos filmes del llamado *Nuevo Hollywood* estaban basados en el viejo Hollywood. Así, por poner un ejemplo, las películas de De Palma retoman muchos elementos de Hitchcock, mientras el filme de Peter Bogdanovich *¿Qué me pasa, doctor? (What's Up, Doc?, 1972)* es una actualización de la *screwball comedy*, con referencias específicas a la película de Howard Hawks *La fiera de mi niña*.

Teóricos como Jim Collins, John Hill o Patrick Phillips han argumentado que la producción del Nuevo Hollywood puede distinguirse del antiguo por la hibridación de sus géneros y películas. También señalan que esta hibridación está regida por la sinergia multimedia característica del Nuevo Hollywood, por la mezcla y el reciclaje de productos comunicativos nuevos y viejos, de alta y baja cultura, así como por la propensión a las alusiones, a las referencias genéricas y a los pastiches (que se dice caracteriza la producción artística contemporánea). Es lo que Thompson y Bordwell han denominado *movie consciousness*.

A pesar de las evidentes diferencias entre el sistema de estudios y el posterior

Nuevo Hollywood, Steve Neale considera que, en cuanto a los géneros se refiere, no se ha producido ninguna ruptura. La producción de secuelas, series y *remakes* que algunos críticos han apuntado como característica del Nuevo Hollywood no es, sin embargo, mayor que la que se dio en los años cuarenta. Del mismo modo, Neale reconoce que la alusión, el pastiche y la hibridación son características de un número de filmes del Nuevo Hollywood, pero niega que sean extensivas o exclusivas del Nuevo Hollywood, como a veces queda implícito.

También señala que en los años treinta había igualmente un ambiente multimedia formado por el vodevil, el teatro popular, la radio, los cómics, las revistas *pulp*, los periódicos y los musicales de Broadway. Neale afirma además que tampoco la hibridación está confinada al Nuevo Hollywood y proporciona numerosas pruebas que indican que en el sistema de estudios los híbridos eran tan comunes como lo son hoy en día.

A lo largo de la historia, y sobre todo a partir de la postmodernidad, las propuestas *intergenéricas* han puesto en crisis la noción clásica de género. La *intergenericidad* es una estrategia creativa que puede situar la obra por encima de cualquier molde previsible, haciéndola inaccesible a todo afán clasificatorio y otorgándole singularidad y valor artístico. Pero también puede ser una estrategia de mercado destinada a atraer a un mayor número de público del que convocaría un producto adscrito claramente a un único patrón genérico. La *intertextualidad* resulta ciertamente atractiva: disfrutamos de una película porque reconocemos sus referencias a otras obras.

Sin embargo, vemos que el entrecruzamiento de los géneros no es algo nuevo. Como indica Altman, "*hoy en día, en favor del gusto postmoderno, algunos críticos*

han descubierto los placeres de la intertextualidad y de los géneros múltiples, pero no debemos confundir un cambio en el paradigma crítico con una diferencia textual. La mezcla de géneros ha sido, durante muchos años, una norma para Hollywood”.

Paralelamente hemos de considerar las novedades tecnológicas siendo una de las más importantes la referida al cine en 3D, tres dimensiones, tecnología que surgía con el propio nacimiento del cine y que lograba sus primeros éxitos en la década de los cincuenta y de los sesenta. Desde entonces prácticamente todas las grandes ciudades del mundo disponen de alguna sala de proyección de películas tridimensionales.

El cine 3D resultaba una atracción irresistible para el público deseoso de aventuras e inmersión. Por otro lado, la competencia que representan para el cine tradicional los *home theater* (cada vez más sofisticados) hizo que las empresas dedicadas al entretenimiento se volcasen cada vez más a este tipo de alternativas.

Los diferentes sistemas de cine en 3D intentan reproducir la manera en que nuestros ojos registran imágenes en el mundo real. La *visión estereoscópica*, nombre que recibe la visión binocular de un objeto mediante dos ojos, produce la sensación de tridimensionalidad cuando el cerebro procesa dos imágenes 2D *capturadas* desde puntos ligeramente diferentes.

El cada vez más popular cine 3D intenta que el espectador perciba la película de la misma forma que percibe el mundo real. La principal limitación con la que se topan los ingenieros es la bidimensionalidad de las pantallas sobre las que se proyectan los largometrajes. Pero una ingeniosa combinación de tecnología y biología hacen posible disfrutar de espectáculos en tres dimensiones.

Tras cuarenta años de investigación la Warner Bros ya había estrenado en 1953 el primer largometraje en 3D con sonidos estereofónico, *Los crímenes del museo de cera (House of Wax)*, pero fue en 1960 cuando se exhibió en *cinemascope* y 3D la película *Un septiembre borroso (September Storm)* a la que siguieron numerosas películas mientras los grandes estudios siguieron resolviendo problemas técnicos para resucitar el formato.

Las primeras películas en tres dimensiones hicieron uso de una técnica basada en el color. El espectador utilizaba unas gafas especiales que cubría un ojo con un celofán semitransparente de color rojo y el otro con uno de color azul. La película consistía en dos imágenes superpuestas, con las porciones que deben ser vistas por uno u otro ojo del color opuesto al del celofán. El resultado es que cada ojo solo ve la imagen que le corresponde. A pesar de lo simple del sistema, se percibe una relativamente buena *sensación 3D*. Si mirásemos la película sin las gafas, sólo veríamos una imagen doble en color azul y rojo.

Sería el novelista, productor y director Arch Oboleer (1909-1987) quien crearía en 1963 el sistema *space-vision 3D*, en el que las dos imágenes que antes debían reproducirse cada una en un proyector se superponían en una sola cinta de celuloide, por lo que era suficiente con un solo proyector, al que se le insertó una lente especial. Con este sistema dirigió el primer largometraje estrenado en las salas de cine, *Bwana el diablo de la Selva (Bwana devil)* y unos años más tarde, en 1966, repetiría con *The Bubble*.

A este sistema sucedería en 1970 el *stereo-visión* que desarrollaría otra fórmula en la que las imágenes estaban comprimidas una al lado de la otra sobre una misma tira de película de 35 milímetros y proyectada mediante una lente anamórfica a través

de filtros Polaroid, con lo que se eliminaba el peligro de la desincronización.

El cine en 3D experimentaría un resurgimiento en todo el mundo en las décadas de los ochenta y noventa, impulsadas por IMAX, teatros de gama alta y lugares temáticos Disney. El sistema permite a los espectadores participar de la acción al ampliarse el campo de vista, al tiempo que los nuevos lentes polarizados y los equipos de sonido les ayudan a crear un ambiente en el que se ve inmerso. Francis Ford Coppola dirigiría en 1986 el cortometraje *Captain Eo*, exhibido en los parques temáticos de Disney.

La tecnología IMAX, de origen canadiense, se basa en el mayor formato de fotogramas de todos los utilizados en cinematografía. Emplea para la proyección películas de 70 milímetros, con 15 perforaciones por imagen. La película desfila horizontalmente en lugar de hacerlo verticalmente como en el cine tradicional. El fotograma tiene unas dimensiones aproximadas de 50 por 70 milímetros, diez veces más grande que la superficie de una imagen de cine convencional de 35 milímetros. La película se desplaza a una velocidad de unos 170 centímetros por segundo es decir, aproximadamente a seis kilómetros por hora.

El paso de la era analógica a la era digital a finales del siglo XX producirá una de las más importantes transformaciones en la industria cinematográfica.

1.5. Cine digital

Se considera *cine digital* aquel que utiliza la tecnología digital para grabar, distribuir y proyectar películas. Generalmente, se caracteriza por la alta resolución de las imágenes, porque prescinde de algunos aspectos asociados a la proyección mecánica de las películas y por las sobresalientes posibilidades de post-producción por medios informáticos.

El cine digital se graba utilizando una representación digital del brillo y el color en cada píxel de la imagen, en lugar de quedar fijada por emulsión química en el filme de celuloide tradicional. La película final puede ser distribuida vía disco duro, DVD o satélite, y puede proyectarse usando un proyector digital en lugar del proyector tradicional.

Un formato común para trabajar en post-producción digital es el DPX, el cual representa la densidad del negativo escaneado en un formato de diez bits. También es frecuente que se utilice un archivo para cada fotograma, que puede alcanzar los veinte o cincuenta megabytes.

Las películas de bajo presupuesto y con medios limitados están cada vez más siendo rodadas en digital (aunque a menudo no sean cámaras de alta definición). Con la creciente popularidad de esta tecnología en los últimos tiempos, los festivales especializados en cine digital son hoy comunes por todo el mundo. El pionero y mayor de ellos es el *Festival Onedotzero*, celebrado en Londres desde 1996.

Por el momento, muchos objetivos de los fabricantes de cámaras digitales no se fijan en este mercado. El público al que se dirigen es generalmente el de festivales sin ánimo de lucro y las piezas se desarrollan más a menudo en vídeo que en cine.

Cuando estos productos se lanzan al mercado es casi siempre en formato DVD, por lo que se les puede considerar productos para televisión sin emisión.

El cine digital ha generado abundantes disputas en torno a la naturaleza intrínseca del cine. Las posturas van desde los entusiastas que ven en la tecnología digital la panacea y los avances que el lenguaje cinematográfico venía solicitando desde hace mucho tiempo (como el popular George Lucas), hasta los detractores más acérrimos que ven en el digital la pérdida de la esencia de la mirada fílmica (como los directores españoles Víctor Erice o José Luis Guerín).

Se ha dicho incluso que el cine digital supone otra clase de experiencia visual totalmente distinta al cine grabado químicamente y proyectado mecánicamente. En cualquier caso, y pese a que la mayoría de las películas comerciales actuales y los programas televisivos de primera línea (al menos en EE. UU.) todavía son filmados con película de celuloide tradicional, la cierto es que el avance del cine digital parece ya una evolución imparable y en el futuro se asistirá a la digitalización casi total de cine y televisión.

Algunos puristas argumentan que el digital no consigue la misma *sensación* que una película grabada en celuloide. Aunque esto es una materia de preferencias personales más que otra cosa, las cámaras digitales han evolucionado rápidamente y la calidad se incrementa drásticamente de cada generación de *hardware* a la siguiente. También existe el contra-argumento de que al ser necesario volcar la mayoría de películas digitales a soporte tradicional para su proyección en las salas, la *sensación* del celuloide retorna a la audiencia. Aunque, al menos en la actualidad, las cámaras digitales no pueden alcanzar el mismo nivel de calidad de imagen que un filme de 35 milímetros, hay quien

piensa que el color y la claridad son mejores en digital.

A finales del siglo XX, numerosos directores notables declararon haberse *convertido* al cine digital y que nunca volverían a usar filme tradicional, entre los que se incluyen George Lucas, Robert Rodríguez, David Fincher, David Lynch, Lars von Trier o James Cameron. Algunos, como Cameron y Lucas, incluso declararon públicamente que el celuloide está mejor muerto y que el futuro es totalmente digital. Otros, como Steven Soderbergh o Michael Mann, aunque no han llegado tan lejos en sus declaraciones, han grabado de forma experimental parte de sus últimas películas en digital.

En el extremo opuesto, directores tales como Steven Spielberg, Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Tim Burton, Ridley Scott o Oliver Stone, defienden continuar realizando películas con filme tradicional e incluso opinan que nunca podrá ser superado por la tecnología digital. Otros directores, como Víctor Erice o José Luis Guerín, especialmente los dedicados a un cine más minoritario, también se sitúan como acérrimos defensores del celuloide pero, sin embargo, ruedan sus últimas películas con cámaras digitales, puesto que no pueden asumir los costes del analógico.

La generalización de las tecnologías relacionadas con el ordenador aumentó las posibilidades de creación en el cine. Los antiguos efectos especiales a base de maquetas y sobreimpresiones pasaron a ser desarrollados con ordenadores. La primera película con efectos digitales fue *2001, una odisea del espacio*, aunque tan sólo en una secuencia, ya que, en casi todo el metraje se usaban los métodos tradicionales.

A partir de *Tron* (1982), con múltiples efectos por ordenador, el desarrollo fue

fulminante. En 1995 la compañía Pixar pudo realizar el primer largometraje íntegramente por medios digitales, *Toy Story* y en 2004 la película *Sky Captain y el mundo del mañana* era completamente virtual, siendo reales sólo los actores protagónicos, quienes rodaron íntegramente frente a una pantalla azul.

Internet ha constituido también un desafío mayúsculo para los grandes estudios, debido a que el brutal crecimiento de la capacidad de almacenaje en discos duros y portátiles llevó a que por primera vez se pudiera reproducir de manera virtualmente ilimitada una película íntegra, sin pérdida significativa de calidad. El siguiente paso ha llegado con el surgimiento de las redes P2P (*peer to peer*), que permiten intercambiar información de todo tipo sin un servidor central, y que muchos usuarios empezaron a emplear para descargar películas gratuitamente desde la red, compartiéndolas entre ellos.

Una de las grandes esperanzas puestas en la tecnología digital era que democratizaría el mundo del cine y aboliría las barreras económicas a la hora de realizar películas, dado lo barata que puede resultar la grabación digital y la posibilidad de pasar el material a vídeo y editarlo en un ordenador doméstico, sin embargo el proceso y los costes de una producción son altos y el ahorro en términos totales no es tan significativo.

Por otro lado, aunque lo económico de la realización pueda permitir a mucha gente grabar películas, continúa siendo imprescindible que ésta sea distribuida para llegar al público, y he aquí el problema en el que Internet juega un papel básico. Se estima que se graban en digital cerca de 5.000 películas comerciales al año. Habida cuenta de esta cantidad, se entenderá que los realizadores digitales puedan tener dificultades incluso para que los distribuidores vean sus productos

y, en cualquier caso, raramente tendrán voz y voto en las negociaciones de la distribución comercial. Tradicionalmente, por lo general una película no puede llevarse a cabo hasta ser aprobada por una empresa distribuidora, que invertirá dinero en ella si cree que va a ser un buen negocio.

La película digital permite una post-producción mucho más flexible y una infinidad de posibilidades impensables o extremadamente costosas usando técnicas analógicas como el film óptico tradicional. Los sistemas digitales tienen mucha mayor resolución que los sistemas de vídeo analógicos, tanto en la dimensión espacial (número de píxeles) como en la dimensión tonal (representación del brillo). También tienden a tener un mayor control sobre la colorimetría durante el proceso de producción. El proceso químico iniciado al exponer el celuloide a la luz ofrece la posibilidad de diversos resultados, a los que un buen cineasta es capaz de sacar partido. Por el contrario, cada cámara digital da una única respuesta a la luz y, aunque simplifica el proceso, es muy difícil predecir el resultado sin verlo en un monitor, aumentando la complejidad de la iluminación.

Las cámaras analógicas presentan dificultad para grabar en situaciones de alto contraste lumínico, como la luz del sol directa. En estos casos la información de luces y sombras no aparece en la imagen grabada y se pierde para siempre, sin poder ser recreada con compensación ni de ningún modo. Por el contrario, las cámaras digitales son más sensibles que el celuloide en situaciones de poca luz, permitiendo el uso de una iluminación menos aparatosa, más eficiente y más natural en la grabación.

Algunos directores han optado por elegir la mejor opción para cada caso, usando el vídeo digital para las grabaciones nocturnas y en interiores y el tradicional

analógico para exteriores de día. La digitalización permite un almacenaje de información y películas que resiste infinitamente mejor que el celuloide el paso del tiempo. Además, permite un considerable ahorro de espacio físico a la hora de almacenar películas.

Pese a esto, algunos consideran que, actualmente, el filme de celuloide sigue siendo, en muchos sentidos, mucho más transportable que la información digital.

Otra característica propia de la tecnología digital es que la filmación y la proyección de imágenes se realizan simultánea y conjuntamente con la banda sonora, también digital.

El cine de animación sería el más beneficiado por la revolución de las técnicas en 3D, siendo éxitos *Toy Story* en 1995, *Shrek* en 2001 y *Los Increíbles* en 2004; al tiempo que productores y cineastas utilizaban las nuevas tecnologías para ofrecer experiencias espectaculares al espectador. James Cameron editaría en formato 3D-IMAX *Ghost of the Abyss (Misterios del Titanic)*, documental producido por Walt Disney Pictures y Walden Media y primer largometraje editado con el sistema *reality camera*, cámara de video ligera que puede llevarse al hombro utilizando en lugar de película el formato HDTV.

Otro avance en la proyección digital evitaría sincronizar dos proyectores, uno para cada ojo. Así se ha realizado la primera película estadounidense de animación *stop motion* planificada en 3D *Coraline (Los mundos de Coraline, 2009)*, de Henri Selick, basada en la novela de Neil Gaiman.

El éxito sin precedentes del 3D y de los efectos visuales en general sería el de *Avatar* (2009), película de ciencia ficción estadounidense, escrita, producida y dirigida por

James Cameron, que lograría los Óscar a *Mejor fotografía*, *Mejor dirección de arte* y *Mejores efectos visuales*.

Pueden considerarse como efectos visuales revolucionarios de *Avatar*: personajes realistas generados por ordenador mediante las nuevas formas de captura de movimiento, un nuevo sistema para la iluminación de las zonas sinuosas, una fase de captura de movimiento o *volumen* seis veces más grande que cualquier otro utilizado previamente, y un método mejorado de captar las expresiones faciales.

Para lograr la captura de los rasgos faciales, los actores llevaban individualmente gorros equipados con una pequeña cámara colocada en la frente. La información recogida sobre sus expresiones faciales y los ojos se transmite a las computadoras.

La banda sonora sería realizada por James Horner quien trabajó con Wanda Bryant, un etnomusicólogo, para crear una cultura de la música para la raza alienígena del argumento del film, componiendo la partitura como dos diferentes puntuaciones que se fusionaron en una sola. Se creó por primera vez un puntaje que refleja la forma en *na'vi* (la raza extraterrestre de la ficción) de sonido y luego lo combina con un separado *tradicional* para conducir la puntuación de la película. El idioma *na'vi* es una lengua artística ficcional hablada por los indígenas del pueblo *na'vi*, habitantes de la luna ficticia Pandora, que aparece en la película. El idioma *na'vi* había sido creado a petición de Cameron por Paul Frommer, profesor del USC Marshall School of Business con doctorado en lingüística.

Pocos meses después (marzo de 2010), se presentaría la película *Alice in Wonderland* (*Alicia en el país de las maravillas*) de Tim Burton, película de fantasía, inspirada en la obra de Lewis Carroll, que combina actores reales con las técnicas de captura de

movimiento y *stop motion*, realizada en Disney Digital 3D y en IMAX 3D, así como en 2D para cines tradicionales. El cine digital seguirá evolucionando dando cabida a los formatos en Alta definición (HD), al cine en 3D y al cine en internet.

CAPÍTULO 2

ESTÉTICA DE LA MÚSICA CONTEMPORÁNEA: MÚSICA CLÁSICA, EXPERIMENTAL Y MÚSICA POPULAR. EL ORIGEN DE LA CULTURA DJ

El sonido se concibe como el fenómeno a través del cual se produce la percepción de la propagación de las ondas sonoras, siendo percibidos los sonidos por el oído, que a su vez trasmite las ondas sonoras al cerebro.

Por su parte, la música es un producto humano que utiliza sonidos con una función predominantemente estética, caracterizada por ser a lo largo de los siglos un conjunto de tonos ordenados, hasta que en las primeras décadas del siglo XX se construye la *atonalidad* como elemento principal de la música contemporánea. Dentro de la música se consideran dos grandes ordenaciones, la denominada *música clásica*, concepto acuñado por vez primera en 1836 para calificar la música culta, que incluye desde los compositores clásicos a los contemporáneos y que experimenta asimismo una amplia evolución en cuanto a los instrumentos, el uso de las tonalidades, la evolución de las normas de composición y estructura y la amplia variedad de subgéneros.

Por su parte, la *música popular*, a diferencia de la música clásica o docta, se configura a través de las tradiciones musicales y folclóricas, cuya popularización se vería beneficiada en la época contemporánea a través de la transformación de la tecnología y fundamentalmente por la difusión realizada por los inventos modernos con son fundamentalmente la radio y la televisión.

A los efectos de nuestro discurso en el que fundamentamos en la imagen y en el sonido las claves de la creación contemporánea de lo audiovisual, entendemos conveniente realizar una consideración contemporánea de la evolución estética de la música clásica y experimental para concluir en el desarrollo de la música popular, gracias a su gran difusión desde las primeras décadas del siglo XX y enlazar este fenómeno con la creación de una nueva figura de la cultura musical popular,

el DJ convertido finalmente en muchos de los casos en creador, compositor e intérprete.

Con respecto a la música clásica puede afirmarse que durante siglos prevaleció la evolución de las formas musicales apegadas a lo culto, desarrollándose con posterioridad la música *monódica*¹ profana y apareciendo en el siglo XIII la *polifonía*², que transformándose constituyó la base musical del Renacimiento. La música religiosa siguió siendo fuente de inspiración y de producción, formando parte del patrimonio cultural de los florecientes estados nacionales.

Nacido el 25 de marzo de 1685, Johann Sebastian Bach, organista y compositor alemán, será el autor de una cuantiosa obra considerada como la cumbre de la música barroca y una de las cimas de la música universal y del pensamiento musical occidental, así como uno de los grandes pilares de la cultura universal, por su profundidad intelectual, su perfección técnica y su belleza artística.

Su obra supone también la síntesis de los diversos estilos internacionales de su época y del pasado, siendo considerado el último gran maestro del arte del contrapunto, y su máximo exponente. Bach será fuente de inspiración e influencia de la mayor parte de los compositores y músicos desde Mozart hasta Schönberg, incluyendo los más recientes creadores de la composición musical hasta nuestros días.

En tal sentido Bach sería al mismo tiempo la máxima expresión de la modernidad que había avanzado desde los modelos heredados de la antigua polifonía, y al mismo tiempo, fundamento de las evoluciones posteriores a la modernidad.

La Modernidad acometería una ruptura de la cultura tradicional unitaria dominada por la religión, al separar la razón sustantiva en los diversos campos del conocimiento

¹ La *monodia* es una composición musical para una sola voz, una sola melodía, que tuvo un gran desarrollo durante los siglos VIII y XIII (canto gregoriano). Cuando cantaban varias voces lo hacían al unísono o con una octava de intervalo. Generalmente, el término se refiere a toda melodía para una sola voz, y se opone a *polifonía*. Etimológicamente, *monodia* proviene del término griego *monodia*, compuesto de *monos*, único, y *ode*, canto.

² Del griego *polyphonia*: mucha voz. Conjunto de sonidos simultáneos en que cada uno expresa su idea musical, pero formando con los demás un todo armónico. R.A.E online http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=polifon%C3%ADa

científico, emancipando el desarrollo de las ciencias ahora articuladas en diferentes parcelas especializadas e independientes. La modernidad musical se fundamentaría en dos factores: la tecnología de la escritura y la emancipación del compositor musical respecto a la tutela de la Iglesia o de la corte. Las obras musicales estarían dirigidas a un nuevo contexto más global y universal, estableciéndose al mismo tiempo, dialécticas entre el todo y las partes de la obra musical.

Las formas monumentales y esencialmente estáticas como la *fuga*, darían paso a otras formas mucho más dinámicas como la *sonata*, considerada como ejemplo de una nueva forma y de una nueva subjetividad, y la breve, emblemática y ejemplificadora *sinfonía*. La sonata clásica representa, según Witkin, el despliegue dialéctico de una totalidad en una serie de momentos concretos y determinados. La música se libera de los antiguos convencionalismos tradicionales y desarrolla la naturaleza sensible superando la rigidez represiva.³

La Ilustración abogaría por la racionalización de la concepción del hombre y del mundo. La filosofía de la razón se plasmaría en la música, en las obras de los más significados representantes de la escuela de Viena, Haydn, Mozart y el primer Beethoven.

Esta música contiene una mayor exactitud y pureza formal, y estará protegida por los monarcas ilustrados, de tal manera que la ilustración política favorecería, a través del patronazgo, el desarrollo de ese racionalismo musical, hasta que el mercado dejaría a los músicos al libre albedrío de la virtud creadora. La fuerza de trabajo debería ser ofrecida en el mercado melómano y ante los oyentes y lectores de partituras, tal y como ya sucedería en la época romántica de la cual ejemplificamos la creatividad de Beethoven, libre, pero también, bajo las tormentas de la oferta y la demanda artística.

³ Robert W. Witkin, *Adorno on music*, New York, Routledge 1998, pp. 28-49.

La música en la Modernidad sería una prueba de la normatividad ilustrada y de su correlato preceptivo artístico, respetando las reglas e intelectualizándose con más rígidos esquemas formales. La música adoptaría los dogmas y consejos de la intelectualidad y de la filosofía de la época siguiendo los dictados o ideas racionalistas.

2.1. La ruptura tonal: Schönberg y Messiaen

Pero la música es esencialmente ambivalente y se caracteriza por una contradicción irresoluble que la empuja a fluir constantemente, según va realizando su creación en libertad.

Se señalan como manifestaciones de la crisis de la música tonal los espectáculos sinfónicos y corales de Wagner, quien tuvo la intuición de que el centro tonal podría emplearse o eliminarse del todo, pero sería Claude Debussy quien descubriría un nuevo lenguaje musical.

Debussy (1862-1918) conoce los rudimentos de la técnica pianística y realiza sus estudios en el Conservatorio de París, que aprobó con brillantez y al que se incorporaría como profesor, manifestando su heterodoxia, especialmente en el plano armónico. Obtiene una pensión en Villa Médicis, en Roma, descubriendo la música de Wagner y familiarizándose en Moscú con las obras de Chaikovski, Rimski-Kórsakov y especialmente, Borodin. Junto a las óperas de Lalo y Chabrier, Debussy escuchó a partir de 1887 obras sinfónicas de Saint-Saëns, d'Indy y Franck, poniendo música a muchos de los grandes poetas y escritores de su tiempo e interesándose por el ballet.

Sus innovaciones formales, armónicas y tímbricas, que tomarán carta de naturaleza en el *Cuarteto de cuerda*, prefiguran sus grandes obras posteriores más caracterizadas como su *Preludio a la siesta de un fauno*, basada en un poema bucólico de Mallarmé, que sería ilustrado por el pintor impresionista Manet, coreografiado por Sergéi Diágilev e interpretado por Vaslav Nijinski. Por primera vez, Debussy se apartaba totalmente de la estética establecida, de cualquier obligación tonal, utilizando a su arbitrio los recursos orquestales. Sus obras posteriores suscitaron

una fuerte oposición de la crítica y de los compositores académicos.

Debussy, al romper con la forma clásico-romántica de su tiempo, descubriría un lenguaje musical nuevo, libre, oscilante, abierto a otras posibilidades. Un lenguaje que, aunque tenía su origen en Wagner, establecía una alternativa diferente al modelo propuesto por éste en todos los parámetros que rigen la composición musical.

La intuición de Debussy de poder modificar la tonalidad la desarrollaría Gustav Mahler (1860-1911), el gran compositor del post-romanticismo, Mahler introduce elementos de distinta procedencia como melodías populares, marchas, fanfarrias militares, todos ellos ligados al proceso mediante un uso personal del acorde, entrecortando o alargando inusitadamente las líneas melódicas, acoplados o yuxtapuestos en el interior del marco formal, dilatado a discreción del compositor. Esta mezcla implicaba la aparición de armonías disonantes que sobrepasan el cromatismo utilizado por Wagner, ocasionando la apariencia de desorden que suscitó incomprensión y hostilidad. Alumno de Anton Bruckner, en 1900, se relaciona con el pintor Gustav Klimt o el compositor Alexander von Zemlinsky. Thomas Mann, aludirá a la *música dodecafónica* en su novela *Muerte en Venecia*, en la que la figura del protagonista esta basada en Mahler.

El totalitarismo impuesto por el III Reich alemán, calificaría su obra como *degenerada* y *moderna*. Tras diversas experiencias vitales se establece en Estados Unidos. La relación entre Gustav Mahler y Arnold Schoenberg, se recoge sobre todo en la composición de este último *Cinco piezas para orquesta*, que constituye uno de los eslabones más significativos de la evolución musical contemporánea, por el marcado acento *mahleriano* de la composición.

Otros muchos compositores tradicionales de principios del siglo XX mostrarían una sensibilidad *postonal*. Maurice Ravel, con su *Concierto para piano en sol* (1931), Manuel de Falla, con *Concierto para clavecín* (1926), Albert Roussel, con la extravagancia exótica *Padmavati* (1918), Gustav Holst, con *Los planetas* (1916), Ferruccio Busoni, con la ópera *Doktor Faust* (1924), Alexander von Zemlinsky, con la *Lyrische Symphonie* (1923), Franz Schmidt, con *Das Buch mit dem Sieben Siegeln* (1938) y Ralph Vaughan Williams con sus *Symphony 7* (1952) y *Symphony 8* (1955).

A pesar de su trascendente renovación, las últimas corrientes clásicas de la música del siglo XX, como el simbolismo de Debussy o el neoclasicismo de Stravinsky, serán consideradas por Adorno como reaccionarias.⁴

La innovación se generalizaría en compositores como Charles Ives, con *Industrial Symphony 4* (1916) o Bela Bartok, quien exploró la dialéctica entre las estructuras cromáticas y las diatónicas, la redefinición de la naturaleza y la función de las escalas y los ritmos de la armonía occidental en obras como *Música para cuerdas, percusión y celesta* (1936), *Concierto para violín 2* (1938), *Cuarteto 6* (1939) o su *Concierto para orquesta* (1943). También destaca la obra de Igor Stravinski, con texturas politonales y arrebatos rítmicos en *Petrushka* (1911) y *Le Sacre du Printemps* (1913), así como el oratorio barroco *Edipo rey* (1927), que refleja una creciente impaciencia con los estereotipos clásicos. Finalmente surgía la figura de Arnold Schoenberg y la música atonal de su *Segundo cuarteto de cuerdas* (1908).

Estos compositores fomentan una transición de la melodía diatónica y cromática hacia la libertad, debilitando el centro tonal y comenzando el desarrollo de la *atonalidad*.

Concedor de Debussy y Ravel, y de los pintores y escritores de su época, cubistas

⁴ Adorno, Theodor W., *Filosofía de la nueva música*, Madrid, Akal, 2003.

y dadaístas, destaca la figura del compositor y pianista Erik Satie (1886-1925).

En 1902 durante la inauguración de una exposición en París, Satie preconiza la música de ambiente (*ambient music*) o también llamada *furniture music* (música decorativa), si bien el propósito de esta música no era para ser escuchada sino para crear un ambiente, *music as wallpaper*⁵. Vanguardista de su tiempo, Satie, introduce el serialismo y el minimalismo preconizando la ruptura formal y tonal de la música contemporánea.

En la obra *Relâche* (1924), un ballet dadaísta con vestuario y decorados de Francis Picabia, se intercala una película de René Clair, *Entreacte*, musicalizada por Erik Satie. La música de la obra se denominó *música de ambiente* o *música de decoración* o *mobiliario* por ser funcional y aplicada y su mérito está en la adaptación entre la imagen y el sonido que sentaría el precedente de la actual la música ambiental.

A principios del siglo XX, la estética clásica de la música sufriría una continua transformación en el mundo contemporáneo, tanto en su forma como en el sistema tonal que le es inherente. La forma clásica evolucionaría a través de un despliegue dialéctico de diferentes etapas sucesivas, constituyendo la música contemporánea una determinada rama de la Postmodernidad.

Paralelamente se produce un cambio de las propias reglas de la música clásica, haciendo realidad la idea que desde fines del siglo XIX habían tenido algunos compositores académicos, que habían empezado a imaginar la existencia de música producida exclusivamente por medios electrónicos.

Al iniciarse el siglo XX empezaron a desarrollarse instrumentos musicales y aparatos que modificaban sonidos por medio de la electricidad. El primero de los grandes

⁵ Kenneth Goldsmith, *Flabby Preludes for a Dog: An Erik Satie Primer*, WFMU's LCD, 1997, <http://www.ubu.com/sound/satie.html>.

descubrimientos, sería el *telarmonio*, inventado por Thaddeus Cahill (1867-1934), instrumento musical electromecánico, con el que pretendía emitir a través de la línea del teléfono. Pretendió su comercialización, pero al tener un peso de 7 toneladas y un precio de 200.000 dólares, sólo se construyeron tres *telharmoniums*, fracasando su comercialización y quedando la idea como antecedente de la tecnología *streaming*.

Años después, sería León Theremin (1896-1903) el que inventaría el instrumento musical electrónico que tomaría su nombre, *theremin*. Estudiante de violoncelo, creó este instrumento que presentó al Gobierno y con el que realizó conciertos y eventos por Europa, concediendo finalmente los derechos de producción comercial a la RCA.

En 1907, Ferruccio Busoni publicará la obra *Entwurf einer neuen Aesthetik der Tonkunst*, que predice el uso de sonidos disonantes y eléctricos en la composición musical. Se sitúa entonces el origen del *ruidismo*, otro precedente de la música electrónica que se completa cuando los primeros científicos-músicos intentaron crear los primeros sintetizadores entre los que destaca Luigi Russolo (1885-1947), pintor futurista y compositor italiano, quien adquirió resonancia con su obra *El arte de los ruidos*, publicada en 1913.

Russolo inventó una maquina de ruidos, *el intonarumori* despreciada en su época, montando una orquesta ruidista para actuar con ellos, pero sus actuaciones se encontraron con una fuerte desaprobación así como la violencia de la audiencia, como el mismo Russolo, había predicho. Ninguno de sus dispositivos ha sobrevivido, aunque recientemente algunos se han construido y usado en *performances*.

Otra innovación sería la de Laszlo Moholy-Nagy quien en 1922 defiende el uso de

discos de fonógrafo para producir música, no sólo para reproducirla, completándose estas innovaciones electrónicas con las *ondas martenot*, instrumento electrónico inventado en 1928 por este compositor. Las *ondas martenot* es un instrumento electrónico creado en 1928 por el compositor, ingeniero y cellista francés Maurice Martenot, formado por un teclado, un altavoz y un generador de baja frecuencia puede producirse un único sonido.

La primera demostración de las *ondas martenot* se realizó en el Conservatorio de París el 20 de abril de 1928 y serían utilizadas por muchos compositores, entre ellos Olivier Messiaen, Pierre Boulez, Edgar Varèse, Darius Milhaud, Arthur Honegger, Maurice Jarre y André Jolivet, y también en la música popular por Bryan Ferry o Jonny Greenwood y en bandas sonoras de películas de éxito como *Los diez mandamientos* (1956), *Lawrence de Arabia* (1962) y *Amélie* (2001).⁶

Paralelamente a las innovaciones musicales, se desarrollan también nuevos planteamientos no convencionales en los procesos artísticos, el lenguaje y la comercialización. Representa esta nueva filosofía, Marcel Duchamp (1887-1968), quien se vincula al dadaísmo y al surrealismo así como a las corrientes artísticas correspondientes a etapas posteriores.

En sus realizaciones tridimensionales de los años treinta realiza los llamados *roto reliefs*, creaciones que conectaran con las obras cinéticas de la década de los cincuenta, siendo considerados sus *ready-mades*⁷ como un precedente de las actitudes mantenidas por los artistas conceptuales. Refiriéndose al principio general del efecto ilusorio de sus espirales giratorias, Duchamp dirá: “sólo tengo que utilizar dos circunferencias —excéntricas— y hacerlas girar sobre un tercer centro”⁸

Retirado de los círculos académicos y de la pintura, experimenta con obras como

⁶ La banda sonora de *Los diez mandamientos* la realizó Elmer Bernstein, la de *Lawrence de Arabia* Maurice Jarre y la de *Amélie* Yann Tiersen.

⁷ *Ready-mades* son objetos que Duchamp elige y presenta como obra de arte. El primero fue *Rueda de Bicicleta*, una rueda de bicicleta invertida sobre una bicicleta. Este término se acuñó en 1915 y guarda estrecha relación con el término *found art*.

⁸ Lourdes Cirlot (ed.), *Primeras vanguardias artísticas. Textos y Documentos*, Labor, 1993.

Three Standard Stoppages, El gran vidrio y Desnudo bajando una escalera nº2. Duchamp lleva a Nueva York las ideas dadaístas de lo absurdo y del anti-arte, trabajando asimismo en el concepto de *found art* o *arte encontrado* que entronca con el concepto de *found sound*, sonido encontrado.

⁹ Calvin Tomkins, *Duchamp a Biography*, Henry Holt and Company, 1996; Pontus Hulten, *Marcel Duchamp: Work and Life*, The Mit Press, Harvard, 1993.

En colaboración con Man Ray construye la escultura de motor y vidrio realizada en 1920, *Rotary Glass* y desarrolla sus obras cinéticas. También con Man Ray, quien crearía equipos de fotografía, Duchamp construye dispositivos ópticos, y será el diseñador de la *Exposición Internacional del Surrealismo* celebrada en París en 1938 vinculándose al final de su vida con la música electrónica y colaborando con John Cage, con quien realizaría la *performance Reunion* en la que los juegos de ajedrez determinaron la forma y el ambiente acústico de un acontecimiento musical en directo.⁹

De algún modo, la postmodernidad en la música estaría marcada por aquellas tendencias que no optaron por seguir el paradigma serial y sinfónico. El dodecafonismo terminaría por sistematizar la disonancia, que pasa a emplearse como un elemento constructivo que enlaza con el sentimiento de lo sublime, y que en Lyotard se caracteriza por una falta de acuerdo entre el concepto y la experiencia sensible, aspecto que se destaca en las obras del alto modernismo como el serialismo integral, es decir, en las manifestaciones artísticas más extremas situadas al final del proceso destructivo de la modernidad.

En el mismo período empezaría a ser explorada la utilización del *sonido encontrado* como un recurso musical. Un temprano ejemplo es *Parade*, una performance producida en París en el Teatro Chatelet, el 18 de mayo de 1917, concebida por Jean Cocteau, con el diseño de Pablo Picasso, la coreografía de Leonid Massine y la música de Erik Satie. En la producción se emplearon materiales extramusicales

como *la trompe l'oreille* y sonidos de Cocteau, incluidos una dínamo, una máquina de alfabeto morse, sirenas, un motor al vapor, un motor de aeroplano y máquinas de escribir.

La postmodernidad en la música no sería sino una consecuencia de la exterminación del componente concreto y sensible¹⁰ y la articulación de una alternativa a la concepción clásica de la forma musical. Schoenberg, elaboraría el método dodecafónico al suplantar el vacío dejado por el sistema tonal.

A partir de este proceso se buscaría una modernidad alternativa desde la vanguardia de la postguerra, construyéndose una nueva visión estética de la modernidad musical. En su obra, *La musique et l'ineffable*, Jankélévitch, esboza un nuevo tipo de estética de lo inefable y de lo ambiguo, alejada de los valores del clasicismo y tomando la música de Debussy como principal referencia.¹¹ La música renuncia al sentido unívoco y afirmativo que caracteriza a la forma clásica.

Reconocido como el gran compositor que se adentre en la atonalidad, Arnold Schönberg (1874-1951), nacido en Viena, compositor, teórico, profesor, pintor y poeta compone en los primeros años del siglo XX sus trabajos sinfónicos e inicia el sistema dodecafónico, *método de composición con doce sonidos*, a través del cual, transforma las técnicas de composición y sus fundamentos teóricos.¹²

En gran medida autodidacta y protegido por Mahler, se dedica a la enseñanza de la armonía, contrapunto y composición. Tras la Primera Guerra Mundial, en 1923, Schönberg publicaría el referido *Método de composición con doce sonidos (Música dodecafónica)*.¹³

Casi toda la música es tonal, es decir, se basa en generar y resolver tensiones sobre

¹⁰ Lyotard, Jean-François, *La postmodernidad*, Gedisa, Barcelona, 2003. Capítulo "Lo sublime y la vanguardia", pp. 19-22.

¹¹ Jankélévitch, Vladimir, *La musique et l'ineffable*, 1961.

¹² Joseph Auner, *A Schoenberg Reader*, Yale University Press, New Haven, 1993.

¹³ El *dodecafonismo* significa música de doce tonos —del griego *dodeka*: doce y *fonós*: sonido— y se constituye como una forma de música atonal, con una técnica de composición en la cual las 12 notas de la escala cromática son tratadas como equivalentes, es decir, sujetas a una relación ordenada que, a diferencia del sistema mayor-menor de la tonalidad, no establece jerarquía entre las notas.

un punto de anclaje o reposo armónico. Cualquier sistema tonal implica que unas notas, la tónica o ancla, y sus socios naturales, se utilizan mucho más que otras en una melodía.

Schönberg determinaría no usar una nota más que otra: la melodía dodecafónica debe llevar las 12 notas que hay en la escala, y ni una más. Se escribe siguiendo el principio de que los doce semitonos o notas son de igual importancia, siendo lo opuesto a la música tonal, en la cual ciertas notas son predominantes y con una tonalidad determinada. El compositor decide el orden en que aparecen con la regla de que no se repita ninguna hasta que la serie vuelva a empezar.

De este modo Schönberg, acomete en el terreno de la música una ruptura definitiva respecto a las formas convencionales procedentes de un lenguaje tonal para adentrarse en la vía de unos nuevos modos de expresión más auténticos y cercanos a una floración espontánea de la naturaleza subjetiva.¹⁴

Schönberg, justifica su creación, que entiende dictada por una necesidad profunda y trascendente de construir la vía serial, consciente de lo revolucionario de su creación, sin embargo el público no asimila fácilmente el lenguaje dodecafónico. Schönberg se ve obligado a recluir esta música entre intelectuales y artistas, mientras la crítica acusa a la música dodecafónica de tener un carácter arbitrario y antinatural.

También realizó una interesante obra como pintor y su pintura se exponería junto a la de otros pintores como Vasily Kandinsky. Se ha publicado la correspondencia entre Schönberg y Kandinsky, en la que se constata que ambos compartían similares inquietudes filosóficas, artísticas y estéticas. Kandinsky se alejaría de lo figurativo y pintaría su primera acuarela abstracta

¹⁴ Leon Botstein, *Music and the Critique of Culture, Arnold Schönberg, Heinrich Schenker, and the Emergence of Modernism in Fin de Siècle Vienna, En Constructive Dissonance, Arnold Schönberg and the transformations of twentieth-century culture*, University of California Press, 1997, pp. 3-22.

cuando Schönberg ya se había alejado de la tonalidad.¹⁵

Contratado por la Academia de Artes de Prusia, se hizo cargo del curso de maestría en composición, pero tendrá que abandonar su cargo en septiembre de 1933, debido a la legislación nazi, emigrando a París y a continuación a los Estados Unidos, e instalándose finalmente en Los Ángeles, vinculándose a las Universidades de California (UCLA y USC) donde terminó sus trabajos mas conocidos y escribió sus libros teóricos¹⁶, falleciendo en 1951.¹⁷

VA través de sus creaciones y las de la segunda escuela de Viena, profundamente influenciadas por él, y en la que participan sus discípulos Anton Webern, Alban Berg y Hanns Eisler, se asienta el dodecafonismo, que se planteará como una alternativa de vanguardia y que sufrirá amplias evoluciones.

A tal efecto, manifiesta Adorno: "no es casual que en los primeros tiempos del dodecafonismo se recurriera a tantas formas antiguas, pese a su manifiesta incongruencia con el material sonoro atonal, y que hasta las microestructuras, por ejemplo, mediante el ejemplo de secuencias, de modelos rítmicos rígidos, etc..., resurgieran entonces tantas cosas que con razón acababan de ser desterradas... La evolución serial tan vehemente iniciada tras la muerte de Schönberg se puede interpretar como crítica a esa inconsistencia. El principio serial significa, bajo el aspecto de dodecafonismo, la eliminación de lo que, preformado por la dodecafonía, penetra heterogéneamente en lo compuesto de todo lo independiente dodecafónico, de todos los vestigios materiales y estructurales del viejo idioma tonal".¹⁸

¹⁵ Arnold Schoenberg, Wassily Kandinsky, *Cartas, cuadros y documentos de un encuentro extraordinario*, Alianza Música, Madrid, 1987.

¹⁶ Arnold Schoenberg, *Structural Functions of Harmony, Preliminary Exercises in Counterpoint y Fundamentals of Musical Composition*, su obra *Tratado de armonía*, se publicó en español, Real Musical, 1995.

¹⁷ Carl Dahlhaus, *Schönberg and the New Music*, Cambridge University Press, 1987.

¹⁸ Th. W. Adorno, *Escritos musicales IV. Dificultades*, Akal, 2008, pp. 287-288.

Adorno, explicará también, la racionalización de la música tonal en palabras de Max Weber: "sin duda puede decirse que los serialistas no tramaban matematizaciones de la música arbitrariamente, sino que rubricaron una evolución que en la sociología de la música Max Weber determinó como la tendencia general de la historia musical moderna: la racionalización progresiva de la música. Esta habría culminado en la construcción integral".¹⁹

Aquella transformación del lenguaje tonal provocaría dos propuestas diferentes, materializadas en dos vías que se prolongan a lo largo de la vida del siglo XX. Por un lado la reutilización de los materiales fragmentarios de la tonalidad frente a tonalidades pertenecientes a otros lenguajes musicales dentro de nuevas articulaciones formales, y por otro la renovación del material sonoro acometido desde la música atonal.

Se desarrollará asimismo el serialismo ó técnica de composición, que utiliza series y otras formas, es decir un grupo de notas sin repeticiones que se emplean en un determinado orden como es el propio dodecafonismo, que se constituye como el eje integrador de todos los elementos musicales.

A diferencia de Schönberg, Anton Von Webern, prescindiría de la presentación temática lineal y sucesiva de su maestro Schönberg, usando dodecafonismo con claridad de textura y frialdad emocional, que influiría profundamente en compositores como Pierre Boulez, y Karlheinz Stockhausen y particularmente en la vanguardia de la postguerra.

Frente a la línea más constructivista del serialismo, se presenta Alban Berg, nacido en 1885, alumno de Arnold Schoenberg, quien asimismo incursionó en la atonalidad y luego en el dodecafonismo, escribiendo obras vinculadas a la

¹⁹ Th. W. Adorno, *Escritos musicales IV. Dificultades*, pp. 288.

estética expresionista, si bien su música posee además una sonoridad que evoca la tonalidad.

Berg, asumió como concepto que la unidad de una pieza depende de que todos los aspectos de ella deriven de una sencilla idea básica, transmitiendo esta idea a sus alumnos, entre ellos al filósofo Theodor Adorno.

Los teatros de ópera rechazan estrenar su gran ópera *Wozzeck*, que le consagraría internacionalmente, considerada un documento excepcional sobre la situación de Europa al finalizar la I guerra mundial, y que finalmente sería estrenada en 1925.

La atonalidad característica de la música expresionista se ve reforzada con acordes y cadencias pensadas para provocar en el oyente la expectación que deriva de las progresiones armónicas tonales. En opinión de Adorno, de manera semejante a Mahler, Alban Berg no parte de una entidad temática estructurada que luego se desarrolla haciendo derribar el resto. Por el contrario los temas se plantean como configuraciones abiertas, no definidas ni fijadas plenamente, que se van transformando ininterrumpidamente.

Olivier Messiaen (1908-1992) compositor, organista y ornitólogo francés sería hecho prisionero de guerra en 1940 durante la ocupación nazi de Francia y nombrado después profesor de armonía, y luego de composición en 1966 en el Conservatorio de París, puesto que mantuvo hasta su retiro en 1978. En el conservatorio tuvo entre otros discípulos a Pierre Boulez, a Yvonne Loriod —quien después sería la segunda esposa de Messiaen y la intérprete por excelencia de sus obras—, a Karlheinz Stockhausen, Iannis Xenakis, William Bolcom y a George Benjamin.

La música de Messiaen es compleja, interesándose en los ritmos de la antigua Grecia y los de orígenes hindúes, basándose armónica y melódicamente en los modos de transposición limitada, que fueron una innovación propia de Messiaen.

Messiaen experimentó, según luego explicaremos, una cierta sinestesia manifestada como una percepción de colores cuando oía ciertas armonías, trabajando con el serialismo integral, y absorbiendo muchas influencias musicales exóticas, usando también las ondas martenot en la *Sinfonía turangalila*.

Fascinado por el canto de los pájaros, decía que los pájaros eran los mejores músicos, y se consideraba a sí mismo tanto ornitólogo como compositor, transcribiendo el canto de los pájaros en sus viajes por todo el mundo, e incorporando las transcripciones de estos cantos en gran parte de su música.

Creador del Festival Internacional de Música de Cámara de París, René Leibowitz (1913-1972) había estudiado composición y orquestación con Schoenberg, Weber y Maurice Ravel, participando en los trabajos de la segunda escuela de Viena, de la que se convierte en uno de sus principales miembros.

Leibowitz publica una referencia global en su obra *Schöenberg et son école*²⁰. Consolidado como gran director de orquesta, entre sus alumnos se encuentran Pierre Boulez, Jaques-Louis Monod, André Casanova, Mikis Theodorakis, Hans Werner Henze y otros futuros compositores. Relacionado con Sartre aplica las ideas existencialistas a la musicología en su obra *L'artiste et sa conscience*.²¹

²⁰ René Leibowitz, *Schoenberg et son école: l'étape contemporaine du langage musical*, París, 1947.

²¹ René Leibowitz, *L'artiste et sa conscience: esquisse d'une dialectique de la conscience artistique*, con prólogo de J. P. Sartre, París, 1950.

2.2. De la música electrónica y de la música experimental: Stockhausen y Cage

Entre los grandes descubrimientos referidos a la música electrónica cabe significar el realizado a finales de la década de 1940, por Werner Meyer-Eppler, físico y director del Instituto de Fonética de la Universidad de Bonn, quien presentó por vez primera el *vocoder*, un dispositivo que conseguía sintetizar la voz humana y cuyo trabajo influyó en la síntesis electrónica de los sonidos mediante generadores de sonido y otros aparatos de los que nacería la utilización del *serialismo* total, como base para la construcción de obras electrónicas. Según este método, todos los aspectos de la música, incluidos el tono, el ritmo y el volumen relativo, quedaban bajo el control de unos principios definidos numéricamente.

En la ciudad alemana de Darmstadt se realizarían entre los años 1946 y 1955 los Cursos Internacionales de Verano para la Nueva Música (*Internationalen Ferienkurse für Neue Musik*) formándose la llamada *escuela de Darmstadt* a la que pertenecieron los principales seguidores de la escuela dodecafónica.

El principal objetivo de la misma sería establecer las bases del nuevo lenguaje musical, desintegrando los rasgos tradicionalmente más importantes como la forma, para partir del material sonoro. Schoenberg no asistirá debido a una enfermedad, impartiendo el curso en su lugar Messiaen.

Entre los principales representantes de la escuela de Darmstadt figura Karlheinz Stockhausen Mödrath (1928-2007), compositor alemán considerado como uno de los grandes visionarios de la música del siglo XX, destacando su trabajo pionero en la música electrónica.

Estudiante de música en la Universidad de Colonia, asiste a los cursos de Darmstadt en 1951, tomando contacto con los compositores de la vanguardia musical alemana ajenos aún al dodecafonismo —Paul Hindemith, Edgar Varèse— y dentro del dodecafonismo —Arnold Schönberg, Ernst Krenek— y también con la estética de Theodor W. Adorno y René Leibowitz.

En Darmstadt asiste junto a Bruno Maderna, György Ligeti y Luigi Nono, a ciclos de conciertos que cambiarían su concepción de la música, como el famoso estudio de piano *Modo de valores e intensidades* de Messiaen, por cuyo consejo decidió trasladarse a París, donde llegó, el 8 de enero de 1952, para matricularse en el conservatorio y asistir a las clases de composición de Milhaud y al curso de análisis y estética de Messiaen.

Con Messiaen se familiarizó con la técnica del serialismo, coincidiendo con otros compositores, como Iannis Xenakis o Pierre Boulez, quien en ese momento trabajaba en las *Structures I para dos pianos* y con el que entablaría una gran amistad, iniciándose una larga correspondencia entre ambos.

Comenzando su experimentación con la música en directo, a finales de la década de los cuarenta y principio de los cincuenta tocaba con las grabaciones de los sonidos del cristal, metal, madera, así como con otras fuentes no convencionales en el Paris Radio Studio y en el estudio electrónico de la radio de Colonia, West Deutsche Rundfunk (WDR). Entre sus composiciones electrónicas más puras realizadas entre 1953 y 1954, figura *Electronic Study*, el primer trabajo escrito y publicado en este nuevo género.

Tras los cursos de Darmstadt, en 1953, Stockhausen compone obras de música electróacustica, como *Kreuzspiel*, *Formel* o *Gesang der Jünglinge* (*El canto de los adolescentes*) sirviendo como demostración práctica de la viabilidad de componer usando métodos nunca probados en música clásica, como dispositivos electrónicos o algoritmos matemáticos.

Pionero en la música electrónica, su trabajo le llevó a experimentar los modos de la música vocal e instrumental, estableciendo la llamada *forma polivalente*, que permite jugar con los elementos y seguir diferentes rutas de la composición, explorando las posibilidades del proceso de composición en las obras para actuaciones en vivo.

Compositor de cerca de trescientas cincuenta obras de música clásica, entre 1977 y 2003 compuso siete óperas en un ciclo titulado *Luz: los siete días de la semana* tomando influencias japonesas, y experimentando con diversos sonidos, entre otros, los de los helicópteros —*Helikopter Streichquartett*— mezclando los sonidos de los helicópteros con un cuarteto de cuerda y transmitiendo en directo vídeos de la actuación de los artistas, intérpretes o ejecutantes.

A principios de los sesenta Stockhausen colabora con Yoko Ono en Nueva York en los conciertos que realiza en su *loft*, y también participa en *happenings* con George Maciunas y otros *performers* de la vanguardia del movimiento *Fluxus*, experimentando en los espectáculos con géneros cruzados donde músicos y audiencia conjuntamente se convierten en *performers*, en un montaje en el espacio que provoca el invento y la imaginación, y donde varios objetos no-musicales e incluso gente en el público eran usados como instrumentos musicales. Detalles de aquellas experimentaciones no pudieron ser registrados en partituras. La ruptura

consistía en que cualquier persona del público pudiera unirse a los *performers* para crear música. La referida ópera *Litch (Luz)* subtitulada *The Seven Days of the Week* se constituye como un ciclo de siete operas que dura aproximadamente veintinueve horas. Es un trabajo comenzado en 1977 y finalizado en 2003, que se representa en partes individuales entre 1996 y 1998. La pieza completa sería emitida en series en el canal SWR2 entre 2001 y 2007, e introducida por el propio compositor conversando con Reinhard Ermen.

Otra de las grandes figuras de la música clásica contemporánea italiana es Bruno Maderna (1920-1973), cuya familia regentaba un local con pista de baile en un pueblo cercano a Venecia.

Encarcelado por los nazis en un campo de concentración, consigue después un puesto de profesor en el Conservatorio de Venecia y acude a la Internationale Ferienkurse de Darmstadt, convirtiéndose en docente, donde estrenará alguna de sus obras y se vinculará a los compositores más implicados en la escuela, como Boulez, Messiaen, Stockhausen, Cage, Nono y Luciano Berio, fundando con este último el *Studio di Fonologia Musicale* de la RAI para explorar la composición de la música electrónica.

Establecido definitivamente en Darmstadt se convierte en uno de los más importantes músicos de la segunda escuela Vienesa y del grupo de compositores ligados a la escuela de Darmstadt, dirigiendo las más importantes orquestas.

Tras explorar durante muchos años las vías del serialismo con gran libertad y fantasía, experimenta con la producción de sonidos de forma electrónica con el uso de cintas magnéticas, concibiendo su trabajo como un montaje de secciones o pasajes cada uno de los cuales aparece como independiente del conjunto.

Muy apreciado por Bruno Maderna, es el compositor italiano vanguardista Luigi Nono (Venecia 1924-1990), también vinculado a la escuela de Darmstadt, compositor italiano de música contemporánea cuyas obras más conocidas son *Il canto sospeso*, con lectura de cartas de partisanos condenados a muerte en la lucha contra el fascismo; *Epitafio para Federico García Lorca*, para voz recitante, cantantes y orquesta e *Incontri (Encuentros)* para 24 instrumentos.

Miembro de la Resistencia italiana durante la II guerra mundial, Nono se incorpora a la escuela de Darmstadt, cuyo nombre se concibe para describir la música compuesta por el grupo durante la década de los cincuenta, comparándola con la Bauhaus en arquitectura y artes visuales, y llevando allí sus obras como las referidas *Tre Epitaffi por Federico García Lorca* y *La victoria de Guernica* logrando con su estreno de *Il canto sospeso* en 1955 el reconocimiento internacional. Casado con Nuria Schöenberg, polemizó con Stockhausen sobre su obra.

En sus composiciones advierte contra una catástrofe nuclear (*Sul ponte de Hiroshima*, 1962), denuncia la explotación capitalista (*La Fabbrica Illuminata*, 1964), condena los crímenes del nazismo (*Ricorda così ti hanno fatto in Auschwitz*, 1965) y condena también el imperialismo americano en la guerra contra Vietnam (*A joven e Floresta cheia de vida*, 1966).

Visita la Unión Soviética y América Latina, relacionándose con la filosofía de Walter Benjamin. *Prometeo* es considerada una de las mejores obras del siglo XX y la última gran realización de Nono, explorando el origen y la evolución de la humanidad y desarrollando un enfoque totalmente nuevo en la composición y en la técnica, utilizando las nuevas tecnologías.

Hijo y nieto de organistas, Luciano Berio se interesa por el serialismo y acude a los cursos internacionales de Darmstadt, donde conoce a Pierre Boulez, Stockhausen, György Ligeti y Mauricio Kagel.

También interesado por la música electrónica, funda con Maderna el *Estudio de Música Electrónica de Milán*, estableciéndose posteriormente en Estados Unidos, donde imparte clases en la Juilliard School.

En sus obras electrónicas, Berio crea un lenguaje emotivo, en versiones orquestales, con voces que recitan y susurran palabras, utilizando la técnica del *collage* como ejercicio de relativizar y descontextualizar imágenes, siendo el conjunto de su obra una de las contribuciones más destacadas de la música experimental no serial.

Compositor austríaco, nacionalizado americano, Ernst Krenek experimenta con la tonalidad y otros estilos musicales contemporáneos, incluido el dodecafonismo y el jazz. Krenek colaboró en la edición de los movimientos primero y tercero de la *Sinfonía nº 10* de Mahler, con cuya hija Ana contrae matrimonio, y será perseguido por el partido nazi ante cuyo acoso se traslada a Estados Unidos. Allí tendrá entre sus alumnos a George Perle y Robert Erickson, gozando de la admiración de Glenn Gould. Entre sus libros tenemos *Horizontes circulares: reflexiones sobre mi música* (1974).

Iannis Xenakis (1922), rumano nacionalizado francés, se aventura más allá del serialismo y la indeterminación. Ingeniero, realiza estudios de composición en París con Arthur Honegger, Darius Milhaud y finalmente, con Olivier Messiaen, publicando en 1963 su obra *Musics Formelles (Música formalizada)*, siendo pionero del uso de la computadora en la composición musical algorítmica. Funda el CEMAMU (Centro de Estudios de Matemática y Automática Musicales), instituto

dedicado al estudio de las aplicaciones informáticas en la música.

Critica la técnica serial, afirmando que “la polifonía lineal se destruye por su propia complejidad; lo que se oye no es en realidad más que una masa de notas en diversos registros. La enorme complejidad impide al oyente seguir el entramado de las líneas, y tiene como efecto macroscópico una dispersión irracional y fortuita de sonidos a lo largo de toda la extensión del espectro sónico. Hay por tanto una contradicción entre el sistema polifónico lineal y el resultado percibido, que es de una superficie o masa. Esta contradicción inherente a la polifonía desaparece cuando la independencia del sonido es total”.²²

Como alternativa Xenakis, propondrá la alteración de modelos matemáticos, creando la llamada *música estocástica*.²³

La escuela modernista americana quedaría influida por el ejemplo de Dvorak, quien en su estancia en EE. UU., compuso música basada en melodías aborígenes. Se consideran principales compositores del modernismo americano a Edwar MacDowell y Charles Ives, Carl Ruggles, Dane Rudhyar, Roger Sessions, Aaron Copland, Ruth Crawford Seeger y Henry Cowell.

La ruptura de este grupo se produjo como consecuencia de su relación con la música europea y singularmente con el dodecafonismo de Schönberg, que muchos abrazaron.

Carl Ruggles sería el maestro teórico del grupo como musicólogo, compositor y profesor, realizando profundas investigaciones en el campo etno-musicológico americano y estableciendo el contrapunto disonante y la disonancia como norma, e incluyendo también como nuevo concepto el de *heterofonía*, una polifonía en la

²² Blättver Gravesaner, *La crise de la musique sérielle*, 1956.

²³ Según palabras de su autor, extraídas del prefacio de su libro *Formalized Music: Thought and Mathematics in Composition* de 1971: “Como resultado vdel punto muerto en la música serial, así como de otros motivos, en 1954 originé una música construida en base al principio de la indeterminación; dos años más tarde la llamé música estocástica. Las leyes del cálculo de probabilidades entraron en la composición por pura necesidad musical. Pero otros caminos también llevaron a la misma encrucijada, el más importante: los acontecimientos naturales, tales como la colisión del granizo o la lluvia sobre superficies duras, o el canto de las cigarras en un campo veraniego. Estos acontecimientos sonoros están constituidos por miles de sonidos aislados; esta multitud de sonidos, vista como una totalidad, es un nuevo acontecimiento sonoro. Este acontecimiento masivo está articulado y forma un molde temporal flexible, que de por sí sigue las leyes aleatorias y estocásticas. Si alguien desea formar una gran masa a partir de notas puntuales, como con pizzicati de cuerdas, debe saber estas leyes matemáticas, que, en cualquier caso, no son más que una estricta y concisa expresión de cadenas de razonamiento lógico. Todo el mundo ha observado los fenómenos sonoros de una multitud política de decenas o cientos de miles de personas. El río humano grita un lema con un ritmo uniforme.

que no hay relación entre las partes, excepto su mera proximidad en el espacio-tiempo.

Casado con Ruth Crawford, sus trabajos se perdieron en el incendio de Berkeley de 1926, pero su influencia fue notable entre los músicos de su tiempo. Figura muy conocida sería su hijo Pete Seeger, uno de los más destacados músicos del folk americano, defensor de los derechos humanos, opositor a la guerra de Vietnam y en gran medida, maestro de Bob Dylan y Joan Baez.

Henry Cowell, se convertirá en figura pionera de la música aleatoria. Destacado compositor, teórico musical, profesor y editor, su música, según Virgil Thomson, *“cubre una gama más amplia tanto en la expresión como en la técnica que la de cualquier otro compositor. Sus experimentos en ritmo, en armonía, y en sonoridades instrumentales fueron considerados por muchos como desquiciados, pero hoy son la biblia de los jóvenes. Ningún compositor de nuestra época ha producido un cuerpo de obras tan radicales y tan normales, tan penetrantes y tan comprensibles. Agréguese a esta masiva producción su larga e influyente carrera como pedagogo, y los logros de Henry Cowell se harían todavía más impresionantes. No hay otra persona como él. A pocos les es dado ser tan fecundo como adecuado”*.²⁴

Cowell era hijo de un inmigrante irlandés y su madre era maestra de escuela. Por influencia de su padre se introdujo en la música irlandesa, empezando a componer y siendo admitido en Berkeley como protegido de Charles Seeger, con quien estudió armonía recorriendo Europa como pianista, y trabajando dentro del propio instrumento en lo que llamaba *string piano*, inventando una máquina de ritmos electrónicos (*Rythmicon*), para la que escribió varias obras.

entre los manifestantes y el enemigo se produce. El perfecto ritmo del último lema se rompe en un gran grupo de gritos caóticos, que también se extiende hasta la cola. Imagina, además, los estallidos de las ametralladoras y el silbido de las balas intercalándose en ese desorden total. La multitud se dispersa rápidamente y después del infierno sonoro y visual sólo queda el silencio, lleno de desesperación, polvo y muerte. Las leyes estadísticas de estos acontecimientos, separadas de su contexto político o moral, son las mismas que aquellas de las cigarras o de la lluvia. Son las leyes de transición desde el orden absoluto al desorden total de una manera continua o explosiva. Son leyes estocásticas”.

²⁴ Virgil Thomson 1896-1989, fue un reconocido compositor y crítico estadounidense.

Cowell se hizo famoso por la utilización de los *cluster* —en inglés *cluster*: racimo de notas—, acordes musicales compuesto de semitonos cromáticos consecutivos distintos. Variantes del *cluster* tonal se incluyen acordes en distintas tonalidades, diatónicos, pentatónicos o microtonales, tocados a la vez. En el contexto de la música clásica europea los *cluster* tienden a ser oídos como muy disonantes.

Aun cuando hay una cierta tradición en la utilización del *cluster*. Verdi ya lo utilizó y sobre todo, a comienzos del siglo XX, también Leo Ornstein y Charles Ives. Fue Henry Cowell la figura pionera en promover este recurso armónico, cuya obra para piano *Dymamic Motion* (1916) compuesta a sus diecinueve años, ha sido descrita como probablemente, la primera pieza donde se usaron acordes de segundas independientemente de la extensión y la variación musical.

Béla Bartók le solicitó autorización para emplear tal método en sus obras la *Sonata para piano* (1926) y la *suite Out of Doors* (1926). Otros que utilizaron *cluster* serían Aaron Copland y John Cage, quien estudió con Cowell, y comenzó a escribir piezas con acordes de piano de *cluster* por lo menos desde 1942. *In the Name of the Holocaust*, de diciembre de ese año, incluye *clusters* cromáticos, diatónicos, y pentatónicos.²⁵

Son también relevantes las obras de Krzysztof Penderecki, *El tren por las víctimas de Hiroshima para 52 instrumentos de cuerda* (1959), que ha sido descrita como variaciones sobre un *cluster*, y la obra de György Ligeti, quien escribió el *cluster* más grande —en *Atmosphères*, una obra para orquesta—, donde notas de la escala cromática en una gama de cinco octavas se tocan a la vez. Los *clusters* pasarían a la música comercial, siendo utilizados Duke Ellington, Thad Jones, Nelson Riddle y Bob Brookmeyer.

²⁵ Tipo de acorde musical compuesto de consecutivos semitonos de distinta cromática.

Cowell se convertiría en una referencia para los compositores de vanguardia, denominados a veces como *ultra-modernistas*, entre ellos Carl Ruggles, Dane Rudhyar, Leo Ornstein, John Becher, Colin Mcphee, Edgar Varèse y Ruth Crawford, y tendría relación con Schoenberg. Finalmente fundaría la Asociación Panamericana de Compositores y teniendo también como alumnos a George Gershwin, Lou Harrison y John Cage.

Arrestado en 1936, por cargos relacionados con la moral, pasó unos años en San Quintín dirigiendo la banda de la cárcel, y participando en diversos proyectos musicales²⁶, a instancias de John Cage. Finalmente Cowell, continuaría con la incorporación de otros idiomas musicales como el japonés, continuando siempre con la enseñanza de la música²⁷.

Coetánea a la vida de Messiaen es la de John Milton Cage, representante de la llamada *música experimental* que él mismo introduciría en 1955. Trabajaba con la idea de que un hecho experimental es aquél que produce resultados no previsibles, y con la intención de buscar constantemente la producción de sonidos y efectos nuevos en los instrumentos.

Cage, libera a la composición del compositor, borrando la distinción entre lo que es la música y lo que no es la música, promoviendo el silencio, utilizando los instrumentos alterados (1940), los sonidos de la naturaleza (1941), sonidos encontrados (1951), los propios movimientos del artista (1952), un collage de sonidos al azar (1952), el ruido de fondo del auditorio (1952), prefiriendo la estrecha gama de instrumentos de percusión y convirtiendo al piano en un instrumento de percusión polirrítmica, el equivalente de un conjunto de percusión.

²⁶ Leta E. Miller, *Henry Cowell and John Cage: Intersections and Influences, 1933–1941*, *Journal of the American Musicological Society*, spring 2006, vol. 59, nº 1, pp. 47-112.

²⁷ Edward Carwithen, *Cowell: compositor y educador*. University of Florida, Gainesville, 1991. Bruce Saylor, *Los escritos de Henry Cowell: una bibliografía descriptiva*, College Institute for Studies in American Music, Brooklyn, 1977.

En 1951, Cage introduciría también la *indeterminación* y el *azar* en el proceso de hacer música en *Concierto para piano* (1958), generando la música aleatoria en la que ésta es el resultado de *eventos* que eran ajenos a la música tradicional de decisiones.

Cage restó importancia al compositor, que especifica sólo las acciones y no la música en sí, aumentando los grados de libertad del artista que produce la música, e indirectamente, exigió que el oyente empezase a *escuchar* de una manera diferente, más integrada, quitando la forma y el contenido del arte, y dejando sólo el proceso. Pero, más que un artista, Cage fue un creador de géneros.

De este modo la música experimental se convirtió en un nuevo género musical caracterizado por trabajar con ideas y formas no desarrolladas suficientemente en el ámbito musical y experimentando activamente con ellas, a la búsqueda de nuevos estímulos que pudieran reorganizar sus propios conceptos artísticos.

Bajo este fundamento se desarrollan una serie de técnicas entre las cuales se encuentran las de agregar objetos en ciertas partes de los instrumentos musicales para producir distintos timbres o efectos, como sucede con los *pianos preparados*, superponer gran cantidad de notas —*clusters*—, crear nuevos instrumentos, por ejemplo la utilización de objetos de la vida cotidiana para producir sonidos, producir otros timbres y sonidos del instrumento tocando de forma no convencional sin modificar el instrumento ni agregarle objetos y finalmente, experimentar con nuevas tecnologías.

La música experimental se convierte en un elemento de la estética postmoderna cuyo principal referente será el propio John Cage, quien asimismo puede considerarse como precursor de la organización de eventos multidisciplinarios o

*happenings*²⁸ y pionero del arte sonoro y la música experimental.

Nacido en Los Ángeles en 1912, su padre, investigador, se dedicaba a la invención en campos tan variados como la medicina, la ingeniería electrónica y los viajes espaciales y submarinos. Alumno brillante, pronto realiza sus primeros estudios musicales con una pianista, interesada en las transcripciones musicales del canto de los pájaros.

Tras abandonar sus estudios a la edad de los diecisiete años, marcha a París, viviendo una experiencia cultural con el arte moderno, es amigo del pintor Rauschenberg, pero sobre todo conecta con la música que se crea en el marco de los procesos *no comunes del arte*.

Decidido a realizar una carrera como compositor, se relaciona con Henry Cowell, quien a su vez le presenta a Schoenberg, al que seguirá en sus cursos de la Universidad de California. Schoenberg le pedirá que dedique su vida a la música, dejando su atracción por las artes visuales, a lo que Cage accede temporalmente, compartiendo enseñanza y amistad con Pierre Boulez y practicando la interpretación al piano de clásicos pero también de autores modernos como Scriabin, Hindemith o Stravinsky. Completa su estancia en Europa con un breve período en Mallorca y Sevilla, donde empieza a componer retornando a continuación a California.

Cage comienza en 1937 a trabajar con la danza, creando piezas musicales experimentales, y ya para entonces define la música como *sonido organizado*. A la vez, apuesta por la apertura de la música a todo el campo del sonido, incluyendo especialmente los ruidos, así como la exploración electrónica en la búsqueda de nuevas experiencias sonoras. Utiliza los medios magnéticos y mecánicos para la producción sintética de la música, y defiende la creación de centros de música experimental.

²⁸ Se considera como el primer *happening* propiamente dicho a la obra *Theater piece nº1* realizada en 1952 por John Cage en el Black Mountain College, tal tipo de obra fue explicada por el propio John Cage como *eventos teatrales y sin trama*, aunque fue Allan Kaprow, alumno de Cage, quien en abril de 1957 durante un *picnic* artístico realizó improvisaciones que se representaban. En enero de 1958 la frase, acuñada por Kaprow, es generalizada por la revista estudiantil de la Rutgers University *Antologist* y desde entonces tal forma artística y tal denominación fue adoptada en otros países. Jack Kerouac refiriéndose a Kaprow le llamó *el hombre happening* al observar la obra *18 happenings in 6 parts* (1959).

Aunque el *happening* surge en Estados Unidos durante los años cincuenta y tuvo su apogeo en los años sesenta con estéticas próximas al llamado *pop-art* y a las del movimiento *hippie*, entre 1964 y 1960 los *provos* improvisaban verdaderos *happenings* en las plazas de Ámsterdam. Estas expresiones artísticas vanguardistas de *los años locos*, los años veinte, muchas de ellas vinculadas al surrealismo y, sobre todo al dadaísmo, fueron claros precedentes. Nos referimos, por ejemplo, a las *exhibiciones no convencionales* realizadas en el Cabaret Voltaire por Richard Huelsenbeck y Tristan Tzara entre otros. En España, las primeras obras de *happening* fueron escritas en catalán por el poeta Joan Brossa

Justamente en 1939 John Cage crea la primera composición de música electrónica *Imaginary Landscape No. 1 (Paisaje imaginario nº1)*, obra considerada como un precedente de los conciertos de música electrónica en directo (*live electronics*). Un año después consigue el *piano imaginario*, modificando el sonido del mismo al introducir entre sus cuerdas objetos como tornillos, tuercas o gomas, creando una nueva variedad tímbrica y un uso no convencional. Para este piano preparado compone diversas obras de larga duración.

Cage colabora estrechamente en su trabajo con el bailarín y coreógrafo Merce Cunningham, a partir de entonces compañero inseparable, quien se convierte en el primer coreógrafo que utiliza la música electrónica en sus creaciones.

Durante su estancia en Nueva York, se relaciona con personalidades surrealistas y dadaístas como Max Ernst, André Breton, Marcel Duchamp y otras artistas como Piet Mondrian y Jackson Pollock. En París iniciará su relación con el compositor Pierre Boulez y al finalizar la década de los cuarenta, Cage lograría el reconocimiento y la celebridad al recibir de la Academia Americana de Artes y Letras un premio por haber hecho retroceder las fronteras del arte musical.

Con una beca de la Fundación Guggenheim viaja a Europa, donde se relaciona con Messiaen y Boulez, y en 1950 coincidirá en Nueva York con el compositor Morton Feldman, con el que escucharía la sinfonía de Weber *Opus 21* componiendo después la pieza *I Ching* en la que utilizó el método de adivinación del *I Ching*, un sistema de símbolos para identificar el orden en los sucesos aleatorios, para componer usando el azar.

Visita la cámara acústica de la Universidad de Harvard en 1951, para obtener una perspectiva del silencio total y se da cuenta que en la cámara percibe dos sonidos,

en 1964, es decir mucho antes de que Kaprow acuñara el término. Su autor las denominó *acciones espectáculo*.

uno alto que corresponde a su sistema nervioso y otro bajo que corresponde a los latidos de su corazón y la sangre corriendo por sus venas. Aquella experiencia cambió por completo su concepto del silencio, y entiende que no hay manera de experimentar el silencio mientras se esté vivo.²⁹

²⁹ Adolfo Vásquez Rocca, "Música y filosofía contemporánea. Registros polifónicos de John Cage a Peter Sloterdijk" en *Cuenta y razón del pensamiento actual*, nº 144, 2006, pp. 35-44.

El *silencio* es la pérdida de atención a un evento, pues el sonido es continuo. Ahora Cage se concentra en esa pérdida de atención y escribe una pieza basada en eso. Surge el sonido de nuevo, no el intencionado o el escrito por el compositor, sino el que se hallaba en ese lugar. Para ello utiliza un marco de referencia y compone la pieza *4 minutos y 33 segundos*, para oír a través del silencio el sonido que se encontraba de antemano en esa sala y encontrar la verdadera naturaleza del sonido en el presente.

En 1952 Cage realizará dos eventos que definirán su estética y ruptura con el lenguaje clásico así pues la composición *4'33''* y el encuentro organizado en el Black Mountain College de Carolina del Norte sobre la *interdiscipliniedad artística y la simultaneidad espacio-temporal de las acciones tratadas como sonidos o trozos de vida*.

Aquel sería el primer *happening* en el que John Cage manipulaba una radio o daba una conferencia sobre Zen; Merce Cunningham improvisó danza, Robert Olsen recitó poesía, Robert Rosenberg puso discos en un fonógrafo mientras sus pinturas blancas se proyectaban al techo con imágenes y David Tudor interpretaba piezas al piano.

La composición *4'33''* sería interpretada como *pieza silenciosa* por David Tudor, el

29 de Agosto de 1952 en Woodstock, sin tocar ni una sola nota al piano, convirtiendo el acontecimiento en un hito sobre el concepto de silencio. John Cage comentaría que si alguien hiciera un sonido mientras dura esta composición, él sin más, lo escucharía.

Tras la muerte de Schönberg, Cage rompió su compromiso de dedicarse en exclusiva a la música y volvería a las artes visuales, manifestando una amplitud de criterio y perspectivas tal y como en el siguiente capítulo trataré de desarrollar vinculando su figura al origen y desarrollo de las performances³⁰ y del videoarte.³¹

Vinculado a John Cage, Morton Feldman se verá influenciado por su concepción musical, a la que aportará sus piezas instrumentales, compuestas por sonidos aislados de larga duración y la utilización de agrupaciones de instrumentos. Feldman conoce a Cage en 1950 y experimenta con sistemas alternativos de notación musical como *piezas gráficas indeterminadas*, dejando el ritmo y las notas a elección de cada intérprete, inspirándose también en la obra de Cage *Music of Changes* y aplicando a sus composiciones la teoría de las probabilidades.

Lleva a la música su fascinación por la pintura expresionista abstracta —Jackson Pollock, Rothko— alcanzando en su música cotas de irrealidad con largas composiciones que llegan hasta las cinco horas (*String quartet 2*) con disonancia y notas prolongadas hasta el infinito.³²

Personalidad singular es la de Harry Partch (1901-1974), de quien puede destacarse su doble condición de compositor e inventor de instrumentos, siendo uno de los primeros compositores del siglo XX que utiliza sistemáticamente la escala microtonal.

³⁰ Baird Layden, Timothy. *Aportaciones teóricas y prácticas sobre la sinestesia y las percepciones sonoras en la pintura contemporánea*, tesis doctoral, Dto. Pintura Facultad de Bellas Artes, Universidad de Barcelona. p. 114-115.

³¹ Enrico Fubini, *Música y lenguaje en la estética contemporánea*, Madrid, 2006, Alianza Música, p. 141.

³² Morton Feldman, "Un problema di composizione" en *Il Verro* nº 30, 1969, p. 70, cit. Enrico Fubini "Música y lenguaje..." p. 73.

Iniciado en la escala cromática habitual con diversos instrumentos llega a la conclusión de que necesita realizar instrumentos adaptados, convirtiéndose en un verdadero artífice de una decena de instrumentos musicales de los cuales los más conocidos serían la viola adaptada y la guitarra adaptada.

Relacionado con el poeta Yeats de quien adapta una de sus obras, utiliza las alturas e inflexiones del habla de las personas, forma habitual de composición de las partes vocales de sus obras, creando su propia discográfica, Gate 5, siendo así su obra conocida por los músicos contemporáneos. Muchos artistas adaptarían réplicas de sus instrumentos.

Aquellas transformaciones de la composición musical que propone Cage se verían acompañadas de otras nuevas técnicas como las llamadas *cut-up*, o técnica de recortes experimentada por Brion Gysin en Marruecos, permutaciones creadas utilizando un generador de secuencias aplicadas a la música o corte de *audio-up*, experimentando posteriormente con permutaciones de cintas grabadas.

En 1960, la BBC le pidió producir material para una transmisión y los resultados se incluyeron en el *Poema de pistola (Pistol Poem)*, creado uniendo los sonidos de la grabación de una pistola disparada a diferentes distancias. Esta técnica la desarrolló en sus publicaciones su amigo William Burroughs, el llamado *profeta de la contracultura*, o de la generación *beat*³³ vinculado a Allen Ginsberg, Gregory Corso, Jack Kerouac y Herbert Huncke. Gysin construyó a comienzos de la década de 1960 junto con Ian Sommerville la llamada *máquina de sueños (Dreamachine)*, dispositivo que debe ser visto con los ojos cerrados.

³³ El término *generación beat (beat generation)* se refiere a un grupo de escritores estadounidenses de la década de los cincuenta, así como al fenómeno cultural sobre el cual escribieron. Algunos elementos definitorios son el rechazo a los valores estadounidenses clásicos, el uso de drogas, una gran libertad sexual y el estudio de la filosofía oriental. Esta nueva forma de ver las cosas dejó su principal influencia y legado en la posterior contracultura o movimiento hippie. Sus principales obras literarias son *Aullido* de Allen Ginsberg (1956), *En el camino* de Jack Kerouac (1957) y *El almuerzo desnudo* de William S. Burroughs (1959).

Junto a la vanguardia ortodoxa, y el dodecafonismo y junto a la música experimental³⁴, que en paralelo recorrido temporal tendrá con Cage a su más claro exponente, se puede situar la figura de Pierre Schaeffer, considerado como el fundador de la *música concreta*, constituida como revolución sonora.

La música interpretada por medio de aparatos electrónicos variando su conceptualización según la naturaleza de la tecnología y las técnicas empleadas, acabaría siendo una realidad a fines de la década de los 40, al generalizarse la producción de aparatos de sonido avanzados que primero serían utilizados por compositores de conservatorio y después se fueron infiltrando en la música popular hasta constituirse en el principal elemento de producción.

Se distingue entre la *música electrónica en vivo* —creada a tiempo real con sintetizadores y otros equipos electrónicos— y la *música concreta* —creada a partir de sonidos grabados y luego modificados—, así como la música que combina las anteriores, lo cual produce a su vez otras denominaciones como: *música por computadora*, *música electroacústica* o *música radiofónica*, definiciones que suelen referirse más a la estética que a las tecnologías utilizadas.

Al descubrimiento y desarrollo de los instrumentos musicales y electrónicos continuaría una importante utilización musical cuyo principal referente es la figura creadora del compositor francés Pierre Henri Marie Schaeffer (1910-1995), considerado el creador de la música concreta y autor del *Tratado de los objetos musicales*, en el que manifiesta que “los dos primeros problemas deben ser considerados tan fundamentales el uno como el otro: uno, relativo a la correlación entre el sonido, soporte físico de la música que proviene de la naturaleza, y el conjunto de fenómenos psicológicos de la percepción que constituye el objeto sonoro; otro

³⁴ “Se han puesto objeciones al hecho de que se usa el término *experimental* para definir esta clase de obras, ya que se ha observado que todo experimento es anterior a un escalón final al que se llega tras una determinación, lo que significa el conocimiento y el proceso efectivo de un orden particular —aunque no convencional— de los elementos empleados con dicho fin. Tales objeciones son totalmente admisibles, pero siempre y cuando que el problema que supone crear cualquier cosa se mantenga, como en el caso de la música serial de hoy en día, dentro de unos límites, dentro de una estructura dotada de expresión. En cambio, si la atención se centra en la observación y en la audición de varios procesos simultáneos, comprendidos cuantos se dan en el ambiente circundante, no puede surgir ningún problema, en el sentido de producir estructuras comprensibles que afecten a la creación; entonces, el término *experimental* sí puede emplearse con tal que no se entienda como descripción de un acto que haya de juzgarse después en términos de éxito o de fracaso, sino simplemente como descripción de un acto cuya forma de manifestarse desconocemos”. John Cage, *Silence*, Westleyan University Press, 1961, p. 13.

relativo a la elección de algunos de esos objetos que consideramos convenientes a lo musical por sus criterios de percepción [...] Existe también un tercer problema: el del valor que adquieren algunos objetos en una composición musical y en consecuencia, de la naturaleza de la música (o de las músicas) implícitamente postulada por la elección de ciertos objetos musicales”³⁵

Schaeffer, creará en 1948 un laboratorio en París para *música concreta*, música hecha de ruidos, no de notas, aplicando básicamente las teorías de Luigi Russolo.

³⁵ P. Schaeffer, *Traite des Objets Musicaux*, Editions du Seuil, París, 1966.

Ingeniero de telecomunicaciones, Schaeffer trabajará en la Office de Radiodiffusion Télévision Française (ORTF) en París, donde empezaría a experimentar con sonidos grabados intentando, colocar los sonidos al revés, ralentizándolos, acelerándolos y yuxtaponiéndolos con otros sonidos, técnicas todas ellas que por entonces eran virtualmente desconocidas.

En la década de los cuarenta, Pierre Schaeffer había estado manipulando los sonidos muestreados utilizando discos. Su primera obra acabada como resultado de estos experimentos fue el *Étude aux chemins de fer* (1948) que fue hecho con grabaciones de trenes.

Paralelamente funda el grupo Jeune France, con intereses en el teatro, las artes visuales y la música y es entonces cuando la RTF de Francia emite un programa anunciado como un *Un concierto de ruidos (A concert of noises)*, el primer trabajo que presentó Schaeffer. Aquello despertó el interés de otros compositores, uno de los cuales era Pierre Henry, quien más tarde colaboraría con Schaeffer en la primera obra importante de la música concreta, *Symphonie pour un homme seul*.

En 1951, el estudio de Schaeffer fue formalmente establecido como el *Groupe de Musique Concrete*, y más tarde, el *Groupe de Recherches Musicales*, abriendo su estudio a otros jóvenes compositores para trabajar en el nuevo medio, entre ellos, Olivier Messiaen, quien creó su obra electrónica, *Timbres-durees* (1952), y sus discípulos, Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen y Jean Barraqué.

Schaeffer es considerado como uno de los primeros compositores que hizo música utilizando la cinta magnética, publicando en 1952 una obra que resume sus trabajos. *la recherche d'une musique concrète*³⁶ desarrollando el concepto de incluir cualquier sonido dentro del vocabulario musical. Fue de los primeros en manipular el sonido grabado de manera que pudiera usarse en unión con otros sonidos, para hacer una pieza musical, enfatizando la importancia de jugar en la creación musical.

De este modo surgieron técnicas utilizadas para crear música que consistían en cortar, pegar, empalmar o recorrer hacia atrás distintos fragmentos de la cinta grabada. Estas técnicas de manipulación de las cintas dieron lugar a un nuevo tipo de montaje de sonido, elaborado con mucho esfuerzo a partir de las grabaciones provenientes del mundo real.

Discípulo de Schaeffer, Pierre Henry (1927), está también considerado como uno de los creadores de la música concreta y de la música electroacústica. Estudia composición con Nadia Boulanger y armonía con Olivier Messiaen, trabajando desde 1949 en el Club d'Essai de la Radio Televisión Francesa (RTF), fundado por Pierre Schaeffer, componiendo en 1950 *Symphonie pour un homme seul* en colaboración con Schaeffer, y autor asimismo de composiciones musicales numerosas películas y ballets, como la *Messe pour le temps présent* (1967), en

³⁶ "*musique concrète*, en la definición original de Pierre Schaeffer significaba trabajar con sonido en los oídos, directamente con el sonido, como una oposición a la música abstracta, en la que los sonidos estaban escritos. Schaeffer, todo un ingeniero de sonido, tuvo el entrenamiento de ser un *trabajador de los ritmos, frecuencias e intensidades*. Como un no-músico, no podía escribir música, pero este nuevo *arte del sonido* no necesitaba partitura. En los principios, la música concreta nunca fue aceptada como música", traducción de extracto de la entrevista a Tod Dockstader en 1963 (WRVR, Riverside Radio, New York City) <http://www.ubu.com/sound/dockstader.html> liner notes courtesy of the Dockstader homepage: <http://bjorsq.net/dockstader/biography.php>

colaboración con el coreógrafo Maurice Béjart.

Dentro del serialismo de la postguerra la figura de Pierre Boulez (1925) alcanza la influencia más relevante en el terreno musical e intelectual contemporáneo. Boulez estudia con Olivier Messiaen en el Conservatorio de París continuando su formación en la técnica dodecafónica con René Leibowitz, cultivando la música atonal dentro de un estilo serial post-weberniano.

A diferencia del dodecafonismo, no sólo aplicará el concepto de serie a la altura de las notas, sino también a otras variables del sonido: ritmos, dinámicas, ataques, lo que daría lugar al llamado *serialismo integral*, corriente estética de la que sería uno de los principales representantes, junto a compositores como Stockhausen, Nono, Krenek, Babbitt o el propio Messiaen.

Se distancia del fundador y de la escuela del serialismo en el artículo *Shoenberg ha muerto*, introduciendo un elemento de azar en sus obras. Participante en la escuela de Darmstadt, en la Musik Academie de Basilea y en la Universidad de Harvard, explora nuevos caminos en la composición y seguirá con sus clases de música en el Collège de France, explicando el placer de la transgresión y consagrándose como uno de los más grandes directores de orquesta de su tiempo, pero dejando muchas de sus composiciones incompletas. Desde 1960 dirigirá en París una institución para la exploración y desarrollo de la música moderna, el IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique).

Boulez había entrado en contacto con Cage cuando éste pasaba la mayor parte de su tiempo en París en 1948, para estudiar la vida y obra de Satie en la Biblioteca Nacional, desarrollándose entre ellos una estrecha amistad. Les une un interés común por la estructura, por las relaciones estructurales en los parámetros

musicales, por las tablas matemáticas y la idea de serie.

El hecho de que Boulez uniera el serialismo con las influencias de los compositores americanos sobre el azar y la indeterminación, producirá la declaración de Cage sobre la nueva música, pero en opinión de Boulez, Cage deja demasiado al azar en la composición, mientras que Boulez usa para la misma las tablas matemáticas. Además, Cage, experimenta con muchos otros artistas de diferentes medios: danza, pintura, escenografía, cine o vídeo.

2.3. Las últimas vanguardias y la creación musical electrónica

El primer ejemplo de serialización total en la música sería la composición de Milton Babbitt *Three compositions for piano*, dos años anterior a *Modes de valeurs et d'intensités* de Olivier Messien, y cinco años anterior a *Polyphonie X* de Pierre Boulez. Nacido en Philadelphia en 1916, Babbitt, se convertiría en el pionero de la música serial y electrónica. Miembro de la Juilliard school, escribirá música electrónica para instrumentos convencionales con acompañamiento de sintetizador grabado en cinta magnética.

Edgar Varèse (1883-1965), sería el primer visionario de la nueva estética sonora que supone la introducción del ruido y la electrónica en la orquesta. Formado en París, emigró muy joven a California, donde madura su idea de producir música por medios electrónicos.

En 1953 Varèse recibe el regalo de una grabadora que utiliza para la transmisión de sus obras realizadas con instrumentos electrónicos. Varèse y Schaeffer se presentan como precursores de la música concreta, utilizando cintas como medio de composición tal, como hará John Cage en *William mix* (1952) y *Fontana mix* (1958), compuestas en estudios electrónicos.

La presencia de Nam June Paik habría de ser determinante para la creación del lenguaje audiovisual contemporáneo. Sus obras suponen una total confluencia de disciplinas, desde la manipulación electrónica de los aparatos y sonidos hasta la total sinestesia y confusión.

Nacido en Seúl, Nam June Paik (1932-2006) huye de su país en 1950 durante la guerra de Corea trasladándose a Japón, donde obtiene el diploma de Historia de Arte y Estética en la Universidad de Tokio, escribiendo su tesis doctoral sobre el compositor Arnold Schoenberg. Más tarde se trasladó a Alemania para estudiar Historia de la Música en la Universidad de Munich, entrando en relación con Stockhausen, John Cage, David Tudor y los artistas conceptuales Joseph Beuys y Wolf Vostell, participando en las investigaciones del Estudio de Música Electrónica de Colonia.

La relación entre Paik y John Cage fue fructífera, siendo Cage quien le animó a abandonar su faceta de pianista clásico y orientar su carrera hacia la vanguardia artística. Realizó sus primeras performances, entre éstas el *Etude for piano forte* interpretada en 1960 en Colonia, en la que saltó encima del público con unas tijeras, cortó a Cage la corbata, le roció de espuma de afeitar y se marchó corriendo, luego sonó el teléfono y era Paik para decirle al público que la *performance* había terminado.

Muchas de las primeras obras de Paik están relacionadas con la filosofía de Cage como su *Hommage à John Cage* (1959), *Estudio para pianoforte* (1960) y *Global Grove* (1973) donde Paik realiza un *collage* con las imágenes de John Cage, Merce Cunningham y Allen Ginsberg. En 1964 se había trasladado a Nueva York donde comienza a trabajar con la violonchelista Charlotte Moorman para combinar música, vídeo y *performance*³⁷, quien será arrestada en 1967 por actuar en *top-less* en la ópera de Paik: *Sextronic*.

Para entonces como dirá su mujer, Shigeko Kubota, ha pasado a convertirse de músico a videoartista: “se hizo videoartista en los años sesenta. Cuando le conocí

³⁷ Posteriormente profundizaremos en el concepto de *performance* y resaltaremos la figura de Nam June Paik dentro de la historia del *videoarte*.

era compositor. Rompía pianos y después de romper pianos comenzó a romper televisores. Más tarde se pregunto por qué rompía pianos y televisores si podía conseguir más belleza utilizándolos para crear objetos. Por eso empezó a hacer esculturas y utilizar los televisores como material escultórico”.³⁸

Nam June Paik tratará de demostrar en uno de sus posteriores programas *Good Morning Mr. Orwell* en 1984, que la televisión es la clave de la comunicación intercontinental, concepto estrechamente relacionado con el concepto de *Aldea Global* propuesto por Marshall McLuhan.³⁹

Con este programa, que logró una audiencia mundial de veinticinco millones de personas, Paik, desafiará la aparente dicotomía entre la cultura de élite y popular, y así, la televisión, el medio más popular y más *bajo*, quedaba liberada para convertirse en un mecanismo de comunicación intelectual, con *performances* en las que aparecían Cage, Laurie Anderson, Merce Cunningham, Peter Gabriel, Allen Ginsberg, Salvador Dalí y Joseph Beuys, entre otros.

Paralelamente a aquellas transformaciones en el escenario musical, continuaban los avances tecnológicos, siendo el primer sintetizador creado en el mundo el Mother Mallard's Portable Masterpiece Company, creado por David Borden, quien con el apoyo de Robert Moog, creó en 1969 este sintetizador que empezaría a tocar en conciertos de música minimalista, con piezas de Robert Ashley, John Cage, Terry Riley, Philip Glass, Steve Reich y otros.

El minimalismo se constituye como otra de las grandes tendencias musicales, categoría extendida y diversificada que incluye toda la música que funciona a partir de materiales limitados o mínimos.

³⁸ Jose Ramón Pérez Ornía (ed.), *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*, Fondo Editorial Mixto, Madrid, 1998.

³⁹ Marshall McLuhan, *Guerra y paz en la aldea global*, Planeta Agostini. Barcelona, 1985.

Comenzando por los senderos del serialismo de Anton Webern se encuentra Philipp Glass (Baltimore 1937), nieto de emigrantes judíos, su padre era dueño de una tienda de discos, Glass estudia en la Juillard School de Nueva York, Conservatorio de artes escénicas dedicado a la enseñanza de danza, drama y música, fundado en 1905 como Instituto de Arte Musical.

Viaja a París para estudiar con Nadia Boullanger, alumna del compositor francés Gabriel Fauré, la primera mujer que dirigió un concierto para la Royal Philharmonic Society de Londres (1937), la Orquesta Sinfónica de Boston (1938) y la Orquesta Filarmónica de Nueva York (1939), entre cuyos alumnos se encontraban Daniel Barenboim, sir Lennox Berkeley, Elliott Carter, Clifford Curzon, Jean Françaix, John Eliot Gardiner, Quincy Jones, Dinu Lipatti, Darius Milhaud o Henryk Szeryng entre otros. Con Boullanger, Philip Glass estudia las partituras de Bach, y en esa época contacta con Pierre Boulez.

Glass viaja a la India, y se hace budista y defensor de la causa tibetana, colaborando con Ravi Shankar, y constituyendo un grupo musical: *Philip Glass Ensemble*, tocando en galerías de arte y ambientes de la cultura underground en el Soho, colabora con el artista visual Richard Serra y desarrolla una extensa labor musical como autor de una serie de operas: *Einstein on the beach*, un alegato antinuclear con el Holocausto en la escena dominante, *Sathiagraha*, una ópera con el nombre de la plataforma sobre la actuaba Gandhi, *Aknaten*, basada en la vida del faraón Amenotep IV y su esposa Nefertiti, *The making of the representative for Planet 8*, *Orphee*, *La belle et la bete*, *The marriage between zones three, four and five* y *Kepler*.

Glass colaborará con artistas y cineastas como Francis Ford Coppola, con quien produce la película experimental *Koyaanisqatsi*, que significa en dialecto de la

tribu india Hopi, *vida fuera de equilibrio*, un documental en el que se muestran imágenes de los efectos destructivos del mundo moderno sobre el medio ambiente, realizando también el biopic *A brief history of time*, basado en el libro de Stephen Hawking, cuya biografía se versiona; pone música a la película de Paul Schrader *Mishima* y al film *Kundun*, de Martin Scorsese, sobre la reencarnación del Dalai Lama. Orquesta algunas partes experimentales de los discos de David Bowie, *Low Symphony* y *Heroes Symphony*.

Aunque Phillip Glass se considera fundador del *minimalismo* y se aplica a sí mismo esta categoría, se atribuye esta corriente principalmente a La Monte Young y Terry Riley.

La Monte Young (1935) supuso una gran influencia en la carrera musical de Riley. Nacido de una familia mormona y dedicado al jazz, prosigue sus estudios en las universidades de California, UCLA y Berkeley, donde realiza el *Trío For Strings* con su compañero de clase Terry Riley. Se relaciona con Stockhausen y asiste a los cursos de verano de Darmstadt, y después a la New School for Social Research para estudiar música electrónica con Richard Maxfield.

Se siente cercano a la música y escritos de John Cage, quien incluirá alguna de las obras de Young en sus actuaciones por Estados Unidos y Europa. Publica una obra con el fundador de Fluxus, George Maciunas (*An Anthology*) estableciéndose finalmente en Nueva York donde Yoko Ono organiza para él una serie de conciertos. Cursa estudios, como su amigo Terry Riley, con Pandit Pran Nath, e influye en un importante número de compositores clásicos y de música pop. Se relaciona con Andy Warhol, vinculando su creación musical con la meditación budista y la psicodelia.

Terry Riley (1935) vincula su carrera musical a la de su amigo La Monte Young, convirtiéndose en el gurú de la *repetición minimalista*, explorando la improvisación electrónica para buscar un vocabulario tonal propio que sirva a la revolución socio-política de la época, cuyo maestro más influyente sería Pandit Pran Nath, de quien aprende música clásica de la India, en la que se especializa. Influido por Stockhausen su obra más conocida es *Estudios de Teclado en C* (1964) trabajando desde la década de los cincuenta con *loops*, y continuando con la manipulación musical de las cintas en presentaciones en vivo.⁴⁰

Alumno destacado del Grupo de Investigaciones Musicales (Groupe de Recherches Musicales) —G.R.M. de Schaeffer— es el músico de sintetizador Jean Michel Jarre. Con sus experiencias publicara en 1966 un *Tratado de objetos musicales (Traité des objets musicaux)* en él que intenta clasificar todos los objetos sonoros en siete categorías.

Jean-Michel Jarre (1948), se convertiría en el primer músico occidental en realizar una gira por la China post-Mao, en conseguir la mayor audiencia en directo en los cinco continentes con tres millones y medio de espectadores, en llevar la música electrónica a la Ópera de París, en congregar más de un millón de espectadores en un concierto en la Plaza de la Concordia de París en 1979 y dos millones y medio en La Défense en 1990.

Siguiendo la influencia de los referidos compositores, y sobre todo bajo la influencia de John Cage, debemos señalar dentro de la música electrónica algunas figuras y conjuntos de música electrónica en directo.

⁴⁰ Keith Potter, *Cuatro minimalistas musical: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass. Música en la serie del siglo XX*, Cambridge University Press, Cambridge, 2000.

Cornelius Cardew (1936–1981) fue un compositor vanguardista inglés, fundador junto a Howard Skempton y Michael Parsons, de la banda experimental Scratch Orchestra. En 1957 participa en el estreno británico de la pieza de Pierre Boulez *Le marteau sans maître*, obteniendo poco después una beca para el Estudio de Música Electroacústica en Colonia, donde sería asistente de Karlheinz Stockhausen entre 1958 y 1960. La mayoría de sus composiciones de este período fueron escritas utilizando lenguajes totalmente seriales desarrollados por Boulez y Stockhausen.

Cardew asiste en 1958 a una serie de conciertos de John Cage y David Tudor en Colonia, lo que le lleva a abandonar la composición serial y comenzar a desarrollar composiciones experimentales. A partir de los años sesenta, colabora en la introducción en el Reino Unido de las obras de los compositores vanguardistas estadounidenses como Morton Feldman, La Monte Young, Earle Brown y Christian Wolff.

Cardew desafía la lógica de la composición, en su obra *Great Learning* (1971), basada en el primer capítulo de *La gran enseñanza de Confucio*, con una duración de siete horas y considerada una de las obras cumbres de la música experimental del siglo XX. Concebida como un concierto-acción teatral, la música de Cardew no es tanto para ser oída como para ser vista, en una función donde el componente aleatorio resulta fundamental.

Además de la ampliación de sus instrumentos, Cardew y su amigo Lon Gare aplicarían micrófonos de contacto a los diversos objetos comunes para amplificar los sonidos hechos al frotar un frasco de vidrio o golpear una lata de café, por ejemplo, realizando con el grupo AMM actuaciones serían únicas y espontáneas, evitando cualquier convencionalismo en melodía, armonía o ritmo. AMM lanzaría

su primera grabación, en 1966 en Elektra Records. Desde el año 2000 es más intensa la participación de Keith Rowe en la guitarra en lo que se conoce como *improvisación electroacústica*.

Seguidores de John Cage, el grupo Música Elettrónica Viva es otro de los más conocidos conjuntos de música electrónica en directo, formado en Roma en 1966 incluyendo entre sus miembros a Alvin Curran, Richard Teitelbaum, Frederic Rzewski, Allan Bryant, Carol Plantamura, Ivan Vandor, Steve Lacy, y Jon Phetteplace.

En 1967 realizan una actuación en Berlín con el uso de sintetizadores para transformar los sonidos, incluyendo la representación de la obra de John Cage, *Solo for Voice 2*, con la voz de Carol Plantamura, utilizando en sus representaciones objetos no musicales: cristales de vidrio, latas de aceite de oliva, etcétera.

Frederic Rzewski (1938) estudia música con Walter Piston, Roger Sessions y Milton Babbitt en las Universidades de Harvard y Princeton. Relacionado con John Cage y David Tudor, sus obras influyeron fuertemente en el desarrollo de la composición. Rzewski fue también uno de los fundadores de MEV (Música Elettronica Viva). Sus composiciones incluyen elementos procedentes de la música escrita y la música improvisada, siendo la más conocida de su primer período, la animada *agit-prop* de variaciones de *El pueblo unido, jamás será vencido* (1975).

Robert Ashley (1930) acuña una nueva forma de ópera, basada en la utilización de capas de acontecimientos triviales verbales para crear significado. Durante la década de los sesenta Ashley organizaría el festival de la ONCE, el Festival Anual de Artes Escénicas Contemporáneas en Ann Arbor. Nombrado director del centro de música contemporánea del Mills Collage, las óperas de Ashley son cubos de basura llenos de escombros que revelan los desechos, que contienen pistas sobre

la vida de las personas, destacando entre ellas *Escritura automática* (1979), que incluye la referencia al síndrome de Tourette⁴¹ y *Vidas perfectas* (1983), obsesivo análisis de la alienación urbana.

El filme *Four American Composers* (1982), dirigido por Peter Greenaway, refiere la música y las ideas de cuatro compositores estadounidenses: John Cage, Philip Glass, Meredith Monk, y Robert Ashley. Cada compositor conversa explorando su personalidad.

A las figuras ya clásicas de Cage, Glass y Ashley, el director del film, Greenaway añade la de Meredith Jane Monk (1942), actualmente destacada dentro de la composición musical, que une a su actividad ser también artista de *performance*, directora, vocalista, cineasta y coreógrafa estadounidense. En 1968 funda su primera agrupación, llamada *The House*, con la que explora con carácter interdisciplinario diversas técnicas vocales en combinación con danza, teatro, cinematografía y otros componentes, aplicados en obras como *Juice*, de 1969. Forma en 1978 la Meredith Monk & Vocal Ensemble para ampliar sus texturas y formas musicales. En 1999 realiza una ofrenda musical al Dalai Lama y estrena su primera composición para cuarteto de cuerdas en 2005.

Colaborador de Ashley, Gene Tyranny Sheff (1945) es autor de la cantata *A Letter From Home* (1976) para voz y electrónica. Sheff experimenta con nuevas formas de composición, tras estudiar con conocidos pianistas y compositores y organizar eventos de música nueva, colaborando en los legendarios conciertos de la ONCE.

Influido por John Cage, compone las armonías e improvisaciones de piano de la ópera de Robert Ashley, y crea más de cuarenta bandas sonoras para cine y vídeo. En *How To Discover Music In The Sounds Of Your Daily Life* (1992), *Blue* Gene Tyranny

⁴¹ *El síndrome de Tourette* (ST) es un trastorno neurológico que lleva el nombre del médico Georges Gilles de la Tourette, neurólogo pionero francés quien en 1885 publicó un resumen de nueve casos de personas con reflejos involuntarios. Por lo general, los síntomas de ST se manifiestan en el individuo antes de los dieciocho años de edad. Aunque la causa del síndrome de Tourette es desconocida, las investigaciones actuales revelan la existencia de anomalías en ciertas regiones del cerebro (incluyendo los ganglios basales, lóbulos frontales y corteza cerebral), los circuitos que hacen interconexión entre esas regiones y los neurotransmisores (dopamina, serotonina y norepinefrina) que llevan a cabo la comunicación entre las células nerviosas.

utiliza sonidos procesados electrónicamente para crear, que luego se utilizan para componer piezas orquestales. *La invención de la memoria* (2003) para barítono y conjunto de cuerdas, la guitarra y el piano, es un conjunto de variaciones sobre una canción de *referencia* que se somete a diferentes métodos de tratamiento, de forma similar cómo un recuerdo del pasado se recuerda de manera diferente en el tiempo.

Vinculado con Robert Ashley, con quien funda la cooperativa productora de música electrónica y el ONCE, Festival de Música Contemporánea, se encuentra Gordon Mumma (1935), músico de la Merce Cunningham Dance Company, para la que compuso cuatro obras de encargo.

Autor de varias obras sobre artes escénicas contemporáneas y tecnología⁴² y autor asimismo de una ópera para televisión. Mumma es uno de los primeros compositores en utilizar circuitos de su propio diseño en las composiciones. Su obra es conocida por la integración de los principios avanzados de electricidad en el funcionamiento de las estructuras musicales, enfoque denominado *cybersonic* que lo ha aplicado a una amplia gama de composiciones, siendo significativa su obra *Megaton* (1963), una mezcla de acción y música improvisada, y también, el espectáculo multimedia de vanguardia *Espacio de Teatro* (1964), además del experimento montado con el *collage* y la electrónica, *Dresden Interleaf* (1965). Innovador también en la creación musical electrónica, Roger Reynolds (1934), realizaría estudios en el IRCAM de Pierre Boulez en París, desarrollando la electro-técnica de composición acústica y destacando como organizador de eventos musicales, profesor de la Universidad de California San Diego será galardonado con el premio Pulitzer por su obra *Whispers Out of Time* (1988).

⁴² *Music With Roots in the Aether: Opera for Television. Tape 4: Gordon Mumma*, producido y dirigido por Robert Ashley, New York, 1976.

Compositor y contrabajista, Gavin Bryars (1943), fue inicialmente, intérprete de jazz y posteriormente se vio influido por la *New York School* de John Cage, con el que estudia, así como con Morton Feldman, Earle Brown y el minimalismo. Colaborando también con Cornelius Cardew y John White, experimenta con diferentes estilos, siendo su primera composición conocida *The Sinking of the Titanic (El hundimiento del Titánico)* que permite a los ejecutantes tomar una variedad de sonidos relacionados con el naufragio del Titanic y unirlos en una obra musical.

La base de *Jesus' Blood Never Failed Me Yet (La sangre de Jesús nunca me ha fallado, 1971)* es un musical con la grabación de un vagabundo improvisando este himno religioso. En *Hommages* (1981), reúne una serie de piezas aleatorias derivadas de otros compositores de música. Asocia a su obra también la danza y las artes visuales, colaborando con Merce Cunningham en *Bípodo*.

Finalmente Pierre Bastien (1953), músico y compositor, construyó su propia orquesta, *Mecanium*, un conjunto de autómatas musicales, empleando elementos como metrónomos, platillos, poleas y piezas de mecano activadas por motores eléctricos, para tocar instrumentos de diversas culturas. Los músicos de las orquestas son máquinas, llegando a desarrollar la orquesta mecánica hasta ochenta elementos.

La informática, según la hipótesis de Sebastian Dyjament⁴³, extendería y facilitaría la experimentación en estos ámbitos. A la vez es innegable la importancia de la aparición de Internet como medio de difusión y de información de artistas y sus obras, así como canal por el cual se compra, vende o se adquiere sin cargo, trabajos artísticos.

⁴³ Dyjament, Sebastian, *La influencia de la informática en la producción audio cultural*, Generalitat de Catalunya, Departament de la Presidència, Secretaria General de Joventut, Barcelona, 2001.

El propósito de este trabajo es reflexionar sobre la aparición de estas actividades artísticas, la nueva forma de entender el arte que implica esto, las relaciones sociales que surgen a partir de ello, qué posibilidades existen de formación de una contracultura opuesta a la oficial y, si existen, qué posibilidades tendría de convertirse en cultura masiva.

Podemos concluir este apartado haciendo una referencia a la aportación de los minimalistas, Albin Lucier y Phil Niblock que crean música experimental sin aparente ritmo y melodía y a la segunda generación, David Borden, Michael Nyman, Arvo Part. En relación a la *computer music* señalamos a James Tenney, Charles Dodge, Laurie Spiegel, Richard Teitelbaum y como segunda generación de la música electrónica a Bernard Parmegiani, Dockstader, Elian Radigue y una tercera con autores como Christian Zanesy o Kaffe Matthews.

Por último recogemos la figura del compositor Panayiotis Kokoras quien introduce el término *morphopoiesis*. Se propone dar un paradigma de proceso algo específico y descriptivo de estructurar la forma musical que deriva de la interacción entre el contenido y la forma.

Morphopoiesis ofrece una abstracción de los principios primarios por los cuales una nueva forma musical es acumulada. Se centra en los procedimientos de las características formales internas de un trabajo musical que dan a un sonido su identidad específica, las relaciones funcionales entre él y otros sonidos, y el movimiento y la dirección de esos sonidos.

Al contrario de los últimos procedimientos de la forma musical que se basan en elementos musicales tales como el ritmo, la armonía y la melodía, *morphopoiesis* se basa principalmente en el timbre. Es una herramienta analítica para analizar,

escuchar, y hacer la música de todas las clases, extendiéndose de música *electroacoustic* a la música instrumental y vocal. Refiere a la música que concentra su interés en cambios en las cualidades intrínsecas y extrínsecas del sonido en el flujo del tiempo.⁴⁴

⁴⁴ P. A. Kokoras, *Morphopoiesis: a general procedure for structuring form*, 5th International Music Theory Conference, Vilnius, Lithuania, 2005.

2.4. Música en las ondas: Las transformaciones de la música popular. El fenómeno DJ en la música: la producción, reproducción y mezcla

Si la Música Clásica contemporánea había sufrido importantes transformaciones a lo largo del siglo XX, no sería menor la transformación de la música popular contemporánea, creadora de nuevas formulas, ritmos y estilos cuya difusión sería favorecida por la revolución que supuso la incorporación de la música a las ondas y la posterior grabación y reproducción musical que permitiría la propia experimentación y creación musical a través de las innovaciones y desarrollos de la tecnología.

Si atendemos al origen de la creación de los instrumentos de grabación y reproducción musical⁴⁵, esta se remonta a la invención del *fonógrafo cilíndrico* en el año 1887 por Thomas Edison, que ni fue concebido para poner música, ni podía llegar a un colectivo pues su equipo sólo podía ser oído por una persona. Fue necesaria la invención de Marconi para que se pudiera enviar algo más que puntos y guiones morse.

Seria Guglielmo Marconi (1874-1937) quien, tras experimentar el empleo de las ondas electromagnéticas para la comunicación telegráfica, lograría desarrollar comercialmente la radio tras realizar en 1895 su primera transmisión logrando la fama al establecer la estación VCC para emitir mensajes a lo largo de Estados Unidos de este a oeste, recibiendo en 1909 el premio Nobel de física y consiguiendo que su descubrimiento fuera de máxima utilidad en la I guerra mundial.

⁴⁵ La más exhaustiva obra sobre la filosofía del *disc-jockey* es la de F. Broughton y B. Brewster, *Last Night: a DJ Saved myLife*, 2006, ed. española. *Historia del DJ: desde los orígenes hasta el garaje*. Barcelona, 2006.

Otro gran avance de la tecnología de la comunicación se produciría en 1906 cuando Lee de Forest inventaba el *triodo* al tratar de descubrir un método para amplificar las ondas y al mismo tiempo controlar el volumen del sonido. El *triodo*⁴⁶ sería considerado como uno de los veinte inventos más importantes de la humanidad porque conseguía el efecto amplificador de las ondas y hacía posible la radiodifusión, inaugurando su descubrimiento con la obertura de la ópera de Rossini *Guillermo Tell*. La emisión de música grabada sería atacada por los músicos bajo el nombre *De Forest, el enemigo número uno*.

Por entonces ya se había realizado una transmisión de ondas radiofónicas como música y discurso entre EE. UU. y Escocia por el ingeniero americano Reginald Aubrey Fessenden (1866-1932) quien en la Nochebuena de 1906 realizó una extensa demostración de su nuevo transmisor-alternador en Brant Rock, tocó el violín y leyó el famoso texto bíblico "Gloria a Dios en las alturas y en la tierra a los hombres de buena voluntad" colocando en las ondas el largo de la ópera *Xerxes* de Händel y convirtiéndose en el primer DJ de la historia.⁴⁷

Pocos días después Fessenden, el 31 de diciembre, volvió a realizar otra extensa demostración con el transmisor-alternador, evento rápidamente olvidado debido a su audiencia minoritaria conformado por un número desconocido de operadores de radio a bordo de barcos a lo largo de la costa Atlántica de los Estados Unidos.

La utilización de la música a través de las ondas resultó una verdadera revolución aunque fue rechazada por los músicos que entendieron resultaba lesivo para su trabajo, pero el éxito fue imparable. Destacando en aquel proceso el matrimonio formado por el Doctor Elban B. Meyers y su mujer Sybil True.

⁴⁶ Se denomina *triodo* a la válvula termodinámica de tres electrodos. El primero es el *cátodo*, que al calentarse produce electrones. El segundo es el *ánodo* o placa, que está cargado positivamente y, por tanto, atrae a los electrones. El tercero es la *rejilla* que se sitúa entre el cátodo y el ánodo. La tensión aplicada a la rejilla hace que el flujo de electrones desde el cátodo al ánodo sea mayor o menor. Esto es muy interesante pues aplicando una señal de muy débil intensidad entre cátodo y rejilla podemos conseguir que la variación del flujo de electrones entre éste y el ánodo sea muy grande. Es decir, con una pequeña tensión controlamos una gran corriente. A ese fenómeno se le llama *amplificación*. Por eso, el *triodo* es un amplificador.

⁴⁷ Broughton, Frank y Brewster, Bill, *Last Night a DJ Saved my Life, 2006, ed. Española, Historia del DJ*, Barcelona, 2006, p. 33.

Meyers emitiría un programa desde Nueva York en 1911 de 18 horas de duración donde principalmente difundió los discos de momento y Sybil Tue la primera mujer DJ poniendo en antena en 1914 el programa *The little Ham Programme*, el pequeño programa de radioaficionados. Pronto comprobó que los jóvenes oyentes corrían a comprar lo que habían escuchado el año anterior.

La resistencia de los músicos a la emisión de música por radio sería apoyada por la Federación Americana de Músicos que trató de que dejaran de emitirse discos por la radio, prohibiendo a sus miembros que prestaran discos y emprendiendo una batalla abierta contra los DJ, aliándose con los editores, la Sociedad Americana de Compositores, Autores y Editores (SCAP) y logrando esta organización un incremento importante de los derechos de autor.

Sería en los años cuarenta cuando nacería el nombre de DJ, supuestamente inventado por el columnista Walter Winchel para describir el trabajo de la primera estrella de los DJ Martin Block.

Martin Block (1901-1967) venía trabajando como presentador en la emisora WNEW de Nueva York y se había hecho famoso en 1935 leyendo boletines del juicio del siglo, el secuestro y asesinato del hijo del famoso aviador Charles Augustus Lindbergh. Para rellenar los espacios en los descansos del juicio, decidió colocar música, algo que no se realizaba por la referida oposición de las orquestas y de las organizaciones representativas de los músicos.

Meses después, tomó la decisión de poner en la emisora una serie de discos del famoso trompetista de jazz, Clyde McCoy, entonces en boga por la canción *Sugar Blues*, incorporando Block a la música sus propios comentarios. Al poco tiempo, pondría en marcha su programa *Make Believe Ballroom*, con una duración de 6

horas diarias, con el que lograría un 25% de audiencia, consiguiendo en 1940 su radiodifusión a nivel nacional.

Glen Miller apoyó el trabajo que realizaba su amigo Martin Block, con el que compuso una famosa canción, *I guess I'll have to dream the rest*⁴⁸, años después vuelta a popularizar por Frank Sinatra.

La fama de Miller benefició el prestigio de Martin Block pero cuando Miller estaba en la cima de su popularidad, sobre todo por su famosa canción *Moonlight Serenade*, una de las más reproducidas en toda la historia musical de los Estados Unidos, tomó un vuelo a París en diciembre de 1944 para iniciar una gira artística y la aeronave desapareció, quizá bombardeada erróneamente por los propios aliados en el contexto del desembarco aliado.⁴⁹

Martin Block marcharía a Los Ángeles donde fracasó y volvió a Nueva York. Vendería su programa por 2 millones de dólares en 1948, continuando su trabajo en la radio donde colaboraría con el éxito del *rock & roll*, falleciendo en 1967, continuando su famoso programa durante muchos años después.

El 4 de enero de 1936, la revista *Billboard* había publicado su primer *hit-parade* musical, convirtiéndose en la voz más autorizada de la información de la música. Block declaraba a ésta ya por entonces la más prestigiosa revista musical, en 1942, que "si el disco es bueno, se ha puesto de manifiesto el tipo más efectivo de *marketing* directo".

Sería el propio Martin Block el que hizo sonar por las ondas el disco de la banda de James Melvin *Jimmie* Lunceford, notable saxofonista que ya había tocado en la famosa discoteca de Harlem, The Cotton Club, y que había comenzado a grabar

⁴⁸ I guess I'll to dream the rest / If you can't remember the things that you said / The night that my shoulder held your sleepy head / If you believe that parting's best, / I guess I'll have to dream the rest. / I guess I'll have to dream alone / Of honeymoon cruises once dear to my heart, / Of one room apartments that we said we'd start / Of foolish things we planned to own, / I guess I'll have to dream alone. / I can see that your heart has gone astray, / As for me, I love you the same old way. / I guess I'll have to dream the rest, / There'll be no friends waiting to throw shoes and rice / Those heavenly moments will never come twice / I'm thankful for the hours you've blessed, / I guess I'll have to dream the rest.

⁴⁹ En 1953, Anthony Mann rodó la película biográfica *The Glenn Miller Story*, cuyo título en España fue *Música y Lágrimas*, en la que James Stewart interpretaba a Alton Glenn Miller.

con Decca y con Columbia⁵⁰. Este pudo ser el comienzo del ascenso de la música negra y del posterior éxito del *rhythm & blues*, género musical derivado del *jazz*, del *gospel* y del *blues* y predecesor del *rock & roll*.

Pasados los efectos de la II guerra mundial, se reafirmaron los roles tradicionales contribuyendo la televisión a la tendencia homogeneizadora de los diversos grupos sociales en el mantenimiento de los roles tradicionales. Sin embargo, un grupo de escritores de la llamada *generación beat* se revelarían contra los valores convencionales afirmando la espontaneidad, el dominio de la intuición sobre la razón y el misticismo oriental sobre la religión institucionalizada, desafiando los patrones clásicos de la articulación social y rechazando los valores tradicionales.

El término *beat generation* surge de una conversación entre Jack Kerouac y el periodista del New York Times Magazine, John Clellon Holmes en 1952, suponiendo para Kerouac el término *beat*: beatitud, beatífico, orientado a la comprensión y a la meditación. Kerouac publicaría su obra *On the Road* (1957) convertida en una obra de culto, y Allen Ginsberg, uno de los más famosos integrantes de la *beat generation*, su obra literaria *Howl*. Su estética sería absorbida por la cultura de masas y por la clase media, influyendo en gran número de músicos y personajes de la cultura americana y europea. Por su parte Elvis Presley popularizaría la música negra bajo la forma del *rock & roll* y pintores como Jackson Pollock revolucionarían el arte.

La década de los cincuenta fue la primera del éxito del *rythm & blues* y consagró la contratación de DJ negros como Eddie O'Jay, que daría nombre a las *ojays*, es decir, a los oyentes que se identificaban con el programa, naciendo un grupo singular con dicho nombre. Pero el más famoso personaje de la cultura DJ negra, habría de

⁵⁰ En 1947, mientras tocaba en Seaside, en Oregón, Lunceford sufrió un colapso y murió de un paro cardíaco durante una sesión de autógrafos. Acusaciones y rumores sugieren que fue envenenado por la dueña de restaurante de pescado que no estaba contenta de tener que servir a un *negro* en su establecimiento.

ser Douglas *Jocko* Henderson, conocido por *The Ace from Outer Space*, autor de un estilo que se reconoce generalmente como el antecedente del *rap*.⁵¹

Nacido en Baltimore en 1918, Douglas *Jocko* Henderson, extendió su fama por todo el norte del país demostrando ser un gran artista creativo, un vocalista, un poeta y en todo caso, el más importante de los DJ de su momento.

El éxito del *rythm & blues* motivó que los blancos asumieran con igual aceptación aquella música y el triunfo de los *disc-jockeys* negros-blancos, es decir, jóvenes blancos que asumieron hablar con la jerga de los negros y sobretodo difundir los discos de los cantantes negros.

No sería casual que el primer single de Elvis Presley, *That's All Right/Blue Moon Of Kentucky*, por deseo Sun Records, lo presentase a la audiencia Dewey Phillips, el famoso *Daddy-O*, que había comenzado en 1949 su carrera en la radio WHBQ-AM en Memphis, desde donde emitía su programa *Red, Hot & Blue*. El propio Phillips le haría una entrevista a Elvis en la escuela secundaria donde cursaba sus estudios a pesar de la segregación que dificultaba su presencia.⁵²

Subgéneros del *rythm & blues* serían otros estilos como el *quiet storm*, consagrado a mediados de los setenta con el éxito del siglo *Quiet Storm* de Smokey Robinson; el *new jack swing*, que sería una fusión de *rythm & blues* y *hip-hop*, reconociéndose por el uso de estribillos *rapeados* y de cajas de ritmos, destacando entre sus figuras más reconocidas Bobby Brown, Michael Jackson, Justin Timberlake; el *rhythm & blues mainstream* como mezcla de artistas pop con *rythm & blues* y *hip-hop*, estilo que ha hecho famosa a Mariah Carey; y *neosoul* que combina una influencia del *hip-hop* con el sonido *R&B* y el *soul* clásico de los setenta.

⁵¹ "This is your ace... from outer space... not the duplicator... not the imitator... not the impersonator... but the originator!" "Eee-tiddly-ock! Ho! this is the Jock, and I'm back on the scene with the record machine, saying oo-pop-a-doo, how do you do?"

⁵² Broughton, Frank y Brewster, Bill, *Last Night a DJ Saved my Life*, 2006, ed. Española, *Historia del DJ*, Barcelona, 2006, p. 49.

Pero el más importante de los movimientos musicales vinculado a los *disc-jockeys* se produciría con el nacimiento del *rock & roll* a principios de los cincuenta.

Los inicios del *rock & roll* aparecen ya en la canción grabada por Benny Goodman y su orquesta, *Get Rhythm in Your Feet and Music in Your Soul* y su nombre ya aparece en las letras de las canciones de *rythm & blues* de finales de los cuarenta. A la palabra *rock* se le atribuye un significado metafórico de sacudir, perturbar o incitar. Por su parte *roll*, también tiene un doble sentido *subtextual* vinculado al sexo. El verbo *roll* es una metáfora medieval que significa tener sexo. Artistas significados del *rock & roll* serían Bo Diddley, Chuck Berry y Little Richard, que destronaron a los córneres de la década anterior Eddie Fisher, Perry Como y Patti Page, consagrándose el rock con *Rock Around the Clock* de Bill Haley, con Big Joe Turner en *Shake, Rattle & Rock* y, sobretodo con Elvis Presley.

Elvis había nacido en Tupelo, Misisipi, con ascendencia materna cherokee, y era un apasionado del *blues*, el *gospel*, el *doo wop*, la música *country* y el *pop*, consiguiendo su primer éxito con el tema para la RCA, *Heartbreak Hotel*. Este *rock & roll* se convirtió en el número uno durante ocho semanas en 1956 del Billboard Pop Singles.⁵³

El *rock & roll* pudo haber nacido según algunos criterios la noche del 21 de marzo de 1952, en que Alan Freed presentaba un concierto de *rythm & blues*. Freed procedía de New Castle, Pensilvania y afectado por una infección de oído abandonó una banda en la que tocaba el trombón, Alan Freed se hizo famoso con la promoción del estilo *rythm & blues* a través de la radio, dirigiendo el programa *The Moondog House*.

⁵³ <http://www.youtube.com/watch?v=p6LvsqDmDIY>. La revista *Uncut* clasificó en el año 2005 esta canción como el número dos y más importante evento cultural de la época del rock & roll.

Coronation Ball, realizado en Cleveland Arena el 21 de marzo de 1952 suele ser considerado como el primer concierto de rock & roll. Freed aparecería en público en películas como *Rock Around the Clock*, *Rock, Rock, Rock*, *Mr. Rock and Roll* y *Don't Knock the Rock*, grabando además en Europa, en Radio Luxemburgo, el espectáculo de media hora, *Jamboree*, que se transmitía los sábados por la noche a las 9:30.⁵⁴

Una vez más, Alan Freed sería víctima de una acusación de *payola* que es un mexicanismo del inglés *to pay* (pagar), acto de presionar a una empresa, estación de radio o locutor por medio de sobornos o amenazas para promover a un grupo musical o artista. Una emisora podía recibir dinero por emitir una canción pero siempre y cuando advirtiera claramente que estaba patrocinada.

Especialmente se planteó un conflicto de intereses al coescribir canciones de las cuales hacía promoción, como le sucedió con el famoso blues *Maybellene*, de Chuck Berry, que consiguió el número uno en los Rythm & Blues Hits, siendo Chuck el primer afroamericano que se colocaría entre los diez primeros de la lista de Billboard. Alan Freed había participado como coescritor de *Maybellene* pero más tarde tendría que retirar sus créditos⁵⁵. Freed sería la más importante víctima de las investigaciones del gobierno por los sobornos de los sellos discográficos y su caída coincidió con el enfrentamiento de los grandes sellos discográficos ASCAP y BMI.

La historia de Alan Freed sería narrada en la famosa película *American Hot Wax* (*Cera Caliente de América*), donde figuran actuaciones de Chuck Berry, Jerry Lee Lewis, Frankie Ford, Screamin' Jay Hawkins y seguramente su fracaso en taquilla fue debido a un boicot⁵⁶.

⁵⁴ *Rock Around the Clock* (1956), protagonizada por Alan Freed, Bill Haley & His Comets, The Platters, Freddie Bell and the Bellboys, Lisa Gaye; *Rock, Rock, Rock* protagonizada por Alan Freed, Teddy Randazzo, Tuesday Weld, Chuck Berry, Frankie Lymon and the Teenagers, Johnny Burnette, La Vern Baker, The Flamingos, The Moonglows; *Mr. Rock and Roll* (1957) protagonizada por Alan Freed, Rocky Graziano and Teddy Randazzo, Lionel Hampton, Ferlin Husky, Frankie Lymon, Little Richard, Brook Benton, Chuck Berry, Clyde McPhatter, La Vern Baker, Screamin' Jay Hawkins; *Don't Knock the Rock* protagonizada por Alan Freed, Alan Dale, Little Richard and the Upsetters, Bill Haley and His Comets, The Treniers, Dave Appell and His Applejacks. *Go, Johnny Go!* (1959), protagonizada por Alan Freed, Jimmy Clanton, Chuck Berry, Ritchie Valens, Eddie Cochran, The Flamingos, Jackie Wilson, The Cadillacs, Sandy Stewart, Jo Ann Campbell, Harvey Fuqua and The Moonglows.

⁵⁵ *Maybellene* está actualmente clasificada como la 81ª canción más grande de todos los tiempos, así como la 2ª mejor canción de 1955 y su nombre ha sido utilizado por una popular línea de cosméticos, recordando que Chuck Berry había trabajado en una peluquería antes de comenzar su carrera musical.

Lo cierto es que se ha apuntado que esta investigación coincidía con la preocupación de las autoridades americanas sobre los posibles efectos sociales del *rock & roll*. El famoso director del FBI J. Edgar Hoover declararía que el *rock & roll* era “una influencia corruptora para la juventud americana”.⁵⁷

Será en la década de los sesenta cuando Marshall McLuhan publique sus más populares obras: en 1962 *La galaxia Gutenberg (The Gutenberg Galaxy: the Making of Typographic Man)* y en 1964 *Understanding Media: the Extensions of Man*.⁵⁸

Herbert Marshall McLuhan nació en Edmonton, Alberta, Canadá, el 21 de julio de 1911. Dedicado a la investigación científica a lo largo de su extraordinaria carrera universitaria despertó el debate popular sobre los medios de comunicación, la sociedad y la cultura.

McLuhan aparece como un determinista tecnológico que acreditó que los medios electrónicos tienen la capacidad de realizar profundos cambios sociales, culturales y políticos, constatando la transformación tecnológica y reconociendo su papel transformador y su implicación en la cultura. El teórico, considera que los medios de comunicación actúan como extensiones eléctricas de todo el sistema nervioso. La televisión aparece como el más importante de los medios de comunicación eléctricos a causa de su capacidad para invocar múltiples sentidos.

En su obra *Understanding Media: The extensions of Man*, McLuhan elabora una teoría sobre la manipulación de los medios de comunicación eléctricos sobre los sentidos y mantiene que el contenido de todos los medios de comunicación eléctrica son insignificantes, y que es el propio medio el que tiene el mayor impacto sobre el entorno sociocultural: “el medio es el masaje”.

⁵⁶ Linson, Art, *What Just Happened? Bitter Hollywood Tales from the Front Line*.

⁵⁷ Broughton, Frank y Brewster, Bill; *Last Night a DJ Saved my Life*, 2006, ed. española: Historia del DJ, Barcelona, 2006, p. 52.

⁵⁸ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones de ser humano*, Paidós Iberica, 2009.

Continuando con las novedades tecnológicas desarrolladas a comienzos de la década de los sesenta destacaremos la utilización por Murray Kaufman por vez primera de un ordenador *Univac*⁵⁹ para seleccionar toda la música en sus programas de radio.⁶⁰

Las empresas desarrollarían la tecnología y se darían cuenta de que los servidores estaban basados en diseños de microcomputadoras de menor coste y que se podían instalar con un coste mucho menor. Podían ofrecer a los usuarios locales un mayor control de sus propios sistemas. Los falsos terminales empleados para conectarse a los sistemas de computadoras centrales fueron reemplazados gradualmente por las computadoras personales.

Otra personalidad importante sería Murray Kaufman⁶¹. Había nacido el 14 de febrero de 1922 y sería conocido profesionalmente como *Murray the K*, haciéndose famoso sobre todo por su *beatlemania*, lo que le ocasionó el sobrenombre del quinto Beatle (*The Fifth Beatle*).

A finales de los años cuarenta y principios de los años cincuenta, Kaufman trabajó como relaciones públicas y colaborando en la producción de música interviniendo como productor de programas de radio, siendo designado en los años cincuenta, Presidente de la National Conference of Disk Jockeys.

En 1958 promovió el espectáculo *The Swingin' Soiree* siempre abriendo su espectáculo con Frank Sinatra y creando fórmulas de radio innovadoras, *jingles* y efectos de sonido⁶², y a finales de 1964, Murray pasó a emitir en el nuevo formato FM, combinando en directo *folk-rock* y otras músicas populares y presentando artistas y defendiendo aristas, entre ellos y principalmente a Bob Dylan como fenómeno cultural y realizando un formato para mayores e introduciendo a estilos

⁵⁹ El 14 de junio de 1951 entraba en funcionamiento el ordenador Univac, en la oficina del Censo de los Estados Unidos. El UNIVAC I (siglas de Universal Automatic Computer) estaba construido con 5.200 tubos de vacío y tenía una memoria de 1.000 *palabras de doce caracteres*. No existían todavía los bytes de 8 bits y se manejaban sólo 6 bits + paridad. Eso equivaldría a unos 2 Kbytes actuales, más o menos. La máquina operaba a 2 MHz, tardaba medio milisegundo en hacer una suma de dos números, y unos 2 milisegundos en hacer una multiplicación sencilla. Pesaba 13 toneladas y necesitaba su propia habitación, porque aunque ocupaba unos 10 metros cuadrados y 2,5 metros de alto, el sistema completo necesitaba unos 35 metros cuadrados. Desde el punto de vista histórico, era una máquina tremendamente relevante, considera como la primera computadora diseñada para ser comercializada.

⁶⁰ <http://www.microsiervos.com/archivo/ordenadores/univac-lider-computacion-electronica.html>

⁶¹ <http://yourbirdcansing88.files.wordpress.com/2009/03/beatlesmurrayk.jpg>.

⁶² Tom Wolfe dice de Murray "the original hysterical disk jockey", T. Wolfe, *The Kandy-Kolor Tangerine-Flake Streamline Baby*, Nueva York, 1965.

y figuras como Dionne Warwick, Chuck Jackson, The Zombies, Little Anthony & The Imperials m the Ronettes oThe Who, y otros.

⁶³ Kaufman fue parodiado en la película *The Rutles (Prefab four)* creada por Eric Idle.

A mediados de los años sesenta, Kaufman⁶³ también produjo y presentó el programa en televisión *It's what's happening, baby!* iniciado el 28 de junio de 1965, introduciendo el primer programa de música y vídeo con artistas de rock y otros artistas populares, anticipándose en 15 años a la MTV, continuando sus trabajos en televisión con el programa *The Sound is Now* y creando asimismo a finales de los sesenta una discoteca multimedia en un hangar de aeropuerto abandonado en Roosevelt Field, Long Island, donde vivió y grabó música y películas que serían proyectadas.

A finales de la década de los cincuenta y primera mitad de los sesenta se produciría el *movimiento mod* —del inglés *modernism*— como movimiento musical y cultural desarrollado en Gran Bretaña, principalmente en el sur de Inglaterra y en ciertas ciudades del Norte como Manchester y Liverpool, consistiendo este término originalmente en los seguidores del *modern jazz* como contraposición a *trad*, seguidores del *jazz* tradicional, pasando a convertirse más allá del ámbito musical en un elemento de moda y estilo de vida, interesados por el *pop art*, la *Nouvelle Vague* francesa y la filosofía existencialista.

Los *mod* extendieron sus gustos musicales más allá del jazz y el rythm & blues adoptando el *soul*, el *ska* jamaicano y el *blue beat*, siendo representativos la presentadora de televisión Cathy McGowan, Dusty Springfield y la modelo Twiggy.

Mod famosos serían Rod Stewart, Marc Bolan, John Foxx, David Bowie, Jaime Simon, Steve Diggle, Eric Clapton, Ron Wood, Paul Weller, Dave Murray y Sting y diversas

bandas como The Who y The Faces, que evolucionarían. El grupo The Who, nacido en Londres en 1962 es considerado uno de los más influyentes en la historia del *rock*, pionero del concepto de *opera rock* y precursor de subgéneros como el *punk* y el *britpop*. La primera *opera rock* popular sería *Tommy*, editada en 1969, y una de las más famosas *opera rock* sería el álbum *Quadrophenia*, surgido en 1973 y convertido, como el anterior, en película. Cabe significar la energía de sus *souls* al final de los cuales solían destruir sus instrumentos.

2.5. La consagración de los DJ en la época de los 60 y 70 del s. XX

De las décadas de los sesenta y setentas debemos, fundamentalmente, considerar de una parte el triunfo de la llamada *contracultura* y los grandes avances tecnológicos que comenzarían con la introducción de la radio, la televisión y el vídeo.

La contracultura de la década de 1960, un neologismo que se atribuye a Theodore Roszak, se refiere fundamentalmente a un término sociológico que se identifica con el rechazo de las normas sociales convencionales de la década de los cincuenta y que conectan con el desarrollo de las tensiones generalizadas en la sociedad fundamentalmente de los Estados Unidos en relación a la guerra de Vietnam, a las costumbres sexuales, los derechos de las mujeres, las formas tradicionales de autoridad, los derechos de los movimientos homosexuales, las protestas contra las armas nucleares y las manifestaciones en favor de la justicia social.

En los campus universitarios los estudiantes activistas luchaban por el ejercicio de sus derechos constitucionales básicos, especialmente la libertad de expresión y la libertad de reunión y se preocupaban de la situación de la pobreza, de la segregación racial y de otras cuestiones sociológicas, comenzando la creación de una mayor comprensión de los daños ecológicos y generándose una tensión social entre la contracultura y la policía, que derivó en diversas ocasiones a un punto de ruptura.

El asesinato del presidente Kennedy originó una cierta desconfianza hacia el mundo de la política, pero también la dura respuesta soviética a la Revolución húngara y a la Revolución de Praga.

Se produjeron también movimientos pacifistas sobre todo en relación con la guerra de Vietnam. Aquellos movimientos coinciden con la introducción de la marihuana, el LSD y otras drogas psicodélicas que influyen en la filosofía y el arte, generándose un movimiento llamado *hippie*, aspecto de la contracultura que rechaza el compromiso político activo y que pretende el cambio de la sociedad por el abandono de la participación activa. Paralelamente se crea una nueva cultura llamada *del amor libre* que predica el poder del amor y la belleza del sexo como parte natural de la vida ordinaria.

Dos movimientos alternativos alcanzan nuevo impulso; El *feminismo*, desarrollado sobretodo por Betty Friedan, quien publica en 1963 *La mística femenina*, dando impulso a un movimiento en favor de las mujeres y a un desarrollo del pensamiento feminista y la defensa de la comunidad homosexual, surgida simbólicamente a través de las violentas manifestaciones que se suceden en Nueva York por la redada policial producida el 28 de junio de 1969 contra el Stonewall Inn, un bar gay en el barrio de Greenwich Village.

El rechazo de la cultura dominante aparece en los nuevos géneros de la música de *rock psicodélico*, en el *pop art*. Entre los grupos musicales más importantes aparecen The Grateful Dead, Jefferson Airplane, The Kinks, Jimi Hendrix, The Doors, Cream, Pink Floyd, The Rolling Stones, Led Zeppelin, The Beatles, Janis Joplin, The Velvet Underground y Nico, Bob Marley, Deep Purple, Jimi Hendrix y una música radical y basada en la tradición popular promovida Bob Dylan, Peter, Paul and Mary, Pete Seeger y Joan Baez.

La cultura *pop art* aparecería liderada por Andy Warhol quien también desempeñó un papel en el cambio social en los Estados Unidos mediante la redefinición del

arte, produciendo monografías y serigrafías que desafiaban la ideas artísticas existentes, convirtiendo el arte en una creación singular.⁶⁴

La música de la década de los sesenta se caracterizará por el sonido eléctrico, la presencia de cantantes protesta y la inauguración de la época de los festivales: Monterey Festival, Isle of Wight Festival y Woodstock Festival así como por el surgimiento de las nuevas tecnologías, entre las que surge Apple Computer.

Uno de los grandes avances tecnológicos más importantes de esta época sería la introducción de la tecnología FM. Los sistemas de FM basados en un sistema de comunicación simple: un transmisor, un micrófono y un receptor. El micrófono se utiliza cerca de la fuente sonora y transmite la señal al receptor que emite dicha señal en forma amplificada. Cuando el receptor se acopla al oído del usuario, y esto puede realizarse de diferentes formas, se denomina *sistema de FM personal*. Los sistemas de FM personales proporcionan una comunicación directa entre la persona que habla y el usuario y ayudan a concentrarse en las voces o sonidos que necesitan ser escuchados.

La *frecuencia modulada (FM)* o sea modulación de frecuencia es una *modulación angular* que transmite información a través de una *onda portadora* variando su frecuencia contrastando ésta con la *amplitud modulada* o modulación de amplitud (AM), en donde la amplitud de la onda es variada mientras que su frecuencia se mantiene constante. En aplicaciones analógicas, la frecuencia instantánea de la señal modulada es proporcional al valor instantáneo de la señal moduladora. La frecuencia modulada se usaría comúnmente en las radiofrecuencias de muy alta frecuencia por *la alta fidelidad de la radiodifusión* de la música y el habla.⁶⁵

⁶⁴ Curl, John, *Memories of Drop City, The First Hippie Commune of the 1960s and the Summer of Love, a memoir*, iUniverse, 1997; Goffman, Ken, *Counterculture through the ages*, Villard Books, 2004; Heath, Joseph and Andrew Potter, *Nation of Rebels: Why Counterculture Became Consumer Culture*, Collins Books, 2004; Macfarlane, Scott, *The Hippie Narrative: A Literary Perspective on the Counterculture*, Jefferson, NC: McFarland & Co Inc, 2007; McKay, George, *Senseless Acts of Beauty: Cultures of Resistance since the Sixties*, London Verso, 1997; Nelson, Elizabeth, *The British Counterculture 1966-73: A Study of the Underground Press*, London, Macmillan, 1989; Roszak, Theodore, *The Making of a Counter Culture*, 1968.

⁶⁵ Un formulario de banda estrecha se utilizaría para comunicaciones de voz en la radio comercial y en las configuraciones de aficionados. El tipo usado en la radiodifusión FM es generalmente llamado amplia-FM o W-FM (de las siglas en inglés *wide-FM*). En la radio de dos vías, la banda estrecha o n-FM (de las siglas en inglés *narrow-FM*) es utilizada para ahorrar banda estrecha. Además, se utiliza para enviar señales al espacio.

Dentro de los avances más importantes que se realizaron en las comunicaciones está la mejora de un sistema de transmisión y recepción en características como la relación señal-ruido, sin duda es uno de los más importantes, al permitir una mayor seguridad en las mismas. Es así como el paso de modulación en amplitud (AM), a la modulación en frecuencia (FM) establece un importante avance no sólo en el mejoramiento que presenta la relación señal ruido, sino también en la mayor resistencia al efecto del desvanecimiento y a la interferencia, tan comunes en AM.

La frecuencia modulada también se utilizaría en las frecuencias de audio para sintetizar sonido, técnica, conocida como *síntesis FM*, que sería popularizada a principios de los sintetizadores digitales y se convirtió en una característica estándar para varias generaciones de tarjetas de sonido de computadoras personales.⁶⁶

El progreso tecnológico coincide con la consagración de los DJ favorecidos por iniciativas de la radio comercial⁶⁷, con la aparición de programas como el *Top 40* que se convirtió en la industria musical de las canciones y música popular de éxito⁶⁸. La aparición del éxito de la radio contemporánea, conocido como *Contemporary Hit Radio (CHR)*, los éxitos actuales o el *Top 40*, consagraron un formato clásico en la radio centrado en difundir los éxitos más reproducidos en las listas de *Top 40*.

Los orígenes del término *disc-jockey* no están exactamente definidos al igual que los del *video-jockey*. Parece que el origen del DJ data de los principios del siglo XX y su primer contexto de actuación habría de ser la radio y en este sentido habremos de retrotraernos a su propia fundación.

El DJ tendría como función la presentación introduciendo una música después de otra. La evolución consistiría en la utilización de mezclas y en una interpretación de la música donde a través de ella se creara una sesión musical generando una

⁶⁶ http://www.kalipedia.com/kalipediamedia/ingenieria/media/200708/21/informatica20070821klpinginf_14.Ges.SCO.png

⁶⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Top_40

⁶⁸ The Top Forty or Top 40 is a music industry shorthand for the currently most-popular songs in a particular genre. When used without qualification, it typically refers to the best-selling or most frequently broadcast popular music songs of the previous week.

narrativa improvisada que puede ser llamada *remix* o remezcla.

De este modo la música y su materialización discográfica se convierten en los elementos de creación y el resto del equipo se usa como un instrumento, la herramienta que va modificando al servicio de su sesión. La evolución tecnológica permitirá trabajar con mezcladores y reproductores de sonido, CD o platos de discos, mesa de mezclas, amplificador de sonido y cualquier *hardware* o *software* para procesar el sonido. de este modo la composición será el resultado de la mezcla de fuentes, audio y el tratamiento de los mismos la creación de un *collage* musical.

La actividad del DJ se presenta como multidisciplinar donde no sólo elige la música sino que la mezcla y la altera creando un resultado producto de la suma y la modificación de las partes. Resultará básico para el trabajo del DJ la *sesión*, esto es la interacción y el impacto con el público que acaba configurando al DJ como el guía o el chamán del evento o como el profesional que desarrolla distintas sensibilidades técnicas musicales y sociológicas.

*“Porque su talento artístico reside en combinar el arte de otros, porque su interpretación está construida por la interpretación de otras personas, el DJ es la viva imagen del artista postmoderno.”*⁶⁹

Para comprender el significado de *video-jockey* desglosaremos los dos términos de los que se compone. A primera vista, este término es una voz inglesa y no existe definición en el Diccionario de la Real Academia Española, por ello profundizando en la traducción del término y en la descomposición de su etimología, recordaremos que procede de *video-jockey*, cuya traducción literal es *videomontador*.

⁶⁹ Fran Broughton y Bill Brewster, *Historia del DJ desde los orígenes hasta el garaje*, Robin Book Ma non troppo, 2006, p. 27.

En el Diccionario de la Real Academia Española, encontramos la voz *vídeo* que, según esta obra, hace referencia al soporte magnético que se usa para grabar imágenes y sonido con la finalidad de su reproducción. Otras acepciones de vídeo serían las siguientes: *sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética; grabación hecha en vídeo y aparato que graba y reproduce mediante cintas magnéticas, imágenes y sonidos procedentes de la televisión.*

Tras estas precisiones atendamos en segundo lugar al término *jockey*. Siguiendo con la traducción literal de *vídeo-jockey* como *jinete del vídeo* encontramos una cita de interés, Paul Spinrad autor de *The VJ Book*⁷⁰ vislumbra el camino de esta argumentación: *"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"*.

Asimismo en el Diccionario de Sinónimos y Antónimos podemos encontrarlo como sinónimos de: *jinete, montador, amazona, cabalgador, caballista, caballero...*⁷¹

Esto permite reflexionar para entender así lo que *vídeo-jockey* significa o sugiere. Buscando los orígenes etimológicos diríamos que *jockey* es un diminutivo de *jock*, como equivalente al sustantivo de John que genéricamente, al menos hacia 1529, fue usado para designar a un *chico* o *chaval*. Se encuentra a sí mismo el uso de esta palabra como sustantivo en *Jockey of Norfolk* en la obra de Shakespeare, *Ricardo III*.

En los siglos XVI y XVII este término sería utilizado para designar a los vendedores de caballos, conductores de carruajes, trovadores itinerantes y vagabundos y posteriormente el significado sustantivo pasó a ser una connotación surgiendo

⁷⁰ Spinrad, Paul, *The VJ Book: inspirations and practical advice for live visual performance*, Feral House Book, Los Angeles, 2005, p. 30.

⁷¹ Diccionario de sinónimos y antónimos Espasa-Calpe S.A.

el verbo *to jockey* que viene a ser sinónimo de *to outwit*: ser más listo o burlar. Los *jockeys* como, jinetes o montadores, en su traducción literal, eran *agentes autónomos* nominados por los entrenadores de caballos para conducir sus caballos en las carreras, normalmente por unos honorarios y una parte del premio en caso de ganar. Cuando eran primerizos comenzaban por la mañana con los entrenadores montando el trabajo de la pista (*trackwork*), e ingresando posteriormente en la profesión de montar como *jockeys* aprendices. Un aprendiz de jinete, era conocido como un chico parásito, bicho o mariquita (*bug*), ya que el asterisco (icono) que continuaba tras su nombre parecía un bicho. Todos los *jockeys* debían licenciarse y no podían apostar en las carreras. Después de un tiempo el *jockey* llegaba a ser *senior* y desarrollaría sus relaciones con entrenadores y caballos individuales. A veces los *senior jockeys* eran pagados para ser retenidos por un propietario, para obtener el derecho de que un *jockey* corriera sólo con sus caballos en las carreras.

Con estos antecedentes semánticos, aparecerá la figura del DJ relacionada con la música para definir una profesión o un oficio que tendría como función la presentación introduciendo una música después de otra y que evolucionaría hasta caracterizarse por la utilización de mezclas y la realización de una interpretación de la música, creando a través de ella una sesión musical y generando una narrativa improvisada, surgida básicamente de la remezcla.

Entre los DJ más conocidos de la década de los sesenta hemos de destacar la figura de John Robert Parker Ravenscroft (1939-2004) conocido profesionalmente como John Peel. Peel fue uno de los más duraderos de los DJ de la BBC y uno de los primeros que promocionaron todos los nuevos ritmos: *rock*, *pop*, *reggae*, *punk*, *death metal*, *hip-hop* y música *dance*. Su programa más conocido fue *Peel sessions*⁷² de la BBC Radio 4.

⁷² "I had been working on radio in America since 1961. I came back here in '67 and was by and large unemployable at the time. I hadn't anything to come home to. Just luck really, being in the right place at the right time: music lovers might argue the wrong place at the wrong time.", *John Peel Biography* (pdf).bbc.co.uk., 2005, http://www.bbc.co.uk/radio1/johnpeel/images/pdfs/John_Peel_Biography.pdf. Retrieved on 2008-10-23.

*The Perfumed Garden*⁷³ sería el título dado por John Peel para su programa de radio nocturno iniciado en Londres en 1967. Tras varios años de trabajo en EE. UU. en la radio de pop comercial, volvió a la radio londinense donde realizó diversos bloques de programación en diversas franjas horarias, asumiendo los cambios culturales más significativos y la emergencia del fenómeno *hippie* así como la influencia de las nuevas bandas y artistas incluidos los Beatles, así como la emergencia del *underground*.

Peel comenzó a emitir una mezcla de música folclórica, *blues*, psicodelia y *rock* progresivo, saliéndose del estilo *Top 40*, y sus comentarios serían apreciados por los grandes protagonistas de la música del momento como Brian Epstein, mánager de los Beatles, extendiendo su éxito a una audiencia más amplia en la que se incluían las escuelas y las universidades y superando programas más populares que en principio estaban destinados a las amas de casa.

Peel continuaría su espectáculo hasta que la legislación de lucha contra la piratería de las programaciones de radio le obligó a cerrar el programa en agosto de 1967. En su última semana *The Perfumed Garden*, el 14 de agosto de 1967, duraría toda la noche, desde la medianoche hasta las cinco y media de la mañana. Peel pronunciaría una emocionada despedida, aunque pronto empezaría una columna como en el diario Internacional Times.

El programa *Night Ride* puede ser considerado como una continuación de *The Perfumed Garden*. Una de sus grandes novedades fue la de incorporar a su programa poesía, invitados, y músicas del mundo de los archivos de la BBC, así como una amplia gama de música, desde rock, folk y blues, clásica y piezas vanguardista. En todo caso *The Perfumed Garden* serviría de modelo para muchos otros programas

⁷³ Bob Harris en sus reflexiones sobre John Peel y *The Perfumed Garden* manifiesta: "Broadcasting '...in my stoned solitude from the middle of the North Sea ...' John Peel suddenly arrived in my life with a mixture of records, poetry, letters and conversation. The format was diverse, the content an absolute revelation. The show was called 'The Perfumed Garden'. Even the name was exotic. I could hardly believe what I was hearing. It was instantly clear to me that this was a programme that was stepping way outside of the usual boundaries of playlists and format. The airwaves literally crackled with the sounds of a new generation of music... Captain Beefheart, Quicksilver Messenger Service, Love, the Doors, the Incredible String Band. Whoever this person was, I wanted to be him. I wanted to press a button and be there in that studio, finding this amazing stuff, getting these incredible letters from people who were feeling the same way as me and broadcasting it all for as many people as would listen. At that moment I knew that this was my way forward and that I had to stick by this feeling. That it really was possible to go on air, go out on a limb and just play the music you really loved, with no compromise."

de radio del Reino Unido y muestra de finales del decenio de 1960 y principios de 1970, quedando de Peel su preocupación social, que acompañaría a su idealismo *hippy* que se mantendría constante a lo largo de su carrera. También el apoyo prestado a los artistas de su época, rechazando las posibilidades de ramificarse en la televisión, las artes del espectáculo o la radiodifusión y manteniéndose fiel a Radio Uno, en una constante búsqueda de los nuevos estilos musicales.

Otros DJ destacados de la época sería Gary Bird que registró el programa *Soul Travelin'* nombre que se refiere al *alma popular* y a los artistas de *R & B* de los sesenta y setenta. A mediados de los años sesenta buscó trabajo en la ciudad de Nueva York en WWRL, donde se convertiría en uno de los DJ más populares, también escribiendo letras para canciones de Stevie Wonder que alcanzaron el éxito.

Alan Freed obtuvo su fama como locutor de radio y *disc-jockey* con un programa nocturna de *rhythm & blues* y *country*, combinación musical que el mismo llamó *rock & roll*. Bill Halley, sería la imagen, tocando *rhythm & blues* y *country* usando la guitarra eléctrica. Uno de sus admiradores, Bob Smith (*Wolfman Jack*⁷⁴) trabajaba en los años sesenta en Texas en la radio AM XERB. Tras algunas dificultades se trasladó a Minnesota y finalmente a California donde obtuvo grandes beneficios por su trabajo. Su fama le llevaría a aparecer en la película, *American Graffiti* de George Lucas quien lo muestra en una secuencia emitiendo en vivo desde California.

⁷⁴ <http://www.wolfmanjack.org/wolfman1.htm>

Mike Pasternak, más conocido por el nombre de *emperador Rosko* había nacido el 26 de diciembre 1942 y era hijo de un productor de cine. Influenciado por la Radio KYA de Los Angeles y los DJ Emperor Hudson y Wolfman Jack.

Incorporado a Radio Caroline, una estación de radio pirata que emitían desde un buque de la costa de Inglaterra, en 1964. Participa en el lanzamiento de Otis Redding poniendo de relieve la nueva *motown*, *reggae*, *rock*. Junto con otros DJ como Dave Lee Travis, lanzó la primera discoteca móvil, la Rosko Internacional Roadshow. Rosko también emitiría un programa llamado *The LA Connection* desde sus estudios de California.

Howard Stern nacido en Estados Unidos en 1954 fue asimismo una personalidad de la radio y la televisión conduciendo su propio programa de radio, *El show de Howard Stern*, que se transmitía cuatro veces por semana a través de Howard 100, una estación de la radio satelital Sirius.

Autonombrado *el rey de todos los medios de comunicación* calificó a Michael Jackson como *el rey del pop* convirtiéndose en un profesional mediático muy bien retribuido, y sería elegido por la revista Time como una de las 100 personas que redimensionaron nuestro mundo.

Annie Nightingale aparece en los medios como DJ y como la primera mujer presentadora de la BBC Radio 1 y sin duda la más conocida en Gran Bretaña, comenzando su carrera en 1970 con un show y evolucionando del *rock* progresivo a otros estilos. Su carrera en la radio la combinaría con sus actuaciones como DJ, siendo la primera mujer DJ elegida por la Academia de Radio.⁷⁵

Podemos cerrar esta referencia a los DJ de los sesenta y comenzar la década de los setenta con la necesaria atención a Jimmy Savile. Sir James Wilson Vincent Savile. Nacido en Leeds, en el condado de Yorkshire, Inglaterra, en 1926. Aún siendo un niño, a comienzos de la II guerra mundial, Savile fue reclutado para trabajar en las minas de carbón que aprovisionaban a los aliados, pero una lesión en la espalda,

⁷⁵ Nightingale ha publicado el libro autobiográfico: *Chase The Fade*, 1981. También ha compilado dos álbumes: *Annie On One*, 1996, Grabaciones Celestial.

fruto de una explosión subterránea, provocó que fuera retirado.

En 1943, con un rudimentario equipo formado por un gramófono y amplificadores caseros, Savile, con 18 años, inauguró lo que puede considerarse como la primera discoteca, al alquilar el piso de arriba de la sucursal Belle Vue Road de Loyal Order of Ancients Shephers, una asociación de amigos, evento inicial al que sólo acudieron doce personas y que terminó con interpretaciones al piano de la madre de Savile, Agnes Monica, tras fundirse el equipo de sonido y quemarse parte de la estructura de madera del piano en que estaba instalado. El total de recaudación de la noche fue de dos libras y diez peniques. Savile consiguió entonces un mejor equipo de sonido, elaborado por Dave Dalmour, y consistente en un reproductor eléctrico, un plato y unos altavoces de dos pulgadas y media.

Las actuaciones de entretenimiento de Savile como DJ en directo tuvieron muy buena acogida y Mecca Ballrooms lo contrató para difundir el modelo en todo el país, actuando por vez primera en Ilford y haciéndose para ello con un nuevo equipo de sonido construido por Westrex. En 1947, en el Grand Records Ball del Hotel Guardbridge, Savile introdujo lo que sería un avance revolucionario en la historia del entretenimiento DJ en directo, al ser el primero en usar dos platos a fin de reducir el tiempo de cambio entre un disco y el siguiente. Otra innovación de Savile sería la de hablar al público en directo mediante un micrófono entre canción y canción.

Su carrera en la radio alcanzó prestigio en 1958 trabajando como DJ para Radio Luxemburgo hasta que en 1968 se unió a BBC Radio 1. En los 19 años de estancia en BBC 1, Savile presentó inicialmente *Savile's Travels* y el show *Speakeasy*, pero fue sin embargo mucho más popular su posterior programa, *Jimmy Savile's Old Record*

Club, que comenzó en 1973 —bajo el nombre de *The Double Top Ten Show*— y que duró hasta 1987, fecha en la que Savile abandonó aquella emisora. La carrera de Savile en televisión comenzó en 1960, presentando el programa musical *Young at Hearth* en la Tyne Tees Television aunque su salto a la fama vino de la mano del conocido programa de la BBC 1 *Top of the Pops*, que comenzó en 1964 y se grababa en una iglesia reconvertida en estudio en Rusholme, Manchester; así como por el programa *Jim'll fix it* (1975-1994) que fue precedido por el programa de variedades *Clunk, Click* (1973-1975). Jimmy Savile se caracterizaría siempre por ser, un personaje excéntrico, y un gran trabajador en obras de caridad, colaborando como voluntario para el Hospital Stoke Mandeville y siendo presidente honorífico de Phab, una ONG dedicada a la integración de las personas con discapacidades físicas en la comunidad.⁷⁶

El mundo de las discotecas tendría una duración de cerca de dos décadas. Muchas de ellas lograron gran éxito: en París, *Whiskey-A-Go-Go*, *Chez Castel*, frecuentada por los existencialistas franceses Jean Paul Sartre y Simone de Beauvoir, *Chez Regine*; en Nueva York, los clubes de *jazz* *Birdland*, *Embers*, *Round Table*, *Down Beat* y *Blue Note*.⁷⁷

En *Le Club* fue el primer DJ Peter Duchin, pianista muy escuchado en la radio MOR en los últimos 80 y finalmente vicepresidente de la New York State Council on the Arts⁷⁸. En el Lyceum de Londres, un teatro de variedades, que reuniría los elementos del club moderno con *disc-jockeys*, luces y pistas de baile, actuaría como *disc-jockey* Ian Samwell, guitarra rítmica del grupo Cliff Richard and The Drifters y autor del famoso tema *Move It*⁷⁹, que alcanzaría el número dos en las listas de éxitos, constituyen el primer *rock & roll* escrito en el Reino Unido. A partir de 1961 actuaría en el Lyceum, considerado por Dave Godin el primer lugar que podría

⁷⁶ Savile escribió su autobiografía *As It Happens*, ISBN 0-214-20056-6, *Barrie & Jenkins*, 1974. *Jimmy Savile, Love is an Uphill Thing*, ISBN 0-340-19925-3, *Coronet*, 1976 (softback edition of *As it Happens*). *Jimmy Savile, God'll Fix It*, ISBN 0-264-66457-4, *Mowbray, Oxford*, 1979.

⁷⁷ F. Broughton y B. Brewster, *Last Night: a DJ Saved my Life*, 2006. p. 64 y siguientes.

⁷⁸ Duchin, Peter, *Ghost of a Chance: A Memoir*, Random House, ISBN 978-0679414186, 1996.

⁷⁹ *Move It* es un sencillo de Cliff Richard y The Drifters, editado el 29 de agosto de 1958 y publicado en un sencillo con el mismo nombre junto a *Schoolboy Crush*. Esta canción fue un verdadero record en ventas y todo un hito del auténtico *rock and roll* procedente de EE. UU.

merecer el nombre de *discoteca*.

Guy Stevens (1943-1981) se consagra en la década de los sesenta y de los setenta como otra de las figuras más influyentes del DJ y de la producción y gestión musical. Pianista y compositor, su propia música creará dos importantes referencias, la producción de Procul Harum —el nombre de un gato de su propiedad convertido en una banda de éxito— y la de Mott the Hoople, nombre inspirado en un libro de Willard Manus, uno de los mayores representantes de la moda *glam*, dejándose sentir su influencia musical desde los Rollings Stones hasta Nirvana. Su trabajo como DJ en Londres se fundamenta en su pasión por el *rock*, el *R & B*, *ska* y *jazz* y en su apoyo a las grandes figuras de su época, entre otros, The Beatles y Eric Clampton.⁸⁰

Terry Noel es considerada la primera *superestrella* DJ y la primera persona que mezcla los registros a mediados de los 60. Pasa de la Universidad de Siracusa a Brooklyn y acaba convirtiéndose en la persona de confianza de Sybil Burton cuando tras separarse de Richard Burton monta en Nueva York *Arthur*, la más famosa discoteca de los 60 y 70. Para ella la radio lo fue todo. Acabará posteriormente trabajando en el Club Ondine, frecuentado por Andy Warhol.

Una noche de 1968, Francisco Grasso, visitaba Salvation 2 en Central Park, el director de la sala le pidió sustituir a Terry Noel que estaba enferma. De este modo este neoyorquino de origen italiano, nacido en Brooklym en 1948 y que había empezado su vida artística como bailarín, se convirtió en el alma de la música de un lugar visitado por la gente famosa. Con su buena selección de música hacía sonar sin interrupción clásicos, Santana, Mitg Rayaner, Ike y Tina Turner, James Brown, Four Top, Supremes Tentation, consiguiendo un tocadiscos —Thoreu— de

⁸⁰ Sam Cameron escribe las siguientes palabras (son el texto de un monólogo de Patrick Campbell-Lyon en el CD de Nirvana Teatro Secreto de Edsel Documentos, EDCD407, publicado en 1995): "...La música que estaban escribiendo y produciendo era demasiado etérea de Guy de sabor le gustaba su sonido a blues, carnoso y rítmico de modo que en ese frente no tiene nada en común pasó la mayor parte de su tiempo con los dientes Spooky Steve Winwood y la banda de tráfico y más tarde con la Mott Hoople cada cierto tiempo en un club o un happening. Lo vi saltar a la luz pero como nuestra música empezó a tomar nos aleja cada vez más a Europa, He perdido la vista de él por un tiempo Empecé a escuchar una palabra nueva: itinerario Nirvana es ahora mucho de la demanda en Alemania, Francia y Escandinavia donde tuvimos un éxito con Rainbow Chaser aproximadamente un año después me escucha a través de la Isla de la vid Guy fue que teniendo un largo de vacaciones... cortesía de HMP.Y luego se fue en la lista de desaparecidos durante algunos años la próxima vez que lo vi fue en un concierto de Chuck Berry en el club Speakeasy, un músico de La Meca en Marlborough Street, Londres W1 en apariencia no había cambiado pero en sus ojos una especie de agresión ha crecido donde la luz antes de inocencia corazón había vivido, se veía triste..."

velocidad variable, plataforma con la que podía ajustar la velocidad.

Su éxito se debía a su talento para la mezcla de los registros. En 1969 pasó a Santuario, una iglesia bautista en West 43 Rd transformada en una discoteca hasta que se cerró 1972, Francisco Grasso abandonó el *vjing*.

Larry Levan comenzó como DJ en New York en 1971, desarrolló todo el oficio en clubes como Arthur, Santuario, La Salvación, The Loft. Los DJ Terry Noel, Francisco Grasso, David Macuso, Nick Sian, Michael Capello, Steve D'Acuista, habían construido un nuevo mundo, el de la música de baile⁸¹. Su música crea un anagrama: *rock, latina, soul, funk, rhythm and blues*, un mundo de decoraciones básicas.

Garaje el Paraíso, en King Street al oeste del Soho, pasó en los años ochenta a ser el club mítico, más grande del mundo, por su sonido y escena. Larry Levan el DJ más famoso de su momento trabajó en la zona de *chill out* donde se mostraban películas, un bar sin alcohol y una pista grande relativamente espartana.

A finales de los sesenta se formaba la banda de rock británica UFO, en honor del club londinense inaugurado el 23 de diciembre de 1966, y en el que había participado ya los cuatro músicos de aquella formación: Phil Mogg (vocalista), Mick Bolton (guitarrista), Pete Way (bajista) y Andy Parker (batería). Surgido como *hard rock* con influencias de *blues* y *boogie*, la banda incorporó a Michael Schenker de Scorpions en 1973 y en 1975 estrenaron en televisión la película *The UFO incident* alcanzando éxito internacional con *Strangers in the Night*, uno de los álbumes más comerciales de los setenta y prosiguiendo una carrera de éxitos resultado una veintena de álbumes.

⁸¹ Larry Levan, *Paradise Garage*, F. Broughton y B. Brewster, *Last Night: a DJ Saved my Life*, 2006.

Hemos visto cómo la evolución de estos *disc-jockeys* han allanado el camino de lo que posteriormente sería el VJ. La evolución de la música en el siglo XX, sus continuas transformaciones y finalmente, sus remezclas, fueron fundamentales para entender el bagaje cultural que se esconde detrás de la aparentemente superficial cultura VJ.

2.6. Relaciones entre lo visual y lo sonoro: la sinestesia

Una argumentación que se configura a lo largo de nuestra exposición atiende al desarrollo artístico, la estética y técnica de la imagen y del sonido. En este sentido podemos considerar el fenómeno de la *sinestesia* —del griego *sin*, junto y *aistesia*, sensación— que se refiere a las sensaciones subjetivas que cada individuo experimenta de manera personal y que permite que una persona pueda *oír colores*, *ver sonidos* y *percibir sensaciones gustativas al tocar* un objeto, algo que tiene especial interés dentro de las relaciones entre lo visual y lo sonoro.

Como señala John Harrison⁸², la *sinestesia* significa la mezcla de varios sentidos diferentes estableciéndose a través de la percepción la correspondencia entre tonos de color, tonos de sonidos e intensidades de sabores.

Desde una perspectiva biológica se considera que entre las funciones identificadas en el cerebro límbico, destacan la memoria, el surgimiento de las emociones y el centro de las relaciones sinestésicas, que aluden a interferencias entre percepciones sensoriales tales como la visualización de una canción o el tacto de un sabor. Estas esencias sensoriales pueden ser traducidas a cualquier tipo de percepción. Richard E. Cytowic⁸³ clarifica las diferencias entre la corteza cerebral y el sistema límbico: “sabemos desde hace mucho tiempo que las asociaciones entre diferentes localizaciones de la corteza cerebral están en la base del lenguaje. Sólo el humano tiene la habilidad de hacer asociaciones entre dos estímulos no emocionales; es por eso que podemos poner nombre a los objetos.”

⁸² John Harrison, *El extraño fenómeno de la sinestesia*; Sanz, Juan Carlos, *Lenguaje del color. Sinestesia cromática en poesía y arte visual*, Madrid, H. Blume/Akal, 2ª ed. 2009; Tornitore, Tonino *Storia delle sinestesia. Le origini dell'audizione colorata*, Genova.

⁸³ Richard Cytowic, *Synesthesia: A Union of the Senses*, MIT Press, 2d Edition, 2002.

A través de sus estudios, el referido profesor probó que la *sinestesia* es una experiencia muy común, y que en algunos individuos se produce de forma concreta, directa y consciente, manifestándose como una percepción de algo fuera de su cuerpo, de forma que realmente pueden ver sonidos u oír colores.

La *sinestesia* además de tener una raíz emocional, parece estar directamente relacionada con la memoria, que propulsa las emociones y permite establecer relaciones entre las cosas. Un sonido nos evoca un lugar, tal vez este lugar nos recuerde a una persona, esta persona nos recuerda un color y este color nos recuerda a una emoción y esta emoción nos empuja a crear; todo esto puede ocurrir a un nivel totalmente subconsciente. En una experiencia de sinestesia audiovisual, las tres únicas cosas que percibimos a escala consciente son el sonido, el color y las emociones que los entrelazan.⁸⁴

La *sinestesia* ha pasado a constituir en el arte una figura retórica, que mezcla sensaciones auditivas, visuales, gustativas, olfativas y táctiles, asociando elementos procedentes de los sentidos físicos con sensaciones internas. A través de asociaciones sinestésicas se vinculan conceptos abstractos con realidades sensibles. Esta mezcla o unión de los sentidos se viene utilizando en la poesía, en el teatro, en la música y en las investigaciones de carácter científico, pasando a la *performance* y a la videocreación, constituyendo un fenómeno puramente experiencial y un objeto de investigación dentro de la psicología experimental y de las nuevas tecnologías relacionadas con la inteligencia artificial.

Richard Cytowic⁸⁵ demuestra que esta experiencia sensorial tiene una base cerebral que se relaciona con el conocimiento humano, la razón y la emoción y mantiene que existen personalidades sinestésicas, sobre todo en el mundo de los artistas,

⁸⁴ Timothy, Baird Layden, *Aportaciones teóricas y prácticas sobre la sinestesia y las percepciones sonoras en la pintura contemporánea*, tesis doctoral, Dpto. Pintura Facultad de Bellas Artes, Universidad de Barcelona.

⁸⁵ Richard, Cytowic, *Synesthesia: A Union of the Senses*, MIT Press, 2d Edition, 2002.

y distingue la intensidad en la sinestesia, las categorías sonido/color y sonido/imagen, la traducción de secuencias y las correspondencias entre sensaciones sensoriales.

Según Cytowic, hay una exuberancia de combinaciones en las asociaciones de los sentidos: "La desproporción en los tipos de sinestesia diferentes es en sí misma intrigante. Los cinco sentidos: visión, oído, gusto, tacto y olfato, podrían cada uno tener cinco agrupaciones sinestésicas más: visión con sonido, visión con gusto, visión con tacto, etcétera. Las relaciones sinestésicas normalmente operan sólo en una dirección, lo que significa que, para un *sinesteta* en particular, la visión puede inducir al tacto, pero el tacto no inducirá a ninguna percepción visual. Con este número de posibles agrupaciones, noté con interés que algunos sentidos, como la visión y el sonido, están implicados mucho más que otros, por ejemplo el olfato. Para ciertas personas con audición cromática, ciertos sonidos, especialmente hablados, y la música, no son solamente oídos, sino que también producen visiones de luz y formas coloridas de patrones en movimiento.

Es conocida la referencia⁸⁶ a este fenómeno con respecto a artistas y personalidades con mentalidad creativa. T. Baird Layden refiere la relación entre la sinestesia y la pintura, influida por la música, el sonido y otros aspectos intangibles de la realidad.

Refiriéndose al checo Kupka como uno de los iniciadores del arte abstracto, como uno de los primeros artistas cuya pintura es expresión de una interconexión de todas las cosas y singularmente de la música. Así en su obra *Piano, teclado, lago* (1909), Kupka utiliza los colores rojo, verde, azul y violeta, que representan las notas de las claves mayores del piano.

⁸⁶ E.M., Hubbard, V.S., Ramachandran "Cross wiring and the neural basis of synaesthesia", *Investigative Ophthalmology & Visual Science*, vol. 42, nº 4, 2001; V.S., Ramachandran, E.M., Hubbard, "Synaesthesia – A window into perception, thought and language", *Journal of Consciousness Studies*, vol. 8, nº 12, 2001.

De este modo la música aparece como una fuente de inspiración para la visualización del mundo abstracto, y la sinestesia como un puente entre las artes, poniéndose de relieve la relación entre pintores y músicos contemporáneos, como sucede con la correspondencia entre Kandinsky y Schönberg, donde el pintor, entusiasmado por la obra del músico, manifiesta su intención de expresarse de la misma manera a través de la pintura, a cuyo respecto destaca Baird Layden que ambos tenían en común un concepto de lo irracional de la expresión artística, la abstracción y la disonancia.

Es interesante resaltar que la visión de colores no la asociaba Scriabin a notas aisladas, sino a acordes y sobre todo a cambios de tonalidad. Aunque es frecuente en individuos sinestésicos que la visión de un número evoque un color concreto, por ejemplo ver un tono de verde al visualizar un 5, no suele ser la emisión de una nota aislada o un ruido el que evoque la visión de un color, aunque puede producirlo. Las experiencias son más habituales con música, sobre todo si ésta incluye una variedad de acordes y cambios frecuentes de tonalidad, o si ésta no acaba de definirse, como ocurría con determinadas músicas de su época. Las obras musicales *coloristas* provocan con más facilidad el fenómeno. Scriabin señalaba que la música de Beethoven raras veces le evocaba colores, mientras que la escucha de obras de Rimsky-Korsakov sí.

Éstas y otras consideraciones llevan al citado autor a manifestar que el advenimiento del fonógrafo, la radio y los nuevos lugares de ocio, fenómenos éstos que consideraremos junto al origen y desarrollo de los DJ, fue muy importante para los artistas de las primeras décadas del siglo XX como punto de partida para una nueva expresión visual en busca de un nuevo lenguaje para comunicar la intensidad de la vida urbana.

Con respecto a las relaciones entre la sinestesia y la música contemporánea, las investigaciones teóricas suelen centrarse en las figuras de *Olivier Messiaen* y *Alexander Scriabin*, ambos sinestésicos, cuyas obras son el ejemplo más claro del tipo de sinestesia, no sólo mostrando colores a partir de la música, sino también en algunos casos, haciendo música a partir de la escala cromática.

El estudio de la sinestesia en la música o los sonidos abarca diferentes aspectos: se habla de personas que ven colores con notas individuales, aunque esto no es lo más frecuente, pues es necesario la captación del tono perfecto, según parece poseer Scriabin. Pueden producirse con timbres de voces, de instrumentos..., aunque lo más común, a nivel musical, es que se produzcan sinestesias debidas a sensaciones con acordes o cadencias musicales.⁸⁷

Como ya hemos visto, los dos grandes compositores musicales asociados a la sinestesia son Alexander Scriabin y Olivier Messiaen.

Alexander Nikolaievich Scriabin, (1872), influido por compositores como Sergei Prokofiev, Nikolai Roslavets, y Igor Stravinsky, destacaría como uno de los más innovadores y más controvertidos compositores musicales, alternando su creación con la construcción de pianos, después de encontrar la fascinación de los mecanismos pianísticos.

Sus obras son consideradas como la influencia de la sinestesia, siendo su principal virtud asociar cada tonalidad con un color determinado, creando así un modelo. Su sistema de colores, a diferencia de la mayoría de las experiencias sintestésicas, se ordena según *el círculo de quintas* a fin de mostrar la relación espectral. Está basado en el sistema que Isaac Newton describe en su libro *Opticks*.

⁸⁷ B. M, María Lara, *¿Qué es la sinestesia?*, 2005. Brad Lemley nos pone un ejemplo de sinestesia sonido y tacto: a Carol Crane le gustan casi todos los tipos de música, pero los conciertos le afectan en una forma peculiar. "Siento el sonido de las guitarras como un soplo en los tobillos. El piano me presiona aquí", manifiesta, tocándose el pecho encima del corazón. "Y el jazz de Nueva Orleans me golpea por todas partes, como una lluvia". Sean A. Day, un profesor de inglés de la Universidad de Miami que es sinestésico y mantiene una de las numerosas webs sobre el tema, comenta "los sonidos de instrumentos musicales me hacen a veces ver algún color determinado, a unos pocos metros delante de mí; cada color es específico y consistente con el instrumento, por ejemplo un piano me presenta un color azul cielo, y un saxo tenor, una luz de neón de color púrpura". Para Day, las percepciones son parte del mundo exterior, dice: "Un piano es una neblina azul, las guitarras eléctricas son líneas anaranjadas o rojizas flotando en el aire".

Se destacan entre sus obras tres sinfonías, un *Concierto para piano* (1896), *El poema del éxtasis* (1908) y *Prometheus*. En *El poema del fuego*, incluye una parte para *clavier à lumières*, que era un órgano colorido diseñado específicamente para la sinfonía, tocado como un piano, pero que proyectaba luces de colores en una pantalla del teatro donde se presentaba en vez de notas.

En su autobiografía *Recolecciones*, Sergéi Rajmáninov grabó una conversación que él había tenido con Scriabin y Rimsky-Korsakov (quien también poseía la condición) acerca de la habilidad sinestésica de Scriabin. Rajmáninov se sorprendió al darse cuenta de que la asociación entre notas y colores era la misma en ambos. Aunque escéptico, luego logró darse cuenta que Scriabin asociaba un mi bemol con el color púrpura, mientras que Rimsky-Korsakov lo asociaba con el azul.⁸⁸

Wagner proporciona a Kandinsky una de sus primeras y más intensas experiencias sinestésicas, durante una representación de *Lohengrin* en Moscú: “los violines, los contrabajos, y muy especialmente, los instrumentos de viento personificaban entonces para mí toda la fuerza de las horas del crepúsculo. Mentalmente veía todos mis colores, los tenía ante mis ojos”.

Kandinsky, al igual que Scriabin, se interesó más en la disonancia de color y música, para evocar esas percepciones que producían emociones más intensas en la degustación del arte. Las sinestesias de Kandinsky poseían gran sensorialidad, presentándose tanto a nivel visual, como acústico y táctil. A sus más ambiciosas obras las llamó *Composiciones*, lo que probablemente conllevaba una metáfora musical. A través de ellas intentó ejercer sobre el espectador un impacto como el que podría sentir con la música.

⁸⁸ E. E. García, “Rachmaninoff and Scriabin: Creativity and Suffering in Talent and Genius”. *Psychoanalytic Review*, 91, 2004, p. 423–42.

Las teorías tonales de Scriabin van parejas a las de Kandinsky, y ambos pretendieron encontrar equivalencias entre sonido, color y sentimiento. La música de Schoenberg trazaría un paralelismo nada casual con la obra pictórica de Kandinsky: el cromatismo libre, la disonancia no resuelta y el posterior modelo dodecafónico fueron transformaciones hondas de la música que firmó a su manera Kandinsky en las artes visuales.

La segunda figura musical relacionada con la sinestesia es la de Olivier Messiaen, nacido en Aviñón en 1908, cuya música rítmicamente compleja, sería influida al experimentar una cierta sinestesia, manifestada como una percepción de colores cuando oía ciertas armonías, destacándose su fascinación por el canto de los pájaros. Él se consideraba también ornitólogo, desarrollando varias obras basadas enteramente en los cantos del mirlo y de pájaros exóticos.

El color también se encuentra en la música de Messiaen. Messiaen dijo que los términos *tonal*, *modal* y *serialismo* y otros términos semejantes, estaban enmascarando conveniencias analíticas, y que para él no había ni modales, ni tonales ni composiciones seriales, solamente música con color y música sin color.

Para Messiaen los compositores Monteverdi, Mozart, Chopin, Wagner y Stravinsky escribieron música en varios tonos. Messiaen experimentó una cierta sinestesia, manifestada como la experiencia de los colores cuando se escucha o imagina la música, aunque dijo que él no percibía los colores visualmente.

En algunas de sus partituras, Messiaen anotó los colores de la música —en especial en *Couleurs de la Cité Céleste* y en *Des canyons aux étoiles*— con el propósito de ayudar al director en la interpretación, más que para especificar qué colores debía experimentar el oyente. “Uno de los grandes dramas de mi vida —dirá— consiste

en decirle a la gente que veo colores cuando escucho música, y ellos no ven nada, nada en absoluto. Eso es terrible. Y ellos no me creen. Cuando escucho música yo veo colores. Los acordes se expresan en términos de color para mí. Estoy convencido de que uno puede expresar esto al público”.

Las referencias a la luz, el color y lo visual son constantes tanto en sus obras como en los títulos de los movimientos: *Cristo, luz del paraíso* (XI en *Èclair sur l’Au –delà*, que se podrá traducir como *Relámpagos del más allá*), *Confusiones del arcoíris para el ángel que anuncia el fin de los tiempos* (VII en *Quatuor pour la fin de temps*), (VII en *Des Canyons aux étoiles*, *De los cañones a las estrellas*.)

Messiaen es un caso singular en la asociación de color y música, invirtiendo los términos incluso: del color a la música en lugar de la música al color.

A lo largo de esta referencia sobre la sinestesia, se han puesto de manifiesto las relaciones entre la música y las imágenes. En tal sentido, Andrea Marichal, realiza unas precisiones a lo largo de la historia, recordando que esta relación ha sido un tema recurrente en las artes, la ciencia y la filosofía. Filósofos griegos como Aristóteles y Pitágoras especularon con que debía existir alguna correlación entre la escala musical y los colores del arcoíris. Pitágoras descubrió una correspondencia entre los intervalos musicales y los radios aritméticos. Su sistema de siete modos se basaba en los siete planetas conocidos, cuya vibración según él, creaba la música de las esferas.

Newton relacionaría cada tono de la escala musical con cada uno de los siete colores primarios del espectro, y en 1780 el jesuita Louis Bertrand Castel construyó el clavecín ocular, que contenía sesenta ventanas pequeñas con diferentes vidrios de colores y una pequeña cortina que era descorrida cuando se tocaba una tecla

de forma que se veía el color de una ventana. En un modelo mejorado en 1754, Castel utilizó quinientas velas con espejos reflejantes para que dieran la suficiente luz para una audiencia mayor, y otros experimentarían con maquinaria diversa en la época victoriana, incluyendo líquidos de colores y luz del día filtrada a través de un vidrio en un cuarto oscuro. También se desarrollaron las linternas mágicas y los autómatas musicales.

Con estos antecedentes, Marichal continúa con la consideración de los grandes artistas interesados en la relación entre la música y la pintura, como Kupka y Kandinsky, de quien se vuelve a recordar su gran amistad con Schoenberg, cuya música le introdujo a la idea de *disonancia*. La armonía estaba sufriendo un cambio radical al mismo tiempo que la pintura y el arte se estaban transformando. Para este autor, cubismo, futurismo, orfismo, vorticismo y sincronismo estaban dirigidos principalmente a abrir el arte visual a la dimensión temporal, para lo que utilizaban conceptos como el de ritmo, dinámicas, velocidad y simultaneidad así como términos musicales como decadencia, disonancia y polifonía, mostrando una relación muy cercana entre las tendencias de la temporalización en el arte y los fenómenos musicales.

Cuando las artes plásticas se liberaron de la imitación de la realidad, se abrió la posibilidad de utilizar cualquier material que los artistas necesitaran para crear un nuevo espacio en el arte. Las nuevas tecnologías vinieron a extender, e incluso reemplazar, los materiales usados previamente por pintores y escultores. Graham Bell hizo música para teléfono y el habla. Thomas Alva Edison produjo un fonógrafo parlante que hablaba, susurraba y cantaba. Dickson desarrolló el kinetógrafo para sincronizar el sonido con la imagen en movimiento. En 1917 Erik Satie convirtió máquinas de código morse y de escribir en instrumentos musicales.

En los años cincuenta, con el arte cinético, que tenía como bandera la *luz y el movimiento*, se desarrollaron instrumentos cada vez más sofisticados como el *musicoscopio* y el *ortofonio* de Goepfert, y se hicieron experimentos en el medio cinematográfico como una forma de visualizar los fenómenos musicales.

La expansión del arte para incluir la música, el ruido, el sonido y el silencio, permitió a los artistas entender que la percepción del espectador existe en el tiempo, así como los gestos del artista. Un ejemplo de esto último es la *Caja con el sonido de su propia construcción* de Robert Morris.

Finalmente se llegaría a las importantes manifestaciones y producciones producidas por Jackson Pollock en la pintura y John Cage en la música. Pollock sería el más importante representante del impresionismo abstracto, creando ritmos de colores.

Pollock se distancia del arte figurativo y desarrolla técnicas como el *splashing* o el *dripping*, consistentes en lanzar pintura al lienzo o dejarla gotear encima de éste (*action painting*), sin utilizar dibujos ni bocetos. No trabajaba la tela con utensilios tradicionales como el pincel, sino mediante la técnica del *dripping*, dejando gotear o chorrear la pintura desde un recipiente con el fondo agujereado, que el pintor sostenía en la mano o bien, en menor medida, desde un palo o una espátula. De esta manera pintar no era algo que se hacía con la mano, sino con un gesto de todo el cuerpo.

“En el suelo es donde me siento más cómodo, más cercano a la pintura, y con mayor capacidad para participar en ella, ya que puedo caminar alrededor de la tela, trabajar desde cualquiera de sus cuatro lados e introducirme literalmente dentro del cuadro. Por eso, intento mantenerme al margen de los instrumentos

tradicionales, como el caballete, la paleta y los pinceles. Prefiero los palos, las espátulas y la pintura fluida que gotea y se escurre, e incluso un empaste espeso a base de arena, vidrio molido u otras materias”⁸⁹

Jackson Pollock llevó la sinestesia en su obra a su nivel más alto en su serie *Sonidos en la hierba*. En una pintura de esta serie, la titulada *Sustancia reluciente*, se puede percibir según Timothy Baird Layden, el sonido de los pequeños suspiros orgánicos que surgen de entre las hierbas cuando miles de pequeños pies pisan sustancias relucientes, sonando como si estuvieran caminando sobre lodo.

La experimentación facilitaría la colaboración entre artistas de diversos campos en obras multidisciplinares como sucedería en la colaboración desde 1942 del músico John Cage, el bailarín Merce Cunningham y el pintor Jasper Johns. Inspirado en una pintura tántrica del Nepal del siglo XVII, Johns realizaría una serie de tres pinturas con la imagen de Shiva —Sámvara— entre cuyas habilidades figura el arte, el ascetismo y la danza. El bailarín Merce Cunningham colaboraría en las instalaciones diseñadas por Jasper Johns y John Cage. La exposición *Dancers on a plane*⁹⁰ fue una exposición de trabajo de tres amigos que han extendido las fronteras de las artes durante gran parte del siglo XX, y que a las edades de sesenta, setenta y ochenta años, aproximadamente, dan señales de dejar sus oficios. También son notables por como impidieron la presencia de fronteras dentro de sus propias disciplinas, y por haberse movido en los dominios de los otros, en la mejor tradición de la amistad, cada uno respetando la autonomía del otro.

El tiempo y el cambio promovieron la realización de eventos efímeros, utilizando varios medios, tal como los que efectuaron G. Brecht, Dick Higgins, Alison Knowles y otros artistas del Fluxus, que en sus acciones audiovisuales hablaban del cambio

⁸⁹ P. Fride, R. Carrassat e I. Marcadé, *Movimientos de la pintura*, Larousse, 2005, p. 151.

⁹⁰ Sobre la obra multidisciplinar de estos tres grandes artistas que trabajaron juntos durante más de cuarenta años, se celebró la exposición *Dancers on a plane*, que tuvo lugar en The Anthony d’Offay Gallery de Nueva York y en The Tate National Gallery de Londres en 1989.

constante. Fluxus sería una pieza esencial en la construcción del videoarte.

Paralelamente, surge el concepto de *intermedia* que fue desarrollado por Dick Higgins para definir trabajos que existen conceptualmente entre medios que estaban previamente definidos y separados. A diferencia del *mixed media* en el que se mezclan diferentes elementos pero podemos reconocerlos, en el *intermedia* estos elementos están fusionados de forma que no podemos reconocer la diferencia entre ellos.

El uso del término *intermedia* sería útil en los años sesenta para acercarse a trabajos nuevos como los de Nam June Paik y Benjamin Patterson, que realizaron eventos musicales que eran remplazados por acciones no musicales, o a los trabajos de John Cage y Philip Corner, que según hemos manifestado exploraron el *intermedia* entre música y filosofía. Finalmente la *performance* se constituiría como *intermedia*, al ser una fusión conceptual del escenario, la visualidad y los elementos sonoros. El concepto de *intermedia* era desestabilizador para la institución del arte, que necesitaba clasificar todo y compartamentalizarlo.

El término *performance* se difundiría en las artes plásticas a partir de la expresión inglesa *performance art* con el significado de *arte en vivo*, ligado al arte conceptual, a los *happenings*, al movimiento artístico *Fluxus events* y al *body art*. El término *performance* comenzaría a ser utilizado especialmente para definir ciertas manifestaciones artísticas a finales de los años sesenta, y tendría su auge durante los años setenta y ochenta del pasado siglo XX.v

2.7. Las derivaciones de la música disco y la música electrónica popular

Antes de concluir este capítulo, dedicado a la estética musical contemporánea, convendría referirnos brevemente a las últimas derivaciones de los géneros musicales en el siglo XX y mencionados en apartados anteriores. Uno de estos géneros, que más influiría en la música popular contemporánea sería el *hip-hop*, movimiento artístico que surge en los Estados Unidos a finales de los años sesenta, cuando los primeros DJ empezaron a aislar la percusión y extenderla, adaptación de ritmos electrónicos que sería acompañada por el *rapping*, técnica rítmica basada en la improvisación.

Las raíces del *hip-hop* se encuentran en la música afroamericana y surge como música en la postcultura de los años sesenta y setenta, vinculándose al *dub*, género musical electrónico desarrollado en Jamaica a partir de los años setenta, que consiste en añadir a la canción existente sonidos de eco, énfasis en bajo y batería, efectos sonoros como alarmas, sirenas, sonidos de animales, constituyendo un género musical basado en *remixes* de canciones, jugando en las pistas con las grabaciones y creando a veces sonidos impresionantes que transmiten nuevas sensaciones.

El *hip-hop* tendría una influencia básica en la década de los ochenta con una reacción contra la música *disco* utilizando la mezcla de audio y el *scratching* junto con los *breaks* —interrupciones— y creando elementos distintivos, rítmicos.

El *house*, en sus inicios *underground* ocuparía el mismo papel que el *hip-hop* en Nueva York a comienzos de los ochenta, y como una derivación de la música *disco* de los años setenta. Mezcla de *soul*, *R and B*, folk, salsa, *rock* y pop, nacería el *house*

music por medio de la sonidos electrónicos.

Como el *hip-hop*, el *house* se basaría en tomar versiones minimalistas de canciones antiguas mezcladas con sonidos electrónicos, mayormente con percusiones de sonido grave, acelerando el ritmo y consagrando la música electrónica a través de una utilización instrumental de secuenciadores, sintetizadores, *samplers* y cajas de ritmos.⁹¹

Inicialmente, el *house* es un estilo que pertenece a la cultura *underground*. El término sin duda está vinculado a una de las discotecas más famosas de los Estados Unidos, la Warehouse de Chicago fundada en 1977 bajo la dirección de Robert Williams cuyo DJ, Frankie Knuckles, es considerado el *padre de la música house*, siendo asimismo pioneros David Mancuso, Larry Levan, Nicky Siano, Walter Gibbons y François Kevorkian, pasando este estilo a Detroit, Nueva York, Nueva Jersey y Miami y trasladados finalmente a Europa.

Amigo de Larry Levan, el primer DJ de Paradise Garaje, Knuckles había comenzado su trabajo como DJ en 1971 en Continentals Baths una sala en el Central Park de New York, instalándose después en Chicago en 1977, en el recién fundado Warehouse, donde nacería el *house*, música rápida para bailar, construida sobre la repetición de una secuencia creada electrónicamente con la ayuda de un sintetizador, normalmente un Roland SH-101 o un TB 303.

Este género de música electrónica será definido por DJ como Ron Hardy, Marshall Jefferson, Larry Heard, DJ Pierre, Chip E, Jesse Saunders, Todd Terry, Ralphie Rosario, Farley Jackmaster Funk, Tony Humphries y en Europa desde mediados de los ochenta por DJ y grupos musicales como Eddie Richards, Tony Thomas, MARRS, Beatmasters, 808 State, S'Express, D Mob, Baby Ford y Pet Shop Boys entre otros.

⁹¹ Los instrumentos más conocidos serían el Roland TR-808, TR-909, TB-303, Roland SH-301, Corp. M1.

House sería ante todo la música *underground*, un tipo de música distinta, un gusto musical diferente. Por ello se dirá que la música *disco* había muerto. El *house* trata de crear una nueva música *underground* que no se escucha en la radio, algo nuevo nacido de la creatividad de los DJ.

Se dice que en sus orígenes esta música triunfa en centros frecuentados por las comunidades gay, afroamericanos y latinos, pero pronto se consagra como una nueva forma de música electrónica⁹². Su creador sería Frankie Warren Knuckles Jr.

Con una grabadora de bobina, Knuckles utiliza temas de *jazz*, clásicos *synt pop*, *new wave* y los reedita extendiendo los *intro* y los *breaks*, añadiendo nuevos *beats* y sonidos, para conseguir que funcionasen mejor en la pista, reformando los discos por completo. Jamie Principe DJ, vocalista americano, triunfa con *Your Love* (1985) una de sus colaboraciones con Frankie Knuckles, realizada en una copia de casete convertida luego en vinilo.

Knuckles abandona el Warehouse en 1982 y abre su propio club, el Power Planet, sustituyéndole en el Warehouse —ahora llamado Music Box— Ron Hardy, quien se convierte también en el más influyente DJ de Chicago, constituyéndose en un ídolo lleno de imaginación, con modificaciones radicales de bandas, tiempos rápidos sonidos duros y música *funky* destinada al baile.

El *house* como estilo musical había recibido la influencia del grupo musical vanguardista alemán Kraftwerk, que venía ocupando un lugar especial en Europa dentro de la música electrónica contemporánea. Este grupo, había sido formado originalmente por Ralf Hütter y Florian Schneider en 1970, incorporándose posteriormente Wolfgang Flür y Karl Bartos, y siendo los primeros en tocar música basada íntegramente en la utilización de instrumentos electrónicos.

⁹² Phil Cheeseman, *The history of house music*.

Schneider y Hütter se habían conocido en el conservatorio de Dusseldorf a finales de los sesenta, actuando inicialmente en un quinteto llamado Organization, que sería disuelto, dando paso a las primeras formaciones de Kraftwerk, que realizó una serie de álbumes, lanzando su cuarto álbum en 1974, *Autobahn* (*Autopista* en alemán), el primer disco conceptual del grupo, que determinó un punto de inflexión en la música electrónica.

Este disco, que describe un viaje por la autopista A555 desde Colonia hasta Bonn intentaría capturar la sensación de conducir por una autopista: viajar a través del paisaje, sintonizando la radio del auto y describiendo la monotonía de un largo viaje. Su éxito facilitaría una nueva formación del grupo con mayor desarrollo del pop electrónico, realizando vídeos promocionales, lanzando en 1978 el álbum *The Man-Machine*, donde el grupo toca melodías detrás de una consola de mezclas, improvisando. En 1981 lanzarían el álbum *Computer World* que alcanzaría el número uno en Gran Bretaña y pasaría a ser preferentemente utilizado por los DJ.

Durante los 80 triunfa el quinteto DJ multiracial, los Hot Mix 5, un grupo informal de cinco DJ americanos: Farley *Jackmaster*, Funk Mickey *Mixin*, Oliver Scott *Smokin*, Ralphie Rosario y Kenny *Jammin* Salou.

Asociados en 1981, los Hot Mix 5 dirigen un programa en radio Chicago WBMX, titulado *Hot Mix Dancy Party*, lanzado a escena el naciente *house*. Programaban el pop europeo de Depeche Mode, Human League y Divine.

Depeche Mode se había formado como grupo británico —surgido en Essex— en 1980, haciéndose influyentes y populares en la corriente *electropop* y *synthpop*, alcanzando el éxito en Estados Unidos en 1984 y 1985 con *People are People*⁹³. Divine —Harris Glenn Milstead (1945-1988)— cantor y actor americano, entra en

⁹³ Según Emi el grupo ha vendido 75 millones de álbumes en el mundo. Fuente: Emi.com, 24 de febrero de 2009.

los ochenta en la música de club, consiguiendo éxitos sonoros como *Jungle Jezabel* (1982) y *The Story so Far* (1984).

El éxito de Hot Mix 5 fue la realización de una música *disco* con predominio del sonido *synth*, hábiles mezclas, trucos en los platos, pop comercial de la *new age* y sonidos *underground*.

Aparecieron instrumentos como el Korg Poly 61, Roland 1x8P, módulos Korg Ex 8000, caja de ritmos Roland TR707, 809 y 808, módulos de base como TB303, máquinas de percusión latinas TB727, bajos TB, y cuatro pistas Tascan, equipos con los que se editaban discos en vinilo.

de los ochenta aparece el *acid house* como una derivación del *house* hacia unas frecuencias más hipnóticas y lisérgicas. El efecto narcótico de esta nueva música daría lugar a leyendas urbanas que hablaban del uso de LSD por parte de los productores para la creación de este sonido, siendo su símbolo un *smiley*⁹⁴ y sus inventores el grupo Phuture conocido actualmente como Phuture 303 formado por DJ Pierre y Spanky que se dieron a conocer con *Acid Trax*, editado en 1987.

A partir del año 1987 el efecto *acid house* se traslada a Europa y, principalmente al Reino Unido, donde llegó a su punto álgido en 1988. Ya en Europa unos jovencísimos Hardfloor tomaron el relevo de Chicago.

En la década de los ochenta triunfarian otros subgéneros del *house* como *deep house*, *freestyle house*, *euro-house*, *funky house*, *garage house*, *soulful house*, *italo house*, *minimal house/microhouse*, *pumpin' house*, *tribal house* y *chillout*.

⁹⁴ Un *smiley* (del inglés *to smile*, sonreír) es una representación de una cara sonriente creada en una campaña de *marketing* por el diseñador gráfico Harvey Ball, imagen que sería adoptada por la música *dance acid house* asociándose en la cultura *underground* con la droga llamada éxtasis.

Recordando algunos de estos subgéneros el término *garage* o *garage house* seguiría siendo utilizado para describir las formas de *house* más soul y orgánicas; el *house* progresivo sería un subgénero originado en Inglaterra con bajos *dub* y arreglos melódicos melancólicos que quedaría como alternativa *underground*, fusionándose con el *house* tribal, el *tribal house* combinaría los sonidos de percusión de la música tribal, músicas africanas y sudamericanas en simples mezclados con la suavidad y elegancia del *house*, asemejándose al *house* progresivo; el *deep house* sería una corriente más cálida mezcla de *soul* y electrónica con pocos *beat* por minuto y aceptando sonidos referenciales como atmósferas, sonidos electrónicos o vocales; el *hard house* se convertiría en los noventa en un estilo duro y minimalista, incorporando elementos cercanos a la música trance con un ritmo más duro y acelerado que el *house* normal. El *funky house* se caracteriza por utilizar voces e influencias de la era *disco* como el piano y el saxo.

El *electrohouse*, también conocido como *dirty house*, *electrotech* o *electro*, sería un subgénero que combinaba ritmos de la música *house* con bases de sintetizadores analógicos, guitarras distorsionadas, pianos y percusores o *riffs* de guitarra.

Por último, el *minimal* se convertiría en el resultado de la evolución de los demás géneros de la música electrónica, caracterizado por usar la tecnología creando música a partir de sonidos en una tendencia minimalista. El *chill out* se convertiría en un género musical que combinaría todo tipo de géneros con el uso de sintetizadores, cajas de ritmo y efectos de sonido.

El *hip-hop* continuaría su internacionalización a lo largo de los ochenta, creándose géneros como el *hip house* o *house rap*, como mezcla de música *house* y *rap*, que surgiría en los años noventa en Nueva York y Chicago.

A mediados de los ochenta surgirá en Detroit el *tecno* como género de la música electrónica, generalizándose este nombre como referencia en 1988.⁹⁵

⁹⁵ Frank Broughton y Hill Brewster, *Historia del DJ 2, desde el House hasta la actualidad*, 2006 p. 42 y siguientes.

Los orígenes del *tecno* están relacionados con la evolución de la música electrónica, en paralelo con el género denominado *jungle*. Se dice que el género *jungle* nace cuando los DJ londinenses comenzaron a superponer las bases de discos del viejo *hip-hop* de los ochenta, grabados en 33 rpm y los pasaban a 45 rpm. La cuestión fundamental es que hoy en día el *jungle* es más un fenómeno cultural que una mera tendencia musical. El *jungle* toma los ritmos sincopados del *hip-hop*, la velocidad del *techno-hardcore* y hasta aspectos más ocultos del *jazz* y el *soul*; es un híbrido entre la música negra americana y la música *techno* europea. Son contradictorias las sensaciones que provoca. El *jungle* une estados de ánimo contradictorios: euforia e inmovilidad, relax y aceleración.

Así como la cultura *hip-hop* en EE. UU., con los *graffitti* como la rotura de las leyes de la realidad urbana consensuada (era una actitud de tomar espacios, de "vamos a cambiar la ciudad porque nos pertenece") y el *breakdance* como una extensión de las danzas rituales del continente africano (reivindicación de la negritud), fue el movimiento de cultura urbano más importante en los EE. UU., la cultura *jungle* lo puede ser para el Londres de los noventa. Los ritmos esquizofrénicos representan como ninguno la alienación permanente de las grandes urbes europeas, el uso y abuso de drogas (aceleradoras y relajantes, recordemos los ánimos contradictorios...) y de alguna manera se opone a seguir una linealidad en el ritmo, que también se puede leer como una negación a la cotidiana y represora rutina de trabajar toda la semana y que espera estallar en una pista de baile el fin de semana.

Se van formando durante los años noventa diversas escenas *undergrounds* en las pistas de baile del hemisferio norte: La escena Detroit y la escena Londres marcaban las tendencias, derivando en subgéneros como el *progressive house* y el *techno-ambient* o *intelligent techno*.

Música electrónica no para bailar sino para escuchar: se reniega de la inmediatez de entregarse a un ritmo seco y repetitivo, para hacer algo más con la computadora y los *samplers*; el *techno-ambient* de la década del noventa más que una manera de escuchar música electrónica es una *manera electrónica de escuchar música* y, al ser considerada música electrónica seria, legaliza a todas las expresiones electrónicas restantes.

Grupos como Aphex Twin, The Future Sound of London o Ultramarine de alguna manera son considerados dentro de esta corriente, pero con sus diferencias: Richard James, único miembro de Aphex Twin se caracteriza ser una especie de *cirujano electrónico*. James rompe con la interfaz existente entre sintetizador y hombre para llevarla a límites insospechados; por último, la *ocupación* humana de las máquinas posibilita la experimentación y búsqueda mas allá de la interfaz impuesta.

The Future Sound of London y Ultramarine, con sus diferencias, se definen como *descriptivos-paisajistas*: como habíamos hablado antes, el *jungle* es la banda sonora del frenesí urbano europeo, llevado a límites muy duros, insoportables para algunos oídos; estos dos grupos intentan escapar a esta realidad creando y sumergiéndose en mundos creados por ellos. En el caso de The Future Sound Of London, mundos exóticos como en su EP *Papua New Guinea* o extrapolando elementos cotidianos: el canto de pájaros o el vuelo de aviones rasantes, simbolizando a la presencia

humana, en su LP *Lifeforms. Ultramarine*, por su parte, apela a la saga del rey Arturo, Guinevere y Lancelot en *United Kingdom*. Sus discos son consumidos en los hogares y no en las discotecas, lo que supone otra diferencia con el jungle.

Tanto el *jungle* como el *intelligent techno* responden a distintas alienaciones o deformaciones de la realidad urbana. Mientras el jungle exagera la velocidad e intensidad de la vida actual con el frenesí de sus bases y muestra los estados de ánimos contradictorios causados por el uso y abuso de drogas, el *intelligent techno* de The Future Sound Of London y Ultramarine prefiere escapar de esta realidad para crear una mejor, describiéndola con suaves programaciones digitales, acorde a sus deseos.

Estas dos deformaciones se pueden relacionar con una de las preocupaciones centrales del filósofo Paul Virilio⁹⁶. Las últimas décadas del siglo XX, y la primera del XXI se han vivido de un modo veloz. Los códigos de la percepción propios de cada cultura son influidos por la velocidad, sobre todo los sistemas audiovisuales. Muestra de esto, es la aparición, día a día, de ordenadores personales cada vez más rápidos. La aceleración de nuestros tiempos, según Virilio, es evidente en todos los aspectos de la actividad diaria, sin embargo no existe una conciencia o comprensión de la misma. Esta aceleración de nuestros tiempos se hace presente en los distintos tipos de velocidad de las cuales nos interesa la velocidad audiovisual.

Virilio habla también de la existencia de acoples entre velocidades audiovisuales, la instantaneidad de nuestros reflejos y todos los efectos de drogas, no sólo alucinógenos químicos sino también relacionados con los efectos alucinatorios que están ligados con la televisión, el *videoclip* y la aceleración del pasaje de secuencias de imágenes. Como consecuencia de esto, el problema actual de percepción

⁹⁶ Paul Virilio, "Velocidad y fragmentación de las imágenes", revista *Fahrenheit 450*, número 4, Buenos Aires, 1988.

resulta del hecho de que la realidad y nuestras imágenes de ella no se relacionan casi nunca la una con otra. Virilio habla de sustitución y no de simulación de la realidad (tal y como sí hace en cambio Baudrillard) a propósito de este desfase entre realidad y representaciones de la realidad.

Más adelante veremos como la cultura VJ recoge esta situación, aunque, en cierto modo, trascendiendo estas tendencias a las que nos hemos referido: ni reflejo de la realidad, ni escapismo de la realidad: tampoco necesariamente ni simulacro ni sustitución. En los ejemplos más importantes, podríamos hablar si no de una *intervención* en la realidad, sí al menos de una *intención* de llevarla a cabo. De realizar una determinada *actuación*. Esto entronca con el *arte de la performance*, fundamental también para entender la cultura VJ, del cual nos ocuparemos en el siguiente capítulo de este trabajo.

CAPÍTULO 3.

**MANIFESTACIONES VISUALES Y ARTÍSTICAS
CONTEMPORÁNEAS: *PERFORMANCE ART*,
VIDEOARTE , TELEVISIÓN y ARTE DIGITAL.**

3.1. Fundamentos del arte de la *performance*.

Antes de referirnos a la *performance* como un fenómeno cultural histórico y al *performance art* y su trascendencia, entendemos de utilidad ocuparnos del término *performance*, que tiene connotaciones múltiples y varias definiciones, así como los diversos usos de la palabra en el lenguaje.

Performance es una voz inglesa derivada del verbo *to perform* con significado habitual de *acción, representación, proceso y rendimiento*. El término apunta a distintas referencias, complejas, aparentemente contradictorias, y en muchos casos mutuamente sostenidas.

Un primer teórico que realiza las consideraciones sobre los usos *performativos*. J. L. Austin desarrolla los estudios sobre las condiciones y los significados de *performativo* y *performatividad*. Para Austin la acción *performativa* se refiere a situaciones en las que la emisión del enunciado implica la realización de una acción.¹

Por otra parte, según el teórico Richard Schechner, el punto de partida para la comprensión del término *performance* se basa en la raíz etimológica francesa *parfournir*, que significa *completar o llevar a cabo por completo*.

Para él, las *performances* revelan el carácter más profundo, genuino e individual de una cultura. Para Schechner, en torno a los estudios sobre la *performance*, es importante desarrollar y articular teorías que refieran cómo las *performances* están generadas, transmitidas, recibidas y evaluadas. En el haber de esos logros, los estudios de la *performance* son insistentemente interculturales, intergenéricos e interdisciplinarios.

De este modo, la aportación de Richard Schechner contribuyó a definir esta práctica,

¹ John L. Austin, *How to Do Things with words*, Cambridge (Mass.), 1962, Paperback: Harvard University Press, 2nd edition, 2005. pp. 15-16.

² "It is important to develop and articulate theories concerning how performances are generated, transmitted, received and evaluated. In pursuit of these goals, performance studies is insistently intercultural, inter-generic and interdisciplinary". Schechner, 1995.

e incluye una investigación y producción teórica fundadora sobre: “los géneros estéticos del teatro, la danza y la música [...] ritos ceremoniales, humanos y animales, seculares y sagrados; representación y juegos; performances de la vida cotidiana; papeles de la vida familiar, social y profesional; acción política, demostraciones, campañas electorales y modos de gobierno; deportes y otros entretenimientos populares; psicoterapias dialógicas y orientadas hacia el cuerpo, junto con otras formas de curación; los medios de comunicación [...] actividades humanas —sucesos, conductas— [...] que no se realizan por primera vez, sino por segunda vez y ad infinitum”.³

Su actividad desde la dirección de teatro, a los estudios en torno a la *performance* y a la articulación de esa rama de investigación y estudio a nivel institucional, desembocará en la creación del primer departamento o facultad de Estudios de la *Performance* en la New York University⁴. De esta manera los Estudios de la *Performance* (*Performance Studies*) se han integrado como rama académica generándose una variedad de perspectivas dentro de las ciencias sociales, humanidades y artísticas desde 1970.

En la obra *Performance: Live Art Since 1960* (1998), RoseLee Goldberg señala que el concepto del arte de la *performance* (*performance art*) es extraordinariamente abierto en su significación; su uso y difusión lo han hecho difícil para referirse específicamente a una forma concreta de arte, negándose a definir el término por la amplitud que en el mundo artístico está tomando esta tendencia. Simplemente lo delimita como *arte en vivo por artistas* y consecuentemente confluirían diversas disciplinas con sus trabajos en esta tendencia expresiva, *art vivant*.

Puede generalizarse la idea de que la *performance* tiene un largo recorrido histórico que llegaría desde el origen de los primeros espectáculos del Wayang

³ Schechner, Richard, *¿Qué son los estudios de la performance y por qué hay que conocerlos?; Performance. Teoría y Prácticas Interculturales*, trad. M. Ana Diz, ed. Libros del Rojas Buenos Aires, 2000, pp. 12-20.

⁴ Departamento de *Performance Studies* en la Facultad de Artes de NYU (Tisch School of the Arts). Con el apoyo del Fondo Rockefeller Brothers, el Instituto ha realizado *Hemispheric New York plataforma de performances públicos*, talleres así como un programa para artistas de *performance* emergentes llamado Emergenyc.

Kulit a ser descrita por los filósofos clásicos y utilizada por los escritores y directores, directores de de escena y escritores y actores desde William Shakespeare hasta Antonin Artaud, Jerzi Grotowski, Peter Brook o Robert Lepage. *Performance* es, ante todo pero no únicamente, sinónimo de acción, representación, teatralidad o espectáculo así como práctica en las experiencias artísticas que surgieron después de la II guerra mundial, como el *spoken word*, arte-acción, el *concept art*, el *happening*, y el videoarte entre otras.

De este modo, la *performance* sería reconocida como técnica de creación artística en los años sesenta del siglo XX, ocupando desde entonces un lugar de primer plano en la vanguardia cultural. Sin embargo, la *performance* habría consolidado ya su presencia en el arte desde principios de ese siglo, estableciéndose una larga tradición de artistas que la adoptaron como medio preferente de expresión de sus ideas, con la finalidad de afirmar su presencia en la sociedad de su tiempo.

Siguiendo una perspectiva histórica, podemos manifestar que el intento de crear una ilusión de realidad o verosimilitud comenzaría en el Renacimiento, época en la que se produjeron tres desarrollos significativos como fueron: la colocación de los teatros en interiores, el descubrimiento de técnicas para crear perspectiva en los decorados, y la evolución de escenografías modificables.

Tanto en pintura como en teatro se aplica el descubrimiento del principio de perspectiva a la representación. El teatro del Renacimiento evolucionaría cuando los eruditos conocieron la obra *De architectura* de Marco Vitruvio, tratado probablemente escrito en el año 25 a. de C. y dedicado al Emperador Augusto. Este tratado presentaba en diez secciones o libros, con una detallada planificación de los espacios públicos y de la arquitectura romana, incluyendo muchos aspectos,

desde las matemáticas a la astronomía, la meteorología y la medicina.

Desde la concepción romana, la arquitectura debía de tener en cuenta todo lo relacionado con la vida física e intelectual del hombre y su entorno. Vitruvio referirá en este tratado los inventos de Arquímedes en torno a la ciencia, a Aristoxenus, el aprendiz de Aristóteles en la música, a Agatharchus en el teatro y a Varro en arquitectura, dedicando el libro quinto de esta obra a foros, basílicas y teatros, y también prestando gran atención a la astrología y su relación con la organización de la vida del hombre.

El manuscrito original de ésta obra de Vitruvio sería encontrado por Alcuino de York y entregado a Carlomagno, y durante los siglos XV y XVI el interés por Vitruvio iría creciendo. Sobre las ediciones que se hicieron de esta obra durante la época del Renacimiento, Dora Wiebson señala que: *“Se puede suponer, no obstante, partiendo de la carta dedicatoria que sigue a la nota del editor, que la edición príncipe de Vitruvio se imprimió en Roma entre 1486 y 1492. El humanista que la edita, al hablar de sí mismo, dice que estaba en Roma y hace referencia a una guerra que acaba de terminar y a Inocencio VIII como papa de la cristiandad. La guerra entre Roma y el reino de Nápoles, la única que tuviera lugar en ese período, terminó en agosto de 1486, Inocencio VIII murió en 1492.”*⁵

Esta edición atrajo, como decimos, la atención de otros autores de la época que continuaron trabajando en la obra de Vitruvio, añadiendo ilustraciones y comentarios. En 1511 se publicará la más famosa de las publicaciones de Giacondo, *De architectura* de Vitruvio, impresa en Venecia. Giacondo trabajó al servicio de Fernando, rey de Nápoles, de Carlos VIII y Luis XII de Francia, de la República veneciana y, por último, del papa León X, quien en 1513 lo nombró arquitecto de San

⁵ Dora Wiebeson, *Los tratados de Arquitectura. De Alberti a Ledoux*, Ed. H. Blume, Madrid, 1988, pp. 52-53.

Pedro junto con Raphael y Bramante, y otras ediciones parciales serían realizadas por Leon Battista Alberti y Francesco di Giorgio Martin. Raphael pidió a Fabio Calvo una traducción del mismo, con el fin de poder estudiarlo directamente.

Hemos de completar esta referencia con la de Sebastiano Serlio, el diseñador y arquitecto de teatro más significativo de la época, quien en 1545 publica *Architettura, Trattado* en el que, basándose en la obra de Vitruvio realiza dibujos en perspectiva que fusionaban las ideas clásicas con las renacentistas y cuya obra influirá en la arquitectura clásica.

Sobre esta base, durante este siglo XVI comenzarán a desarrollarse principios de perspectiva adaptándose a la escenografía. La aceptación de la perspectiva escenográfica marcaría la transición de movimiento del escenario formal arquitectónico en favor de un escenario pictórico y representativo. El espacio se representaba pictóricamente como enteramente visto desde un punto de vista fijo, planteándose una simbiosis entre el concepto de perspectiva y el de panóptico que se da en el espectador cuando se ve obligado a reconstruir en su cabeza la visión completa de la ilusión que se producía desde la posición del rey o el mecenas cuya butaca se situaba en el punto de la sala donde se completaba perfectamente. En esta época los actores que estaban en el fondo del escenario eran enanos que generaban la ilusión de profundidad del espacio en la perspectiva.

Habremos de concluir dentro de estas referencias generales con la figura de Bernardo Buontalenti (1536-1608) uno de los grandes artistas de la Toscana y arquitecto al servicio de los Médicis quién trabajaría en la construcción del palacio de los Uffizi, uno de los más antiguos museos de arte en Occidente y diseñado para albergar las pinturas de la colección de los Médici.

Encargada al arquitecto Giorgio Vasari en 1560 la construcción sería terminada por Alfonso Parigi y Bernardo Buontalenti. Éste último construyó el ábside entre 1581 y 1583. Alrededor de 1590, se colocaron en la cúpula y por orden de Ferdinando I, un anemómetro y el reloj solar. Sin embargo para nuestro interés conviene resaltar la creación del *arco del proscenio*. Durante el Renacimiento toda la sala era el escenario: muchos de los espectáculos de aquella época tenían lugar dentro de la escena, el arco del proscenio marcaba cuál era el espacio de la representación frente al espacio restante.

Por otra parte, se afirma que ya desde el Renacimiento se produjeron espectáculos públicos acompañados de una arquitectura provisional, en muchos casos alegórica, y también de actuaciones musicales que pasaron a la historia, como la batalla naval ficticia puesta en escena por Polidoro de Caravaggio en 1569 en el Palacio de Potti en Florencia, o la reconstrucción histórica del paraíso (*Paradiso*) realizada en 1490 por Leonardo da Vinci, en el que convierte a los comediantes en planetas y les hace recitar versos sobre la edad de oro. También destacó la puesta en escena por el arquitecto Bernini de espectáculos para los que reconstruye escenarios, entre ellos la llamada *Inundación del Tíber*, realizada en 1638 con escenas realistas sobre la inundación.

En esta misma idea podríamos situar al *Teatro de la Memoria* de Giulio Camillo, humanista y filósofo italiano, en el que el espectador se ve entre el público y el espectáculo, quedando el público en el centro del escenario y el baile a su alrededor. Su objetivo era mnemotécnico siendo el arte de la memoria uno de los objetivos más preciados de la filosofía clásica y renacentista.

Esta y otras muchas representaciones podrían vincularse a lo largo de la historia al

origen de la *performance* que daría su nombre a todo tipo de representación que mezclase la literatura, la poesía, el teatro, la música, la danza, la arquitectura y la pintura.

Pero sobre todo la *performance* se convertiría en el espectáculo en el que se rompen las barreras entre el arte noble y el arte popular, y en el que lo *real* juega un papel principal y ejercen mayor influencia las nuevas técnicas de presentación y reproducción de la imagen como la fotografía y el vídeo, creando un nuevo lenguaje artístico en actuaciones que recibieron el nombre de *performances*.⁶

Continuando con la referencias escénicas de la representación recordamos como será ya en el siglo XIX cuando se produzca la invención de la separación de la escena y la sala o patio de butacas que tiene su aparición con Wagner, sentando la diferenciación entre escena y público —antes del cine— apagando la luz del patio de butacas, generando la ilusión escénica y desapareciendo el público ante la fascinación de un objeto iluminado en escena. Sería André Antoine (1858-1943) fundador y animador del Teatro Libre en París quien innovaría en el mundo escénico, influido por las teorías sobre el teatro Naturalista influido por Taine y Zola. A él se debe el surgimiento de la cuarta pared y del naturalismo en teatro que permite a los actores comportarse como lo harían en la vida real saliendo del campo visual o hablando de espaldas al público, siendo uno de los primeros directores de escena francés, que defiende que el teatro habría de ser como una habitación a la que se quitara una de sus paredes. Meininger simboliza la figura del *proto* director, dando la espalda al público, hablando al actor, y también Stanislavski que desarrollará el *Método* actoral.

Estos autores desarrollarán teorías y realizan hallazgos en el teatro y simbolizan el

6 Roselee Golberg, *La performance, du futurisme a nous jours*, París, 2001, pp. 8-9.

nacimiento de la figura del director de escena y actores, instaurando el sistema en el que el director tiene su punto de vista y lo impone al espectador.

Por otra parte como señala José García Templado, en torno a la función poética y el teatro de vanguardia, en el ámbito teatral de la vanguardia del siglo XX se configurarán dos líneas maestras, diferentes en aceptar la estructura de su propio medio: una se caracteriza por su especial *atención al texto* que subsiste en sus instancias últimas a manos del actor. Las corrientes que se manifiestan en torno a esta línea están tildadas por una actitud iconoclasta que se revela desde los primeros movimientos futuristas de Marinetti, Settimelli y Corra, hasta la ruptura del teatro aristotélico pretendida por Brecht, o la autocalificación de su propia obra como anfiteatro llevada a cabo por Ionesco.⁷

La otra línea maestra se caracteriza por la *importancia que el actor tiene en la creación*, consolidándose como *coautor*, siendo el resultado un colectivo que queda abierto como verdadero *work in progress*. Los grupos y los nuevos géneros que surgen están dominados por el cambio de actitud y sensibilidad estética que se produce en los EE. UU. hacia 1947 con la *action painting* y que rompe las fronteras hasta entonces consideradas de las artes, y lleva a sus últimas consecuencias los tímidos intentos del movimiento Dadá.

A través de todo un proceso de integración del espectador en la representación, aceptado tanto por el teatro de Wroklaw, como por los promotores de *sit-ins* y *light show* se llegaría a una indistinción entre teatro y vida.

Como señala RoseLee Goldberg en *Performance: Live Art 1909 to the Present* (1979)⁸ los artistas visuales han producido actuaciones en vivo, al mismo tiempo que realizaban objetos. Esto es esencial para entender el futurismo, el constructivismo,

⁷ José García Templado, *La función poética y el teatro de vanguardia*, Cuadernos de Cátedra de Teatro de la Universidad de Murcia, Murcia, 1979.

⁸ Goldberg, Roselee, *Performance: Live Art 1909 to the Present*, New York, Abrams, 1979.

el movimiento Dadá y el surrealismo. Aquellos movimientos encontraron sus raíces e intentaron resolver asuntos problemáticos en *performance*. Con *performances* trabajaban sus ideas, para más tarde en muchos de los casos expresarlas en objetos.

Filippo Tommaso Marinetti (1896-1944) poeta simbolista, considerado como el fundador del futurismo, frecuenta los salones y banquetes literarios de París de la última década del siglo XIX relacionándose con poetas, escritores y pintores como Gabriele D'Annunzio, Leon Deschamps y Alfred Jarry, apoyando las bases de la renovación en la historia artística, publicando en 1909 en el periódico francés *Le Figaró*, el *Manifiesto del Futurismo*.⁹ Realizando dramas satíricos como *Le roi Bombance* (1905), una sátira sobre la revolución y la democracia, dramas como *Poupées électriques* y obras teatrales sintéticas como *Zang Tumb Tumb* (1914)¹⁰ trató de ofrecer una nueva forma de representación teatral capaz de producir grandes efectos en el público, con contenidos políticos como los ataques a los nacionalismos invasores y a los colonialismos, así como rompiendo con la comercialización del arte. Finalmente fundará el Partido Político Futurista.

En su composición *Simultaneidad*, le interesa más su sonido visual que la transmisión de significados, rompiendo en su organización con la composición lineal tradicional y haciendo un uso del lenguaje como *collage*. Lo descriptivo y lo referencial ceden ante lo expresivo y estético.

León Deschamps (1864-1899), novelista francés y poeta, encabezaría el movimiento simbolista con la participación clave de Alfred Jarry (1873-1907), dramaturgo, novelista y poeta¹¹, quien alcanzaría la fama por su obra *Ubú rey*, estrenada en París en el Teatro de l'Oeuvre en 1896, representación grotesca del poder político

⁹ *Manifiesto Futurista*, *Le Figaró*, 20 de febrero 1909. Traducción al castellano Extracto "1. Queremos cantar el amor al peligro, el hábito de la energía y la intrepidez. 2. El coraje, la audacia, la rebelión, serán elementos esenciales de nuestra poesía. 3. Exaltada la literatura hasta la fecha dolorosa inmovilidad, el éxtasis y el sueño. Nosotros queremos exaltar el movimiento agresivo, el insomnio febril, el ritmo de carrera, dar la vuelta bofetada y puñetazo. 4. Afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad. 5. Queremos celebrar el hombre que sostiene el volante, la lanza que pase a través de la Tierra, lanzado en la carrera, también, en el circuito de su órbita. 6. El poeta debe ser pródigo con ardor, el esplendor y la magnificencia, para aumentar el fervor de los elementos primordiales. 7. No hay belleza sino en la lucha. No hay obra sin carácter agresivo que pueda ser una obra maestra. 8. Estamos en extrema riqueza y desde entonces ya hemos creado la eterna velocidad omnipresente. 9. Queremos glorificar la guerra-higiene del mundo-sólo el militarismo, el patriotismo, el gesto destructor. 10. Queremos destruir los museos, las bibliotecas, las academias de todo tipo y lucha contra el moralismo, el feminismo y contra toda cobardía oportunista o utilitaria. 11. Vamos a cantar a las grandes multitudes que el trabajo agita, por el placer y por la revuelta: cantaremos a las mareas polifónicas y multicolores de las revoluciones en las capitales modernas : cantaremos al febril

y del gobierno, que tendría enorme aceptación y que le daría fama en una vida literaria y cultural de éxito acompañada por numerosos amigos como Max Jacob, Apollinaire, André Salmon y Picasso.¹²

Desde el estreno, *Ubú rey* se haría famosa. El periforme Ubú pronunciaba al comienzo del texto una sola palabra —*merde*— estallando un griterío infernal porque la palabra era tabú y la respuesta del público fue violenta. A medida que Ubú hacía una carnicería en su camino al trono de Polonia, en el patio de butacas comenzaban luchas a puñetazos y los manifestantes aplaudían y silbaban divididos entre el apoyo y el antagonismo.

Paralelamente una serie de pintores, entre ellos, Umberto Boccioni, Carlo Carrá, Gino Severini y Giacomo Balla con el propio Marinetti y con Luigi Rusolo publican el *Manifiesto técnico de la pintura futurista* en el que aluden a la vitalidad y al amor al peligro entre sus ideas originales para modernizar la pintura, realizando su primera exposición en Milán el 30 de abril de 1911 y adaptando la performance como medio para atraer al público, tomando los artistas también la condición de actores.

Luigi Rusolo sería reconocido como autor del *intonarumori*, instrumento musical *brutista* que él mismo presentaría en 1913. Con pintura de Rusolo, Marinetti presentaría su espectáculo de música *brutista Zang Tumb Tumb* realizando varios conciertos e integrando la música *brutista* en los espectáculos futuristas.

En esta época en la que, según vemos se producen *performances*, también se realiza un manifiesto sobre el teatro de variedades que, como forma de espectáculo, triunfaría en las capitales europeas. Valentine de Saint-Point (1875-1953) sería la primera mujer que escribió un manifiesto futurista y que sería conocida en el arte de

fervor nocturno de los arsenales y los astilleros incendiados por violentas lunas eléctricas ;..en las locomotoras de pecho ancho que pisan los raíles como enormes caballos de acero y al vuelo de los aviones cuya hélice cruje al viento como una bandera y parece que aplauda como una loca demasiado entusiasta .

Y desde Italia que lanzamos al mundo este manifiesto de la violencia radical e incendiario con el que basamos hoy futurismo porque queremos librar a este país de su fétida gangrena de profesores, de arqueólogos , de cicerones y de anticuarios”.

¹⁰ Claudia Salaris, *Marinetti. Arte e vita futurista*, Riuniti, 1997.

¹¹ Patrick Bernier, *Alfred Jarry, Fayard*, París, 2005.

¹² Señalemos que Jean-Christophe Averty realizaría en 1965 una adaptación televisiva integral de *Ubú rey* reeditada en DVD por Universal en 2007.

la *performance*, como la *musa púrpura* según Gabrielle D'Anunzio. Ella sería modelo de Mucha y de Rodin y redactaría el *Manifiesto della donna futurista*, haciendo frente a los conceptos misóginos del *Manifiesto de Marinetti* y estrenando en la Comédie des Champs-Élysées la *Metachorie*, un espectáculo de poemas y músicas de Satie y de Debussy, acompañado con coreografía. En 1917 se presentaría en el Metropolitan Opera House de Nueva York.

Otros futuristas italianos seguirían este camino como Francesco Cangiullo, quien presentaría en Roma en 1914 el espectáculo *Piedigrotta*, uniendo la declamación dinámica y sinóptica a la actuación de una bailarina de ballet. Giacomo Balla realizará una representación privada ante el crítico de arte y fundador de los Ballets Rusos Sergéi Diaghilev bajo el título de la *Machina tipográfica* (1914) en la que los intérpretes representan cada una de las piezas de una rotativa, mecanización que deshumaniza los personajes, idea también reproducida en el ballet mecánico creado por Fortunato Depero en 1924 con música de Casavola.

Futurista, pintor, escultor y diseñador gráfico, Fortunato Depero (1892-1960), escribiría con Balla en 1915 el manifiesto *Reconstrucción futurista del Universo*, diseñando escenografías y vestuarios para un ballet, y experimentando en Nueva York sus producciones escénicas.

En la escena, el llamado *teatro sintético futurista* trata de concentrar en una misma actuación diferentes situaciones, sensibilidades, ideas, hechos y símbolos instaurando la idea de la *simultaneidad*, como coincidencia de acontecimientos estrechamente ligados al acontecer de la vida cotidiana, idea consagrada por el propio Marinetti en su obra *Simultaneidad*, publicada en 1915.

En la Europa Occidental y coincidentemente con el futurismo y el dadaísmo,

alcanzarían su madurez las manifestaciones rupturistas y expresionistas como serían las actuaciones del *Cabaret Voltaire*, abierto por Hugo Ball y Emmy Hennings en Munich en 1916, como centro de experimentación artística y en el que colaboraran Marcel Janco, Tristan Tzara y otros relevantes escritores y artistas. El Dadá anticipó expresiones conceptuales del performance con los artistas que se reunían en el Cabaret *Voltaire* en Zurich.

En el Cabaret Voltaire, de inspiración pacifista, se celebrarían veladas con danza y música y artistas experimentales en las que participaron Kandinsky, Paul Klee, De Chirico y Max Ernst. Allí daría lectura Hugo Ball del *Manifiesto Dadá*. En la actuación del 14 de marzo de 1916 se leyeron poemas de Max Jacob, André Salmon y Jules Laforgue, mientras que Oser y Rubinstein interpretarían una sonata para violoncello de Saint-Saëns y Jean Arp recitaría un pasaje de *Ubu Rey*. El propio Hugo Ball recitaría en algunas actuaciones el poema *brutista* Karaware.

Otras actuaciones teatrales surrealistas notorias en aquella época serían *Las mamilles de Tiresias* de Apollinaire, estrenada el 24 de junio de 1917 en el teatro *Renée-Maubel*, de París sobre el mito del tebanos Tiresias, que cambia de sexo para obtener el poder entre los hombres, produciendo una pieza surrealista de tintes provocadores feministas y antimilitaristas. Picasso realizó la portada del programa de estreno, Max Jacob dirigió los coros, la escenografía y vestuario eran de Serge Férat y la música de Germaine Albert –Biro.

Apenas un mes antes, el 18 de mayo, se presentaría ante el público en el teatro Chatelet de Paris el ballet *Parade*, una actuación cómica y cubista con música de Erik Satie y escenografía de Jean Cocteau, ballet de Serge Diaghilev, coreografía de Léonide Massine y orquesta conducida por Ernest Ansermet con vestuario y

decorados de Pablo Picasso. El estreno sería seguido con una serie de escándalos: el crítico musical Jean Poueigh dijo era una cultura sin música y Erik Satie le contestaría: *"querido amigo usted solo un culo, pero un culo sin música"*. El crítico demandó a Satie, y en juicio Cocteau fue detenido por la policía por gritar "culo" y Satie fue condenado a una pena de ocho días de cárcel.

Paralelamente se desarrollan los ballets futuristas como el creado en 1917 por Ivo Pannaggi, inspirado en la obra de Stravinsky *Fuego de artificio*, al tiempo que el propio Marinetti, realizaría un *Manifiesto sobre la danza futurista* (1917).

Tristan Tzara, provocaría una ruptura con el futurismo de Ball consagrando el nombre de dadaísmo y tomando carta de naturaleza en diversas galerías y salas de espectáculo en Zurich, Berlín y París. Uniéndose a Tzara estaba Picabia, un cubano nacido en París y Marcel Duchamp, quien trasladará con Picabia esta corriente a Nueva York, presentándola en el Salón de Artistas Independientes.

Paralelamente, en París, el grupo dadaísta formado por André Breton, Paul Eluard, Philippe Soupault y Louis Aragon, entre otros, fundaría en marzo de 1919 la revista *Litterature*, simultáneamente a sus contribuciones en la revista *Dada 3* y *Dada 4-5*, realizadas en mayo de 1919.

En el Palacio de fiestas (*Palace des fêtes*), de la rue San Martin de París se celebraría el 22 de enero de 1920 el primero de los viernes de *Litterature*, con la participación de Andres Salmon, Jean Cocteau y André Breton y la asistencia de Tristan Tzara, Picabia, Paul Elouard y Théodore Fraenkel, manifestándose el espíritu provocador del movimiento dadaísta y la correspondiente respuesta del público, anunciándose para la siguiente reunión la presencia de Charles Chaplin, que no llegaría a producirse.

Jean Cocteau (1889-1963), participaría de una amplia creación cultural como poeta, grafista, diseñador, autor de teatro y cineasta, formando con sus amigos el Grupo de los seis, pasando a la posteridad su obra literaria artística y cinematográfica, y muriendo en 1963, el año en que precisamente se consagraría el videoarte.

A lo largo de la década de 1920 la *performance* desarrollada por los futuristas estaba presente en la mayor parte de las ciudades del mundo occidental coincidiendo con la publicación en 1924 del *Manifiesto del surrealismo* y en relación con las nuevas artes, música, pintura y de los nuevos medios de la imagen cinematográfica y los orígenes y desarrollo de la radio y de las telecomunicaciones.

Diversos grupos de artistas desarrollarían en la Rusia post-revolucionaria el futurismo y el colectivismo, beneficiados por las transformaciones políticas que se enfrentaron al viejo arte. El poeta Vladimir Mayakovski, realizara con Alexei Krutchenykh practicante principal de la poesía Zaum¹³, la ópera *Victoria sobre el sol*, cuyos personajes con imagen cubista fueron dibujados por Kazimir Malevich y en la que colaboran la poesía, la música, y la pintura, siendo considerado el primer espectáculo que desintegra los conceptos y modos del teatro y de la armonía musical.

Paralelamente Nikolai Foregger, desarrolla sus teorías, que vinculan el teatro y el circo al mundo del espectáculo, produciendo en 1923, las *Danzas mecánicas*, en las que los interpretes participan en un sistema de transmisión.

Los futuristas y los constructivistas rusos organizaron en 1918 una manifestación teatral para conmemorar al primer aniversario de la Revolución de octubre —*la toma del palacio de invierno*—, puesta en escena por Evreinov, Petrou, Kougel y Annénkov, contando con 2600 interpretes, 125 bailarines, 100 artistas de circo,

¹³ Zaum significa literalmente más allá del sentido, un intento de indeterminar y o ignorar el significado concencional de las palabras“ permitiendo su sonido.” *Suicide Circus: Selected Poems by Alexei Kruchenyk*. (Copenhagen & Los Angeles: Green Integer, 2001).

1750 figurantes y una orquesta con 500 músicos que interpretaría *La marsellesa*.

Pocos años después Vsevolod Meyerhold (1874-1940), convertido en uno de los activistas más entusiastas del nuevo teatro soviético se enfrentaría al academicismo teatral y al método de dirección de su profesor Stanislavsky. Utilizando escenarios desnudos, revolucionará la escena y técnica teatral así como el trabajo con los actores. Técnicas de trabajo con el cuerpo y su expresión. En escena desarrollará el concepto de “espacio vacío” y escenografías con estilo constructivista. El trabajo de actor se centrará en la utilización de objetos y con el cuerpo marcará los espacios, la creación de la atmósfera interna y externa formará parte del trabajo actoral. Pondrá en escena el *Misterio bufo* (1918), de Mayakovski, *El bosque* (1924), de Aleksandr Ostrovski fundador del teatro moderno y *El inspector general* (1926) del literato y vanguardista Nikolai Gogol, y así como la obra *Cocu el magnífico* (1921) de Fernand Crommelynck. La influencia personal y artística en Sergei Einsestein, su alumno, fue profunda aunque posteriormente en 1924 Einsestein dejase el teatro por el arte del cine.

En 1923 aparece en Rusia el vanguardista *Grupo de la blusa azul*, que adopta las técnicas de la vanguardia concluyendo estas iniciativas con el festival anual del teatro soviético y el desarrollo de los espectáculos del circo a través de la Agencia Central Soviética de circos de estado que desarrollara el espectáculo *Moscú incendiado*, en honor de los acontecimientos revolucionarios del domingo rojo de 1905.

Coincidiendo el *manifiesto surrealista* de 1924, La Sala Berlioz y posteriormente la Salle Gaveau en París acogerían los festivales *Dadá*, con la representación del ballet *Relache* de Picabia y Satie, considerado como la primera gran manifestación

de surrealismo, cuya presentación pública programada para el 27 de noviembre de 1924 sería suspendida por la enfermedad del primer bailarín Jean Börlin.

En la representación realizada en el teatro en los Campos Eliseos, Duchamp aparece como Adán desnudo en una figuración de Adán y Eva de Cranach, Man Ray presenta el escenario y René Clair proyecta el film *Entr'acte*, sobre un escenario de Picabia, siendo la música de Satie y rompiendo el ballet con la forma tradicional. Jean Jaquel Lebel manifiesta que: "*Desde que Picabia y Duchamp entraron en la cultura a sangre y fuego las palabras arte y crisis designan un sólo y único fenómeno*".¹⁴

En el año 1919 en el que surgía la revista *Literature*, Walter Gropius (1883-1969), arquitecto, urbanista y diseñador, funda en Weimar *Das Staatliche Bauhaus*, uno de cuyos principios sería *la forma sigue a la función*.

La Bauhaus se convertiría en un centro de enseñanzas artísticas en el que participarían distintas sensibilidades creativas. El taller de teatro estaría dirigido por Oskar Schlemmer y Paul Klee, pintor y violinista que se incorporaría para desarrollar la composición. Vassily Kandinsky se incorporaría al proyecto en 1922, y otros destacados miembros serían Ida Kerkovius, Johannes Itten, Lyonel Feininger, Alma Buscher y László Moholy-Nagy quien, tras cinco años de docencia, abandonaría la Bauhaus ante la presión del grupo de docentes y de los alumnos.

Las actividades teatrales y escénicas tendrían como primer director a Lothar Schreyer (1886-1966), abogado, dramaturgo, pintor, escritor, ensayista y poeta, quien esencialmente sería un cultivador del teatro expresionista, vinculado posteriormente al nazismo. Su cargo pasaría posteriormente a Schlemmer (188-1943), pintor, escultor y diseñador que entraría en la Bauhaus en 1920 siendo su obra más famosa *Triadisches Ballett* (1922), en el que los actores aparecen

¹⁴ Jean Jacques Lebel, *El happening*, trad. de Enrique Molina, Nueva Visión, Buenos Aires, 1967, p. 21.

disfrazados de forma geométrica, produciendo *Le Cabiner des figures I* y *Le Cabiner des figures II*, espectáculos con dispositivos mecánicos, utilizando el color, la forma, la naturaleza y el arte, la máquina acústica y la mecánica, haciéndose célebres las representaciones de la Bauhaus y elaborando Schlemmer su teoría escénica del arte de la *performance* sobre la base de la especificidad del teatro, de la pintura y la danza y de su unión en el espectáculo.

Su demostración didáctica aparece en la obra *Danse des gestes*, representada en 1926 y 1927, en la que se desarrolla el espacio escénico, ocupando un lugar importante en el teatro Bauhaus los ballet mecánicos y la relación entre la pintura, las artes escénicas y la música. Ello quedó de manifiesto en la representación de los *Cuadros para una exposición* en 1928, con pintura de Kandinsky y música de Modest Mussorgski¹⁵. Oskar Schlemmer, acabaría siendo considerado por los nazis dentro del *arte degenerado*.

La Bauhaus desarrollaría una importante actividad itineraria por numerosas ciudades alemanas y europeas: Berlín, Bruselas, Frankfurt, Stuttgart y Basilea, destacando asimismo las actividades de las Bauhaus de Dessau y de Berlín, dirigida por Mies Van der Rohe. Los nazis cerrarían la Bauhaus de Weimar, marchando gran parte de los integrantes a los Estados Unidos. Los edificios de la Bauhaus en Weimar y Dessau fueron declarados Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en el año 1996.

¹⁵ VV. AA., *Los maestros de la pintura occidental*, volumen II, Taschen, 2005.

3.2. El nacimiento del arte de la *performance*, del videoarte y del *media art* (1933-1969)

Los artistas neoyorquinos formarían en 1936 el grupo llamado *The American Abstract Artist (AAA)* para promover el arte abstracto y su difusión. Algunos que no participaron en la II guerra mundial tomarían el nombre de *Uptown Group*, entre ellos, el pintor y escultor Gottlieb, el escritor y director David Hare, los pintores expresionistas Robert Motherwell, Jackson Pollock, Richard Pousette-Dart, también Ad Reinhardt y Theodoros Stamos que evolucionaron a la pintura abstracta.

Museos y galerías de arte promoverían la exposición pública de las obras de estos artistas. Peggy Guggenheim (1898-1979), tercera esposa del pintor surrealista Max Ernst e hija de Benjamin Guggenheim, hombre de negocios que naufragó en el Titanic, había abierto en 1938 una galería de arte en Londres, la primera que expuso a Kandinsky, adquiriendo obras de arte con la idea de abrir un museo en París, pero la invasión nazi la hizo emigrar a Nueva York donde abriría en 1942 la galería de arte y museo *Art of this Century* en el número 30 de la calle 57 oeste de Nueva York.

La galería celebró una exposición individual de Jackson Pollock en 1943, mostrando obras de artistas europeos principalmente surrealistas y también exhibió las obras de artistas estadounidenses. Entre los europeos se encuentran Jean Arp, Georges Braque, Giorgio de Chirico, Salvador Dalí, Max Ernst, Alberto Giacometti, Wassily Kandinsky, Fernand Leger, André Masson, Roberto Matta, Joan Miró, Pablo Picasso, e Yves Tanguy. Entre los americanos, William Bazotes, Alexander Calder, Joseph Cornell, David Hare, Hans Hofmann, Willem de Kooning, Robert Motherwell, Jackson Pollock, Richard Pousette-Dart, Ad

Reinhardt, Mark Rothko, Charles Seliger, y Clyfford Still.

Peggy Guggenheim cerraría su galería y museo de Nueva York trasladándose a Venecia en 1947 instalándose en el Palacio Venier dei Leoni. Su colección pasaría a la Fundación Guggenheim.¹⁶

¹⁶ Peggy Guggenheim, *Confessions of an Art Addict*, Ecco Press, Hopewel, N.J. 1997.

Se vincula el origen de la *performance* en Estados Unidos a la iniciativa de John Rice en el otoño de 1933 de instalar en un conjunto de edificios de la villa de Black Mountain en Carolina del Sur, una comunidad formada por pintores, músicos y bailarines cuyos diferentes programas de estudio estarían dirigidos por Joseph y Anni Albert, que habían enseñado en la Bauhaus antes del cierre provocado por los nazis. Invitaron asimismo a su antiguo compañero de la Bauhaus, Xanti Schawinsky para desarrollar los estudios escénicos.

Inicia aquel proyecto seis universitarios y veintidós estudiantes, siendo las primeras representaciones *Specto Drama*, espectáculo inspirado en las experimentaciones sobre la reflexión de la luz y la *Danza macabra* (1938), espectáculo visual representado con máscaras. Bauhaus había debutado con *Bela Lugosi's Dead*, con el subgénero gótico incorporando accesorios también extramusicales.

Schawinsky dejará Black Mountain en 1938 fundando la New Bauhaus en Chicago donde pasarán por su establecimiento personalidades notables como Aldous Huxley, Fernand Léger, Lyonel Feininger y Thornton Wilder, instalándose después la escuela en el Lago Eden, Asheville, lugar en el que se inaugurará en 1944 una universidad para artistas.

Para entonces John Cage, que había estudiado bellas artes en Pomoma Collage, en California, y composición musical con Schönberg, y que conocía las obras de

Luigi Rusolo y Henry Cowell, y los escritos de McLuhan, Norman O. Brown, Fuller y Duchamp, realiza el manifiesto *The Future of Music*.¹⁷

John Cage (1912-1992), filósofo, poeta, teórico musical, será como ya hemos señalado un pionero de la música electrónica y de la cultura de vanguardia. Influido por Henry Cowell y Arnold Schoenberg, se convierte en un experimentalista musical, utilizando todo tipo de sonidos con botellas de cerveza, ruidos de motos de explosión, que almacenaba en su *biblioteca de sonidos*.

Recordemos de nuevo como Cage, interesado desde finales de los cuarenta en el budismo zen y la filosofía oriental, considera que es el azar el que debe controlar la música, entendiendo que ésta es una afirmación de la vida, "*no un intento de poner orden en el caos ni de sugerir mejoras en la creación, sino simplemente una manera de despertar a la vida que estamos viviendo*"¹⁸. En Seattle conocerá a un grupo de personas a los que se vinculará, entre ellos a Merce Cunningham, uno de los principales bailarines de la compañía de Marta Graham cuya orientación dramática y narrativa abandona para orientarse con Cage en el azar y la indeterminación.

Al periodo central de la creación del videoarte pertenece la figura de Robert Rauschenberg (1925-2008), pintor y escultor formado en el Black Mountain Collage con Joseph Albers, recibiendo la influencia de John Cage. Rauschenberg expresa su arte de la siguiente manera: "*No quiero que una pintura parezca algo que no es. Quiero que parezca lo que es. Y creo que una pintura se asemeja más al mundo real cuando está hecha del mundo real. [...] Un par de calcetines no es menos apropiado para hacer una pintura que madera, puntillas, trementina, óleo y tela*"¹⁹.

Rauschenberg se casaría con Susan Weil, de la que posteriormente se divorciaría y se relaciona personalmente con otros artistas como Cy Twombly y Jasper Johns,

¹⁷ **"Yo creo en el uso del ruido.** Dondequiera que estemos, lo que escuchamos es, en su mayor parte, ruido. Cuando lo ignoramos, nos perturba. Cuando lo escuchamos, lo encontramos fascinante. El sonido de un camión a 50 millas por hora. Estática entre las emisoras de radio. La lluvia. Queremos capturar y controlar esos sonidos, para usarlos no como efectos de sonidos, sino como instrumentos musicales. Todo estudio cinematográfico tiene una librería de 'efectos de sonido' grabados en celuloide. Con un fonógrafo de celuloide ahora es posible controlar la amplitud y la frecuencia de cada uno de estos sonidos y de darles ritmos dentro o fuera del alcance de la imaginación. Provistos de cuatro fonógrafos de celuloide, podemos componer y ejecutar un cuarteto para motor a explosión, viento, latidos de corazón y avalanchas. **Hacer música.** Si esta palabra, música, es sacralizada y reservada para los instrumentos de los siglos XVII y XIX, podemos sustituirla por un término más significativo: Organización de Sonido. **Va a continuar e incrementarse hasta que lleguemos a una música producida a través de la ayuda de instrumentos eléctricos.** La mayoría de los inventores de instrumentos musicales eléctricos intentaron imitar a los instrumentos de los siglos XVIII y XIX, de la misma manera que los diseñadores de automóviles emularon los carruajes. El Novachord y el Solovox son ejemplos de este deseo de imitar el pasado en vez de construir el futuro. Cuando Theremin

a quien conoció en la Parsons School of Design de Nueva York en 1949 junto con Merce Cunningham y John Cage, con los que comenzaría a desarrollar su obra.

En 1951, Rauschenberg realizaría su obra *White Paintings*, que se presentaría en la galería Stable en Nueva York en octubre de 1953. Estas pinturas consisten en una capa uniforme de pintura blanca en los lienzos. Según Cage, sería la visión de esta obra lo que convenció para realizar *4'33"*. En palabras de Cage, estas pinturas *"eran los aeropuertos de las sombras y el polvo, pero también se podría decir que eran espejos del aire."*

Influido por Duchamp, Rauschenberg incorporará objetos a su pintura, siendo considerado con Andy Warhol y Johns, precursor del *american pop art*, ganando en 1964 el Gran Premio de la Bienal de Venecia.

En 1956 comienza un curso de música experimental en la New School for Social Research al que asisten músicos y cineastas como Allan Kaprow, Jackson MacLow, George Brecht, Al Hansen, Dick Higgins, George Segal, Larry Poons y Jim Dine familiarizados con el surrealismo y con la idea de Cage del azar y la no intencionalidad.

La New School for Social Research había sido fundada en 1919 por un grupo de intelectuales pacifistas, algunos vinculados a la Universidad de Columbia en Nueva York y que fueron criticados por su posición contra la guerra. Alvin Johnson, el primer presidente de la escuela, se convertiría en coeditor de la Enciclopedia de las Ciencias Sociales. Colaborando con sus colegas alemanes y europeos, y con el apoyo financiero de Hiram Halle y la Fundación Rockefeller, crearía en 1933 la New School University para facilitar su trabajo a estudiosos y artistas amenazados por el nacionalsocialismo, logrando una gran reputación.

construyó un instrumento con nuevas posibilidades, los Thereministas se esforzaron por hacerlo sonar como un instrumento viejo, dándole un vibrato empalagosamente enfermizo y ejecutando en él, con dificultad, obras maestras del pasado. Aunque el instrumento es capaz de generar una amplia variedad de cualidades sonoras, obtenidas por el mero movimiento del dial, los Thereministas actúan como censores, dándole al público el sonido que ellos piensan que les va a gustar. Estamos resguardados de las nuevas experiencias sonoras posibles. La propiedad particular de los instrumentos eléctricos será permitir un control completo de la estructura de sobretonos y permitir producir estas estructuras en cualquier frecuencia, amplitud y duración.

Que harán disponibles, para propósitos musicales, todos los sonidos que pueden ser escuchados. Los métodos fotoeléctricos, magnéticos y mecánicos para la producción sintética de música.

Ahora es posible que los compositores ejecuten su música directamente, sin la asistencia de intérpretes intermediarios. Cualquier diseño repetido en una frecuencia adecuada en una pista sonora es audible. 280 revoluciones por segundo en una pista sonora producirán un sonido, mientras que un momento de Beethoven repetido 50 veces por segundo producirá, no solamente un tono diferente, sino otra una cualidad sonora. **Serán explorados. Por cuanto**

John Cage, que ya gozaba de una gran reputación en el ámbito de las artes plásticas, impartió en la New School for Social Research, entre 1956 y 1960, dos cursos vespertinos titulados *Composición* (1956-58) y *Composición Experimental* (1958-60)²⁰, asistiendo entre otros Allan Kaprow, George Brecht, Dick Higgins, Al Hansen, Jackson Mac Low, Toshi Ichiyangi, Florence Tarlow y Scott Hyde. George Segal acudió con Kaprow en varias ocasiones. Robert Whitman, Robert Watts y Larry Poons también asistirían.²¹

Los asistentes carecían en gran medida de formación musical pero conocían las experimentaciones de Cage sobre el sonido y muchos ellos se convertirían en destacados artistas de vanguardia en los cinco años siguientes.

Cage, enseñaba su propia música de vanguardia, que se basaba en sonidos encontrados (sonidos de carácter cotidiano, no instrumental) y en el azar, como su obra *Water Music* (1952), en la que *“un único performer además de tocar el piano, un silbato-sirena y una radio, debe barajar y repartir siete cartas, hacer sonar un reclamo de pato en un tazón con agua y preparar el piano sobre la marcha con cuatro objetos en poco más de treinta segundos”*²²

Las clases de Cage consistían, según refiere Joseph Jacobs, en una descripción de su propia música y filosofía con referencia a algunos de los compositores más relevantes del siglo XX, Arnold Schoenberg, Anton von Webern, Karlheinz Stockhausen, Morton Feldman, Richard Maxfield y Earl Brown. Cage encargaba la composición de una breve partitura, que era presentada y discutida en la siguiente clase semanal: por ejemplo crear una pieza que dure treinta segundos. Para ello se utilizaban sonidos mediante la utilización de un tenedor, un sonajero, un piano, un reloj, una pantalla, una botella azul, una botella verde, un cuchillo, un perro, una

en el pasado el punto de desacuerdo fue entre disonancia y consonancia, será, en el futuro inmediato, entre el ruido y los así llamados sonidos musicales. Los actuales métodos para escribir música, principalmente aquellos que emplean y su referencia a escalones particulares en el campo del sonido, serán inadecuados para el compositor que se enfrentará a la totalidad del campo sonoro. El compositor (Organizador de Sonido) no sólo se enfrentará a la totalidad del campo sonoro sino a la totalidad del campo temporal. La fracción de segundo (*frame*), siguiendo técnicas cinematográficas establecidas, será probablemente la unidad básica en la medición del tiempo. Ningún ritmo estará más allá del alcance del compositor. **Nuevos métodos serán descubiertos, orientándose hacia una relación categórica con el sistema de dodecafónico de Schoenberg.** El método de Schoenberg asigna a cada material, en un grupo de materiales equivalentes, su función con respecto al grupo. (La Armonía, asignaba a cada material, en un grupo de materiales no-equivalentes, su función con respecto al material fundamental o más importante del grupo). El método de Schoenberg es análogo a la sociedad moderna, donde el énfasis está puesto en el grupo y en la integración del individuo al grupo. **Y los métodos actuales de escritura de música para percusión**

voz, un huevo de pascua, una cerilla...

Fue la filosofía zen la que fundamentaba la visión que Cage tenía de la vida, adquirida del curso que Daisetz Suzuki impartió en la Universidad de Columbia sobre Budismo Zen: *el universo está compuesto por una cantidad infinita de seres y cosas y cada uno de ellos es único. Cada elemento está en el centro y es, por lo tanto, el más honorable de todos. "Cada de uno de los más honorables está constantemente moviéndose en todas direcciones, penetrando y siendo penetrado en cualquier momento o lugar por los demás."*

El objetivo es simplemente experimentar dicho momento, que es único y no puede ser repetido. No hay valores adscritos a los objetos de la experiencia. Tampoco hay explicaciones. Lo que ocurre simplemente ocurre. La vida no es más que una interminable sucesión de eventos que tienen lugar en el espacio y en el tiempo. En consecuencia la música no es sino uno de esos eventos, por lo que debería tener el mismo grado de aleatoriedad e indeterminación que cualquier otro.

Paralelamente, una serie de personajes como Claes Oldenburg, Jim Dine, Red Groones, Robert Whitmann y Al Hansan realizan sus *performances* proponiendo espectáculos futuristas y utilizando el collage.

Pionero en el arte del *performance*, Allan Kaprow (1927-2006), realizaría alrededor de doscientos *happenings* siendo la figura más importante en el establecimiento del concepto del *arte performativo*. Estudiante de Arte y Filosofía de la Universidad de Nueva York, influenciado por la obra de John Dewey *El arte como experiencia*, estudiaría composición con John Cage en la New Scholl for Social Research, y pintura con Hans Hofman e historia del arte con Meyer Schapiro.

. La música para percusión es una transición contemporánea desde la música influenciada por el teclado hacia la música de la totalidad sonora del futuro. Cualquier sonido es aceptable para el compositor de música para percusión; él explora el académicamente prohibido campo 'no musical' del sonido hasta donde es manualmente posible. Los métodos de escritura de música para percusión tienen como meta la estructura rítmica de la composición. Tan pronto como estos métodos sean cristalizados en uno o varios métodos ampliamente utilizados, existirá la posibilidad de que existan improvisaciones grupales de música no escrita pero culturalmente significativa. Esto ya ha tenido lugar en las culturas orientales y en el *hot-jazz*. **Y cualquier otro método que esté libre del concepto de tono fundamental. El principio de la forma será nuestra única conexión constante con el pasado. Aunque la gran forma del futuro no será, como lo fue en el pasado, en un momento la fuga y en otro la sonata, estará relacionada a éstas como éstas lo están entre sí.** Antes de que esto pase, centros de música experimental deben ser establecidos. En estos centros, los nuevos materiales, osciladores, generadores, medios para amplificar pequeños sonidos y fonógrafos de celuloide estarán disponibles para el uso. Los compositores usarán medios del siglo XX para componer música. Y ejecutarán los resultados. La Organización de Sonido será empleada con fines musicales y extra-musicales (teatro, danza, cine).

El *happening* para Kaprow es el intento de involucrar al público de modo participativo e interactivo en una experiencia única: “*un juego, una aventura, una serie de actividades desarrolladas por los participantes por el placer de jugar*”. Entiende Kaprow, que la línea entre el arte y la vida debe ser lo mas fluida, tal vez como sea posible, y manifiesta, “*yo no estoy seguro de si lo que hacemos es arte no del todo. Si yo lo llamo arte, es porque quiero evitar los argumentos interminables para dar a la luz otro nombre*”.²³

En 1959 Allan Kaprow presentaba su primera gran performance *18 Happenings in 6 Parts* en la galería Reuben de Nueva York, que se convertiría en un lugar emblemático en la historia del *happening*,

Happening no tiene otra significación que un acontecimiento espontáneo que se presenta fortuitamente tomando carta de naturaleza. Kaprow sintetiza su formación en la pintura con sus trabajos con Cage creando un ambiente interactivo a disposición de la manipulación por la audiencia en una iniciativa sin precedentes.

El público recibiría tres cartas con grapas que proporcionaban las instrucciones para su participación. “*La actuación se dividía en seis partes y cada parte tiene tres acontecimientos que ocurren a la vez. Al final de la representación se escucharán dos golpes de la campana... no habrá aplausos después de cada serie pero se puede aplaudir después de la sexta serie si lo desea*”. El público estaba obligado a cambiar de asientos para pasar a las series sucesivas. Las habitaciones estaban forradas por láminas semitransparentes de plástico pintado y *collage*.

El *collage* es una de las influencias del *performance art*. Con las exploraciones en torno a la composición y el uso de materiales y texturas de Kurt Schwitters, el *collage* derivó hacia el relieve pictórico que dio paso en 1957 al *assemblage*. Kurt

A través del principio de la organización, es decir, la habitual habilidad del ser humano para pensar.

Fuente: Kostelanetz, Richard, *John Cage, una antología*, Nueva York, 1968.

²³ Según palabras de su autor, extraídas del prefacio de su libro *Formalized Music: Thought and Mathematics in Composition* de 1971: “*Como resultado vdel punto muerto en la música serial, así como de otros motivos, en 1954 originé una música construida en base al principio de la indeterminación; dos años más tarde la llamé música estocástica. Las leyes del cálculo de probabilidades entraron en la composición por pura necesidad musical. Pero otros caminos también llevaron a la misma encrucijada, el más importante: los acontecimientos naturales, tales como la colisión del granizo o la lluvia sobre superficies duras, o el canto de las cigarras en un campo veraniego. Estos acontecimientos sonoros están constituidos por miles de sonidos aislados; esta multitud de sonidos, vista como una totalidad, es un nuevo acontecimiento sonoro. Este acontecimiento masivo está articulado y forma un molde temporal flexible, que de por sí sigue las leyes aleatorias y estocásticas. Si alguien desea formar una gran masa a partir de notas puntuales, como con pizzicati de cuerdas, debe saber estas leyes matemáticas, que, en cualquier caso, no son más que una estricta y concisa expresión de cadenas de razonamiento lógico. Todo el mundo ha observado los fenómenos sonoros de una multitud política de decenas*

Schwitters (1887-1948) en una primera época, tras estudiar en la Universidad de Arte de Dresden, entrará en contacto con los artistas expresionistas en Hannover, pero fue cuando conoció a Hans Arp, pionero del *collage*, cuando Schwitters comenzó a abandonar sus técnicas académicas. El primer *collage* conocido de Schwitters, *Hansi*, recuerda fuertemente la obra de Arp. Desde entonces comenzó a realizar *assemblages*. El *assemblage* supera los límites de la pintura y de la escultura, se libera tanto del marco como del pedestal, pudiendo situarse libremente en cualquier lugar del espacio.

En paralelo a Dadá creará un movimiento que llamará Merz, encontrándose al frente de los grupos de vanguardia del arte e incluyendo otros grupos Dadá europeos, como la Bauhaus (Schlemmer, Klee, Kandinsky, Feininger...) y la nueva generación de constructivistas del este de Europa y Holanda (Lissitsky, Moholy-Nagy).

Durante la siguiente década su fantasía no conoció fronteras y realizará experimentos en diferentes áreas desde el drama abstracto, la poesía, el *cabaret*, *body painting*, música, tipografía, arte multimedia, fotografía y arquitectura. Publicará la revista Merz (1923-32). Posteriormente la aproximación al minimalismo apareció en su obra naturalmente, introduciendo las ideas constructivistas en su trabajo a partir de 1924. Su obra ejercerá fuerte influencia sobre los americanos neodadá como Robert Rauschenberg. Tras 1929 con el advenimiento del nacionalsocialismo en Alemania, Schwitters se encontrará en dificultades que, junto a la muerte de su padres, comenzará una nueva fase en su trabajo como pone de relieve en *New Merz Picture*. Mantendrá poca actividad en Alemania hasta que emigrará a Noruega en 1937, la Gestapo estaba tras él y en el verano de 1937 su vuelta a Alemania fue bloqueada para siempre. Tras la invasión nazi en Noruega fue apresado y encarcelado en Londres en 1941.

o cientos de miles de personas. El río humano grita un lema con un ritmo uniforme.

*entre los manifestantes y el enemigo se produce. El perfecto ritmo del último lema se rompe en un gran grupo de gritos caóticos, que también se extiende hasta la cola. Imagina, además, los estallidos de las ametralladoras y el silbido de las balas intercalándose en ese desorden total. La multitud se dispersa rápidamente y después del infierno sonoro y visual sólo queda el silencio, lleno de desesperación, polvo y muerte. Las leyes estadísticas de estos acontecimientos, separadas de su contexto político o moral, son las mismas que aquellas de las cigarras o de la lluvia. Son las leyes de transición desde el orden absoluto al desorden total de una manera continua o explosiva. Son leyes estocásticas". **A través del principio de la organización, es decir, la habitual habilidad del ser humano para pensar.** Fuente: Kostelanetz, Richard, *John Cage, una antología*, Nueva York, 1968.*

¹⁸ Pierre Boulez y John Cage, *The Boulez-Cage Correspondence*, edited by Robert Samuels and Jean-Jacques Nattiez, translated by Robert Samuels. Cambridge University Press, 1995; Kathan Brown, *John Cage Visual Art: To Sober and Quiet the Mind*, Crown Point Press, 2001; John Cage, *Silence: Lectures and Writings*, Wesleyan University Press Paperback, 1973, (first edition 1961); Richard Kostelanetz, *Conversing with*

En 1958, Allan Kaprow realiza sus primeros *environments* a partir del propio *assemblage* que alcanza mayores dimensiones hasta convertirse en capilla o gruta. En estos ambientes se trata de superar el objeto artístico tradicional. Estas piezas artísticas no son fácilmente configurables como obras de arte concretas y terminadas para el mercado; son configuradoras de un medio humano orientadas hacia el *arte total* reivindicado desde el constructivismo y el dadaísmo. El *ambiente* es una forma artística, que ocupa un espacio determinado, envuelve al espectador que ya no está frente a, sino en la obra. Es la instauración de una realidad en una situación espacial.

En sus ensamblajes de objetos diversos realizados para espacios determinados, el espectador adquiriría un papel cada vez más importante, realizando sus *environments* en importantes galerías y museos, como *Beauty parlor* (1957-58), en la Hansa Gallery de Nueva York, *Stockroom* (1960) en la exposición *Motion in art* del Moderna Museet de Estocolmo, *Yard* (1961), realizado en el jardín de la Martha Jackson Gallery de Nueva York y *Push and pull* (1963), patrocinado por el Museo de Arte Moderno de Nueva York.

En 1962 Kaprow presentará su *performance* en un hotel abandonado de Greenwich Village Courtyard colocando en escena una montaña de papel de periódico, una mujer en pijama y un ciclista, todo ello con connotaciones simbólicas.

Años después Robert C. Morgan realiza una entrevista con Kaprow en la que éste manifiesta cómo empezó a hacer sus trabajos a fines de 1961 en cualquier lugar, no necesariamente artístico, y a la pregunta de cuándo distinguió entre el arte y el arte realista, manifiesta que calificó su trabajo de arte realista años después para no buscar otra categoría, indicando que él está muy preocupado por el arte. Refiere

John Cage, Routledge, 2003; David Nicholls, *John Cage*. University of Illinois Press, 2007; David W. Patterson, (ed.). *John Cage: Music, Philosophy, and Intention, 1933–1950*. Routledge, 2002.

¹⁹ Robert Rauschenberg en Susan Hapgood, *Neo-Dada, Redefining Art 1958-1962*, p.18.

²⁰ Joseph Jacobs, *Crashing New York A la John Cage* incluido en el catálogo *Off Limits. Rutgers University and the Avant-garde, 1957-1963*, The Newark Museum, Nueva Jersey, Rutgers University Press, New Brunswick, Nueva Jersey, Londres, 1999.

²¹ Sobre el impacto de la clase de Cage, Barbara Moore, *New York Intermedia: Happening y Fluxus en la década de 1960*, en Christos M. Joachimides y Norman Rosenthal, eds., *American Art in the Twentieth Century*, London: Royal Academy of Arts and Prestel, 1993, pp. 99 -106.

²² David Revill, *The Roaring Silence: John Cage, A Life*, New York, Arcade, 1992, p. 160.

²³ Allan Kaprow, según escritos suyos como *Happenings and other acts (Worsd blurring of art and life*, en 1993.

asimismo la influencia de Duchamp, la generalización de trabajos ilustrativos con temas que se repiten y que han de estar abiertos, la ampliación del marco estético a través de la integración de las ciencias sociales y, en cierta medida, de las ciencias físicas, la necesidad de lidiar con la estética más interactiva, y la influencia de Cage con respecto a la autonomía del propio sonido divorciada del contexto o de la memoria.²⁴

Robert Whitman crearía algunas de las primeras y más importantes *performances* de la década de los 60 en el siglo XX. Nacido en Nueva York en 1935, estudió literatura en la Rutgers University e historia del Arte en la Universidad de Colombia. A finales de los cincuenta comenzó a presentar *performances*, incluyendo los trabajos pioneros *American Moon* (1960) y *Prune Flat* (1965) así como exhibiciones de su trabajo multimedia en algunos de los más influyentes eventos experimentales en las galerías Hansa, Reuben y Martha Jackson.

Con los científicos Fred Waldhauer y Billy Klüver y el artista Robert Rauschenberg, Whitman co-funda en 1966 *Experiments in Art and Technology* (EAT), una asociación que organizaba colaboraciones entre artistas y científicos.

En sus *performances* incluye lo poético y la sorpresa habitual interactuando con película, luz, sonido, *performers* en vivo y objetos que cobran vida, creando una visual densa y una estructura dramática no narrativa.

Sus exhibiciones incluyeron eventos en el Jewish Museum, New York (1968), el museo de Arte Contemporáneo de Chicago (1968), el Museo de Arte Moderno de New York (1973) organizándose una retrospectiva de su trabajo teatral en 1976. Algunos de sus proyectos teatrales estuvieron en gira por Europa realizando actuaciones en 1987 y 1989, en el Museo Moderna en Estocolmo (1987 y 1989) y el

²⁴ Entrevista de Robert C. Morgan a Allan Kaprow. *Revista de Arte Contemporáneo*. <http://www.jca-online.com/kaprow.html>. Entre los escritos de Kaprow señalamos *Other works* (1967), *Sweet wall, testimonials* en (1976) y *Essays on the blurring of art and life* (1993).

Centro Pompidou de París en 2001 y 2002.

En pleno desarrollo de los *happening* de la segunda mitad de los 60, que incorporaban aspectos teatrales y proporcionaban una alternativa, el escultor abstracto Claes Oldenburg (1929) llevaría a cabo una serie de *happenings* entre los que figura *Autobodys* (1964) en el que incluía a automóviles, multitudes de personas y gran cantidad de cubitos de hielo en un evento en el que participaría el público. Los accesorios de estos eventos toscamente pintados se convertirían posteriormente en esculturas.

Oldenburg, que había comenzado abriendo en Nueva York en 1961 un comercio para vender reproducciones en escayola de hamburguesas, sándwiches, pasteles y objetos de comida rápida de los que haría versiones en vinilo, concluiría realizando obras de gran tamaño con materiales blandos, llevando la experiencia estética al campo de lo palpable para acabar con esculturas sólidas y proyectos de arquitectura, monumentalizando objetos cotidianos como el *Botón rojo* (1981, Universidad de Pensilvania) o *La gran piqueta* (1982, Kasel).

Relacionado con Oldenburg, Red Grooms, Allan Kaprow y asimismo con Robert Rauschenberg y Roy Lichtenstein, el pintor, escultor y artista gráfico Jim Dine (1953) es asimismo considerado el padre del *happening* al organizar en 1959 la representación *El obrero sonriente* en la que el vestido es el instrumento que glorifica el gesto del artista que pinta la tela y que se cubre a sí mismo, como un trabajador, con el color, pero también como un payaso, teniendo Dine un papel muy activo en esta *performance*, bebiendo pintura y echándosela sobre su cabeza, jugando con el papel de los pintores en el mercado invitados a las fiestas de la alta sociedad neoyorquina y mimados por los políticos que potencian la guerra fría.

Los comienzos de los 60 estuvieron llenos de acontecimientos dentro arte de la *performance*. Robert Withman presenta *The American Moon* (1960) y el referido *Oldenburg Snap shots from the City* (1966), un collage, dos personas inmóviles ante un muro y en 1963, *Autobodys*, inspirado en las imágenes de las limusinas negras en el entierro de Kennedy.

Debemos considerar especialmente a la *Judson Memorial Church*, situada en Greenwich Village de Manhattan, al sur de Washington Square Park, que se convertiría en espacio excepcional para las exposiciones, ensayos y actuaciones de las primeras *performances*. En 1957 ofrecerá espacios a los artistas por entonces desconocidos Claes Oldenburg, Jim Dine, and Robert Rauschenberg y en 1959 el trabajo de los artistas pop Tom Wesselmann, Daniel Spoerri, Red Grooms, incluyendo una exposición de Yoko Ono. En 1962 se pondrían en marcha el Judson Dance Theater en el que participarían bailarines y coreógrafos como Trisha Brown, Lucinda Childs, Steve Paxton, David Gordon y Yvonne Rainer.

Asimismo se crearía un teatro de poetas Judson y se patrocinarían diversas actuaciones de música ópera así como actuaciones políticas que transmitirían mensajes antinucleares.

Otros lugares que se convirtieron en clásicos en la presentación de *performances* en Nueva York, serían el Café A Gogo, el Epitome Café y el *loft* de Yoko Ono en Chamber Street, realizadas por Dick Higgins, Bob Wats, Al Hansen, George Maciunas, Jackson Maclow, Richard Maxfield, Yoko Ono, La Monte Young y Alison Knowles.

Artistas europeos y japoneses presentan en Nueva York sus *performances*: Robert Fillou, Ben Vautier, Daniel Spoerri, Ben Patterson, Josep Beuys, Emmett Williams, Nam June Paik, Tomas Schmit, Wolf Vostell, Jean-Jacques Lebel, Takesisa Kosugi,

Sigeko Kubota, Toshi Ichiyanagn, Akira Kanayama, Sadamasa Motonaya, Shoso Mukai, Saburo Mirakami, Shozo Shonamoto, Kazuo Siraga.

Performances individuales y colectivas se generalizarían en Nueva York: Oldenburg con *Story Dags* (1961); *Autobodys* (1963); *Injun* (1962) en una granja de Dallas; *Washes* (1965); *Moriehouse* (1965); Ken Deway con *City Scale* (1963) con Anthony Martori y Ramón Sender; Rauschenberg con *Pelican* (1963) con Alex Hay y la compañía de danza de Merce Cunningham. En 1964 John Cage presentará *Variations IV* y un año después en la Philharmonica de Nueva York, *Variations V* en colaboración con Merce Cunningham, Barbara Lloyd, David Tudor y Gordon Mumma.

A las iniciativas individuales y a la programación de galerías y centros especializados en la acogida de *performance* se unen los festivales como el *Jam Festival* organizado para un año —de mayo de 1962 a mayo de 1963—, en el que se presentan *Auction* de Al Momse, *Jam Hat Sale* de Alison Knowles, una explosión de *dé-collages* de Vostell. Asimismo participó 1963 en primer festival de vanguardia Annual Avant-Garde Art festival organizado por Charlotte Moorman, cellista que estudió en la Julliard School, una de las artistas más controvertidas de Nueva York y que hasta 1980, dirigió quince ediciones del Festival en distintas localizaciones. En la primera edición participarán sus referentes y colegas, realizando *performances* así David Tudor, John Cage, Edgar Varese, Frederic Rzewski tocando el piano y la misma Charlotte.

En la segunda edición Kaprow orquestaría *Original*, de Stockhausen interpretado por Max Neufeld, Nam June Paik, Robert Delfard, Brown, Lette Eivernhaver y Olga Adorno. Moorman desde entonces colaboraría con Paik en sus proyectos. Diversos artistas de diferentes estéticas participaron en el evento, que tenía un gusto a

Fluxus. Muchos de los participantes regulares —Nam June Paik, John Cage, Yoko Ono y John Lennon, the Hendricks brothers, Alison Knowles, Phil Corner, Yoshi Wada, etcétera— estaban identificados con Fluxus.

Como contestación al Jam Festival, Vostell presentará *You, happening dé-collage* con doscientos kilos de huesos de buey dispersos en una propiedad cercana a New York y tres televisores de color sobre tres camas de hospital.

Paralelamente se sumarían a la participación en *happening* la nueva danza, que evoluciona desde la participación de grandes bailarines como Loie Fuller, Isadora Duncan, Rudolf von Laban y Mary Wigman, en las corrientes futuristas y dadaistas. En 1955 se funda en San Francisco la *Dancers Workshop Company*, colaborando con ellos Terry Riley, La Monte Young y Narher Jepson, así como arquitectos, escultores y pintores que participaron desde 1960 en las *performances* y *happenings* organizadas en la galería Reuben y en la Judson Memorial Church.

Las probabilidades explosivas de la danza minimalista de Judson Dance Group se exponen en la performance de Meredith Monk en el Museo de Guggenheim en 1969, y en la obra *Quarry* presentada en 1976.

A lo largo de los sesenta, John Cage se vincularía con una red de artistas, compositores y diseñadores, influenciado por el cambio del concepto tradicional del escenario y del público, por las actuaciones sin guión y sin argumento, tal como sugería Kaprow y el movimiento Fluxus.

En la década de los sesenta se unen el *arte conceptual* y la *poesía concreta*. Si bien ambos movimientos giran en torno al lenguaje, otros factores menos visibles los unen. El surgimiento de la *poesía concreta* como movimiento coherente

emergió entre 1950 y 1960 y sus preceptos se ejemplificaron cuando un número representativo de autores incorporaron el texto como elemento visual con arreglo a la geometría, la simetría y ocasionalmente pictórico. Los trabajos de la primera generación de poetas concretos manifiestan en sí mismos un amplio uso de formas, como el arte visual, como manifiestos escritos y en menor medida, como *performances* y obras sonoras.

Uno de los representantes más influyentes de esta primera generación de poetas visuales es el artista suizo Eugen Gomringer quien en su primera composición, *Silencio* (1954) hace uso remarcado del espacio vacío en una página para reseñar el potencial como la metáfora del silencio contemplativo del lector realizando un homenaje a la obra de Mallarmé, con cuyo nombre se conocen toda una serie de experiencias o propuestas artísticas construidas por cualquier persona en la que la idea o el concepto aparece como el aspecto más importante de la obra.

Precusores del arte conceptual serían las vanguardias surgidas tras la II guerra mundial, si bien Marcel Duchamp prepararía el camino para el arte conceptual con sus obras, siendo el término acuñado en 1961 por Henry Flynt en el ensayo *Concept Art* (1961): *"Concept art is first of all an art of which the material is concepts, as the material of e.g. music is sound. Since concepts are closely bound up with language, concept art is a kind of art of which the material is language"*²⁵

El concepto fue desarrollado teóricamente en una publicación de Fluxus por Clement Greenberg autor de *The Nation* y *Partisan Review*, para quien el arte moderno seguiría un proceso de reducción progresiva hacia lo absolutamente esencial, eliminando los objetos innecesarios.

Dentro del arte conceptual se desarrolla como un estilo propio el *body art*, cuyo

²⁵ Henry Flynt, *Essay: Concept Art*, 1961. <http://www.henryflynt.org/aesthetics/conart.html>

objeto, como su nombre indica, es el cuerpo, como material para la pintura o para la realización artística, o el propio cuerpo del autor o de los espectadores para la *performance*, convirtiéndose en una categoría del arte de la *performance*.

El estilo surrealista-expresionista norteamericano que luego derivaría en el movimiento expresionista abstracto americano se debe entre otros al impulso del artista Stanley William Hayter. Rothko, Newman, Pollock, De Kooning, Motherwell fueron algunos de los artistas que desarrollaron el expresionismo abstracto.

En 1957 Leo Castelli (1907-1999), nacido en Trieste, abriría su galería en Nueva York en la calle 77 entre las avenidas Madison y Quinta, mostrando obras de Kandinsky y otros artistas europeos continuando con los artistas americanos del expresionismo abstracto, algunos de ellos ya habían expuesto sus obras en la galería de Sidney Janis —Rauschenberg, Johns, Lichtenstein, Warhol, Rossenquit, Stella, Morris, Judd, Serra, Nauman y otros—.

Su esposa Ileana Sonnabend se convertiría también en una marchante de arte, abriendo una galería Sonnabend en París en 1960 y otra en Nueva York. En 1969, Gilbert and George realizaron la *performance Living Sculptures*, actuación en la que se presentaron como objetos de arte robóticos con los rostros pintados, de pie encima de una mesa, realizando gestos que producían repetitivamente siguiendo una melodía monótona. El dúo lanzo su carrera como esculturas cantoras durante la inauguración de la galería en Nueva York en 1971 con una sesión de ocho horas de *Under the Arches*. Recientemente en la misma Sonnabend Gallery fue realizada la primera *performance* por los propios Gilbert and George después de transcurridos más de 20 años. A la muerte de Ileana Sonnabend en 2007 se vendió una parte de su colección por 600 millones de dólares.

Gilbert and George se conocieron en 1967 en la escuela de arte St. Martin's Art School de Londres. Desde entonces comenzaron a trabajar juntos desarrollando un único y reconocido estilo artístico tanto en sus obras como en sus presentaciones de sí mismos como esculturas vivientes. Con una gran producción de obra durante más de cuarenta años, ellos desarrollaron un nuevo formato creando fotografías a gran escala a través de un único proceso creativo, influyendo a muchos artistas. Muchos de sus cuadros son creados en grupo y realizados especialmente para el espacio en el que son expuestos. Los artistas conceptuales reaccionaban contra un creciente mundo del arte comercializado en los finales de los sesenta, fomentando la atención a la teoría, a la idea y manifestando un desentendimiento de la obra como objeto físico.

A mediados de la década de los sesenta se configurará el arte minimal, en el que destacará Frank Stella. Con Stella participarían en la exposición *Systemic painting*, organizada por la Guggenheim Foundation en 1966, Reinhardt, Newman, Noland, Poons y Ryman.

Una de las primeras exposiciones sobre *arte digital* que tuvo mucha repercusión en Europa se realizó en 1968 con el nombre de *Cybernetic Serendipity* organizada por Jasia Reichardt en ICA, Londres en agosto 1968.

Esta sería la primera exposición que intenta demostrar todos los aspectos de la creatividad artística realizada con el ordenador: arte, música, poesía, danza, escultura, animación. La idea principal era examinar el papel de lo cibernético en el arte contemporáneo. La exhibición incluyó robots, poesía, música y máquinas pintadas. También todo tipo de trabajos en los que el azar era un elemento constitutivo de los mismos. Fue un ejercicio intelectual que se

convirtió en una exposición espectacular.

Cibernético deriva del griego *kybernetes* que significa *piloto* o *el arte de pilotar un navío* concretando en nuestro uso del lenguaje una buena traducción del término como *gobernante*, que procede de la versión latina de la misma palabra. El término *cibernética* fue primeramente usado hacia 1948 por Norbert Wiener en su libro *Cybernetics*, subtulado *Comunicación y control en el animal y la máquina*. Actualmente el término refiere a sistemas de comunicación y control en dispositivos electrónicos complejos como los ordenadores, que tienen muchas similitudes con los procesos de comunicación y control del sistema nervioso humano. Un instrumento cibernético responde a estímulos del exterior y los convierte en afecciones en el ecosistema externo, como un termostato responde al frío de una habitación, a través de la conexión del calor y de aquella manera altera la temperatura. Este proceso se llama *feedback*. Reaccionan a algo en el ambiente, sea humano o máquina y en respuesta puede producir, sonido, luz o movimiento.

Como señala en el programa de la exposición Jasia Reichardt: *“El término serendipity fue creado por Horacio Walpole²⁶ en 1754. Existía la leyenda de los tres príncipes de Serendip (viejo nombre de Ceylon) que solían viajar por el mundo y cualquiera que fuera su propósito o lo que buscasen, siempre encontraban algo mejor. Walpole usó el término serendipity para describir su facultad de hacer descubrimientos por buena suerte. A través del uso de los dispositivos electrónicos para hacer gráficas, películas, poemas, así como otras máquinas que funcionaran con aleatoriedad y que interactuaran con los espectadores.*

De las lecturas que se realizaron en la exposición no quedó registro, como lamenta la organizadora, manifestación recogida en el ensayo de Rainer Usselman, *The*

²⁶ Horatio de Walpole (1717-1797) historiador, hombre de letras, antiquario y político. Hijo del primer ministro Británico Robert Walpole. Contruyó Strawberry Hill para su residencia, una villa en el suroeste de Londres de estilo neogótico que creará una nueva tendencia. Publicará anónimamente en 1764 la novela gótica *The Castle of Otranto*.

Dilema of Media Art: Cybernetic Serendipity at the ICA London: "Lamento que no haya grabaciones de las lecturas que fueron dadas dos veces por semana, los martes y jueves entre el 8 de agosto y el 17 de octubre. Entre los ponentes estaban Frank J. Malina, Herbert Brun, Everett Ellin, Christopher Evans, Rex Malik, Meredith Thring, Gordon Pask, Iannis Xenakis, Abraham Moles, Lionel Penrose, Robin McKinnon Wood. Estuvieron otros por supuesto. La persona que fue más importante para mí fue Christopher Evans, del Laboratorio de Física Nacional, porque durante nuestras conversaciones encontramos el título Cybernetic Serendipity. Fue aprobado por Roland Penrose sólo después de una persuasión considerable porque él sintió que la gente no sería capaz de pronunciarlo".²⁷

El desarrollo de la tecnología de procesamiento de una imagen no se extendió más de lo que Mezei había anticipado, parcialmente porque el equipo y los programas continuaban siendo caros. Nombres importantes son los de Michael Noll, Charles Csuri, Jack Citron, Frieder Nake, Georg Nees, y H.P. Paterson. Todos ellos son los pioneros de la historia del *computer art*. Asimismo Mezei fue un artista de computador que produjo series de imágenes usando un diseño de una hoja de arce y otros temas canadienses.

Mucho del *computer art* —arte informático— en 1967 fue realizado con trazadores de gráficos (*plotters* mecánicos) computerizados en dispositivos CRT —acrónimo de Cathode Ray Tube, tubo de rayos catódicos— con un lápiz óptico o de fotografías escaneadas. Las ecuaciones matemáticas producían curvas, líneas o puntos y técnicas que introdujeron la aleatoriedad (*randomness*), todas empleadas en parte en las primeras ilustraciones. El arte realizado con esas técnicas era reconocible instantáneamente y ha sido producido con medios mecánicos o programas. De hecho no parecía hecho a mano. Entonces, incluso ahora, mucho del arte

²⁷ Usselman, Rainer, *The Dilemma of Media Art: Cybernetic Serendipity at the ICA London*, en Leonardo, vol. 36, No. 5, pp. 389–396, 2003.

realizado con ordenadores acarrea una ineludible firma informática. La posibilidad de la *poesía informática (computer poetry)* y *arte informático* fue primeramente mencionada en 1949.

A principios de los años cincuenta, las gráficas por computadora aparecieron en escena. Muchos artistas eran científicos, ingenieros, arquitectos. Las gráficas por ordenador fueron expuestas por primera vez en Alemania y en América en 1965.

En verano de 1968 en Zagreb se celebró el coloquio internacional *Computers and Visual Research*, que sería pionero de esta disciplina, pero que la abordaría con una sistemática diferente a la hora de analizar las posibilidades del *computer art*. Mientras en Londres intentaron abarcar un amplio espectro de posibilidades, los investigadores visuales en Zagreb relacionaron estrechamente *computer art* con las implicaciones sociales y políticas, así como con nuevas teorías filosóficas y teorías de estética en la sociedad de la información.

Hacia una definición del arte digital Wolf Lieser señala que *“para una obra de arte, no es decisivo en primer lugar saber con qué medios técnicos está creada. Sólo cuenta lo resultante, un concepto que convenza por su contenido y por su estética [...] Nosotros podemos clasificar una obra como arte digital en el sentido estricto del término, si su concepción, realizada por la utilización de las posibilidades del ordenador y de Internet, desemboca en un resultado que no sería posible realizar con otro tipo de medio. Una foto escaneada no pueda ser clasificada dentro del arte digital, por bella que sea. Pero una imagen tomada en Nueva York por una cámara web y que segundos más tarde será visionada en Berlín, puede ser perfectamente relevante como arte digital [...] El diseño, la cultura Internet, el vídeo, el arte y la economía se mezclan sin temor en este ámbito —escena— para formar una comunidad única”*²⁸

En torno a los nuevos medios y la creación artística contemporánea en el prefacio de la obra referida *Digital art*, Wolf Lieser presenta la noción de *arte digital* y nos introduce las cuestiones más frecuentes en torno al arte contemporáneo. ¿Cómo un artista de nuestros días puede ser innovador? ¿Cómo puede creerse que algo es nuevo? Si un artista quiere reflexionar sobre las nuevas influencias que marcan nuestra sociedad, ¿no debería utilizar un soporte característico de nuestra época? ¿Qué forma de arte refleja mejor la época actual?

²⁸ Wolf Lieser, *Digital Art*, Art Pocket, H. Fullmann, 2009, pp. 13-15.

3.3. La consolidación del videoarte. Imágenes en movimiento (1963-1969)

El *videoarte* surgiría en los años sesenta como continuación y en paralelo al cine experimental y la cinematografía, debido a los avances de la tecnología videográfica que comercializará y desarrollará cámaras y magnetófono de vídeo. El vídeo en manos de artistas, documentalistas, ingenieros, será utilizado como un instrumento de creación que posibilitará la realización de formas e ideas artísticas ya anteriormente desempeñadas, pero con otro formato y tecnología. La expansión de la industria hará que la tecnología llegué prácticamente a todas las partes del mundo a fines de los setenta.

El videoarte aparece en el momento en el que se rompen las fronteras entre las artes tradicionales, participando todas ellas en una misma obra —*performance*, pintura, danza, cine, música, escultura— y convergiendo en nuevas formas de narración, una práctica interactiva que permite la combinación de las artes con la realidad virtual y la propia realidad física, estableciendo un soporte técnico distinto y una heterogeneidad de actividades.

El videoarte se desarrolla asimismo en un contexto político y cultural de efervescencia, y se vincula con algunas de sus más significadas representaciones, con una crítica a la hegemonía de la televisión comercial y asimismo con una vinculación a las nuevas corrientes artísticas, singularmente al arte conceptual y al cine experimental.

Desde la primera mitad del siglo XX los artistas empezaron a ocuparse de los métodos de transmisión electrónicos. Marinetti ya lo había hecho en la década de los treinta, manifestando su entusiasmo por la aplicación artística de la radio y

televisión frente a la oposición crítica de personalidades de la cultura como Bertolt Brecht, quien alertaba sobre los peligros de la sincronización y de la negación de la doctrina.

Cuando el vídeo entró ya en los sesenta a formar parte del contexto artístico, los espectadores estaban ya familiarizados por la trasmisión de imágenes en cine y en la televisión, convirtiéndose en los principales *media* que transmitirían electrónicamente imágenes en movimiento. Pero mientras en el cine se alinean imágenes individuales formando secuencias unidas, el vídeo se distancia de la representación directa de la realidad y permite la traducción directa del material audiovisual a un código analógico y digital donde la grabación y el almacenamiento de datos transcurren sincronizados.²⁷

Asimismo en el cine el espectador se mantiene atento y en silencio, integrado en la narración mientras que con la televisión el espectador se erige, en solitario o en compañía, como el que juzga. Las nuevas tecnologías serían empleadas en forma experimental por los artistas plásticos, la literatura, la música, la danza y el teatro.

El arte entraría en la televisión gracias a realizadores como Ernie Kovacj desde 1957 en Estados Unidos y Jean Christophe Averty en Francia, pero sobre todo a través de la llamada *desconstrucción*, modalidad crítica de los medios. Por parte el vídeo podrá ser utilizado en minipantallas o enormes pantallas, permitiendo adquirir numerosas formas.

De este modo aquellas posibilidades serían ya utilizadas en los comienzos del videoarte, en la referida obra de Allan Kaprow *18 happenings in 6 parts*, y en los festivales de música moderna del movimiento Fluxus.

²⁹ Silvia Martin. *Videoarte*, Taschen, ed. Española, 2006.

Wolf Vostel, (1932-1998), se convertiría en una figura emblemática del videoarte. Marcado profundamente por los devastadores efectos de la II guerra mundial y del Holocausto, como manifiesta su obra *Shoah* (no confundir con el famoso documental de Claude Lanzmann, del mismo título), e impresionado por la obra de Karlheinz Stockhausen, en el estudio de electrónica de la WDR comenzaría en 1958 su trabajo artístico, vinculado a la crítica de la incipiente hegemonía de la televisión —*Assemblage environnement part I*— y cerraría en algún modo su primer ciclo con la película realizada en 16 milímetros en 1963 —*Sun in your head*— en la que muestra imágenes distorsionadas, producidas por un poste de televisión desajustado, con una voluntad de hacer crítica de la información —desinformación— con imágenes del mundo en crisis y yuxtaposición de imágenes con voluntad agresiva.

Aquella realización sería paralela a la exposición realizada en la Smolin Gallery de New York, *Wolf Vostel & Television Decollage & Decollage Postes & Comestible Decollage*, con seis televisores con diferentes programas.

Vostell acuñaría el término *dé-collage* para distinguirlo del *collage* tradicional aplicando este término a sus pinturas en las que incluiría trozos de carteles, fotografías emborronadas y otros objetos, dedicándose al estudio del arte y a la obra de Carl Jung y estableciéndose en Düsseldorf, donde realizaría sus obras: pintura y escultura de contenido sociopolítico, vinculándose como fundador al movimiento Fluxus.

En 1962 Vostell tomaría parte en la planificación de la *Fluxorum Festum* en Wiesbaden junto con Nam June Paik y George Maciunas. Para entonces las nuevas tecnologías serían empleadas de forma experimental por los artistas plásticos, la literatura, la música, la danza y el teatro, al manifestar

los nuevos medios una capacidad expresiva del arte.

El arte entraría en la televisión gracias a realizadores como Ernie Kovacs, desde 1957 en Estados Unidos, y Jean-Christophe Averti en Francia, pero sobre todo a través de la llamada *deconstrucción*.

Nacido el 20 de julio de 1932 en Seúl, Nam June Paik será considerado *el padre del videoarte*. Hijo de un fabricante de textiles y acero, emigra a Hong Kong, luego a Tokio, se traslada a Alemania y finalmente a Estados Unidos, un itinerario vital que, como resume Peter Krieger, se convierte en un *leitmotiv* de su vida, "*Paik fue un nómada global*".^{30v}

Estudiante de arte, música y filosofía, concluye una tesis sobre Arnold Schoenberg, base de sus innovaciones conceptuales sobre el cruce entre la creación de sonidos e imágenes. En la Universidad de Munich, Paik preparará también otra tesis sobre Anton Webern, que abandona para formarse en el estudio de Música Electrónica del Westdeutscher Ruud Fouk en Colonia bajo la dirección de Karl Heinz Stockhausen, donde permanecería hasta 1963 junto a grandes compositores como György Ligeti (1923-2006), y Mauricio Kagel (1931-2008). La influencia de Stockhausen, será notoria en su obra pero sobretodo su encuentro con John Cage en los *cursos Neue Musik* de Datmstandt, quien le enseñó su teoría de la meditación y la combinación de sonidos con imágenes aleatorias de televisión.

En 1959 había maltratado un piano ante los espectadores en una exposición celebrada en la galería 22 de Dusseldorf, en homenaje a John Cage, cuya complicidad será una constante en sus actuaciones: la preparación de un piano transformado, la penetración de cuerpos extraños y la desvirtuación de las propiedades acústicas del instrumento.³¹

³⁰ Peter Krieger, *Nam Jum Paik. La muerte del maestro de los monitores*, Anuales del Instituto de Diversificaciones Esteticas nº 90, 2007, pp. 261-271.

³¹ Jean-Paul Fargier, *Nam June Paik*, Art Press, 1989.

Será en 1961 cuando Cage tome contacto con Georges Maciunas, fundador de Fluxus, movimiento al que se incorpora plenamente realizando conciertos y performances en Estados Unidos y Europa.

Paik logrará gran notoriedad con la exposición que realiza entre el 11 y 20 de marzo de 1963 en la galería Parnass en Wuppertal, titulada *Exposition of Music Electronic Televisión*, con una fuerte connotación Fluxus, colocando doce televisores en el patio de la galería con interruptores para que los visitantes provocaran interferencias en los monitores, y un piano de cola cuyas teclas disparan efectos de luz.

Uno de sus amigos, Joseph Beuys completaría el acto destruyendo el piano de cola con la televisión. Ésta se había convertido en materia prima de su provocadora exposición que inauguraba el *videoarte* o *arte de los medios*. Siguieron su línea argumental de lucha contra la televisión Wolf Vostel, quien disparó a un televisor y luego lo enterró, y Lej Levine, quien introdujo instalaciones *Close Circuit*.

Paik realizaría instalaciones *multi-monitor*, esculturas hechas de televisores, y presentaría sus obras con imágenes móviles. Podemos recordar cómo, en 1964, Andy Warhol realizaría una película en blanco y negro, *Empire*, con Jonas Mekas como director de fotografía, filmada con una cámara lenta en la planta cuarenta y uno del edificio Time Life, en las oficinas de la Fundación Rockefeller. Rodada a veinticuatro cuadros por segundo, pero proyectada a dieciséis fotogramas por segundo para una proyección de ocho horas y cinco minutos de largo. La película comienza con una pantalla blanca totalmente y emergiendo, luego, la imagen del Empire State Building al ponerse el sol.

En 1963 aparecería por vez primera la primera cámara de vídeo y en 1965, se presentaba por primera vez el Portapak, que sería el primer dispositivo portátil

de grabación de vídeo.³² La introducción del Portapak tendría una gran influencia en el desarrollo del videoarte, ya que las secuencias podían reproducirse inmediatamente, en lugar de esperar al procesamiento de la película, teniendo así un coste más asequible.

Paralelamente a la Portapak de Sony se fabricarían productos menos conocidos de las firmas Norelco y Concord. La simplicidad de estos aparatos seduciría al público. Toda persona inspirada o motivada podría participar a través del vídeo en la revolución de la comunicación visual gracias a la cámara portátil y al magnetoscopio transportable. Suponía una gran innovación para el arte visual, la misma que la cámara de cine de 16 milímetros portátil aparecida en los años cuarenta —la Bolex— para la cinematografía experimental independiente.

Hermine Freed escribiría en 1976 que la Portapak había sido inventada especialmente para los artistas y facilitó precisamente a numerosos artistas trabajar en sus *performances*, precisamente en un momento en el que la televisión comunicaba las informaciones a la mayoría de las personas y aparecían nuevos modelos culturales.³³

En 1965 Paik, que acababa de comprar su primera Sony Portapak, realizaría la obra *Button Happening*, pieza grabada en cinta de computadora, técnicamente frágil, que documenta un solo *performance/acción* en la que Paik aparece abotonando y desabotonando su chaqueta subyaciendo en esta obra el humor conceptual de Fluxus.

En la obra de Paik es vinculante la presencia de Charlotte Moorman —Madeline Charlotte Moorman Garside (1933-1991)—, violonchelista interesada en el arte multimedia que se convierte en una estrecha colaboradora de Nam Jun Paik,

³² La primera grabadora de vídeo Portapak tipo fue el Sony CV-2400 Vídeo Rover, lo que permitió una sola persona para grabar vídeo. El primer sistema portátil de vídeo estaba compuesto de dos piezas. Para reproducir el vídeo grabado requería un VTR Sony CV.

³³ Hermine, Freed, *Where do we come from? Where are we? Where are we going?* in Ira Schneider & Beryl Korot, *Video Art: An Anthology*, 1st ed., New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1976.

con quien participa en eventos. Charlotte había estudiado con Leonard Rose en la Juilliard School de Nueva York antes de formar parte de la American Symphony Orchestra y, a través de su amiga y compañera de piso Yoko Ono, formaría parte de la vanguardia escénica de Nueva York.

Yoko Ono, que pertenecía a una familia de banqueros japoneses y descendía de un emperador de Japón, se instala definitivamente en Nueva York tras la II guerra mundial, durante la cual, su familia había quedado protegida en un bunker especial en Tokio. Se vincula a La Monte Young y a John Cage y dedica su *loft* en la calle Chambers 112, en Tribeca, a un centro de actuaciones, comenzando por su propia obra, quemando un cuadro protegido con papel retardante de las llamas, por sugerencia de John Cage.

Casada con un compositor japonés y después con el jazzista, productor de cine y promotor de arte, Anthony Cox, Ono actúa en el salón Tokio Sogetsu acostada encima de un piano interpretado por John Cage. Años después se divorciará de Cox para unirse a John Lennon.

George Maciunas invitaría a Ono a unirse al grupo Fluxus, pero ella permaneció como independiente, vinculada a John Cage, cuyas enseñanzas siguió en la New School for Social Research. Entre 1964 y 1972, Ono se convertiría en una cineasta experimental realizando en 1966 la película Fluxus número cuatro *Bottoms*, que se compone de una serie de primeros planos de nalgas desnudas cuya banda sonora son entrevistas con el tema *su parte de atrás está indefensa*.

Su círculo de amigos de Nueva York incluía a Kate Millett, Nam June Paik, Dan Richter, Jonas Mekas, Merce Cunningham, Judith Malina, Abeel Erica, Fred DeAsis, Peggy Guggenheim, Betty Rollin, Shusaku Arakawa, Adrian Morris, Stefan Wolpe,

Keith Haring, Andy Warhol y George Maciunas entre otros. En una exposición realizada por Yoko Ono en la Indica Gallery de Londres, el 9 de noviembre de 1966 conocería a John Lennon con el que se casaría en Gibraltar el 20 de marzo de 1969, viviendo juntos en Nueva York y destacando como activistas pacifistas hasta el asesinato del músico junto a Central Park en diciembre de 1980.

Charlotte Moorman alcanzaría la fama y el escándalo con la la presentación de la pieza de John Cage en el *Café Gogo* de Nueva Cork, *Human Cello 26'1 1499* (1965) en la que interviene semidesnuda, lo que le costaría su arresto bajo el cargo de *exposición indecente*, notoriedad que no le impidió continuar su colaboración con Paik, estrenando en 1967 en Nueva York la *Opera Sextronique*, con el cartel "*Why is sex*" que sería así mismo interrumpida.

Filmado por Jud Yalkut (1938), profesor de cine y vídeo en la Escuela de Artes Visuales de la New York University y experimentador de vídeo sería el primer *performance* interactivo de Paik por televisión, a través del canal público de Boston WGBH. Subtitulado *Beatles from Beggining to End*, fue una transmisión en vivo, en la que Paik creó al azar un *collage* de imágenes procesadas y música de The Beatles.

Yalkut filmaría así mismo el estreno mundial de la *Ópera Sextronique* que se celebraría en la cinemateca de Nueva York. El primer movimiento se realizó en la oscuridad, con Moorman en bikini y sostén bajo una luz que parpadeaba durante la reproducción de la *Elegía de Massenet*. En el segundo movimiento, con música de la *International Lullaby* —canción de cuna— versionada por Max Matthews, Moorman interpretaría dicha obra en *topless*, vistiendo sólo una falda negra y saludando con el violonchelo a varios objetos.

Este segundo movimiento sería interrumpido por su detención por tres agentes

de policía vestidos de civil. Al evento se le dio el sobrenombre de *la violonchelista topless*. Años después se le diagnosticaría un cáncer de mama, falleciendo en Nueva York en 1991.

Como manifiesta Peter Krieger, el desorden calculado provocado por la *Opera Sextronique* sacaba a la luz la doble moral de una sociedad que por un lado reprimía la presentación pública del cuerpo desnudo y por otro lado era la mayor consumidora de películas porno. Paik diseñaría para Charlotte Moorman un sostén de *mini-monitores* de plexiglás de un tamaño de siete centímetros que apenas cubrían los pezones.³⁴

En 1963 Paik comenzaría a comprar aparatos de televisión de segunda mano para adaptar sus esculturas de vídeo, usando de imanes en la parte posterior del monitor para desplazar a los haces de electrones que distorsionan la imagen. En *Electronic Blues* los rostros de las principales figuras políticas como Richard Nixon sufrieron transformaciones reflejando detrás de la máscara solemne sentimientos de ansiedad, desesperación e hilaridad.

En 1969 el sintetizador de vídeo Paik-Abe fue uno de los procesadores de imagen construido por un artista que producía patrones abstractos en televisión a partir de un discurso que el visor pronunciaba en un micrófono. Paik creía que el videoarte ayudaría a la gente hablar de nuevo a las máquinas, que de otra manera estaban en manos de las grandes corporaciones, remodelando a través de sus películas, *performances* e instalaciones nuevos caminos para observar la imagen en el arte contemporáneo, incluyendo en sus proyectos colaboraciones de sus amigos Laurie Anderson, Joseph Beuys, David Bowie, John Cage y Merce Cunningham.

Al año 1969 pertenece el experimental *9/23/69: Experiment with David Atwood*

³⁴ Peter Krieger, *Nam Jun Paik. La muerte del maestro de los monitores*, Anuales del Instituto de Diversificaciones Estéticas nº 90, 2007, p. 265.

creada por Paik cuando era artista residente en la WGBH de Boston usando el Paik/Abe Synthesizer para realizar un impactante *collage* visual que combina la experimentación espontánea y libre con el control y el virtuosismo, manipulando y fundiendo abstracciones electrónicas puras, material capturado *en directo* de la televisión, material pregrabado e imágenes grabadas en el estudio, incluyendo los rostros de los productores de WGBH, Fred Barzyk y Olivia Tappan.

Shigeko Kubota (1937) se incluirá en el grupo Fluxus siendo influenciada sobre todo por Marcel Duchamp y John Cage a los que dedicará el vídeo *Marcel Duchamp y John Cage* (1972) y la videoescultura *Duchampiana: Nude Descending a Staircase* (1976).

Interesada por la manipulación de la imagen electrónica a través de sintetizadores *Video girls and video songs for Navajo sky* (1973), organiza en 1972, junto con las artistas como Charlotte Moorman, Susan Milano y Steina Vasulka, entre otras, el primer festival de vídeo femenino, en el espacio *The Kitchen*, en Nueva York. Su obra será presentada en festivales y muestras internacionales como las ediciones 6 y 8 de la Documenta, en Kassel y la Bienal de Venecia (1990).

Su actuación más singular es la llamada *Vagina Painting* (1965) realizada el 4 de julio 1965 en la Cinemateca de Nueva York donde pintaba sobre una superficie horizontal con un cepillo colocado en la vagina, simulando la menstruación y manchando de gotas rojas dicha superficie, actuación considerada como una réplica femenina al trabajo pictórico de Jackson Pollock a través del goteo de pinturas.

Shigeko Kubota se convierte de este modo en un referente de la performance femenina, que dará lugar a la exhibición *Womanhouse*, realizada en 1972 en Los Ángeles por veintiséis estudiantes de Miriam Schapiro y de Judy Chicago. Miriam

Schapiro había fundado en 1991 un programa feminista en el California Institute of Arts para fomentar la realización artística femenina.³⁵

En 1966 se organizaría la EAT, Encuentros Experimentales en Arte y Tecnología, que tendrían lugar en Nueva York para fomentar la colaboración entre artistas y científicos, facilitando los contactos de persona a persona entre artistas y ingenieros, ante los cambios tecnológicos. En octubre de 1966, EAT presentaría nueve noches en Nueva York y en 1967 se lanzarían oficialmente los encuentros por los ingenieros Billy Klüver y Fred Waldhauer y los artistas Robert Rauschenberg y Robert Whitman.

Las actuaciones de 1966 se producirían en Lexington Avenue, entre las calles 25 y 26 como un homenaje a la original e histórica Armory Show³⁶. Este tipo de colaboraciones seguirían rompiendo las barreras entre las artes y la ciencia en las décadas siguientes, con el apoyo de personalidades³⁷ como Cage, Cunningham y Andy Warhol, estableciéndose 28 articulaciones regionales de la EAT a lo largo de Estados Unidos con las dos finalidades ya referidas de promover la colaboración entre artistas e ingenieros y ampliar el papel del artista en la evolución social, en relación con las nuevas tecnologías. El trabajo de Cage durante los años setenta y ochenta estaría vinculado con el ambiente cultural del momento, y sobre todo con los cambios tecnológicos y el poder de la tecnología, que tiene en cuenta a través de los escritos de Marshall McLuhan y de R. Buckminster Fuller, produciendo en 1969 *Cheap Imitation*, una pieza para solista de piano creada con el *I Ching* y basada rítmicamente, en el *Sócrates* de Erik Satie, con la colaboración del grupo de danza de Cunningham. Al prohibírsele la utilización de la obra de Satie, decide utilizar el trabajo de éste en un solo de piano, de ahí el nombre *Cheap Imitation*, siendo ésta la última obra en la que Cage actuó como pianista a causa de su artritis.

³⁵ RoseLee Goldberg, *Performance: Live art since the 60s*, p. 129 y ss.

³⁶ El Armory Show se refiere a la Exposición Internacional de Arte Moderno que fue organizada por la Asociación de Pintores y Escultores de América y abrió sus puertas en Ciudad de Nueva York en el 69º Regimiento de Armería, en la avenida Lexington entre las calles 25 y 26, el 17 de febrero de 1913, convirtiéndose en una fecha legendaria, hito en la historia de el arte americano a través de la introducción del arte moderno. El espectáculo sirvió como catalizador para los artistas estadounidenses, que llegó a ser más independiente, creando su propio *lenguaje artístico*.

³⁷ En 2002, la Universidad de Washington organizó una reunión para celebrar la historia de estas relaciones regionales y considerar el legado de la EAT: los artistas que trabajan con las nuevas tecnologías en el siglo XXI.

A lo largo de los ochenta, Cage realizará diversas composiciones, produciendo desde 1987 cinco óperas *collage* para dos cantantes y un pianista, que juega con actuaciones pregrabadas, y la utilización de una radio y una televisión silenciosa. En la grabación del estreno mundial estaría presente John Cage y el pianista Yvar Mikhashoff, para quien Cage escribió *Europa 5*.

La salud de Cage se deterioró. A la artritis se unió la ciática y la arterioesclerosis, sufriendo un derrame cerebral el 11 de agosto de 1992, y murió al día siguiente. Su compañero Merce Cunningham le sobrevivió 17 años, muriendo el 26 de julio de 2009.

Una de las galerías de Nueva York de mayor impacto sería la fundada por Howard Wise, marchante de arte innovador y visionario partidario del vídeo como arte, quien montaría en 1960 la Howard Wise Gallery en la calle 57 en Nueva York, dedicada al arte cinético y obras multimedia, con la finalidad de explorar el nexo entre arte y tecnología. La galería presentaría varias exposiciones innovadoras, *On the Move* (1964) y *Lights in Orbit* (1967).

En 1969 Howard Wise organizaría la exposición *TV as a Creative Medium* con 12 artistas incluyendo trabajos como *Wipe Cycle*, creado por la directora de cine Ira Schneider; la obra *Participation TV* de Nam June Paik y Frank Gillette, así como las obras de Paik con la chelista Charlotte Moorman, *Paik's TV Bra for Living Sculpture* y participando asimismo Paul Ryan, y Eric Siegel. En esta exposición aparecen ya *performances*, cintas de circuito cerrado y *videoinstalaciones*.

La histórica exposición de 1969 serviría para vincular al movimiento de arte cinético de la década de 1960 con el medio emergente del videoarte, constituyendo la primera exposición en Estados Unidos dedicada al vídeo. La televisión como medio

creativo marcó un cambio radical y se define un nuevo movimiento artístico.

En este señalado año de 1969, se realizó uno de los primeros ejemplos de colaboración entre la televisión pública y el emergente fenómeno del videoarte en los Estados Unidos, *The Medium is the Medium* producido por la WGBH, contando como productor David Oppenheim y director Fred Barzyk, comisionando a seis artistas visuales: Allan Kaprow, Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock y Aldo Tambellini. Se crearon trabajos originales para la emisión en televisión.

En aquel mismo año sería emitida en la BBC Horizon, de Lutz Becker, película realizada durante el trabajo experimental con el ingeniero de electrónica de la BBC, Ben Palmer. Becker pensó: "espero que encontremos algún equivalente a la música electrónica. Exploramos maneras en las que los efectos visuales pudieran ser creados a través de la utilización del *feedback*, creando un circuito cerrado entre la televisión, las cámaras y los monitores".³⁸ Realizada en la época de la televisión en blanco y negro, posteriormente la película tiene color añadido con una impresora de película óptica. Es en 1969 cuando se emitirá.

Square 1969, de Stan Hayward y George Borzykowski, es un cortometraje mudo de un minuto que explora la armonía del cuadrado, basado en un diseño y programa de ordenador creado por Hayward. Al no existir por entonces los monitores a color, la película fue producida de manera que la imagen fue creada como tres secuencias monocromas y grabadas fotograma a fotograma.

Stan Hayward nació en 1930. En 1961 escribió para Richard Williams y George Dunning *The Flying Man*. Inspirado por el trabajo de los hermanos Whitney, estableció una colaboración en 1971 con el *Imperial Collage*.

³⁸ Exposición *A Century of Artists film in UK* <http://www.tate.org.uk/britain/artistsfilm/programme1/calcabstract.htm>.

En 1970 Wise cerró su galería, fundando un año después una organización sin fines de lucro, Electronic Arts Intermix dedicada a la ayuda del vídeo como una forma de arte, y creada para proporcionar un sistema alternativo de apoyo a esta forma de arte emergente y los artistas comprometidos con ella.

En sus primeros años, EAI patrocinaría una ecléctica selección de proyectos innovadores relacionados con la intersección de la videocreación y el arte contemporáneo, participando en el anual Festival Avant-Garde, organizado por Charlotte Moorman, el Women's Video Festival, celebrado en 1972 y el Computer Arts Festivals de 1973-75.³⁹

Entre otras iniciativas, H. Wise colaboraría en un proyecto de investigación dirigido por Woody y Steina Vasulka para desarrollar nuevas tecnologías de vídeo, y en el desarrollo del sintetizador Eric Siegel y *colorizer*, primeras herramientas de procesamiento de imágenes, iniciando sus propios programas para atender las crecientes necesidades de los artistas y el público en el ámbito del vídeo emergente, que se convertiría en el núcleo de la organización.

En 1972 instaló un estudio de edición y postproducción para dar respuesta a la necesidad de un espacio de trabajo creativo, y el acceso a equipos para los artistas, siendo así una de las primeras sin fines de lucro en Estados Unidos y que ha permitido la creación de muchas obras de vídeo de artistas como María Lucier y Joan Jonas. En 1973 crearía un servicio de distribución de cintas de los artistas, entre los que se citan Peter Campus, Juan Downey y Nam June Paik, convirtiéndose así en uno de los servicios de distribución de videoarte más importantes del mundo.⁴⁰

Alternando instalaciones y videos, Nam June Paik realizará en 1973 su vídeo *Global Groove*, pieza fundamental para la historia del arte en vídeo constituida como

³⁹En 1986, el Programa de Preservación de EAI se comenzó a facilitar la restauración y archivo de las obras de la colección de EAI. Este fue uno de los primeros programas, de tal manera que se dirigió a la necesidades de preservación de una colección de arte de vídeo, y hoy es una iniciativa líder para la preservación del *media art*.

⁴⁰ Sylvia Martin, *Videoarte*, pp. 78-79.

un manifiesto radical acerca de la comunicación global en un mundo saturado por los *mass-media*, que se presenta como un *collage* electrónico, un pastiche de imagen y sonido que subvierte el lenguaje de la televisión. Incluyendo entre las imágenes comerciales de Pepsi tomados de la televisión japonesa, se yuxtaponen *performances* de artistas de vanguardia como John Cage, Merce Cunningham, Allen Ginsberg y el Living Theatre; bailarines que se desplazan en un espacio sintético y coloreado, al son de *Devil with a Blue Dress On* de Mitch Ryder, y se intercalan con bailarines de danza tradicional coreana.

El vídeo incluye la imagen sintetizada de Charlotte Moorman tocando *TV Cello*, de Paik y Moorman tocando *TV Bra for Living Sculpture*, el rostro de Richard Nixon se distorsiona por un televisor magnéticamente alterado... Ironizando acerca de la televisión interactiva Paik presenta *Participation TV*, donde da instrucciones a los televidentes de abrir o cerrar los ojos. Paik somete este contenido intertextual y multicultural a una furia exuberante de edición discontinua y efectos tecnológicos, incluyendo síntesis de audio y video, color, yuxtaposiciones irónicas, saltos en el tiempo y superposición de planos: un caos controlado que sugiere un viaje alucinatorio a través de los canales de la televisión global.

Con contenidos, formas y estrategias conceptuales postmodernas, *Global Groove* ha influido profundamente al vídeo, a la televisión y al arte contemporáneo. Al principio de la cinta de vídeo, *Global Groove*, una voz en off comenta "este es un vistazo del nuevo mundo que existirá cuando seamos capaces de sintonizar todos los canales de televisión y las guías de programación televisiva sean tan gruesas como la guía de teléfonos de Manhattan".⁴¹

Continúa a este vídeo una instalación notable de Paik, el *TV-Buddha* (1974), instalación constituida por una estatua de Buda que dirigía su mirada a un

televisor cuya pantalla reproducía continuamente la imagen filmada del mismo buda, expresión artística de un sistema autorreferencial del consumo de imágenes televisivas, obra sobre la que se ha considerado que relaciona el nirvana budista como extinción de la conciencia en el recorrido virtual hacia la felicidad con el nihilismo occidental que practica gran parte de la población cotidianamente frente al televisor, cuyos mensajes visuales paralizan la actividad mental.

En este mismo año, *Entering* fue retransmitida por la BBC. Este obra fue creada en directo por Donebauer y el compositor Simon Desorgher y grabada en directo en el estudio de televisión en color de la Royal Collage or Art. Peter Donebauer (1947) pionero del vídeo en color diseñó y construyó un sintetizador a principios de 1970 que se convirtió en su labor central, permitiéndole trabajar en directo y de manera cercana con los músicos en largas *performances* improvisadas.

El sintetizador que desarrollo junto a Richard Monkhouse, *Videokalos* sería un instrumento para realización de imagen-sonido. Donebauer continuó haciendo cintas y a continuación comenzó a dirigir una productora de televisión.

Corresponde a 1977 el vídeo de Nam Jun Paik y Charlotte Moorman *Guadalcanal Réquiem*, un collage de *performance*/documental que confronta historia, tiempo, memoria cultural y mito en el sitio de una de las batallas más devastadoras de la II guerra mundial. Guadalcanal, en las islas Solomon, es el emplazamiento icónico en el que Paik inscribe gestos simbólicos y *performances*.

Escenas de Charlotte Moorman tocando su cello, entrevistas con soldados japoneses, norteamericanos y con isleños, e imágenes de archivo de la batalla se yuxtaponen, se sintetizan, se superponen, se colorean y se manipulan electrónicamente de múltiples maneras. Las imágenes son en ocasiones surrealistas: Charlotte Moorman

gatea por la playa en uniforme militar, con un cello sujeto a su espalda, toca un cello de fieltro de Beuys y actúa oculta en una bolsa para cadáveres. El subtexto de este *collage* es la afirmación de Paik de que los conflictos globales se originan en la falta de comunicación intercultural.

En 1978, se convertiría en Catedrático de Arte de la Kunstakademie de Düsseldorf junto a su colega y amigo Joseph Beuys y a partir de los ochenta su obra entraría en los mecanismos del mercado del arte, realizando megainstalaciones como la que se contiene en el Centro Pompidou de París.

En 1980, Paik, realizó para los Juegos Olímpicos de Invierno de Seúl, *Lake Placid '80*, una explosión fragmentada de acción y movimiento que se superponen densamente y en la que imágenes de los eventos deportivos olímpicos se mezclan con los motivos auditivos y visuales recurrentes de Paik: los bailarines de *Global Groove*, Allen Ginsberg, la canción *Devil with a Blue Dress On*, esquiadores, patinadores y jugadores de hockey que son remezclados, reeditados, coloreados, y transformados en colisión con la pantalla, terminando con la versión de Paik del logotipo de las Olimpiadas (gráfico de computadora) junto a Allen Ginsberg en la música.

De entre las megainstalaciones que realiza Paik en 1984 se destaca la escultura de trescientos ochenta y cuatro monitores para el centro Pompidou, una torre mediática de mil monitores llamada *The more the better*, realizada para las Olimpiadas de Seúl y la instalación *Modulation in Sync* realizada para una rotonda del Museo Guggenheim de Nueva York.

Otro de los grandes videos de Paik, producido en 1984 sería *Good Morning Mr. Orwell*, que Paik concibió como una réplica a la distópica visión de Orwell de

1984. Con actuaciones de Laurie Anderson, Merce Cunningham, Peter Gabriel y Allen Ginsberg, entre muchos otros. Paik coordinaría el evento y diseñaría los gráficos de televisión que se mezclaban el material de diferentes vídeos en vivo y pregrabados. Este proyecto puede verse como el desarrollo del pensamiento de Paik acerca del potencial de la comunicación por satélite, como lo había propuesto en *A Conversation*.

Paik realiza en 1986 con Paul Garrin el vídeo *Channel Music Tape: Spring/Fall* para ser visto como dos canales simultáneos de vídeo en dos monitores compuesto por un *collage* visual formado por capas densas y ricamente texturizado, con eclécticos contenidos intertextuales de Paik: imágenes que se repiten de los artistas Joseph Beuys y Julien Beck, de John Cage y Laurie Anderson, y con imágenes emblemáticas de trabajos tempranos de Paik.

Paik presentaría en 1995 *Electronic Superhighway*, cuarenta y siete canales e instalación de circuito cerrado de vídeo con 313 monitores, de neón, y la estructura de acero, color, sonido, aproximadamente 15 por 32 por 4 metros, en la que otras figuras aparecen los presidentes de los Estados Unidos de América.

Una de sus últimas instalaciones mas apreciadas es *Tagle Eye* (1996), composición formada por un proyector de diapositivas, nueve teclados de computadoras y nueve televisores Sony, y otros dos televisores formando la ilusión de un pájaro con alas y plumas en la cola con una luz azul de neón irradia desde atrás.

En 1996, Nam June Paik tendría un accidente cerebrovascular, que lo dejaría parcialmente paralizado. En el año 2000 se celebraría una retrospectiva de su obra final en el Museo Guggenheim de Nueva York, integrada en un espacio

exclusivo del museo, coincidiendo con una muestra de las obras de arte de vídeo de su esposa, Shigeko Kubota.

Finalmente Paik recibiría en el año 2001 el Premio a la Trayectoria en la Escultura Contemporánea del Centro Internacional de Escultura, falleciendo cinco años después, el 29 de enero 2006, en Miami, Florida, recibiendo diversos e importantes homenajes a su persona y a su obra.⁴¹

Paralelamente a la obra de Paik suele destacarse la importancia en el entorno del postdadaísmo del que sería el máximo impulsor y organizador de *Fluxus*, George Maciunas (1931-1978), hijo de un arquitecto y una bailarina que emigraron con su familia a Estados Unidos en 1948.

Maciunas había estudiado Historia del Arte en la Universidad de Nueva York, teniendo correspondencia con los dadaístas. Posteriormente asiste a las clases de música de la New School for Social Research, creando en 1962 un grupo dirigido a impactar en el público con experiencias innovadoras, haciendo un uso distinto de los canales oficiales del arte desde la interdisciplinariedad.

La designación del nombre Fluxus —flujo, corriente, movimiento continuo— fue elegida por George Maciunas en 1962 para ser el título de una revista que presentaría ideas de artistas no convencionales. La revista nunca apareció, pero Maciunas utilizó esa palabra para la serie de conciertos de música nueva que organizó en aquel mismo año de 1962 en Wiesbaden, donde había trabajado por un tiempo como diseñador del ejército estadounidense y en el que intervinieron con él Dick Higgins, Nam June Paik, Wolf Vostell, Emmett Williams, Alison Knowles, y Ben Patterson.

⁴¹ Entre los homenajes realizados figuran el realizado el 25 de febrero de 2006 por Electronics Arts Intermix (EAI), distribuidores internacionales de su obra; el realizado el día 26 por el Museo de Arte Contemporáneo de Tokio bajo el lema *Tokyo Réquiem for Nam June Paik*; el 18 de marzo en el Day People's Memorial and Happening; el 25 de marzo, en la Kunsthalle de Bremen que celebró el *Memorial to Nam June Paik*; el 26 de abril, en el Museo Guggenheim de Nueva York reuniendo a Yoko Ono, Jonas Mekas, Russell Connor, Shuya Abe y Wulf Herzogenrath; en el Tribeca Film Festival de Nueva York el 4 de mayo, *A Tribute to Nam June Paik*, conteniendo una selección de obras del artista y del 16 al 18 de mayo de 2006 en Madrid, organizado por Casa Asia.

Fluxus contará desde el principio con colaboraciones de diferentes personalidades entre ellos los referidos Beuys, Vostell y Paik. La lista de los colaboradores se convertirá en numerosa e importante⁴², siendo relevante la relación de las personalidades sobre las que Maciunas influyó: John Cage, Karlheinz Stockhausen, Nam June Paik, La Monte Young, Eric Andersen, Yasunao Tono, Ben Vautier, Yoko Ono, John Lennon, Ben Patterson, George Brecht, Alison Knowles, Philip Corner, Wolf Vostell, Geoffrey Hendricks y Joseph Beuys entre muchos otros.

En el manifiesto de Fluxus, Maciunas declararía la oposición a la enfermedad de la cultura burguesa comercializada e iniciaría el *mail-art* y la creación de redes libres de *mail-artistas* en los años sesenta, que con el tiempo se convertiría en el antecedente de la creación de redes de Internet para las relaciones en el ámbito del arte.

Interesado en diagramas sobre la historia política, cultural y social y en la historia del arte, Maciunas buscaría edificios en Soho para transformarlos en viviendas de artistas, desvanes y espacios vivos. En esta labor una persiana le dejaría con un solo ojo.

En 1978 Maciunas se casó con su novia, Billie Hutching, en una manifestación de *performance* que se llamaría *La Fluxwedding* y tres meses más tarde, en 9 de mayo de 1978 moría de cáncer de páncreas, en un hospital de Boston, rodeado de sus amigos de Fluxus. Ese mismo año, Nam June Paik y Joseph Beuys realizarían una presentación *In memoriam George Maciunas* en la Kunstakademie, de Düsseldorf, en la que por primera vez se había producido una actuación de Fluxus.

Para entonces serían numerosas las galerías de Arte que acogerían experiencias del *happening*, Fluxus y del videoarte. Concretamente en Alemania, el Museo Municipal

⁴² Arman, Ay-O, César Baldaccini (César), Joseph Beuys, Wolf Vostell, Nam June Paik, Peter Brötzmann, Charlotte Moorman, Balu, George Brecht, John Cage, Giuseppe Chiari, Philip Corner, Luc Fierens, Robert Filliou, Henry Flynt, Ken Friedman, Al Hansen, Cairn Hedland, Geoffrey Hendricks, Dick Higgins, Ruud Janssen, Ray Johnson, Joe Jones, Alison Knowles, Takehisa Kosugi, Shigeo Kubota, George Landow, Jackson Mac Low, George Maciunas, Barry McCallion, Adolfo Mekas, Gustav Metzger, Larry Miller, Luca Miti, Yoko Ono, Genesis P. Orridge, Ben Patterson, Dieter Roth, Ric Royer, Wim T. Schippers, Carolee Schneemann, Juan María Solare, Litsa Spathi, Daniel Spoerri, Yasunao Tone, Cecil Touchon, Ben Vautier, Yoshi Wada, Emmett Williams, La Monte Young.

de Wiesbaden acogería, según hemos señalado, la primera manifestación oficial del movimiento Fluxus: Fluxus, Festival Internacional de la Nueva Música, del 1 al 23 de septiembre de 1962.

En 1963 Rolf Jährling inauguraría en Wuppertal la Galería Parnass en la que se produciría la reveladora exposición de Nam June Paik *Exposition of Music Electronic Television*. En 1966 Valdis Abolins inauguró en Aquisgrán la Galería Aachen y en 1969 Helmut Rywelski y Angar Nierhoff presentaron en su Galería Art Intermedia en Colonia la escultura de Wolf Vostell *Ruhender Verkehr (Tráfico bloqueado)*. En 1970 Inge Baecker inauguró su Galería Baecker en Bochum y René Block su galería de Berlín.

Wolf Vostell que había participado en diversos acontecimientos en Berlín, Colonia y Nueva York se instalaría algún tiempo en Cáceres con su esposa Mercedes Guardado Olivenza, realizando diversas exposiciones en España en los sesenta, y una retrospectiva presentada en París en 1974, que sería expuesta en la Nationalgalerie de Berlín en 1975 y en Dinamarca y Madrid en 1978.

En Abril de 1974 Wolf Vostell llegaría por primera vez a Malpartida, Cáceres y conoce Los Barruecos, cuyo paisaje le impresiona declarándolo *obra de arte*, concibiendo entonces la idea de fundar allí un museo al aire libre, un museo móvil vinculado al movimiento Fluxus y *land-art*, integrando en combinación arte y naturaleza.

En 1978 Wolf Vostell se reuniría con Dalí, quien le pedirá una obra para su museo de Figueras que se titulará *el Obelisco de la televisión*. Dalí le autorizará para que realice en el museo Vostell de Malpartida *El telón de Parzibal* en un

ambiente ideado por Dalí en los años veinte, que se inauguraría en 1988.

La obra creativa de Vostell seguirá apareciendo en numerosas exposiciones retrospectivas, finalizando la década de los ochenta con una conferencia y un concierto Fluxus en el I Crucero de Arte Contemporáneo por el Mediterráneo. Tras la caída del muro de Berlín, el gran acontecimiento histórico acontecido el 9 de noviembre de 1989, Vostell realiza un gran cuadro titulado precisamente *9 de noviembre* que será expuesto en Berlín este.

La ciudad de Colonia realizará en 1992 una gran retrospectiva en seis museos diferentes, cuando ya ha consagrado el hormigón como material pictórico. Joseph Beuys crearía en su honor en 1966 la obra *Infiltration Homogen für Cello (Infiltración homogénea para Cello)*. Joseph Beuys (1921-1986) trabajaría en escultura, performance, happening, video e instalación.

La trayectoria vital de Beuys marcaría su producción artística. Piloto en la II guerra mundial, su avión se estrella en Crimea en el invierno de 1943, donde los tártaros le salvan la vida envolviendo su cuerpo con grasa y fieltro, materiales que aparecerán en su obra. Prisionero de guerra de 1945 a 1946, estudia pintura y escultura en la Academia Estatal de Arte de Düsseldorf, a la que se integrará desde 1961 como profesor de escultura monumental.

Junto con su amigo Nam June Paik y con George Maciunas, se vincula en 1962 al movimiento Fluxus, siendo principal su participación en los primeros eventos del grupo manteniendo sus influencias más directas de Marcel Duchamp, del *ready-made*, del idealismo y del arte romántico, así como de las teorías sociales de Rudolff Steiner, considerando su mayor logro la socialización del arte.

El 2 y 3 de febrero de 1963, Beuys organizará en la Academia de Bellas Artes el Festival *Festum Fluxorum Fluxus* en el que intervienen George Maciunas, Nam June Paik, Wolf Vostell, Daniel Spoerri, A1 Hansen, Tomas Schmit, Emmett Williams, Dick Higgins, Alison Knowles, participando con sus obras *Sinfonía siberiana*, *1er movimiento* y *Composición para dos músicos*, alcanzando proyección internacional por su participación en la Documenta III de Kassel de 1964 y en el festival *Der neuen Kunst* de Aquisgrán.

En la Academia de Bellas Artes, Beuys presentará el 28 de julio de 1966, su acción: *Infiltración homogénea para un piano de cola, el mayor compositor contemporáneo es el niño talidomida* y en el mismo acto, Charlotte Moorman y Nam June Paik ofrecen un concierto. Pero en diversas ocasiones, en 1967, rompe con las formalidades académicas, fundando el Partido Alemán de los Estudiantes fuera del centro y participando con su acción *Programa ö-ö* en la inauguración del semestre con una actuación en la que Beuys estuvo durante diez minutos emitiendo sonidos guturales ante el micrófono: ladridos, silbidos, siseos, lo que motivó un rechazo de su actuación que continuaría en 1969 con el apoyo a los estudiantes para la realización de una Semana Internacional de Trabajo, acto por el que la autoridad cierra la academia.

Finalmente se enfrentaría al gobierno regional que en 1972 le despide, lo que da lugar a un pleito y a la definitiva suspensión de su actividad docente, sobre la que el Tribunal Federal de Kassel dictará sentencia a su favor en 1978. Paralelamente a esta situación, Beuys realiza diversas performances: *Veinticuatro horas* (1965) en el marco de una manifestación Fluxus en la que participa Nam June Paik y Wolf Vostell, *Eurasia* (1966) siendo el motivo principal de la obra *la división de la cruz*, que simboliza la división entre el

este y el oeste, Roma y Bizancio. Beuys se mueve de un lado a otro de una línea trazada en el suelo con una liebre muerta, significando el paso de una región a otra, el devenir del nómada.

En *Titus/Ifigenia* (1974, Frankfurt) Beuys comparte el escenario con un caballo blanco que se desliza sobre una placa metálica que amplifica sus pasos, identificándose Beuys con Ifigenia, lo femenino misterioso con tintes rituales y Titus, el general romano que se mueve en las intrigas del poder.

Sus siguientes *performances* serán *Isolation Unit* (1970) junto a Terry Fox, la exposición *Joseph Beuys Múltiples* (26 de julio de 1973) en la galería Grafikmeyer (Karlsruhe), en la que Beuys edita la carta postal: *Josep Beuys nueva dirección Academia de Bellas Artes arruinada por el Estado, Coyote: I like America and America likes me* (1974) en Irlanda del Norte, Edimburgo, Nueva York, Londres, Berlín y Kassel, cohabitando en la galería con un coyote en un recinto aislado por una malla metálica significando el destino animal ciego, mecánico y de supervivencia, afirmando que los aullidos del coyote representan “*el punto neurálgico psicológico del sistema de las energías americanas: el trauma del conflicto americano con el indio*”.⁴³

En febrero de 1974 fundará con Heinrich Boll la Universidad Libre Internacional (FIU) en Düsseldorf y en 1977, durante los cien días que permaneció abierta la Documenta VI de Kassel (24 junio-2 octubre) Beuys establecerá allí la sede de la FIU, sucediéndose debates sobre energía atómica, medios de comunicación y manipulación, trabajo y desempleo, derechos humanos, emigración...

Beuys continuará con sus creaciones en las más importantes exposiciones internacionales, la Bienal de Venecia de 1976, la Bienal de Sao Paulo de 1979

⁴³ Esteban Gerardo, *La liebre y el coyote: encuentros con lo animal y lo secreto en la obra de Joseph Beuys*, <http://temakel.com/simbolismoabeuys.htm>.

y varias ediciones de la Documenta de Kasel. En la instalación *Plight* en el Centro Georges Pompidou en 1985, aparece un piano rodeado por grandes rollos de fieltro al que se accede a través de una entrada de escasa altura. Beuys moría en Düsseldorf un año después, en 1986, a la edad de 64 años.⁴⁴

⁴⁴ Bernard Lamarhe-Vadel, *Joseph Beuys*, Siruela, Madrid, 1994.
Joseph Beuys y Clara Bodenmann-Ritter, *Joseph Beuys: cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta 5, 1972*, Visor, Madrid, 1995.

3.4. Videoarte, arte de las ideas y generación de los *media*

La década de los sesenta había hecho nacer el vídeo como una forma de arte surgida del encuentro entre artistas visuales, ingenieros y técnicos en televisión que exploraron las nuevas posibilidades de la utilización del vídeo.

Recordemos de nuevo la figura pionera de Allan Kaprow, quien en 1959 había presentado en la galería Reuben de New York, *18 happenings en 6 partes*. Un año después Pierre Schaeffer se convertiría en París en jefe de investigación de la RTF, la futura ORTS, y funda en 1968 el grupo de investigación musical GRM. La primeras incrustaciones de creación de vídeo francés se realizarían en 1973 en el laboratorio de investigación WNET/TV Global Groove, financiado por la Fundación Rockefeller.

Los primeros años de la década de los sesenta serían protagonizados, tal como ya hemos considerado, por Nam June Paik, vinculado al estudio de música experimental la WDR de Colonia con Karl-Heinz Stockhausen y el naciente grupos Fluxus, que daría doce conciertos-*performance* en Wiesbaden, grupo que protagonizaría después el Festival Mundial de Fluxus de Arte Total organizado por Ben Vautier en el Hotel Scribe de Niza.

Meses antes Paik y Vostell habían presentado sus primeros experimentos con imágenes en la Galería Parnass en Wuppertal con los planos preparados por Paik, evento realizado en 1963 que ha sido calificado como *el nacimiento del videoarte*.

Francia organizaría del 25 al 30 de mayo de 1964 el primer Festival para la Libertad de Expresión de Estudiantes y Artistas del American Center de París, que incluía proyecciones de películas, un concierto de Fluxus a cargo de Ben Vautier con la

participación de Serge Oldenburg y una exposición de artistas pop y de la *nouveau realiste*, con la participación de Georges Brecht, Nam June Paik, Woll Vostell y La Monte Young. Hemos de recordar que fue entonces cuando salió al mercado la primera grabadora de vídeo Sony y que en aquel mismo año de 1965 sería publicada la emblemática obra de Mc Luhan *Understanding Media*.

Continuando con los festivales del American Center, Jean Jacques Lobel organizaba del 7 al 25 de mayo de 1965 el Segundo Festival de la Libertad de Expresión de los Estudiantes y Artistas con la participación de Fernando Arrabal, Ben Vautier, Robert Fillow, Serge III, Nam June Paik y Charlotte Moorman, con la videoinstalación *Robot Opera*; Festival que sería suspendido en su tercera edición proyectada para 1966. Mientras Vostell presentaba sus *dé-collage*, en la Galería Rene en Berlín y el *24 stunden dé-collage*, en la Galería Parnass de Wupertal.

Paik compraría el Sony Portapak y mostraría en el Cafe Go Go de New York el 4 de octubre de 1965 su primer vídeo *Electronic Video Recorder*. Las representaciones de videoarte se sucederían, Aldo Tambellini, crearía en New York en 1967 el primer *Electronic teatro*, en el que organizaría proyecciones de vídeo y KQED-TV, crearía en San Francisco un taller experimental.

Del mismo modo y como ya hemos expuesto, el vídeo se convertiría en una herramienta para los cineastas.

En Boston la cadena de televisión WGBH difunde en 1964 imágenes electrónicas tratadas de manera experimental en una emisión sobre *jazz* —Broadcast Jazz Workshop— y a partir de 1967 gracias a subvenciones en la Fundación Rockefeller ofrecen la posibilidad de realizar propuestas experimentales —*Artist in Residence*.

En 1973 la cadena difunde un programa analógico del videoarte *Video: The New Wave*. En Alemania se realiza una iniciativa similar por Gerry Schum quien funda en Düsseldorf la *TV gallery* creando el concepto de *exposición televisiva*, realizando exposiciones con diversos artistas que realizan proyectos específicos, como Richard Long, Barry Flanagan, Jan Dibbets y Walter De Maria.

Otro tipo de relación entre la televisión y el arte es el trabajo de artistas creando formas nuevas como la obra de Jean Cristophe Averty, que produce en trabajos de laboratorio imágenes televisivas sintéticas o compuestas, analógicas e incrustadas sobre obras de teatro o texto literarios de Alfred Jarry o de Samuel Beckett.⁴⁵

En 1975 la segunda cadena de televisión francesa, presenta la obra de Jean-Luc Godard y Anne Marie Miéville que consiste en la realización de 12 emisiones en 12 minutos *Six fois deux/Sur et sous communication*, trabajo de imágenes y sonidos, proponiendo un nuevo tipo de televisión con un montaje de imágenes y sonidos abstractos.

Jean Luc Godard, utiliza ya en 1967 el Sony 2100 para crear documentos en bruto que se transfirieran al cine. En San Francisco el grupo Ant Farm Mr. Chips, Doug Michels y Curtis Schreier, comenzarían a realizar vídeo en 1971, participando en la revista *Radical Software*.

Al final de la década el vídeo se habría vinculado a la televisión. En Darmstadt, Alemania se crearía el grupo de vídeo Telewissen cuyo lema sería *Do you own TV (Haz tu propia televisión)*, y en Boston la cadena de televisión WGBH/TV transmitiría la primera emisión del programa *The Medium is the Medium* producido por Fred Barzyck y The Public Broadcasting Laboratory, presentando los trabajos de Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock y Aldo Tambellini.

⁴⁵ Catálogo de la exposición, Jean Cristophe Averty, collages, decoupages, Museo du Jeu de Paume, París, 1991.

Relacionado con el *pop-art* y el cine experimental, Jonas Mekas (1922) será principalmente conocido por sus películas narrativas y documentales, ocupando un lugar principal en la vanguardia americana en contacto con artistas como Andy Warhol, Nico, Allen Ginsberg, Yoko Ono, John Lennon o Salvador Dalí, así como con su amigo y colaborador artístico, George Maciunas y el grupo Fluxus.

También Jim Dine (1935) estaría relacionado en Nueva York con el círculo del *pop-art*, Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Robert Dowd, Phillip Hefferton, Joe Goode, Edward Ruscha, and Wayne Thiebaud y así mismo con Robert Rauschenberg y Claes Oldenburg, convirtiéndose en uno de los pioneros del *happening*, centrado sobretodo en el dibujo figurativo y en la escultura, de la que es expresión la estatua de Pinocho caminando que coloca en la ciudad sueca de Boras, *Caminando a Boras*.

Amigo de Jim Dine y relacionado con el grupo de artistas visuales de Nueva York —Allan Kaprow, Red Grooms y Claes Oldenburg— destaca como artista Robert Withman, quien trabaja principalmente en el área multimedia con las nuevas tecnologías, presentando su obra en la galería Reuben y después en otras galerías y espacios vacíos en el centro de Manhattan en los que hace presentaciones en vivo con sonidos pregrabados y objetos que se mueven y cambian de forma, siendo el primer artista que utiliza cine, diapositivas y otros medios visuales como materia de trabajo.

Su obra más conocida con el empleo de las nuevas tecnologías será *9 Evenings: Theatre & Engineering* realizado en el teatro Armory Hall por la organización Experiments in Art and Technology, como un festival realizado por diez artistas con presentaciones interactivas, con actuaciones de John Cage, Lucinda Childs,

Merce Cunningham, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Robert Rauschenberg, David Tudor, Robert Whitman y la coordinación de Billy Klüver. Whitman utilizó siete automóviles desde los que se proyectaban películas, programas de televisión y proyecciones de las actuaciones en directo.⁴⁶

Una de las figuras más importantes de Fluxus es Al Hansen (1927-1995), nacido en Nueva York y amigo de John Cage, con quien estudió en la New School for Social Research, y amigo también de Yoko Ono. Visitante asiduo al estudio de Andy Warhol, sobre quien ejerció una importante influencia. Sería conocido por su performance *Yoko Ono Piano Drop* y su trabajo pionero en el campo de las artes escénicas, *performance* y *happening*. Creando miles de *collages*, sobre todo en torno a la imagen de Venus. En 1965 escribe el primero de los grandes libros sobre el arte performativo *A Primer of Happenings and Time Space Art*⁴⁷. A principios de 1980 se trasladó a Colonia, estableciendo una academia de arte, Akademie Ultimate.

Otra de las líneas precursoras del *performance art* puede remontarse a la idea del expresionismo abstracto americano y el informalismo europeo en el que al artista se le entiende como actor envuelto en el proceso artístico. Como *action painting* se denominó a la *performance* y teatralidad aplicada en la creación de las obras de Jackson Pollock. Así pues el autor estaba más interesado en la acción pictórica que en el resultado de la obra. De allí la comprensión y el impulso de la idea de proceso en el arte, que creará gran repercusión en otros artistas y modificará las bases en la comprensión del arte contemporáneo.

Es entonces cuando se originó la corriente artística llamada *action*, en la que el artista se convierte en el maestro de ceremonias. Así pues las preocupaciones tanto de Yves Klein como de Manzoni replantearán la naturaleza de la obra de arte. Sus

⁴⁶ Robert Whitman, *Playback*. Dia Art Foundation, 2003; Barbara Rose, *Considering Robert Whitman*, en proyección de imágenes: Peter Campus, Rockne Krebs, Paul Sharits, Michael Snow, Ted Victoria, Robert Whitman, Minneapolis, Walker Art Center, 1974.

⁴⁷ Al Hansen, *A Primer of Happenings and Time Space Art*, Ultramarine Pub Co, 1965.

preocupaciones abarcarán desde lo social y político, a lo espiritual y estético.

En referencia estos artistas europeos que lograrían prestigio en el arte conceptual y en el movimiento neodadaísta. Yves Klein (1928-1962) fijó su residencia en París en 1955, ciudad donde ya había expuesto en varias de sus galerías como la Cloette Allende o la Iris Clero.

Klein comienza a realizar a mediados de década de los cincuenta el que sería su estilo más personal: pintura monocromática en un color azul intenso, que patentaría más adelante como *International Klein Blue*.

Muchas de las obras de Klein están pintadas a rodillo o consisten en la impronta de un cuerpo femenino sobre el lienzo, que realizaba impregnando de pintura el cuerpo desnudo de una modelo, una técnica conocida como *antropometría*.

Al igual que Cage, Klein se ve muy influenciado por conceptos de la filosofía zen intentando llevar al público la experimentación de un estado de comprensión y al mismo tiempo, de sentimiento del contenido de la obra, componiendo para sus performances música monocorde y publicitando su propia obra. Presenta en 1960 *Living Brushes*, obra en la que extendió sobre el lienzo cuerpos desnudos femeninos untados de pintura, dejando su huella como la acción misma de pintar, donde el cuerpo desnudo es el pincel.

Pietro Manzoni (1933-1963) destacará asimismo en el arte conceptual utilizando pinturas con pigmentos cromáticos variables y creando esculturas neumáticas. En mayo de 1961 pondría sus excrementos en 90 latas de metal etiquetadas con las palabras *Merda d'artista* y vendiendo cada lata al peso según la cotización del oro. En 2007 se llegó a subastar un ejemplar por 124.000 euros. Se trata de una parodia

del mercado del arte y una crítica del consumismo y los residuos que genera.

En 1957 visita la exposición *Epoca Blue* de Yves Klein, que le hace cambiar su obra, también influenciada por Robert Rauschenberg, fundando en Milán en 1959 la galería Azimut, sede de una serie de exposiciones revolucionarias.

Los acontecimientos políticos desestabilizaron la vida cultural y social en los Estados Unidos y en Europa y consecuentemente las *performances* y los artistas del videoarte y de las artes tradicionales evolucionarían fuertemente influidos por el contexto político y social.

Estados Unidos venía viviendo desde 1945 una confrontación con la URSS, cuya tensión se había ampliada a partir de la guerra de Corea, generando la represión de la izquierda americana de la que fue simbólica la actuación de Senador Joseph Macarthy que desencadenó un proceso de violaciones, denuncias y listas negras, lo que llevo a Arthur Miller a escribir su famosa obra *Las Brujas de Salem* (1953), siendo numerosos personajes de la cinematografía los que serían investigados entre otros hasta que finalmente el senado censuraría a Macarthy por conducta impropia.

A la carrera armamentística en el contexto de la guerra fría y al incremento del poder bélico dentro del llamado equilibrio del terror, respondería una gran parte del mundo cultural con una declaración de pacifismo, pero los Estados Unidos recrudescieron aquella situación como consecuencia de la guerra de Vietnam puesta en marcha en 1965, año en el que ya fueron mas de cien mil los soldados americanos destinados a Vietnam. Pronto trascendió el conocimiento de las bajas de guerra y de las dificultades con las que se encontró Estados Unidos a pesar del esfuerzo militar de la intervención. Paralelamente el enorme coste económico

coincidiría con la crisis del petróleo de 1973, y todo apuntaba a un acuerdo de paz que no se produciría hasta la rendición incondicional, firmada en el 1975.

Los medios de difusión retransmitieron los bombardeos masivos y la crueldad de la guerra, siendo ésta una de las causas de los movimientos contra el sistema de las manifestaciones de protesta producidas en las universidades estadounidenses y en las marchas frente al Pentágono.

El movimiento *hippie*, que se había generalizado a mediados de los sesenta como un modo de vida comunitario —basado en la paz y el amor y en el rechazo a la mercantilización, al capitalismo, al consumismo y a la burocratización— se proclamaría antimilitarista, siendo influyente el movimiento de música folk y asimismo, la preferencia por el *rock* psicodélico, produciéndose una popularización y paralelamente, una reacción social y política de los sectores conservadores.

Los *hippies* entraron en la causa de la guerra de Vietnam creando una protesta social que se generalizó, heredando algunos valores contraculturales de la generación beat, desarrollando un pensamiento político y social alternativo, anticipando el movimiento *new age* y articulándose en su contexto diferentes expresiones contraculturales, siendo una de las manifestaciones más sobresalientes de aquel movimiento el festival de Woodstock de 1969, el más famoso festival de *rock* de la historia, convertido en el icono de una generación hastiada de las guerras y defensora del pacifismo, del ecologismo y el amor por la música y las artes.

El interés por el *rock* progresivo y la música folclórica se extendió a Europa, celebrándose festivales de *rock* masivos o al aire libre en los que se mantenía como principio la *interculturalidad*, el ecologismo y el pacifismo. El festival de la isla de Wight, en el Reino Unido, comenzó a celebrarse en 1968, estimándose que el tercer

macrofestival-happening de 1970 fue uno de los mayores encuentros humanos en el mundo con la presencia de las de seiscientas mil personas, siendo considerado una clara manifestación de la contracultura.

Paralelamente al desarrollo del movimiento *hippie* y aún con anterioridad, habría de tomar gran fuerza el movimiento por los derechos civiles en Estados Unidos, cuya finalidad principal era terminar con la segregación racial, proceso que había generalizado una resistencia y una protesta a través de la ocupación de edificios y la organización de viajes por la libertad. A todo esto le seguirían continuas movilizaciones durante los años sesenta, en las que sobresaldría la figura de Martin Luther King, arrestado en 1963 y organizador de la marcha sobre Washington por el trabajo y la libertad, en la que frente al Capitolio pronunciaría su famoso discurso *I have a dream*.

Odiado por los racistas de los estados del sur, King, que recibiría el Premio Nobel de la Paz en 1964, denunciaría la guerra de Vietnam y emprendería una campaña contra la pobreza, enfrentándose al Congreso de los Estados Unidos. Sería asesinado el 4 de abril de 1968 en el balcón de un motel en Memphis.

Otra de las grandes transformaciones sociales tendría como objetivo la liberación de la mujer, que tomaría fuerza a partir de la II guerra mundial con el Women's Lib estadounidense y pasaría a Europa con el simbólico gesto que el 26 de agosto de 1970 tendrían un grupo compuesto por jóvenes mujeres que llega a depositar una corona de flores sobre la tumba del soldado desconocido en el Arco del Triunfo con una cinta que decía: todavía hay alguien más desconocido que el soldado: su mujer. A partir de entonces se constituiría el llamado Movimiento de Liberación de las Mujeres (MLF), que tuvo una gran transcendencia en el mundo del arte.

Simultáneamente en 1969 tendría su punto de partida el movimiento de liberación gay como consecuencia de los disturbios de Stonewall producidos en el Greenwich Village de New York, en protesta por el acoso policial y en concreto por la redada policial en el bar gay Stonewall. El éxito de la protesta produjo un cambio de mentalidad que se unió a la revolución sexual, al movimiento feminista y a la lucha por los derechos civiles y que finalizaría con la despenalización de la homosexualidad.

Ante estos acontecimientos políticos de la década de los sesenta en los que la sociedad se enfrentaba a las estructuras dominantes, el mundo de la creación artística emprendería nuevas orientaciones realizando un examen general de los procesos artísticos y tratando de enlazar directamente con el gran público incluyendo al mismo público en la participación y creación de las actividades de creación y manifestaciones artísticas.

El *happening* y la *performance* tendrían protagonismo en el proceso del acercamiento de las formas artísticas con el público y con las propias instituciones, los centros de arte y el espacio público al servicio de las nuevas formas culturales.

Dentro de las orientaciones que surgen en el videoarte de los sesenta se encuentran las que inciden en la conexión entre la arquitectura de los escenarios de exposición —museos y galerías— y las propias obras de arte, pudiendo significarse en tal sentido a James Lee Byars (1932-1997), escultor, figura del arte de la *performance* y seguidor de Joseph Beuys. Byars crea el World Question Center, para abordar la percepción y la exploración entre *arte y tecnología*, participando en Kasel y presentando sus *performances* en Estados Unidos y Europa.

Daniel Buren (1938), pintor y escultor que participa del arte conceptual —es considerado precursor del *arte callejero*—, reduce sus pinturas a simples elementos visuales y físicos, realizando sus cuadros y bandas con textiles de color plenamente impresos, relacionando el arte con elementos arquitectónicos, realizando itinerarios en sus *performances* y construyendo cabañas de cerámicas, espejos y dispositivos arquitectónicos complejos. En sus obras introduce al espectador en las *performances*. Entre sus obras cabe destacar *Manifestacion III* (1967) y *Lex Deux Plateaux* (1985).

Como ejemplo cabe considerar la exposición realizada en el Espai d'art contemporani de Castellón, en la que se pone el acento en una reflexión sobre el museo como estructura ideológica, social y arquitectónica presentando seis grandes cabañas repartidas a uno y otro lado de la sede de la exposición, construyendo un itinerario transitable por medio de una serie de puertas que se abren en cada una de ellas y que, como es habitual en este tipo de construcciones creadas por Buren, se proyectan/desplazan físicamente en el exterior de cada cubículo.

Michael Rush, dedica el capítulo II de su obra *Vidéo art*⁴⁸, al que denomina *El cuerpo conceptual* en la que el cuerpo se convierte en el centro de la obra de videoarte, del mismo modo que lo había sido en pintura en la obra de Pollock, y en la que destacarán unas numerosas series de artistas del videoarte comenzando por la figura de Vito Acconci.

De este modo el *arte corporal* emerge como un intento de involucrarse con la *performance*, siendo como decimos, iniciador de esta fórmula Vito Acconci (1940), nacido en Bronx, profesor de arte y diseño, *performance* y medios interactivos en cualificadas instituciones.

⁴⁸ Michael Rush, *Video art*, Thames & Hudson Ltda, Londres, 2007, p. 63 y ss.

Acconci destaca como uno de los protagonistas esenciales con sus trabajos corporales conceptuales, concentrándose en visionar su cuerpo como material de trabajo. El objetivo, tanto de una videocámara como de una cámara fotográfica, actúa de espejo narcisista y de medio receptivo. La visión directa de la lente y el ojo de la cámara que devuelve la mirada marcan el circuito en el que el artista mantiene el control y cuyas dimensiones puede dirigir hacia lo público simultáneamente: el cuerpo se desmaterializa, la acción pasada vuelve a ser actualidad mediática y lo privado penetra en lo público.⁴⁹

Produce en 1971 la *performance Semillero (Seedbed)*, constituida por una rampa de madera de dos metros debajo de la cual Acconci se esconde supuestamente, masturbándose y hablando de fantasías mientras los visitantes caminan por encima de la rampa escuchando su voz a través de los altavoces de la galería, involucrando al público y creando una *performance*.⁵⁰

A Acconci se le vincula asimismo al *land art* o *earth art*, movimiento artístico surgido a finales de los sesenta y principios de los setenta que vincula el paisaje y la obra de arte, inspirándose en el arte minimalista y desarrollando proyectos de arte monumental. Estos artistas también estaban involucrados con el arte *minimal* y el arte conceptual, como sucede con la obra de Joseph Beuys y de Vito Acconci.

Hijo de un emigrante italiano y convertido en profesor de arte y diseño, Acconci realizará *performances* con audio e instalaciones visuales y se convertirá en uno de los más significados artistas de la *performance* y de las exposiciones colectivas de los ochenta, noventa y de la primera década del siglo XXI, realizando experimentaciones con campos de semillas y creando obras de arte con maquinaria, muebles, casas, jardines y diseño, evolucionando a la arquitectura y al paisaje.

⁴⁹ Sylvia Martin, *Videoarte*, p. 28.

⁵⁰ Michael Rush, *L'art video*.

En palabras del propio Acconci, *“la persona que escoge hacer arte público puede ser considerado como un refugiado, que huye de la galería/museo considerado como el lugar para el arte en nuestra cultura. Escapar de los confines de ese espacio significa perder los privilegios de sus condiciones de laboratorio: el lujo es considerar el arte como un sistema de universalidades o como un sistema de mercancías. Abdicando del espacio acomodado del arte, el artista público se declara no involucrado en el desarrollo del arte tal y como lo hemos conocido... una atmósfera infundida, de forma casi secreta, dentro de otra categorías de la vida”*⁵¹

Se vincula al movimiento *earth art* Dennis Oppenheim (1938), artista gráfico y escultor formado en la Escuela de Artes y Oficios en California, que se había trasladado a Nueva York en 1967 explorando con sus esculturas nuevas posibilidades para la descostrucción del objeto presentadas en *performances* como maquinas de piezas. En *Parallel Stress* (1970) Oppenheim aparece colgado entre dos paredes ilustrando las sensaciones físicas del peso de la gravedad.⁵²

Chris Burden (1946), estudiaría arte visuales, física y arquitectura en la Universidad de Pomona en California, presentando para su tesis en 1971 la obra *Five Day Locker Piece*, una *performance* en la que se encerró durante cinco días en su taquilla provocando entre el personal docente una gran polémica.

Años después Burden, se convertiría en profesor de la Universidad de California, cargo del que dimitirá en 2005 como consecuencia de una *performance* de uno de sus alumnos, que utilizaría una pistola cargada en una lectura poniendo en peligro al tribunal, inspirándose precisamente en la propia obra de Burden *Shot (Disparo)*, realizada en 1971, en la que un estudiante le disparó a 5 metros dándole en su brazo izquierdo, provocándole una herida cuya sangre aparece en la *performance*.

⁵¹ Traducción de Blanca Fernández Quesada, *Testimonio de Vito Acconci en Mapping the Terrain*, ed. Suzanne Lacy, Bay Press, Seattle, 1995, p. 193 en *Nuevos Lugares de intención: Intervenciones artísticas en el espacio urbano como una de las salidas a los circuitos convencionales Estados Unidos 1965-1995*, tesis doctoral, edición 2005, ISBN 84-475-2766-2.

⁵² RoseLee Goldberg, *Performance: live art since the 60s*, p. 104.

En *Trans-fixed* aparece sobre un volkswagen transmitiendo la idea del sacrificio de las personas por los automóviles. Ambas *performances* tendría gran influencia sobre otros artistas porque enfatizan la realidad absoluta del *performance* sobre otras formas de drama en el teatro.⁵³

⁵³ RoseLee Goldberg, *Performance: live art since the 60s*, p. 107.

Durante los años setenta Burden crearía instalaciones y objetos opuestos a la ciencia y a la política, como el billete *Diccimila* (1977) y la *performance The Speed of Light Machine* (1983), un experimento con el que poder ver la velocidad de la luz; la instalación *CBTV* (1977), una reconstrucción de la primera televisión, y un yate no tripulado que crearía en el 2005.

Vinculado también a la imagen y al cuerpo conceptual se encuentra Bruce Nauman (1941), escultor, fotógrafo, artista de la *performance*, dibujo y videoarte. Estudia matemáticas, física y arte y se siente influido por la obra del filósofo Ludwig Wittgenstein. Lee su doctorado en 1966, realizando exposiciones de sus obras de *happening* desde finales de los sesenta, otorgando prioridad a la idea y al proceso creativo sobre el resultado final.

Nauman conoce en 1968 a la cantante y artista de *performance* Meredith Monk, realizando sus primeras exposiciones en las Nick Wilder en Los Ángeles y Leo Castelli en Nueva York, convirtiéndose en el primer artista que incorpora la vigilancia y las cámaras de circuito cerrado en sus instalaciones.

Meredith Monk (1942), compositora, directora, cantante y coreógrafa, es considerada pionera en la realización interdisciplinaria, explorando la voz como instrumento, por lo que sería llamada *maga de la voz*, incluyendo su música en numerosas películas, entre otras de Godard y de los hermanos Cohen. También es cineasta, habiendo realizado una serie de películas cortas y también un largometraje. Entre

sus obras se cuentan *A Theatre Cantata In 3 Installments* (1969), *Roosevelt Island* (1994) y *Ellis Island* (1981), así como *Atlas: An Opera in Three Parts* (1991) en la que construye un repertorio de técnicas vocales en las que incluye sonidos animales sin un libreto convencional.⁵⁴

Dentro de sus experiencias con los *media*, realiza *Art Make-Up* (1967), una serie de películas para una exposición de escultura del Museo de Arte Moderno de San Francisco en el que Nauman se pinta el cuerpo en cuatro colores; blanco, rojo, verde y negro, convirtiéndolo la *performance* en un ejercicio de exposición del proceso corporal en la creación artística.⁵⁵

En 1969 se realiza la serie *Performance Corridor* de Bruce Nauman, cuya obra incluye escultura, fotografía, neón, vídeo, dibujo, grabado y *performance*. Las imágenes grabadas son al mismo tiempo mostradas en un monitor para el espectador, que se convierte en un actor de la propia obra. En *Antro/socio*, realiza una *videoinstalación* en la que fusiona diferentes medios artísticos —como ha hecho a lo largo de todo su trabajo— en los que emplea la imagen y el lenguaje de forma conjunta, más allá de su significado textual, como un sistema de signos. Utilizando tres grandes proyecciones y seis monitores, en parte apilados unos sobre otros, que muestran la cabeza lampiña de un hombre en distintas perspectivas. Era la cabeza de su amigo, el también artista de *performances*, Rinde Eckert, cantando en distintos tonos: *aliméntame/cómeme/antropología*, *ayúdame/hiéreme/sociología*, *aliméntame/ayúdame/cómeme/hiéreme*, mientras su voz oscila entre la agresividad y el lamento.

Desde 1994 realiza retrospectivas itinerantes que experimentan sobre el cuerpo humano como la instalación *Video Surveillance Piece: Public Room Private Room*

⁵⁴ RoseLee Goldberg, *Performance: live art since the 60s*, p. 91.

⁵⁵ Michael Rush, *L'art video*, p. 72.

(1969-1970), manifestando interés por la vigilancia de lo público y lo privado e involucrando a la persona en la creación artística. Según Michael Rush, Nauman considera el vídeo como una prolongación de su escultura, ejecutando delante del ojo de la cámara diversas *performances* que él llama *representaciones*, manifestando un interés por el lenguaje y testimoniando la influencia de la música repetitiva. Para él el *proceso de elaboración* del arte es más importante que el resultado.⁵⁶

Dedicado asimismo al arte conceptual, artista crítico y teórico del arte, Dan Graham (1942), trabaja en películas, vídeo, fotografía, *performances* y arquitectura. Influido por sus lecturas sobre antropología —Margaret Mead y Claude Levy Strauss— funda la galería John Daniela en Nueva York, en 1965.

Dedicado al arte de la *performance* y en la línea de Vito Aconcci, Gordon Matta Clark, Bruce Nauman, Steve Reich y Robert Smithson, se ve influido por los cambios sociales, trabajado en piezas conceptuales de vídeo e instalaciones entre las que sobresalen *Roll* (1970) y *Mirror* (1975), *performance* realizada ante una audiencia sentada reflejada en un espejo detrás de él, observando las reacciones del grupo e inspirándose en las teorías teatrales de Bertolt Brecht.⁵⁷

También realiza dentro de la relación entre la audiencia y el intérprete, *Rock My Religion* (1982-84), *collage* que desarrolla una tesis provocativa sobre la relación entre la religión y la música *rock* en la cultura contemporánea, en la que analiza el surgimiento de la música *rock* como religión, el consumidor adolescente en los medios suburbanos aislados de la década de los cincuenta, y la música y la filosofía de Patti Smith. Explora la música *rock* como forma de arte.

Graham utiliza el sistema de circuito cerrado implicando activamente al espectador, introduciéndole como elemento vital para su realización. En la instalación *Time*

⁵⁶ Michael Rush, *Video art*, Thames & Hudson Ltd., Londres, 2007, p. 72 y ss.

⁵⁷ RoseLee Goldberg, *Performance: live art since the 60s*, p. 103. Michael Rush, *L'art video*, p. 79

Delay Room I (1974), expuesta en varias ocasiones, trata el tema del control social que ejerce la vigilancia en nuestras vidas, proponiendo las cámaras de vigilancia en una instalación donde el espectador adquiere diversos roles, moviéndose por la instalación y adoptando el papel de actor. Realiza también construcciones arquitectónicas plagadas de espejos, vidrios y superficies reflectantes, utilizando monitores y videocámaras.

En *Video piece for two glass office buildings* (*Pieza de video para dos edificios de oficinas de cristal*), Graham ocupa un espacio urbano con un sistema de *live-feedback* (retroalimentación) en directo, con el que trabajaba principalmente en sus obras iniciales. Según Graham, *“el feedback crea tanto un proceso de aprendizaje continuo como también el sentimiento subjetivo de un presente extensible sin fin en la corriente, pero sin estados futuros o pasados fijos”*.⁵⁸

Klauss Rinke (1939), formado como pintor y cartelista, había crecido junto a las vías del ferrocarril, experiencia que reproducirá en su obra. Relacionado con la vanguardia cinematográfica, realiza cortometrajes y presenta su obra en una *performance* en la galería Gerry Schum en Düsseldorf, Videogalerie, en la que se exhibieron y distribuyeron trabajos audiovisuales de Richard Long, Joseph Beuys, Barry Flanagan y Richard Serra, colgando diez televisores en el techo y conectando simultáneamente con otra galería situada a cuatrocientos metros, interactuando así con el espacio.

También es autor de estudios fisionómicos y esculturas minimalistas que interactúan en el espacio, colocando sus esculturas en lugares para él emblemáticos, como la que sitúa en el parque junto a la estación del tren de Düsseldorf, construida con relojes como los de la estación.

⁵⁸ Sylvia Martin, *Videoarte*, Taschen, 2006, p. 54.

Franz Erhard Walther (1939) destaca también como escultor, artista conceptual dedicado a la *performance*, influido por Fluxus. Nacido en Alemania, pasa unos años en Nueva York, regresando a su país para convertirse en profesor de escultura de la Universidad de Hamburgo, trabajando con objetos textiles, de metal y hormigón, dando a sus instalaciones su propio carácter estético distintivo e invitando a los espectadores de su obra a la reflexión individual.

La vinculación a la danza que tenía su referente en el mundo de la *performance* en los trabajos de Cunningham, adquiere prestigio con la coreógrafa y artista visual, Trisha Brown (1936), creadora de su propia compañía de danza, que comenzaría a mostrar sus trabajos en la Judson Dance Theater, incluyendo artistas como Yvone Rainier, Steve Pastón y Forte Simone.

Trisha Brown colabora en sus coreografías con Rauschenberg y Laurie Anderson y realiza exposiciones en galerías y museos como artista visual y entrando finalmente en el mundo de la ópera. En *Walking Down the Side of a Building* (1970) se centra en la gravedad como elemento esencial de la obra, tema que repetirá en sus restantes representaciones como *Accumulations* (1971).⁵⁹

Discípula también de Cunningham y vinculada a la Judson Dance Theater, Lucinda Childs (1940) sigue un camino similar como bailarina, coreógrafa y artista de *performance*, caracterizadas sus composiciones por movimientos minimalistas y creando su propia compañía de danza, colaborando con compositores y diseñadores como John Adams y Frank Gehry, interviniendo además en la obra de Phillip Glass, *Einstein on the Beach* y pasando asimismo a la coreografía de ópera.

Los años setenta supusieron un importante desarrollo de las instalaciones

⁵⁹ RoseLee Goldberg, *Performance: live art since the 60s*, p. 60.

de videoarte, de las que recordaremos las actuaciones y las actividades más significadas.

En Estados Unidos se publicaba en 1970 el libro de Gene Youngblood *Expanded Cinema*, y el Museo de Arte Moderno de Nueva York presentaría del 2 julio al 20 septiembre la exposición *Information* organizada por KL McShine, en la que se ofrecían las diferentes tendencias del arte conceptual: Vito Acconci, Art & Language, Joseph Beuys, Gilbert & George, Dan Graham, Hans Haacke, Bruce Nauman, Lawrence Weiner.

A través de la exposición *Video'n Videology* realizada en el Museo de Arte Everson, de Syracuse, se presenta el vídeo de Nam June Paik *Homenaje a John Cage*. Meses después, el mismo museo presentará el circuito *A Video Invitational*, exposición itinerante que reúne las obras de vídeo de sesenta y cinco artistas.

En 1971 Steina y Woody Vasulka crean en Nueva York el *Kitchen Center for Video, Music, Performance and Dance* para presentar, producir y distribuir el trabajo de artistas, incluyendo a artistas de vídeo, siendo relevantes en este año las exposiciones en la que se presenta el sintetizador Paik/Abe y la exposición *A Special Video Show*, en el Whitney Museum de New York, reagrupando obras de Stephen Beck, Douglas Davis, Nam June Paik, y Steina y Woody Vasulka.

Howard Wise crea *Electronic Arts Intermix*, que subvenciona a otras organizaciones como el Kitchen Center y el Festival Anual de Vanguardia de Nueva York para la presentación y la investigación del vídeo como medio de expresión personal y comunicación. En 1973, se creará el servicio de distribución de cintas de vídeo de artistas.

El propio Nam June Paik presenta en Nueva York, en el Laboratorio de Investigación de WNET-TV, *Global Groove*, una cinta formada a partir de imágenes de televisión a través del sintetizador Paik/Abe. Por su parte Bill Viola funda con David Tudor el grupo *Composers Inside Electronics*, que organizará desde 1974 a 1980 numerosas actuaciones en todo el mundo.

En 1975 Gary Hill presentaría en Woodstock *Sinergia*, una serie de actuaciones multimedia, comprendiendo danza, música y vídeo, y J. Licht organizaría en el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago la exposición *Bodyworks*, con Vito Acconci, Ben, Joseph Beuys, Günther Brus, Chris Burden, Marcel Duchamp, Robert Morris, Bruce Nauman, Gina Pane, Klaus Rinke, Lucas Samaras, William Wegman.

Organizado por el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago se presentaría en 1977 la exposición *A View of a Decade*, con Vito Acconci, Robert Morris, Bruce Nauman, Lucas Samaras, Richard Serra y Lawrence Weiner, entre otros.

En Francia, se desarrollaban los vídeos como una especie de *contratelevisión*, desarrollándose vídeos con contenido político para defender la causa de las mujeres y los trabajadores. La 7ª Bienal de París (1970) incluye trabajos de Vito Acconci, Dan Graham, Bruce Nauman, Oppenheim Dennis, Richard Serra y Keith Sonnier (24 de septiembre-1 de noviembre). En 1974 Jean-Luc Godard y Anne-Marie Mieville realizarán gracias al *hardware* de montaje de vídeo Sonimage, la película *Jusqu'à la Victoire (Hasta la victoria)* (filmado en 1970 en Oriente Medio).

Desde el 8 de noviembre de 1974 se presenta en el Museo de Arte Moderno de París la primera gran exposición *Art/Vidéo Confrontation 74* con la colaboración de videoartistas americanos y canadienses: Fred Forest, Kit Galloway, Frank Gillette, Dan Graham, Taka Imura, Nam June Paik, Roland Baladi, Christian Boltanski,

Bernard Borgeaud, Robert Cahen, Paul-Armand Gette, Françoise Janicot, Bertrand Lavier, Léa Lublin, Gina Pane, Martial Raysse, Bernard Teyssède, Tomek, Nil Yalter.

Jean-Luc Godard y Anne-Marie Miéville, realizarían el vídeo *Six fois deux Sur et sous la communication*, seis emisiones de 6 minutos para la segunda cadena de televisión francesa que se emitiría a partir de julio de 1976. Sony desarrolla *betamax* que permite que los programas de TV puedan ser grabados en vídeo. También en 1975 se celebraría la primera exposición de arte corporal *Body Art*, organizada por François Pluchart, en la galería Stadler en París, reuniendo los trabajos de 21 artistas, entre los que se encontraban Marcel Duchamp, Chris Burden y Katharina Sieverding.

En Francia entre diciembre de 1977 y enero de 1978, se desarrollará una exposición presentada en el Centro Georges Pompidou *Artistas propaganda II*, en la que numerosos artistas ejecutan una *performance* corta registrada en vídeo: entre otros Roy Adzack, Ben, Christian Boltanski, André Cadere, Béatrice Casadesus, Jacqueline Dauriac, Charles Dreyfus, François Dufresne, Robert Filliou, Gérard Gassiorowski, Alain Germain, Raymond Hains, Bernard Hiedsieck, Joël Hubaut, Françoise Janicot, Piotr Kowalski, Bruno de Lard, Emile Laugier, Annette Messenger, Jacques Monory, Jacques de Pindrey, Guy de Rougemont, Richard Texier, Martial Thomas, Claude Toret y Nil Yalter. El Museo Georges Pompidou creará un departamento de vídeo en 1979.

Precisamente en el Pompidou, Pontus Hulten creó en 1978 una sección de foto-cinéma-vídeo que confía a Alain Sayag, presentándose en 1979 la celebre instalación *TV Garden* de Nam June Paik, y unos meses después, la instalación de Chris Marker, *Quand le siècle a pris formes (Guerre et Revolution)*, constituido por

doce monitores de imágenes solarizadas.

El Museo de Arte Moderno realizara entre el 22 de noviembre y el 8 junio de 1979, una retrospectiva de Nam June Paik con varias instalaciones, organizando intervenciones del propio Paik y Charlotte Moorman, y dos *ateliers* abiertos a profesionales del vídeo, animados por Nam June Paik.

En Italia, desde 1976, se presentan secciones de videoarte en la Feria de Arte de Bolonia (mayo) y en la Bienal de Venecia (junio-octubre), realizandose en el año 1977 un Seminario en la Bienal de Venecia bajo el tema *Art, artist and the media*, organizado por Richard Krieshe, Peggy Gale, Wulf Herzogenrath y Marshall MacLuhan.

En Alemania continuaban los *happenings* de Fluxus y en Gran Bretaña se celebraba desde el 19 de noviembre de 1970 al 3 de enero de 1971 en la Galería de Arte Whitechapel de Londres la exposición *Nuevo Arte Múltiple* con Joseph Beuys, Robert Fillou y Bruce Nauman. En 1973 se realiza la apertura de la Videoteca en Berlín (con vídeos de Hans Hödicke, Rebecca Horn, Jimura Taka, Kahlen Wolf, y Allan Kaprow).

En el Kunstverein de Colonia se presentaría en julio de 1974 la exposición *Video Tapes* con obras de Vito Acconci, Chris Burden, Bruce Nauman y Dennis Oppenheim, y al mismo tiempo, en el mismo lugar, se celebraría un concierto de Philip Glass, que reunió a 75 artistas internacionales con programas de *performance*.

Organizada por la Kunstverein de Colonia se presentaba en 1976 una retrospectiva de Nam June Paik. Un año después se realizaría en el Friedericianum Museum la 6ª documenta de Kassel, bajo el tema *Art et média*, presentando *performances* y vídeos de Joseph Beuys, Jean-Philippe Butaud y Jean-Luc Godard, y retransmitiendo por

satélite videos de Paik, Beuys y Douglas Davis.

En Austria Valie Export se realizaría la primera instalación de vídeo, *Realidad Split*. Años después, en 1979 se celebrará en Linz el festival Ars Electronica 79 bajo el tema *Kunst und Technik*, y en Bélgica (en Amberes) Flor Bex abre un departamento de vídeo en el Internationaal Cultureel Centrum (ICC), que se convertirá en el principal centro de producción y distribución de vídeo en Bélgica y en Europa. Muchos artistas belgas serían producidos por el ICC: Alessandro, Gary Bigot, Leo, Pierre Courtois, Daniel Dewaele, Dewitt Edición, Matthys Danny, Guy Mees, Mich Ludo, Nicola Roeland, Hugo Carl Uytterhaegen, Christine Van de Moortel, Raoul Van den Boom, Hubert Van Es, Van Herk Frank, Verjans Raf y Daniel Weinberger.

A fines de 1974 se celebraría la exposición *Expmtl 5* en Knokke, Quinto Concurso de Cine Experimental Internacional en el que participaron entre otros Peter Campus, Clark Wendy, Emschwiller Ed, Nam June Paik (*TV Buda*), Woody y Steina Vasulka, y en 1975, se realizaría la exposición *Artists Video Tapes*, en el Palacio de Bellas Artes de Bruselas con obras de Joseph Beuys, Christian Boltanski, Allan Kaprow, Nam June Paik y Wolf Vostell y de los artistas belgas Jacques Charlier, Léo Copers, Mass Moving, Danny Matthijs, Hubert Van Es y Mark Verstockt. bv

La RTBF creara la emisión *Vidéographie*, la primera emisión europea exclusivamente consagrada al vídeo. En 1975 se presentara la televisión por cable. También en 1975 se presentaría en el Palacio de Bellas Artes la exposición de Dan Graham *Double Mirror* y *Double Time Delay*.

Como ya hemos visto, en Gran Bretaña se había producido entre el 19 de noviembre 1970 y el 3 de enero de 1971 la exposición llamada *New Multiple Art*, en la Whitechapel Art Gallery de Londres, con Joseph Beuys, Robert Filliou y Bruce

Nauman, exponiendo trabajos que llevarían a la *Expo 70* de Osaka y a la 6ª Bienal de Tokyo. En 1971, la televisión escocesa transmitiría 10 obras del video-artista David Hall, que sería la primera de tal carácter. Un año después la Gallery House de Londres presentaría *60 TV*, primera instalación de vídeo de David Hall y Tony Sinden, en el marco de la Exposición *A Survey of the Avant-Garde in Britain*, formada por objetos, *performances*, películas y obras conceptuales.

En 1976 la Tate Gallery de Londres, presentaría una exposición de instalaciones vídeo titulada *The Video Show*, con las obras de Roger Barnard, Brian Hoey, Tamara Krikorian, Stuart Marshall y Steve Partridge.

Por último, en España por primera vez se celebra en 1973 en la Galería Vandrés de Madrid la instalación *Espacio (acción/interacción)* de Antoni Muntadas, que representa la primera generación de artistas españoles videógrafos, y nuevamente se realizará en 1974 por segunda vez una exposición bajo el nombre *Arte o Vida*.

Refiriéndonos a figuras concretas de entre los principales exponentes del videoarte y el happening señalaremos a Joan Jonas, nacida en Nueva York (1936). Cursa estudios de historia del arte y de escultura, asiste a los espectáculos de baile de Yvonne Rainer, Trisha Brown y de la compañía Judson Dance Theater, relacionándose con el escultor Richard Serra e interesándose por la filmografía rusa y francesa, y por otras culturas.

Jonas se convierte en una de las primeras figuras del videoarte y de la *performance*. Para ella *"el vídeo es un mecanismo que extiende las fronteras de mi diálogo interior para incluir al público. La percepción es una doble realidad: mi persona como imagen y como intérprete. Creo en mi trabajo en términos de poesía imaginista; elementos dispares yuxtapuestos... alquimia"*.⁶⁰

⁶⁰ Sylvia Martín, *Vídeoarte*, Taschen, Madrid, 2006. p. 62.

Empezó a utilizar vídeos en las *performances* de *Organic Honey's Visual Thelopathy* (1972), instalación que ha pasado a formar parte de la colección MACBA, *Songdelay* (1973), *Mirage (Espejismo)*, *Funnel (Embudo, 1974)* y *Twilight (Crepúsculo, 1975)* tomando posiciones políticas, y declarándose descontenta con el gobierno y el conflicto bélico.

En la *performance Jones Beach Piece (1970)*, realizada en Jones Beach (Long Island), la artista trató de la dislocación entre sonidos y señales que llegan desde la distancia (por ejemplo, la diferencia que supone para el público ver a los artistas golpear bloques de madera entre ellos y escuchar el sonido que producen con un pequeño retraso).⁶¹

La participación femenina en el arte de la *performance*, en la que ya habían brillado personalidades como la propia Shigeko Kubota es intensa en los años setenta y ochenta.

Marina Abramovic (1946) se llamaría a sí misma, "*abuela del arte de la performance*" y se significa en la exploración de la relación entre el artista y la audiencia, los límites del cuerpo y las posibilidades de la mente, resultando ser sus *performances* experimentos que pretenden identificar y definir los límites en el control sobre su cuerpo y la relación entre el público y la artista, siendo algunas de sus *performances* calificadas de brutales y de desconcertantes.⁶²

Sus primeras *performances* individuales de los setenta serán las ya citadas *Rythm 0*, *Rythm 5* y *Rythm 0*. De 1975 es *The Lips of Thomas* cuya imagen muestra el vientre del artista sometido a una tortura física, al rasgar ella misma su anatomía dibujando una estrella de cinco puntas, la estrella de David, comenzando a brotar la sangre sin control mientras el artista conserva en su mano la cuchilla, simbolizando que

⁶¹ Sylvia Martín, op. cit.

⁶² Kristine Stiles, *Marina Abramovic*.

ella nace y crece en un contexto de dolor.

En 1975 conoce al artista de *performance* germano occidental, Ulay (Uwe Laysiepen), con el que comienza una larga colaboración que duraría dos décadas realizando *performances* en todo el mundo, entre ellas *Death Self (La muerte misma)*, donde unen sus bocas pegando sus micrófonos a sus gargantas respirando el oxígeno de los pulmones del otro hasta el límite de la asfixia. A los diecisiete minutos del inicio de la *performance* ambos cayeron al suelo inconscientes al llenarse sus pulmones de dióxido de carbono. En *Rest Energy* (1980) sostienen un arco tirante cargado con una flecha y apuntando al corazón de Abramovic, manteniendo la tensión con sus cuerpos. En *Nightsea crossing*, se instalan como tableros vivientes en los museos y en *The Great Wall Walk* (1988) caminan 2.000 kilómetros a lo largo de la muralla china, cada uno en extremos opuestos, encontrándose en el medio. Esta fue su última actuación juntos, cuando se encontraron en el centro de la muralla la pareja consumió su separación.

Ya en solitario, recupera su labor como *performer* en *Dragons heads* (1992-1994), *Cleaning the House* (1995), *The Onion* (1996) y *Balkan Baroque* (1997), en la que recita un informe sobre las ratas-lobo, una especie de ratas que se atacan a sí mismas, amontonando en un rincón más de 2.000 kilos de huesos con restos de carne en connotaciones simbólicas de las limpiezas étnicas en los Balcanes. En la *performance*, ella lava los huesos cada seis horas en un lavado ritual, mientras canta canciones populares de su patria, mostrando, como dice Sylvia Martin, un trozo importante de superación histórica, nacional y biográfica. Dos retratos de los bustos paternos indican la vida de sus padres, que habían tomado parte en los reajustes políticos de la nación.⁶³

⁶³ Sylvia Martin, op.cit.

Marina Abramovic comenzaría el 9 de noviembre del 2005 a presentar en el Museo Guggenheim de Nueva York *Seven Easy Pieces (Siete piezas fáciles)*, recreando en siete noches consecutivas los trabajos de artistas pioneros de la performance en los años sesenta y setenta: *Body Pressure*, de Bruce Nauman (1974); *Seedbed*, de Vito Acconci (1972); *Action Pants: Genital Panic*, de Valie Export (1969); *The Conditioning*, de Gina Pane (1973) y *How to Explain Pictures to a Dead Hare*, de Joseph Beuys (1965). También representó dos obras suyas: *Lips of Thomas* (1975) y *Entering the Other Side* (2005).

Laurie Anderson (1947) es violinista y artista de *performance* que realiza una gran variedad de actividades en los setenta, siendo una de sus actuaciones más conocidas *Duets on Ice*. Posteriormente alcanzará el éxito con el *single* minimalista *O Superman* (1981), participando en 1984 con Nam June Paik en *Good Morning Mr. Orwell* y en el documental de Nichola Bruce y Michael Coulson, *El rostro humano*.

Laurie Anderson realizaría la presentación de la obra de RoseLee Goldberg, *Performance live art since the 60s* (1998 y 2004), bajo el título *This is the time and this is the record of the time*, en el que manifiesta que el *live art* es especialmente efímero. Muchos de los artistas reconstruyen sus *performances* de modo solamente ocasional. "Cuando se documenta el *live art* a través de una grabación, este deviene inmediatamente en otro tipo de arte [...] [el *live art*] es el brazo anárquico y experimental de la cultura".⁶⁴

En la década de los noventa colabora con el cantante de *rock* Lou Reed, guitarrista, vocalista y compositor principal de Velvet Underground, con el que se casa. En 2003 realiza su performance en la NASA, *The End Of the Moon*. Colabora asimismo con numerosos artistas, músicos y coreógrafos entre ellos William S. Burroughs,

⁶⁴ RoseLee Goldberg, *Performance: live art since the 60s*, Thames & Hudson, Nueva York, 2004, pp. 6-7.

Jean Dupuy, Arto Lindsay, Bill Laswell, Ian Ritchie, Peter Gabriel, Perry Hoberman, David Sylvian, Jean Michel Jarre, Brian Eno, Phillip Glass, Nona Hendryx, Bobby McFerrin, Ryuichi Sakamoto, Dave Stewart, Peter Laurence Gordon, Adrian Belew y Hector Zazou.

Gina Pane (1939-1990) nacida en Biarritz, empieza practicando la pintura y la escultura minimalista y se vincula al *body art* junto a artistas como Vito Acconci, Chris Burden, Bruce Nauman, Dennis Openheim y Marina Abramovic, asumiendo la actitud de protesta generada en mayo de 1968.

Realiza pinturas geométricas y esculturas utilizando también su cuerpo como campo de experiencia, buscando un lenguaje diferente que muestre el sufrimiento frente a la agresión exterior. En su obra *Escalade non anesthésiée* (1971), asciende con los pies desnudos por una escalera metálica en la que los escalones están llenos de dientes aceros para protestar simbólicamente contra el mundo anestesiado, en referencia a la continuación de la guerra de Vietnam. En *Psyché* (1974) se hace una herida en cruz sobre el vientre⁶⁵. Cada nivel del dolor auto infligido se convertía en una metáfora de la opresión social y política que ella había sufrido en la Europa posterior al 68.⁶⁶

Dara Birnbaum (1946) utiliza el vídeo para reconstruir las imágenes de televisión que utiliza como material arquetípico: concursos, telenovelas y programas televisivos, repitiendo las imágenes con texto y música, y haciendo *collage*, en sus exposiciones *Technology/Transformation: Wonder Women* (1978-1979) y *Kiss The Girls: Make them Cry* (1978-1979). En ellas denuncia la imagen banal que se da de las mujeres en ciertas emisiones televisivas y series populares.

Paralelamente a los movimientos de vanguardia Fluxus, *body art*... se encuentra

⁶⁵ Michael Rush, *Video art*, Thames & Hudson, Londres, 2003, pp. 25-27.

⁶⁶ RoseLee Goldberg, *Performance: live art since the 60s*, Thames & Hudson, Nueva York, 2004, p. 119.

el llamado *accionismo vienés*, siendo sus principales representantes Günter Brus, Otto Mühl, Hermann Nitsch y Rudolf Schwarzkogler, que desarrollaron la mayor parte de sus actividades accionistas desde 1960 a 1971. Günter Brus que llegó a decir que la destrucción era un elemento fundamental de su arte, sería arrestado por *degradar los símbolos del país* en su obra *Kunst+Revolution (Arte+Revolución)* y Otto Mühl y Hermann Nitsch también cumplieron condenas por participar en varias *acciones* de carácter abiertamente blasfemo y violento.

En este intento de fusión de la acción artística con la vida, los *artistas action* tuvieron su prolongación europea en el *aktionismus* austriaco que ahondaba en dirección al inconsciente colectivo. Comenzando alrededor de los sesenta, un grupo de artistas vieneses exploraban temas freudianos de violencia erótica en actuaciones rituales, utilizando material corporal como sangre, semen, y carne. Hermann Nitsch, conocido por la elaboración de sus pinturas abstractas usaba sangre animal procedente de celebraciones. Cada año en su castillo tenía lugar una mezcla de rito pagano, crucifixión y feria del vino donde se combinan belleza y repulsión, agresividad y sensualismo (*Teatro de Orgías y Misterios*). Varias películas que documentaban las acciones de este grupo fueron mostradas recientemente en varias galerías de Nueva York, presentando escenas de masturbación, sexo en grupo, elaboración amorosa con un ganso que degollaban, restregando sus cuerpos con la sangre del animal; acciones *shock* que reinterpretaban los mitos de instinto sexual y de destrucción. Los creadores de estas acciones llegaron hasta extremos no alcanzados por artistas en ningún otro sitio.

El *arte de acción* tiene su prolongación natural en el *behavior art*. En ese esfuerzo de desmaterialización del arte, el objeto ya no es tratado en su estado de permanencia, sino en su característica de transformación y cambio a través del uso. Es un arte de

acción-proceso. Los objetos son abordados desde su vertiente de uso y es en ese encuentro del espectador con el objeto donde se da la experiencia de comprender las posibilidades y la utilización del objeto. Son acciones donde se ponen de relieve los mecanismos conductuales del comportamiento. A través de la atención a la acción y el proceso se pavimentó el terreno idóneo para la presentación del *performance art*, detonado por el arte conceptual.

En 1966, se celebró en Londres el primer *Simposio de la Destrucción en el Arte*, considerado como el primer encuentro entre artistas pertenecientes al Fluxus y al accionismo vienés, reunión que supuso el reconocimiento oficial a nivel internacional de la obra de varios accionistas, en especial de las de Brus, Mühl y Nitsch.

Hermann Nitsch (1938), nacido en Viena, recibe una formación en pintura e influido por Nietzsche y Jung, desarrolla el espectáculo teatral con rituales paganos de sacrificios de animales que ya hemos citado antes —*Orgies Mystery Theater*—, mezcla de *land-art* y *body-art*. Eran representado en la parte baja del castillo de Prinzendorf en Baja Austria.⁶⁷

Otto Muehl (1925) participa como cofundador del accionismo vienés tras realizar estructuras rizomáticas con chatarra de hierro, organizando *happenings* en los que emplea escenas violentas. Sus excentricidades le llevarían a una condena por abusos sexuales y corrupción tras lo cual volverá al *happening* y a la pintura, desarrollando en 2002 *las películas de pintura eléctrica*, técnica en la que construye obras a través de un proceso de digitalización que edita.

Valie Export (1940) destacará en *videoinstalaciones, performances, expanded cinema*, fotografía, escultura y publicaciones de arte contemporáneo. Desprendida de su

⁶⁷ RoseLee Goldberg, op.cit. p. 116.

nombre en 1967, se apropia del de una marca de cigarrillos y desde sus primeras actuaciones, siempre provocativas, alcanza un estatus de icono en la historia del arte feminista. En *Ping Pong* (1968) libera al espectador de cine de su pasividad como consumidor pudiendo jugar contra la pantalla. En *Tast Tapp-und-Kino* (1968-1971) se presenta con el pecho desnudo, metido en una pequeña caja de cartón invitando a los transeúntes a meter la mano en la caja y sentir el tacto de sus pechos, exigiendo al público el sentido del tacto, yendo más lejos en *Aktionshose Genitalpanik* (*Acción pantalones pánico digital*, 1969), provocando la confrontación de los *voyeurs* con su cuerpo.

Su primer trabajo de video es *Split Reality* (1970), constituido por un monitor en el que se ve a la artista cantando ante un micrófono. A partir de entonces publica gran cantidad de *videoperformances*, filmes de 8 milímetros llamados *textos visuales*. Export colabora con otros videoartistas austriacos como Peter Weibel, Gottfried Bechtold, Ernst Caramelle, Richard Kriesche y el pintor Arnulf Rainer, quien realizará varias películas conceptuales en torno al *body art* en los años 70.⁶⁸

Frank Gillette, artista americano que había estudiado filosofía y pintura, se manifiesta obsesionado por Marshall McLuhan. Gracias a su amigo Paul Ryan, asistente de McLuhan en el Centre for Media Understanding de la Fordman University, consigue cuatro cámaras de vídeo Portapak para utilizarlas como una televisión alternativa. En diciembre de 1968 conoce a Ira Schneider, dedicada a la psicología experimental y realiza su instalación *Keep*, constituida por cuatro monitores, difundiendo imágenes realizadas con sus amigos y participando en una exposición colectiva en 1969, en la que presenta un vídeo multi-canal llamado *Wipe Cycle*, con nueve monitores y una cámara en directo, incorporando las actuales exigencias de tiempo como una forma de interrumpir el flujo de un

⁶⁸ Michael Rush, *Video Art*, Thames & Hudson, Londres, 2003, p. 46.

solo lado de la información de la televisión.

Esta instalación se realizaría en el marco de la exposición celebrada en 1969 bajo el título *TV as a creative medium*, primera manifestación en Estados Unidos consagrada enteramente al videoarte, realizada en la Howard Wise Gallery.

La instalación fue construida antes que el ascensor, de modo que cada visitante se enfrenta de inmediato con su propia imagen. Sin embargo, los monitores también muestran dos cintas de vídeo y un programa de televisión. Las imágenes iban de un monitor a otro con un retraso de ocho o dieciséis segundos, mientras que hacia la izquierda un impulso de luz gris acababa con todas las imágenes cada dos segundos.

En 1969 Gillette crea la corporación *Raindance* con un nombre que tenía una referencia irónica a la corporación Rand, centro asesor del gobierno y de la industria. Raindance sería una fundación de medios alternativos de reflexión, financiada por Luis Jaffe y un grupo de personas interesadas en el potencial del vídeo para el cambio cultural, publicando en 1975 las obras *Videoarte: una antología* y *Vídeo Documental*.

La década de los ochenta comienza con el desarrollo del estándar VHS, siglas de Video Home System, un sistema de grabación y reproducción analógica de audio y video. La anatomía de un vídeo-casete de VHS comprende dos carretes internos y el recorrido de la cinta (este diseño básico es usado para todos los casetes de audio, de vídeo o de datos). El VHS sería el más utilizado y popular desde su aparición hasta la década de los noventa, a fines del siglo XX, cuando apareció el DVD y los reproductores de DVD que se conectan al televisor, o las lectoras/grabadoras de DVD de los computadores.

El S-VHS se hubiera convertido sin ninguna duda el formato más popular en el trabajo de noticias si no se hubieran lanzado al mercado los nuevos formatos digitales. A finales de los años ochenta y principios de los noventa comienza a popularizarse el *laserdisc*, que apareció después como un sistema de mejor calidad de vídeo y audio, pero el alto coste del disco y de su reproductor, la imposibilidad de regrabarlo y el límite de títulos disponibles por las empresas filmicas y de entretenimiento hicieron que no sobrepasara en éxito como formato casero al VHS, que se podía copiar y regrabar⁶⁹. Paralelamente se aumentarían considerablemente las posibilidades del tratamiento electrónico de imágenes grabadas por la cámara de vídeo.

Asimismo, la industria de la música pop popularizaría el *clip* de vídeo o *videoclip*, pieza corta de vídeo que difiere del cortometraje en la medida en que es muchísimo más corto y no se somete obligatoriamente a un proceso de producción y edición industrial o técnico. Tanto el cortometraje como el largometraje se componen de cientos y acaso miles de *clips* de vídeo.

Los Beatles serían el primer grupo musical en crear un *videoclip*. Hicieron dos para acompañar la música de los singles *Paperback Writer* y *Rain* en 1966, grabados en exteriores con técnicas de filmación. El videoclip alcanzaría gran popularidad en la música pop de los ochenta gracias a Michael Jackson y su *clip Thriller*.

El videoarte y el new media art seguiría su desarrollo, favorecido sobre todo por los grandes escenarios convertidos en clásicos, el *festival Ars Electrónica* de Linz, la Bienal de París, las exposiciones del Centro *Georges Pompidou* de París, las exposiciones en el *Kunstverein* de Colonia, las actuaciones del *Fluxus International*, las presentaciones en *The Kitchen Center for Video, Music and Dance* de New York,

⁶⁹ En 1987, JVC introdujo un nuevo formato llamado súper VHS con la extensión del ancho de banda bajo 5 megahercios, 560 pixeles de izquierda a derecha. En comparación con ella, el DVD tiene 480 líneas analógicas horizontales, por lo que una cinta Super VHS puede capturar un DVD o una emisión de vídeo DTV standard con tan sólo una pequeña cantidad de desenfoque. La resolución de croma mantuvo aproximadamente el ancho de banda de 0,4 megahercios o 30 líneas analógicas horizontales, como era común en las normas de la cinta de VHS de Umatic a Betamax. Incluso una emisión NTSC está limitada a 120 líneas máximas de crominancia (El DVD tiene 240 líneas de croma horizontales).

las exposiciones en la Tate Gallery de Londres y otra serie de exposiciones que se presentan en diferentes países como Bélgica, España, Dinamarca, Países Bajos, Italia, Finlandia, Suiza y Japón.

Así en el *festival Ars Electronica '80* de Linz se presentarían obras de Wolfgang Burde, Herbert W. Franke, Frederic A. Friedel, Otto Pienne Rühm Gerhard, entre otros; el *festival Ars Electronica '82* de Linz se ocuparía del tema *El cielo*; el *festival Ars Electronica '84* de Linz ofrecería la participación de Glen Branca, Jürgen Claus, Herbert W. Franke, Tomito Isao, Peter Weibel, Gene Youngblood, entre otros.

Francia se convertiría en una auténtica capital del videoarte presentándose obras continuamente en los grandes museos como el ARC, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, el Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou y en otros museos y centros.

La continuidad se produciría en los referidos museos, entre ellos: el Museo de Arte Moderno de París con una exposición en 1980 en la que participarían: Assaf, Dominique Belloir, Robert Cahen, Casadeus, Clareboudt Nicole Croiset, Olivier Debré, Jean Dupuy, Philippe Guerrier, Catherine Ikam Michel Thierry Kuntzel Jaffrenou Longuet y Laviaille, Lea Lublin, Hervé Nisic, Orlan, Gina Pane, Jean-Jacques Parmegiani Passera, Roualdès Jean Pierre Rovere, Torra, Yalter del Nilo Occidental, y una representación de artistas norteamericanos, suizos, alemanes, israelíes y brasileños.

Pero sobre todo se realizaría en el ARC en 1980 (enero-marzo) la exposición *Art-Allemagne aujourd'hui*, organizada por Dany Block et Suzanne Pagé con Joseph Beuys, Hanne Darboven, Hans Haacke, Robert Filliou, y Wolf Vostell, entre otros.

Un año después, se celebró la exposición *Talleres 81/82* (26 de noviembre 1981-21 de febrero 1982) en el Museo de Arte Moderno de París con instalaciones de Jaffrenou Michel y Patrick Bousquet y cintas de vídeo de Deblé Colette, Jean-Paul Fargier y Danielle Jaeggi, Yann Minh N'Guyen, Charles Picq y Alain Garlan entre otros.

En 1983 (de diciembre hasta enero de 1984) en el Museo de Arte Moderno de París se realizaría la exposición *Electra* con la presentación de una instalación de Wolf Vostell, un ensayo de teatro en vídeo de Jaffrenou Michel, un vídeo de una actuación de Orlan y una retrospectiva de vídeos con propuestas de treinta artistas franceses de vídeo, entre ellos, Dominica Belloir, Pierre Bousquet, Jean-Christophe Bouvet, Robert Cahen, Jean-Paul Fargier, Gautreau Jean-Michel, Catherine Michel, Ikam Jaffrenou, Marie-Jo Lafontaine, Pierre Lobstein, Longuet Alain, Yves de Peretti y Patrick Prado.

Esta exposición sería continuada con una especial de Bill Viola, siendo su primera exposición individual en Europa, con la muestra de dos instalaciones sonoras de vídeo: *An Instrument of Simple Sensation* y *A Room for Saint-John of the Cross*, proyectándose en paralelo, y por una retrospectiva de Robert Filliou (de octubre a diciembre).

De 1985 (2 marzo a 24 abril) el ARC (Art Renewal Center) en New Jersey realizaría la exposición *Nouvelles Fictions dans la vidéo en France*, con la participación de Emma Abadi, Belloir Dominique, Bourges Alain, Jean-Christophe Bouvet, Cousseau Jean-Yves, Jean-Paul Fargier, Danielle Jaeggi, Labernia Agatha, Eric Maillet, Anne & Raufaste Couchaux Denis, Productos Wonder y Wennberg Teresa, y en 1987 (20 de febrero a 19 de abril) se presentarían en el ARC la exposición de Dan Graham con

cinco obras expuestas en dos salas de vídeos, en el interior del cilindro de un cubo, la alteración de una casa suburbana y tres cubos vinculados como una selección de sus trabajos de vídeo.

La década finalizaría en con dos exposiciones *Ateliers'88* (28 de abril a 28 de junio) y en 1989 (28 de abril a 31 de octubre) con la exposición *La Fée Electricité (El Hada Electricidad)*, consistente en dos esculturas de vídeo (robots) de Nam June Paik y *Cicerón y Diderot* en una galería decorada con un fresco de Raoul Dufy.

En el Centro Georges Pompidou se presentarían en 1980 (enero-marzo) dos instalaciones de vídeo de Catherine Ikam: *Dispositif pour un parcours vidéo (Dispositivo para una ruta de vídeo)*, que consiste en la interactividad y la reflexividad de la imagen de vídeo, y *Fragments d'un archétype: hommage à Léonard de Vinci (Fragmentos de un arquetipo: un homenaje a Leonardo da Vinci)*. En los años 1982 y 1983, se presentará la instalación de Nam June Paik *Tricolor Video* con trescientos ochenta y cuatro televisores en color.

En 1987 (21 de mayo-17 de octubre) se presentaría en el Pompidou la exposición *L'Epoque, la Mode, la Morale, la Passion*, con obras de Robert Ashley & John Sanborn, Dara Birnbaum, Jonathan Borofsky & Gary Glassman, Stefaan Decostere & Chris Dercon, Ed Emshwiller, Jean-Luc Godard & Anne-Marie Miéville, Dan Graham, Peter Greenaway, Gary Hill, Michael Klier, Thierry Kuntzel, Joan Logue, Meredith Monk, Jacques-Louis Nyst, Marcel Odenbach, Tony Oursler, Nam June Paik & Shigeo Kubota, Michael Smith, Bill Viola, William Wegman y Robert Wilson.

Finalmente en 1989 el cineasta Chris Marker comenzaría a trabajar sobre el proyecto de instalación *Zapping Zone*, una veintena de vídeos realizados entre 1985 y 1990, cuya primera versión sería presentada ese último año en la exposición *Passages de*

l'image, formada por trece zonas de vídeo y siete zonas informáticas, exposición abierta que sería modificada en los años siguientes (1992, 1994, 1997 y 1998).

Además de estos dos grandes centros de exposición, hemos de considerar la celebración de la Bienal de París. La XI Bienal de París (2 de septiembre a 2 de noviembre de 1980), sería organizada por George Boudaille presentando obras de Dominique Belloir Barrias, Patrick Bousquet, Robert Cahen, Calhau Fernando, Sophie Calle, Croiset Nicole, Tom Drahos, Jean-Paul Fargier, Bernard Faucon, Alain Fleischer, Gloria Friedman, Catherine Ikam Danielle Jaeggi, Thierry Kuntzel Pierre Minot, Tony Oursler y Patrick Prado.

En 1982 tendría lugar el *Primer Foro Internacional de Nuevas Imágenes* en Montecarlo, organizado por el Instituto Nacional de la Comunicación Audiovisual con la colaboración International Market Video.

En 1982 se fundaría el Video Festival Internacional de Televisión, por el Centro de Acción Cultural de Montbéliard, conteniendo cuarenta obras de vídeo, la retrospectiva de un artista y conferencias, proponiéndose vídeos de Dominik Barbier, Dominique Belloir, Alain Bourges, Robert Cahen, Philippe Demontaut, Nicole Croiset, Nicole Yalter, Michel Jaffrenou, Patrick Bousquet, Jean-Louis Le Tacon, Pierre Lobstein, Hervé Nisic, Yann N'Guyen Minh y Teresa Wennberg, entre otros.

En 1986 se celebraría la 3ª Manifestación del Video y la Televisión, organizada por el Centro de Acción Cultural de Montbéliard, presentándose vídeos de Dominik Barbier, Alain Bourges, Christian Boustani, Robert Cahen, Paul Chamussy, Patrick Degeetere & Catherine Maes, Michael Gaumnitz, Pierre Lobstein y Claude Mourieras, entre otros.

Dentro del Festival de Teatro de Avignon, se presentaría en 1986 (12 de julio a 6 de agosto), la exposición *Où va la vidéo*, conteniendo diez instalaciones, cincuenta vídeos y tres retrospectivas organizada por Jean-Paul Fargier en La Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon. Se presentaron como retrospectivas las de Robert Cahen, Klaus Vom Bruch y Bill Viola, y como instalaciones las de Alain Bourges, Jean-Michel Gautreau, Patrick de Geetere, Michel Jaffrenou, Thierry Kuntzel, Marie-Jo Lafontaine, Ko Nakajima, Nam June Paik, Bill Viola.

Asimismo han de considerarse otras actividades en de Francia como la Creación del Festival Anual *Videformes*, en Clermont-Ferrand, y actividades en el Centro Americano de Rennes y en la Casa de Cultura en Brest, entre otras en 1983, se presentara en Lyon un *Homenaje a Nam June Paik*, una instalación de nueve monitores realizada por Patrick Bousquet y Jaffrenou Michel. El Centro Americano en París, organizaría en 1982 programas con cintas de vídeos de Gary Hill, Nam June Paik, Bill Viola, Woody y Steina Vasulka.

Cabe por último considerar las actuaciones conjuntas Francia-Estados Unidos, como la Semana de Vídeo Francés en The Kitchen Center for Video, Music and Dance de New York, presentada por *French Video Art (Art vidéo français)*, y organizada por Don Foresta del Center for Media Art à Paris, con la participación de las cuatro principales instituciones francesas: Center for Media Art de l'American Center, Centre Georges Pompidou, l'Institut national de l'Audiovisuel y la Ecole nationale supérieure des Arts décoratifs, de Paris. Los artistas representados fueron Roland Baladi, Dominique Belloir, Robert Cahen, Roman Cieslewicz, Colette Deblé, Olivier Debré, Catherine Ikam, Thierry Kuntzel, Chris Marker, Hervé Nisic, François Pain, Slobodan Pajic, Patrick Prado, Pierre Rovère, Claude Torey, Teresa Wennberg & Suzanne Nessim, y Nil Yalter & Nicole Croiset.

Paralelamente a la exposición *Statements, Leading Contemporary Artists from France à New York*, el Kitchen Center, propone en 1982 en París y New York, una programación de trabajos videográficos *video-instalaciones* y *performances*, de Robert Cahen, Jean-Paul Fargier, Catherine Ikam y Bob Wilson.

Por su parte en 1984 el Centro Georges Pompidou, de París, coproduce con la WNET/Thirteen's Television Laboratory de New York *Good Morning Mr. Orwell*, realizada por Nam June Paik con la emisión en directo via satélite y la participación de las artistas franceses Robert Combas, Pierre-Alain Hubert, Sapho, Studio Berçot, Ben Vautier, y entre artistas extranjeros Joseph Beuys, John Cage, Merce Cunningham, Peter Gabriel, Allan Ginsberg y Charlotte Moorman.

El Ministerio de Asuntos Exteriores organizaría en 1980 con la Asociación Vidéoglyphes, una exposición itinerante con destino a los Centros Culturales franceses en el extranjero bajo el título *Vidéo la région central*, con nueve trabajos de Martine Aballea, Dominique Belloir, Judy Blum, Robert Cahen, Nicole Croiset, Paul-Armand Gette, Philippe Guerrier, Françoise Janicot, Thierry Kuntzel, Mimi, Philippe Oudard, Jean Roualdès y Nil Yalter.

Estas referencias enmarcan el peso cultural que asume Francia en el escenario del videoarte durante la década de los ochenta. Destacamos asimismo, a modo de síntesis, otras importantes realizaciones que se producen en aquel momento en Estados Unidos y en los principales países de la Europa Occidental.

Recordemos de Estados Unidos la exposición *Arts in the Olympics*, con vídeo de Kit Fitzgerald y John Sanborn, e instalaciones de Nam June Paik, Frank Gillette y Ira Schneider, realizadas para los Juegos Olímpicos de Invierno de Lake Placid de 1980, y en aquel mismo año una *videoinstalación* realizada por Antoni Muntadas,

Pamplona-Grazalema, the ritual of the bull in Spain, expuesta en el Museo Guggenheim de New York.

Por su parte Wolf Vostell realiza en Los Angeles la instalación de *Depression*, con 15 monitores mostrando las diferentes zonas de San Francisco. También en 1980 se realizaría una retrospectiva de Nam June Paik en el Whitney Museo de New York.

De entre los exponentes más sobresalientes del videoarte consagrados en los ochenta figura Dara Birbaum (1946), quien se especializa en videoarte en la New School of Social Research. En su trabajo utiliza la capacidad del vídeo para reconstruir la imagen televisiva, utilizando como material trabajos arquetípicos como los concursos, las telenovelas y los programas deportivos, ralentizando el flujo de imágenes y repitiéndolas, denunciando y criticando el poder de manipulación de los medios y de la televisión comercial.

Expone por vez primera en 1977 en *Artist's Space de New York*, siendo *Drift of Politics* (1978) uno de sus primeros ejemplos de deconstrucción de la imagen televisiva. En *Techology/Transformation: Wonder Woman* (1978) realiza una reinterpretación crítica de la serie televisiva popular *Wonder Woman* convirtiéndola en un hecho banal y ridículo.

A mediados de los ochenta realiza instalaciones basadas en el mito de Fausto, *Damnation of Faust Evocation* (1983), *Damnation of Faust Will-O'-The Wisp* (1985) y *Damnation of Faust Carmin Lanscapee* (1987), investigando sobre el mito de la femineidad, la infancia y la inocencia. En 1989 completó una obra interactiva permanente a gran escala en Atlanta titulada *Rio Videowall*, que incluía veinticinco monitores. Cada pantalla puede ser comparada con los píxeles que forman la imagen de televisión.

Nan Hoover trabaja en la pintura, y desde 1973 en el videoarte, enseñando vídeo y cine en la Künstakademie de Düsseldorf junto a Nam June Paik, e investiga en sus vídeos, instalaciones y *performances* los fenómenos de la luz, el movimiento y el espacio.

En *Impressions* (1978) enfoca, desde un punto de apoyo fijo para la cámara, una mano cuyos dedos, índice y medio parecen dibujar una línea de color azul.⁷⁰

Peter Campus (1937) estudia psicología y después cine en el City College Film Institute de Nueva York, rodando algunos documentales y produciendo su primer vídeo, *Dynamic Field Series* (1971). En *Three Transitions* (1973), un clásico del videoarte, se presentan tres secuencias unidas, creando metáforas sobre la psicología del individuo, que describe como tratar la dualidad de un modo irónico, empleando como dispositivos el CCTU, el *croma* y los efectos ópticos.⁷¹

Antoni Muntadas (1942) vive en Nueva York desde 1971. Profesor en la Universidad de San Diego y después en otras universidades europeas y americanas, basa su obra en el uso de las tecnologías audiovisuales con relación a los fenómenos sociales, políticos y de comunicación. Critica a los *mass media* yuxtaponiendo en sus instalaciones fragmentos de telediarios o de símbolos y confrontando imágenes, mezclando imágenes de museos y centros comerciales.

De su larga obra recordamos *On Subjectivity (about TV)* (1978), *Television* (1980) proyectando anuncios publicitarios sobre una televisión apagada, *Media Eyes* (1981), *Video is Television?* (1989), en las que critica el funcionamiento de la televisión y de otros medios de masas. También destacan *Stadium* (1981), instalación montada en diversas ocasiones con diferentes variaciones, que reflexiona sobre mensajes principalmente de contenido social; *The Board Room* (1987), una

⁷⁰ Sylvia Martin, *Videoarte*, Taschen, Madrid, 2006, p. 58.

⁷¹ Silvia Martin, op. cit., pp. 40-41.

videoinstalación en la que personajes famosos dan discursos; *The File Room* (1994), una habitación-archivo informático que recogía los casos de censura cultural en el mundo, permitiendo además que se introdujesen nuevos datos y *On Translation: the internet project* (1995-2002), reflexión sobre los problemas de traducción en la sociedad de la información, utilizando la interactividad.

Su participación en exposiciones individuales es continua desde 1971 y asimismo en exposiciones colectivas que arrancan desde 1963, estando presente su obra en museos y colecciones permanentes. En el año 2005 se le otorgó el Premio Nacional de las Artes Plásticas.

Marcel Odenbach (1953), videoartista, escultor y fotógrafo alemán, estudiante de arquitectura, historia del arte y semiótica, participa en la agrupación de productores ATV. A finales de los setenta comienza a usar vídeos, cintas e instalaciones, criticando las condiciones específicas de la sociedad alemana.

En sus trabajos manifiesta su interés por temas como el sida, la pobreza, la guerra y la persecución así como la crítica a los medios. Entre sus vídeos recordamos *Permanecer de buen humor* (1977-78), *Dialogue between East and West* (1987), y *Disturbed Places-Fives Variations on India* (2007) formada por cinco historias que evocan diferentes estados de ánimo en su recorrido por la India.

Cerramos esta breve referencia a la década de los ochenta con la consideración de un videoartista convertido sin duda en el líder de toda una generación cuyas exposiciones individuales serán innumerables en los ochenta, noventa y primera década del siglo XXI: Bill Viola.

Viola (1951) se convertiría en una de las más significadas personalidades del

videoarte a partir de los setenta. Formado en el College of Visual and Performer de Siracusa, New York, irá recogiendo las influencias de Bruce Nauman, Vito Acconci, Nam June Paik, Frank Gillette, Ira Zinder y John Downey.

A principios de los setenta, comienza a trabajar en vídeo, sobresaliendo en la innovación tecnológica. Obtiene una beca de artes creativas en Japón, donde vivirá dieciocho meses, integrando en su trabajo la iconografía y filosofía así como las tradiciones europeas y orientales. Será determinante en su obra asumir la idea de la *autoperfección* tras su descubrimiento de la religiosidad oriental el budismo, el pensamiento zen, el sufismo y la mística cristiana (San Juan de la Cruz).

Realiza performances en los 80 con David Tudor y casa con Kira Perov directora cultural y asistente en la producción de *videotapes* e instalaciones.

En la cinta de vídeo *I do not know what it is I am like (No sé que aspecto tengo)*, Viola realiza un arco de imágenes con distintos temas y enfoques: paisajes, tormentas, animales, enfocando en una secuencia los ojos penetrantes de una lechuza, llegándose a distinguir en la superficie negra de la pupila del animal la cámara de vídeo y al operador de la misma, reflejándose en el ojo del animal el mundo de la técnica y de los hombres.⁷²

Entre sus restantes *videoinstalaciones* se encuentran *The Passing* (1991), *The Nantes Triptic* (1992) y *Heaven and Herat* (1992), siendo su iniciativa más particular la realización de *Las pasiones*, iniciativa asumida en 1998 por el Getty Research Institute, en la que reproduce las imágenes de los grandes maestros de las pinturas, sustituidas por pantallas de plasma donde se desarrolla una historia, filmada en película de 35 milímetros a 300 fotogramas por segundo y luego ralentizadas y transferidas a video digital, todo ello con actores y equipo de rodaje.

⁷² Sylvia Martin, op.cit., p. 92.

Así produce el vídeo *Quinteto de los atónitos* (*The Quinteto of the Astonished*), inspirado en el cuadro del Bosco *Cristo Encarnecido*, también *El hombre de los dolores* (*Man of the Sorrores*) creación que recoge de un hombre doliente recordando la figura de Cristo; *Seis cabezas* (*Six Heads*), que representa varios cambios de la expresión de un rostro alegre, tristeza, el miedo o *La habitación de Catalina* (*Catherine's Room*), inspirada en la pintura de Andrea di Bartolo sobre Santa Catalina, imagen de una mujer moderna, humilde, con una vida normal. Otras obras son *Observance*, inspirada en los parajes realizados por Albert Durero sobre los *Cuatro Apóstoles*, realizado con dieciocho actores que dicen adiós a una persona muerta; y *Emergence*, referida al cuadro de Masolino *La Pietá*, que muestra el cadáver de un Cristo con su madre y San Juan Evangelista; *Dolorosa*, escena de dolor en un díptico de un hombre y una mujer inspirado en la bajada de la cruz de Cristo muerto.⁷³

Ha realizado también *videofilms* como *Tristán e Isolda* (1995), *The crossing* (*El camino del individuo hacia la muerte*), *Five Angels for the Millenium*, destacándose de sus imágenes una profunda estructura técnica, visual, escenográfica y *performativa*, y una realización cuidadosamente elaborada en textos, bocetos preparatorios y estudios ópticos preparados para su reconversión en los *media*, cámaras, vídeo y grabación de sonido.

⁷³ Bill Viola, www.homines.com/arte_xx/bill_viola, Portal de Arte y Cultura.

3.5. Nuevos *media*, *performance* y videoarte (1990-2000)

Charles Atlas (1949), videoartista, director de cine y escenógrafo, pionero de la danza para la cámara, tras una larga relación de colaboración con Merce Cunningham que comenzó en 1974, con quien trabaja como director de cine en la *Dance Company*, colabora con coreógrafos, bailarines y artistas como Ivonne Reiner, Michael Clark, Douglas Dunn, Marina Abramovic, Diamanda Galas, Johnno Kelly y Bowery Leigh. Su largometraje *Merce Cunningham: A Lifetime of Dance*, ganó el premio *Dance Screen* de 2000 en Mónaco, y ha recibido tres *Bessie*, premio de Nueva York de danza y performance y el premio John Cage de 2006 de la Fundación para la Bienal del Arte Contemporáneo.

Atlas sobresale también en sus trabajos de vídeo y *performances*, colaborando con Marina Abramovic en *Delusional* (1994) con Leigh Bowery, explorando humorísticamente la personalidad humana con la figura del travesti Divine e inspirándose en los film de Warhol, realizando también películas de interpretaciones de retratos pintados y retratos en ficción y experimentando con la electrónica en vivo utilizando las nuevas herramientas digitales.⁷⁴

Robert Cahen estudia composición electroacústica con Michel Chion y Pierr Schaeffer en el Conservatorio Nacional Superior de Música de París, desarrollando una estética de vídeo en la que utiliza componentes narrativos, viajes metafóricos de los sueños imaginarios, unificando estructuras visuales con estructuras sonoras y continuando con la larga tradición de la síntesis de la música y de las artes plásticas.

En su obra *Sept visions fugitives* (1995) presenta un vídeo basado en siete episodios separados que narran la experiencia de un viaje realizado a China, investigando

⁷⁴ Michael Rush, *Video art*, Thames & Hudson, Londres, 2003, pp. 122-123.

el país, las personas y la filosofía de la cultura asiática. En *Tombe* (1997) utiliza una pantalla de medidas descomunales en las que presenta distintos objetos, juguetes, ropa, verdura e incluso un hombre recorriendo la imagen ante un fondo monocromo de color azul celeste. La exposición *Robert Cahen s'installe* (1998) marca la transición de la cinta de vídeo a la instalación de vídeo.

Stan Douglas (1960) nacido en Vancouver trabaja con formatos cinematográficos reflejando historias mediáticas sobre estructuras narrativas complejas, preocupándose por las utopías fallidas, siendo la raza un elemento clave en su obra, así como su interés por la música, el *jazz* y *blues*.

En *Onomatopeya* (1985-86), una pantalla se cierne sobre un piano vertical mientras suena una sonata de Beethoven simultaneando imagen y música sin una sincronización precisa. *Hors-Champs* (1992) es una instalación de vídeo que aborda el contexto político del *free jazz* en la década de los sesenta. En *Journey into fear* (2001) narra la historia de un traficante de armas, existiendo dos variaciones para cada escena creando seiscientos veinticinco posibles combinaciones de la secuencia de imágenes y diálogo.⁷⁵

A estos videoartistas ya reconocidos, podríamos añadir una amplia referencia de creadores, entre los que debemos incluir a Amelia Jones, historiadora y crítica de arte, especializada en *body performance art* y a Pipilotti Rist (1962) reconocida videoartista miembro del grupo de *performances* Les Reines Prochaines.

Entre los videoartistas de mayor prestigio actual señalaremos también a Pierre Huyghe (1962), participante en la bienal de Venecia de 2001, en la que obtiene el premio especial del jurado, con una proyección sobre una gran pantalla de dos torres típicas de vivienda, alternando edificios apagados con edificios iluminados e

⁷⁵ Sylvia Martin, *Videoarte*, pp. 44-45. Stan Douglas, Toronto: Centro de Arte Macdonald Stewart, 1994. Stan Douglas y Felipe Monk, *Stan Douglas*, Colonia: Colección Friedrich Christian Flick y Dumont, 2006.

incluyendo nieblas y vientos. James Coleman (1941), pintor es también un creativo irlandés influyente en instalaciones y videoarte. Y Jennifer y Kevin McCoy que trabajan con los medios interactivos, cine, *performance* e instalación, con nuevas tecnologías y medios de comunicación, siendo conocido por sus piezas de bases de datos y por utilizar diagramas en miniatura.

Entre otros creadores señalemos asimismo a Doug Aitken, autor de importantes *videoinstalaciones*, Matthew Barney (1967) artista realizador de vídeos que explora la trascendencia de las limitaciones físicas en el arte multimediático, que comprende películas, instalaciones de vídeos, escultura, fotografía y dibujo. También podemos destacar a Peter Callas, pionero en Australia en el uso de imágenes electrónicas; Oleg Kulik, escultor, fotógrafo y artista de *performance* ruso; Guillermo Gómez-Peña escritor y artista de *performance*, pionero en la creación multimedia, incluyendo arte *performativo*, radio experimental, fotografía e instalaciones artísticas. Finalmente, el grupo de teatro español La Fura dels Baus, creado en Barcelona en 1979 como grupo urbano en busca de espacios escénicos distintos a los tradicionales, y que llegaron a realizar la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos de Barcelona de 1992, desarrollando proyectos en Internet, teatro digital y adentrándose de nuevo en la ópera y en la industria cinematográfica. Después del año 2000 y ya separado de la Fura, Marcelí Antunez conceptualizará la herramienta *hexoesqueleto* desarrollando con ella performances e instalaciones.

Cerramos esta referencia última de la creación del videoarte con las figuras de Steve McQueen y Douglas Gordon, con el coreógrafo y escenógrafo japonés Saburo Teshigawara, y con los videoartistas Jodi, dúo de artistas de *new media*: Joan Heemskerk (Holanda) y Dirk Paesmans (Bélgica); También Stelarc (Stelios Arkadiou), que es un artista de *performance* grecoaustraliano, que se centra en gran

medida en la ampliación de las capacidades del cuerpo humano, considerado el mayor exponente del *body art* cibernético y finalmente Roselee Goldberg, citada en este capítulo varias veces, historiadora del arte y autora de los mas importantes estudios sobre el arte *performativo*. El resurgir y la superación de los VJ supondrá un paso más allá en este contexto, algo que explicamos en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 4

ESCENARIOS DE LA CULTURA VJ

4.1. La cultura VJ, la evolución de las performances audiovisuales y el arte contemporáneo.

La transversalidad y la multiplicidad en la utilización de variables en la creación artística, así como la emergencia de medios y mercados asentarán, junto a la transformación digital, una etapa de expansión y ruptura en el arte y la industria en el siglo XXI. Asimismo el vídeo y el ordenador como soportes se asientan como los medios más utilizados para la creación audiovisual.

En torno al *vjing*, Arthur C. Danto en *Live cinema unraveled* afirma que *“no existe suficiente discurso crítico sobre este nuevo tipo de performance improvisada en directo... existe una abrumadora sensación de que todo es posible en el arte actual. El discurso se ha convertido en citas jugosas, promoción de mercado, coloquialismos y especificaciones técnicas... no existe criterio para juzgar el trabajo y ninguna discusión rigurosa en torno a la estética. El trabajo y el impacto visual ha sido reducido a parafrasear”*.¹

Las *videoperformances* parten de lenguajes y procesos de la fotografía, el vídeo, la música, la pintura, la narrativa, la escultura, el diseño, la programación para la síntesis entre la imagen y el sonido. Emisor, medio y audiencia juntos en un espacio donde, a tiempo real, se produce el contenido audiovisual así como la documentación y el registro —parcial— de la *performance*. La *performance* audiovisual y las composiciones de *live cinema* se concretan en la cultura electrónica y el *new media art*. A principios de este siglo, *vjing* se asienta como la técnica de producción, realización y mezcla de imágenes y vídeos a tiempo real. Así también, *vjing* como instrumento y técnica para crear visuales/ audiovisuales.

¹ Arthur Coleman Danto (1924), filósofo, crítico de arte y profesor americano. Su primer escrito en torno al arte contemporáneo es un ensayo de 1964, *Artworld*. Profesor Emérito de Filosofía del Johnsonian en la Universidad de Columbia y crítico de arte en *The Nation* desde 1984. Realiza escritos sobre la filosofía y arte como *The Transfiguration of the Commonplace* y *After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. Cita en Timothy Jaeger, *Handbook for live visual performance, Live cinema unraveled, 2006, p. 6, versión online [VJ: Live Cinema Unraveled. Handbook for Live Visual.](#)*

Paralelamente y marcando la evolución de los medios audiovisuales es de reseñar que sobre la base del videoarte y con la experiencia del *disc-jockey* especializado en compilar música, generar efectos de sonido y mezclas, aparecerá para completar la experiencia de la cultura electrónica una nueva figura en la cultura de club, la de los VJ, creadores visuales de contenidos y ambientes en directo, en un entorno multipantalla o bien una sala adaptada donde se presenta la producción que relaciona la síntesis y la creación audiovisual junto al autor. El VJ, *performer* y técnico, un artista analógico y digital que realiza contenidos visuales o imagen en directo en una instalación, caracterizándose como una de las técnicas fundamentales de su proceso creativo la *performance* audiovisual, presentando en público una composición en formato de *live cinema*, concierto audiovisual, o improvisación audiovisual.

Así pues, como señala Timothy Jaeger, *vjing es radical en el sentido en que permite la síntesis de elementos que han estado hasta este momento distinguidos uno del otro. Como herramienta de síntesis, vjing prepara la obsolescencia potencial de un número de áreas. De una sola vez el VJ puede proveer animaciones, video, audio y performance.*²

Ciertamente existe una vinculación entre los DJ y los VJ, como indica Matt Black del grupo Coldcut, al hablar sobre la vinculación de su trabajo y el sonido, señalando que “*vjing* para mí incluye el completo de *djing*: el sonido es parte de ello”³. Del mismo modo Adrian Shaughnessy recuerda que los primeros DJ ocuparon su espacio cuando realizaron los sonidos que suplantaron a los grupos —él los llama *hombres con guitarras*— de la generación amante y adicta al baile en los años ochenta: “*ellos eran los porreros-chamanes de la era post-rock atrincherada en la red. Ellos formaron la banda sonora de un largo sueño químico, que para muchos aún continúa. Con su uso sacramental de vinilos de 12” y su habilidad mística para*

² Timothy Jaeger, *Handbook for live visual performance, Live cinema unraveled, 2006, p. 6*, versión online http://nadassor.net/nonsite_files/livemedia_course/VJ_BOOK.pdf.

³ Matt Black en *Entrevista a Coldcut* en Michael Faulkner, D-Fuse (eds.), *VJ: Audio-visual art + VJ culture*, Lawrence King, London, 2006, p. 30.

mezclar sonidos en combinaciones profanas, animaron pistas de baile de Seattle a Osaka, pasando por Bamako, Belgrado y Goa. Y mientras la cultura DJ pueda no ser lo que una vez fue (como casi todos los aspectos de la vida moderna, ha sido infectada por el debilitante virus del comercialismo), todavía es un fuerza poderosa en la cultura popular".⁴

Tras apreciar como el DJ sería infectado por *el debilitante virus del comercialismo*, Shaughnessy presenta al VJ como la nueva figura de la cultura digital de la imagen en movimiento, que se integrará en la industria cultural y de la que en paralelo surgirán otras manifestaciones artísticas en las que la *performance* audiovisual es clave.

Por su parte Bram Crevits recuerda que el término VJ nació en realidad vinculado al crecimiento de la música electrónica a fines de los setenta y se abrió paso a principios de los ochenta con la música *house*: *"Debido a la ausencia de un acto en escena, había una exigencia de una nueva experiencia visual. Entonces el VJ vino a la existencia puramente por razones pragmáticas. Surgió de una necesidad y no por algún desarrollo consciente en las artes".⁵*

Crevits dirá que *"el DJ gira discos, el VJ dispara loops y alguien más manipula la luz estroboscópica, mayoritariamente sin ningún tipo de pre-arreglo. La acción es muy significativa para estos días y tiempos. Es de nuevo postmoderno: la deconstrucción del todo, no hay una manera correcta de mirar las cosas. La mezcla de imágenes muy diferentes, aparentemente sin ninguna conexión, expresa esta misma discontinuidad. En una manera improvisada, el VJ mezcla gráficas en movimiento con películas encontradas y otros materiales para imágenes en vivo, a menudo con dos artistas detrás del escritorio... es un acercamiento multimedia".⁶*

⁴ Adrian Shaughnessy, *Last night a VJ zapped my retinas* en *VJ: Audio-visual art + VJ culture*, Michael Faulkner, D-Fuse (eds.), Lawrence King, London, 2006, pp. 10-13.

⁵ Bram Crevits, *The roots of VJing* en *VJ: Audio-visual art + VJ culture*, Michael Faulkner, D-Fuse (eds.), Lawrence King, London, 2006, p. 14.

⁶ Bram Crevits, *The roots of vjing* en *VJ: Audio-visual art + VJ culture*, Michael Faulkner, D-Fuse (eds.), Lawrence King, London, 2006, p. 15.

Como señala Shaughnessy, los primeros VJ enseñaban vídeos de la MTV, como astutos presentadores de *videoclips*, pero la figura evolucionará hasta personificar a un creador “*alquimista de imágenes en movimiento, mezclando visuales en vivo frente a gente de verdad; mezclando los signos, símbolos e imágenes del mundo y re-visionándolo para una cultura postmoderna hastiada, que clama haberlo visto todo*”. En torno a la figura del VJ dirá Shaughnessy: “*Su papel sería mercurial, su creación es misteriosa... su actividad es sombría*”⁷, entendiéndolo que trabajaban en la noche, en la oscuridad, pero al mismo tiempo reflejan una evolución nacida del desarrollo evolucionado su actividad. Los VJ actúan en teatros y en galerías de arte, en grandes festivales musicales, en museos, en clubs y en eventos, al aire libre, en muchos festivales de cine y nuevos medios dedicados a la cultura digital, la imagen en movimiento y electrónica.

Propiamente el término VJ aparecía a fines de los setenta en Nueva York, en el club Peppermint Lounge, vinculado por tanto al desarrollo del videoarte y la *performance*, de la que Nueva York era principal sede creativa, evolucionando el creador VJ hacia el audiovisual *performativo*, el arte digital y las artes escénicas con presentaciones audiovisuales en vivo e instalaciones audiovisuales interactivas. Paralelamente el *vjing* nace en la relación entre el intérprete y el público dentro del cruce entre la música electrónica y experimental, el cine experimental y las artes visuales y escénicas, y dentro del uso de las pantallas múltiples convertidas, como señala Bram Crevits, en el “*símbolo de las fuerzas de expansión del medio, el poder del medio de escaparse de su marco*”⁹.

A finales del siglo XX, la figura del VJ se convierte en uno de los protagonistas del arte digital y de la cultura de club, apoyando visualmente al *trance*, *house* y al *tecno* así como a otros estilos musicales. El VJ se convierte en un artista experimental de

⁷ Adrian Shaughnessy, *Last night a VJ zapped my retinas, The rise and rise of vjing en VJ: Audio-visual art + VJ culture*, Michael Faulkner, D-Fuse (eds.), Lawrence King, London, 2006, p. 10.

⁸ Adrian Shaughnessy, op. Cit., p. 10.

⁹ Bram Crevits, *The roots of vjing en VJ: Audio-visual art + VJ culture*, Michael Faulkner, D-Fuse (eds.), Lawrence King, London, 2006, p. 14.

la cultura visual contemporánea, vinculando su creatividad a fenómenos como la cinematografía, la arquitectura, la música, el diseño, la sinestesia, la aleatoriedad, la improvisación, la creación de contenidos, la programación y el arte digital.

El lenguaje del *vjing* se configura en parte como heredero conceptual y tecnológico del videoarte, la *media performance*, el *djing* y la música electrónica. La terminología para definir las performances audiovisuales fuera del contexto de la cultura de club se distinguirá del *vjing* en favor de otras terminologías que atiendan más concepto de la obra, proceso audiovisual y diseño de la *performance* como, así por ejemplo el concierto audiovisual representado en la obra de autores como Pink Floyd, Kraftwerk, Ryuichi Kurokawa o Carsten Nicolai/Alva Noto y el *live cinema* representado por las obras de autores como Chris Allen y The Light Surgeons, Peter Greenway, Olga Mink, D-Fuse y Mia Makela. Live cinema y concierto audiovisual incluyen en parte el *vjing* que posee una vertiente únicamente visual, presentando como otros planteamientos la vertiente que combina la producción y diseño escénico, la iluminación y sonido en composición con la proyección de imágenes a favor de un concepto. Así pues el *vjing* y sus prácticas desarrollan el lenguaje y los elementos de la *performance* audiovisual en directo creándose composiciones audiovisuales con mayor o menor formato y capacidad de reproducción, así como mayor o menor grado de conservación por su carácter efímero.

Existe controversia en torno a la definición de *video-jockey* así pues, en torno al concepto giran otros como el de artista visual, técnico de vídeo, *videoperformer*, realizador, video creador, creador audiovisual, videoartista, si bien es cierto que encontramos claramente el significado de *vjing* está referido al estilo y técnica de realización del contenido videográfico y/o audiovisual a tiempo real.

Esto se debe en parte a que en la cultura popular, VJ significa presentador de vídeos en las cadenas de vídeos musicales, que introduce a modo de pinchadiscos y con comentarios a los videoclips. Constatamos a través de estas definiciones que el término originariamente se creó para referirse a los presentadores de MTV (*music television*), que ofrecían vídeos musicales o bien hacían de entrevistadores de las bandas musicales. Éste es también el criterio que menciona Ann Kaplan en su obra *Rockin around the clock* y según su planteamiento “el estilo natural, relajado y aspecto informal de los VJ, estaba buscado para hacer que los adolescentes se sintieran en su ambiente”¹⁰. Comúnmente y confundida con esta figura, encontramos la otra definición de VJ como la de *video performance artist* referido para designar al artista que hace *vjing*, es decir *performance* visual en tiempo real.

Por otra parte el marco del postmodernismo y del altermodernismo son claves para entender *lo líquido*¹¹ de este concepto y fenómeno. El *vjing*, así como el arte y la cultura digital evolucionarán extraordinariamente durante la última década del siglo XX y primera década del siglo XXI, y así introdujo en el Festival Cimatix 2008 en Bruselas el teórico Bram Crevits refiriendo la *era post-VJ* en el *debate-panel* abierto a discusión poniendo en claro que las manifestaciones de las *performances* audiovisuales van más allá del *vjing* y que están relacionadas con el *live art*, *live painting*, *live coding*, *live performance* y *live cinema*.

Esto es debido también a la necesidad de encontrar un reconocimiento artístico y un espacio para la *performance* audiovisual que va más allá del trabajo y acción del *video-jockey* en la cultura de club.

Sobre la figura del VJ como artista escénico, creador de imágenes, refiere la artista, profesora y comisaria Mia Makela aka Solu que “el término VJ hace referencia a

¹⁰ E. Ann Kaplan, *Rocking Around the clock. Music television posmodernism and consumer culture*, Methuen, 1987.

¹¹ Zigmunt Bauman expone el concepto de la sociedad *líquida* definiendo que lo líquido puede ubicarse como una metáfora regente de la etapa actual de la era moderna, líquido porque se transforma y carece de los enlaces que reúnen los átomos de los sólidos”. El término *enlace* expresa “la estabilidad de los sólidos a la separación de los átomos”. Partiendo de la diferencia física entre el sólido y el fluido, para lo sólido el tiempo se cancela, en cambio para los líquidos lo que importa es el tiempo. Zigmunt Bauman, *Modernidad líquida*, Fondo de Cultura Económica, México, 2007.

artistas escénicos que crean imágenes en directo para acompañar a diversos estilos y música en diversos entornos, más que a los bustos parlantes de la MTV”.¹² Este concepto buscaba entender la relación directa con la creación audiovisual artística de experiencias y significados.

Anteriormente en su investigación Dunja Kukovec, en una conferencia pronunciada en Vis Island (Croacia) en agosto de 2003¹³ señalaría que *“un VJ fue primeramente un coleccionista y a veces videoartista, ahora es artista cibernético o multimediático. A medida que se va ampliando van apareciendo nuevas formas de VJ: VJ como arte de software, VJ como arte del encuentro, VJ como arte viviente, VJ como activismo, VJ como arte 3D, VJ como arte público, VJ creación cinematográfica o fotográfica...”*

Por lo tanto *vjing* puede ser visto como una simbiosis de lo visual con el sonido, que no solamente está relacionado con la historia de lo visual, sino que va mano a mano con el sonido en la historia de la música, así como de la escultura y la pintura, la fotografía y el arte digital.

Para Kukovec, las formas de arte más productivas e innovadoras, son las presentaciones de *vjing* como arte del *software*, arte del *hardware* y arte interactivo. *“El VJ puede ser visto también como un proceso de comunicación en un sólo sentido, la imagen nos está diciendo algo, juega con lo sublime y el loop, con recursos de elementos sorpresa, oportunidad y a veces choque [...] El entramado del tiempo hace del medio el mensaje. El tiempo es un mensaje y el tiempo es un contexto. La cultura occidental está basada en el tiempo. El vjing es en cierto modo una crítica a ese tiempo, debido a que está diciendo que no hay tiempo, que el tiempo no existe que es infinito y depende de la percepción individual, de los sentidos y del sentimiento”*¹⁴

Kukovec manifiesta que las prácticas desarrolladas en la historia del arte durante

¹² Mia Makela aka Solu, *La cultura de los VJ: de la industria del loop a escenarios en tiempo real*, catálogo de exposición en gira: *Cultura VJ: Repeat Please*, Zemos 98, gestion creativa y cultural <http://www.zemos98.org/culturavj/?cat=6>.

¹³ Dunja Kukovec, *VJ en el arte contemporáneo*, conferencia celebrada en 320x240org, Vis Island, Croacia, agosto 2003, <http://aminima.net/wp/?language=es&p=741>.

¹⁴ Dunia Kukovec, op. cit.

la segunda mitad del siglo XX cuentan con muchas herramientas para entender el *vjing* como un arte, y así lo refiere para una serie de aspectos: *vjing como performance* —un proyecto VJ puede ser representado como una actuación de un día formando parte de una exposición colectiva de obras de arte—, *vjing como arte público* —una sala de exposiciones de arte puede acoger como espacio público una representación de *video-jockey*, siendo éste una clase de arte—, *vjing como show cinematográfico en vivo* —la actuación del VJ se presenta en cines, como sucede con el *live cinema*—.

Como señala María Ptkq, dinamizadora española de arte digital, activista, comisaria de exposiciones y *bloggera* desde 2004, *El live cinema expande los límites del audiovisual en directo*¹⁵ manifestando en su artículo la significación de la práctica del *live cinema* en la que explica que “*bajo el neologismo de live cinema se agrupan un conjunto de prácticas diversas que expanden los límites del concepto cinematográfico. El live cinema camina de la mano de los avances en computación, el uso meta-narrativo del software o la introducción en el campo audiovisual de elementos más propios de la performance como la presencia o la condición efímera*”. Colabora con una de las grandes contribuyentes al lenguaje y elementos del *live cinema*, así como compositora, Mia Makela¹⁶ quien señala en 2006 en el trabajo de investigación *Live Cinema: language an elements* que “*los objetivos de los creadores de live cinema parecen ser más personales y artísticos que los de los VJ. Es difícil definir qué es live cinema ya que existen diferentes estilos y contenidos, pero aparte del contenido actual del material audiovisual existen ciertos aspectos o elementos que parecen esenciales para las performances de live cinema y también en el vjing*”.¹⁷

Por todo ello, podemos concluir que el término *video-jockey* presenta varias significaciones y que, en el ámbito de las artes visuales, el *vjing* se conforma como

¹⁵ María Ptkq, *El live cinema expande los límites del audiovisual en directo*, 2008, online <http://ptqkblogzine.blogspot.com/2008/07/el-live-cinema-expande-los-lmites-del.html>.

¹⁶ Mia Makela aka Solu realizó en 2006 el trabajo de investigación, *Live Cinema: language and elements* en el programa de master New Media, Media Lab, Helsinki, Universidad de Arte y Diseño, 2006 y en 2008 realizó el *Especial Live Cinema*, n. 22 de la revista *Aminima* en <http://aminima.net/wp/?p=816&language=es>.

¹⁷ Traducción en castellano de extracto de Mia Makela, *Live Cinema: language an elements* trabajo de MA. New Media, Media Lab, Helsinki Universidad de Arte y Diseño, p. 23, 2006, versión online <http://www.scribd.com/doc/457685/LIVE-CINEMA>, “*Live cinema creators’ goals appear to be more personal and artistic than VJs. It is difficult to define what live cinema is as there are so many different styles and contents, but apart from the actual content of the visual material there are certain issues or elements that seem essential for all live cinema performances (as well as for Vjing)*”.

las técnicas y disciplinas para la realización de contenidos audio y/o visuales, pregrabados y/o generativos a tiempo real y con carácter *performativo*.

Podemos finalizar nuestra introducción conceptual haciendo una breve referencia a elementos básicos y formales del *vjing* para la composición y recordando que la utilización como tal de estas técnicas se remonta, por una parte, a las prácticas vanguardistas del siglo XX, a las que hemos referido anteriormente en este trabajo, y por otra a la cultura digital.

En torno a los elementos básicos de *vjing*, Timothy Jaeger, en *Live Cinema Unraveled Handbook for live visual performance* señala que el montaje en *performance* —*Jockeying*— *es un comportamiento y rol que facilita una nueva forma radical de la experiencia poscinemática. Es una forma de arte emergente que puede ser analizada de un modo similar a los anteriores movimientos artísticos y/o cinemáticos. Sin embargo, tiene diferencias fundamentales, por ejemplo, la relación entre la pantalla y la imagen es un locus de actividad que dispara elementos, como el ritmo, la tarea, estructura, referencias exteriores, etcétera, que se concretan. La relación entre la imagen y la pantalla, comúnmente lo que casi todo el público ve en una performance de VJ en directo, reposa en la intersección entre el proyector básico y la pantalla. Ambos trabajos corresponden al VJ durante la actuación en vivo y también descansan en la labor de los diseñadores de programas y mezcladores externos y en el ritmo, y los patrones audiovisuales que emergen y atraen la atención del público, interseccionando ambos imagen y pantalla.*¹⁸

Así pues, podemos considerar el espacio y el tiempo como elementos principales, y reseñaremos, como indica Kukovec¹⁹ el bucle, la muestra y la aleatoriedad —*loop, sampler y random*— como elementos principales en la composición

¹⁸ Timothy Jaeger, ed. op. cit., pp. 2 y 3.

¹⁹ Dunia Kukovec, op. cit.

contemporánea. Las manipulaciones sobre las grabaciones de artistas musicales comenzaron en 1961, cuando James Tenney crea *Collage # 1 Blue Suede*, con la canción *Blue Suede Shoes* de Elvis Presley. Brion Gysin, utilizaría también fragmentos de discursos o programas de noticias, y los Beatles y los Rolling Stones, entre otros, usarían de esta técnica que también se utilizaría en los años setenta y principios de los ochenta con el *funk* y en los comienzos del *rap*.

El *loop* es el anglicismo utilizado para denominar al bucle, repetición de la unidad de sentido y que como reseña Lev Manovich en el prólogo de su obra *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*: "es importante recordar que el bucle dio origen no sólo al cine sino a la programación informática. Ésta comporta la alteración del flujo lineal de los datos por medio de estructuras de control como el *si/entonces* y el *repetir/mientras*, de las cuales el bucle es la más fundamental [...] Como ilustra la práctica de la programación informática, no hay por qué considerar que el bucle y su progresión por secuencias se excluyan entre sí. Un programa informático avanza desde el principio hasta el final ejecutando una serie de bucles."²⁰

²⁰ Lev Manovich, op. cit., p.36.

El bucle contiene una información que, proyectada en el tiempo a través de la repetición, impide el avance narrativo, la repetición se configura como la forma y efecto. Asimismo encadenado y programación pueden proyectarse en combinaciones infinitas.

En la música electrónica así como en las *performances* audiovisuales encontramos cómo la mayoría de las composiciones están basadas en la repetición, basadas en el bucle y la programación, presentando una de las características de la postmodernidad que aplicada a las artes visuales es clave a la hora de entender un estilo en la composiciones audiovisuales contemporáneas.

Una de las técnicas utilizadas por los creadores audiovisuales es el *sampling*, que consiste en tomar una parte de la muestra de una grabación sonora, de vídeo, o gráfica y volver a utilizarla como un instrumento o elemento para una grabación diferente. El *sampling* se puede hacer también con *loops* o con discos de vinilo en un fonógrafo. A los que realizan *sampling* se les ha llamado *beatmakers*, quienes usan instrumentos en vivo y sintetizadores. *Sample* es entonces la muestra. En el lenguaje audiovisual encarna la muestra de audio o vídeo para reproducir y/o editar y/o modificar y mezclar. El *sampler* es entonces, la herramienta que permite extraer, copiar y modificar la muestra tanto en la producción musical, gráfica y videográfica. *Random*, por su parte, significa aleatoriedad. En la producción encarna la configuración aleatoria de datos: el proceso de *randomness* se codifica en programaciones que producirán procesos de muestra de los contenidos aleatorios.

En su breve historia del VJ, incluida en *The VJ Book: Inspirations and practical advice for live visuals performance*, Paul Spinrad vincula el origen del VJ al uso del vídeo a finales de los años sesenta, por una serie de artistas y concretamente a la experimentación que realizaría Nam June Paik en 1969 con la Sony Portapak, la unidad móvil de vídeo desarrollada para reporteros que estaban cubriendo la guerra de Vietnam.²¹

Este proceso era particularmente selecto. Las técnicas utilizadas eran caras, al requerir un circuito cerrado de televisión, con un proyector de televisión²². A finales de los setenta comienza el abaratamiento de la tecnología para edición y manipulación de vídeo. El club Peppermint Lounge de Nueva York instaló monitores de vídeo y comenzó a realizar mezclas de vídeo como parte de su decoración. De este modo, Peppermint Lounge se convirtió, como dice Paul Spinrad, en una especie de "universidad de VJ", incluyendo el vídeo como un componente artístico.

²¹ Paul Spinrad ed., *The VJ Book: Inspirations and practical advice for live visuals performance*, 2005, Feral House, p. 21.

²² Herbert H. Wise ed., *Professional Rock and Roll. A complete guide to the Electric Band*, New York, Collier, 1967.

Parece por tanto, que el término VJ fue usado por primera vez a finales de los setenta en el referido club nocturno *Peppermint Lounge*. Este club había abierto sus puertas en 128 West 45th Street en 1958 y fue la primera gran discoteca, consagrándose en ella el *twist*, inmortalizado por Sam Cooke con su canción *Twisting The Night Away*.

Actuaba en la sala Joey Dee and the Starlites, que se hicieron famosos con el *hit Peppermint Twist* y continuó el guitarrista Jimi Hendrix, actuando allí grupos como The Beach Boys, the Ronettes (cuyo debut se realizó en este local en 1961), The Crystals, The Isley Brothers, Chubby Checker (que hizo su debut profesional aquí en 1961) y otros músicos de fama mundial como reseñan Bill Brewster and Frank Broughton en el volumen *Historia del DJ*²³. Asimismo frecuentaban Peppermint Lounge celebridades como Jackie Kennedy, Audrey Hepburn, Truman Capote, Marilyn Monroe, Judy Garland, Liberace, Noel Coward, Frank Sinatra, Norman Mailer, Annette Funicello, incluso Greta Garbo. Los Beatles hicieron acto de presencia en el club en su primera visita a Estados Unidos, en 1964.

Una refundación de la discoteca club Peppermint Lounge abrió de nuevo en 1980, ofreciéndola presencia de los mejores talentos de rock internacional, principalmente del *rock* alternativo y la explosión del *rap* de los setenta y ochenta, con la presencia de Mick Jagger y David Bowie, convirtiéndose en el espacio estelar de la música alternativa en la costa este. Yoko Ono se estableció en el club poco después de la muerte de John Lennon para presentar su nuevo álbum. En realidad el *vjing* estaría vinculado al desarrollo de la música electrónica a finales de los setenta, y se abriría paso a principios de los ochenta con la música *house*. Bram Crevits piensa que fue un fenómeno esporádico: *independientemente de la evolución musical, varias personas comenzaron a ser VJ al mismo tiempo en todo el mundo*²⁴.

²³ Bill Brewster, Frank Broughton, *Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey*, traducción *Historia del Dj. Desde los orígenes hasta el garaje. Volumen 1*, Ma non troppo, Robinbook, 2006.

²⁴ Crevits, Bram, *The roots of VJing (Las raíces del VJ): Un panorama histórico*, en *VJ: Audio-visual art + VJ culture*, Michael Faulkner, D-Fuse eds., Laurence King Publishing Ltd, 2006, pp. 14-19.

En todo caso, el desarrollo de los VJ apunta a una necesidad, relacionada con ciertas características típicas de las fiestas *house*. Debido a la ausencia de un acto en escena, había una exigencia de una nueva experiencia visual. Entonces el VJ apareció puramente por razones pragmáticas y surgió de una necesidad y no por algún desarrollo consciente en las artes. En las fiestas *house* se produciría, según recuerda Bram Crevits, la relación entre el intérprete y el público. El aspecto religioso de estas *fiestas* comprendía un líder y unos seguidores, y la *presencia* visual de únicamente un DJ solo en la tarima no podía llenar esa necesidad.

El uso de múltiples pantallas no fue una invención de los VJ o de la escena *house*, nos remite claramente a las proyecciones con linterna mágica o a las *Fantasmagorías* en el siglo XVIII, ya citadas en este trabajo. Se configuraban espacios de proyección y de espectáculo más allá del uso de la pantalla de proyección o de la utilización de un único dispositivo de proyección para generar la ilusión durante la *performance*. Asimismo otro referente es Abel Gance que para rodar las escenas de la película *Napoleón en 1925* realizó un diseño de pantallas y proyección en forma de tríptico, al que denominó *Polyvision*, predecesora del *cinerama* de los años 50, técnica para la presentación de película en panorámico, con tres cámaras, tres pantallas, tres proyectores que le permitirían grabar y presentar a la vez tres acciones simultáneas o creando una panorámica. Sus técnicas experimentales, combinaban edición rápida, cámara en mano, y otros tipos de métodos de grabación así como *superimposición* de imágenes y el sistema para secuencias panorámicas. La versión original de la película duraría seis horas, pero una versión acortada se estrenó en la Ópera de París en 1927. Gance invertiría mucho tiempo en reeditar la película para la conservación y para la adaptación de sonido en la misma.

En España la figura del cineasta, teórico y técnico cinematográfico José Valdelomar

comenzará a trabajar en las misiones pedagógicas en la España de la República (1933-35) e introducirá en sus escritos y proyectos cinematográficos conceptos como la *visión-táctil*. Estimado amigo de Federico García Lorca, desarrollará una relación y dialéctica cinematográfica basada en la técnica, la poética y la pedagogía. Creando una filosofía y lenguaje artístico a principios de los años sesenta del siglo XX, configurará su proyecto cinematográfico como un tríptico elemental de España, *Aguaspejo Granadino*, *Fuego en Castilla* y *Acariño Galaico*. En él, que quedará inconcluso, proyectará su teoría audiovisual y desarrollos técnicos en el cine modelando tecnologías así como desarrollando el montaje de imágenes y los efectos. La utilización cámaras, de ópticas y magnetófonos de sonido, así como de proyectores de cine y diapositivas para crear efectos queda patente al servicio del discurso audiovisual poético y pedagógico. Como tantos de los autores que harán evolucionar las artes visuales, Valdelomar genio incomprendido de su tiempo, pionero en los efectos visuales, del género documental, cine experimental y de la técnica cinematográfica, continuará con su proyecto, otras obras y estudios sobre la imagen y el sonido hasta su muerte en Madrid en los años ochenta.

Malcolm LeGrice y Peter Gidal en los sesenta y los setenta, cuando el fenómeno estaba en desarrollo, fueron impulsores de un cruce entre cine experimental, artes visuales y escénicas. Ellos lo llamaban *cinema expandido* (*expanded cinema*). Su motivación aparece clara en la idea de Malcom LeGrice: *"He llegado a darme cuenta de que mi interés principal está en la creación de experiencias en vez de conceptos. Las ideas surgen de la sensación de color, imagen, sonido, movimiento y tiempo"*.²⁵

Malcom LeGrice había nacido en mayo de 1940, iniciándose como pintor, y comenzando a hacer cine, y trabajos con el ordenador desde mediados de la década de 1960.

²⁵ Declaraciones en nota biográfica en http://www.luxonline.org.uk/artists/malcolm_le_grice/

Su obra sería exhibida en diversos festivales internacionales de cine y en grandes exposiciones internacionales y exhibiciones de arte como la Bienal de París, *Arte Inglese Oggi* (Milán), *Une Histoire du Cinema* (París), Documenta 6 (Kassel), *X-Screen* en el Museum of Modern Art (Viena) y *Behind the Facts* en la Fundación Joan Miró (Barcelona), presentando su trabajo en museos como Museum of Modern Art (New York), Museo del Louvre en París, la Tate Modern y la Tate Britain en Londres, el Centro Georges Pompidou (París), The Royal Belgian Film Archive, entre otros. Entre sus películas que han sido emitidas por la televisión británica, se incluyen *Finnegans Chin*, *Sketches for a Sensual Philosophy* y *Chronos Fragmented*.

Su trabajo principal en vídeo y medios digitales incluye el vídeo *multi-proyección* de las obras de instalación *The Cyclops Cycle* y *Treatise*. Profesor emérito de la Universidad de las Artes de Londres, Le Grice interviene como colaborador-director con David Curtis en la British Artists Film and Video Study Collection.²⁶

Sería en 1970 cuando Gene Youngblood publicaría su obra *Expanded Cinema* en la que argumenta que el vídeo se constituye en una forma de arte, incluyéndolo entre los diferentes tipos de cine que utilizan las nuevas tecnologías. Para Youngblood las nuevas tecnologías constituyen la *intermedia* de la red convertida en el medio del hombre contemporáneo, la organización de la inteligencia del planeta que puede llegar a ser una de las herramientas más poderosas en la historia del hombre. Youngblood describe al final de su obra como artistas como Woody y Steina Vasulka, Carolee Schneemann y Robert Whitman combinan la proyección de películas con actuaciones en directo. Wolf Vostell incorpora experiencias de vídeo en contextos ambientales, instalaciones creando espectáculos de luz que se usaron en conciertos en los que varios proyectores y pantallas de vídeo creaban entornos inmersivos.

²⁶ Le Grice ha escrito un trabajo crítico y teórico como una historia del cine experimental *Abstract Film and Beyond*, 1977, Studio Vista y el MIT. Durante tres años en la década de 1970 escribió una columna regular para el medio de arte mensual *Studio International* y ha publicado numerosos escritos reunidos en *Experimental Cinema in the Digital Age* por el British Film Institute, 2001.

El *live cinema*, el *expanded cinema* y el *vjing* son manifestaciones artísticas visuales en las que en mayor o menor medida la *performance* y el tiempo real se configuran como factores y elementos de la obra. Los artistas de diferentes disciplinas interactúan en ella así como el público. En el *expanded cinema* la obra se configura a su vez como una instalación y en el *live cinema* se plantean nuevas relaciones narrativas, conceptos, lenguaje, tiempo y espacio audiovisual, así como plantea una estética personal, poética, abstracta que surge de la visión de cada autor y su trabajo artístico. En el *vjing* se improvisa con la música, las luces, los bailarines y la gente.

Asimismo, la *instalación* se convierte en un aspecto fundamental del *expanded cinema*. Debemos resaltar la figura de Anthony McCall nacido en Gran Bretaña en 1946 como uno de los autores de última vanguardia que introduce la *light sculpture* o película proyectada.

McCall es una figura clave de la vanguardia londinense de la cooperativa de cineastas de 1970. Sus primeras películas son documentos de las *performances* en el exterior, notables por su uso y estilo minimalistas y por la utilización de elementos como el fuego. Después de trasladarse a Nueva York en 1973, continuará hasta finales de la década, desarrollando sus *performances* de fuego y rodando su serie de películas *Solid Light (Luz sólida)* concibiendo en 1973 la obra *Light Describing a Cone (Línea describiendo un cono)*. Estos trabajos son proyecciones que enfatizan la cualidad escultural del rayo de luz. A finales de los setenta McCall se retiró. Veinte años después ha adquirido una dinámica de trabajo y ha reabierto sus series de luz sólida en esta época usando proyectores digitales en lugar de la película de 16 milímetros: el trabajo de McCall fue mostrado en la Whitney Biennial en 2004 y en el 2009 en Moderna Museet. En esta exhibición mostraba las instalaciones

Doubling Back de 2003 y *You and I, Horizontal* de 2005. Ésta última también fue mostrada en Madrid en 2010 en Reencuentros Internacionales Madrid, París, Berlín. La obra de McCall nos presenta un espacio orgánico esculpido por la luz en el que el espectador queda hipnotizado por el haz de luz e inmerso en su cualidad escultural.

Ha de recordarse en todo caso que *vjing* es un arte vivo que plantea la realización de imágenes que pueden combinarse, producirse y reproducirse hasta el infinito, con imágenes que proceden del universo particular y de la cultura popular de los autores, que dan salida a su creatividad y a su experimentación visual a través de la remezcla de la pintura en directo, imagen sonido, poesía, fragmento, narrativa o abstracción que se proyecta como un momento efímero de creación y que capturado puede llegar a integrarse en la cultura visual.

Dentro del amplio mundo que se ha ido formando en el entorno VJ, aportaremos una referencia a los principales creativos, en su caso acompañada por sus propias manifestaciones sobre su creatividad.²⁷

²⁷ Incluiremos en el apéndice, en su caso, aquellas entrevistas que hemos realizado, parte de cuyo contenido utilizamos en este capítulo, dentro de la contextualización del trabajo realizado por dichos creadores.

4.2. Coldcut: un grupo emblemático

Consideraremos por nuestra apreciación especializada en el conocimiento artístico, personal y por razón del trabajo de campo que venimos realizando, al grupo Coldcut como el equipo más emblemático de VJ.

A mediados de los ochenta, Jonathan More y Matt Black, formaron un equipo en Bristol como DJ, tomando años después el nombre de Coldcut. Matt Black —llamado realmente Matthew Cohn— había sido miembro de un grupo de *jazz*,

The Jazz Insect, que había actuado en el show de John Peel y formaría con More el grupo Hex y el grupo The Vjamm Allstars.

Jonathan More había sido profesor de arte. En una entrevista que le hicimos en agosto de 2007, recordaba su paso por la Universidad de Arte y su estudio de diseño en tres dimensiones, que englobaba decoración, cerámica y color, así como grabado.

De una familia de artistas, padre pintor y escultor, el interés de Matt Black por el mundo del vjing lo conecta él mismo con su curiosidad desde su más temprana edad con la electrónica, los robots, luces y juguetes espaciales. Manifiesta que con pocos años ya creaba espectáculos en su habitación, donde invitaba a su familia a ver lo que su propia madre denominada *espectáculos de luz y sonido*. Su trabajo está entre el arte, la ciencia, y la mezcla de ellos, con una gran dosis de programación electrónica e idealismo. Cuarenta años después seguirá interesado por la tecnología y por jugar con ella.

Además, Black confiesa que a los diez años quedó marcado por la película *Fantasia* de Walt Disney, particularmente por la secuencia donde se muestra a la orquesta tocando y donde las animaciones son usadas para la representación de los sonidos de la orquesta²⁸. Para Matt Black, lo que conecta la película *Fantasia* y la escena VJ actual es la tecnología.

Anterior a su impresión por *Fantasia*, Matt Black refiere a la imagen del filósofo y místico alemán del siglo XVII Athanasius Kircher, que planteó teorías sobre la conexión entre la música y la luz. Son muchos los artistas que a lo largo de la historia han tratado de crear una unión entre sonido y luz, y este proceso teórico y creativo ha sido fundamental a lo largo del siglo XX.

²⁸ *Fantasia* es una película de animación del año 1940 producida por Walt Disney, dirigida por James Algar y Samuel Armstrong y distribuida desde 1941 utilizándose un sonido *fantasound*, en cuatro canales de sonido estéreo *superscope*. Pero el formato de la imagen fue cambiado, recortando las porciones superior e inferior para proyectarse en pantalla ancha y adaptarse al *cinesmacope*. En 1982 Disney decidió lanzar *Fantasia* una vez más para innovar de nuevo en el sonido, debido al avance de la tecnología, y se convirtió así en la primera película en tener sonido estéreo digital.

Black reconoce haber recibido hacia 1976 la influencia de la ciencia ficción a través de los libros de Isaac Asimov²⁹, Robert A. Heinlein³⁰, Arthur C. Clarke³¹ y posteriormente Philip K. Dick³², que marcarán su carácter e intereses. De esta época recuerda haber leído *The Shockwave Rider*³³, libro clásico de ciencia ficción, novela de John Brunner publicada originalmente en 1975, en la que su héroe escapa de una persecución perversa donde la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal y por la acuñación de la palabra *bug* (gusano) para describir un programa que se propaga a través de una red de ordenadores.

También manifiesta estar influido por libros como *The Selfish Gene (El gen egoísta)* de Richard Dawkins³⁴, publicado en 1976 para quien la acuñación del término *gen egoísta* es una manera de expresar el gen que sostiene que la evolución.

Ese libro le introdujo en la idea de que los ordenadores pueden ser usados para modelar comportamientos y modelar las situaciones de la vida y los hábitos sociales, y también estudió la asociación de esto con los códigos genéticos ADN y las interesantes similitudes con los códigos de programación.

Con respecto al sonido, Black recuerda que hacia los trece años participó en la creación de una radio en la escuela usando el sistema de intercomunicación del colegio, y que también en él organizaron una discoteca, construyendo dispositivos y circuitos estroboscópicos y comprando una unidad de luz y sonido, creando así un dispositivo que falseaba las luces, al tiempo que sonaba la música.

Poco después comienza a trabajar con los ordenadores, creando pequeños programas. Empezó a hacer de DJ mezclando la música de la época, la música pop que sonaba en la radio inglesa, *rock* y Pink Floyd³⁵. Matt reconoce que actualmente lleva unos treinta y tres años, trabajando con luces, sintetizadores y ordenadores,

²⁹ Isaac Asimov (1920-1992) escritor y bioquímico estadounidense nacido en Rusia. Autor de éxito de obras de ciencia ficción y divulgación científica. La obra más famosa de Asimov es la serie de la *Fundación*, también conocida como *Trilogía* o *Ciclo de Tránton*, que forma parte de la serie del *Imperio Galáctico* y que luego combinó con su otra gran serie de los *Robots*. También escribió obras de misterio y fantasía, así como una gran cantidad de no ficción.

³⁰ Escritor americano considerado por algunos críticos entre los mejores escritores de ciencia ficción.

³¹ Escritor de obras como *Cita con Rama* o *El Centinela* así como co-guionista de *2001: Una odisea del espacio*.

³² Philip Kindred Dick, más conocido como Philip K. Dick, fue un prolífico escritor que influyó notablemente en dicho género. Gran parte de su obra se ha llevado al cine, y es hoy una de las más populares de la ciencia ficción: el ejemplo más célebre es el filme *Blade Runner*.

³³ Es una novela de ciencia ficción escrita por John Brunner publicada en 1975.

³⁴ En su libro *El gen egoísta* (1976) el etnólogo Richard Dawkins inventó el término *meme* para describir una unidad de evolución cultural humana análoga a los genes, argumentando que la replicación también ocurre en la cultura, aunque en un sentido diferente.

y expresa que ha conseguido hacer una carrera artística de ello, en la que sigue avanzando con nuevas tecnologías.

Sus influencias musicales han sido claras. La *música negra* le influye manera relevante. La *música soul*, James Brown³⁶, Fela Kuti³⁷, Burning Spear³⁸, Gil Scott-Heron³⁹, le marcaron como a mucha de la gente de la clase media británica de su generación. Aquella música articulaba el sentimiento de que había algo erróneo con la sociedad, que no había justicia en el mundo.

De ahí se desarrollará una conciencia sobre la vida: el modo de vida que gozaban estaría basado en una mentalidad colonial, en la explotación de los otros, los países empobrecidos, por parte de los países víctimas del imperialismo. Fela Kuti, recuerda Black, dirá que *“la música puede tener una gran influencia política y social”*.

Con respecto a la colaboración con James Brown y Jello Biafra, Jonathan More recuerda lo siguiente *“Matt y yo habíamos usado muchos samplers de James Brown en varias cosas que habíamos hecho, hasta el momento que hicimos ese Payback Mix. Grabamos una cinta que poníamos en nuestro show en la radio; le enviamos una copia a la compañía de discos y ellos le enviaron una copia a James Brown para que la autorizara. Después un año, obviamente, se puso en contacto con nosotros y nos dijo que era muy diferente a lo que él hacía. Así que volvimos al estudio a hacerlo bien.*

De hecho dirá: *“nunca trabajamos con los masters de veinticuatro o de ocho temas, sino simplemente con los discos [...] Solíamos usar algunos samplers de uno de los álbumes hablados de Jello Biafra, en algunas remezclas para DJ. Nos gustaba lo que decía y estábamos de acuerdo con su política. Lo fuimos a buscar y le pedimos que hiciera el tema con nosotros y tuvimos una conversación muy larga sobre lo que estaba pasando en UK sobre el crimen juvenil y en cómo el gobierno quería atacar a*

En su libro, Dawkins sostenía que el *meme* es una unidad de información residente en el cerebro y el replicador mutante en la evolución cultural humana. Es un patrón que puede influir sobre sus alrededores y es capaz de propagarse. Estas ideas crearon un gran debate entre sociólogos, biólogos y científicos de otras disciplinas, porque el propio Dawkins no proporcionó una explicación completa de cómo la replicación de unidades de información en el cerebro controla el comportamiento humano y por ende la cultura. De la misma forma, el término *unidad de información* fue definido de formas diferentes por diversos científicos. *El gen egoísta* se publicó por primera vez en 1976. Una segunda edición fue publicada en 1989. Más adelante, nuevas ediciones presentaron capítulos adicionales, aportes sustanciales y notas a los capítulos anteriores, lo que refleja nuevos conocimientos y pensamientos.

³⁵ Pink Floyd, grupo inglés de música rock, que ha trabajado los subgéneros de rock psicodélico, rock espacial, y rock progresivo. En los años 1970 fueron los segundos en ventas y los pioneros en el terreno del sonido del rock espacial.

³⁶ James Joseph Brown, *el padrino del soul* nació en Carolina del Sur, 1933. Murió en 2006 en Georgia, Atlanta.

³⁷ Fela Anikulapo Kuti (1938-1997), *multi-instrumentista* nigeriano, compositor y activista de los derechos humanos. Creador del género *afrobeat*.

la gente. Esa conversación y el material que luego le fuimos enviando (periódicos de aquí, panfletos de los partidos políticos) forman las bases del tema. Luego nos lo envió a capella y pusimos los beats utilizando el Playtime, un software que está en el CD Rom que viene gratis con Let us play.

Exponentes del *hip-hop* instrumental y bajo la influencia de Double Dee and Steinski (Doug Di Franco y Steve Stein), productores de *hip-hop* que adquirieron notoriedad a principios de los ochenta, los componentes de Coldcut se convirtieron en maestros en la creación de música basada en *samplers*, secuencias sonoras reproducidas posteriormente o transformadas, el *scratching*, la mezcla y el procesamiento de imagen, y la música a tiempo real.

Con los ordenadores como el Amiga y los videojuegos como *Defender* y otros de los años ochenta, conciben la idea de generar imágenes con el ordenador, así como el concepto del proceso de hacer música y extender la idea a la creación de imágenes. Con aquel ordenador ya podían realizar, gráficos 3D, edición en vídeo y procesamiento de imágenes.

More tenía un espectáculo de radio en la estación Kiss FM y trabajo en Reckless Records en el West End Londres donde vendió a Black un *bootleg* de *Across The Tracks de Naceo y el Macks*, Black crearía una mezcla en cinta para una competición de *mix* en Capital Radio que titularía *Say Kids What Time Is It?*, y Moore le sugirió editarla como separata. Fue el comienzo de una colaboración publicada en enero de 1987 con la referida de *Say Kids What Time Is It?*, *Greedy Beat* y *Bits And Pieces*, un *sample* de *Say Kids* que se usaría posteriormente en *Pump Up The Volume*, de MARRS.

Black y More, crearon su propio *radio show mix Solid Steel* en Kiss FM y adaptaron

³⁸ Winston Rodney (1948), más conocido como *Burning Spear*, es un músico y cantante jamaicano de *roots reggae*. Como muchos otros cantantes jamaicanos de *reggae*, Burning Spear es conocido por sus mensajes *rastafari*.

³⁹ Gil Scott-Heron, nacido en 1949 en Chicago, Estados Unidos, es un poeta y músico, principalmente conocido a finales de la década del 1960 y principio de los años setenta por sus actuaciones de poesía cantada y hablada, relacionadas con los activistas militantes afroamericanos. Heron es famoso por su poema/canción *The Revolution Will Not Be Televised*.

el nombre de Coldcut⁴⁰. Poco después se convirtió en un respetado equipo de *remixes*, con un *mix* de Eric B y Rakim's *Paid In Full*, y al mismo tiempo intervenían como DJ en emisoras de radio piratas y en fiestas *acid house* como Shoom o/y o punto?; *Solid Steel*.

Su primer éxito fue una *remix* de la cantante Ofra Haza, una judía yemení considerada como uno de los mayores ejemplos del eclecticismo musical.

Coldcut se haría popular en los clubes con las remezclas *Seven Minutes of Madness* publicado en octubre de 1987 que llegaría al top 20 en numerosos países de Europa. En 1988, con Yazz, More y Black (*Pastic Population*) produjeron pop innovador que combinaba *hip-hop* y estilo *house* en temas como *Doctorin' The House* y *The Only Way Is Up* presentado en febrero de 1988 *Stop This Crazy Thing* en septiembre de 1988; *People Hold On* de marzo de 1988; *This is The Right Time* y *What's That Noise* de abril de 1989 alcanzarían también notable éxito. En *What's That Noise*, se ayudan de voces tan particulares y extremas como Lisa Stansfield, Junior Reid, Latifah y Mark E. Smith de The Fall.

En los 1988 Coldcut obtuvo gran éxito con el single *People Hold On*, realizado con Lisa Stansfield, un cantante inglesa de pop con aproximaciones a la música *dance* y de club, quien ya había aparecido en su primer trabajo *What's That Noise?*

A comienzos de la década de los noventa realizarían su segundo álbum *Some Like it Cold*, colaborando con la rapera Queen Latifah en el single *Find a Way*. Nacida en New Jersey bajo el nombre de Dana Elaine Owens, trabajaba en un *burger* cuando fue fichada como *rapera*, para lo que eligió el nombre de *Reina* Latifah, nombre que en árabe significa *sensitiva* o *delicada*, siendo alabada por sus toques de *jazz*, *soul*, *reggae* y otros estilos y escogida por Spike Lee para la película *Fiebre Salvaje*.

⁴⁰ Actualmente pueden descargarse gratuitamente a través de *podcast* en Internet grabaciones de episodios con los contenidos originales del programa de radio <http://itunes.apple.com/es/podcast/solid-steel/id88395834>.

Por su parte Coldcut recibiría en 1990 el premio de BPI *Producer of the Year Award* prosiguiendo sus éxitos con el álbum *Philosophy* en 1993 para Arista Records que contenía algunos singles como *Dreamer* y *Autum Leaves*. Para entonces su visión se extendió más allá de la fórmula de *house* y el *techno*, y tras sufrir una serie de adversidades con las casas discográficas mas importantes determinaron crear una discográfica para su propia experimentación.

Tras un viaje a Japón, conciben la creación de su segundo sello discográfico *Ninja Tune*, produciendo para los artistas de su sello y trabajando en el club nocturno *Stealth*, considerado en 1996 *Club of the Year* por el semanario musical británico *New Musical Express* (NME) y al mismo tiempo actuando como Hex. Coldcut (no entiendo cómo lo escribes ahora)

La historia de *Ninja Tune* merece un capítulo aparte. Matt y Jonathan, tenían la idea de formar un sello independiente. En su viaje a Japón encontraron un libro sobre el *cut-out*, técnica que utiliza recortes o papel recortado, donde los personajes se animan sobre fondos dibujados en cartón; también pueden utilizarse fotos, recortes de revistas o papeles de colores y no hace falta saber dibujar, creándose movimiento al trasladar poco a poco los dibujos sobre las escenografías, técnica que logra causar mayor impacto visual cuando se utilizan diversas texturas y cuando se quieren representar acciones rápidas.

Asimismo leyeron sobre los *ninjas*, héroes japoneses, entrenados especialmente en formas no ortodoxas de hacer la guerra. Para sus propósitos, utilizaban una amplia gama de armas y artefactos y también eran entrenados en el uso del *arte del disfraz*, que utilizaban a menudo para pasar desapercibidos. Les sorprendieron las casas donde tienen trampas especiales para que puedan

desaparecer y aparecer en otra parte.

Sobre estas ideas decidieron llamar a su discográfica independiente *Ninja Tune*, esta última, palabra imprecisa que tiende a significar la personalización de un objeto.

La discográfica *Ninja Tune*, se creaba en 1993 y su orientación sería la música electrónica, *hip-hop*, *nu jazz*, *drum and bass*, *dance* y *chillout*, consiguiendo una importante colaboración de DJ⁴¹ reconocidos, cultivadores de electrónica, *jazz*, *hip-hop* y *funky*, así como varias discográficas asociadas, produciendo diversas recopilaciones.⁴²

En 1990 Coldcut iniciaba bajo seudónimo el proyecto DJ Food, sobre la premisa de ofrecer metafóricamente *food for DJs* (comida para DJ). De este modo podía trabajar con el propósito de ofrecer *samples*, *loops* y *breaks* a la manera de pequeñas dosis alimenticias como materia prima para que los DJ y los productores se sirvieran de ellas, confeccionando sus propios *collages* musicales. De sus manos salieron los primeros volúmenes de *Jazz Brakes*, aglutinando todo ese material sonoro y divagando por un amplísimo espectro de sonidos. A ellos se fueron uniendo y desuniendo componentes hasta llegar a *Strictly Kev*.

DJ Food publicó ya con el sello de *Ninja Tune* las series *Jazz Brakes* (*Jazz sin ¡con! frenos*), en los que se incluían *breaks*, *loops* y *samples*, es decir, *remezclas*. Después de tres volúmenes se desarrollarán los dos siguientes con *latin*, *dub*, *techno*, *ambient*, *jungle* y *funk*. En 1995 se publica el álbum *A Recipe For Disaster*, en el que se realiza un trabajo más personal continuando con *Refried Food* y *Kaleidocospe*, en la que figuran artistas invitados como Bundy K. Brown y el poeta y artista Ken Nordine. Finalmente *Strictly Kev*, se haría cargo de DJ Food.⁴³

⁴¹ Entre otros: Lazy 9, Airborn Audio, Ammoncontact, Amon Tobin, Animals, On Wheels, Antibalas Afrobeat Orchestra, The Bug, Blockhead, Bonobo, Chris Bowden, Cabbageboy, Chocolate Weasel, The Cinematic Orchestra, Clifford Gilberto, Coldcut, Cougar, Daedelus, The Death Set, DJ Food, DJ Toolz, DJ Kentaro, DJ Vadim, DK, The Dragons, Dwight Trible, Dynamic Syncopation, East Flatbush Project, Fink, Flanger, Fog y Funki Porcini.

⁴² *The Original Sampler*, 1993, *Ninja Cuts Funkjazztical Tricknology*, 1995, *Ninja Cuts Flexistentialism*, 1996, *ColdKrushCuts*, *Coldcut/DJ Food & DJ Krash*, 1997, *Ninja Cuts Funkungfusion*, 1998, *Zentonedada*, sampler from *Ninja Tune*, *Ntone and Big Dada*, 1999, *Xen Cuts / Xen Cuts Missed Flipped and Skipped*, 2000.

Una versión de tres discos de *Xen Cuts* fue editada *also released* (ZENCD 049X) *which included Xen Cuts Missed Flipped and Skipped; ZENtvDVD*, *Vídeo Retrospectiva en DVD con un contenido de 2 horas de vídeos de Ninja Tune*, 2003, ZENDVD8.

Vuelve a precisar Jonathan More: *“la diferencia entre Coldcut y Dj Food es que los segundos son básicamente instrumentales, a veces puede tener algo de contenido pero sólo en algunos de sus samplers, mientras que, en Coldcut, las cosas tienden a englobar mucho más el mensaje y la canción. Creo que esa es la diferencia. Con Dj Food es algo más. Puedes hacer lo que quieras, no importa realmente. En la música que realizamos se pueden descubrir nuestros motivos para estar un poco cuerdos en este mundo: el humor, la conciencia social y ecológica. Nos gusta tomarnos los tiempos difíciles con sentido del humor... También pensamos que la música dance casi siempre tiene muy poco contenido y es bastante importante tenerlo. A los dos nos preocupan las cosas que suceden y queremos hablar sobre esas cosas, así que lo hacemos”*.

El propio Strictly Kev explicará la evolución de DJ Food: *“antes tenía un sonido mucho más de jazz, más de hip-hop, y ahora es mucho más melódico. Yo, personalmente no me considero parte del movimiento hip-hop [...] no creo que pueda definirme bajo el paraguas de un único estilo [...] Mis estilos musicales favoritos están cambiando todo el rato, pero probablemente sí podría decir que el rock y el pop son mis géneros de base”*.

En una entrevista realizada en febrero de 2009 a Strictly Kev se concluirá que: *“para entendernos, DJ Food es un ejercicio de mezcla para todo género que pueda encontrarse entre la electrónica y el negrismo: del funk al drum’n’bass pasando por el hip-hop, experimentos abstractos y hasta jazz narrado. Una máquina capaz de fagocitar y escupir remezclado todo aquello que le echen, haciendo gala de una espectacular habilidad para sacarse de la manga un mash up, esa técnica de pinchada capaz de mezclar lo inmezclable, si existiera la palabra”*⁴⁴

En 1996 realizaron la compilación *Journeys by DJ, 70 minutes of Madness*, que fue considerada por Jockey Slut en 1998 como la mejor compilación realizada. Desde

⁴³ *Blech II: Blechsdottir*, 1996, released on Rough Trade in Germany, cat. No. RTD 126.3175.2, Mixed by PC and Strictly Kev; *Plastic Apple*, Oct 1996, released on Aura Surround Sounds, cat. No. SUCD 005; Disc 1 consists of a 56 minute mix by DJ Food. Discs 2 & 3 are by the artist MLO; *ColdKrushCuts*, Feb 1997, Ninja Tune, cat No. ZENCD 026; A mix album collaboration between Coldcut, DJ Krush and DJ Food; Solid Steel Presents DJ Food & DK: *Now, Listen!*, October 2001, cat No. ZENCD055; Mix album for Ninja Tune's Solid Steel mix series, with producer, DK; Solid Steel Presents DJ Food & DK: *Now, Listen Again!* March 2007, cat No. ZENCD123.

⁴⁴ Esmeralda Martin, *DJ Food: mezclar hasta morir*. 20minutos.es/noticia.04-02-09.

1993 al 2004 esta revista de música británica se centraba fundamentalmente en las novedades de la cultura de club y la música *dance*.

Bajo el nombre del grupo Coldcut, lanzaron en 1997 el doble *pack single Atomic Moog 2000 / Boot the System* y el álbum *Let Us Play*, editado en septiembre de 1999, en el que figuran colaboraciones como las de Jello Biafra, Bernard Purdie, Salena Saliva y Steinski. En estas composiciones ya aparece un carácter antiempresarial, antiautoritario y ecológico. Con *Let Us Play* alcanzaron el Top 20.

En la remezcla del álbum aparecen contribuciones de Carl Craig y Ryuichi Sakamoto, entre otros, e incluye una copia gratuita de su *software* VJamm.

En efecto, en 1997 Matt Black había creado un *software* en tiempo real, Vjamm, y Coldcut presentaría sus espectáculos en los más importantes festivales, Glastonbury, Roskilde, Sónar, Montreux Jazz Festival y John Peel's Meltdown, en New York, Liverpool, en el Darklight Digital Film Festival en Dublín. Realizan un *tour* por Australia y Europa el American Museum of Moving Image utilizando permanentemente VJamm en sus interactivos. Su máxima *fuck dance let's art* supone la nueva síntesis del arte y la cultura, editando en 1999 el álbum *remix Let Us Replay*.

Es también notoria la influencia de Fela Kuti en Black. *Multi-instrumentista* nigeriano, compositor y activista de los derechos humanos, Kuti, estudio en el Trinity College of Music e inventó un estilo que sintetizaba la música del oeste de África con el *jazz* más clásico, el *afrobeat*. Debido a su activismo, abandonó los Estados Unidos, retornó a Nigeria y creó su propio partido político, muriendo en 1997. Las letras de sus canciones tocaron temas sensibles a los derechos humanos y a la lucha por la liberación por los pueblos oprimidos.

El show *Solid Steel* se trasladó en el año 2000 a la BBC de Londres. Coldcut continuaría con diversas colaboraciones, entre ellas la realización en 2001 de *Revolution* con The Guilty Party, un ecléctico grupo musical londinense formado por guitarras, bajos, teclados y solista, popularizado por sus mezclas de baladas, *rock*, *jazz* y *soul*. El lanzamiento de *Revolution* coincidió con las elecciones generales en el Reino Unido y tenía un claro matiz político. Más tarde Coldcut fundó *piratetv.net*, que desde el estudio Spacelab emitía para todo el mundo, iniciando un género descrito por ellos mismos como *guerrilla netcasting*.

Nuevamente (no se ha dicho antes) los activistas americanos le pedirían un proyecto para las elecciones presidenciales de los Estados Unidos en 2004. El resultado sería *Coldcut vs TV Sheriff, El mundo del mal (World of Evil)*, que aparecería regularmente en MTV.

En Londres, con su amigo matemático William Rood aka Tantric Billy, Matt Black trata de crear un nuevo mezclador audiovisual llamado LiveLoom, sistema de montaje para hacer arte *online* que será gratuito.

Regresan al Meltdown Festival de audiovisuales y se reúnen con un grupo de artistas tan diversos como Jon Spencer, Robert Owens, Saul Williams, Soweto Kinch y Roots Manuva. Destaca asimismo la colaboración con Hexstatic, con el que realizarán posteriormente una de las más significativas producciones audiovisuales, *Timber*⁴⁵, que se convertiría en modelo conceptual de obra audiovisual en el ámbito de la cultura VJ; la tan reconocida pieza audiovisual fue realizada durante el trabajo de creación que realizaron para el álbum *Timber* Coldcut y Hexstatic en 1998.

Black seguirá trabajando con diversas colaboraciones, en 2003 con Penny Rimbaud⁴⁶ —ex Grass— en el proyecto *Savage Utopia*, título inspirado en un

⁴⁵ <http://www.ninjatune.net/videos/video.php?id=10&type=qt>.

⁴⁶ Jeremy John Ratter (1943), Inglaterra, conocido por su pseudónimo Penny Rimbaud, es un baterista, escritor, poeta y miembro de los grupos de arte performativo Exit y Ceres Confusión, y co-fundador del grupo punk anarquista Crass with Steve Ignorante, en 1977. Rimbaud asistió a la escuela superior de Arte a principios de los 60, donde exhibió su talento para la confección.

poema de Rimbaud, proyecto que dió lugar al primer álbum de la Agenda Grass que consigue la unión de una mezcla de nueve artistas, entre ellos músicos profesionales de *jazz*, el pianista Liam Noble, la cantante Eva Libertine, a los que se une Matt Black que introduce golpes y ruido. Se ha calificado el álbum *Utopia de asombroso, implacable, psicodélico, anarco-jazz*.

A finales de 2005 Coldcut presentaría el single *Everythings Is Under Control*⁴⁷, primeramente llamado *Mr. Nichols*, que coincide con el de una organización dedicada a las teorías conspiratorias y al apoyo de personas que creen haber sido secuestradas por extraterrestres.

Nuevamente retornan, con su nuevo álbum *Sound Mirrors*, a las canciones sencillas y bien terminadas apartadas de alguna manera de los rompecabezas sonoros,

Matt Black set up
Journeys by VJs,
Marruecos07.



⁴⁵ <http://www.ninjatune.net/videos/video.php?id=10&type=qt>.

⁴⁶ Jeremy John Ratter (1943), Inglaterra, conocido por su pseudónimo Penny Rimbaud, es un batería, escritor, poeta y miembro del los grupos de arte performativo Exit y Ceres Confusión, y co-fundador del grupo punk anarquista Crass with Steve Ignorante, en 1977. Rimbaud asistira a la escuela superior de Arte a principios de los 60, donde exhibirá su talento para la confección.

⁴⁷ "Intente que todos estuviéramos juntos en una pieza. Intente hacer todo lo que tiene sentido. Extraño mis dedos parecen eléctricos... Todo está bajo control... Mis dientes se están cayendo. Mis labios se iluminan en la oscuridad. ¿Es extraño, o es paranoia?. Todo está bajo control... Hay algo equivocado en el coche. Hay algo equivocado en mi cabeza. Tal vez se estamos demasiado lejos. Tal vez ya estamos muertos. Hay algo equivocado en este lugar. Hay algo de equivocado en esta cama. No reconozco tu rostro. Tal vez ya estamos muertos. No puedo recordar nada. No puedo recordar quien soy. Extraño, el valor medio de las alucinaciones.... Todo está bajo control..."

reforzados por las colaboraciones de Jon Spencer, Robert Owens, Dom Spitzer, la saxofonista Soweto Kinch y los *raperos* Mike Ladd y Roots Manuva, entre otros, y lo cuelgan en Internet para que la gente pueda escuchar la música bajo una licencia Creative Commons.

Actuarían en España, tras un largo *tour* internacional, en Sevilla en el festival organizado por Zemos 98, en 2007 (zemos98ij), presentando *Journeys VI*, considerada por muchos su más clásica propuesta, y uno de los mejores discos de remezcla. Se recuerda en la memoria del festival Zemos 98 que en el espectáculo se incluía parte de la película *Sevillanas* de Carlos Saura, donde dos bailarines danzaban al son de sonidos hindúes, en una remezcla con la aparición de Tony Blair, George Bush, con declaraciones en torno a la guerra de Irak... todo mezclado con unos de sus grandes éxitos, *Revolution* (2010). Así pues, temas como el sistema y la cultura, el medioambiente, la ciencia ficción y la música serán tratados en edición lineal, no lineal, la mezcla, el vídeo *scratching*, el montaje audiovisual en *performance*.

Coldcut, en esta propuesta, estará compuesto por Jonathan More, Matt Black, el DJ Raj Pannu, Juice Allem, entre otros. La aparición en el escenario de Matt Black en los controles de *vjing* y *djing*, vestido como un mago que recuerda la imagen de John Lennon, toma el control del micrófono, saluda a la audiencia y comienza el espectáculo con la aparición en pantalla de un efecto de *retroalimentación* que les sirve para introducir su imagen gráfica. En *Journeys by VJs* se utiliza, o una gran pantalla, o varias, en el escenario dos mesas de 3 x 1,5 metros, sobre ellas tres mesas de mezclas, una de audio y dos de vídeo, tres portátiles, controladores *midi*, cámara de vídeo, Matt, More y Pannu y al micrófono Juice Allem, que durante el espectáculo desaparece y aparece tras la pantalla. A través de una mezcla de estilos musicales *funk*, *jazz*, *dub* y *hip-hop* crean una escena con la unidad audiovisual

sincronizada, los sonidos e imágenes están cortados —*samples*— y mezclados en directo utilizando programas que se utilizan para la *performance* audiovisual como Logic o Ableton Live para el audio, o Vdmx para las visuales, así como el *software* Vj Jam para VJ (creado por el propio Black), conectado con un plato de mezclas que les permite recrear y mezclar el contenido audiovisual preproducido. Enviando señales de vídeo y audio More, Black y Pannu generan el directo audiovisual.

Otros de los grandes éxitos que no faltó en esta gira fue la remezcla del tema *Everything is Under Control*. Este gran éxito ha sido remezclado en diferentes versiones y por diferentes productores. Las colaboraciones de los músicos con los que han participado en sus discos son grabadas y editadas para ser reproducidas en pantalla durante la *performance* en directo, sincronizada con el resto de la música y mezclada con otros vídeos, o la retransmisión de lo que acontece en directo.

Coldcut continuaría la gira *Journeys by Vjs junto* a Raj Pannu, el cantante Juice Aleem y Mathiew Hortellain en presentaciones durante 2007 por Marruecos en el Urban Dessert Festival y posteriormente en conocidos festivales en Inglaterra como Bestival, Greenbelt y Glastonbury así como otros eventos en Europa.

En 2008 Coldcut remezcla un éxito japonés, *Ourselves* de Ayumi Hamasaki, que sería incluido en el álbum *Ayu-mi-x-6: Gold*, y como referencia última correspondiente al año 2009 y 2010 Coldcut presenta la campaña *Energy Union Tour* que comenzó en la Odeonplatz de Munich y terminó una primera gira en Berlín el 5 de septiembre de 2009, continuaría más tarde por Europa, llegando a España en septiembre de 2010. *Energy Union*⁴⁷, trata de aportar el mensaje de la *energía inteligente* en el entorno de la problemática del cambio climático, haciendo una crítica hacia la politización del discurso en torno al tema y animando a las personas a participar

⁴⁷ www.energyunion.eu/

activamente a favor de las energías renovables a través del lenguaje de la música y las imágenes. *Energy Union* visitará doce países en toda Europa con veinticuatro espectáculos.

Manifiesta Black que el mensaje de Coldcut es transformador, pues entiende que parece que el control de la imagen y la creación de la imagen misma es lo único con lo que se pueden hacer cambios reales y luchar frente a los problemas. Los que empezaron a desarrollar las técnicas de manipulación y construcción de la imagen conectan con la idea de que éstas son las armas con las que cambiar la realidad. Asimismo entenderá que la revolución interna en nosotros mismos, es necesaria si se quiere cambiar la mentalidad global: hay que empezar por la individual.

Matt Black se involucrará con nowthemovie.org con la idea de hacer un documental en el espíritu de *Sans Soleil* de Chris Marker, o *Baraka* de Ron Fricke, películas documentales, muy visuales y de estilo muy poético. Éste es parte del espíritu que recoge el último trabajo, *Energy Union*, que es una película, y sobre la que Coldcut realiza *performance* remezclando o mostrando en visionado.

La idea de crear diferentes proyectos de arte en colaboración con el concepto de crear un entorno interactivo sensible es algo que incluye *Gridio*, originariamente comisionada por en el Centro Pompidou de París, ha viajado por Europa y acompaña a *Energy Union*.⁴⁸

Gridio, realizada con la colaboración de Headspace, funciona sobre la base de sensores de presión que a través de una rejilla detectan los movimientos de personas dentro de la instalación y al mismo tiempo se conectan a los impulsos cortos audiovisuales y en una gran pantalla de proyección, los vídeos se combinan con las señales de audio a través un sistema de altavoces.

⁴⁸ www.energyunion.eu/

El interés y la producción audiovisual de Coldcut continúa creciendo, pero siempre está unido a la música y la liberación de la creatividad. Podría decirse que Coldcut es un grupo emblemático de cierta postmodernidad radical, que de una manera intelectual y consciente, usa la imagen, la tecnología y especialmente la mezcla,

Energy Union,
Coldcut, 2010



la fusión de estilos e intérpretes. Y lo hace para dar un mensaje ecologista y político. Todo esto entronca con algunas de las clásicas características de la postmodernidad: fragmento, repetición, utilización tecnológica, fascinación por las imágenes, mensaje ecologista... Es una expresión radical de la postmodernidad porque es consciente: no se trata de atraer e hipnotizar con imágenes para lograr un beneficio económico, como cualquier *blockbuster* (película comercial y palomitera de Hollywood) sino de concienciar, de enviar un mensaje humano de esperanza, compromiso y supervivencia para el mundo.

Por otro lado, la obra artística de Coldcut podría relacionarse con los cinco caracteres

aparentes de la nueva imagen que señala Gilles Deleuze: *la situación dispersiva, los vínculos deliberadamente débiles, la forma-vagabundeo, la toma de conciencia de los tópicos, la denuncia del complot.*⁴⁹

Las *performances* audiovisuales como parte de la nueva cultura visual contienen estas características. Asimismo como señala Deleuze *la nueva imagen no sería una consumación del cine sino una mutación..., por una parte exigiría y supondría una puesta en crisis de la imagen-acción y también de la imagen-percepción y de la imagen-afección sin perjuicio de descubrir tópicos por todas partes... Esta crisis no valdría por sí misma, no sería más que la condición negativa para el surgimiento de la nueva imagen pensante, aún así había que ir a buscarla más allá del movimiento.*⁵⁰

No olvidemos, por último que Coldcut son herederos de los artefactos visuales y sonoros del siglo XVII, de los surrealistas, de los situacionistas, de las vanguardias, del mundo del cine, de la contracultura de los sesenta, de Fluxus y del mundo de la *performance*.

En este grupo británico, por tanto, desembocarían muchas de las prácticas artísticas y vanguardistas del siglo XX, a la vez que evidenciaría características de la denominada postmodernidad, pero desde una perspectiva más radical, con una intención clara de buscar y encontrar un contenido y un mensaje, huyendo de la comercialidad y del nihilismo consumista.

⁴⁹ Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós Comunicación 16, Cine, Barcelona 1984, p. 292.

⁵⁰ Gilles Deleuze, op. cit., pp. 298-299.

4.3. Vjing como técnica y contexto para la creación audiovisual

Durante la primera década del S.XXI hemos presenciado la ascensión y transformación del VJ como la figura de un *performer* de imágenes en movimiento a tiempo real, en el contexto de la cultura de club. Los VJ han pasado de ser meros jugadores de material audiovisual reapropiado, a convertirse en artistas reconocidos, artistas que desarrollan un concepto, que no sólo mezclan en directo, sino que crean contenidos y archivos visuales.

La escena se ha preparado para la cultura audiovisual, que ha sido desarrollada entre otras influencias, en el arte digital desde las prácticas de los VJ. En su evolución, la cultura VJ ha presenciado una deriva en el contexto, desde la cultura de club a nuevos contextos artísticos, comerciales y de distribución en galerías y festivales, así como en museos que, momentáneamente o a través de programaciones regulares, presentan obras efímeras, trabajos artísticos de audio y/o visuales *performativos* e instalaciones.

El trabajo de algunos de los artistas y colectivos audiovisuales nos da una referencia de cómo la cultura audiovisual está evolucionando. La naturaleza de los trabajos es colaborativa y el contexto de presentación de estos trabajos es híbrido, entre el evento y el arte efímero, presentado en una localización fija y una traslación nómada.

En su obra, considerada ya como un clásico, —*The VJ Book. Inspirations and practical advice for live visuals performance*⁵¹, editado por Paul Spinrad, con una introducción de Jon Schwark aka Videojon y acompañado por un DVD con una compilación de trabajos visuales y grabaciones de *performances* y comisariado por Melissa Ulto aka

⁵¹ Paul Spinrad, *The VJ Book*, Feral House, Los Angeles, 2005 y DVD por Melissa Ulto en cual se incluyen vídeos de Ben Neil: *Colorbars, Ice Cream & NiteNite*, Chris Jordan. Seej: *Balkan Winter Gear*, Melissa Ulto aka Vj Mixxy, *Peep Delish selection of works*, Stefan G, *Project: Retrospective, Clips from the Visual Archives of Stefan* así como VJ clips realizados Ben Neill, Benton-C Bainbridge, Bill Cottman, Chris Jordan aka SEEJ y trabajos de Holly Dagggers y Eric Dunlap, George Stadnik, Giles Hendrix, Henry Warwick, Ivan Dryer, Joey Cavella, Josh Goldberg, Jay Smith, Mark Coniglio, Missy Galore, Norman Perryman, Optical Delusion, Peter Mettler, Dan Vatsky and Friends, Scott Arford, Stefan G, VJ Anyone, VJ Miixxy y VJ Sputnik así como *samples* de VJ Miixxy y VJ Monkey.

VJ Miixy— se realiza una consideración sobre artistas visuales de la década de los 90 y de la primera del nuevo siglo, precisando que, *vjing* se refiere a la improvisación con visuales, a la realización con ordenadores portátiles y proyectores digitales, evolución se ha comparado con la invención de instrumentos musicales. La cultura DJ ha logrado articular una función fundamentada en la mezcla y yuxtaposición de la música y de otros sonidos mientras que la cultura VJ se ha desarrollado sobre una disciplina transversal entre imagen, música, programación, poesía, arquitectura y *performance* en directo, logrando su propia dimensión y reforzando los géneros de la *instalación*, concierto audiovisual y *live cinema*.

Lloyd Barret y Andrew Brown⁵² presentaron al congreso celebrado en Brisbane (Australia) en 2009, *The Australasian Computer Music Conference 2009*, a propósito de la definición del *performer audiovisual*, *Towards a definition of the performing AudioVisualist*. Lo hicieron partiendo de la evolución del ordenador portátil como instrumento musical en la década de los noventa, lo que proporcionó la posibilidad de integrar las herramientas audiovisuales y proporcionar resultados con medios mixtos.

La interacción teórica y práctica entre el sonido e imagen en el ámbito de la actuación de medios digitales posibilita la creación de nuevas sensaciones que algunos plantean como el tiempo de la sinestesia, y supone la formación de una nueva generación de artistas intérpretes o ejecutantes que exploran las posibilidades únicas de la asociación entre la imagen y el sonido, la narrativa, el tiempo y el espacio, el arte digital y la composición a tiempo real.

Las organizaciones de eventos, las *performances* realizadas por los museos y la cultura en general, han aceptado la importancia de la síntesis y de las prácticas

⁵² Lloyd Barrett, Andrew R. Brown, *Towards a definition of the performing AudioVisualist*, ACMA '09, *Improvise: The Australasian Computer Music Conference 2009*, 2-4 Julio, Brisbane, 2009.

de visión e integración que ya tienen presencia en las reflexiones académicas, que se han venido dando desde la década de los sesenta, comenzando por Marshall McLuhan que señala que *“la televisión completa el ciclo del sensorium humano. Con el oído omnipresente y el ojo que se mueve, hemos abolido la escritura, la especializada metáfora acústica visual que estableció la dinámica de la civilización occidental. Con la televisión se crea una extensión del sentido activo, contacto preliminar que incluye todos los sentidos simultáneamente, más que una mirada solitaria. Tienes que estar junto a ello. Pero en todo fenómeno eléctrico, lo visual es sólo un componente en una interacción compleja. Desde que, en la era de la información, muchas de las transacciones son manejadas eléctricamente, la tecnología eléctrica ha significado para el hombre occidental una considerable inmersión en el componente visual, en su experiencia y un correspondiente aumento de actividad en sus otros sentidos.”*⁵³

La tecnología digital ha permitido la creación de prototipos de ajuste entre la imagen, el sonido y la superación de la forma narrativa tradicional, recontextualizando el sonido y la imagen, combinando sonidos mecánicos con sonidos creativos, rescatando imágenes de sonido e interactuando sobre ellas para construir nuevas estéticas y nuevas prácticas culturales. Como señala José Manuel Prestano⁵⁴ *la tecnología emergente permite acceder a otros modos de búsqueda y edición, y de hecho, convierte a las librerías digitales y al ordenador personal en potentes editores que aúnan en un sólo equipo todas las prestaciones de una sala compleja, al menos en la fase de post-producción, con una calidad suficiente. Las esperas en la construcción de la imagen y el sonido final tienden a reducirse con la incorporación de nuevos ordenadores con más capacidad de cálculo por unidad de tiempo.*

Junto a las transformaciones físicas y derivaciones sociales, la tecnología digital ha permitido ampliar las telecomunicaciones y los límites de la práctica artística,

⁵³ Marshall McLuhan, Quentin Fiore, *The Medium is the Massage*, primera ed., 1967, Jerome Angel, copyright Penguin Design Series, Modern Classics, 2008, p. 125. *“Television completes the cycle of the human sensorium. With the omnipresent ear and the moving eye, we have abolished the writing, the specialized acoustic-visual metaphor that establishes the dynamics of Western civilization. In the television there occurs an extension of the sense of active, exploratory touch which involves all the senses simultaneously, rather than that of sight alone. You have to be “with” it. But in all electric phenomena, the visual is only one component in a complex interplay. Since, in the age of information, most transactions are managed electrically, the electric technology has meant for the Western man a considerable drop in the visual component, in his experience, and a corresponding increase in the activity of his other senses.”*

⁵⁴ José Manuel Prestano Rodríguez, *Aportaciones de las nuevas tecnologías en el ámbito de la comunicación audiovisual en las instituciones*, Revista Latina de Comunicación Social, 1999, p. 23.

www.ull.es/publicaciones/latina/a1999bno/14pestando.html

incorporándose en la composición nuevas metodologías y espacios, esto es, las composiciones a tiempo real y el arte en Internet.

El contexto audiovisual performativo se va actualizando, quedando como referentes las prácticas *pre-cinematográficas* y las primeras *performances* audiovisuales así como el propio desarrollo inicial del *expanded cinema* y del cine experimental, revolucionando el legado de la cinemática y de las artes visuales.

Ello ha permitido que este papel pionero de las formas artísticas sea objeto de deseo científico y empresarial pero también político. Es el ejemplo de Wade Marynowsky, artista audiovisual que realiza textos políticos y es el ejemplo de Coldcut con su impactante esfuerzo a favor de las energías limpias y del respeto a la diversidad medioambiental.

Brian Eno, ha advertido que la tecnología digital permite crear música tan fácilmente como dispones del agua. El poder de la tecnología portátil es verdaderamente importante pero no lo es menos la necesidad de vincular los avances tecnológicos a la propia originalidad creativa y al conocimiento cultural que ha permitido el desarrollo de la *performance* audiovisual.

En tal sentido Peter Greenaway señala que necesitamos reinventar en cine, que el cine esta muerto así como también la tiranía del texto, de la cámara y del marco y que el *live cinema* está vivo: *“Cada medio necesita reinventarse a sí mismo constantemente... el cine como un medio entero siempre ha sido lento y resistente al cambio vigoroso. Incluso un respetado director de cine como Scorsese básicamente hace las mismas películas, estructuralmente y narrativamente como Griffith, el fundador del cine narrativo. Existen mejores medios, equipos mas pequeños y mayor publicidad pero las mismas estructuras, con principio, nudo y desenlace. Éstas son estructuras que*

*se han repetido constantemente y son estructuras que fueron inventadas empleadas y elaboradas anteriormente durante el siglo XIX por grandes literatos como Dickens, Balzac, Zola, Tolstoy.*⁵⁵

"The Tulse Lupper performance" de Peter Greenaway L.E.V. Festival Gijón, 2009.

En Europa, plataformas y festivales como Transmediale y Visual Berlin en Berlín, Onedotzero en Londres, iMAL y Cimatics en Bruselas, VisionR, Nemo y Malaupixel en París, Mapping en Ginebra, RecMadrid y Medialab en Madrid, Zemos98 en Sevilla, Telenoika y Hangar en Barcelona, Digicult y Lpm en Italia, ..., han acogido la cultura VJ y la transformación de la cultura audiovisual, generándose comunidades, eventos, publicaciones, exhibiciones a través de la proposición de temas y actividades y creando espacios para el encuentro de potencialidades creativas, exhibición y producción. En estos espacios temporales conviven autores expandiéndose conjuntamente, creando y nutriendo el arte en vivo y audiovisual.

Por último y previamente a la consideración de los *performers* audiovisuales, artistas y VJ, entendemos oportuno incluir estas generalizaciones sobre el marco para la creación audiovisual con una referencia a la organización llamada Onedotzero, pionera en la organización, difusión y dedicada a la innovación en el campo de las artes digitales en Inglaterra. Onedotzero fue creada en 1996 por Matt Hanson, como festival de cine digital.

Matt Hanson (1971) se había especializado en arte digital creando una serie de proyectos y realizando una serie de cortometrajes innovadores como *A Swarm of Angels*, proyecto de cine participativo financiado por Internet, con la idea de atraer a 50.000 suscriptores individuales con voz y voto en el desarrollo de los guiones,

⁵⁵ Peter Greenaway, *Toward a re-invention of cinema*, 2003, <http://petergreenaway.org.uk/essay3.htm>.

y que tuvo su primera jornada electoral el 21 de septiembre de 2006. Forbes hace figurar a Hanson en el 2007 en la lista de las *Diez personas que podrían cambiar el mundo*.

Defensor de la imagen como movimiento alternativo, plasma su interés en la referida creación del Festival Internacional Onedotzero donde realizó su primer actuación en 1997 y que posteriormente será dirigido por Shane Walter. Luego viaja internacionalmente incluyendo proyecciones temáticas recopilatorias de cortometrajes, vídeos musicales y *performances* individuales en vivo, habiéndose presentado las más recientes *performances* de The Light Surgeons, D-Fuse y Hextastic.

Entre sus publicaciones se encuentran *The End of Celluloid: Film futures in the digital age*, Rotovision, 2004; *Motion blur: graphic moving imagemakers*, Laurence King, 2004, libro producido por Shane Walter y Matt Hanson, con entrevistas a veintiocho artistas multimedia, incluyendo un DVD con una serie de videos realizados por estos artistas⁵⁶. Este libro contiene además dos ensayos: *The seduction of moving image* y *The end of celluloid*. Otras de sus obras son *Sci-Fi Moviescapes*, Rotovision, 2005 y *Reinventing Music Video*, Rotovision, 2006.

Con respecto a Onedotzero 2006 con motivo de su décimo aniversario se realizaron una serie de actividades en el Victoria Albert Museum en la Tate Modem y en la Hayward Gallery. Otras iniciativas de Onedotzero son *MTV Bloom*, creada en el otoño de 2006 como concurso para buscar el mejor talento de realización de un corto de un minuto de realización buscando imágenes innovadoras del mundo a través de las cámara DV, *software*, ordenadores y teléfonos móviles. Con un presupuesto indicativo de 2.000 libras esterlinas con música y sonidos originales,

⁵⁶ Caviar/Tycoon Graphics; Geoffroy De Crécy; Drawing and Manual; Eyeballnyc; Felt; Richard Fenwick; Furi Furi; Groovisions; H5; Johnny Hardstaff; Hexstatic; Jeremy Hollister; Tim Hope; Kuntzel + Deygas; Le Cabinet; Logan; Geoff McFetridge; Psyop; Alexander Rutterford; Shynola; Stylewar; Sweden; Tanaka Hideyuki; Tanaka Noriyuki; Tanida Ichiro; Teevee Graphics; The Light Surgeons y Zetguised.

los ganadores se mostraron a nivel mundial en los canales MTV y en Internet.

Por último señalemos la formación de las Industrias Onedotzero, empresa fundada por Walter Shane y Pattison Sam, para trabajar en el ámbito de la imagen en movimiento y el desarrollo de la marca en televisión, Internet, eventos en vivo, imágenes, promociones, instalaciones, comerciales y tecnologías emergentes que incluye entre sus clientes a Sony, BBC TV, LG, Nike, Fuerte, Stella Artois, Levi Strauss, Absolut Vodka, Diesel, Motorola, S4C, Asian Dub Foundation, The Charlatans, Live8 o Giles Deacon.

4.3.1. Otras manifestaciones concretas del contexto VJ.

Dentro del extenso número de creadores y participantes en la cultura VJ de la que hemos presentado a Coldcut como grupo emblemático y pionero, haremos ahora una mención a algunas de las figuras que entendemos relevantes y que se han singularizado en la cultura audiovisual por su trabajo específico.⁵⁷

D-Fuse es primeramente un colectivo nacido en Londres en 1996, formado por artistas que exploran en un amplio campo de acción de los medios y sus posibilidades creativas desde el arte a la arquitectura, las *performances* audiovisuales en directo o diseño gráfico y web, las televisión, el vídeo documental experimental, la fotografía e instalaciones, trabajando con un método interdisciplinar y con una tecnología vanguardista.

D-fuse combina interpretaciones en directo con muestras de arte, y fusiona la improvisación con obras visuales cuidadosamente preparadas para crear espectáculos: *“No nos sentimos atados a ningún estilo en particular; deseamos explorar las cosas desde un punto de vista conceptual —explica Keri Elmsly,*

⁵⁷ La relación que ofrecemos a continuación es puramente referencial, centrándonos fundamentalmente en la proyección europea y más específicamente británica, vinculando esta referencia al conocimiento de su obra y a las entrevistas realizadas por profesionales de los medios. También nos referiremos a las obras que la propia autora de este trabajo ha realizado y que nos permitirán concluir este epígrafe con el apartado siguiente que daremos en llamar *Teoría y Práctica del VJ*.

productor de D-Fuse— *Podría decirse que nuestra obra está enfocada gráficamente pero yuxtapuesta a un increíble sentido cinematográfico*.⁵⁸

Su director fundador es Mike Faulkner, con Keri Elmsly en producción y Matthias Kispert como director de audio, junto con un gran número de artistas que han trabajado con ellos, entre otros, Beck, Scanner, 8gg, Actop, B6, Haus M Commune, Lin Zhiying, Quayola, Barney Steel, Ultre, Wang Geezer, Xu Cheng, Axel Stockburger, Paul Mumford o Toby Harris, trabajando con énfasis en la clave de la relación entre sonido e imagen y la producción de arte, música, fotografía, diseño, arquitectura, cine, instalaciones y *performances* audiovisuales. Con un método transdisciplinar y una tecnología innovadora invitan a la audiencia a reflexionar sobre el proceso de experimentar arte de una manera *multisensorial* y *multidimensional*.

Han intervenido en importantes exposiciones y festivales: en el V&A Museo en Londres, festivales como Sonar en Barcelona, festival Onedotzero, Nokia Lab en San Petesburgo, Moscú Prix Ars Electronica en Linz, Austria, Mori Arts Center en Tokyo, el Museo de Arte Moderno de San Francisco, Eyebeam en Nueva York y festivales de audiovisual y cine como Mu en Eindhoven, Holanda, Rotterdam y Seul, Bienal de Valencia y muchos otros, presentando trabajos relacionados con la *performance* audiovisual y las instalaciones.

Las actuaciones en directo de D-Fuse son espectáculos únicos que sumergen al público en espacios, sociedades y *tempo*, utilizando varias pantallas en las *performances* y la electrónica, creando espacios audiovisuales inmersivos. D-Fuse ha colaborado con su trabajo visual con músicos como Beck y Robin Rimbaud aka Scanner de la escena electrónica, y con compositores de música clásica como Steven Reich con la orquesta sinfónica de Londres.

⁵⁸ Entrevista a D-Fuse en Apple Pro, <http://www.apple.com/es/pro/profiles/d-fuse/>

Entre sus trabajos podemos señalar instalaciones como *Small Global*, que explora el impacto de las corporativas gigantes en las economías locales y el medioambiente, usando la conducción de datos en un ambiente *multipantalla*, la animación 3D, mapas de vectores y la fotografía.⁵⁹

Undercurrent es una instalación que explora la *psico-geografía* de la vida urbana en ciudades de China y Gran Bretaña, siguiendo caminos a través de paisajes *postindustriales*, para investigar los efectos de la globalización en el ámbito privado y en el espacio público. El estreno de la obra se realizaría en Brighton, en el CineCity Festival, constituyéndose como el material para la misma un conjunto de piezas de audio y vídeo, así como fotografías recogidas en las ciudades en ambos países: Chongqing, Guangzhou, Shanghai, Londres, Liverpool y Sunderland, interpretándose en la obra cuestiones sobre la arquitectura urbana, el cambio económico y social, y las relaciones personales con el espacio que nos rodea. Entre otros artistas contribuyeron en *Undercurrent* con D-Fuse —Michael Faulkner y Matthias Kispert— otros grandes del audiovisual contemporáneo como 8GG, Actop, B6, Lin Zhiying, Davide Quayola, Barney Acero, Ulte, Wang Geezer, Xu Cheng, Zhong Minjie y Zip Diseño.⁶⁰

Una de sus realizaciones más importantes es la edición de la obra titulada *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, que contiene referencia seleccionada a nivel global de autores que trabajan la *performance* audiovisual así como una amplia colección de técnicas e historias reunidas. Se trata de una descripción y contextualización de la cultura VJ, junto a una guía detallada que explora proyectos de D-Fuse, así como de otros artistas que presentan sus obras así como sus métodos y teorías en torno a la realización del *vjing*, la *performance* audiovisual en directo y *live cinema*.

⁵⁹ Michael Faulkner/ D-Fuse (eds.), *Audio Visual art + vj culture*, p. 25. Lawrence King, London, 2006.

⁶⁰ Michael Faulkner/ D-Fuse (eds.), *Audio Visual art + vj culture*, p. 24. Lawrence King, London, 2006.

D-Fuse ensambló la parte visual del álbum *Guero* del artista de *rock* alternativo Beck, realizando un DVD avanzado al que tienen acceso unas 106 interacciones diferentes. Del álbum se vendieron 868.000 copias. Afirma Emsly: "*Fue un proceso increíblemente creativo para nosotros. Beck nos proporcionó algunas canciones, y nosotros le devolvimos unos cuantos vídeos apenas sin editar. Nos apoyó mucho y no cambió nada*".⁶¹

Como hemos remitido anteriormente, D-Fuse reconocidos como impulsores de la cultura VJ, editaron en 2006 el libro *Audiovisual Art and Vj Culture*⁶², en el que se interesan especialmente por el *live cinema*, y todas las cuestiones relacionadas con el audiovisual a tiempo real. Entre los clientes de D-Fuse figuran Universal, Nokia, Apple, The Arts council BMW, The British Council, NTT, Diesel, Interscope Records, Talking Loud, R+S Records, The Wire Magazine, Alterego-Scanner Tour. Todo esto resulta significativo a la vez que paradójico en el contexto de la cultura VJ. Grupos como D-Fuse plantean una reflexión sobre nuestro entorno y civilizaciones, es decir abogarían por una perspectiva de cambio y conocimiento del mundo, a la vez que trabajan para empresas y multinacionales que parecen satisfechas con el actual *status quo*.

Relacionados con el AV Festival en Inglaterra, www.avfest.co.uk, han actuado en festivales como The Big Chill, Glastonbury, RecMadrid o Sónar entre otros y continúan su labor de producción con sede en Londres.

También en esta ciudad surgió en 1995, *The Light Surgeons* como colectivo pionero de artistas multimedia, convirtiéndose posteriormente en una empresa de producción de arte y audiovisual que desarrolla nuevos trabajos con una diversa gama de medios; desde el diseño gráfico, el cine, el documental, la producción

⁶¹ Entrevista a D-Fuse en Apple Pro, <http://www.apple.com/es/pro/profiles/d-fuse/>

⁶² Michael Faulkner/D-Fuse (eds.), *Audio Visual art + vj culture*, Lawrence King, London, 2006.

musical, la animación, la fotografía y las instalaciones en vídeo y exhibiciones.

Christopher Thomas Allen, reconocido artista londinense, fundador y director de The Light Surgeons (Los cirujanos de la luz), es uno de impulsores con sus obra y aportaciones al *live cinema*, y a la cultura VJ empleando una amplia gama de medios y formatos y trabajando en todos los aspectos de los proyectos así como productor, director y artista colaborador.

Su producción está basada en *el cruce de disciplinas* que se aproximan en la composición, a través de la combinación de las mismas. En torno a la *performance* audiovisual, Chris Allen es uno de los fundadores junto a D-Fuse y Toby Harris de la *Live Cinema Foundation* y en su trabajo de *performance* audiovisual en directo y *live cinema* utiliza diferentes medios analógicos y digitales, desde material audiovisual pregrabado a la improvisación con audiovisual y música en directo combinadas y mezcladas para generar narrativas audiovisuales en un espacio expandido.

Fotos the Live performances "The Light Surgeons"

Junto a Jude Greenaway, James Price y Robert Rainbow crea la *performance* audiovisual *All Points Between* en 2001 con la duración de un largometraje, pero en directo, en el que una serie de cápsulas narrativas y pistas audiovisuales se mezclan produciendo una experiencia cinemática y *multisensorial* un espacio transformado por las pantallas en las que diferentes fragmentos combinados conforman la proyección junto al sonido, que contiene en la mezcla, la narrativa y ritmo del DJ, guiando al espectador a través de un discurso cinemático y poético. Para esta performance utilizaron entre otros materiales sonoros, visuales y diapositiva de sus cortometrajes *Thumbnail Express* y *The City of Hollow Mountains*, editados por Onedotzero.

Otra de las obras de *live cinema* de The Light Surgeons es la obra *True Fictions*, una exploración sobre la verdad y el mito en el estado de Nueva York, constituyendo este trabajo un proyecto artístico *performativo* digital, audiovisual, espectáculo audiovisual que fusiona la película documental, la música y la animación así como las herramientas digitales para *performance*, *collage* de música y cine en vivo, que explora los temas de la verdad y el mito a través de una multitud de voces americanas, con una partitura musical original creada a través de la colaboración de veinticinco músicos y cantantes residentes en Nueva York.

Promovida por Empac, Centro experimental de media art y arte performativo (The Experimental Media and Performing Arts Centre), esta producción fue presentada en 2007 en Troy, Nueva York, comenzando a exhibirse internacionalmente, si bien enfrentándose a algunas limitaciones de exhibición. La producción se presentó como un trabajo de *live cinema* en una *performance* audiovisual en directo de una hora y quince minutos de duración.

Para la elaboración de este trabajo comenzaron la búsqueda de material documental y grabación de materiales con los habitantes de Troy en Nueva York. Para la composición musical se inspiraron en el juego dadaísta *Exquisite Corpse*, siendo conformado el resultado musical por diversos géneros como el *jazz*, *folk* y *hip-hop* mezclados con influencias clásicas y electrónicas. El resultado final de la *performance* se transforma en una obra total donde las imágenes se mezclan con el sonido, confluyendo en el escenario multipantalla, sofisticadas composiciones y conformando una narrativa audiovisual kaleidoscópica.

The Light Surgeons ha trabajado para una gran variedad de compañías y festivales, incluyendo bandas de música como los Rolling Stones, U2, Zero 7, festivales como

The Big Chill, Glastonbury y compañías como Nokia, Sony Playstation, y Levi's así como con exposiciones en la Tate Modern, South Bank Centre y en la plataforma One Dot Zero.

En el año 2009, The Light Surgeons produce *Truth Movements*, cortometraje producido y dirigido por Chis Allen y editado por Tim Cowie y James Price, extraído de la actuación de *live cinema performance True Fictions*. La película muestra una enredada red de teorías desde puntos de vista divergentes y juntos en la escalada argumental acerca de la verdad sobre los atentados del 11S en Estados Unidos. La película contrapone dos puntos de vista, los que protestaban pidiendo una investigación de nuevo y los que se oponían. Las conversaciones se realizan de persona a persona así como las opiniones que se convierten en apasionadas y sentimentales. La banda sonora para esta pieza está compuesta por una melodía que se construye con tambores y un solo de Mavrothi Kontanis remezclada por Tim Cowie y en torno al material visual, el material original y las entrevistas, que se grabaron por Chris Allen y Rob Rainbow en 2000.

Chris Allen, publicaría en *Audio Visual art + vj culture*, un artículo titulado *Sampling*, calificando la técnica de bricolaje y pensamiento salvaje.⁶³

Hexstatic, que asimismo encontramos en esta publicación, y que es uno de los grupos más conocidos por, entre otras producciones, la del vídeo *Timber* junto a Coldcut, es un grupo formado en 1997 e intergrado por Stuart Warren Hill y Robin Brunson, especializados en lo que llaman la creación del *quirky audiovisual electro*.

Stuart Hill habría estado produciendo efectos visuales para el Big Chill Festival y tenía una compañía de efectos visuales, SP Visuals, y Brunson trabajaba en

⁶³ Chris Allen, *Sampling* en *VJ: Audio-visual art + VJ culture*, Michael Faulkner/D-Fuse (eds.), Lawrence King, London, 2006, p. 29.

animación por ordenador, en producción y como DJ para Skint Records, formando parte del colectivo multimedia Ninja Tune creado por Coldcut.

Poco a poco se integraron en el grupo Hexstatic junto con el diseñador gráfico Robert Peperell, Visman Miles y los miembros del Coldcut, Matt Black y Jonathan More. Hex se especializó en la programación de computadores, diseños de vídeo y conocimiento de la cultura de club produciendo en 1990 vídeos musicales para The Fall y Queen Latifah, así como gráficos para televisión, vídeos, computadores y videojuegos, realizando un CD Rom de *Top Banana*, con efectos visuales *techno* y música ambiental, y asimismo visuales en vivo para clubs y *chill outs*.

En 1997 Hexstatic ayudaría a Coldcut para la creación del CD Rom *Let us play*. Aquel mismo año Stuart Warren Hill había comenzado a trabajar con ritmos naturales, pidiendo a Greenpeace el uso de su material de archivo de fauna y ecología, siendo su primer vídeo *Frog Jam* (1997) en el que crea una estructura rítmica de *clips* cortos, de goteo de agua entre los que croa una rana con música de tambores y cantos.

Hexstatic colaboraría con Coldcut en el desarrollo de *Natural Rhythms Trilogy* que incluía el *single* audiovisual *Timber*, realizado con imágenes y sonidos de insectos, aves y otros animales, y un miembro de una tribu tocando una flauta, incluyendo con puntos y rayas del código morse la llamada de auxilio SOS. Contiene este trabajo un mensaje claramente político, con una llamada a la lucha contra la deforestación. *Timber* ganaría el premio a la mejor edición de vídeo musical en Francia en 1998. Más tarde ambos grupos se separaron.

Hexstatic lanzó su primer CD en el año 2000 *Rewind* y posteriormente el vídeo *Dealdy media*, para el que grabaron informativos de todo el mundo con una señal

por satélite, construyendo una cacofonías con las bocas de los presentadores de noticias. Asimismo en 2003 lanzaron el álbum *Solid Stell: present Hexstatic, Listen and Learn*, que fue un disco de mezclas de muchas de las canciones que influyeron en el sonido propio de Hexstatic, y en el 2004 *Master View*, realizado para el Film Festival de Portobello. El *single Salvador*, con figuras de personas bailando en las calles de Salvador de Brasil, sería considerado el mejor vídeo musical de 2004 en dicho festival.⁶⁴

En 2004 realizaron su *performance* más significativa en el Támesis, con una proyección sobre el agua vista por miles de ciudadanos y en 2006 lanzaron el CD *Pick 'n' Mix: An Assortment to Suit All Tastes*, con una mezcla de influencias en el *hip-hop*, *rock* y *reggae* de artistas como Grand Master Flash, The Kinks y J. Allstarts Harry, y en 2007 *When Robots Go Bad* con la colaboración de los vocalistas Ema J. Sabirajade y Profisee MC.

En el campo tecnológico, en su equipo manifiestan usar Apple Macintosh, para la producción de audio con programas como Reason, Ableton Live, Logic y Peak y para vídeo After Effects, Final Cut Pro y Motion, y también Pioneer, DVJ/DVD, y Vidvox Grid.

Entre las actuaciones en directo (*live performances*) podemos resaltar su participación en galerías de arte, museos —Guggenheim de Bilbao, Expo de Lisboa, Centro Pompidou, Museo Paul Getty de los Angeles—, cines, festivales —Festival del Támesis (2005)—.

En una entrevista realizada por David Puente el 18 de octubre de 2004⁶⁵, Hexstatic recuerda como pasaron del DJ al VJ gracias a la invitación que le hiciera Coldcut para pinchar y proyectar imágenes en Stealth y a su pertenencia al sello Ninja Tune.

⁶⁴ De la entrevista realizada por David Puente el 18 de octubre de 2004 a la que aludimos al final de la referencia Hexstatic éste realiza un juicio sobre esta producción: "Nuestro último trabajo *Master-View* es una recopilación de imágenes de todo aquello que nos ha comido el coco durante los últimos tiempos: *videoclips*, videojuegos, imágenes de muñecos de peluche... Nuestra vida en imágenes instantáneas que también pueden ser las imágenes de tu vida. De ahí que se cree una relación tan poderosa entre nuestras imágenes y la recepción del público, son comunes a la gente que tiene nuestra edad. Por ejemplo, hemos incluido algunos de nuestros videojuegos clásicos más divertidos de toda nuestra vida como ese del *ping-pong* de los palitos, no sé si te acuerdas... Llegó a las manos de mi sobrino el otro día y no entendía lo que se veía en pantalla, me preguntaba por esos palos que se movían para arriba y para abajo. En muy pocos años los videojuegos han sufrido un proceso de sofisticación brutal, así que los chicos de mi generación se verán reconocidos en esos juegos prehistóricos que forman parte de nuestra juventud. Los más jóvenes no saben mucho de cómo se jugaba al ajedrez con una de aquellas Nintendo de las antiguas pero nosotros sí y eso, aunque parezca mentira, nos define como miembros de una generación y nos separa de los jóvenes de generaciones posteriores. Son esos signos de pertenencia los que nos gusta reflejar en nuestros trabajos".

Eclectic Method es un grupo audiovisual de Londres, San Francisco y Nueva York constituido en el año 2002, siguiendo los pasos de Coldcut y evolucionando gracias a los avances de la era digital. Este grupo está formado por Geoff Gamlem, Ian Edgar (alias *Cutswift*, antiguo DJ) y Jonny Wilson (aka BRK), colaborador como ingeniero de sonido para Brian Eno, U2 y Colplay. Greg Deocampo comenzaría a trabajar con el trío en 2006.

Eclectic Method, se dedica a crear audiovisuales y mezclando tanto el vídeo como el audio en directo. Reciclando audiovisuales han sido considerados primeras estrellas del llamado *Vídeo mash up*⁶⁶ considerándose a este producto como el equivalente visual de los *bootlegs*⁶⁷, que superponen la pista vocal de una canción con la base musical de otra. Entre sus obras suelen considerarse su primer *mixtape Bootleg Video Mix 03 2002*, y *06 2003 MTV Mash* de 2003 en el que realizaron también el *122 003 Santa Clauss conquista a los marcianos*, para la cadena ITV de Reino Unido.

Han mezclado en sus *remix* vídeos de Britney Spears y Nirvana con *tecno house*, utilizando *loops*, integrando efectos visuales y audio y *remix* de vídeos musicales. Han participado en importantes festivales —Sundance y Cannes—, han hecho vídeos para Fatboy Slim, The Prodigy, U2, para cine y empresas de televisión —New Cinema y Pal Pictures— para crear remezclas personalizadas. Han colaborado en la película documental de Benjamin Franzen y Kembrew Mc Lead, *Copyright Criminals*, que trata sobre el valor creativo y comercial del *sampling* musical, y el debate que se establece sobre la expresión artística: en la película figuran leyendas en el *hip-hop* como Chuck D, De La Soul, DJ Spooky, Pete Rock, Mix Master Mike hasta trece artistas que hablan sobre el *sampling*, el *hip-hop* y la ley de *copyright*.

Entre el equipo técnico para realizar la *performance* audiovisual figuran platos

⁶⁵ Entrevista por David Puente a Hexstatic, 18 de octubre de 2004 para www.clubbingSpain.com/Entrevistas.

⁶⁶ Según Marshall Kirkpatrick, el término *mash up* tiene más de un significado: 1. Un *mash up* musical que trabaja en base a cortar muestras a menudo desparejadas para crear nuevos e interesantes híbridos de música digital. Uno de los más famosos *mash up* musicales de tiempos recientes es el ahora prohibido álbum de DJ Danger Mouse *The Grey Album*, creado por la fusión del *Álbum blanco* de The Beatles y el *Álbum negro* de Jay-Z. 2. Un vídeo *mash up* en el cual vídeo y audio de diferentes fuentes se fusionan en una nueva unión *mashed up*. Uno de los mejores vídeos *mash up* de los últimos tiempos ha sido el *Bush/Blair Gay Bar video*. 3. Un *mash up* *Aplicación Web Híbrida*, la cual integra herramientas o datos de una o más fuentes *online* en una nueva e integrada unidad. Ejemplos de este último tipo de *mash up* se pueden encontrar en la entrevista con Marshall Kirkpatrick http://www.masternewmedia.org/es/2006/10/17/web_20_que_es_un.htm

⁶⁷ Un *bootleg* es una edición no autorizada, pudiendo tratarse tanto de música como de libros, videojuegos, series de televisión o películas. En términos musicales un *bootleg* es una grabación que no ha sido publicada oficialmente por el artista o por su compañía discográfica. Pueden ser grabaciones en directo de conciertos,

Pioneer para DJ, mezclador de vídeo Edirol V4 y reproductores Pioneer CDJ-1000s.⁶⁸

En la entrevista que les hicimos en el festival RecMadrid 2009 que reproducimos en este trabajo, afirman estar interesados fundamentalmente en la remezcla de material audiovisual, vídeos musicales y *clips* de televisión, considerando a Internet como un aspecto muy importante de su trabajo, y reconociendo la influencia de Ninja Tune, Coldcut y Hexstatic, así como de Emergency Broadcast Network (EBM), Joshua Pearson, Garden Post y Brian Kane.

Por su parte Geoff Gamlen de Eclectic Method, en entrevista realizada por thethingis.co.uk⁶⁹ manifiesta su interés por el trabajo en vivo ajeno a la planificación y entiende la necesidad de conjugar rítmicamente la música y el audio con el vídeo, haciendo la música más apasionante.

Addictive TV, constituido como grupo DJ en 1992 por dos productores de artistas británicos —Graham Daniels y Tolly— realizarían el espectáculo *Transambient*, y pasarían a participar en el VJ Festival, ganando dos nominaciones como mejores artistas de *performances* en el mundo del vídeo según la revista DJ Magazine.

Interesados en la interrelación de la música con los visuales, para que ambos creen conjuntamente sensaciones y experiencias, Addictive TV llevará a cabo una *live cinema performance* presentándose en varios teatros, con la participación de mezclas de metraje ensambladas a partir de diversas fuentes o capturadas por su propio equipo. Las imágenes se vuelven a mezclar en vivo para el público, acompañadas por un guitarrista. Uno de estos programas, *Eye of the pilot*, se estrenó en octubre de 2004 en el Centro Pompidou de París, y se compone del metraje grabado en película de 8 milímetros de una variedad de lugares de todo

de sesiones en estudio, de ensayos o simplemente de *jams* (improvisaciones musicales). La fuente de estas grabaciones suelen ser CD puestos a la venta por compañías dedicadas al comercio de estas grabaciones, cintas de audio analógico o CD-R obtenidos directamente durante los conciertos por personas que acudieron a ellos con grabadoras domésticas portátiles, o cintas o CD-R que salieron de forma dudosa del estudio de grabación, sin el conocimiento del artista o discográfica. Las personas que realizan tales grabaciones piratas reciben el nombre de *bootleggers*. También nos podemos encontrar con vídeos que pueden ser recogidos en cintas de vídeo, o en el formato actualmente utilizado de los DVD. No obstante también se conoce como *bootleg* a una práctica de *remix* que consiste en yuxtaponer diferentes temas (una base y una línea vocal, por ejemplo) para crear una nueva pieza. El *R & B*, el *rap* o el *soul* son los principales estilos empleados en esta clase de creaciones, dado el estilo característico basado en una rítmica básica que aparece en diferentes formas en casi todas las canciones. Este estilo es también llamado *bastard pop* y tiene varios subgéneros como el *A + B*, que es la simple yuxtaposición de dos temas, los *mash up* que consisten en mezclar tres o más temas, el *glitch*, que es la reedición de un tema utilizando fragmentos procesados del mismo y las remezclas no oficiales, que son *a capellas*, con instrumentales inéditas producidas por *disc-jockeys*.

el mundo en la década de 1950. “Fue capturado en realidad por el padre de uno de nuestros productores, Françoise Lamy (Raymond Lamy) que voló alrededor del mundo y se pasaba un par de días en varios lugares —dice Daniels— Y mientras estaba allí, grabó todo este material increíble”.⁷⁰

Otra próxima pieza de *live cinema* se centrará en la danza antigua en Bután, actuaciones capturadas de una serie de grupos budistas de diversos monasterios de la región. Addictive TV grabó el material en alta definición (HD).

Realizan también las remezclas oficiales de largometrajes, creando vídeos para películas como *Iron Man* y *Slumdog Millionaire*, ganadora de un Óscar de la Academia. Encontramos una vez más la paradoja a la que hacíamos referencia en el caso de D-Fuse. Estos artistas trabajan, aparte de su situación de aparente independencia, al servicio de Hollywood en *blockbusters*, es decir, productos de mero entretenimiento comercial. El caso del filme *Slumdog Millionaire*, en el que ha colaborado este grupo, es bastante significativo, con una estética algo vanguardista y de estilo *videoclip*, que enmascara, en realidad, una narrativa convencional y conservadora. Todo esto formaría también parte de cierta interperitación postmoderna, pero desde el punto de vista comercial y de evasión, no del de la autoconciencia o el mensaje ecológico, por ejemplo.

En una entrevista realizada en Londres a Graham Daniels, Addictive TV manifiestan estar influenciados por muchos tipos de música y tener como principal instrumento la libertad de mezclar realizando una narrativa no lineal. Se recoge en el apéndice una entrevista que realizamos con ellos en Londres en febrero de 2008⁷¹, en la que manifiestan la importancia de la continua transformación de la tecnología y acerca de la proyección que hicieron sobre el Támesis, la expansión del fenómeno VJ en todo el mundo y su interés por los espectáculos en vivo.

Sigue siendo ilegal y perseguido por la industria, pero la indiscutible efectividad de algunos de ellos está haciendo florecer esta escena por todo el mundo.

⁶⁸ Michael Faulkner (ed.), *Audio Visual art + vj culture*, Lawrence King, London, 2006, p. 32.

⁶⁹ Entrevista en thethingis.co.uk a Geoff Gamlen sobre Eclectic Method, 2008.

<http://thethingis.co.uk/2008/01/05/interview-with-geoff-gamlen-of-eclectic-method/>.

⁷⁰ Michael Faulkner (ed.), *Audio Visual art + vj culture*, Lawrence King Publisher, London, 2006, p. 94.

Addictive TV ha trabajado con Pioneer Electronics participando en el lanzamiento del Pioneer DVJ-XI (2004) y el DVJ 1000 (2006), y han realizado *performances* en el Centro Pompidou de París y en el Royal National Theatre de Londres.⁷²

El proyecto DJ Food (comida para DJ) comenzó, como ya hemos señalado, en 1990 y fue desarrollado originalmente por Coldcut en el sello Ninja Tune. A Matt Black y Jonathan More se unió a principios de los noventa, Patrick Carpenter, graduado por la Escuela de Sonido de Manchester. Posteriormente se unirían Paul Brook, Paul Rabiger, Strictly Kev e Isaac Elliston, interesados en el *downtempo* y el *hip-hop*.

DJ Food empezaría con una serie de discos de *breakbeat*. Patrick aprendió con Coldcut el *scratch* y el *turntablism*. DJ Food se convertiría en una banda de club, siendo su álbum de debut *Recipe for Disaster* (1994) y su segundo álbum *Kaleidoscope* que salió al mercado en el año 2000. *Refried Food* volvería a publicarse en 2003.

En 1999 se crearía la Cinematic Orquesta, fundada por Jason Swinscoe, con un estilo aproximado al *jazz*, pero fusionando diversos elementos.

Las grabaciones del conjunto se publican en el sello independiente Ninja Tune. Además de Jason Swinscoe, la banda está formada por el ex miembro de DJ Food, PC (Patrick Carpenter) a los platos, Tom Chant, Phil France y Daniel Howard. Fueron miembros de la banda Luke Flowers y T. Daniel Howard como baterías, Jamie Coleman como trompeta, y Alex James tocando el piano.

Ninja Tune publicaría también el cuarto álbum *Funki Porcini (Fast Asleep)*, lanzado como un CD/DVD con ocho *videoclips*.

Paul D. Miller alias DJ Spooky that Subliminal Kid nacido en 1970, graduado en filosofía y literatura francesa, interesado por el *punk*, el *hip-hop*, el *jazz* y el *reggae*

⁷¹ Entrevista por Blanca Regina Pérez-Bustamante a Addictive TV (Graham Daniels) en Anexo 2, entrevista nº4, RecMadrid, 2008, Madrid.

⁷² Michael Faulkner (ed.), *Audio Visual art + vj culture*, Lawrence King Publisher, London, 2006, p. 94.

toma como nombre artístico DJ Spooky inspirado en el personaje de la novela *Nova Express* de William S. Burroughs. Empieza a escribir libros de ciencia ficción para pasar a grabar en la década de los noventa una serie de *singles*, consiguiendo un éxito *underground* con *Riddim Warfare* (1998).

Está influido por la música vanguardista de compositores como Erik Satie, Cage, Eno, Olivier Messiaen, Terry Riley y Iannis Xenakis, con quien colabora en la grabación de *Kraaner*, con la STX Ensemble en 1997.

Asimismo trabajará con diversos artistas como Ryuichi Sakamoto en *The Discors Symphony*, realiza varios proyectos y giras, y participa en *performances* con Laurie Anderson, David Byrne y Patti Smith. En 1998 compone la partitura para la película *Slam*, que ganaría la Palma de Oro de Cannes y el Festival de Sundance, presentando sus trabajos como artista en las grandes instituciones culturales y muestras como la Bienal de Whitney, la Bienal de Venecia, el Museo Ludwig de Colonia, Kunsthalle de Viena, el Museo Andy Warhol y Paula Cooper Gallery.

Profesor de música y arte en la European Graduate School, en 2004 publica en MIT Press el libro *Rhythm Science* y ese mismo año lanza su película/música/multimedia *performance DJ Spooky's Rebirth of a Nation* una adaptación de la famosa película de D. W. Griffith *The Birth of a Nation*. Se titula también *Winds of changes: a homage to the NAACP on 100 years of change*. Encontramos pues a un afroamericano reinterpretando una película racista, que además es una obra de arte. Aquí encontramos una búsqueda de sentido muy directa por parte de DJ Spooky: dos obras de arte. Una es la de Griffith, otra, la interpretación de Spooky. Hay que destacar que en la película de Griffith se valora el arte por el arte, no el mensaje que es un mensaje de exclusión para los afroamericanos de la época (los

miembros del Ku Klux Klan aparecen en ella como héroes). Sin embargo, en la reinterpretación de Spooky, se valora no sólo su arte, sino su mensaje, que trata de ajustar cuentas éticamente con lo planteado en el contenido racista de la obra maestra de Griffith. En consonancia con los planteamientos teóricos y sociológicos que tratan de exponerse en este trabajo, diríamos que con esta obra se quiere ir más allá de la postmodernidad (puede que hiciera referencia a la *altermodernidad* de Bourriaud), es decir una postmodernidad que vuelve al sentido, al contenido, a la ética. La figura del actual presidente de Estados Unidos, Barack Obama tiene relación con esto. Pese al cansancio, las crisis, la alienación que provocan las prisas de la postmodernidad, parecen existir pequeñas razones para la esperanza, acciones de contenido humanístico, tanto en la vida como en el arte, un arte político en el buen sentido que busca mejorar el mundo.

Como puede leerse en esta fotografía de la actuación referida de Spooky, en la misma se plantea directamente la siguiente pregunta: ¿qué ocurre cuando aplicas la técnica del DJ a las películas históricas? Diríamos que se consigue encontrar un nuevo sentido, un nuevo contenido y mensaje.

Dj Spooky editará en 2008 también con MIT Press *Sound Unbound*, una colección de colección de escritos sobre el arte sonoro, los medios digitales y la composición contemporánea, con los textos de Brian Eno, Steve Reich o Jonathan Lethem, entre otros.

En uno de sus últimos trabajos con importante contenido antropológico, DJ Spooky, en agosto de 2009, visita la República de Nauru en el Pacífico sur de Micronesia para investigar y recopilar material para un proyecto en desarrollo con el título de *Las Elegías de Nauru*.

Paul D. Miller aka DJ Spooky mantiene que la mezcla (el remix) es el lenguaje invisible de nuestro tiempo: *"mi música es la banda sonora para quienes no aceptamos el mundo tal como es, sino que queremos remezclar lo que vemos alrededor nuestro. Soy un niño trans-medios que hace arte para un mundo hecho de información. Todo el tiempo cojo y devuelvo..."*. Por lo tanto, DJ Spooky quiere remezclar para mejorar el mundo. La mezcla de la postmodernidad siempre se ha asociado en muchas ocasiones al caos, al relativismo y al nihilismo. Pero este artista habla de mezclar con un contenido político positivo, que es hacer el mundo mejor. Sería una postmodernidad sofisticada, radical.

Hombre culto, en una entrevista realizada por Zemos98 el 26 de mayo de 2009, manifiesta que *"los autores de la de la vanguardia que más han influido en la construcción de una estética de la remezcla en el siglo XXI son Ralph Ellison, Lev Manovich, Lawrence Lessig, Slavoj Žižek, Emmanuel Levinas, Michael Hardt, Antoni Negri, Jean Luc Nancy, Freidrich Kittler, Paul Gilroy, Robin Kelly y Saskia Sassen."*

Sobre Lev Manovich opina que *"es un pensador importante. Disfruto mucho con su trabajo. En términos de mi propio material, sí, realmente creo que necesitamos comprender hasta qué punto el concepto archivo influye en las cosas. Mi primer libro Rhythm Science exploraba cómo podemos concebir la cultura de la mezcla como una especie de escenario panhumanista. Hoy en día el software es cultura. El software ha democratizado de verdad el proceso creativo. Hay que pensar que casi cualquier cosa que hagamos se verá implicado en alguna clase de red: sean los filtros de colaboración online como last.fm y los servicios de recomendación de amazon.com, o el hecho de tener gente remezclando y dedicándose a copiar-mezclar-grabar. A muchos músicos de la vieja escuela les encanta la idea de que algo permanezca igual; la nueva escuela consiste en decir que todo y cualquier cosa cambiará siempre. Y eso*

DJ Spooky.



está bien. El acto creativo refleja las herramientas utilizadas para crear la música. Eso está bien. El compositor se enfrenta al hecho de tener que aprender un tipo diferente de alfabetización. Y de nuevo, eso está bien."

*De su libro *Rhythm Science* opina que "analiza la manera en que hemos consolidado las herramientas de producción que permiten que la metáfora del DJ esté a la vanguardia: todo pasa a vincularse a la selección en lugar de a la producción de bienes materiales. No hay que olvidar que en el siglo XX todo era producción en cadena y economías de escala. En el siglo XXI todo es personalización en serie. Mi libro analiza ese tipo de cosas. ¿En qué nos han convertido los ordenadores? Mi libro versa sobre arte sonoro, medios digitales y la nueva estrategia compositiva. Contiene textos de Brian Eno, Steve Reich, Chuck D, Moby, Pierre Boulez, Saul Williams, Bruce Sterling, Jonathan Lethem,*

etcétera. *El acompañamiento de audio presenta material poco conocido de Allen Ginsberg, James Joyce, Ryuichi Sakamoto, Jean Cocteau, Gertrude Stein, Liam Gillick, Trilok Gurtu, Sun Ra, George E. Lewis, Aphex Twin, Sonic Youth, Philip Glass, Iggy Pop y otros. Me interesaba mucho saber hasta qué punto podía expresar información de fuentes radicalmente diferentes, como una cinta de mezclas. No es más que otro tipo de shareware. El software popular está operando sistemas que permiten a la gente ver el interface de un proceso que pueden compartir con su comunidad. Así que pasamos de cuestiones de privacidad y anonimato tipo red 1.0 a cuestiones de espacio social intensivo tipo red 2.0. La industria musical ni siquiera ha llegado a la red 1.0, siguen pensando que todo el mundo pagará por la música. ¡Es un enfoque equivocado y les está costando una fortuna! Los nuevos medios están allanando el terreno de juego; artistas como Damien Hirst están totalmente ligados a la percepción del valor del mercado de sus obras. A la mierda... las cosas deberían ser divertidas".*

Es decir, DJ Spooky y otros artistas apuestan por el lado positivo y no necesariamente comercial del desarrollo de Internet y tecnológico en general. Habla de *panhumanismo*, de intenciones éticas, de crear redes de individuos. Se contraponen a Damien Hirst de forma paralela a la que André Breton se contraponía a Salvador Dalí, llamándolo *avida dollars*. Crítica por tanto al artista que convierte la impostura vanguardista en dinero. Pero estos nuevos artistas de la mezcla quieren (al menos eso dicen, aunque siempre hay situaciones paradójicas y contradictorias) apostar por la convivencia y el diálogo cultural, más que por el predominio del mercado.

En cuanto a su libro *Sound Unbound* planea como principales tesis su propia evolución: *"empecé a hacer de DJ como parte de un proyecto artístico centrado en la narratividad del collage. Simple y directa. No creí que mi labor como DJ fuera a ser popular pero se volvió popular. Supongo que gran parte de la respuesta a mi trabajo*

ha sido fortuita: nunca me vi como DJ, sino básicamente introduciendo material derivado del proceso de collage en el discurso artístico normal. De alguna manera, en el mundo del arte normal. La verdad es que no los veo como entidades independientes. Mi trabajo examina textos: textos compuestos a partir de fragmentos de sonido encontrado, material visual encontrado y material escrito encontrado. Mi nuevo libro, Sound Unbound, publicado por MIT Press, se centra también en ese tipo de cosas”⁷³

Participa en Arco 2010 en la sección de *Ocho buenas razones para hablar de arte de los new media en una feria de arte contemporáneo*, organizada por el escritor y crítico de arte Domenico Quaranta. Spooky realizaría una conferencia sobre su trabajo y una sesión DJ con el contenido del DVD *Winds of change, remix* sobre la obra de Griffith.

Otro artista relevante es VJ Anyone, nacido en Los Angeles, comienza a actuar en club Triga en Montreal, pasando a Londres donde conseguiría el apoyo de Talvin Singh Matharu (1970), productor y compositor, conocido por crear una innovadora fusión de música clásica de la India y *drum and bass*, dentro del *underground* asiático y londinense.

A fines de 1980, Singh había decidido girar hacia la fusión de sonidos, comenzando a trabajar como músico con artistas como Madonna, Indigo Girls, David Sylvian, Sun Ra, Björk, Massive Attack, ganando en 1999 el Mercury Music Prize por el álbum *OK*, siendo conocido como *el padre de la música electrónica moderna de Asia*, introduciendo el pop occidental, *dance* y *jazz*.

Singh ha colaborado con Bill Laswell, Ryuichi Sakamoto, Ustad Sultan Khan y la Orquesta Filarmónica de Madrás, entre otros, y ha realizado performes con la Tate Gallery de Londres.

⁷³ Entrevista con Paul D. Miller aka DJ Spooky por ZEMOS98 realizada el 26 de mayo de 2009 como parte del proceso de trabajo del libro *Código Fuente: la Remezcla*, <http://www.zemos98.org/spip.php?article1319?sommaire>.

Oli Sorenson DVJ, lograría ser considerado por DJ Mag⁷⁴ en 2009 el tercer VJ más popular del mundo.

Entre las empresas para las que ha trabajado Nokia, Rayban, Intel, y Bacardí, incurriendo también este artista en una situación contradictoria respecto al mensaje que quiere transmitir.

Actúa también en numerosos festivales como Optrónica VJ y Opus SFMOMA. Asimismo ha escrito diversos artículos relacionados con VJ en DJ Mag, y en libros dedicados al fenómeno VJ de Paul Spinrad, D-Fuse y Xárene Eskandar.

En una entrevista realizada por Thethingis.co.uk, manifiesta que la tecnología de vanguardia ayuda al desarrollo de los aspectos de la narrativa visual que constituye un gran patrimonio para el cine, el diseño y la arquitectura y también manifiesta su interés por llegar al gran público, como lo sucedido con la *performance* realizada en la Tate Britain.

Formado en diseño gráfico y dedicado a la música electrónica y digital, Yannick Jacquet aka Legoman comienza su trabajo de VJ en año 2003 inspirado en diversos movimientos artísticos, en las películas de animación para diseño web, en el constructivismo ruso y en el cine experimental y el *graffiti*.

Participa en conciertos y festivales, y presenta su trabajo en Suiza, Francia, Bélgica, Inglaterra, EE.UU., Alemania, Países Bajos, Polonia y República Checa.

Trabaja desde 2004 como VJ en el club Le Zoo de l'Usine en Ginebra y paralelamente realiza diseño gráfico y diseño de imágenes en movimiento y la creación de instalaciones audiovisuales, explorando técnicas en pantalla de 4 por 3, utilizando varios proyectores, y varios tamaños de pantallas.

⁷⁴ DJ Mag, revista británica especializada en *disc-jockeys*, es una de las mayores autoridades que se consideran en lo concerniente a la música electrónica. Está dirigida a productores, aspirantes a DJ, promotores y amantes de la música dance en general. Da a conocer entrevistas, evaluaciones de nuevo material, tecnología para DJ y la evaluación de los cien mejores DJ del año (Top 100 DJ Poll) de cualquiera de los géneros como son: *trance*, *house*, *house progresivo*, *techno*, etcétera. Ha sido desde 1997, gracias a sus encuestas abiertas y la votación del público, quien ha marcado tendencia para nombrar al DJ más popular del año, y asimismo realiza una lista de VJ populares.

Participa en colectivos como Audioactivity, con sede en Ginebra y Bruselas, desde 2006, con trabajo en varios proyectos de instalaciones audiovisuales y AntiVJ, colectivo que se mueve entre París, Bruselas y Bristol, en activo desde 2007, con trabajo en proyectos de instalaciones audiovisuales. (pasa algo raro)

Mia Makela, alias Solu, es considerada actualmente como una de las figuras más influyentes para la evolución del fenómeno VJ en España, si bien es cierto que su trabajo ha trascendido al concepto de VJ, como el hecho de seguir a los DJ proponiendo una experiencia *live cinema*, creación audiovisual a tiempo real en relación con una intención narrativa.

Aceptada en el programa New Media por el Media Lab de la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki, presenta en abril del 2006 el trabajo de investigación *Live Cinema: Language and Elements*, y después de una investigación en profundidad y de un conocimiento de la tecnología VJ nos propone una reflexión sobre la comunicación con los nuevos medios, y en concreto, la creación de vídeo a tiempo real.

Con gran aceptación, este trabajo sienta las bases del concepto *live cinema* y da un paso más allá para la creación audiovisual a tiempo real. Makela introduce en su trabajo una búsqueda conceptual de la narrativa, avanzando en el quehacer del *video-jockey*, que normalmente sigue al DJ, proponiendo el conocimiento total por parte del VJ, e incidiendo en la generación de vídeo a tiempo real con control y conocimiento tanto de audio como de vídeo. (aquí se repite mucho lo del concepto de live cinema y tiempo real)

Si bien muchos de los elementos que forman parte de la sesión siguen en el contexto de la improvisación e inspiración en la música, Mia Makela, Solu se

presenta sola o en colaboración con otros artistas en el escenario, proponiendo al espectador un ambiente cargado de emociones, un trabajo audiovisual con la impronta wagneriana de obra total (*Gesamtkunstwerk*).

Actualmente reside en Berlín, tras vivir en Barcelona durante siete años, en los que viajó por España, Europa y Latinoamérica mostrando su trabajo y dando conferencias sobre el mismo, así como impartiendo talleres de aplicaciones, como el *software* Isadora, introducido por ella en España y creado por Marc Coniglio en 2003. Este tipo de programa permite manipular vídeo y fotografía a tiempo real, interactuar con el audio a distintos niveles y programar opciones para iluminación. Asimismo permite una configuración total de sus opciones y realizar lo que se denomina actualmente *patches*, configuración del entorno de trabajo y creación de tantos entornos como se quiera.

Es de significar su trayectoria en el panorama de la creación con los nuevos medios. Su actividad es intensa y multidisciplinar. Rodeando al fenómeno *vjing* desde distintas perspectivas, realiza colaboraciones con otros artistas en *performances* y se ocupa de la dirección y organización de la docencia en torno a la composición con las nuevas tecnologías, selección de artistas de los nuevos medios, organización de eventos, presentaciones, artículos y otros escritos, participación en entrevistas, creación de vídeo DVD y presencia en exhibiciones y visionados.

Solu es una artista postmoderna, comprometida con la ecología y el medio ambiente, la difusión de conocimiento y apóloga del *open software*, *software* abierto y gratuito. En su trabajo o composición, la improvisación y la manipulación en directo son partes esenciales en relación con lo visual. Y en relación con el audio, la música escogida será la motivación que sienta las bases para la inspiración.

El *live cinema* homenajea al cine y lo remezcla. De esa forma, en septiembre de 2008, Mia Makela realizará en directo la remezcla de la obra cinematográfica de Pedro Almodóvar en un homenaje organizado para el director manchego llamado *Canciones para Pedro* junto a una orquesta con música de Alberto Iglesias, invitada por la Noche en Blanco en Madrid.

En relación con el arte digital y la concepción de la unidad de lo audiovisual, podemos destacar a Antoine Schimtt. Nacido en Estrasburgo en 1961 y residente en París, Schimtt es Ingeniero de Programación y Diseño, iniciando su carrera como desarrollador de *software* tras haber obtenido un diploma de ingeniería en Paris Telecom y haber trabajado como ingeniero en varias compañías francesas y en Silicon Valley.

Antoine Schimtt, inventa nuevos tipos de formularios dando lugar a instalaciones y *performances*, utilizando la computadora como medio fundamental de sus actividades artísticas y considerando su trabajo parte del emergente *software art*, constituyéndose por tanto como un pionero de la dimisión conceptual del computador de arte.

Entre sus obras son reconocidas: el CD-Rom *Puppetsprite 1* (1995), con Alberto Sorbelli, también en ese año *Courrier du cœur*; de 1996 *Trop tard*, usando el reloj interno del ordenador como fuente y estructura del movimiento; en 1997 *Now Appear*, con Alberto Sorbelli; en 1997 *Ahora aparecen*, también con Alberto Sorbelli. En 1998 *Celui qui Garde le Ver*, con Joana Preiss y *Sparks*, con Juha Pekka Marsalo, *performance* entre un *performer* humano y una criatura artificial autónoma.

Ha intervenido en numerosos festivales internacionales: Medi@terra (Atenas 1999), Interferencia (Belfort 2000), Transmediale.01 (Berlín 2001), Festival Internacional

de vídeos de danza (París 2002), Vida 5.0 (Madrid 2002), Machinist (Perm 2003), CYNETart (Dresde, 2004), Transmediale.07 (Berlín) y Ars Electronica (Linz, 2009).

También ha realizado exposiciones a nivel internacional como en el Centro Georges Pompidou (2002, 2004), Museo de Arte moderno de la Villa de París (1999, 2002 y 2004), Sónar de Barcelona (2002, 2004, 2005), Ars Electronica (2003), Centro de Arte Contemporáneo de Siena (2004), Museo de Arte Contemporáneo de Lyon (1997), La Villette Numerique (2004) y Slick (París, 2006, 2007) o Reencontres internationales Madrid, Paris, Berlin (2009, 2010).

Colabora con la industria a través de misiones de diseño de comportamiento *inteligente* de *software* y consultoría. Así como ha participado con su obra en las exhibiciones organizadas por el colectivo de artistas RYBN, Arkillart⁷⁵ evento en el que se han expuesto obras de artistas como Marika Dermineur, Jann Leguay, CHDH o yodi.org.

Músico, compositor, actor y utilizador del videoarte, Ryuichi Sakamoto (1952), formó parte de la banda japonesa Yellow Magic Orchestra y acumularía una larga trayectoria artística como autor de bandas sonoras para el cine, para acontecimientos públicos—compuso la música para la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos de Barcelona— y para publicidad, pero sobre todo destaca como pianista y músico de vanguardia.

En el cine escribe la banda sonora y aparece como actor en *Feliz navidad Mister Lawrence* (1983), junto a David Bowie, con quien realiza una escena emblemática que le convierte en icono gay.

Gana un Óscar en 1987 por la banda sonora para el *El último Emperador*, de Bernardo

⁷⁵ Arkillart es un sello creado en París y Berlín en 2007 por RYBN cuyo propósito es promover el audiovisual experimental y el arte sonoro.

Bertolucci y para este mismo director compone la banda sonora de la película *El cielo protector* (1989), también dirigida por Bertolucci, así como la banda sonora de la película *Tacones lejanos*, del cineasta español Pedro Almodóvar.

Entre su discografía mencionaremos *Tokio Melody* (1984), *Beauty* (1990) y *Hard Revenge* (1994). Su CD *Playing the piano*, calificado como una suerte de terapia de Reiki exquisitamente sonora, es una selección de su composiciones más conocidas adaptadas a cómo suenan en los conciertos según van procediendo de los ordenadores, salpicada en la pantalla por mensajes de tipo ecologista. Reconoce que este disco se remite a su anterior *Back to the Basic*, que va variando en cada contexto y que se va haciendo más meditativo.

Viaja con dos pianos y uno lo maneja con ordenador programado, realizando como él dice "un dueto consigo mismo". El otro CD *Out of Noice*, un álbum de corte más electrónico y experimental en el que Sakamoto cuestiona la línea divisoria entre la música y el ruido, es un ejercicio experimental que le vincula a los discos *ambient*, de David Sylvian, con quien tiene una relación muy cercana. Con dos temas *Hwit*, y *Still life*, que tienen ecos muy marcados de la música para viola del renacimiento inglés de compositores como Dwoiland o Lawnes, colaborando el grupo de violas Fretwork. *Glacier* es un tema sobre el cambio climático en el que puede oírse el interior de un glaciar derritiéndose.

Contrario a las leyes de propiedad intelectual como una parte importante de los creadores del *vjing*, porque las considera obsoletas en la era de la información, manifiesta tener una especial conciencia ecológica que le lleva a utilizar en sus giras materiales biodegradables, reciclando basura, reduciendo el material promocional o compensando las emisiones, comprando créditos de carbono a

empresas que invierten en energía alternativas.

Manifiesta detestar las reglas impuestas, entendiendo que no hay que forzar sino concienciar a las gentes, manteniendo su lucha a favor de la reducción de las emisiones de carbono. Sakamoto ha viajado hasta Groenlandia uniéndose al proyecto Cape Fareweel, destinado a concienciar al mundo sobre el cambio climático, viaje del que manifiesta haber recibido un *shock*, que traslada a las tormentas sonoras de *Firewater*, llevando aquella sensación de glaciación a su canción *Glacier*.

Sakamoto es fundador y colaborador de Ap bank, creada en el año 2003 junto a Kazutoshi Sakurai y Takeshi Kobayashi. Su significado es Artist Power Bank, constituyendo una ONG japonesa sin fines de lucro, dedicada a financiar proyectos de conservación de la naturaleza y de ayuda a pequeños empresarios (generalmente agricultores y microempresarios).

Esta ONG otorga microcréditos sin intereses a estos microempresarios para que financien sus proyectos particulares. Sólo se pide la devolución puntual de éste. Para obtener los fondos, Ap Bank recurre a proyectos innovadores como el alquiler de bicicletas, servicios de reciclaje industrial y particularmente a las ganancias generadas por Bank Band. La revista Time Magazine correspondiente al 29 de octubre de 2007, incluye a los fundadores Sakurai y Kobayashi en el especial *Héroes del Medio Ambiente* (Título Original: *Heroes of the Environment*).

Su mensaje político final es, "*sólo tenemos un planeta que hay que compartirlo, la tierra no es americana, rusa, china ni japonesa*".⁷⁶

Ryoichi Kurokawa artista japonés nacido en Osaka en 1978, comienza su creación

⁷⁶ He utilizado las entrevistas que le realizan Rodrigo Varona e Iñaki Zara en su última gira realizada en 2009.

de vídeo y sonido presentando sus trabajos en vivo en conciertos audiovisuales y actuando en directo visual para músicos, colaborando entre otros con Ryuichi Sakamoto. En 2009 se traslada a Bruselas con motivo de la ayuda para proyecto y patrocinio recibido por la plataforma Cimatics. Kurokawa plantea el sonido y las imágenes como una sola unidad, construyendo sus obras con un lenguaje audiovisual.

En su trabajo audiovisual, sus obras adquieren múltiples formas tales como instalación y la *performance* audiovisual en vivo, basadas en el lenguaje audiovisual con imágenes y sonido procesadas digitalmente a tiempo real.

Kurokawa actúa en directo con *performances* audiovisuales como *Human Audio Sponge*, (ex. YMO: Sketch Show + Ryuichi Sakamoto), siendo invitado a numerosos festivales internacionales y estando presente en conciertos y exposiciones en museos en Europa, EE. UU. y Asia, incluyendo la Tate Modern (Reino Unido), Ars Electronica (Austria), Transmediale (Alemania), Shanghai eARTS (China), MUTEK (Canadá), y Sónar o Reencotres Internationales (España).

En su trabajo *RHEO*, Ryoichi Kurokawa transfigura y distorsiona material analógico original con procesos digitales a tiempo real con una banda sonora envolvente a través del sistema 5.1. Durante la *performance* de 30 minutos las imágenes reales de la naturaleza se distorsionan digitalmente y se funden con otras. *RHEO* se inspira en la famosa expresión de filósofo griego Heráclito de Éfeso *Panta Rhei*, que significa *todo fluye*. Heráclito aludía en su parábola que: "nunca puedes bañarte dos veces el mismo río" porque tanto el agua como la persona temporalmente habrán cambiado.

Presentado en una panorámica de tres esculturas verticales como síntesis audiovisual,

Ryoichi Kurokawa construye y reconstruye abstracciones arquitectónicas y orgánicas, manipulando un viaje que comienza en lo natural y acaba en lo urbano donde las fronteras entre la imagen real, digital y pictórica no son distinguibles.

Fotograma Performance Rheo Ryoichi Kurokawa en el Museo Reina Sofia en Reencuentros Internacionales Madrid, Paris, Berlin 2010

En las composiciones de *live cinema* e instalaciones visuales *immersivas* destacamos el trabajo de Olga Mink (1974, Heeze) videoartista y artista multimedia de origen holandés, que trabaja con los medios interactivos y la *performance* audiovisual. Sus influencias abarcan desde la música, el arte, la cultura, Internet, televisión, naturaleza, arquitectura y tecnología. En 1998 como estudiante de arte comienza a interesarse por el *vjing*. No ha parado de explorar nuevos terrenos en el arte contemporáneo y comenzó a trabajar como comisaria de exposiciones en 2005.

Olga Mink ha trabajado en colaboración con el artista inglés Robin Rimbaud aka Scanner en una gira de presentación de la performance de *live cinema The Nature of Being* en Europa y Estados Unidos. Un intercambio vivo entre artistas en una conversación de movimiento de color, música, textura e imagen.

Según declara Mink: "*para The Nature of Being, he trabajado en los aspectos artísticos y técnicos con objeto de conceptualizar la interfaz, para controlar tres pantallas diferentes con archivos de vídeo de alta definición panorámicos. Organizamos para crear un sistema que permitiera la improvisación en directo así como construir parámetros para elementos predeterminados. El uso del Midi, la interacción audiovisual en directo y la manipulación de la imagen a tiempo real eran las bases de esta tecnología*".⁷⁷

Es organizadora de la segunda edición del festival Plazaplus, en el que en enero

⁷⁷ Entrevista *online* realizada por Blanca Pérez-Bustamante a Olga Mink, en Anexo 2, entrevistas, 2009.

del 2010 programó una amplia selección de artistas emergentes e internacionales cuyas áreas de trabajo son las *performances* en vivo, la electrónica, la música, el cine y el arte *new media*.

Dice Mink: *“La cultura VJ está muerta, pero no es necesariamente una cosa mala. Personalmente nunca estuve muy interesada en la cultura de club, pero a la vez me sentí atraída por la idea de presentar mi trabajo en un contexto diferente. Además, nosotros experimentamos las limitaciones de su lenguaje, los artistas crearon una escena activa y vibrante durante la década pasada. Esto fomentó la aparición de una nueva conciencia de la cultura del hazlo tú mismo (do it yourself DIY) en un mundo cambiante de posibilidades tecnológicas emergentes. Sigo interesada en el arte que emerge de la cultura VJ. Los VJ han compartido su saber en este desarrollo tecnológico y artístico. Hoy en día los programas son fáciles de manejar y sus posibilidades tienen aspectos muy interesantes para la performance en directo. Los VJ crearon un mercado para las nuevas herramientas y las necesidades comerciales. Artísticamente, ellos han dado forma a ideas sobre cómo interactuar con la música en directo, explorando en el lenguaje visual nuevas maneras, narrativas abstractas y estéticas visuales rompedoras.”*⁷⁸

El trabajo reciente de Olga MinkyScanner, *Atlántida*, fue originalmente comisionado por la Segunda Bienal de las Islas Canarias en 2009. Observa la síntesis de lo natural y lo artificial en un viaje a través de las siete islas de Las Canarias, presentando una aventura metafísica, donde las fuerzas naturales toman precedente sobre el humano.

La preservación del legado del *live cinema* y el *expanded cinema* depende de la documentación y archivo, que no es una tarea de fácil alcance, como con las

⁷⁸ Entrevista realizada por la Blanca Pérez-Bustamante, op.cit.

manifestaciones de arte *performativo*. Esto es debido a la inconsistencia de los espacios y los sistemas para la *performance* así como las instalaciones. Parte de la documentación en torno a los trabajos de las *performances* audiovisuales la podemos encontrar *online*, en las páginas personales de los autores o festivales, foros, galerías u otras páginas de vídeos, música que muchas de las veces no mantienen el archivo disponible de lo publicado de un evento, programación o edición pasada.

Las características de la *performance* audiovisual en vivo y a tiempo real implican de un conocimiento técnico y equipamiento que a su vez requieren de tiempo para el aprendizaje. Algunas instituciones enseñan esas habilidades, así como programadores y artistas realizan cursos y conferencias con objetivos específicos.

La artista americana y actualmente residente en París, Angie Eng⁷⁹ es corresponsal para la AOA⁸⁰ —Artist Organized Art, asociación que pretende mantener el discurso crítico y la comunicación entre artistas, prácticas artísticas y difusión pública de eventos—. Eng recuerda en torno a la cultura VJ que *existen* muchos programadores, VJ y artistas de vídeo en directo en Nueva York que son de una segunda generación en el vídeo en directo, que han trabajado durante los últimos quince o veinte años, que no son invitados a los festivales europeos, ni mencionados cuando se habla de la historia del vídeo en directo. Programadores artistas como Luke Dubois⁸¹ (jitter), Johnny Dekam⁸²/David Lublin (vidvox)⁸³, Marc Coniglio (isadora⁸⁴), Benton Bainbridge⁸⁵, Bill Etra⁸⁶ (rutt/etra), Carol Goss⁸⁷ que continúa realizando vídeo en directo con Walter Wright⁸⁸, que a su vez organiza un festival de vídeo en directo.

Angie Eng señala que, pese a la información que encontramos en internet y otras publicaciones, continúa siendo difícil encontrar documentación, acceder, presenciar o participar en Europa de los trabajos que acontecen en otros

⁷⁹ "Angie Eng nacida en 1969 en San Francisco, California es una artista que trabaja con el vídeo, instalación y la *time based performance* (*performances* basadas en el tiempo). Su trabajo actual se inspira en los rituales antiguos, el misticismo y la cultura nómada. Estudiante de Pintura en la UC Santa Barbara, siguiendo la segunda generación de pintores expresionistas abstractos. Desconectada de ello, se trasladó a Nueva York en 1993 para descubrir las *time based arts*. Entrará en contacto con la escena neoyorkina de arte electrónico (SoundLab, Fakeshop, Unity Gain, Pseudo Projects, Clocktower) y colaborará en numerosos proyectos de vídeo *performances*. Coofundadora de The Pool el grupo de *performance* de vídeo en directo junto a Nancy Meli Walker y Benton Bainbridge desde 1996-1999. Ha trabajado con varios artistas y músicos como Ron Anderson, Rhys Chatham, Vincent Epplay, Yuko Fujiyama, Jon Giles, Andy Grayton, Jason Kao Hwang, Simon Hostettler, Jessica Higgins, Hoppy Kamiyama, Gabriel Latessa, Zach Layton, Okkyung Lee, Jarryd Lowder, Matthew Ostrowski, Jean Jacques Palix, Zeena Parkins, Ludovic Poulet, Liminal Projects, Kyoko Kitamura, David Linton, Thierry Madiot, Geoff Matters, Ikue Mori, Pauline Oliveros, Karine Saporta, Jane Scarpantoni, Peter Scherer, Jim Staley, Satoshi Takeshi, Yumiko Tanaka, Keiko Uenishi, Elisabeth Valletti, Vire Volte Theatre, Nancy Meli Walker y David Weinstein, entre otros. Tras quince años, Angie Eng ha

continentes y viceversa. También es complicado el intercambio de información entre las escuelas que dinamizan y contribuyen al enriquecimiento del lenguaje y

presentado sus trabajos tanto en Nueva York como internacionalmente así en Lincoln Center Video Festival, Museo Whitney de Arte Americano, Nuevo Museo de Arte Contemporáneo, The Kitchen, Eyebeam Art and Technology Center y la Anthology Film Archives y en festivales de arte digital en Cuba, Francia, Grecia, Japón, Holanda, Alemania y Canadá. Ha recibido numerosas ayudas y subvenciones.

⁸⁰ <http://artistorganizedart.org/> "Artist Organized Art, Inc. is a global arts organization with a philosophy about getting things done. We are based in the premise that artists themselves organize communities of art practice. By doing so they are directly engaged in advancing our culture. Our offices exist in New York, Massachusetts, Washington D.C. and Maryland and include correspondents in many countries. Joshua Selman founded our 501(c) 3 Non-Profit in May of 2007. While we are preceded by a complex legacy, our simple goal is to help artist organizers contribute to their communities. Artists can use our help to connect to a larger general public with greater simplicity. Our strategies offer logistical support to help them make this happen" en <http://corp.artistorganizedart.org/>.

⁸¹ R. Luke DuBois artista, compositor y *performer* que explora las estructuras temporales, verbales y visuales de lo efímero en la cultura y en lo personal. Doctor en Composición Musical

Fotograma de
Atlántida,
Olga Mink
aka Videology



el arte audiovisual contemporáneo.

En relación al artista y *performer* audiovisual Louis Dubois haremos también referencia a que es coautor de Jitter, un paquete de *software* para la manipulación a tiempo real de una matriz de datos.

Dubois ha colaborado con numerosos artistas y es parte del grupo de electrónica vanguardista *The Freight Elevator Quartet*. Es parte de *Bioluminescence*, dúo formado con la cantante Lesley Flanigan, que explora la modalidad de la voz humana, así como del grupo Fair Use, un trío conformado junto a Zach Layton y Matthew Ostrowski, que explora la aceleración de nuestra cultura a través de la performance

electrónica y la remezcla del cine.

En sus notas creadas en torno a la instalación y *performance* realizada en 2007 en Nueva York, *Fashionably Late For The Relationship*⁸⁹, Dubois manifiesta que la temporalidad es el tema de gran parte de su trabajo actual, e improvisa hacia la idea de que estamos funcionando sin tiempo. Las experiencias *hiper-mediatisadas* de nuestra acelerada cultura tienen un efecto de detrimento en nuestra habilidad para *permanecer* verdaderamente.

Utilizará la *time-lapse phonography*, que es el nombre para la técnica de procesamiento de la señal de audio que desarrolla para sus piezas *Messiah* y *Billboard*, en las que el núcleo algorítmico consiste en una alta modificación del *vocoder fase*⁹⁰, que permite la creación de una gama de espectro fija o variable, de una entrada de sonido representado en un dominio de frecuencia. En este sentido, la técnica es completamente análoga a la larga exposición en la fotografía *time-lapse*, así que los detalles específicos temporales de la entrada se convertirán en manchas, un solo gesto impresionado de tiempo. Sus trabajos han sido expuestos entre otros lugares, en el Institut Valencià d'Art Modern (España, 2008), la Convención Democrática Nacional de Denver, el Museo de Arte Weisman en Minneapolis, el Museo de Arte de San José y el Daelim Contemporary Art Museum de Seúl.

Jonhny DeKam manifiesta en unas declaraciones para M-Audio de la compañía Avid Technology: *"El primer proceso que ha marcado toda mi carrera ha sido el concepto de videoinstrumentalismo. Este concepto de liberarte a ti mismo de la línea de tiempo, que históricamente ha sido la manera primaria de editar vídeo y el cine. En su lugar, crear vídeo es una virtuosa performance musical. Mi búsqueda primaria es inventar nuevos instrumentos para que el vídeo se procese a tiempo real en lugar de*

en la Universidad de Columbia así como ponente y profesor en sonido interactivo y vídeo *performance*. Profesor en Brooklyn en Experimental Media Center en el Instituto Politécnico de NYU, Tish School of Arts de Nueva York. Ha colaborado con varios artistas en la realización de *performance* interactiva, instalación y producción musical así Toni Dove, Matthew Ritchie, Todd Reynolds, Michael Joaquin Grey, Elliott Sharp, Michael Gordon, Bang on a Can, Engine27, Harvestworks, o Lemur, así como fue en la temporada de 2007 director de la Princeton Laptop Orchestra. <http://music.columbia.edu/~luke/me/cv.html>

⁸¹ R. Luke DuBois artista, compositor y *performer* que explora las estructuras temporales, verbales y visuales de lo efímero en la cultura y en lo personal. Doctor en Composición Musical en la Universidad de Columbia así como ponente y profesor en sonido interactivo y vídeo *performance*. Profesor en Brooklyn en Experimental Media Center en el Instituto Politécnico de NYU, Tish School of Arts de Nueva York. Ha colaborado con varios artistas en la realización de *performance* interactiva, instalación y producción musical así Toni Dove, Matthew Ritchie, Todd Reynolds, Michael Joaquin Grey, Elliott Sharp, Michael Gordon, Bang on a Can, Engine27, Harvestworks, o Lemur, así como fue en la temporada de 2007 director de la Princeton Laptop Orchestra. <http://music.columbia.edu/~luke/me/cv.html>

tener que convertirlo".⁹¹

En paralelo al proyecto empresarial de Vidvox, Jonhny DeKam funda junto a Bree Edwards en 1998 la compañía Be Johnny Video, arte y diseño⁹², empresa que diseña creativamente a través de la fabricación, construcción y producción de manera especializada para cada cliente, con un equipo de diseñadores de vídeo y espectáculo, animadores, programadores y especialistas técnicos. Especializada en la arquitectura de ambientes en vídeo, diseño de espectáculos, espectáculos en vivo, realizaciones para especiales de televisión e instalaciones permanentes. El objetivo de Vidvox era el de crear una herramienta para la performance de vídeo a tiempo real. Desde su origen y durante los seis años siguientes, Vidvox creció en popularidad entre artistas, teatros y VJ en un momento en el que la tecnología se estaba transformando hacia el procesamiento de vídeo en directo.

Resaltaremos asimismo las figuras de Amy Alexander y Grant Davis aka VJ Culture.

Amy Alexander⁹³ bajo el nombre de Cue P. Doll o VJ Übergeek es una artista digital, de *performance* audiovisual que trabaja con cine, vídeo, música, programación y tecnología de la información desde 1996. Profesora asociada de la Universidad de Artes Visual en California, San Diego. Centrada en la cultura popular y presentando su trabajo en Internet, en clubs en la calle, así como en festivales y museos. Pionera del desarrollo del arte en la red.

Sus últimos trabajos de programación incluyen *theBot*, *Reamweaver*, *Scream* y *CyberSpaceLand*. Cofundadora y moderadoras de runme.org, depósito de arte del *software*. Su último proyecto junto a Wojciech Kosma and Vincent Rabaud es *SVEN: Surveillance Video Entertainment Network (red de entretenimiento de vídeo vigilancia)* es una visión de vigilancia en computador a tiempo real y un sistema

⁸² Johnny DeKam es un vídeo artista, VJ y diseñador de *software* aclamado internacionalmente. Fundador en 1998 de la compañía de *software* Vidvox, que produce una consagrada herramienta para la producción de vídeo en directo usado por cientos de artistas en el mundo. Como VJ ha actuado con notables de la música como Sasha and John Digweed, Photek, Eminem, Deadbeat, Pure y recientemente con Thomas Dolby. Como vídeo artista DeKam ha participado con exhibiciones y *performances* en eventos prestigiosos como Sónar, Transmediale, Mutek, Siggraph, The Museum of the Moving Image, Kiasma Helsinki, y New York Video Art Festival. DeKam ha expandido su repertorio trabajando en ópera, teatro y grandes producciones y giras de conciertos.

⁸³ <http://www.vidvox.net/about>

⁸⁴ <http://www.troikatronix.com/isadora.html>

⁸⁵ Benton-C Bainbridge es un artista, diseñador y profesor residente en Nueva York. Realizador de películas y performer de visuales en directo con herramientas digitales, analógicas y sistemas ópticos que él mismo diseña. Ha fundado numerosos colectivos de vídeo en directo como The Pool, y es uno de los pioneros en el vídeo en directo. Ha viajado por los cinco continentes colaborando con artistas, participando en eventos realizados *performances*, así como galerías y museos. Entre ellos Whitney Museum of

de videoproducción que detecta como estrellas de *rock* al público asistente. Fue expuesto en el Museo Whitney en 2007 como parte de la exhibición. Sus obras han sido mostradas desde Prix Ars Electronica, Transmediale, Siggraph, Sónar (Barcelona), First Avenue (Minneapolis) y Melkweg (Amsterdam). Ha celebrado exposiciones en el espacio público en Los Angeles, San Diego, San Jose, Zürich, Aberdeen y Escocia. Su trabajo ha sido mencionado en publicaciones como Wired, New York Times, Slashdot, Ecrans, Leonardo, Boston Globe y The Washington Post. Además de su contribución al *software art*, Alexander es una activista de la *performance* audiovisual, realizando también varias investigaciones en torno a las historias de la *performance* visual.

Grant Davis⁹⁴ aka VJ Culture es una de las figuras americanas que ha participado en la difusión de la cultura VJ y una de las figuras americanas con mayor reconocimiento internacional como VJ. Productor del evento y encuentro de performers audiovisuales AVIT Norte América, nombrado como de los 10 mejores VJ por la revista DJ Mag en 2004, 2005 y 2006, así como ganador del concurso Arkaos VJ en 2002 y otros premios. Patrocinado por Ediol, Roland América ha recorrido muchos festivales y museos en el mundo en Europa ha acudido y colaborado con festivales como Mapping, VisionR entre otros. En su propio nombre incluye el término de VJ, si bien como señala a Ilan Katin y se refleja en el blog de cultura audiovisual de Modul8 *“para vivir como un VJ tienes que hacer más que sólo VJ. Elogio a aquellos que pueden vivir del vjing estrictamente. Yo personalmente no conozco a nadie haciendo eso, pero seguro que existe. El término VJ es tan general, significa cosas diferentes para las personas. Creo que de una cosa que nosotros hemos sobrepasado en los últimos años es que el VJ ya no es sólo un término de la MTV”*⁹⁵

Ben Sheppee manifestará: *“vjing es un experimentación en directo y notablemente*

American Art, Museum of Modern Art, Lincoln Center, Madison Square Garden, American Museum of the Moving Image, The Kitchen (NYC), Empac (Troy, NY), the American Museum of Natural History, SFMOMA (San Francisco), Hirshhorn Museum and Sculpture Garden (Washington, D.C.), Dallas Video Festival, Boston Cyberarts Festival, Mercat des les Flors (Barcelona), Lux2006 (Sevilla), Auditorium Parco della Musica (Roma), Sonic Light (Amsterdam), Wien Moderne (Vienna), Inventionen (Berlin), Teatro Colón CETC (Buenos Aires), CELCIT (Managua), Korean Festival (Seoul), Good Vibrations (Australia), MTV Networks and Hotwired (global) <http://www.benton-c.com/info.html>

⁸⁶ Bill Etra (1947) es uno de los pioneros y co-inventor junto a Steve Rutt del Rutt/Etra Video sintetizador en 1972, así como miembro fundador de The Kitchen, organización sin ánimo de lucro en Nueva York para la difusión del arte experimental y *performance* <http://www.thekitchen.org>. Actualmente esta desarrollando junto a Anton Marine un sintetizador que emula el primero construido. Bill Etra mantiene varias patentes e incluye desarrollos para la tecnología 3D en el cine, la televisión y basados en el código en la edición de vídeo. Su trabajo artístico está en colecciones permanentes del Museo de Arte Moderno en México, Tokio, Colonia y en el Museo Beauborg en París. <http://www.etra.com/>

*tiene una organización de las tareas diferente a las de crear aquellas visuales que son usadas para los vídeos musicales y anuncios. Las visuales en vjing son otro modo de presentar un mensaje [...] para mí, las visuales son tan importantes como los otros elementos —música, iluminación y bailarines—. Creo que el impacto de las visuales en los clubs es sutil pero como parte de muchos de los eventos las visuales han prosperado en los últimos cinco años como uno de los medios más vibrantes en los medios digitales. No estoy seguro de ser de esos artistas que se clasifican asimismos VJ —probablemente prefiero videoartista digital— pero el hecho recuerda que hemos entrado en la época de la pintura en movimiento, que está viva y empujando más fuerte que nunca”.*⁹⁶

Ben Sheppee es el fundador de Lightrhythm Visuals⁹⁷, sello audiovisual que selecciona los trabajos de los artistas visuales internacionalmente y que en el año 2010 celebró su 5º aniversario. Lightrhythm visuals ha publicado los trabajos de unos cuarenta VJ. Los últimos que ha presentando son el trabajo de Shantell Martin, Ben Sheeppe y Fred Moth y próximamente el de la artista española abanderada por la creación de visuales con *estilo 8 bit*, Raquel Meyers.

Originario de Bristol, en 1997 Sheeppe se traslada a Londres para estudiar Artes Gráficas en el este de Londres y comenzará a hacer visuales. En el año 2000 conocerá a Radley Mark, que dirige el canal VJ.TV⁹⁸ plataforma para la exhibición de trabajos de artistas audiovisuales, productores, artistas visuales, grupos VJ/DJ, y VJ a nivel global, que actualmente contiene entrevistas y archivos audiovisuales. Este proyecto comenzó en 2001, conformando episodios dedicados a un artista invitado en el que se añade una entrevista y una muestra de trabajos audiovisuales, con una muestra adicional de trabajos de otros artistas. VJTV se expandió a través de seis ciudades en Estados Unidos desde 2001 a 2003.

⁸⁷ Carol Goss artista que ha realizado *performances* en vídeo analógico y video arte digital desde 1947. Sus actuaciones se han realizado en Public Theatre en NYC y Great American Music Hall en San Francisco así como su trabajo se ha expuesto en Estados Unidos e internamente. Como co-fundadora de Improvising Artists junto al pianista de jazz Paul Bley ha producido y realizado proyectos junto artistas como Sun Ra, Pat Metheny, Jaco Pastorius, Jimmy Giuffre, y Gary Peacock, recibiendo varios premios internacionales. En 1974 Nam June Paik la envió al Experimental Television Center, donde ella grabó el sintetizador Paik-Abe y el *Colorizer* de David Jones. Durante esa época ella realizó *performances* con el Bill Hearn Video Lab, y el sintetizador Dan Sandin. Su interés por la imagen en movimiento la llevo a crear con una subvención del Museo de Holografía el primer holograma integral que incorpora a la imagen digital en 1979. En 1980 realizará la transición del uso de herramientas analógicas a digitales para el tratamiento de la imagen. A principios de 1990 la compañía Amiga le donó una plataforma para la improvisación de imagen en movimiento en *performance* en directo. Desde entonces ha continuado exhibiendo su trabajo realizado con programas para la pintura y la animación junto a imágenes y edición en directo. Ha realizado ponencias sobre la imagen electrónica en movimiento

Durante los años noventa el formato más frecuente utilizado en la industria del vídeo era analógico, utilizándose cintas, *magnetos* analógicos. En vídeo se realizaban muchas producciones en cintas VHS. Los artistas grababan los contenidos visuales generados en las cintas, archivando *samples*, *loops* o muestras, piezas para remezclar en directo en las *performances* y álbumes del trabajo audiovisuales. Posteriormente el formato y los reproductores DVD irán suplantando al VHS, y posteriormente Internet se configurará como un potente canal de muestra, distribución y plataforma artística.

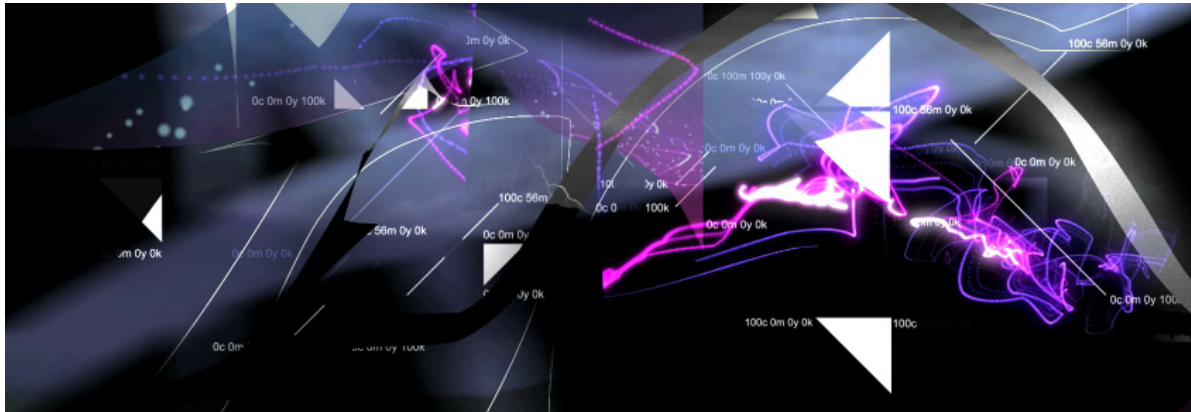
Sheeppe realizará un viaje a Estados Unidos en el año 2000 y su visita al Burning Man Festival, legendario festival cuyo primer evento se realizó en 1986. Allí conocerá Radley Mark director de VJ.TV y comenzará a colaborar con VJ.TV, entrevistando a artistas de la escena VJ británica, entre otros Addictive TV. Posteriormente desde el 2001 al 2004 se establecerá en San Francisco compartiendo estudio con Grant Davis aka VJ Culture, del que aprenderá técnicas de manipulación de vídeo a tiempo real e instalación. En 2003 creará junto a Jonh Schwark aka Vjon el colectivo Lightrhythm, y en 2004 presentarán *Lightrhythm R2*⁹⁹, formando parte del evento de AVIT Norteamérica, *Vidoe RIOT 04* en el que aproximadamente treinta personas trabajaron realizando sesiones audiovisuales a tiempo real en un espacio preparado para ello.

Video RIOT 04 será un evento producido por Grant Davis y Jon Schwark con la contribución y soporte de Michael O'Rourk, Dimension7, Lightrhythm Visuals, Mike G, y la comunidad VJ del área de la bahía. VideoRIOT se conformó como un encuentro de docenas de artistas de vídeo reunidos para proyectar, componer audiovisuales a tiempo real y transformar un teatro.

y la naturaleza y el significado de la abstracción en la Universidad Selcuk en Konya, Turquía, el Instituto Bunting en Harvard-Radcliff, y coloquio filosófico en la Universidad de Columbia. Fundadora del Festival Not Still Art <http://www.improvart.com/nsa/> en 1996 con el objetivo de general un foro internacional para los artistas que trabajan con la abstracción y el movimiento de imagen electrónica no narrativa junto al diseño de música y sonido. Not Still Art es un proyecto subvencionado por la New York Foundation for the Arts <http://www.nyfa.org/http://www.improvart.com/goss/>.

⁸⁸ Sherman Waler Wright es un videoartista y miembro del colectivo VideoSpace en Boston. Estudiante de arquitectura, no terminó sus estudios al interesarse por la cinematografía. Se convertirá en profesor de vídeo, cine y animación por ordenador, así como animador de vídeo e ingeniero de programas. Cofundador de la Galería 911 <http://www.911gallery.org/> A principios de los años setenta trabajó para la empresa Computer Image Corp y posteriormente en Dolphin Production. Durante esta época realiza varias cintas, también colaborará con Ed Emshwiller. Sus trabajos eran proyectados regularmente en *The Kitchen*, en la que fue asistente de dirección. Desde 1973 a 1976, como artista en residencia en el Experimental Television Center, NY, fue pionero de la *videoperformance* realizando giras

El interés por las tecnologías y la cultura oriental llevará a Ben Sheppee a trasladarse a Tokio en 2005, donde comenzará con un evento de encuentro de VJ y presentación de sello audiovisual. Lightrythm visuals se habría convertido en Londres en ese año en una empresa de contenido y producción audiovisual que ganará el premio



Extracto de *Av8ion*,
Ben Sheepee



Liveweire por la mejor idea de empresa de vídeo y gráfica.

Posteriormente al trasladarse a Japón, organizará el evento VJ Rising para encuentro y presentación de artistas internacionales que conformarán el sello Olga Mink, Grant Davis aka VJ Culture, Oli Sorenson aka VJ Anyone, D-Fuse, Xárene Eskander, Jon Schwark, Kebla, Scott Draves, Nate Pagel, Sindrii, Devon Simonovich, Nika

en centros, colegios y galerías con el vídeo sintetizador Paik/Abe. Asimismo trabajaría con el *Colorizer* de David Jones y Rich Brewsters secuenciando módulos. Estos módulos estaban basados en el diseño de David Jones para el control de vídeos a través de amplificación de voltaje. Entonces fue cuando Don McArthur construyó junto Dave Jones el sintetizador SAID (Spatial and Intensity Digitizer). Woody Vasulka y Jeff Schier estaban construyendo módulos basados en la informática en Buffalo, incluyendo mezcladores y colorizadores. Wright trabajaría junto a Gary Hill en la Comunidad de Vídeo en Woodstock, en la que semanalmente realizaban una emisión de un espectáculo en directo de síntesis vídeo/audio. Wright ha desarrollado su propio sistema de *videoperformance*, el Video Shredder, y lo usa para envolver al público dónde y cuándo puede. Su misión es la de crear una nueva música de sonido e imagen. Ha mostrado su trabajo en Estados Unidos y Canadá tanto en festivales, galerías, museos y colegios como realizando conferencias sobre sus investigaciones.

http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vidsynth/w_wright/w_wright.htm.

⁸⁹ R. Luke DuBois *Fashionably Late For The Relationship*, Nueva York, 2007
<http://music.columbia.edu/~luke/writing/writing.html>.

⁹⁰ El *vocoder phase* es un tipo de *vocoder* que escala la frecuencia y el dominio de

Offenbach (CTRL) y Bishop entre otros, para realizar performances y encuentros en cinco discotecas en Tokyo durante una semana. Patrocinaron el evento empresas como Ediol, MMM, Lumens, Drummachine, Simplistics y Global Audio Visual, si bien cada artista pagó su viaje hasta Tokyo.

En esta ciudad posteriormente contactará con Shantell Martin, artista inglesa que pasará a formar parte y a trabajar en colaboración con Lightrhythm visuals. El trabajo de Shantell Martin¹⁰⁰ se presentó en el sello en 2009 con el álbum *Koob's*. Shantell es una artista que se centra en la pintura y la ilustración. Tras estudiar arte en Londres pasará una temporada en Tokyo. A continuación en 2010 se traslada a Nueva York.

Esta artista, realiza diseño gráfico, *arte en vivo*, *body painting*, instalaciones, vídeos y *performances* digitales. En su trabajo en directo ilustra el momento a través de su paleta gráfica interactuando con el público. Estos proyectos de dibujo en directo crean ilustraciones únicas a tiempo real en las paredes, las pantallas o los edificios, al tiempo que interactúan con la música o el público. Este trabajo es digital y orgánico, vibrante y lleno de color. En él, la artista aporta una referencia a la pintura a través de la *performance* en directo. Shantell ha sido patrocinada por la compañía Wacom y ha dado clases en diferentes talleres y convenciones. Ha realizado exposiciones en Tokyo, Londres o en el Moma en Nueva York. La última exposición que ha realizado ha sido en la Galería Collette Blanchard de Nueva York: el proyecto *InsideOut OutsideIn* es una instalación en la galería que se convierte en el espacio donde Shantell interactúa. Las paredes blancas son intervenidas con dibujos de la artista, y hay un jardín con una piscina, creado para la ocasión, donde la gente puede sentarse y ser pintada por la artista. Para la performance en directo actúa en colaboración con bandas musicales, un cellista y un violinista. Proyectos como *Body*

tiempo de señales de audio a través del utilización de la información de la fase. El algorítmico informático permite las modificaciones de frecuencia-dominio de un archivo de sonido digital.

⁹¹ http://www.m-audio.com/artists/en_us/JohnnyDeKam.html

⁹² <http://bejohnny.com>

⁹³ <http://amy-alexander.com/>

⁹⁴ <http://www.vjculture.com/>.

⁹⁵ Traducción de extracto de entrevista a Grant Davis por Ilan Katin 2008: "To make a living as a VJ you have to do a lot more than just VJ. I commend those that can live off of strictly VJing. I personally don't know anyone doing that but I am sure they exist. The term VJ is so general, it means different things to people. I think the one thing we have over come in the past 5 years is that a VJ isn't just a MTV term anymore. I had a show in Monterrey Mexico last year and when I went through Mexican customs I was ready to explain the whole VJ thing and why my equipment was racked in a pelican gun case. He opened my case and said, "Oh, you're a VJ". This was a 50 something year old man in a small Mexican town. I was blown away. I had two kaptivators and a v4 in the case and he knew exactly what they were for", en <http://www.modul8.us/?p=66>.

Line o *Hidden Ora*, son obras claves en su producción artística y están integrados en la exposición realizada en la mencionada galería en mayo de 2010. Shantell es una buena representante de la figura del artista contemporáneo multimedia que trabaja con distintas disciplinas y las combina en su obra. Mezcla instalaciones, *performances*, galerías de arte, música en vivo y se destaca especialmente por su despreocupada actitud de mezcla constante.

Estos artistas indican el lugar en el que han desembocado casi todas las disciplinas e impulsos artísticos de los últimos cien años: sus obras se construyen gracias a la tecnología audiovisual, siempre en continuo desarrollo, sus temas suelen ser ingeniosos o dados a la interpretación filosófica. Muchos de sus trabajos tienen intenciones políticas, que plantean cambios en nuestro mundo. Junto al mensaje humanista, supuestamente radical, encontramos en muchos de ellos, la paradoja

VJ Rising,
Tokyo,
2005.



⁹⁶ Entrevista realizada por Blanca Pérez Bustamante a Ben Sheppee en Anexo 2, entrevistas, 2009.

⁹⁷ <http://www.lightrhythmvisuals.com>.

⁹⁸ <http://vj.tv>.

⁹⁹ http://www.lightrhythmvisuals.com/gallery/v/events_001/lrv_r2/

¹⁰⁰ <http://www.shantellmartin.com>.

de que trabajan o son o patrocinados por multinacionales y empresas que tratan de consolidar aún más el estado de cosas. Estos artistas juegan con el caos postmoderno aunque a veces tratan de ordenarlo para dar un sentido coherente e intencional a lo que hacen. Parecen no resignarse por describir el mundo, sino que se empeñan también en cambiarlo.

4.4. Teoría y práctica del VJ

4.4.1. DJ y VJ: compatibilidades y especialidades

A la hora de considerar la creatividad del movimiento artístico que viene siendo denominado *vjing* (dentro del *visual art*, con videoartistas y compositores integrados en la comunicación cultural), conviene precisar lo que ellos mismos entienden sobre su proceso creativo, para lo cual hemos acudido a la consideración de una serie de entrevistas ya realizadas con destino a los medios de comunicación de la propia industria musical. También usamos las entrevistas que nosotros hemos realizado durante los últimos años, algunas de las cuales incluimos en el apéndice de este trabajo.

En principio interesa considerar la relación entre *djing* y *vjing*, los medios, la *performance*, la presencia en museos y centros de exposiciones, en la televisión, en los clubs y en la comunicación masiva. En este sentido Matt Black considera que *“la relación entre djing y vjing se expresa en que vjing incluye todo lo que es el djing*¹⁰¹. Lo explica precisando que *“en los años ochenta el DJ era el nuevo artista, el entretenedor y la superestrella. Durante los últimos veinte años lo ha seguido siendo. La idea del DJ como chamán ha sido comercializada, y esto lo ha devaluado en cierta forma. Espero*

que el vjing no pueda sufrir lo mismo”¹⁰²

El propio Matt Black explica la función del DJ reconociendo que ellos nacieron de este modo: el DJ empezó a hacer discos manipulando fuentes de sonido a tiempo real. Empezaron con esa idea, la de hacer discos con sesiones que captaran el sabor de la mezcla entre sonidos y la fiesta. Se metieron en el estudio para mezclar y a la vez eran los productores de su trabajo.

Continúa Black explicando el tipo de trabajo que se efectuaba: *“lo primero que hicieron —ellos y los DJ en general— fue una cinta y copias de la misma: ellos fueron sus propios productores. Fueron a la fábrica, no usaron sus nombres reales. De alguna manera usaban parte del trabajo de otra gente en sus remezclas. No se sabía si era legítimo. Lo acabó siendo. Lo de los DJ haciendo discos fue una idea que empezó a expandirse: Soul to soul, Jazzy Bee & Nelly Hooper... todo ello tenía un sentido basado en el gusto musical y en los caracteres de la música evolucionada desde el house y el tecno: los DJ parecían tener cierta comprensión de lo quería escuchar la gente”¹⁰³*

Los VJ más relevantes, *The Light Surgeons*, *Hexstatic*, *Eclectic Method*, *VJ Anyone*, *Addictive TV*, *DJ Spooky*, reconocen haber nacido a la técnica y a su creatividad desde el DJ. Hexstatic lo reconoce al manifestar: *“empezamos como DJ al uso pero tuvimos claro desde el primer momento que ya había demasiados en el mercado, así que si queríamos destacar teníamos que ofrecer lo que los otros no ofrecen: imagen. Precisamente ése será el elemento clave de la creación del VJ, que enlaza con la construcción de videoarte y de sus manifestaciones en performance, happenings, ... como se constata al señalar las influencias recibidas por los VJ.*

Geoff Gambler de *The Eclectic Method* manifiesta que *“en primer lugar somos DJ, tocamos la música, y sabemos de los incidentes técnicos que establece nuestra labor*

¹⁰¹ Entrevista realizada por Blanca Regina Pérez-Bustamante a Matt Black de Coldcut en Anexo 2, entrevista nº1, Junio 2007.

¹⁰² Entrevista a Matt Black, op. cit.

*sin el vídeo. A menudo nosotros mismos nos llamamos vídeo DJ.*¹⁰⁴

Addictive TV confirma este sentimiento: *“El vjing como una práctica en sí misma siempre se ha parecido al djing, en relación a que tienes un artista que está mezclando fuentes, que es algo que hace el DJ.*¹⁰⁵

Por su parte, DJ Spooky afirma que *“de alguna manera, en el mundo del arte, la verdad es que no los veo como entidades independientes. Mi trabajo examina textos: textos compuestos a partir de fragmentos de sonido encontrado, material visual encontrado y material escrito encontrado.”*¹⁰⁶

Aparte de la cuestión sobre la procedencia del VJ de las prácticas de sus predecesores inmediatos, los DJ, estos creadores también reconocen unos orígenes más complejos de sus prácticas y obras audiovisuales, algo que es precisamente la clave de toda esta investigación.

En este sentido, es clarificadora la opinión de Addictive TV al contestar a la pregunta *¿con qué relacionarías los orígenes del vjing?* En opinión de este artista, ello se remonta a una larga historia que enlaza con los cineastas experimentales, creadores de un trabajo audiovisual: *“vjing en sí mismo es un término cuyo origen podemos encontrarlo a finales los setenta pero creo que vjing entendido como creación de vídeo o algún tipo de visuales anteriores al vídeo tiene un camino de vuelta al siglo XX y las primeras producciones de películas. Siempre ha habido cineastas experimentales como Oskar Fischinger o Len Lyle: este tipo artistas estaban creando un trabajo audiovisual y visuales abstractas que ciertamente no podemos llamarlo vjing pero creo que en relación a lo que hacen los muchos VJ, podemos encontrar un origen y remitirlo a las primeras experimentaciones en 1930 y después y en relación a algo más moderno de la cultura VJ.”*¹⁰⁷

¹⁰³ Entrevista a Matt Black de Coldcut, Londres, junio 2007.

¹⁰⁴ Entrevista a Geoff Gambler de Eclectic Method realizada por Blanca Pérez-Bustamante en Anexo2, entrevistas, Madrid, febrero 2009.

¹⁰⁵ Entrevista a Addictive TV, Madrid, op. cit.

¹⁰⁶ Entrevista a DJ Spooky., Zemos 98, abril, 2009.

¹⁰⁷ Entrevista a Addictive TV, Madrid, febrero 2008.

¹⁰⁸ Entrevista Addictive TV, op. cit.

Paralelamente Addictive TV se refiere a los shows experimentales de luz de los años sesenta en clubs como UFO o Round House en Londres, para precisar que *"el vjing moderno es una combinación de diferentes tipos de experimentación de videoperformance, cine experimental, shows de luz experimentales y cultura rave"*.¹⁰⁸

Por su parte, Coldcut definen al vjing como movimiento artístico: *"vjing como sistema de diferentes técnicas, que pueden usarse de múltiples maneras [...] de ahí surgen estilos diferentes que pueden ser desarrollados. Pero también hay una identidad en la que nos interesa el trabajo del otro, una comunidad, una tribu. Parece que hay una comunidad más que un movimiento [...] trabajamos visuales a tiempo real en vivo y en directo, no en el estudio de edición, siendo capaces de improvisar con las imágenes y la música. La espontaneidad es el corazón del vjing. Ahora podemos tomar esas técnicas y esas estéticas y meterlos en el estudio de edición y aplicarlas a la producción. Muchos VJ están cada vez más interesados en crear de forma coherente sus trabajos. Combinar y usar estas técnicas para hacer piezas de trabajo"*.¹⁰⁹

En este sentido entiende que las técnicas de VJ son las mismas que las utilizadas por la televisión y la producción convencional de películas, *"sobre todo en relación con los créditos y títulos en los programas. Creo que algunos estilos y formas han salido de la cultura VJ. Nunca ha habido una distinción clara porque estos ambientes se mezclan. Esos procesos con la imagen son comunes, la influencia es total. Son procesos compartidos: no puede encontrarse un autor. Las técnicas del VJ están en relación con la edición de vídeo a tiempo real, que dan un resultado distinto a la edición estándar [...] La comunidad VJ ha desarrollado herramientas interesantes. Si te vas a una estación de montaje de vídeo, o compras programas como Avid aunque tienen efectos para la imagen, no son muy interesantes, los efectos que busca el VJ son más interesantes. Por ejemplo los efectos free frame, los efectos de vídeo a tiempo real. Los*

efectos se llaman pluggins: existen unos 300 free frame plugins”¹¹⁰

Asimismo es clarificadora la descripción del trabajo del VJ que refiere The Light Surgeons: *“actualmente estamos trabajando a través de plataformas de audio y vídeo, por lo tanto yo no me describiría a mí mismo como un artista visual en tiempo real. Nuestro trabajo combina aspectos de filmación de documental, diseño de animación, fotografía y producción musical. El trabajo de The Light Surgeons siempre ha abarcado diversos media explorados en un contexto en directo. Esto no siempre ha estado relacionado con la manipulación digital. Estoy interesado en la simple interacción de proyección, luz y sombras, así como en un enfoque personal para crear el contenido. Nos fascinan los accidentes felices que tienen lugar en cualquier proceso pero especialmente en el de una performance en vivo”¹¹¹*

Ello permitiría conectar, según Jonathan More, el trabajo del VJ con el videoarte, aunque en una posición algo secundaria, en un principio: *“es interesante ver cómo las remezclas de vídeo en directo, la creación de vídeo en directo, incluso dentro del concepto tradicional en el mundo del arte, el videoarte, no es necesariamente considerado con el mismo peso que la escultura o la pintura. También, en las discotecas, la música, fiestas y eventos se creyó igualmente que la música era más importante que las visuales y así se trataba a las visuales de manera secundaria”¹¹²*

Addictive TV afirma que *“el vjing esta desarrollando su propia lengua: la estética, las películas, los vídeos musicales [...] encuentras VJ que son realizadores de videoclips [...] es una experiencia liberadora. En el pasado editaba para televisión que es un trabajo muy estructurado. Cuando empecé con el vjing experimenté la libertad de mezclar.¹¹³*

En todo caso, lo que está claro para el VJ o artista audiovisual es, por una parte,

¹⁰⁹ Entrevista a Coldcut por Iara Lee. <http://www.furious.com/perfect/coldcut.html>, Modulations, 1997.

¹¹⁰ Entrevista a Coldcut por Iara Lee. <http://www.furious.com/perfect/coldcut.html>, Modulations, 1997.

¹¹¹ Entrevista realizada por Mia Makela a Chis Allen de The Light Surgeons, 2008, Sevilla, www.zemos98.org/spip.php?article710.

¹¹² Entrevista por Blanca Pérez Bustamante realizada a Jonathan More de Coldcut, Anexo 2. Entrevistas, Agosto 2007, Londres.

¹¹³ Entrevista por Blanca Pérez-Bustamante realizada a Addictive TV, Madrid, Febrero, 2008, Anexo 2, entrevistas.

su propia especialización y su propia profesionalidad. Ciertamente es también que las expectativas del progreso tecnológico harán que cada vez sea más grande el colectivo *vjing*, colectivo, en términos generales, plural es decir, con creaciones artísticas generalmente realizadas por un colectivo.

Asimismo ha de destacarse la expansión de la cultura VJ en todo el mundo tal como recuerda Addictive TV: *“la cultura VJ está en todo el mundo, conozco VJ de Guatemala a Singapur. Se han establecido grandes escenas que incluyen Japón, los EE. UU., el Reino Unido, Alemania, y lugares como Holanda y España, pero también hemos trabajado con VJ en México y en China. Creo que si fuéramos a buscar en la mayoría de los países donde hay una especie de club de música encontraríamos VJ activos. Hay diferencias regionales. También hay cosas como la historia artística del país que puede tener demasiada influencia, pero no hay reglas y realmente todo se construye sobre el gusto individual”*.

4.4.2. El VJ entre la imagen y el sonido

Relacionado con todo este proceso definidor está la gran cuestión que fundamenta la creación artística y la producción del VJ, y es la que corresponde a la imagen y el sonido y a la concepción que de cada uno de estos elementos básicos tienen los propios creadores.

Para Coldcut, *“no se puede trabajar con el sonido y la imagen por separado sino conjuntamente. Hay que combinar gran cantidad de intereses y habilidades y eso está facilitado por los ordenadores”*¹¹⁴

En palabras de Jonathan More, *“tiene que haber una conexión entre ellos. Quitamos el sonido de una película en el momento más romántico, cuando están dos amantes en*

*la cubierta del Titanic. Si quitas el sonido de eso no creo que te produzca el mismo impacto: tenemos oídos, tenemos ojos, así creo que se produce, de hecho, un doble impacto. Y, por otra parte, no podemos dejar de mirar: el ser humano no ha parado de ver imágenes en movimiento, desde el fuego, el agua, hasta la televisión. Vas a un bar y si hay un televisor, incluso si no tiene sonido, sigues poniendo un ojo en ella. Existe una íntima relación entre los dos”*¹¹⁵ Geoff Gambler de Eclectic Method, comenta que *“para nosotros, la imagen y el audio deben ir de la mano rítmicamente”*¹¹⁶

En la práctica de los VJ se producen situaciones muy interesantes. Por ejemplo, en una actuación en un determinado bar o local nocturno puede ponerse en solfa la idea del predominio de la imagen en nuestra época, algo que parecía irrefutable. Lo explica muy bien Hextastic: *“los seres humanos le damos más importancia a la vista que a cualquier otro de nuestros sentidos y en cambio, los visuales que se proyectan en la discoteca no cuentan con un rango superior a la calidad de la bebida o, por descontado, a la propia música [...] la gente valora que existan visuales en un local pero, en cambio, no los echa de menos cuando no se proyectan. Por el contrario, si en un local se va la música rápidamente empezarán a aparecer los primeros silbidos”*¹¹⁷

Cada producto elaborado por un mismo autor tiene una distinta apreciación de la imagen que conviene, así el propio Hexstatic manifiesta *“nos hemos vuelto más abstractos que nunca en nuestro último trabajo Master-View porque en realidad es un collage de trabajos en formatos muy diferentes. Pero también es cierto que en nuestras actuaciones en clubs preferimos lanzar imágenes más literales, es decir, que el público reconozca lo que está viendo en pantalla, porque entonces se produce un efecto muy pop, el público reconoce lo que ve y de esta manera se sumerge en la música con más ímpetu”*.

¹¹⁴ Entrevista a Coldcut por Iara Lee. <http://www.furious.com/perfect/coldcut.html>, Modulations, 1997.

¹¹⁵ Entrevista realizada por Blanca Pérez Bustamante realizada a Jonathan More de Coldcut, Anexo 2, entrevistas, Londres, agosto 2007.

¹¹⁶ Entrevista realizada por Blanca Pérez-Bustamante a Geoff Gambler de Eclectic Method en Anexo2, entrevistas, Madrid, febrero 2009.

No hay o no debiera haber en el trabajo del VJ predominio de la imagen sobre el sonido o viceversa. Sin embargo, Matt Black afirma que la música es capital en su trabajo de VJ, desde un punto de vista económico o comercial: *“la música es la columna vertebral de lo que hacemos, porque es el producto que tenemos que vende mejor. Eso es porque la gente entiende el concepto de compra de música. Pero no entienden los tipos de compra de los productos que queremos realmente hacer y vender”*.¹¹⁸

Dos cuestiones importantes en el ámbito de la creación VJ son, de un lado, el gran avance tecnológico y, de otro, su consecuencia principal: la facilidad para la mezcla y la fusión tanto de músicas como de sonidos e imágenes.

Para Matt Black el avance tecnológico ha venido a facilitar la producción musical por parte de los creadores audiovisuales *“la cosa buena acerca de la música es que durante los últimos diez años se ha producido esta revolución en la música bricolaje. La gente puede realmente permitirse el lujo de ahorrar y obtener algunos equipos. Configurarlos en la casa y empezar a hacer música allí es tan bueno como cualquier cosa que venga de un estudio de grabación profesional. En muchos casos mejor, porque no están gravados por los gastos y por los condicionamientos que a menudo hace que la música resulte aburrida. Esta situación es un producto de la tecnología, es un producto de la tecnología digital. Es una forma de música que no puede suceder sin estas facilidades y avances”*.¹¹⁹

Estaríamos pues ante una cultura nueva basada en la mezcla, muy facilitada por el predominio de las tecnologías digitales. Es el terreno del *sampler*, es decir, de lo que posibilita este artefacto, capaz de reproducir grabaciones, de modificarlas, mezclarlas, etcétera.

¹¹⁷ Entrevista realizada a Hexstatic por www.residentadvisor.net.

¹¹⁸ Álbum: Coldcut, *Let Us Play*, Ninja Tune, 1997.

¹¹⁹ Entrevista a Coldcut por Lara Lee. <http://www.furious.com/perfect/coldcut.html>

DJ Spooky destaca la función del *sampler* “*está todo conectado: me gusta pensar que el proceso del muestreo tiene que ver con la colisión entre los resultados esperados e inesperados del collage [...] Es un proceso que ha creado a toda una generación de músicos, ingenieros de software, escritores de códigos y sí, artistas normales, liberados de las restricciones con que los géneros más antiguos limitaban la manera en que la gente podía percibir su trabajo [...] Como compositor, mi material es desinhibidamente complejo y, como artista, gran parte de mi trabajo es un ensayo sobre la forma lírica de poesía y música combinada con las bellas artes. Multimedia, las artes digitales y una sensación de interconexión impulsan mi investigación sobre cómo puede evolucionar la creatividad en un mundo, como el nuestro, basado en la información*”.¹²⁰

4.4.3. El mensaje político, el cambio tecnológico y el cambio generacional

La preocupación política y de cambio social tan generalizada en los creadores del videoarte parece también latente en los principales protagonistas del fenómeno VJ.

Para Coldcut, “*Las nuevas tecnologías nos han obligado a cambiar la manera en que pensamos acerca de nosotros mismos y nuestro medio ambiente*”.¹²¹

Sobre la base de la integración entre las máquinas y los seres humanos, se desarrollan otros valores que dan contenido a la práctica de estos artistas: el valor de lo espiritual, la sabiduría de las antiguas civilizaciones y la interconexión entre las experiencias y las ideas. Matt Black, líder de Coldcut, entiende que nada es totalmente falso ni totalmente verdadero, ni totalmente blanco ni negro, y su obra lo refleja, cumpliendo con cierto relativismo, característico de la Postmodernidad¹²². Consecuentemente en su trabajo y en su manera de entenderlo la clave es también la mezcla de las cosas, otro rasgo postmoderno “*porque lo que realmente Coldcut*

¹²⁰ Entrevista a DJ Spooky por Zemos 98 <http://www.zemos98.org/spip.php?article1319>, mayo 2009.

¹²¹ Entrevista a Coldcut por Lara Lee. <http://www.furious.com/perfect/coldcut.html>, Modulations, 1997.

¹²² David Lyon: *Postmodernidad*, Alianza, Madrid, 1994, p. 23.

*hace es mezclar las cosas, personas, experiencias, registros, analógicos, digitales, juguetes y herramientas. Mezclar para obtener cosas nuevas, híbridos”*¹²³

Las posiciones políticas de estos artistas suelen ser herederas de las vanguardias de los sesenta y del movimiento *hippie*. Por ejemplo, el paralelismo en la protesta contra la guerra de Irak frente a la protesta contra Vietnam es evidente en muchos trabajos. En alguna medida esta posición aparentemente progresista está manifestada por Matt Black en una de las entrevistas que ha dado y que estamos considerando en el presente texto manifiesta que *“es muy importante mantener el flujo a un alto nivel debido a las culturas que tratan de deshacer la discontinuidad, que tienden a ser más opresivas en el planeta, como el tercer Reich, los regímenes comunistas, y que intentan hacer todo normalizado, en la música y en la ciencia, que trata de conformar un mundo ordenado y estructurado, cosa que evidentemente no lo es. La gente como los artistas y músicos y la gente que protesta por cosas a menudo son los menos valorados, pero los miembros de la sociedad que a menudo generan la discontinuidad mantienen viva la cultura. Las cosas cambian y por ejemplo, en Gran Bretaña, los conservadores tenían su manera de pensar y habrían permanecido en el poder para siempre, pero la gente protesta y, finalmente se deshizo de ellos. Estamos viviendo en diferentes maneras, estamos tratando de hacer nuevas cosas con la ayuda de las máquinas, porque más y más cosas que suceden en la sociedad van a ser controlados por las máquinas.*

Lo que Matt Black está manifestando es que la sociedad avanza a golpes de discontinuidad, que es tanto como decir con las pequeñas revoluciones que dan nueva forma a las cosas, todo ello favorecido por la gran transformación tecnológica que sufrimos. Hay creadores que en muchos casos defienden proyectos marginales que finalmente son devorados por la propia sociedad consumista, argumento en

¹²³ Entrevista a Coldcut por Iara Lee. <http://www.furious.com/perfect/coldcut.html>, Modulations, 1997. La entrevista fue realizada en el verano de 1997 en la oficina de Ninja Tune en Londres con Matt Black y su colaborador multimedia Robert Pepperell.

muchas ocasiones irrefutable pero que no puede generalizarse puesto que muchos creadores mantienen unos niveles importantes de dignidad y de independencia ante el mercado y desde luego, son respetuosos de sus propias ideas, entre las que ocupa un lugar importante la transformación de la sociedad en la que viven.

En líneas generales podría decirse que grupos como Coldcut avanzan teorías muy particulares de no demasiado peso intelectual, aunque con una perspectiva radical de transformación y mejora de nuestra sociedad, en torno a conceptos como fusión, hibridación, solidaridad y discontinuidad.

Se apuesta por una práctica artística vinculada a la realidad, no frívola ni necesariamente orientada al mercado, una práctica orientada a la transformación, desde una perspectiva democrática y de izquierdas.

La preocupación política enlaza con otras dos preocupaciones como son la referida al cambio climático, más bien, entendida como la lucha contra el abuso que se hace sobre la naturaleza y los temas de la energía. En este sentido, hemos de hacer una consideración especial del *tour* que realiza actualmente por toda Europa Coldcut con su especial *AV film Energy Unión* y con su instalación interactiva *Gridio*, organizando discusiones y grupos de trabajo sobre este debate.

Coldcut ha producido un audiovisual, *Intelligent Energy*, para la gira que realizan por doce países europeos entre 2009 y 2010¹²⁴, bajo el patrocinio de la Unión Europea y la colaboración de Friends of the Earth, la federación ambientalista de base más grande del mundo, que cuenta con 77 grupos nacionales y alrededor de 55.000 grupos locales en cada continente. Cuenta con más de 2 millones de miembros y seguidores en todo el mundo, con el objetivo de ayudar a crear sociedades ambientalmente sostenibles y socialmente justas.

¹²⁴ La *Energy Union Tour 2009* girará en ciudades de Alemania, Hungría, Austria, Eslovaquia, Croacia, Eslovenia. La *gira 2010: Croacia, Eslovenia, Bulgaria, Alemania, España, Holanda, Bélgica, República Checa, Reino Unido*.

El mensaje es el de denunciar el antiguo poder de la energía, energía contaminante, emisiones de gases, quema de combustibles y cambio climático, planteando la cuestión de los recursos energéticos, la alta dependencia de las importaciones de energía, defendiendo la energía inteligente sobre la base del ahorro y la producción de energías renovables.

En una entrevista realizada, explicativa de *The Energy Unión Tour*¹²⁵ Matt Black manifiesta que *“como artista quiero que mi trabajo sirva para algo y la política es un buen tema porque está conectada directamente a mi vida y a mi experiencia”*.

¹²⁵ <http://www.energyunion.eu/en/downloads/general>

La gira se hace en tren. Conviene precisar que la Unión Europea, que patrocina este *tour*, tiene una política destinada a la revitalización de los ferrocarriles como sistema de transporte más limpio y más barato.

Como puede verse, Coldcut también es un grupo representativo de la escena VJ respecto a las cuestiones ecológicas sobre las que se comprometen, cumpliendo otro rasgo postmoderno que, en este caso, intenta huir del nihilismo y plantear cierta búsqueda de sentido.

Esta obra de Coldcut titulada *Energy Union* presenta, por ejemplo, una idea de solidaridad con la humanidad y la naturaleza: se abre con una imagen del planeta tierra desde el espacio y seguidamente se articulan ritmos sonoros con secuencias de relámpagos y de otros fenómenos naturales, agua rompiendo en olas en unos acantilados, cataratas y otras secuencias de naturaleza en vivo. Se trata de recrear artificialmente, ideas de vuelta a la naturaleza con imágenes impactantes y un ritmo sonoro muy dinámico. Se plantea con ello una crítica al excesivo consumo de energías no renovables, perjudicial para nuestro clima y nuestro mundo. Hay un intento literal de concienciación sobre el peligro de la energía nuclear, por

ejemplo, de forma muy concreta, con rótulos y frases de denuncia.

4.4.4. Vjing y tecnología

Sin género de duda, junto al concepto y la estética, la tecnología es la que se ha convertido en el principal arma de los profesionales emergentes que trabajan en la *interoperabilidad* entre sonido e imagen, realizando una práctica audiovisual que incluye numerosas formulaciones híbridas en función de su creatividad.

El desarrollo de las herramientas que permiten la construcción de objetos audiovisuales no limita sin embargo las actitudes creativas, conocimientos y sensibilidades que dan forma a las distintas prácticas.

A la hora de considerar la opinión dominante sobre el cambio y los avances tecnológicos, destacamos las apreciaciones de Coldcut, creadores del *software* Vjamm: *“se puede hacer de todo desde nuestras computadoras portátiles, que es un avance significativo desde que empezamos a actuar en directo: en términos de uso de software utilizamos Ableton Live¹²⁶ y nuestra propio software Vjamm para imágenes. También usamos un Pioneer DVJ-X1 y manipulamos imágenes con Vjamm que se complementan muy bien”*.¹²⁷

TheLightSurgeons percibe la evolución a mayor en las posibilidades de la tecnología moderna. *“Creo que será posible ver una mayor interacción entre la audiencia y el espectáculo, lo cual sería muy interesante. Las posibilidades de la tecnología móvil pueden llevar a efecto algunos desarrollos inesperados en este área. En este preciso momento, la cantidad de hardware y de instrumentos nuevos me resultan muy excitantes. ¡Acabo de iniciarme en el MIDI¹²⁸! Estamos preparando un espectáculo en el que estrenaremos ese instrumento nuevo llamado Tenori-on, que tiene un magnífico*

¹²⁶ Ableton Live es un secuenciador de audio y Midi, aplicación también conocida como DAW (Digital Audio Workstation) para los sistemas operativos Windows y Mac OS X. Ableton Live está pensado tanto para la composición musical como para la música en directo.

¹²⁷ Entrevista a Coldcut, anexo 2, 8 de febrero de 2006.

¹²⁸ MIDI son las siglas del (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales), un protocolo de comunicación serial estándar que permite a los computadores, sintetizadores, secuenciadores, controladores y otros dispositivos musicales electrónicos comunicarse y compartir información para la generación de sonidos.

interfaz. Estoy deseando dar mayor salida a nuestro trabajo mediante su publicación en la red y en formato DVD”.

La tecnología para Hexstatic es una obsesión. Pero no sólo para la creación sino también para la difusión de sus trabajos audiovisuales: *“Imagínate si estamos obsesionados con la tecnología que me he comprado un móvil de última generación para poder actualizar los contenidos de nuestra web (www.hexstatic.tv). Es muy importante que la gente tenga contacto con nuestros trabajos audiovisuales para que sepan que es lo que hacemos así, que incluso cuando estamos de gira nos preocupamos por renovar sus contenidos”*.¹²⁹

La mejora de la tecnología acaba siendo acompañada en la mayoría de los casos por una reducción de los costes para su adquisición. Eso posibilita que haya más personas que desarrollen una vocación para trabajar en las artes visuales, pero también conlleva peligros. VJ Anyone lo observa del siguiente modo: *“La principal ventaja de la tecnología cada vez más accesible es que se vuelve transparente. La gente no presta atención a la cantidad de proyectores que hay. En un acto con un despliegue en tecnológico millonario hay muchas personas que dicen ‘¿cómo se hace?’, en lugar de prestar atención a lo que se dice a través del medio. Realmente muchas veces se pone énfasis en el uso de tecnología de vanguardia y en la preparación de la actuación, en vez de ponerlo en los aspectos de la narrativa visual que se propone”*.¹³⁰

La tecnología en el VJ marca la narrativa de las prácticas artísticas. Sin embargo, conviene no olvidar que estas herramientas técnicas en constante avance, tan sólo constituyen un medio para vehicular unos contenidos narrativos que, a la postre, son los que finalmente importan.

¹²⁹ Entrevista realizada por Mondodr a Addictive TV (Graham Daniels), 2010.

http://www.mondodr.com/report/interviews/190191/addictive_tv.html.

¹³⁰ Entrevista realizada por The Thing is a VJ Anyone, enero 2008.

<http://thethingis.co.uk/2008/01/05/interview-with-vj-anyone/>

4.4.5. Creatividad, escenarios y perspectivas culturales

Preocupa la cuestión de la creatividad. ¿Se encuentra en peligro por la posibilidad de acceder a los instrumentos tecnológicos cada vez más automáticos y avanzados? ¿O quizás estos instrumentos la democratizan y favorecen? Matt Black se lo plantea: *“Creo que a la gente rara vez se les da la oportunidad de ser creativos. En general, la gente tiene un trabajo y luego va a ver una película o algo así. Todo el dinero que han ganado en ese trabajo se gasta en estos objetos. Estos objetos culturales son una especie de liberación. Pero mi opinión es que las personas nunca tienen la oportunidad de realizar su propio potencial creativo. Hemos hecho las instalaciones de arte, por ejemplo, en una galería de Glasgow, con varios botones que se pueden presionar, y con imágenes que vienen dispuestas en la pantalla. Cualquiera puede utilizarlas para hacer su propio vídeo. Personas de todas las edades, desde niños a ancianos, se sienten más vivos cuando la usan porque notan que están haciendo que algo ocurra y su energía creativa está siendo realizada”*.¹³¹

Una cuestión fundamental son los espacios: para The Light Surgeons, *“mi espacio ideal sería algo a mitad de camino entre un club y un teatro, algo del tipo cabaret multimedia. Como nosotros mezclamos narración y música, es agradable tener a la gente esperando, sentada informalmente, pero también lo es darle la libertad de poder moverse por ahí. En nuestros espectáculos, el plano de proyección puede ser muy distinto según el ángulo desde el que se vea, por eso está bien darle a la gente la opción de explorar este aspecto. Sería un lugar con una pista de baile hundida, asientos agradables y acogedores dispuestos en diferentes niveles, ¡y un bar sin colas!”*.¹³²

Graham Daniels de Addictive TV dirá: *“nos gusta hacer todo tipo de eventos y entornos, desde escenarios grandes a fiestas íntimas en espacios de arte, incluso hemos actuado*

¹³¹ Entrevista realizada por Iara Lee a Coldcut, 1997, <http://www.furious.com/perfect/coldcut.html>.

¹³² Entrevista realizada por Mia Makela a Chris Allen/The Light Surgeons, 20 febrero 2008 <http://www.zemos98.org/spip.php?article710>.

*en una playa en Abu Dhabi. Los cines pueden ser grandes, cuanto más grande sea, mejor: cuando tocamos en el IMAX de Londres fue impresionante, con una pantalla grande y sonido envolvente un despliegue liberador al tiempo que aterrador. Me gusta bastante el tipo de espacio gran almacén, siempre que la acústica sea buena. Hemos hecho un gran espectáculo en Moscú recientemente en una antigua fábrica con una atmósfera generada por la multitud realmente fantástica [...] El espectáculo en silencio, o con auriculares es un gran formato para el audiovisual hace que la gente se centre en lo que está pasando y se les puede oír cantar a lo largo de la actuación a todos ellos fuera de sintonía, lo cual es bastante divertido.*¹³³

Por último hagamos una referencia a la formación, a veces vinculada, a la vinculación con una institución universitaria o académica. Usualmente, los VJ poseen importantes colecciones de música y archivos de imágenes. A veces las buscan fuera, las alquilan o las compran. Como ejemplo, la compra de imágenes a Greenpeace. Esos materiales también son útiles para la formación o la enseñanza, ya sea a título individual, ya en instituciones.

Mia Makela lo manifiesta del siguiente modo, refiriendo primero su experiencia como docente: *“Yo formaba a la gente en la creación de multimedia en la escena audiovisual en Barcelona desde 2000-2003, organizando cursos de Nato, técnicas hacker, eventos audiovisuales, exhibiciones y fiestas. Fue una época excitante. Ahora continuo organizando talleres sobre creación audiovisual a tiempo real en España y en Europa, tratando de ayudar a la próxima generación dándoles aire entre sus píxeles. Telenoika organizó VideA Festival VJ muchos años en Barcelona. Es considerado como el primer festival VJ en el mundo. Existen muchos VJ pero no muchos proyectos de live cinema”.*

¹³³ Entrevista realizada por Mondodr a Addictive TV (Graham Daniels), 2010.

Al recordar su experiencia, planteará su preocupación y objetivos en torno al *live cinema*, precisamente el de realizar una tesis doctoral: *“Creo que todo esto viene de la necesidad de definir esta escena, para hacer que tenga sentido, para ser comprendida por un público mayor. Incluso pienso que he disfrutado del caos creativo que hemos estado viviendo en estos últimos años, libres de la coacción de ser definidos como arte y siendo puestos en un bonito paquete y vendidos al público. Por ahora estoy escribiendo mi tesis sobre el arte audiovisual a tiempo real, y por el momento he encontrado que básicamente no hay nada escrito de todo esto, la historia como una red de influencias, artísticas y técnicas, ideas que van desde la sinestesia hacia el primer videoarte, desde los estroboscopios hasta la obra total”*.¹³⁴

En este sentido, nuestro trabajo también pretende explicar los orígenes y articular definiciones en torno a unas prácticas artísticas que están en consonancia con los tiempos actuales. Los contactos y las colaboraciones entre artistas y académicos, y también entre artistas-académicos o académicos-artistas posibilitan el avance de unas prácticas que recogen el espíritu de las vanguardias audiovisuales durante los últimos cien años. Son, en cierto modo, prácticas explicativas de nuestro tiempo y nuestra cultura.

¹³⁴ Entrevista realizada por Jean Poole, *Solu Dot Org: interview*, octubre 2005. <http://www.skynoise.net/2005/10/06/solu-dot-org-vj-interview/>

CONCLUSIONES

La cultura audiovisual se ha convertido en objeto de atención científica, cultural, económica y social, dada la riqueza de las prácticas establecidas y su condición de área emergente. Esta condición se fundamenta en la creciente ubicuidad de los medios digitales combinada con el poder de la tecnología actual, que proporciona la plataforma perfecta para la actividad audiovisual, una actividad fundamentada en la interoperatividad entre el sonido y la imagen que permite la emergencia y el desarrollo de nuevas prácticas audiovisuales. De este modo el videoarte, el live cinema, y la creación audiovisual y en suma el desarrollo de las artes visuales se ha constituido en un discurso actual en el mundo de la cultura y de la academia, facilitado por el desarrollo tecnológico, que permite articular nuevas técnicas, nuevas estéticas, nuevas ideas y nuevos instrumentos en nuestro mundo actual en el que lo audiovisual parece convertirse en verdadera expresión de nuestro tiempo. A continuación enumeraremos las siguientes consideraciones a modo de conclusión.

1. La creatividad del live cinema, VJ y *performances* se ha consolidado en las últimas décadas del siglo XX y en las primeras décadas del siglo XXI y aún cuando sus fundamentos artísticos se han definido inicialmente en los Estados Unidos, en los grandes países de la Europa occidental y en Japón, se ha convertido finalmente en un fenómeno global que se extiende a todos los continentes y que permite constituir redes de conocimiento y manifestaciones artísticas en citas internacionales, en grandes museos, en escenarios diversos y en pequeños lugares de representación. De este modo la cultura visual digital ha permanecido vigente en la primera década del siglo XXI, desarrollándose la producción de *performances* audiovisuales nacidas de la creación y ejecución de obras a tiempo real y con

un carácter efímero, y paralelamente desarrollándose la cultura visual digital, el *expanded cinema*, el *live cinema* el videoarte y la creación audiovisual con su propia estética y lenguaje.

2. La nueva cultura digital posibilita una amplia diversidad creativa que viene conduciendo tanto a la exploración de nuevas formas expresivas y estéticas cuanto a la generación de proyectos y programas desarrollados por artistas vocacionales siguiendo un tratamiento pluridisciplinar en el que se conjugan fotografía, vídeo, animación, música y otras manifestaciones artísticas y culturales. El fenómeno del *live cinema*, del VJ y del propio videoarte puede considerarse de este modo, como una manifestación de la cultura postmoderna constituida en definitiva por una pluralidad de subculturas que adquiere su propia legitimación y coexiste con otras subculturas que logran reconocimiento social.

3. El fenómeno VJ y de la creación audiovisual es, ante todo, un fenómeno de la globalización y de la hibridación, es un fenómeno de trayectorias dispersas y de múltiple temporalidad y enlaza con la dimensión excéntrica del arte contemporáneo, pero a su vez tiene sus raíces en el largo proceso que ha transformado la creación artística y técnica de la imagen en movimiento y la evolución del sonido y, consecuentemente, de la transformación musical clásica y popular.

4. Las imágenes y su manipulación son, junto a la expresión hablada y escrita, el principal modo de expresión realizado por la especie humana, que a lo largo de las civilizaciones ha venido desarrollando los efectos sobre la luz y sobre el color generalizando instrumentos como la cámara oscura, utilizada por artistas y científicos, pero también para fines recreativos y de entretenimiento, y asimismo como instrumento político. La fantasmagoría causó fascinación anticipando los movimientos de cámara del siglo XX como el *zoom*, el seguimiento de una persona, la disolución y la superposición.

5. A los avances científicos que se fueron logrando desde los orígenes de la fotografía debemos unir los que permitieron finalmente el desarrollo del cine tras la observación de que el ojo humano pudiera retener las imágenes durante una fracción de segundo, permitiendo demostrar el principio de la ilusión del movimiento. Sucesivos descubrimientos confluían en la creación de máquinas que descomponen el movimiento, explorando el fenómeno de la persistencia de la retina, básico para la teoría de la imagen en movimiento y del cine.

6. La cinematografía se convertiría en uno de los acontecimientos del arte contemporáneo, pudiendo generar copias y constituyendo un verdadero imperio de los sentidos que atrajo a los grandes públicos para conocer una filmografía que a su vez, exploraría el propio potencial narrativo del nuevo medio. Las vanguardias cinematográficas abarcarían una inmensa variedad de tendencias en la historia del cine, representando una desavenencia total del color, de las normas, de la competición y del lenguaje estético, suponiendo en gran medida una denuncia contra las formas de artes instituidas y presentando una imagen crítica del mundo y una posibilidad de generar un nuevo mundo ideal.

7. La cinematografía asume la influencia de las grandes corrientes culturales: expresionismo, impresionismo, dadaísmos, siendo de especial consideración para el interés de la creación audiovisual, el desarrollo del fragmentarismo y la idea del *collage*, en ocasiones con asociaciones arriesgadas y superposición de imágenes. El Neorrealismo italiano, el Free Cinema británico y la Nouvelle Vague francesa, consagran una nueva idea y un cine testimonial, con fuertes innovaciones estéticas y ruptura con el lenguaje cinematográfico.

8. El nacimiento del desarrollo de la televisión colocará a la cinematografía ante el desafío de atraer a la audiencia, lo cual en gran parte origina el crecimiento de las

pantallas y el desarrollo de sistemas como el *cinerama*, el *cinemascope*, *vistavisión* y el cine 3D. Paralelamente se producen movimientos que recuperan la esencia de la cinematografía y despojan al cine de efectos y recursos especiales, considerando que así se volverá a la verdad esencial en beneficio de una creatividad más artística o alternativa.

9. Las novedades tecnológicas afectaran decisivamente a las artes visuales, y consecuentemente a la cinematografía, desarrollándose el cine digital, que utiliza las nuevas tecnologías para la grabación distribución y proyección de películas, caracterizado entre otras razones por la alta resolución de las imágenes y por las sobresalientes posibilidades de post-producción, si bien generando abundantes disputas en torno a su naturaleza intrínseca. Asimismo Internet ha constituido un gran desafío para la industria cinematográfica por sus continuos avances, entre ellos, la mayor resolución de los sistemas digitales frente a los analógicos, la mayor dimensión espacial, la mayor dimensión tonal el mayor control del color y otras innovaciones como el surgimiento de las redes de intercambio de datos P2P.

10. Si la imagen, y fundamentalmente según nuestro análisis, la imagen cinematográfica, ha experimentado grandes transformaciones a lo largo del siglo XX, que van desde que los Lumière cuando inventaron el cinematógrafo hasta nuestro días, no menos cambios ha sufrido el sonido reflejado en la evolución de la música clásica contemporánea desde la ruptura de la tonalidad. La postmodernidad en la música no sería sino una consecuencia de la exterminación del componente concreto y sensible y la articulación de una alternativa a la concesión clásica, suplantando el vacío dejado por el sistema tonal. Schoenberg, acomete en el terreno de la música, la ruptura definitiva respecto a las formas convencionales, consciente de lo revolucionario de su creación, planteándose el *dodecafonismo* como una alternativa de vanguardia que sufrirá amplias evoluciones. Messiaen

trabajaré con ese idealismo integral absorbiendo influencias musicales exóticas. Por último, Stockhausen, se convertirá en el pionero de la música electrónica.

11. Pero la gran figura de la música experimental contemporánea y paralelamente el iniciador del *performance* —organización de eventos multidisciplinares—, será John Cage, que libera a la composición del compositor borrando la distinción entre lo que es música y lo que no, promoviendo el silencio, utilizando sonidos encontrados y creando un *collage* de sonidos al azar. Cage exige al oyente escuchar de una manera diferente, más integrada, convirtiendo de este modo la música experimental en un nuevo género musical, caracterizado por trabajar con formas e ideas no totalmente desarrolladas y buscando nuevos estímulos, como agregar objetos a los instrumentos digitales y crear nuevos instrumentos.

12. Paralelamente Pierre Schaeffer impulsará el concepto y producción de música concreta, música interpretada por medio de aparatos electrónicos experimentando con sonidos grabados: colocando los sonidos al revés, ralentizándolos, acelerándolos y yuxtaponiéndolos con otros sonidos, técnicas que por entonces eran virtualmente desconocidas.

13. Las últimas décadas del siglo XX, estarán marcadas por la evolución de la creación musical electrónica permitiendo la informática la extensión y la facilitación de la experimentación en aquellos ámbitos, llegándose así a la reciente propuesta de Panayiotis Kokoras, que introduce el término *morphopoesis* para describir una nueva fórmula musical acumulada, constituyéndose como una herramienta analítica para analizar, escuchar y hacer música de todas las clases, extendiéndose desde la música electroacústica a la música instrumental y vocal.

14. Si la música clásica ha sufrido una gran transformación en su contenido, en su forma y en su lenguaje, no menos ha sucedido con la música popular, que

desarrollaba sobre todo desde la II guerra mundial su propia gran transformación consagrándose en la década de los 50 el *rythm & blues*, y desde la segunda mitad de esa década el *rock & roll*, calificado por las autoridades americanas de aquel momento como una música de influencia corruptora. El proceso de transformación se vinculaba a la contracultura desarrollada en la década de los sesenta, al tiempo que continuaban los avances tecnológicos que comenzarían con la introducción de la tecnología FM. Los nuevos géneros de la música, como por ejemplo el *rock* psicodélico, rechazarían la cultura musical dominante y también desempeñaría una importante función en el cambio social, la cultura pop.

15. En aquel contexto surgirá y se desarrollara la actividad del DJ, actividad favorecida por la evolución tecnológica que permitirá trabajar con mezcladores y reproductores de sonido, mesa de mezclas, amplificadores de sonido y cualquier *hardware* o *software* elaborado para procesar el sonido. Los DJ promocionarían los nuevos ritmos, *rock*, *pop*, *reggae*, *punk*, *death metal*, *hip-hop* y música *dance*.

16. Los orígenes del término DJ no están claramente definidos. Se considera que Marc Martin Block, sería su primera estrella en los años cuarenta, cuando para rellenar los espacios de boletines e informativos decidió colocar música y finalmente un programa con el que lograría gran difusión. El DJ tendría como función la presentación de una música tras otra, pero la evolución consistiría en la utilización de mezclas y en una interpretación de la música, creando una narrativa improvisada —*remix*—. De este modo la música y su materialización discográfica se convirtieron en elementos de creación, al permitir la evolución tecnológica, trabajar con mezcladores y reproductores de sonido, siendo la composición el resultado de la mezcla de fuentes y el tratamiento de los mismos a modo de *collage* musical.

17. Los DJ alcanzaron gran fama promocionando los nuevos ritmos y consagrándose como figuras influyentes de la producción e industria musical, haciéndose míticos algunos de los lugares donde trabajaban fundamentalmente en Nueva York —Salvation II, Paradise Garaje, etcétera—. Con la aparición a comienzos de los ochenta de la derivación de la música *disco* y el origen del *house music* por medio de los sonidos electrónicos, se produciría una gran expansión del fenómeno DJ, que se haría internacional trasladándose desde Europa al resto del mundo, convirtiéndose el *tecno ambient* de la década de los noventa en una manera electrónica de escuchar música, vinculada al desarrollo tecnológico, que hizo posible, precisamente, la expansión de los géneros musicales derivados de la música electrónica y de la propia función de los DJ.

18. Paralelamente al desarrollo de este proceso, se produjo el auge de la *performance*, reconocida desde los sesenta como técnica de creación artística, y ocupando desde entonces un lugar preeminente en la vanguardia cultural, si bien ya había consolidado su presencia desde principios de siglo, a través de una larga proyección de artistas vinculados al dadaísmo, al futurismo, al surrealismo, a la Bauhaus y al minimalismo. En la consagración del arte de la *performance*, tendría un importante protagonismo el propio Cage, reconocido ya como teórico musical, pionero de la música electrónica y de la cultura de vanguardia. Las clases de John Cage estimulan a un grupo de artistas, que manifiestan su voluntad de involucrar al público de modo participativo e interactivo.

19. Es en este contexto en el que surge el videoarte, aparecido en el momento en el que se rompen las fronteras entre las artes tradicionales, participando todas ellas en una misma obra, *performance*, pintura, danza, cine, música, escultura, convergiendo nuevas formas de narración, una práctica interactiva y un medio que permite la combinación de las artes con la realidad virtual y la propia realidad física,

estableciendo un soporte técnico distinto y una heterogeneidad de actividades. Wolf Vostell sería una figura emblemática del videoarte que acuñara el término *dé-collage* para distinguirlo del *collage* tradicional. Pero el más destacable videoartista sería Nam June Paik, considerado el padre del videoarte, especializado en la formación del *dodecafonismo*, gran conocedor de Arnold Schoenberg y Anton Weber, pero sobretodo de Karl Heinz Stockhausen y de John Cage, quien tomará contacto con el movimiento Fluxus, y logrará gran notoriedad con la exposición celebrada en 1963 en la Galería Parnassus en Wuppertal, donde coloca doce televisores con interruptores para que los visitantes provoquen interferencias y un piano de cola cuyas teclas disparaban efectos de luz, a modo de provocadora exposición que ponía de manifiesto la crítica al dominio televisivo.

20. Las *performances* y los trabajos de videoarte ocuparían una importante parte de la cultura de las siguientes décadas, siendo aceptadas por las más exigentes instituciones artísticas —Moma, Museo de Arte Moderno de París, Centro George Pompidou, Kunsteven de Colonia, Feria de Arte de Bolonia, Bienal de Venecia, Documenta de Kassel, festival Ars Electronica de Linz, Tate Gallery de Londres, etcétera—, y por las universidades que, en gran medida, acogieron el mundo del videoarte, creando una nueva línea de investigación y enseñanza. Artistas europeos lograrían prestigio en el arte conceptual, mientras el *happening* y la *performance* tendrían un protagonismo en el proceso de acercamiento de las formas artísticas al público. Nacía una importante línea editorial con trabajos enseguida considerados clásicos, como el *expanded cinema* de Gene Youngblood, sobresaliendo numerosas figuras destacadas al mismo tiempo en videoinstalaciones, *performances*, *expanded cinema*, fotografía y otras manifestaciones del mundo audiovisual, muchas de ellas, expertos conocedores de la estructura técnica visual escenográfica y *performativa*, pero también conocedores de la evolución del mundo de la música, de la imagen y de la cinematografía.

21. Es en este mundo transversal de la creación artística en el que el soporte videográfico se convertiría en uno de los medios mas útiles para la experimentación creativa de las artes visuales, dando lugar a las *videoinstalaciones*, a las *videoperformances*, a los *videoambientes* y a las *videoesculturas*, en las que el vídeo y el ordenador de una parte, se convertirían en protagonistas del proceso de interacción de las obras e integración con el espectador, y por otra, en el instrumento para su registro y documentación. Es en este contexto donde nacerá la figura de los VJ, creadores visuales para la animación en directo, con imágenes en las pistas electrónicas, artistas analógicos y digitales que realizan contenidos en directo para una audiencia.

22. Ante todo el VJ, utiliza como herramienta la síntesis de contenidos y la síntesis de técnicas. El VJ puede proveer animaciones, cine, audio, vídeo y *performance*. Se dice que el VJ ha surgido por razones puramente pragmáticas, que había una exigencia de una nueva experiencia visual: alguien que completase un trabajo creativo que en alguna medida estaban realizando para la música los DJ. En ese sentido, el VJ mezclaría imágenes en vivo y se convertiría, como se ha dicho, en un alquimista de la imagen en movimiento.

23. Sin embargo la figura del VJ se convertiría también en uno de los protagonistas del arte digital, combinando la vertiente visual con la música, o si se quiere, la utilización de la música con la proyección sincrónica de una sucesión de imágenes, actuando en *performances* audiovisuales, que superando la cultura de club, acabarían relacionándose con el *live art*, *live painting*, *live coding*, *live performance* y *live cinema*. En todo caso el VJ consagraría la técnica del *sampling*, que consiste en tomar una parte de muestra de una grabación sonora o videográfica y volverla a utilizar como un instrumento o un elemento para una grabación diferente. Pero el *sampler* es una herramienta y el *vjing* acabaría teniendo una misión creativa

más cerca de un arte en vivo, que plantea la realización de imágenes que puedan combinarse y producirse y reproducirse hasta el infinito, con imágenes que proceden de su cultura y de su habilidad para conservar lo que es bueno, de cara al espectáculo, para dar salida a su creatividad y a su experimentación visual que nace como un momento efímero de creación y que, capturado, puede llegar a integrarse en la cultura visual.

24. Para el estudio de la cultura VJ hemos querido partir de la consideración de un grupo que se puede considerar emblemático, Coldcut; formado a mediados de los ochenta en Bristol (Gran Bretaña) por Matt Black, programador informático y Jonathan More, profesor de arte, se convirtieron en el primer grupo del Reino Unido en editar un disco basado en *samples*, *Say Kids*, *What Time Is It*, continuando con *Beats And Pieces*, un *collage* de timbres de puerta sampleados con composiciones de Vilvaldi. Black y Moore crearían su propio *radio show mix Solid Steel*, en Kiss FM y crearon su propio sello, Ninja Tune, recibiendo ya en 1990 el premio de BPI Producer of the Year Award. Pero su visión fue mucho más allá del *house* y del *tecno*, y la discográfica acogería a reconocidos cultivadores de electrónica, *hip-hop*, *funky*, *dance*, *drum and bass* y *chillout*. Bajo el seudónimo de DJ Food ofrecerían *samples*, *loops* y *breaks*, materia prima para los DJ, y sobre su creatividad desarrollarían su propia conciencia social y ecológica, que les lleva en la actualidad a la gira *Energy Unión* a lo largo de 2009 y 2010, animando a las personas a participar activamente a favor de las energías renovables.

25. En la década de los noventa y en la primera década del siglo XXI, se producirá una importante generación de creadores y participantes en la actividad *vjing*, artistas multimedia que desarrollan nuevos trabajos en una amplia gama de medios, desde el diseño gráfico al *live cinema*, el documental, la producción musical, la animación, la fotografía y las instalaciones en vídeo y exhibiciones, lanzando

álbumes prestigiados por los festivales internacionales, creando audiovisuales con composiciones relevantes, siendo calificados como auténticos recicladores audiovisuales y creadores del *vídeo mash up*, llevando a cabo su *live cinema*, presentándose en teatros con la participación de *remixes* de metrajes ensamblados, desarrollando con una tecnología de vanguardia una diversidad de escenarios dentro de la narrativa audiovisual. Se han construido redes de VJ, se organizan festivales y se debate sobre el futuro del VJ en mesas redondas. Las universidades participan en este proceso, los colectivos y autores individuales publican libros, la tecnología continúa con su imparable desarrollo, que complementan los ordenadores portátiles. Se lanzan mezcladores de vídeo avanzados con *meeting*, que viene permitiendo la integración de equipo musical, se desarrolla el *hardware*, y en suma se convierte al audiovisual en un área emergente de la práctica cultural contemporánea, pionero en activación de nuevas formas artísticas, pero con indudables desafíos en los escenarios económicos, sociales y políticos.

26. Por lo tanto, una vez aglutinadas en este trabajo, las distintas corrientes y movimientos artísticos que durante los últimos cien años han venido a derivar en el fenómeno del VJ, cabe relacionar la situación actual de esta práctica artística con el fenómeno conocido como postmodernidad, del que ya hablamos en la introducción. Indudablemente, en el trabajo de estos artistas, existen unas características estéticas, formales y también de contenido que se relacionan con ella. Pese a tratarse de un término muy controvertido, cabe decir que la Postmodernidad supone un agotamiento de la Modernidad por un lado y una crítica al excesivo racionalismo de la Ilustración por otro. La Postmodernidad giraría en torno a debates sobre la realidad, la irrealidad y la multiplicación de realidades.

27. Características que suelen atribuirse a la Postmodernidad y que serían

perfectamente aplicables al fenómeno de la cultura VJ serían las siguientes: Desaparecen algunas figuras carismáticas que son reemplazadas por pequeños ídolos, que duran hasta la aparición de algo más novedoso; influencia de los medios de comunicación de masas; se mezcla el consumismo y el comercio con la defensa del medio ambiente y la revalorización del entorno natural; la forma y la capacidad de convencimiento mediante imágenes se impone al contenido y a la palabra; búsqueda de la inmediatez; cierto retorno a lo espiritual y lo místico.

28. Aparte de estas características de la Postmodernidad, que pueden aplicarse a la creación VJ, encontramos también el término *neobarroco*, invención del teórico italiano Omar Calabrese. Lo *neobarroco* consistiría en la búsqueda de formas —y en su valorización— en la que asistimos a la pérdida de integridad, de la sistematización ordenada a cambio de la inestabilidad, de la polidimensionalidad y de la multiplicidad. Evidentemente, la estética VJ es una estética inestable, polidimensional, múltiple. Es inmediata y además ofrece unas claras rupturas de la narrativa convencional. Siguiendo a Calabrese y a sus características *neobarrocas*, hay otras peculiaridades aplicables: la reelaboración de contenidos, crisis de la narración, repetición, presencia del fragmento, presencia de una tecnología continuamente renovada que provoca la anulación de la confianza en la verificación personal de los hechos, cierta excentricidad, énfasis en la individualidad y en la identidad, desorden y caos, complejidad, oscuridad, imprecisión y dispersión. Es indudable que, desde las vanguardias de principios del siglo XX, desde el Postmodernismo, más adelante, desde la contracultura de los sesenta y de movimientos como Fluxus, todo esto no es completamente nuevo. La cultura VJ parece buscar una perspectiva más radical de esta postmodernidad o de este neobarroquismo. La integración en lo comercial (desde Dalí a Damien Hirst, desde los movimientos de renovación cinematográfica a la cultura del *blockbuster* o

éxito de Hollywood) es innegable también en el fenómeno VJ, cuyas figuras más representativas funcionan como auténticas marcas. Sin embargo, de un lado el gran avance tecnológico y digital facilita cierta accesibilidad a muchos creadores y contribuye a una democratización de las prácticas artísticas. Del otro, existe, tal y como hemos reseñado, cierto interés en los creadores de dotar de contenido a sus creaciones: hablamos de un mensaje político, en ocasiones espiritual o también ecológico, vinculado más a la mejora del mundo que a abundar en el excesivo comercio y el consumismo. Se crean situaciones paradójicas en las que estos creadores dan un mensaje supuestamente progresista mientras colaboran con multinacionales satisfechas con el actual estado de desigualdad del mundo.

29. La cuestión sigue abierta. Lo cierto es que la cultura VJ (con apuntes teóricos interesantes, como la *altermodernidad* de Nicolas Bourriaud) implicaría un intento de superar algunas de las limitaciones de la Postmodernidad, con un contenido ético de mejora del mundo, quizás de cierto nihilismo activo, que entroncaría con actitudes algo más esperanzadoras (con más búsqueda de sentido) que las planteadas por la actual sociedad líquida. En este sentido, la cultura VJ supondría un impulso artístico y también ético para lograr una continua mejora de nuestro mundo. De momento es un movimiento minoritario, pero tiene unas bases culturales importantes y unos orígenes sólidos, tal y como se ha intentado demostrar en este trabajo. Quizá la historia del arte aún no ha acabado y los VJ tengan mucho que decir al respecto.

ANEXO 1

Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar aka whitemotion. Breve referencia creativa y relacional de la autora de este trabajo .

Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar aka whitemotion (Madrid, 1980) es Investigadora y profesora de Tecnología de Medios Audiovisuales en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. A través de la docencia y la investigación, relacionará su obra y práctica con la comunicación y producción audiovisual. Es creativa, investigadora y organizadora de proyectos relacionados con el desarrollo del lenguaje sonoro y visual, así como sus dimensiones performativas y escénicas. Su investigación y práctica de la performance audiovisual así como el arte digital, está profundamente influenciada por el concepto de comunicación y creación de atmósfera, tiempo y espacio así como del lenguaje y sus derivaciones culturales.

Con una formación temprana en teatro y canto con la argentina Olga Manzano, desde 1996 a 1999, estudiará arte dramático y en 1999 ingresa en La Fundación Shakespeare Madrid, finalizando sus estudios en el año 2000 tras presentar Roberto Zucco de Bernard Marie Køltes con Argolida Teatro en la Universidad de Derecho de la UCM, recibiendo ese mismo año un curso con el clown Yango Edwards en la Escuela de Circo Carampa de Madrid.

Licenciada en Derecho en año 2001 en la Universidad Complutense de Madrid, y tras finalizar su etapa de teatro amateur comienza la experimentación con la creación audiovisual, fotografía, diseños, diapositivas, poesía y contenidos de vídeo montajes. Sin adentrarse en la narrativa audiovisual clásica, comenzó a investigar la imagen desde el interés de la creación de la misma con un estructura rítmica y lenguaje

multisensorial, realizando instalaciones para desarrollar experimentos visuales, en los que deconstruía la imagen con espejos o el haz de luz natural con prismas para recrear el arcoíris. Estas ideas engarzan con las prácticas pre-cinematográficas en la sociedad digital. Asimismo, sufrirá la transición del conocimiento y prácticas de las tecnología y formato analógico a lo digital. Realizará colaboraciones cantando y produciendo electrónicamente su voz digitalmente con músicos de la escena madrileña electrónica, entre otros Colectivo THC, Javier Rejón o Magüu —TDK—. En 2003 en Madrid se relaciona con el Colectivo Hipnótica y junto a Carlos Serrano e Ignacio Rodríguez, realiza instalaciones visuales y sesiones VJ en eventos para conciertos y marcas como Licor 43, Smirnoff o canal Sci-Fi en Madrid.

Desde 2004 colaborará con Ignacio Cano aka Nak, diseñador gráfico, DJ y VJ, en la realización de sesiones visuales, material gráfico, instalaciones y consultoría para festivales como Mestival 06 Elx, RecMadrid 2008, 2009 y 2010 así como en otros eventos y con otros artistas audiovisuales.

Incluyendo la proyección del vídeo CYR en la Galería H20 de Barcelona, es invitada por Pnek (Noruega) en 2009 para relatar sobre el encuentro de música contemporánea y experiencia en Svalbard, en el círculo polar. Allí se relacionará con artistas con los que colaborará posteriormente como John Hegre o Kaffe Mathews.

Participa como invitada por Anne Roquigny en Web-jockeys para realizar una sesión en el CA2M (Centro de Arte Dos de Mayo) de Móstoles en Reencuentros Internacionales Madrid, Paris, Berlin 2009.

Se integra en el grupo The Lappetites, artistas que trabajan con portátiles y componen conjuntamente en Internet, que ocasionalmente se reúnen para realizar una performance junto a Kaffe Matthews, Antye Greie aka AGF y Ryoko Akama. Presentará junto a ellas la ópera multimedia Fathers en otoño de 2009 en Haus der Kulturen der Welt, Berlín.

Gestora en Madrid, junto con la Asociación Cultural La Boca del Lobo, del festival Videoformes 2010, para la cobertura y realización de performances audiovisuales on line. Ha colaborado en performances con artistas como Coldcut, Yodi (Arco 2010), Servando Barreiro, Elena Gaztelumendi presentando su trabajo en festivales como Videoformes 2010 (Internacional), RecMadrid, Mestival (Elx), Urban Dessert Festival (Marruecos), VisionR (París), Mapping (Ginebra), La Creación Electrónica (Cáceres), Kontraste (Krems) y Worldtronics (Berlín).

Sobre composición y producción audiovisual a tiempo real y performance ha realizado seminarios reconocidos en la Universidad de Puerto Rico, en 2008, y talleres durante las Jornadas de La Creación Electrónica en Cáceres 2009, así como el taller de videoblogging en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, en 2009 o la participación en debates y en festivales como Lpm Roma 2007, open talk en Cimatrics 2008, así como otros foros, publicaciones y blogs.

**TEXTOS EN LOS QUE SE MENCIONA a Blanca Regina Pérez-Bustamante aka
*whitemotion***

A LA DECOUVERTE DES PIONNIERES ELECTRONIQUES

Texte : Jean-Yves Leloup

Version longue (mais alors vraiment très longue) de l'article publié dans le magazine Tsugi de Décembre 2009.

Ignorées, méconnues ou parfois même méprisées, de nombreuses femmes ont participé depuis le début du 20e siècle à la grande aventure de la musique électronique. A l'heure où l'on redécouvre les œuvres des Britanniques Delia Derbyshire et Daphne Oram, ainsi qu'une grande partie de l'électronique primitive des années 50 à 70, voici l'histoire de quelques artistes injustement oubliées.

L'électronique, c'est une histoire de mecs. Une histoire de «knob-twiddlers», des «tripoteurs de boutons» comme disent avec ironie les anglais, afin de désigner à l'aide d'une même expression, les bricoleurs et les branleurs, les machinistes et les reclus, les inventeurs et les onanistes.

L'histoire de la musique électronique, telle qu'on la raconte encore aujourd'hui, que l'on évoque les livres consacrés au sujet ou les témoignages des artistes eux-mêmes, s'est en effet écrite sans les femmes. A croire qu'avant la fin des années 90 et la décennie 2000, aucune pionnière, aucune aventurière n'a précédé les désormais respectées Björk, Ellen Allien, AGF, Andrea Parker, Mira Calix, Miss Kittin, Chloé, Colleen et leurs consœurs qui font aujourd'hui l'actualité de la scène électronique, qu'elle soit d'inspiration dancefloor, pop ou plus volontiers expérimentale.

Pourtant, au sein de la scène anglaise, deux figures ont été récemment exhumées du passé et de l'oubli. Daphne Oram et Delia Derbyshire, les personnalités les plus créatives et les plus inspirées du BBC Radiophonic Workshop, l'atelier de création radiophonique de la célèbre station britannique, ont chacune eu droit à leurs compilations historiques et respectives, rendant hommage à leur formidable travail de recherche et d'invention, mené au cours des années 60 et 70. Néanmoins,

ces deux têtes chercheuses de l'électronique préhistorique n'ont pas été les seules à expérimenter à l'aide de magnétos, de bandes magnétiques, de machines bricolées et de synthétiseurs rudimentaires. Bien d'autres femmes, toutes aussi visionnaires que leurs confrères, ont participé à cette grande aventure musicale à partir des années 1930 mais plus encore après la seconde guerre mondiale, au sein de nombreux laboratoires et studios de recherche. Certes, la musique produite là-bas peut sembler à certains bien éloignée de l'électro-pop ou de la techno que l'on connaît aujourd'hui. Mais cette folle époque témoigne indéniablement de cet esprit d'exploration qui a toujours régné sur la scène électronique depuis ses origines.

C'est cette époque oubliée, pour ne pas dire ignorée, que nous vous invitons à découvrir ici.

French touch 60's

Et en France, me direz-vous ? Le pays de Sheila et de Brigitte Fontaine ne semble pas toujours avoir facilité les carrières des musiciennes qui ont parfois tenté leur chance au sein des studios de recherche, notamment au GRM, plaque tournante de l'innovation sonore au cours des années 50 et 60. «Il y a eu tout de même quelques personnalités féminines qui, dès l'après-guerre, ont côtoyé Pierre Schaeffer» (le fondateur et gourou de ce laboratoire expérimental rattaché à la Radio Télédiffusion française), rappelle ainsi Christian Zanési, aujourd'hui directeur adjoint de l'INA-GRM. «Je pense par exemple à Mireille Chamass-Kyrou, qui a fait un passage éclair là-bas et à Monique Rollin, une musicologue. Schaeffer était en effet à l'époque obsédé par la partition et la notation et restait très attaché à valider ses méthodes auprès de professionnels. Mais celle qui a développé une véritable carrière, la tout première, c'est Beatriz Ferreyra, qui débarque d'Argentine en 1961 à l'âge de 16 ans et entre au GRM deux ans plus tard pour travailler aux côtés de Schaeffer autour de son «Solfège de l'objet sonore» jusqu'en 70. Il s'agissait à l'époque de sortir des exemples, de valider, par le son et la pratique, son solfège. Elle n'était alors âgée que de 23 ans, et il fallait une sacrée personnalité pour oser une telle démarche et se faire une place dans cet univers».

A partir des années 60, ce sont en effet deux artistes qui vont réussir à imposer leur marque au sein de la scène musicale française. Beatriz Ferreyra donc (née en 1937) et Eliane Radigue (née en 1932), qui possèdent toutes deux une force de caractère et une œuvre qui par leur puissance et leur radicalité, forcent le respect de leurs confrères. Hors de son travail pour Schaefer, Ferreyra prendra son envol grâce à des pièces comme «Demeures Aquatiques» (1967), «Siesta Blanca» (1972) ou plus tard «La rivières des oiseaux» (1998), aux atmosphères intenses et à la beauté contemplative. Eliane Radigue, passera elle plus brièvement par le GRM, assistera notamment Pierre Henry, avant de rejoindre Laurie Spiegel à l'université de New York, où elles s'exerceront toutes deux sur le synthétiseur Buchla. Comparé à Ferreyra, Radigue se veut plus radicale, privilégiant à l'aide de son système modulaire Arp 2005, son instrument fétiche, un minimalisme exacerbé, lorgnant vers le mysticisme et la métaphysique, notamment inspiré par sa pratique du bouddhisme, et exigeant de la part de ses auditeurs une écoute et une immersion totale. A 78 ans passés, elle est d'ailleurs toujours active et a même rejoint les Lappetites. Ce groupe qui rassemble désormais différentes musiciennes électroniques et artistes sonores comme Kaffe Matthews, Ryoko Kuwajima, Blanca Regina Perez-Bustamante et Antye Greie (AGF) est sans doute l'une des rares formations actuelles qui tente de prolonger cette héritage des pionnières, à l'ère du numérique et du laptop. AGF témoigne d'ailleurs avec ferveur de sa rencontre avec Radigue, pour laquelle elle a interprété avec The Lappetites, «Elemental II», œuvre sonore, construite à partir de drones tour-à-tour aériens, terriens et liquides. «J'admire beaucoup son courage d'avoir travaillé à une époque où il était si difficile pour une jeune femme de s'imposer. Mais j'admire plus encore son travail, son attention extrême aux choses et au moindre détail. Elle est très exigeante, très sensible à la perception et à la diffusion de la musique. Elle nous a beaucoup encouragé et, pour ma part, j'ai beaucoup milité pour qu'elle obtienne le Prix Ars Electronica (le prix majeur en matière de musique électronique, NDR) en 2006 pour sa pièce «L'île Ré-sonante». Cette rencontre représente beaucoup pour moi, car nous, les femmes artistes, n'avons eu que très peu de modèles issus du passé, et il a pu parfois être difficile de nous situer dans l'histoire des arts et de la musique».

Malgré une forte personnalité, on imagine en effet qu'il n'a pas dû être toujours facile pour ces jeunes femmes des années 50 et 60 de s'intégrer au sein de

l'univers du GRM, décrit par certaines comme un «combat de coq», dominé par un groupe d'artistes visionnaires (Schaeffer donc, mais aussi Pierre Henry, Luc Ferrari ou Bernard Parmegianni) volontiers dominants ou parfois séducteurs. «Plus simplement», rappelle Zanési, «le GRM de l'époque était à l'image de la société française et du monde des arts, dans lequel peu de femmes avaient accès aux moyens de production et peinaient à trouver leur place. Cela a toujours été le cas dans la musique instrumentale et ce, depuis des siècles. Le GRM n'a donc pas dérogé à la règle. Cela étant, c'est à partir de 1968, avec l'ouverture de la classe de musique concrète au conservatoire de Paris, que des jeunes femmes ont pu enfin bénéficier de ce type d'enseignement et de recherche. Allié à l'évolution des mœurs, des compositrices comme Michèle Bokanowski, Elzbieta Sikora ou la Québécoise Micheline Coulombe Saint-Marcoux, ont pu bénéficier de cet enseignement et de cette formation, développer enfin leur propre univers et mener une carrière plutôt riche à partir des années 70».

Un héritage oublié

Pourtant, aussi héroïques que puissent avoir été ces recherches menées dans les années 50 à 70, l'influence de ces pionnières sera quasi négligeable au cours des deux décennies suivantes, à l'heure où la musique électronique quitte le domaine de l'expérimentation, de la musique concrète et des aventures de laboratoire, pour se fondre au sein de la new wave, de la pop synthétique, voire de la house et de la techno. Nombre de ces musiques, d'inspiration expérimentale ou électro-acoustique, paraissent alors désuètes ou carrément ringardes, pour de jeunes artistes qui ont grandi dans l'imaginaire du rock ou du punk. À part quelques rares figures comme Ann Dudley, membre de Art Of Noise, Cosey Fanni Tutti (et le duo qu'elle forme avec son compagnon, Chris Carter après la dissolution de Throbbing Gristle), peu de femmes tentent l'aventure électronique. Dans le domaine de la dance-music et du DJing, que l'on évoque l'aventure du disco, les débuts du hip hop, puis de la house et de la techno, l'histoire de cette musique s'écrit longtemps au masculin, avant que quelques jeunes DJ ne tentent de se lancer dans le bain vers le milieu des années 90, suivies par toute une génération de productrices au tournant de la décennie 2000.

Mais il reste sans doute une dernière grande oubliée dans l'histoire de l'électronique. Au sein de la dance-music, on a en effet coutume d'énumérer les figures qui ont marqué l'émergence de la techno de Detroit, en citant les grands pionniers (Juan Atkins, Derrick May, Kevin Saunderson) et ceux qui les ont suivi quelques courtes années plus tard (Carl Craig, Mad Mike, Jeff Mills...), tout en omettant toujours la personnalité frondeuse et charismatique de Kelli Hand. Respectée par ses pairs masculins, elle semble tout de même largement méconnue aujourd'hui, malgré deux albums pour Studio K7, des dizaines de maxis, et un label underground toujours très actif, Acacia Records. En 1991, elle sortait ainsi « Ready For The Darkness », son premier maxi composé aux côtés de Claude Young, sous le pseudo de Rhythm Formation. Une pièce de techno minimaliste et radicale, obsédante et rageuse, digne héritière des aventurières qui l'avaient précédé depuis le début du 20^e siècle.

ANEXO 2

Entrevistas a VJ y audiovisual performers

ENTREVISTA nº 1

ENTREVISTA A MATT BLACK DE COLDCUT (Junio 2007)

Esta entrevista fue realizada por Blanca Regina Pérez-Bustamante en Londres.

Con gente como Damien Hirst y su compañía no creo que se aporte de ahí algo interesante para el mundo del arte. Habría que diferenciar entre el Arte y el mercado del Arte. Mercado acomodaticio, mercado material, mercado del arte. No creo que salga algo impactante de ahí.

Matt Black

¿Crees que eres parte de un movimiento artístico como los surrealistas? ¿Vjing como movimiento artístico?

Matt: Vjing como sistema de diferentes técnicas, que pueden usarse de múltiples maneras. De ahí surgen estilos diferentes que pueden ser desarrollados. Pero también hay una identidad en la que nos interesa el trabajo del otro, una comunidad una tribu. Parece que hay una comunidad más que un movimiento.

Siente afinidad con la escena del VJ. En relación a ello, vjing parece apuntar a distintas cosas a la vez.

M: En esto consiste. Parece que se vuelve una práctica más popular. Como la tecnologías proveen de nuevas herramientas, esto abre una expansión. Si pudiera criticar algo sería la restricción de la pantalla a un formato cuadrado, bidimensional. Un proyector 3D sería un interesante avance tecnológico. En relación con el tratamiento y el significado de la imagen le interesa la fotografía y la manipulación de las mismas. Le interesan las imágenes en alta calidad y su tratamiento. La mezcla sutil y la mezcla lenta, para que la gente observe qué es una imagen. Le interesa crear la idea de cómo una imagen se construye.

Más que millones de imágenes por minuto le interesa la mezcla sutil cinemática en su trabajo. El ojo continuamente intentando resolver la mezcla y el cerebro que está continuamente resolviendo significados de las imágenes.

Al VJ le interesa también la relación entre djing y vjing, los medios, la televisión y la comunicación masiva.

¿La relación entre djing y vjing se expresa en que vjing incluye el completo djing?

M: La idea del DJ como chamán ha sido comercializada, y esto lo ha devaluado en una manera. Espero que el vjing no pueda sufrir de lo mismo, pero lo hará si no lo hace ya. Una diferencia que quiero recalcar es en relación a los significados entre DJ, que mezcla con los discos y crea, y el disc-jockey, que viene de la radio y que es pincha-discos: usa los platos para manipular el sonido, mezclador para sintonizar y engarzar los sonidos. El DJ empezó a hacer discos manipulando fuentes de sonido a tiempo real. Coldcut puede decirse que fueron de los primeros en ello. Fue un momento perfecto. Empezamos con esa idea, la de hacer discos con sesiones de DJ para captar el sabor de la mezcla entre sonidos y la fiesta. Nos metimos en el estudio para mezclar y a la vez éramos los productores de nuestro trabajo. Normalmente, para ser un productor musical tradicional, tienes que trabajar más de diez años. Lo primero que hicimos fue una cinta y copias de la misma: fuimos nuestros propios productores. De alguna manera usábamos parte del trabajo de otra gente en sus remezclas. No se sabía si era legítimo. Lo acabó siendo.

¿Qué técnicas son más propias de la cultura VJ?

M: Muchas técnicas de VJ son utilizadas de muchas formas por la televisión y la producción convencional de películas, sobre todo en relación con los créditos y títulos en los programas. Creo que algunos estilos y formas han salido de la cultura VJ.

Nunca ha habido una distinción clara porque estos ambientes se mezclan. Esos procesos con la imagen son comunes, la influencia es total. Son procesos compartidos, no puede encontrarse un autor. Las técnicas del VJ están en relación con la edición de vídeo a tiempo real, que dan un resultado distinto a la edición estándar.

La comunidad VJ ha desarrollado herramientas interesantes. Si te vas a una estación de montaje de vídeo, o compras programas como Avid, aunque tienen efectos para la imagen, no son muy interesantes, los efectos que busca el VJ son más interesantes. Por ejemplo los efectos free frame, los efectos de vídeo a tiempo real, los efectos se llaman pluggins: existen unos 300 free frame pluggins.

ENTREVISTA nº 2

ENTREVISTA A JONATHAN MORE DE COLDCUT (Agosto 2007)

Esta entrevista fue realizada por Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar en Londres.

¿Cuáles son tus Influencias artísticas?

J: Fui a la Universidad de Arte y estude diseño en tres dimensiones, y eso englobaba decoración, cerámica... creo pero estaba más interesado en el color, y es realmente de allí vienen mis influencias; corchos, pegamento, el movimiento *punk*, hacer fotocopias y hacer con ellas bocetos para el trabajo en plata y el trabajo de grabado.

¿Cómo ves personalmente la conexión entre la música y las visuales?

J: Tiene que haber una conexión entre ellos. Quitamos el sonido de una película en el momento más romántico, cuando están dos amantes en la cubierta del *Titanic*. Si quitamos el sonido de eso no creo que te produzca el mismo impacto. Tenemos oídos, tenemos ojos, creo que produce un doble impacto y no podemos obviar que el ser humano no ha parado de ver imágenes en movimiento, desde el fuego el agua hasta la televisión. Vas a un bar y si hay un televisor, incluso si no tiene sonido, sigues poniendo un ojo en él.

*¿Cómo ves al *vjing* y al vídeo en directo en relación con otras formas de arte?*

J: Es interesante ver como las remezclas de vídeo en directo, la creación de vídeo en directo *vjing*, que, incluso en el concepto tradicional en el mundo del arte, el vídeoarte no es necesariamente considerado con el mismo peso

que escultura o pintura, y por otro lado, en las discotecas, fiestas y eventos se creyó igualmente que la música era más importante que las visuales y así se trataba a las visuales de manera secundaria.

Entiendo que, como gente que hace remezclas audiovisuales, hay que darle el mismo peso.

¿Cómo se creó Ninja Tune?

J: Básicamente, entramos en la industria discográfica y no nos gustó. Tuvimos un sello independiente y sufrimos las consecuencias de ser tratados por las multinacionales y eso no era cómodo.

Empezamos una temporada de actuaciones. Fuimos en *tour* a Japón con Norman Cook y Lindi Layton, y tuvimos varios espectáculos allí, eran más como nosotros, *underground*, con diferentes identidades y decidimos, que cuando volviéramos a casa íbamos crear un sello independiente y mantenerlo más *underground* y usarlo para escapar del mercado de discos en el que estábamos.

Cómo ves a Ninja por el momento y hacia dónde va?

J: Es un buen momento para la creación de sellos, no sólo para Ninja. Muchos sellos pueden ver que hay un modelo o negocio formándose en este nuevo oeste digital. Hay una escena salvaje. Podemos sobrellevarlo porque somos pequeños, nos podemos adaptar rápido a los cambios del tiempo, y creo que podemos reflejar la velocidad de ese tiempo en el sentido de que nuestros trabajos artísticos son presentados al público... creo que sobreviviremos, Es difícil ser independiente.. Básicamente mucha de la música independiente y

de música no comercial es eclipsada por las luces de Kylie Minogue o Whitney Houston, grandes éxitos básicamente; sin esos grandes éxitos las grandes compañías de discos no tendrían dinero. Creo que cambiaremos pero que seguiremos estando aquí dentro de veinte años.

¿Cuál es tu proceso general de trabajo en la preparación de una actuación musical y cuánto te coordinas con las visuales?

J: La preparación depende del tipo de show que estamos haciendo. Por ejemplo el año pasado hicimos un show de Coldcut completo que implicó mucha preparación. Muchas reuniones, discusiones sobre qué temas íbamos a realizar, sobre cómo quedaría esto en el contexto del directo, cómo quedarían la visuales.

Hace año y medio estábamos en un proceso constante de desarrollo, en la carretera que es el único lugar donde puedes probar si funciona. Era para nosotros la primera vez que construíamos un show, lo interpretábamos, lo llevábamos a la carretera y mejorábamos. Creo que esto nos llevó más de las tres cuartas partes de la gira.

Estábamos cansados, reaccionábamos a lo que pasaba en los festivales. Es difícil, teníamos la libertad de improvisar, de lo excitante de lo desconocido, coger muchas direcciones, y cuando son muchas personas en el escenario, luego tienes que hilarlo, luego tienes que ser firme y asegurarlo, y sobre todo tienes que tener la base.

¿Qué equipo era el que utilizábais para el espectáculo?

J: Para mí, el año pasado, usaba dos ordenadores portátiles con Ableton Live. En uno tenía configuraciones que podía reproducir de manera independiente sonidos de teclado y en el otro tenía *loops* con los que podía hacer secuencias lineales, y algunos *loops* tenían puntos que iban al ordenador de Matt lanzando *videoclips*. Ableton Live me sobra para hacer música electrónica en directo, que es alucinante.

¿Cómo ves tú el futuro para Coldcut?

J: El futuro creo que va a ser rosado. Cada día aprendemos algo nuevo. Estaría bien hacer algo de dinero en el futuro. Es alguno de los problemas que conlleva es estar en la vanguardia. Hacer el trabajo duro y los que llegan detrás se llevan los beneficios, está bien.

¿Qué tal hacer cosas para publicidad, marcas como Nike?

J: Es muy difícil financiarse con los *sponsors*. Es el modelo económico al que nos dirigimos. Casi todos los músicos son bombardeados, anuncios, descargas de politonos... y de todo esto no podemos escapar. Si queremos sobrevivir es una parte importante de la industria y tienes que pactar con ello, es útil. Nos sentimos consternados y vemos las soluciones dando el dinero a Greenpeace, pero sigue siendo un tema tormentoso. Me gusta reciclar, la actitud de Robin Hood, quitarle el dinero a los malos para dárselo a los buenos. Es una opción personal y mucho más difícil cuando trabajas con mucha gente en el proyecto, cada uno tiene una manera particular de verlo. Al final del día tienes que jugar a la pelota con esta gente.

¿Cómo ves que tu trabajo en relación con los media, la televisión el cine, Internet?

J: Creo que estamos en un momento muy interesante de desarrollo y posibilidades, nuevos medios, nuevo arte. Puedes visitar Internet y las páginas web, todo el mecanismo está allí. No creo que el programa Flash sea una forma de arte elevada pero cuando ves los trabajos que se realizan con él resulta increíble.

¿Crees que un DJ es un músico? ¿Cuál es la diferencia?

J: Creo que es una cosa individual. Tengo una teoría, la de que todos tenemos música dentro de nosotros, la opción del ruido. En mi experiencia conozco músicos que son fantásticos DJ y viceversa, algunos son fantásticos. No existe una regla fija, cierto es que tienes que tener cualidades musicales, mezclar en el tempo, entender la estructura de la música, eso mejora tus habilidades. Por ejemplo, Raj Pannu, que toca con nosotros como parte Coldcut, es ciertamente un músico Kid Koala, un músico virtuoso. Su instrumento son los platos.

¿Cómo estas involucrado en relación con la industria musical?

J: Colecciono discos y amo la música, tengo muchos discos, me echaban de las fiestas cuando la gente seleccionaba aleatoriamente las canciones, entonces yo seguía. Después de unos meses me llamaban para hacer fiestas, luego conocí a Matt. El paso lógico hasta crear nuestro primer disco. Es el mejor modo de hacerlo.

¿Cómo te consideras a tí mismo?

J: Siempre dije que era pintor y decorador, siempre pensé que era un ensamblador. No sé si soy ambiguo, ¿qué significa ser productor en estos

días? Mucha gente dice que son productores. Que produces cosas. Alquilas el estudio, pones músicos allí.

Si Matt y yo vamos a empezar un álbum nuevo y queremos continuar con los elementos visuales, vamos a juntarlos y hacerlo. Vengo del mundo del arte y la música es mi primer amor. Existe un buen equilibrio entre Matt y yo.

¿Crees que esto genera una nueva forma de comunicación, se crea un nuevo lenguaje?

J: Creo que es, como mucho, arte. Pensamos genial, he inventado algo nuevo y lo creó alguien en 1940. Somos músicos, VJ, es nuestra cultura. Cogemos ideas de la cultura de la gente de nuestra cultura.

¿Cómo definirías a un VJ y a un DJ? ¿Cuáles son los requerimientos?

J: No hay más requerimientos que hacer una fiesta, creo. Para ser VJ y DJ. Creo que no hay requerimientos, con discos y visuales. Nivel A o B. Tenacidad es el único requerimiento. Si la tienes seguirás adelante.

¿Cual es el impacto que creas en vuestro espectáculo?

J: Recibimos comentarios. Creo que no hemos cambiado la vida de nadie, quizás el espectáculo en el contexto de un festival puede abrir los ojos de otra persona diferentes niveles, niños, adolescentes y adultos.

¿Cual es el contexto general para Coldcut y para Ninja?

J: Como cualquier negocio pequeño tenemos que dar un producto al mercado. Los festivales organizan las giras y este es un buen modo. Si te ven

en directo, puede que copien tu disco o compren una camiseta. Un contexto más intelectual sería el de Southbank. En Ninja, con artistas como Cinematic Orchestra, ambos *ámbitos, festivales y museos son adecuados.*

ENTREVISTA nº 3

ENTREVISTA A ECLECTIC METHOD (FESTIVAL RECMADRID FEBRERO 2009)

Esta entrevista fue realizada en Madrid por Blanca Pérez-Bustamante Yábar en el Festival RECMADRID 2009.

¿Cuándo comenzaron como VJ?

Ian Edgar: En 2001 empezamos a preparar el material para el directo audiovisual y buscar las maneras de cómo realizarlo y en 2002 empezaron los directos y las giras.

Geoff Gamlen: Porque estuvimos siempre interesados en usar material audiovisual, vídeos musicales, la edición de películas, los *clips* de televisión para remezclar y convertirlos en una fiesta para bailar también. Para nosotros es solo una cosa, es *video-djing*, no es pensar sólo audio o sólo vídeo. Es sólo una cosa.

¿Cuál es vuestra relación con otros medios como Internet y vuestra relación el diseño gráfico, la música?

G: Internet es un aspecto muy importante en nuestro trabajo por supuesto, porque nos permite ver nuestro material, y la red de distribución es muy importante. Ninguno de nosotros es diseñador gráfico pero diseñamos para realizar la mezcla de todo lo que compone nuestro contenido.

I: Para ser honesto para nosotros no es tan artístico, es entretenimiento.

G: Una producción musical.

¿El mejor evento y la reacción del público?

I: Desde tocar en un club pequeño con 150 o en un gran estadio, depende en la reacción del público. Que la gente disfrute es básico.

G: El festival Oxigen en Irlanda, una gran fiesta donde todo el mundo disfrutaba. Un pequeño evento en Manchester donde unas 300 personas disfrutaron.

¿Cuáles son vuestras influencias?

I: Ninja Tune fueron los que empujaron el tema audiovisual antes que nadie, Hexstatic, Timber, AV cutting, Coldcut. Y por supuesto Emergency Broadcast Network: Joshua Pearson, Gardner Post y Brian Kane.

¿Cuál es vuestra relación con la tecnología? ¿Con qué trabajáis?

G: En relación con la tecnología y el software, trabajamos Sony Vegas y Sony Acid, que están muy bien diseñados para editar rápidamente y de manera precisa con los *beat* y los *tempo*. Todo el equipo es Pioneer, mezcladores de audiovisual, la improvisación es muy sencilla con este equipo.

I: La SVN-1000 de Pioneer es un mezclador audiovisual gigante y muy caro pero precis.

¿Qué temas exploráis, qué queréis comunicar?

I: Exploramos el tema del *dance*. Es el principal tema para hacer pasar buen rato, diversión audiovisual, no arte.

ENTREVISTA nº 4

ENTREVISTA A Graham Daniels - ADDICTIVE TV - (Febrero 2008)

Esta entrevista fue realizada en Madrid en el Festival RECMADRID por Blanca Pérez-Bustamante Yábar.

¿Qué opináis acerca de este festival y esta noche y esta actuación?

Graham: Es fantástico, Fabrik es un buen evento y la noche de Goa es fantástica. Es genial formar parte del festival. La unión hace la fiesta. El año pasado estuvimos en el Matadero, Madrid, también en Carnaval en 2007.

¿Como VJ cómo veis el futuro para los VJ o los VDJ?

G: Gran pregunta, esto va en muchas direcciones. Obviamente siempre habrá una necesidad de músicos y DJ, pero creo que esto es el principio de un nuevo futuro.

Creo que es una nueva forma de tocar en clubs o festivales, es como un nuevo género musical, pero el audiovisual es algo muy diferente.

Creo que la tecnología está creciendo rápidamente. Más software. Se necesitan más artistas creando material. Más gente que piense en hacer este tipo de fiestas, que haya contrataciones. Gente joven que quiera hacer esto.

¿Qué usáis para hacer el trabajo y la performance?

G: Ableton live, Cubase, Adobe Premiere, After Effects, pasando archivos de un software a otro. Cuando actuamos usamos los platos DVD. También VJjamm Pro, Video mixer customizada para audio y vídeo. Tolly corta el audio

y el vídeo al mismo tiempo, estamos juntos....

¿Vuestro mejor espectáculo?

G: 30 metros de proyección en el río Támesis. Imax en Londres, la pantalla más grande de Europa, Tokio, Rumania.

¿Colaboráis con otros artistas u otros proyectos?

G: No mucho. No hemos hecho mucha mezcla, no hay muchos artistas que hagan lo que nosotros.

¿Cuántos DVD habéis hecho?

G: Hicimos la serie Mixmasters para televisión. VJ del mundo en la tele, mezclas de Ellen Alien, Miss Kittin.....

ENTREVISTA nº 5

ENTREVISTA A MIA MAKELA AKA SOLU (Madrid, 23 junio 2007)

Esta entrevista fue realizada por Blanca Regina Pérez-Bustamante con ocasión de los talleres de *Vídeo a tiempo real* en Intermediae, Matadero, Madrid 2007.

BPB: ¿Cuál es tu experiencia como maestra? Qué sientes cuando ves el trabajo de tus alumnos, su recepción de las nuevas tecnologías?

SOLU: Acerca de las clases veo importante como los alumnos tienen unos clips y cómo entienden conceptos como el *patching*, crear tu propio entorno con Isadora (programa de diseño audiovisual). Pero Isadora es más complicado de manejar que, por ejemplo Modul 8, Arkaos o Resolume. Otros como Jitter o Pure Data no los recomiendo antes de saber controlar por ejemplo Isadora, a menos que se quieran hacer instalaciones que requieran una interactividad muy concreta.

B.P.B. Sobre el vídeo Kaamos. ¿Esta pieza está realizada a tiempo real? ¿Cuál es la particularidad que entraña este tipo de montaje?

S: Los clips en *Kaamos* están grabados con una cámara HDV, editados y cortados para crear bucles infinitos. Después empiezo a procesar los clips a tiempo real con Jitter, los manipulo a tiempo real y luego los grabo, para reproducirlos a tiempo real y montarlos con otros clips que también he pre-

procesado. Finalmente hago la mezcla añadiendo efectos u otros clips.

B.P.B: ¿Hasta qué punto es improvisación? Cuando preparas los clips o bucles, ¿los colocas cerca sabiendo que funcionan, que expresan algo juntos que son como un sujeto y un verbo, que tienen un sentido?

S: En cierto modo hay un tipo de lenguaje pero la gramática no responde a un sujeto o verbo sino que intenta crear un tipo de ambiente, una emoción. En esta pieza —Kaamos— hay cuatro partes y lo que las une es la luz: la linterna del coche u otras luces. Para mí, las imágenes tienen un sentido, para mí esta pieza es como volver a casa, las raíces, la casa de mi padre, la carretera que llega a casa de mi madre. La chica que sale es Malena, mi amiga, que va a una fuente que tiene propiedades curativas.

B.P.B. ¿Responde este trabajo a algún guión?

S. Éste es un guión íntimo. Imágenes de mis abuelos muertos, de mi hermana. La orgía es el símbolo de la gente que soportaba la oscuridad, la histeria del ártico. En el norte hay como tres meses de oscuridad y en el sur son dos meses y no hay una oscuridad total. Hay un mes en el que durante el día hay luz sólo cuatro horas.

ENTREVISTA N° 6

ENTREVISTA A OLGA MINK (11 octubre 2009), online. Por Blanca Pérez-Bustamante Yábar.

1. Who are you? (Introduce yourself please.)

Olga Mink, a Dutch media artist working in audiovisual and interactive media and live performance.

2. What are your influences?

O: Music, art, culture, new media, internet, tv, cinema, nature, architecture, technology, commercialism, underground culture. You name it..

3. To what would you relate the origins of vjing?

O: Mostly to the first experiments with image, music and light, such as the colororgan, and the zoetrope. But also the first cinema screenings where live music was played with silent films in the cinema. And to the development in emerging technology, club culture, and the democratization of digital tools and internet.

4. Do you consider yourself a VJ or do you prefer other labels like live – video artist, performer, musician, artist?

O: Video-artist or media artist.

5. What interests you about vjing at the moment and also in the future?

O: How is the scene in the place where you live?

I am interested in what has evolved from VJ culture nowadays. The medium has matured and I am interesting in what other forms of art has emerged from VJ culture. I am considering all kinds of hybrid media and crossover art that has envolved from it. VJ's have given their share and knowlegde in this technological and artistic development the past decade. Nowaydays VJ software is easy to use, and feature many interesting live performance aspects for using video live and in public spaces. VJ's have created a market and a commercial need. Artistically they have given shape to ideas of how to interact with live music and explored new ways of visual language, abstract narratives and groundbreaking visual aesthetics.

6. Which specific elements are making vjing a language itself?

O: Live interaction with music, abstract narrative in moving image, improvisation, realtime visuals, loops, soundreactive images.

7. How does your A/V live work conect with other media like film, televisión, internet, music, photography, graphic design? How are you involved in this?

O: It can connect in many ways. For example my work can be influenced by a certain look or visual language, or just to combine photography for making an anima-tion. Merely, I like to create interdisciplinary projects that are collaborative and explore something new. I search for different angles and ways to combine ideas with artists, dancers, engineers, musicians, architects, etc...

8. With at these performances, and for preparation?

O: For my recent live cinema project *The Nature of Being*, I have been working

together with a technician, who could advice and help in the technical aspects. I have been merely doing the artistic side of this, creating the video's, conceptualising the idea of an interface to control different screens and using HD panoramic footage. The whole set has taken months to design, to see what works, how to improve things, and how to make a usable interface for live performance. At the end we managed to create a full automated set which bypassed the live performance aspect. Hence we did come back to the aspect of full automated driven technology and managed to make a system that enabled fingertriggering and live improvisation as well as some build in presets and predetermined aspects.

9. Most people have DVDs and Laptop; what equipment are you using at the moment? What is your relation with technologies?

O: VDMX, MIDI, triplehead2go, soundanalysis. I use technology to explore new ideas and explore technology to see what else can be made with it.

10. Music videos are part of mass marketing within the music industry; adverts are also audiovisual works which generally promote consumption do you think the VJ is part of that?

O: Absolutely. Look at the massive parties and DJ culture. It's all hype, big commercial events. Vjing is a part of this too.

11. What are you trying to communicate with your performance? What themes are you exploring and interested in? and what styles and techniques do you find most effective?

O: I like to trigger and absorb the audience with my live performance. Creating

intercontextual performances, connecting multiple realities, and immersive environments. I want my audience to be in another world, and make them experiencing an abstract reality that 's however close to the real world. I am aware of the way people percieve and absorb their surroundings in their own unique way. I like to recreate and play with the innerworld and the universal aspects of audiovisual language and perception to create a metaphysical narrative. For me it is important to work closely with other musicians and to create a synergy between what we see and what we hear.

ENTREVISTAS N° 7

ENTREVISTA A BEN SHEPPEE (noviembre 2009) online. Por Blanca Pérez-Bustamante Yábar.

1. Who are you? (Introduce yourself please.)

Ben Sheppee, founder of Lightrhythm visuals a VJ label which curates and publishes the works of visual artists internationally.

2. What are your influences?

BEN: Conceptually I'm influenced by global and social problems which can be subtly commented on through visual performance in an entertaining way. Deforestation, pollution and overpopulation are important issues facing our generation and I personally feel its important to address these subjects and encourage people to find solutions

Visually I'm attracted to reflections in glass and architectural structures. The experiments I produce visually often recreate these realistic setups in a virtual way. This type of aesthetic allows for interesting collage and subtle blending which is close to the *mix* that VJs often perform.

3. To what would you relate the origins of vjing?

BEN: Probably the first visual performances that I think attracted people to light design - would have been the great firework experimentations undertaken by the chinese some 2000 years ago - following that - the light organ created and performed by Loius Betrand Castel 1725 was one of the first conscious audiovisual performances that I recognize.

4. *Do you consider yourself a VJ or do you prefer other labels like live – video artist, performer, musician, artist?*

BEN: I usually use the term visualist. VJ as a term doesn't reflect what I am doing necessarily - as it suggests connotations of *dj'ing* which is simply putting two premade elements together. As I am directing and producing all of the contents that I perform with I'm much closer to a *composer/performer*.

In the same way I do not enjoy being coined an artist - as the galleries - although sometimes supporting my work have also attracted elitist and hierarchal approaches to selecting work which again censor and repress the visuals movement within the context of art history.

5. *What interests you about vjing at the moment and also in the future? How is the scene in the place where you live?*

BEN: Currently live in Tokyo - so visual media is in great abundance here - I think visuals are gradually expanding into many new areas here - changing environments (visual wallpaper) and opening up new commercial ventures for advertizing (3d visual holograms)

Japan is the home of most VJ technology - with companies like Pioneer, Edirol and Korg all based here. The growth of technology and the increasing speed of computers has not necessarily created a revolution in Japan - although in Tokyo at least there is generally a projector in every club.

6. Which specific elements are making vjing a language itself?

BEN: Vjing is a specific set of skills which require a specific set of tools. Vjing is a live response to music in a social space - taking several video sources and creating a blend of these images together with some sense of rhythm (which may reflect or contrast the live audio.)

7. How does your A/V live work connect with other media like film, televisión, internet, music, photography, graphic design? How are you involved in this?

BEN: Although I started off with slide and video installation working in clubs - I have since become recognized as a director and motion designer producing music videos, then more commercial video contents. Now I am working on a diversity of projects - and I think the reason that I have been given these opportunities is possibly because my background in visual/light based media has given me a different perspective on producing work and thus given me a competitive edge within the television/media/ internet work.

8. How would you define the relation between vjing and djing? Perhaps you can make a metaphor of that?

BEN: As djing has been the dominant skill of the two for some decades - VJ has always had to follow the DJs lead. This has thoroughly restricted the relationship between music and video in the last ten years - and still even now it is quite unusual for a mainstream DJ to have a continuous dialog with a vizualist.

9. With what kind of music are you working and why?

BEN: I have been working consistently with Bristol based producer Fred

Moth aka Thom Watkins - we were in a band together when we were 15 and performed in front of some pretty big audiences at that time, but the band split when we all went to university. Recently we managed to get a couple of the members interested in starting again and we have been working on a unit called av8 - the music is a blend of brazilian, electronic and dnb.

Besides that I work with countless other audio producers to create one off tracks which get released on the label.

10. What's your general process in preparing A/V performance? How many different activities involved in this? How many people are you working with at these performances, and for preparation?

BEN: a) general process - 1. experimenting with a visual idea around a subject (sourcing images from the internet and animating graphics on a theme). 2. receiving audio from my partner which has been created on the same theme. 3. Jamming these elements live in a rehearsal state, 4 editing these live techniques down to tape for a solid backing track to be used when performing live.

b) so about 5 activities in general.

c) I'm working with one partner - but occasionally inviting guest performances for live improvisation through the performance.

11. Most people have DVDs and Laptop; what equipment are you using at the moment? What is your relation with technologies?

BEN: 2 x Mac Book Pro, 2 x DVD player 2 x V4 (standard) additional 1 x Macbook pro + Matrox Triplehead2go .

12. *Music videos are part of mass marketing within the music industry; adverts are also audiovisual works which generally promote consumption do you think the VJ is part of that?*

BEN: No - although people producing VJ contents often have a background in both marketing and advertising - visuals are generally their escape from producing these kinds of contents. Actually visuals is probably one of the last media types which is not dictated by advertising and branding.

It takes many years to build a project like lightrhythm and it has not happened because the technology inspired us - or an we have recieved the help from commercial entities - although I respect the way that companies like Pioneer, Edirol and Korg have promoted our scene with their products.

I have often receive some offers from different types of companies regarding the labels library of work. I have made some difficult decisions for the company not to take an advertising route with the VJ content - and we could definately use the money - but we have been lucky to keep the artwork closer to a *gallery* sense of screening and performance because of continued support by artists and audiences. I have tried to maintain that principal as it has attracted well respected artists to our project - I think lightrhythm is the only real independent VJ label -the reputation and respect that have taken years to build could be sold over night - but I think its very important this project outside of commercial or advertising borders.

If anything of recent - advertising and music videos are trying to emulate visuals that are coming from club culture and highlighting visuals as a new

trend. But visuals is a live experimentation and has noticeably different qualities and requires many different skills than those which are used to create music videos and adverts.

13. What is the impact of vjing on music and cultural events?

BEN: Vjing expands on club culture - but music culture does not rely on it. It would be strange to attend a club without visuals nowadays - but those places do exist and even thrive without visuals.

To me visuals are as important as all the other elements - music, lighting and dancers. I think the impact of visuals in clubs is subtle - but as part of more cultural events visuals have really thrived in the last five years as one of the most vibrant mediums in digital media. Im not sure all of these artists would class themselves as VJs - more probably preferred digital video artists - but the fact remains that we have entered the time of the moving painting and it is alive and kicking harder than ever.

14. What are you trying to communicate with your performance? What themes are you exploring and interested in?and what styles and techniques do you find most effective?

BEN: Visuals or vjing is just another tool - like clay or a paint with a canvas. Artists have had a similar role for the last 5000 years and have always had an important part to play philosophically educating society. My humble efforts to raise consciousness on global and social issues in an interesting way is arguably the best use of my time - and I create in hope that people will be inspired to look, learn and if successful think about these themes and find solutions in their own way to the problems that affect us all as a society.

ENTREVISTA N° 8

ENTREVISTA A SERVANDO BARREIRO - Abril, 2010 Por Blanca Pérez Bustanante.

1. *Quién eres?*

Servando Barreiro, tecnólogo y artista experimental audiovisual

2. *Cuales son tu influencias?*

S: Ryoji Ikeda, Ryuchi Kurokawa, Thomas Koener, Robert Henke, Tarik Barri, Rec_overflow.

3. *Con qué relacionarías los orígenes del vjing?*

S: Con una mezcla entre la experimentación, arte visual y deseos de liberar la creatividad.

4. *Te consideras a tí mismo un VJ o prefieres otras denominaciones o categorías como live video artista, performer, músico, artista?*

S: En un comienzo fui más VJ, ahora continúo en ello pero realizo más *performances* audiovisuales que pueden estar relacionadas con el *vjing*. Prefiero otras denominaciones porque pueden abrir puertas. Pero el sello VJ con la comunidad es genial y pertenezco a dos comunidades como VJ: una es VJ Spain y la otra es Visual Berlin.

5. *Qué es lo que te interesa del vjing ahora y en el futuro?*

¿Cómo es la escena en Berlín?

S: Amo la unión entre VJ y cuando conozco a otros VJ en eventos relacionados con las visuales. La escena en Berlín esta creciendo, cada vez es más fácil y

barato hacer vjing... este año tenemos el festival Visualberlin.

6. *Qué elementos específicos hacen al vjing una lengua en sí misma?*

S: El auténtico tiempo real, el aspecto de improvisación... no presente en otras artes visuales.

7. *Como conecta tu trabajo audiovisual con otros medios como el cine, televisión, Internet, música, fotografía, diseño gráfico?*

S: Conecta bien... creo que hay muchas caras y estilos en el mundo VJ.

8. *Cuáles son tus últimas y próximas performances, exhibiciones y proyectos?*

S: En 2009 realicé el proyecto *Telex* junto a Per Platou como desarrollador. El télex es un precursor claro de Internet. Per Plateau de niño se encargaba en la empresa de su padre de mandar télex para vender productos. Esto le inspira para realizar el proyecto que consiste en transformar un télex para realizar un instrumento musical digital. El sonido del mensaje.

Cada letra del alfabeto se traduce en 5 bits y con 5 sensores pulsadores, cada uno de esos bits va a dar una nota, El mensaje se genera en una cinta con agujeros y ahora esa cinta se conforma como la partitura. El télex se conecta al ordenador vía usb y genera el sonido del mensaje. Este proyecto se realizó en Oslo en 2009 con la ayuda del Pnek (Production Network for Electronic Art). En enero realicé en Berlín en Transmediale 2010 *Dialogs*, instalación interactiva en los cuartos de baño de caballeros y señoras en que se establece una proyección en directo de lo que acontece en el baño opuesto, doble webcam en un mismo ordenador que hace un análisis de movimiento en cada habitación.

BIBLIOGRAFÍA

- ABRIL, GONZALO.** *Cortar y Pegar. La fragmentación visual en el texto informativo.* Ed. Cátedra. Signo e imagen. 1ª Edición. 2003.
- ACKERMAN D.** *The Natural History of The Senses,* New York: Vintage Books. 1994.
- ADAMSON, GLADYS.** *Posmodernidad y la lógica cultural del capitalismo tardío.* Trabajo presentado en el XI Congreso del Hombre Argentino y su Cultura. "Debate sobre los modelos culturales a Fines de Siglo". Cosquín, 1997.
- ADCOCK, CRAIG.** *Marcel Duchamp's gap music: operations in the space between art and noise.* En *Wireless Imagination. Sound Radio an the Avant-Garde,* eds. Douglas Kahn y Gregory Whitehead, pp. 105-139. Cambridge-Massachusetts: The MIT Press. 1992.
- ADELL, J. E.** *La música en la era digital.* Editorial Milenio, Lleida 1998.
- ADORNO, THEODOR.** *Filosofía de la Nueva Música.* Madrid: Akal. 2003.
- *Disonancias. Música en el mundo teledirigido.* Madrid, Rialp. 1966.
 - *Teoría estética.* Ediciones Orbis Barcelona. 1983.
 - *Escritos musicales IV. Dificultades.* Akal. 2008
- ADORNO, THEODOR y MAX HORKHEIMER,** *Dialéctica del iluminismo.* Editorial Sudamericana. México. 1997.
- *La industria cultural en Daniel Bell et. Al. Industria cultural y sociedad de masas.* Monte Ávila Editores. Caracas. 1992.
- AGUADERO FERNÁNDEZ, FRANCISCO.** *Diccionario de comunicación audiovisual.* Madrid. Paraninfo, 1991.
- (DE) ALVARO A.** *Música de las esferas: Imágenes y resonancias espaciales.* España, Centro Cultural de la Asunción, Diputación de Albacete, 1997.
- AMERIKA, MARK.** *Meta/Data: A Digital Poetics.* Cambridge: MIT Press. 2007.
- VATTIMO, GIANNI, ALDO ROVAT, PIER (EDS.)** *El Pensamiento Débil.* Cátedra 1995.

ANCESCHI, GIOVANNI; BAUDRILLARD, JEAN, ET AL. *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra. Madrid, 1989.

ANCLERTNATT CONLEY, Verena (ecl.) *Rethinking technologies*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press. 1993.

ANDERSON, PERRY, *Los orígenes de la postmodernidad*. Barcelona: Anagrama. 2000.

ARIZA, JAVIER. *Las imágenes del sonido*, col. **Monografías no 39**. Cuenca: Universidad de Castilla la Mancha. 2003.

AUMONT, JAQUES, BERGLA, ALAIN, MARIE, MICHAEL, BERNET, MARC *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Comunicación. 1985 y 1996.

AUNER, JOSEPH, *A Schoenberg Reader* New Haven: Yale University Press. 1993.

AUNER, JOSEPH Y LOCHHEAD, JUDY (eds.) *Postmodern Music. Postmodern Thought*. London-New York: Routledge. 2002.

AUGÉ, MARC, *Por una antropología de la movilidad*. Gedisa, Barcelona, 2007.

AUSTIN, JOHN L. *How to Do Things with words*. Cambridge Mass. 1962 - Paperback: Harvard University Press, 2nd edition, 2005.

AUZUEL, DOMINIQUE, *Émile Reynaud et l'image s'anima*. Paris: Du May, 1992.

BAIGORRI, LAURA. *Vídeo primera etapa. El vídeo en el contexto cultural y social de los años 60/70*. Brumaria 4. Asociación Cultural Brumaria, Madrid. 2004.

BAJAC, QUENTIN, *The Invention of Photography*. Harry N. Abrams, Inc., New York. 2002.

BARICCO, ALEJANDRO. *El alma de Hegel y las vacas de Wisconsin*, Madrid: Siruela. 1999.

BARTHES, ROLAND, *The responsibility of Forms*. Berkeley-Los Angeles: 1991. University of California Press.

BATTCKOCK GREGORY, *New Artists Video. A Critical Anthology*, New York (Etats-Unis), E. P. Dutton, 1978.

BAUDRILLARD, JEAN. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós. 1978.

BAYER, FRANCIS. *De Schoenberg à Cage. Essais sur la notion d'espace sonore dans la musique contemporaine.* **París: Klincksieck. 1981 Belfond.**

BAYER, RAIMOND *Historia de la estética.* **Fondo de Cultura Económica. México, 1998.**

BERENSON, BERNARD. *Estética e Historia en las Artes Visuales,* **Fondo de Cultura Económica, México 2005.**

BERGER, JOHN. *Modos de ver.* **Colección Comunicación visual. Ed. Gustavo Gili. Segunda tirada. Barcelona, 1975.**

BERICAT ALASTUEY, EDUARDO. *Temas de actualidad A2002/02: Fragmentos de la realidad social postmoderna.* **Sevilla: Fundación Centro de Estudios Andaluces. 2002.**

BERNIER, PATRICK *Alfred Jarry,* **Ed. Fayard, París 2005.**

BERTENS, HANS Y FOKKERNA, DOUWE (eds.). *International Postmodernism. Theory and literary practice.* **Amsterdarn/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 1997.**

BERTENS, HANS. *The Debate on Postmodernism, International Postmodernism. Theory and literary practice,* **eds. Hans Bertens y Douwe Fokkema, pp. 3-14. Arnsterdarn/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 1997.**

BEUYS, JOSEPH, y BODENMANN-RITTER, CLARA *Joseph Beuys: cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta 5-1972,* **Visor, Madrid, 1995**

BLOCH Dany, *L'art vidéo 1960 - 1980/82,* **Locarno, Suisse, Flaviana, 1982.**

BOEHMER, KONRAD *Schönberg and Kandinsky: An Historic Encounter,* **London, Taylor & Francis, 1998;**

BOLTANSKI, LUC Y CHIAPELLO. *El nuevo espíritu del capitalismo.* **Madrid: Ediciones Akal.2002.**

BONET, EUGENI. *La vía europea al vídeo. Una recapitulación.* **Muséo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006.p.137-156,**

BONITO-OLIVA, ACHULE (ed.), *Ubi Fluxus ibi Motus 1990-1962.* **Catálogo de la XLIV Exposición Internacional de Arte de la Bienale de Venecia (26 de mayo-**

- 30 de septiembre de 1990). Milán: Gabriele Mazotta. 1990.**
- BOOKS, WILLIAM.** *John Cage and History: Hymns and Variations. Perspectives of New Music*, vol. 31, n°2, pp. 74-103. 1993.
- BORGÉ, GUY y BORGÉ, MARJORIE.** *Les Lumières. Antoine, Auguste, Louis et les autres : l'invention du cinéma, les autochromes. Préface de Jacques Trarieux-Lumière.* Lyon: ELAH, Éd. Lyonnaises d'art et d'histoire, 2004
- BOSSEUR, DOMINIQUE Y JEAN-IVES.** *Le Collage, no man's land, Revue d'Esthétique* , pp. 291-304. 1978
- *L'expérience du temps chez Cage. Musique en jeu*, n°1, pp. 16-22. 1971
 - *John Cage.* París: Minerve. 1993
 - *Sound and the Visual Arts, Intersection between music and Plastic arts today,* París, Disvoir, 1993.
- BOTSTEIN, LEON.** *Music and the Critique of Culture. Arnold Schoenberg, Heinrich Schenker, and the Emergence of Modernism in Fin de Siècle Vienna. En Constructive Dissonance. Arnold Schoenberg and the transformations of twentieth-century culture,* eds. **Juliane Brand y Christopher Hailey**, pp. 3-22. Berkeley: **University of California Press, 1997.**
- BOULEZ, PIERRE.** *Puntos de referencia.* Barcelona: Gedisa. 1996.
- *Penser la Musique Aujourd'hui.* París : Gallimard, 1987.
- BOULEZ, PIERRE/CAGE, JOHN.** *Correspondance.* París: Christian Bourgois, 1991.
- BOURDIEU, PIERRE,** *Las reglas del arte.* Anagrama. Barcelona. 2002.
- *Sociología y cultura.* Conaculta. México, 1990.
- BOURRIAUD, NICOLAS,** *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi.* Paris: Editions Denoël, 1999;
- *Relational Aesthetics.* Paris: Presses du réel, 2002
 - *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World.* New

York: Lukas & Sternberg, 2002

BRAKHAGE, STAN, *Metaphors on Vision*, **Arthouse Inc., 1976**

BRAND, JULIANE Y HAILEY, CHRISTOPHER (eds.). *Constructive Dissonance*.

Arnold Schoenberg and The transformations of twentieth-century culture. **Berkeley: University of California Press. 1997**

BROUGJER, KERRY. (ed.). *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900*, **Thames & Hudson, London, 2005.**

BROUGHTON, FRANK Y BREWSTER, BILL. *Historia del DJ. Desde el house hasta la actualidad Volumen 2. Ma non troppo*. **Ed. Robinbook 2007**

- *Historia del DJ. Desde los orígenes hasta el garaje. Volumen 1. Ma non troppo*. **Ed. Robinbook 2006.**

- *Last Night: a DJ Saved my life. 2006. ed. Española.*

BROWN, A. R. *Tools and Outcomes: computer music systems and musical directions, Imaginary Space: The Australasian Computer Music Conference*.

Wellington, The Australasian Computer Music Association: 16-22. 1999.

- *SoundCipher: A music and sound library for Processing*. **International Computer Music Conference. Montreal, ICMA: Forthcoming, 2009**

BRUNO, GIORDANO. *Las sombras de las ideas. De umbris idearum*. Prólogo Eduardo Vinatea. Traducción Jordi Raventós. **Biblioteca de Ensayo. Serie Mayor 65. Siruela, Madrid, 2009.**

BÜRGER, PETER. *Teoría de la vanguardia*. **Barcelona: Península. 1987.**

CABAÑAS BRAVO, M. *El arte desde 1945. Nueva York: una nueva capital para el arte de vanguardias, en Summa Artis (Antología), XII, Las Vanguardias del Siglo XX*, **Espasa Calpe, S.A., (tomo XII), 2004.**

CAGE, JOHN. *Pour les oiseaux. Entretiens avec Daniel Charles*. **París. 1976.**

- *A year from Monday. Lectures and Writings*. **London: Marion Boyars Publishers Ltd. 1985.**

- *Escritos al oído*. **Murcia: Colegio oficial de aparejadores y arquitectos técnicos de la región de Murcia. 1999.**

- *Silencio* (edición en castellano). Madrid: Ardora ediciones. 2002.
- CALABRESE, OMAR.** *La era neobarroca*. Ed. Cátedra. Signo e Imagen. 216. Madrid, 1989.
- CALLINICOS, ALEX.** *Against postmodernism. A marxist critique*. Cambridge: Polity Press. 2002.
- CARLES SANTOS.** *Catálogo de la exposición celebrada en el Espai d'art Contemporani de Castelló*. 1999.
- CARRASSAT, P.F.R. y MARCADÉ, I.** *Movimientos de la pintura, colección Reconocer el arte*, Larousse, Barcelona, Spes Editorial, 2004.
- CARPENTIER, PATRICIA Y NEFF, SEVERINO.** *Schoenberg's Philosophy of Composition. Thoughts on the Musical Idea and Its Presentation. En Constructive Dissonance. Arnold Schoenberg and the transformations of twentieth-century culture*, eds. Juliane Brand y Christopher Hailey,. Berkeley: University of California Press, 1997.
- CARRILLO, JESÚS.** *Arte en la red*. Madrid: Cátedra. 2004
- CARROLL, MARK.** *Music and Ideology in Cold War Europe*. Cambridge: Cambridge University Press. 2003.
- CARWITHEN, EDWARD, R.** *Compositor y educador*. University of Florida, Gainesville. 1991.
- CASABLANCAS I DOMINGO, BENET.** *Dodecafonismo y serialismo en España (Algunas reflexiones generales)*. En *Actas del Congreso Internacional: España en la música de Occidente*, vol. 2, pp. 413-432 Madrid: Ministerio de Cultura. 1987.
- CASSIDY, D. M.** *Painting the Musical city: Jazz and cultural identity in American Art 1910–1940*, Washington D. C., The Smithsonian Institute Press. 1997.
- CASTELLS, MANUEL.** *La era de la información, vol. 1, La sociedad red*. Madrid: Alianza. 2000.
- CASTILLO, MARTÍNEZ DE OLCOZ, IGNACIO JAVIER,** *El sentido de la luz: Ideas, mitos y evolución de las artes y espectáculos de luz hasta el cine*. Barcelona, 2005.

CEBOLLADA, PASCUAL, *Segundo de Chomón*. Teruel. Instituto de Estudios Turolenses. CSIC. Exma. Diputación de Teruel. 1986.

CELSO HUGO y MANSILLA FELIPE. *Nietzsche como precursor del postmodernismo*. Debats, Nº 91, 2005, Perry Anderson. Los orígenes de la postmodernidad. Anagrama. Madrid, 2000

CHARLES, DANIEL (bajo la dirección de) 1987-1988. *John Cage, número especial de la Retine d'esthétique* (números 13-14-15). Tolouse: Privat.

CHARLES, DANIEL. *Gloses sur John Cage*. París: UGE, 1978.

CHARLES, DANIEL. *La fiction de la postmodernité selon l'esprit de la musique*. París; PUF 2001.

CHEESEMAN, PHIL. *The history of house music TruGroovez*, 2007. <http://www.trugroovez.com/history-of-house-music.htm>.

CHION, MICHEL. *Audio-Vision: Sound On Screen*, Columbia University Press, New York. 1994.

CHOMSKY, NOAM y FOUCAULT, MICHAEL *La Naturaleza humana: justicia versus poder. Un debate*. Fons Elders. Katz Editores. Buenos Aires. Primera edición 2006.

CHRISTENSEN, TORBEN *Art & Video in Europe*, ed. David Buckman, Statens Museum for Kunst, Copenhagen, 1996.

CIRLOT, LOURDES ED *Las claves del dadaísmo. Cómo interpretarlo*. Ed. Planeta. 1ª Edición 1990.

- *Primeras vanguardias artísticas. Textos y Documentos*. Labor, Barcelona 1993.

CONTRECHAMPLS, Nº 3. 1984: *Avant-Garde et tradition*. Ed. L'Age d'Homme. Paris, Contrechamps, nº 5. 1985

CONIGLIO, MARK. *The importance of being interactive, en New Visions in Performance: The Impact of Digital Technologies*, eds. Carver, Gavin and Beardon, Colin, Swets & Zeitlinger B.V., Lisse, The Netherlands, pp.5-12. 2004.

COLÓN ZAYAS, ELISEO. *Medios Mixtos: ensayos de comunicación y cultura*.

San Juan, Puerto Rico. Editorial Plaza Mayor, 2003

CORBETT, JOHN. 1994. *Extended Play Sounding off from Cage in Dr. Funkenstein.* Durham and London: **Duke University Press, 1994.**

COSTA, ANTONIO. *Méliès y el cine francés de los orígenes (1896-1908), en AA.VV. Historia general del cine. Cátedra, Madrid 1998.*

COX, CHRISTOPH Y WARNER, DANIEL (eds.) *Audio Culture. Readings in Modern Music.* N.Y-London: **Continuum. 2004**

CREVISTS, BRAM, *The roots of VJing en VJ: Audio-visual art + VJ culture,* Michael Faulkner / D-Fuse Eds., **Laurence King Publishing Ltd. 2006**

CUBITT, SEAN. *Videography. Video media as Art and Culture.* **St. Martin's Press New York, 1993.**

CUTIER, CHRIS. *Plunderphonia. En Audio Culture. Readings in Modern Music,* antología de Christoph Cox y Daniel Warner, pp. 138-157. N.Y-London: **Continuum. 2004.**

CYTOWIC M. D., R. E. *Sinestesia, A Unión of the Senses; Second Edition,* Cambridge, **The MIT Press, 2002.**

- *The Man Who Tasted Shapes,* New York, **G. P. Putman's sons. 1993**

D'OFFAY A. *Dancers on a plane: Cage-Cunningham-Johns,* Stuttgart, West Germany, **Cantz'sche Druckerei. 1989.**

DAHLHAUS, CARL. *Schoenberg and the New Music (traducción inglesa de Derrick Buffet y Alfred Clayton).* Cambridge: **Cambridge University Press. 1987.**

DANIELS, DIETER. *Television-Art or anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s en MediaKunstnetz.*http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/

DARLEY, ANDREW. *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación.* **Paidós Comunicación 139 Cine. 2003**

DAVIS, DOUGLAS *¡Tiempo! ¡Tiempo! ¡Tiempo! El contexto de la inmediatez.* **Museo**

Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Pgs..91-102. 2006

DAVIS, ERIC. 2002. *Recording Angels. The esoteric origins of the phonograph. En Under-currents. 77 hidden wiring of modern music*, ed. **Rob Young**, pp. 15-24.

Nueva York/London: Continuum.

DE PERETTI, CRISTINA *Jacques Derrida. Texto y deconstrucción*, **Barcelona: Anthropos. 1989**

DE QUEVEDO OROZCO, LOURDES *La emancipación artística de la radio*. **México: Universidad Pedagógica Nacional/Fomento editorial. 2001.**

DE QUEVEDO OROZCO, LOURDES. *La radio y los creadores del arte vanguardista*. **México: Universidad Pedagógica Nacional/Fomento editorial. 2002.**

DEBORD, GUY. *La Société du Spectacle*. **París: Gallimard. 1992.**

DEBUSSY, CLAUDE. *El Sr. Corchea y otros escritos*. **Madrid: Alianza Música. 2003.**

DECARSIN, FRANÇOIS. *La création peut-elle s'articuler encore aujourd'hui sur le progrès comme loi?*. **Les Cahiers de Philosophie, n° 20, titulado La loi musicale, pp. 209-219. 1996.**

DEKKER, ANETTE *Synaesthetic Performance in the Club Scene*, **Cosign 2003:**

DELEUZE, GILLES. *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine 1*. **Paidós Comunicación 3ª Edición 1994.**

- *La imagen-tiempo Estudios sobre el cine 2*. **Paidós Comunicación 1ª reimpresión 1996.**

- *Diferencia y repetición*. **Madrid: Júcar. 1988.**

- *Lógica del sentido*. **Barcelona: Paidós. 1989.**

DELIO, THOMAS. *John Cage's Variations II: the morphology of a global structure. Perspectives of New Music*, vol. 19 (n° 1 y 2), pp. 351- 371. 1980-1981.

DERRIDA, JACQUES. *La escritura y la diferencia*. **Barcelona: Anthropos. 1989.**

DIEDERICHSEN, DIEDRICH *Música electrónica digital: entre el pop y la pura medialidad. Estrategias paradójicas de la negación semántica. En Proceso sónico. Una nueva geografía de los sonidos, catálogo de la exposición celebrada en el MACBA de Barcelona*, pp. 31-38. **Barcelona: Museo d'art Contemporani de**

Barcelona y Actar. 2002.

DIXON, S. *The Digital Double en New Visions in Performance: The Impact of Digital Technologies*, eds. **Carver, Gavin and Beardon, Colin, Swets & Zeitlinger B.V., Lisse, The Netherlands, pp.13-30. 2004**

- *Digital Performance : A History Of New Media In Theater, Dance, Performance Art, And Installation.* **The MIT Press. 2007.**

DOMINICK, J., WIMMER, R. *Introducción a la investigación de medios masivos de comunicación.* **Sexta Edición. International Thomson Editors. 2001**

DOR, JÓEL. *Introducción a la Lectura de Lacan. El inconsciente estructurado como lenguaje.* **Barcelona: Gedisa. 2000.**

DRUCKREY, T. *Ars Electronica. Facing the future.* **Cambridge: The MIT Press, 1999.**

DURANT, ALAN, *Improvisation in the Political Economy of Music. En Music and the Politics of Culture*, ed, **Christopher Norris, 1989. pp. 252-282. London: Lawrence & Wishart.**

DUCHIN, PETER *Ghost of a Chance: A Memoir.* **Random House. 1996**

DUCKWORTH, WILLIAM. *Talking Music. Conversations with John Cage, Philip Glass, Laurie Anderson, and Five Generations of American Experimental Cormposers.* **New York: Da Capo Press. 1999.**

DUGUET, ANNE-MARIE, *Vidéo, la mémoire au poing,* **Paris, Hachette Littérature, 1981.**

DUQUE, FÉLIX *Terror tras la postmodernidad,* **Abada Editores, Madrid, 2005.**

DURING, ELIE *Apropiaciones: las muertes del autor en las músicas electrónicas. Proceso sónico. Una nueva geografía de los sonidos,* **catálogo de la exposición celebrada en el MACBA de Barcelona, pp. 39-56. Barcelona: Museo d'art Contemporani de Barcelona y Actar. 2002.**

DUROZOI, GÉRARD. *Artaud: La enajenación y la locura.* **Madrid: Guadarrama. Eco, Umberto. 1979.**

EAGLETON, Terry. *Las ilusiones del posmodernismo,* **Barcelona, Paidós. 1997.**

ECO, UMBERTO. *Apocalípticos e Integrados*, 5ª edición, Barcelona. Fábula Ed. Lumen Tusquets Editores. 2003.

- *Interpretación y sobreinterpretación.* Cambridge University Press. 1995.

- *Obra abierta.* Ariel. Barcelona. 1984.

- *La estructura ausente.* Editorial Lumen. México. 1983

EISENSTEIN, SERGEI M., *Hacia una Teoría del montaje (2 vols)* ediciones Paidós Ibérica Barcelona 2001.

ENO, BRIAN. *Ambient Music.* En *Audio Culture. Readings in Modern Music*, antología de Christoph Cox y Daniel Warner, pp. 94-97. NY- London: Continuum. 2004,

- *Generating and Organizing Variety in the Arts.* En *Audio Culture. Readings in Modern Music*, antología de Christoph Cox y Daniel Warner, pp. 226-233. N.Y- London: Continuum. 2004.

ESCAÑO GONZÁLEZ, CARLOS. *Pensamiento débil, pensamiento Kitsch. La condición posmoderna como hipotética estructura epistemológica actual en el ser humano frente a la educación artística.* Actas Congreso INARS: la investigación en las artes plásticas y visuales, 2003.

ESKANDAR, XÁRENE vE-JA. *Art + Technology of Live Audio-Video.* San Francisco: h4SF. 2006.

ESTEBAN, GERARDO. *La liebre y el coyote: Encuentros con lo animal y lo secreto en la obra de Joseph Beuys*, ensayo online. <http://temakel.com/simbolismoabeuys.htm>

ESTEFANÍA, JOAQUÍN. *La nueva economía. La globalización.* Madrid: Editorial Debate. Edicions de la Magrana. 1996.

FARGIER, JEAN-PAUL, *Nam June Paik*, Ed. Artpress/Flammarion. Paris, 1989.

FAULKNER, MICHAEL, *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture.* London: Laurence King publishers. 2006.

FEATHERSTON, MIKE. *Undoing culture. Globalization, Postmodernism and Identity.* London Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications. 1995.

FEATHERSTONE, MIKE. *Consumer Culture and Postmodernism.* **London: Sage. 1991.**

FEHÉR, FERENC. *Música y racionalidad. En Políticas de la Postmodernidad. Ensayos de crítica cultural,* eds. **Agnes SÉller y Ferenc Fehér, 1989. pp. 101-146. Barcelona: Península.**

FELDMAN, MORTON, *Un problema di composizione en Il Verro,* **núm 30.1969.**

FERNÁNDEZ, JORGE Y STROZZA, PABLO, *Techno-ambient: Auge y decadencia del beat electrónico, en Esculpiendo Milagros n° 9,* **Bs. As, 1995.**

FETTERRNAN, WILLIAM. *John Cage's Theatre Pieces. Notations and performances.* **Amsterdam: Harwood Academia Publishers. 1996.**

FEUILLIE, NICOLAS. *Fluxus Dixit, Dijon: Editions du réel. 285 p. (collection L'écart absolu).* **2002.**

FINK, ROBERT. *Going Flat: Post-Hierarchical Music Theory and the Musical Surface.* **En Rethinking Music,** eds. **Nicholas Cook y Mark Everist, pp. 102-1 37. Oxford/ New York: Oxford University Press. 1999.**

FLORES, DANIEL, *Rave,* **en Escupiendo Milagros n° 3, Bs. As, 1992.**

FLYNT, HENRY. *Essay: Concept Art.* <http://www.henryflynt.org/aesthetics/conart.html>, **1961.**

FOSTER, HAL (ed.) *La postmodernidad.* **Barcelona: Kairós. 1985.**

FOSTER, HAL. *Polémicas (post)modernas. En Modernidad y postmodernidad,* **compilación de Josep Picó, 1988, pp. 249-262. Madrid: Alianza Editorial. 1988.**

FOUCAULT, MICHEL. *La arqueología del saber.* **Siglo veintiuno editores Argentina. 2002.**

FRANCASTEL, PIERRE. *Sociología del arte,* **Madrid: Alianza editorial. 1981.**

FRANK, PETER. *Las instalaciones del videoarte: el entorno televisivo.* **Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006, p. 63-78.**

FUBINI, ENRICO. *El siglo XX: entre música y filosofía.* **Valencia: Universitat de Valencia. 2004.**

- *Música y lenguaje en la estética contemporánea*. Ed. Alianza Música. Madrid, 2006.
- FULLAT, OCTAVI.** *El siglo postmoderno (1990-2001)*. Barcelona: Crítica. 2002
- FURLONG, WILLIAM.** *Audio Arts. Discourse y practice in contemporary art*. London, Academy Editions. 1994.
- GARNIER, LAURENT BRUN-LAMBERT, DAVID.** *Laurent Garnier: Electroshock* Global Rhythm Press SL 2006.
- GARCÍA- ALIX, ALBERTO.** *Moriremos mirando*, La Fábrica; Madrid; 2008.
- GARCÍA TEMPLADO, JOSÉ.** *La función poética y el teatro de vanguardia Cuadernos de Cátedra de Teatro de la Universidad de Murcia*. Murcia. 1979.
- GARCIA E. E.** *Rachmaninoff and Scriabin: Creativity and Suffering in Talent and Genius*. *Psychoanalytic Review*, 2004.91: 423–42.
- GERSTNER, KARL.** *Las formas del color. La interacción de elementos visuales*. Hermann Blume. Madrid, 1988.
- GHINEA, VIRGILE.** *Dada et Néo-Dada: Happening, Fluxus, Body-art, Mail-art, Art conceptuel, poèmes, actions*, Luxembourg: Ed. Renaissance, 1978.
- GIANETTI, CLAUDIA ed.** *Media Culture. Catalogo de exposiciones del proyecto TransForma*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporánea L'Angelot. 1995.
- GIDDENS, ANTHONY.** *Modernity and Self-identity*. Cambridge: Polity Press 1991.
- GOEHR, LYDIA.** *The Imaginary Museum of Musical Works*. Clarendon Press, Oxford, 1992.
- GOETHE W.** *Teoría de los Colores*, Editorial Poseidón, Buenos Aires, 1945.
- GOLDBERG, ROSELEE.** *Performance Art. From futurism to the present* London, Thames and Hudson. 1988.
- *La Performance du futurisme a nous jours*. París, 2001.
- *Performance, live art since the 60s*, Ed. Thames & Hudson, 2004.
- GOLDSMITH, KENNETH,** "Flabby Preludes for a Dog: An Erik Satie Primer" WFMU's

LCD, 1997.

GOMBRICH E.H. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica.* **Ed Debate. 2002.**

- *The Story of Art*, **Phaidon Press. New York, 2002.**

GÓMEZ DE LIAÑO, IGNACIO, *Athanasius Kircher, itinerario del éxtasis con las imágenes de un saber universal.* **Ed. Siruela Madrid 1990.**

GÓMEZ, VICENTE. *El pensamiento estético de Theodor Adorno.* **Madrid: Cátedra. 1998.**

GONZÁLEZ ALCANTUD J. A. *El exotismo en las Vanguardias Artístico-literarias,* **Editorial Merton Anthropos. Barcelona, 1989.**

GRANT, M. J. *Serial Music, Serial Aesthetics. (Compositionai Theor in Post-War Europe).* **Cambridge: Cambridge University Press, 2001.**

GRAU, OLIVER. *Remember the Phantasmagoria Illusion politics of the eighteenth century and its multimedial afterlife,* en *Media Arts Histories* **ed. Oliver Grau, The MIT Press, pp.137-161. 2007**

GRAVESAMER, BLÄTTER. *La crise de la musique sérielle", nº 1, de julio de 1956.*

GREENAWAY, P. *"Toward a re-invention of cinema."* **2003. Versión online**
petergreenaway.org.uk/essay3.htm

GRIFFITHS, PAUL. *Modern Music and after. Directions since 1945.* **Oxford: Oxford University Press. 1995.**

GRIFFITHS, PAUL; NEIGHBOUR, OLIVER; PENE, G.. *La Segunda Escuela vienesa, Schoenberg, Webern, Berg.* **Barcelona: Muchnik editores. 1986.**

GUBERN, ROMÁN. *El eros electrónico.* **Taurus. Madrid, 2000.**

GRICE, LEE, *Abstract Film and Beyond'* **1977, Studio Vista y el MIT Press.**

- *Historia del cine.* **Editorial Lumen. Barcelona. 2000.**

HABERMAS, JÜRGEN. *Modernidad versus postmodernidad. En Modernidad y postmodernidad,* **compilación de Josep Picó, alianza editorial, Madrid 1988.**

- *El discurso filosófico de la modernidad.* **Taurus-Alfaguara. Madrid, 1989.**

- *Teoría de la acción comunicativa. Crítica de la razón funcionalista. Tomo II.*

Taurus. Madrid. 2003.

- *La modernidad, un proyecto incompleto*, en **Braillard, Habermas y otros. La posmodernidad. Kairón. México. 1988.**

HAMMOND, W. A., Aristotle's Psychology. London and New York, 1902.

HALL Doug, FIFER Sally Jo, Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art, San Francisco (Etats-Unis), Aperture / Bavo, 1990.

HANHARDT John, Video Culture. A Critical Investigation, Rochester (Etats-Unis), Workshop Press, 1986

HANSEN, AL, A Primer of Happenings and Time Space Art, Ultramarine Pub Co, 1965.

HARRISON, JOHN. El extraño fenómeno de la sinestesia; HARTWELL, ROBIN. Postmodernism and art music. En Tite Last Post. Music After Modernism, ed, Simon Miller, pp. 27-51. Manchester and New York: Manchester University Press. 1993.

HARVEY, DAVID. The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the origins of Cultural Change. Oxford and Cambridge, MA: Blackwell. 1989.

HEDBIGE, DICK. Cut 'n mix: Culture, Identity and Caribbean Music 1979. Paidós
HERBERT, STEPHEN, y MCKERNAN, LUKE Ed. Who's Who of Victorian Cinema. British Film Institute, UK, 1996.

HEREDERO, CARLOS F., El lenguaje de la luz. Entrevistas con directores de fotografía del cine español. Alcalá de Henares. 24 Festival de Cine de Alcalá de Henares, Comunidad de Madrid, Ayuntamiento de Alcalá de Henares. Fundación Colegio del Rey. Ministerio de Cultura, 1994.

HERMINE, FREED, "Where do we come from? Where are we? Where are we going?" in Ira Schneider & Beryl Korot Video Art: An Anthology (1st ed.) New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976

HERZOGENRATH Wulf, DECKER Edith, Video-Skulptur retrospektiv und aktuel : 1963-1989, Cologne (Allemagne), DuMont Buchverlag, 1989.

HIGGINGS, HANNAH, The Fluxus Experience. California Press. California, 2002.

HOLMES, THOM. *Electronic and Experimental music.* **Routledge, Nueva York: 2002.**

HOLT, HENRY y Company Pontus hulten “*Marcel Duchamp: Work and Life*”, **The Mit Press, Harvard 1993.**

HOLTZMAN, S. R. *Digital Mantras.* **MIT Press, Cambridge, MA. 1994.**

HOPEWEL, N.J., *Confessions of an Art Addict,* **Ecco Press, 1997.**

HUBBARD, E.M., y RAMACHANDRAN V.S., *Cross wiring and the neural basis of synaesthesia,* **Investigative Ophthalmology & Visual Science, vol. 42, nº 4 2001;**

– *A window into perception, thought and language.* **Journal of Counciousness Studies, vol. 8 nº 12 2001.**

HUHL J. – KOCH, Arnold Schönberg – Wassily Kandinsky; Letters, Pictures & Documents, London, **Faber & Fabe. 1984.**

IGLESIAS SIMÓN, PABLO, “*La función del sonido en el cine clásico de Hollywood durante el período mudo.* **Area Abierta nº 7 Enero 2004**

JACOBS, JOSEPH, “*Crashing New York A la John Cage*” **incluido en el catálogo OFF Limits. Rutgers University and the Avant-garde, 1957-1963, The Newark Museum, Nueva Jersey/ Rutger University Press, New Brunswick, Nueva Jersey/Londres, 1999.**

JAMESON, FREDERIC. *Posmodernismo y sociedad de consumo, en La posmodernidad,* **Kairos, Barcelona, 1985.**

– *Teoría de la postmodernidad.* **Madrid: Editorial Trotta.**

JAMESON, FREDRIC Y ZIEK, SLAVOJ.. *Estudios Culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo.* **Buenos Aires: Paidós. 1998**

JAMESON, FREDRIC. 2001. JEANE, RENÉ y FORD, CHARLES, *Historia ilustrada del Cine. (1) El cine Mudo.* **Trad. Ricardo Díaz-Delgado Estévanez, Alianza Editorial, Madrid. 1995.**

JANKÉLEVITCH, VLADIMIR “*La musique et l’ineffable*”. **1961**

JIMÉNEZ, Pedro, *Perfiles de la cultura VJ en Cámara lenta.* **Revista de cine y otros**

audiovisuales, Sevilla. 2008.

JOSELIT, DAVID, y V.V.A.A. *Robert Whitman: Playback*, Dia Art Foundation; Nueva York, 2003.

KANDINSKY, W., *De lo Espiritual en el Arte*, **Paidós Ibérica S.A. Barcelona, 1970.**

KAPLAN, E. ANN., *Rocking Around the clock. Music television, posmodernism and consumer culture.* **Ed. Methuen, Nueva York, 1987.**

KAPROW, ALLAN. *Assemblages, Environments & Happenings*, **Harry N. Abrams, Inc. Publishers, New York, 1966.**

KATHAN BROWN, *John Cage Visual Art: To Sober and Quiet the Mind.* **Crown Point Press, 2001;**

KELLEIN, THOMAS, *Fluxus.* **Thames and Hudson ed. London, 1995.**

KETNER, JOSEPH, *Elusive Signs - Bruce Nauman Works with Light.* **The MIT Press, 2006.**

KUHNS, DAVID F., *German Expressionist Theatre: The Actor and the Stage,* **Cambridge, Cambridge University Press, 1997.**

KINDER, MARSHA. *Designing a Database Cinema.* **en Future Cinema, eds. Shaw, Jeffery and Weibel, Peter. 2003, The MIT Press. pp. 346-353**

KOBIALKA, MICHAEL *Theatre of Celebration/Disruption: Time and Space/ Timespace in Kandinsky's Theatre Experiments.* **Theatre Annual Vol. 44 (1989-90), pp. 71-96.**

KOKORAS, P. A. *Morphopoiesis: a general procedure for structuring form,* **5th International Music Theory Conference. Vilnius, Lithuania. 2005.**

KONIGBERG, IRA *The Complete Film Dictionary.* **Penguin Reference book. 1987.**

KOSTELANETZ, RICHARD. *Writings about John Cage.* **Michigan: The University Michigan Press. 1993.**

KOSTELANETZ, RICHARD. *Conversations avec John Cage.* **Editions des Syrtes. Paris, 2000.**

KRACAUER, SIGFRIED. *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film.* **Princeton Classic Editions, 1947.**

KRAFTWERK, *Man Machine*, 1978.

KRAMER, JONATHAN D. *The Nature and Origins of Musical Postmodernism*, En *Postmodern Music. Postmodern Thought*, eds. **Joseph Auner y Judy Lochhead**, pp.13-26. London-New York: **Routledge**. 2002.

KRAUSS, ROSALIND, *Videoarte: la estética del narcisismo*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006. p.43-62.

- *La imagen en la era digital*. **Paidós Comunicación 139**, 2005.

KRIEGER, PETER, *Nam Jun Paik. La muerte del maestro de los monitores*. **Anuales del Instituto de Diversificaciones Estéticas nº. 90**, 2007.

LACAN, JACQUES. *El estadio del espejo como formador de la función del yo (eje) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*. En **Escritos. Vol. 1**, pp. 86-93. México: **Siglo XXI editores**. 2001

LAMARHE-VADEL, BERNARD, *Joseph Beuys*, Siruela, Madrid, 1994

LARA, MARÍA, B.M., *¿Qué es la sinestesia?*, 2005

LASH, S., y URRY, J. 1987. *The end of Organized Capital*. Madison: **University of Wisconsin Press**.

LEBEL, JEAN JACQUES, *El Happening* trad. de **Enrique Molina Nueva Visión Buenos Aires**, 1967

LEHRER, JONAH. *Proust was a neuroscientist*. New York: **Mariner**. 2008.

LEIBOWITZ, RENÉ, *Schönberg et son école: l'étape contemporaine du langage musical*, Paris 1947.

- *L'artiste et sa conscience: esquisse d'une dialectique de la conscience artistique*. Paris. 1950.

LEOPOLDSEDER, H., SCHÖPF, C., STOCKER, G., 1979-2004 *Ars Electronica. The network for art, technology and society: the first 25 years*. **Hatze Cantz. P. 374**. 2004

LETA, E. MILLER, *Henry Cowell and John Cage: Intersections and Influences, 1933-1941*, **Journal of the American Musicological Society**. Spring 2006, Vol. 59, No. 1, Pages 47-112,

LÉVI-STRAUS, CLAUDE, *Arte, lenguaje, etnología*. Siglo XXI. México. 1968.

- LEVY, PIERRE.** *¿Qué es lo virtual?* **Barcelona: Paidós. 1999**
- LEWITT, SOL,** *Paragraphs on Conceptual Art - Artforum*, <http://radicalart.info/concept/LeWitt/paragraphs.html>, **1967**
- LINSON, ART.** *What Just Happened? Bitter Hollywood Tales from the Front Line.*
- LIPOVETSKY, GILLES.** *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo.* **Barcelona: Anagrama. 1986.**
- *Metamorfosis de la cultura liberal: Ética, medios de comunicación, empresa,* **Ed. Anagrama, 2004,**
- *La sociedad de la decepción,* **Ed. Anagrama, 2008.**
- LIPPART, LUCY, Six years:** *The dematerialization of the art object from 1966 to 1972,* **Praeger Publi., New York, 1973, p. 146.**
- LISCIANI-PETRINI, ENRICA.** *Tierra en blanco. Música y pensamiento a inicios del siglo XX.* **Madrid: Akal. 1999.**
- LOIS, MARTA Y MAIZ, RAMON.** *Postmodernismo: la libertad de los postmodernos. En Ideologías y movimientos políticos contemporáneos,* **cd. Joan Antón Mellón 1998. pp. 403-428. Madrid: Tecnos.**
- LÓPEZ, JULIO.** *La música de la modernidad (de Beethoven a Xenakis).* **Barcelona: Anthropos. 1984.**
- LOTTE, H. EISNER.** *La pantalla diabólica.* **Ediciones Losange, 1955.**
- LUND, CORNELIA y LUND, HOLGER,** *Audio.Visual- On Visual Music and Related Media.* **Estugarda: Arnoldsche Art publishers. 2009.**
- LUQUE CÓZAR, Ramón.** *La mala hierba: Itinerarios de comunicación y de cultura en tiempos inciertos.* **Ed. Bosque de Palabras, Sevilla 2008.**
- LUNU, EUGENE..** *Marxismo y modernismo: un estudio histórico de Lukács, Brecht, Benjarniny Adorno.* **México: Fondo de Cultura Económica. 1986**
- LYE, LEN:** *A Personal Mythology* **Auckland City Art Gallery, Auckland, 1980.**
- *Is Film Art?, Film Culture 29, Verano 1963,*
- LYON, DAVID.** *Postmodernidad.* **Alianza, Madrid, 1996**
- LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS.** *La condición postmoderna. (informe sobre el saber).*

Madrid: Cátedra. 1987.

- *La postmodernidad (Explicada a los niños)*. **Barcelona: Gedisa. 2003.**

MACDONALD, ADRIAN, JONES, THERESA, FOGLE, LEONE, *Visual Jazz: Rise of the VJ* en Onscreen magazine from <http://www.onscreenmag.com/feature-articles/visual-jazz/>.

MACHADO, ARLINDO *A Arte do vídeo*. **Editora brasiliense. 1984.**

MACIUNAS, GEORGE. *Neo-Dada in Music, Theater, Poetry, Art*. En *Ubi Fiuxus ibi Motus 1990-1962*, catálogo de la XLIV Exposición Internacional de Arte de la Biennale de Venecia, pg. 214-217. **1990.**

MACIUNAS, LEOKADIJA, *My son,,* traduit du russe, Sohm Archive, Stuttgart. 1979.

MACPHERSON, C.B (Crawford Brough). *La teoría política del individualismo posesivo: de Hohbes a Locke*. **Barcelona: Fontanela. 1970.**

MADERUELO, JAVIER. 1981. *Una música para los 80*. **Madrid: Carsi.**

MAGNAN Nathalie (dir.), *La vidéo, entre art et création*, Paris (France), Ecole nationale supérieure des beaux-arts, **1997.**

MAKELA, MIA: *Live Cinema: Language and Elements* (disponible en formato PDF) <http://www.solu.org/writings> www.solu.org/writings.html.

MAKELA, MIA, "La cultura de los VJS: de la industria del loop a escenarios en tiempo real". Versión online http://solu.org/text_VJculture_esp.html

MANDEL, E. *Las ondas largas del desarrollo capitalista: una interpretación marxista*. **Madrid: Siglo XXI Editores, 1980/1986.**

MANNONI, LAURENT, *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*, trans Richard Crangle Exeter **2000**

MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. **The MIT Press. 2001**

- *New media from borges to html*, in *The New Media Reader*, eds. **Wardrip-Fruin, N. and Montfort, N.**, pages 13–25. **The MIT Press. 2003.**

MANU; IDEACRITIK y VELEZ, PAULA, *Aether9 Communications:Proceedings*. TK: Greyscale Editions. Vol3, Issue 1. 2009.

MARCO, TOMÁS, *Música española de vanguardia*. Madrid: Guadarrama. 1970.

MARINETTI, FILIPPO TOMMASO, BRUNO CORRA Y OTROS. *La Cinematografía futurista, en Romaguera i Ramió, Joaquín Homero Alsina*. Textos y manifiestos del cine. Cátedra. Madrid. 1998.

MARTIN, HENRY, LUCATO, GIAMPAOLO, SANTI, TIZIANO, *Fluxus nel Vento*, Colognola ai Colli, Italie: Ed. Adriano Parisi, 1995.

MARTIN, PETER, *On Changing Technology*. En *Musíc, Culture, ami Society*. A reader, cd. Derek B. Scott, pp. 209-2 12. Qxford/N.Y: Qxford University Press. 2000.

MARTÍN, SYLVIA. *Videoarte*, Taschen. Madrid, 2006.

MARTÍNEZ, José (coord.): *La polémica de la posmodernidad*, Madrid, Ediciones Libertarias.

MARTÍNEZ SALANOVA, ENRIQUE, *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. 2002.

MATTHEWS, DAVID. *The Rehabilitation of the Vernacular*. En *Music and tite Poiitics of Culture*, cd. Christopher Norris, pp. 240-251. London: Lawrence&Wishart. 1989.

MAUR, K. V., *The sound of painting; music in modern art*, London, Priestly Verlap. 1999.

MAY, DERRICK, *Chicago Underground Vol.3, (1988) (El padre del acid house)*.

MCLUHAN, MARSHALL. *Visual and Acoustic Space*. En *Audio Culture. Readings in Modeni Music*, antología de Christoph Cox y Daniel Warner, pp. 67-72. N.Y-London: Continuurn. 2004.

MCLUHAN, Marshall. *Comprender los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona, 1996 1ª ed. *Understanding Media*, McGraw Hill, 1964.

MCLUHAN, Eric & ZINGRONE, Frank (compiladores). *McLuhan. Escritos esenciales*. Paidós, Barcelona, 1998.

MCLUHAN, MARSHALL. *The medium is the message*, Penguin Books, UK, 1967.

MEKINI, R. H., *Experiences in Visual Thinking*, California, Brooks/Cole Publishing Co. 1972.

MELLO, CHRISTINE, *El vídeo arte en Brasil y otras experiencias latinoamericanas: 1970-1980*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006. p.157-358.

MICHEL, Henry, *Seeing the invisible, on Kandinsky*, eng. translation Scott Davidson, Continuum, 2009.

MICHELI (DE) MARIO, *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza Editorial. Madrid, 1993.

MILLER, SIMON (ed.). *The Last Post. Music After Modernism*, Manchester and New York: Manchester University Press. 1993.

MILLER, PAUL D alias DJ Spooky That Subliminal Kid. *La ciencia del sonido*.

MILLERSON, GERALD. *The technique of lighting for television and film*. Londres. Focal Press, 1991.

MIRZOEFF, NICHOLAS, *Una introducción a la Cultura Visual*, Barcelona, Paidós Arte y Educación, 2003.

MITRY, JEAN, " *Estética y psicología del Cine*" Ed. Siglo XXI, Madrid 1978, vol I.

MORGAN, ROBERT, C., *Bruce Nauman*, Johns Hopkins University Press, 2002.

MOORE, BARBARA, " *New York Intermedia: Happening y Fluxus en la década de 1960*" en Christos M. Joachimides y Norman Rosenthal, eds., *American Art in the Twentieth Century* (London: Royal Academy of Arts and Prestel, 1993.

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFÍA *Primera Generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. Madrid 2007.

NANNUCCI. MAURICIO. *Enregistrements réunis par Fluxus Anthology. A Collection of Music and Sounds Events*, Italie: Zona Archives, 1989.

NELSON, ELIZBETH, *The British Counterculture 1966-73: A Study of the Underground Press*. London: Macmillan; 1989.

NICHOLLS, DAVID.. *American Experimental Music. 1890-1940*. Carnbridge:

Cambridge University Press. 1990

NICOLAS, FRANÇOIS. 2004. *Musique informelle & dialectique négative, ou le mythe esthétique des deux soeurs*, curso del seminario “Musique et philosophie”, impartido el 18 de diciembre de 2004 en la École Normale Supérieure de París, Disponible en la web: <http://www.trenteans.fr/Adorno/Informel/index.htm> (consulta: 13/02/2006).

NIGHTINGALE, Chase The Fade. 1981

- *Malvados Velocidad, 1999.*

NYMAN, MICHAEL, . Experimental Music: Cage and beyond. Cambridge: Cambridge University Press. 1999

ORIVE RIVA, PEDRO *La comunicación humano-social en la era del ordenador. Lección inaugural Universidad Complutense de Madrid 1983.*

PADISSON, MA. *Postmodernisme et la survie de l'avant-garde. En Musique Contemporaine. (Perspectives théoriques et philosophiques, bajo dirección de Irène Deliège y Max Paddison, pp. 249-266. Sprimont: Mardaga. 2001*

PALACIO, MANUEL, ¿Qué es el video? Biblioteca virtual Miguel de Cervantes.

PASLER, JANN. *Postmodernism, narrativity, and the art of memory. Contemporary Music Review, vol. 7, pp. 3-32. 1993*

PATTERSON, DAVID, W. (ed.). John Cage: Music, Philosophy, and Intention, 1933–1950. Routledge, 2002.

PÉREZ NAVARRO, DANIELI., *Escucho los colores, veo la música: sinestesias. El compositor sinestésico: Olivier Messiaen. Revista Filomúsica nº 48, 2004*

PÉREZ ORNÍA, JOSÉ RAMÓN *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*

PERIOFF, MARJORIE. *The poetics of Indeterminacy. Rimbaud to Cage. Princeton/ New Jersey: Princeton University Press. 1981*

PICÓ, JOSEP (compilador).. Modernidad y postmodernidad. Madrid: Alianza Editorial. 1988.

PISCITELLI, ALEJANDRO, *Cyberculturas. La era de las máquinas inteligentes.*

Paidós. Barcelona. 1995.

POLITE, PABLO G. SÁNCHEZ SERGI COORDINADORES DJ SPOOKY, ORIOLL ROSSELL, JORDI COSTA... *El sonido de la velocidad. Cine y música electrónica.*

Alpha Decay S.A, Barcelona, 2005.

POPPER Frank, *L'Art à l'âge électronique, Paris (France), Hazan, 1993.*

POTTER, KEITH *Cuatro minimalistas Musical: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass. Música en la serie del siglo XX. Cambridge, Reino Unido, Cambridge University Press, 2000.*

PRITCHETT, JAMES. *The Music of John Cage. Cambridge: Cambridge University Press. 1993.*

PROCESO SÓNICO. *Catálogo de la exposición celebrada en el MACBA de Barcelona. Barcelona: Museo d'art Contemporani de Barcelona y Actar. 2002.*

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

RAMAUT-CHEVASSUS, BEATRICE. *Musique et postmodernité. París: PUF. 1998.*

RAMOND CHARLES, *Derrida. La deconstrucción. Nueva Visión Argentina, 2009*

RAULET, GÉRARD, *Marxismo y condición posmoderna. Diálogo Filosófico nº1, 1985.*

RAUSCHENBERG, ROBERT, en Susan Hapgood, *Neo-Dada, Redefining Art 1958-1962.*

REINHARD, ERMEN, *Joseph Beuys. Reinbek near Hamburg, Rowohlt, 2007.*

REKALDE, Josu. Vídeo. Un soporte temporal para el arte. Servicio Editorial Universidad del País Vasco, Bilbao, 1995.

REVILL, DAVID, *The Roaring Silence: John Cage, A Life, New York: Arcade, 1992.*

RICHTER, HANS, *Dada: Art and Anti-Art, Thames & Hudson, 1965*

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

ROSE, BARBARA, *Considering Robert Whitman, en proyección de imágenes: Peter Campus, Rockne Krebs, Paul Sharits, Michael Snow, Ted Victoria, Robert Whitman. Minneapolis: Walker Art Center, 1974.*

- ROSLER, MARTHA**, *Vídeo: dejando atrás el momento utópico.. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*, 2006. p. 103-136.
- ROSS, ALEX**, *El Ruido Eterno*, Seix Barral, Barcelona 2009.
- RUGGERO, PIERANTONI**, *El Ojo y la Idea. Fisología e historia de la visión*, Barcelona, Paidós Comunicación nº15. 1984,
- RUHE, HARRY**, *25 Fluxus Stories*, Amsterdam/Verona: Tuja Books and Francesco Conz, 1999.
- RUSH, MICHAEL**, *Video art*. Thames & Hudson London, 2003.
- SADOUL, G. *"Historia del cine mundial. De los orígenes hasta nuestro días"*. Buenos Aires. 1976.
- SALARIS, CLAUDIA, *Marinetti. Arte e vita futurista*. Ed. Riuniti, 1997.
- SALDAÑA, ALFREDO**, *Modernidad y postmodernidad: filosofía de la cultura y teoría estética*, 1997.
- SAMUELS, ROBERT y NATTIEZ, JEAN-JACQUES**, *The Boulez-Cage Correspondence*. Cambridge University Press, 1995
- SÁNCHEZ-BIOSCA, VICENTE**, *Cine y vanguardias artísticas*. Paidós. Barcelona. 2004.
- *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Ed. Paidós 2008.
- SÁNCHEZ VIDAL, AGUSTIÓN**, *Luis Buñuel*. Cátedra. Madrid 2004.
- SANZ, JUAN CARLOS**, *Lenguaje del color. Sinestesia cromática en poesía y arte visual*, Madrid, H. Blume / Akal, 2ª ed. 2009;
- SAUGHNESSY, ADRIAN** *Last Night a Vj zapped my retinas* Michael Faulkner/D-Fuse, VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture, Laurence King Publishing, 2006.
- SAVILE, JIMMY**, *As it Happens*. Barrie & Jenkins 1974
- *Love is an Uphill Thing*, Coronet 1976
- *God'll Fix It*, Mowbray, Oxford 1979
- SAYLOR, BRUCE**, *Los escritos de Henry Cowell: una bibliografía descriptiva*. College Institute for Studies in American Music Brooklyn 1977.

SCHAFER, R. MURRIA, *Traite des Objets Musicaux*. Paris: Editions du Seuil, 1966.

SCHECHNER, RICHARD. *¿Qué son los estudios de la performance y por qué hay que conocerlos? Performance. Teoría y Prácticas Interculturales*. Trad.: M. Ana Diz ed. Libros del Rojas. Buenos Aires, 2000.

SCHIPPERS, HUIB. *Musical futures: Towards an ecology of musical diversity*, QLD Conservatorium Research Centre, 2009.

SCHOENBERG, ARNOLD, *El estilo y la idea*. Llobregat: Idea Books. 2005.

SCHÖENBERG, ARNOLD. *Tratado de armonía*, Madrid: Real Música. 1995.

- Wassily Kandinsky. *Cartas, cuadros y documentos de un encuentro extraordinario*. Alianza Música, Madrid 1987.

SCHWIND, ELISABETH. *L'heritage du minimalisme. La musique minimaliste dans le contexte techno*. *Dissonance* # 66 (noviembre 2000), 2000.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María: *El fenómeno de los videojockeys en Revista Área abierta*, nº 12, 2005

- *Nuevas performances de la música popular: los videojockeys en Razón y palabra*, nº 49 (V Bienal Iberoamericana de la Comunicación),. 2006.

SERGE DANEY, *La Recherche cinématographique, Le monde des images*, número spécial, 1989.

SHIGERU, TSUJI 'Brunelleschi And The Camera Obscura: The Discovery of Pictorial Perspective', *Art History* vol.13, 1990, pp. 276-292.

SICHEL, BERTA, *Primera Generación. Arte e Imagen en movimiento, 1963-1986 en Primera Generación. Arte e Imagen en movimiento, 1963-1986*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006. p.15-42.

SMITH BRINDIE, R. *Serial composition*. Oxford/ New York: Oxford University Press. 1991.

SORENSERN, A. *Impromptu: An interactive programming environment for composition and performance*. Australasian Computer Music Conference 2005.

A. R. Brown and T. Opie. (Eds.) Brisbane, ACMA: 149-153. 2005.

SPINRAD, PAUL "The VJ. Book" Ed. Feral House. Los Angeles, 2005.

STILES, KRISTINE. *Entre piedra y agua. Performance Fluxus: una metafísica de actos.* En **En l'esperii de Piuxus, catálogo de la exposición realizada en la Fundació Antoni Tapies, 1994.** pp. 210-227. **Barcelona: Fundació Antoni Tapies y Edicions de l'Eixample.**

STOCKFELT, OLA. "Adequate Modes of Listening". En *Audio Culture. Readings in Modern Music, antología de Christoph Dox y Daniel Warner,* pp. 88-93. **N.Y-London. Continuum, 2004..**

STOIANOVA, IVANKA. *Geste-texte-musique.* **Union générale d'édition, Paris, 1978.**

SZEEMAN HARALD, *El vídeo, los mitos y el museo.* **Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2006.** p. 79-90.

THOMPSON, JOHN B. *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación.* **Paidós. Barcelona. 1995.**

TIBERGHIEU, GULES A. "Horizontes". En *Arte público: naturaleza ciudad,* ed. **Javier Maderuelo,** pp. 125-150. **Lanzarote (Teguise); Fundación César Manrique. 2001.**

TILLMAN, JOAKINI. *Postmodernism and Art Music in the German Debate.* En *Postmodern Music. Postmodern Thought,* eds. **Joseph Auer and Judy Lochhead,** pp. 75-93. **London-New York: Routledge. 2002.**

TOMKINS, CALVIN *Duchamp a Biography.* **Henry Holt and Company, New York, 1996.**

TOURAINÉ, ALAIN. *Crítica de la Modernidad.* **Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 1995.**

TYLER, PARKER, *The Hollywood Hallucination.* **Creative Age Press. New York. 1944.**

USSELMANN, RAINER., *The Dilemma of Media Art: Cybernetic Serendipity en the ICA London.* en **LEONARDO, Vol. 36, No. 5,**
V.V.A.A.. VJam Theory: Collective Writings on Realtime Visual Performance.
Falmouth: realtime Books. 2008.

VV.AA.: *Los maestros de la pintura occidental, volumen II, Taschen, 2005.*

VATTIMO, GIANNI. *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna. Barcelona: Gedisa., 1998.*

- *La sociedad transparente. Paidós Ibérica, 1996.*

VERTOV, DZIGA. *El cine-ojo. Textos y manifiestos. Madrid: Fundamentos. 1974.*

VICENTE (DE) ALFONSO, *El arte en la postmodernidad. Todo vale, Barcelona, 1989.*

VIRILIO, PAUL, *Velocidad y fragmentación de las imágenes. En Revista Fahrenheit 450 nº 4, Buenos Aires, 1988*

VIRILO, PAUL. *Dromología: la lógica de la carrera. Una conversación con Ciado Daghini. En Media Culture, cd. Claudia Gianetti, 1995. pp. 70-84. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot.*

WATZ, Marius; vE-"jA: *Art +Technology of Live Audio-Video. Xárene Eskandar y Prisca Nuengsigkapan, 2006*

WAELDER, PAU, *Ars Electronica: visiones de futuro. Artnodes, artículo online Mayo 2005. www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/waelder0505.pdf*

WEIBEL, PETER. *Realidad Virtual: el endoacceso a la electrónica. en C. Giannetti (ed.), Media Culture. Barcelona, L'Angelot, 1995, pp. 9-24*

WIEBESON, DORA, *Los tratados de Arquitectura. De Alberti a Ledoux, Ed. H. Blume, Madrid, 1988; pg. 52-53*

WHITALL, ARNOLD. *Exploring Twentieth.Century Music. Tradition and innovation. Cambridge: Cambridge University Press. 2003.*

WHITE, IAN, *Life itself! The "problem" of pre- cinema Ed Stuart Comer Film and Video Art. Tate Publishing, 2009*

WILLENER Alfred, MILLIARD Guy, GANTY Alex, *Vidéo et société virtuelle. Vidéologie et utopie, Paris (France), Tema-éditions, 1972.*

WITKIN, ROBERT W., *Adorno on music. Routledge, New York, 1998.*

WOLF, JANET. *Foreword. The ideology of autonomous art. En Music and Society. - The politics of composition, performance and reception, eds. Richard*

Leppert y Susan McClary, pp 1-12. Cambridge University Press, Cambridge, 1996.

- La producción social del arte. Ediciones Istmo. Madrid, 1997.

WOLF, LIESER, "Digital Art" Art Pocket H.Fullmann, 2009.

WURSTER, C. Computer. An Illustrated History. Taschen GMBH. Colonia, 2002.

WYVER, J. La imagen en movimiento. Filmoteca valenciana. Valencia, 1991.

XENAKIS, IANNIS: Formalized Music: Thought and Mathematics in Composition; serie Harmonologia nº 6. Ed. Pendragon Press; NY, 2001.

YOUNG, ROB (ed.). Under-currents. The hidden wiring of modern music New York/ London: Continuum. 2002.

YOUNGBLOOD GENE. Expanded Cinema, New York, Dutton, 1969. Versión online en <http://www.ubu.com/historical/youngblood/youngblood.html>.