

BLOQUE 3

Live Cinema y arte del audiovisual en directo

TALLER PATRIMONIO AUDIOVISUAL Y REMEZCLA EN
VIVO: CUIDADOS Y USOS CREATIVOS DEL ARCHIVO
DIGITAL



Proyecto
OpenCourseWare-UNIA
(ocw.unia.es)



Autor/@s
Pedro Jiménez Álvarez
María Yáñez Anllo



ÍNDICE

Objetivos

Contenidos

- 3.1 Una breve historia del arte audiovisual
 - 3.1.1. Cine performado
 - 3.1.2. Vídeo expandido
 - 3.1.3 Coldcut & Hexstactic como ejemplo
 - 3.1.4 ¿Hacia donde va todo esto?



OBJETIVOS

El objetivo específico de este bloque es:

- Recorrer a través de una serie de referencias clave la historia del arte audiovisual

CONTENIDOS

3. Live Cinema y arte del audiovisual en directo

3.1. Una breve historia del arte audiovisual



Fuente: Tumblr

http://41.media.tumblr.com/00d2bb9e5d2738f7a6bd838326e3a591/tumblr_mospavl17J1rp1q8wo1_1280.jpg

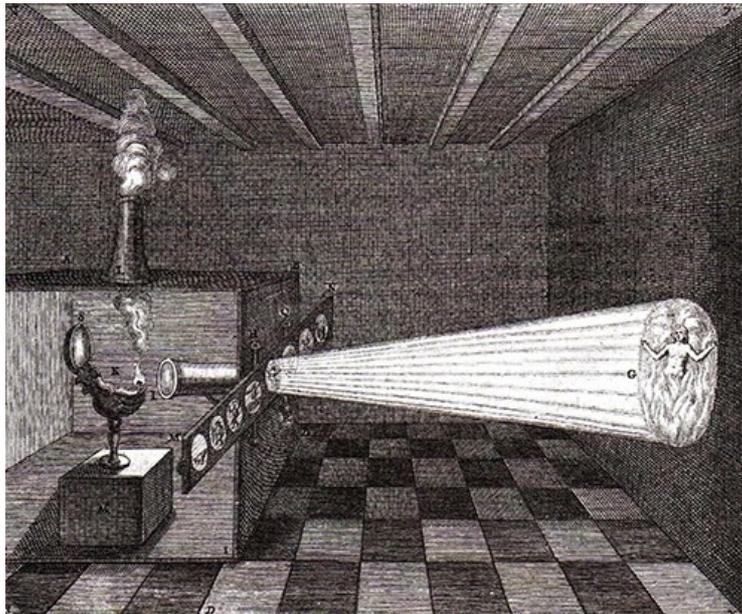
Existe toda una historia, una historia apenas escrita y que se suma a muchas otras propuestas de la cultura visual del siglo XX y XXI. Aquí tenemos un primer conflicto técnico que hay que zanjar: cuando hablamos de Live Cinema otros estudios hablan de VideoJockey y aunque hay diferencias importantes vamos a referirnos a las prácticas del arte audiovisual en directo de manera similar, sobre todo porque para los elementos históricos que vamos a repasar es indistinto el lugar o el nombre que tengas a la hora de poner en valor tu trabajo como mencionábamos al contar las experiencias del Documental Expandida.

Los artistas del audiovisual en directo siempre se han acercado a los audiovisuales desde la perspectiva de lo experimental pero a su vez han estado muy cercanos a la evolución de la tecnología, que en lo que se refiere a vídeo ha sido vertiginosa y



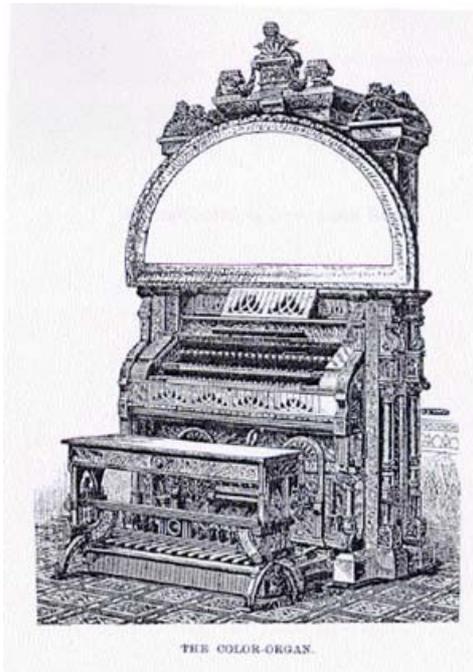
abrumadoramente inabarcable. Son muchos los referentes posibles que se sitúan en la historia de las imágenes proyectadas, las sombras, las linternas mágicas, los primeros aparatos previos al cinematógrafo, etc etc pueden ser referentes claros de todo esto que estamos hablando. En vez de hacer un libro de historia pesado vamos a contar varias historias a través de pase de diapositivas. Entendemos esto como un repaso y un catálogo que se suma a todos los referentes que ya hemos visto en anteriores temas.

3.1.1. Cine performado



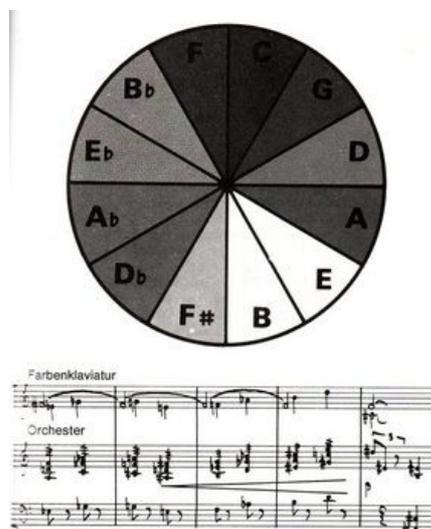
Linterna mágica (1760)

Fuente: <http://www.aloj.us.es/galba/monograficos/OBSCURA/linterna.htm>



Bishops Color Organ (1870)

Fuente: <http://www.marcodebiasi.info/wp-content/uploads/2012/10/colororgan.jpg>



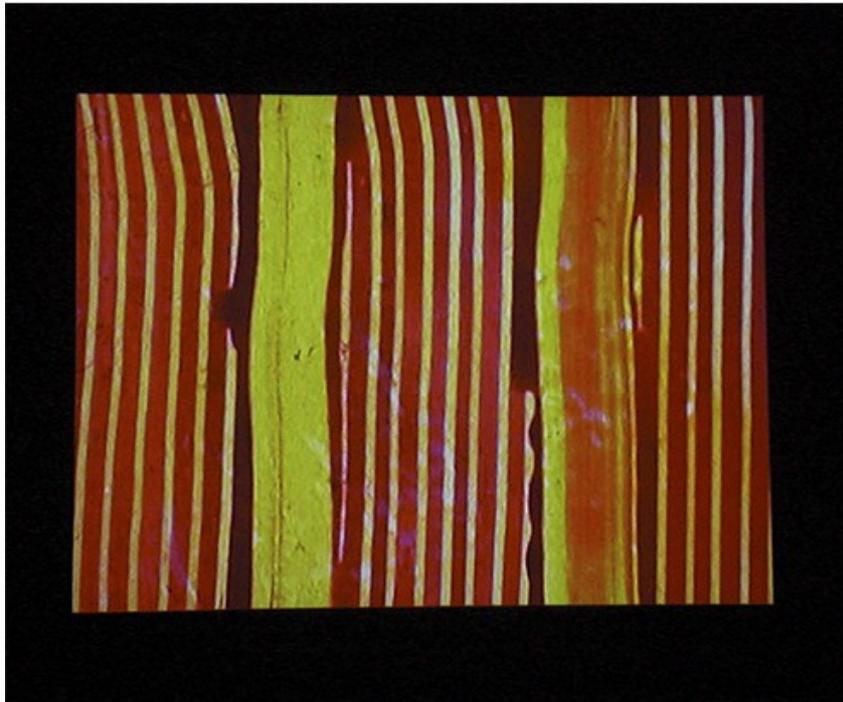
Alexander Scriabin (1910)

Fuente: <http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/3623/bild.jpg>



referencias

VER: [Rhythmus 21](#) de Hans Richter



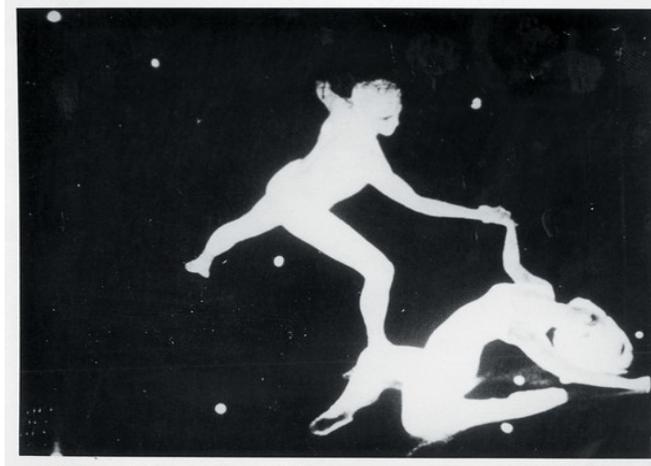
Len Lye (1935)

Fuente: <http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2009/03/cimg2094.jpg>



referencias

VER: [Dots](#) de Norman McLaren



Maya Deren (1945)

Fuente: http://images.tate.org.uk/sites/default/files/images/maya_deren_the_very_eye_of_night_still.jpg



Aguaespejo Granadino (1953-1955) de José Val del Omar

Fuente:

<http://1.bp.blogspot.com/-UrquhuRs4c/Taq64x6VHml/AAAAAABZU/r0HstEqM0zI/s640/Aguaespejo+Granadino+%25281953-1955%2529+de+Jos%25C3%25A9+Val+del+Omar..jpg>

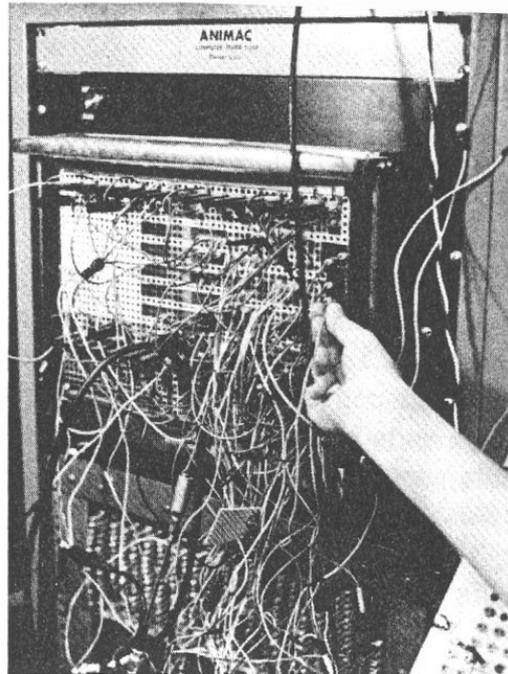
Para saber más

Existen varias tesis de investigadoras españolas disponibles en internet para ser consultadas, os dejamos también el enlace a uno de los pocos libros editados en español sobre estos temas que se centra en desgranar la importancia del lenguaje cinematográfico en los artistas visuales del siglo XXI:



- EL VJ Y LA CREACIÓN AUDIOVISUAL PERFORMATIVA: HACIA UNA ESTÉTICA RADICAL DE LA POSTMODERNIDAD de Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar. [En PDF](#).
- Teoría del Vjing de César Ustarroz. [Libro disponible en amazon](#).

3.1.2 Vídeo expandido



ANIMAC

Lee Harrison ANIMAC video sintetizador (1962)

Fuente: <http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vidsynth/animac/animac.jpg>



referencias

VER: [Video sintetizador Rutt/Etra](#)



VHS (1973)

Fuente: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/45/Vhs_cassette_top.jpg/250px-Vhs_cassette_top.jpg

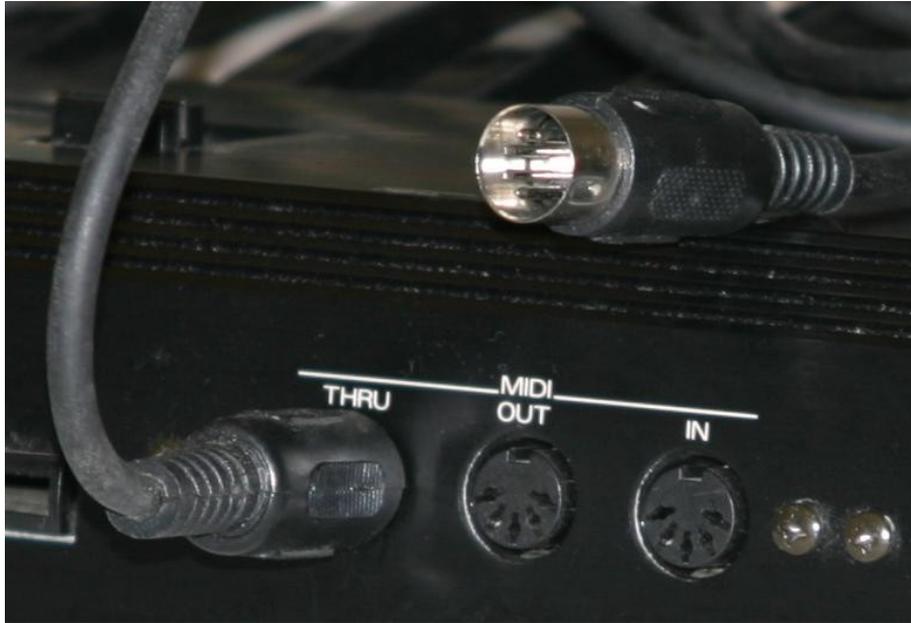
 **referencias**

VER: [The Buggles – Video Killed The Radio Star](#)



Magnet TV – Nam June Paik (1980)

Fuente: <http://collectionimages.whitney.org/standard/184041/largepage.jpg>



MIDI (1981-83)

Fuente: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/02/Midi_ports_and_cable.jpg/220px-Midi_ports_and_cable.jpg



VER: [ZOO TV – U2](#)



Panasonic WJ-WX

Fuente: <http://medias.audiofanzine.com/images/normal/panasonic-wj-mx12-663207.jpg>



Dandelion Collective Vjs (1999)

Fuente: VJForum con licencia Creative Commons

Para saber más

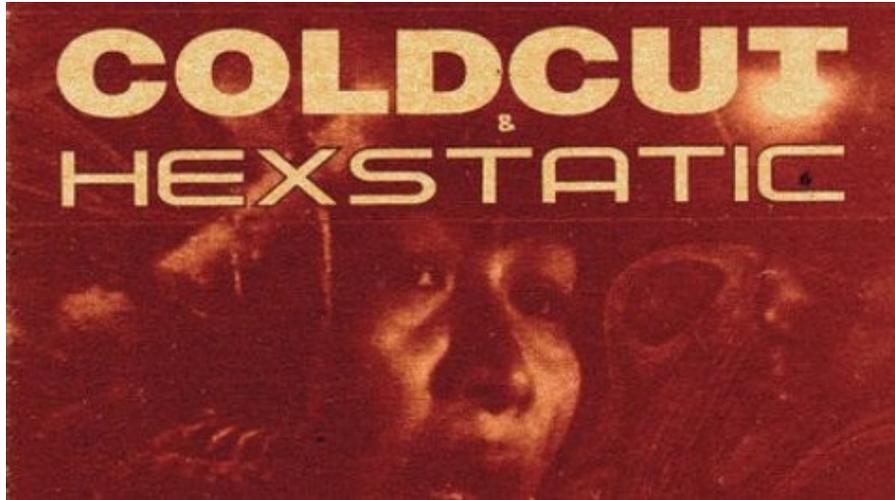
2003 fue el año del despegue de la cultura VJ y el éxito parece que continúa. Este año, D-FUSE y Lumens publicarán un libro importante sobre los VJs, canonizando la tendencia en negro sobre blanco.

El VJ Benton C. Bainbridge, que vive en Nueva York, explica la transición de término de moda del momento a término artístico.

“Casualmente, en el año 2000 me di cuenta de una explosión del interés por el video en directo y lo visual en general. Antes del 2000, cuando le contaba a la gente que hacía vídeo en directo me miraban con cierta cara de incomprensión. Ahora le digo a alguien que hago video en directo y me contesta: “claro, entonces eres un VJ”. Estos fragmentos forman parte de uno de los primeros textos en español sobre la historia y práctica del VJing escrito por una de sus protagonistas: SOLU. Se puede [leer aquí completo](#) y que se puede complementar con [este otro texto de 2007](#) escrito por Laura Sebastián sobre las escena VJ en España desde su origen.



3.1.3. Coldcut & Hexstatic como ejemplo



Portada del single editado en 1998

Fuente: [http://cdn.discogs.com/7HF1g-ZHVeF_ofniRypb1ERt8qg=/fit-in/300x300/filters:strip_icc\(\):format\(jpeg\):mode_rgb\(\)/discogs-images/R-31015-1131403314.jpeg.jpg](http://cdn.discogs.com/7HF1g-ZHVeF_ofniRypb1ERt8qg=/fit-in/300x300/filters:strip_icc():format(jpeg):mode_rgb()/discogs-images/R-31015-1131403314.jpeg.jpg)

Es conocido que el single Timber editado en 1998 con motivo del disco "[Let Us Play](#)" de [Coldcut](#) es una de las referencias fundamentales de la historia de la remezcla audiovisual contemporánea. A nosotros, al menos, nos cambió la forma de entender esto de [la remezcla audiovisual en directo](#). Es el primer gran éxito de orfebrería audiovisual, donde se une, con precisión científica, sonidos e imágenes. Y por ser el primero todos los demás siempre le deberán algo.

Situemos la escena en el Londres de finales de los años 90. La capital inglesa, desde finales de los años 80, es uno de los hervideros de la cultura audiovisual en directo. Paul Spinrad, autor de [The Vj Book](#) (2005) lo dice así de claro:

Scracht video grew up underground alongside audio remixing during the 1980s- specially in London, where cheap VCRs provided an answer to high unemployment rates among young malcontents.

La cultura rave, los vídeos domésticos y las primeras radios y televisiones piratas son el caldo de cultivo para la formación de colectivos y grupos que a día de hoy siguen representando y desarrollando el remix audiovisual en directo. El carácter experimental y político de estos proyectos se resume bien en la "Natural Rythms Trilogy" liderada por Hexstatic colectivo audiovisual recién creado en 1997 por Stuart Warren Hill y Robin Brunson. El primer experimento es Frog Jam, una pieza de apenas 1 minutos en el que diferentes imágenes de ranas, tambores y agua muestran el camino a seguir.

[Acceder a material](#) original de calidad y no editado era difícil y aunque el apropiacionismo es marca de la casa, Hexstatic solicitó acceso a los fondos documentales de Greenpeace.

El [segundo vídeo](#) da nombre a la trilogía: "Natural Rythms" y en él entran en juego algunos aspectos interesantes como la canción tribal o las imágenes de los insectos.



Aunque siendo estrictos no podemos decir que la conjunción entre imagen y sonido es casi idéntica sí que aparece la referencia característica de la tercera pieza, Timber. Nos estamos refiriendo a la piedra o al canto del pájaro. Esos son samples audiovisuales.

Y por último, [Timber](#), que en esta versión inicial es mayor duración y el trabajo de sample audiovisual, es decir que cada imagen corresponde a un sonido, es el motor que mueve la música. Timber es una canción audiovisual. Y aunque, el mercado de videoclip lo acoge, en 1998, como una excelente innovación es una obra que tiene sentido audiovisualmente hablando. Y marcó la senda para que artistas, la mayoría de ellos ingleses, empezaran a pensar audiovisualmente: [Light Surgeons](#), [Eclectic Method](#) o [Addictive TV](#).

El mensaje político y anti-deforestación es evidente. El tono triste de la canción contrasta con el duro síncope de motosierra y el SOS en código morse. El resto de la historia de Timber es que Ninja Tune [le sacó partido](#) editando como single la versión que es más conocida, y atribuida erróneamente en más de una ocasión a Coldcut, ya que apareció en [el disco Let us Play](#), en [una cinta VHS](#) que contenía otros vídeos del combo inglés. Algunos artistas que han hecho remezclas de Timber han sido [DK](#) (que ahora junto a Dj Food tiene un interesante live show, Chooped Down, [Future 3](#) o [Clifford Gilberto](#)). Especial mención se merece la muy gamberra [remezcla audiovisual](#) de [Emergency Broadcast Network](#) (EBN), representantes, al otro lado del charco, del scracht audiovisual y político estadounidense.

3.1.4 ¿Hacia donde va todo esto?

En la reciente historia de la cultura audiovisual en directo creemos que hay ahora mismo 5 campos de expansión que de por sí van ya solos:

1. [La instalación artística y monumental](#) donde se pueden ver trabajos en colectivos como [UVA](#) o [AntiVJ](#).

2. El [mapping arquitectónico](#) que en España tenemos a grandes referentes como Teleñoika [Juanjo Gnoma](#) y [VjSpain](#) y que podemos asociarlo a eventos turísticos y de marcas comerciales.

3. Los VJs de fiestas y discotecas que mantienen un trabajo de horas pero también con cada vez más elementos con los que interactuar (proyección sobre objetos, leds, luces) y que también acompañan directos de grupos y de música electrónica. Ahí se pueden encontrar referentes andaluces como [K-VJ](#).

4. El [DVJ](#), es decir Discjockeys que usan el soporte vídeo para hacer sus propias mezclas como puedan ser [Eclectic Method](#) o en España DJ 2D22

5. El Live Cinema, entendido como proyectos visuales y narrativos completos que probablemente tenga a su máximo exponente a [The Light Surgeons](#) y también a colectivos franceses. Y aquí incluiríamos proyectos también de narrativa más experimental como [The Paper Cinema](#).