

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

- 3.2 Elementos que componen el Live Cinema
 - 3.2.1. Música
 - 3.2.2 Informática
 - 3.2.3 Artes visuales



OBJETIVOS

El objetivo específico de este bloque es:

- Comprender el Live Cinema como la suma de elementos diferenciados.



CONTENIDOS

3. Live Cinema y arte del audiovisual en directo

3.2. Elementos que componen el Live Cinema

definición = VJ, veejay, videojockey, live cinema, artista audiovisual, visualjockey, videoDJ.

El artista audiovisual que trabaja en directo es conocido como videojockey o vj, se aplica a aquellos creadores que generan sesiones visuales mezclando en directo vídeos con música u otro tipo de acción. Por extensión, al acto de mezclar video de esta forma se le llama “veejing”. Como os avisamos ya sabéis que hay un cacao conceptual importante y no todo el mundo está de acuerdo en cómo llamarse y eso es porque el arte del VJ, es multidisciplinar, bebe de fuentes muy diversas donde nos encontramos a artistas que además tienen un alto conocimiento técnico. Hay muchas formas de responder a la pregunta: ¿qué elementos componen el audiovisual en directo?, nos vamos a concentrar en tres: la música, la informática y las artes visuales. Hace unos años hicimos este vídeo que explica y sirve como una buena introducción para la tarea final. [Remix, Vjing y ZEMOS98](#) es un vídeo de artistas que han pasado por el Festival ZEMOS98, que organizamos en Sevilla hasta el pasado mes de abril con 17 ediciones programando y produciendo proyectos de Live Cinema.

3.2.1 Música

La conexión de la cultura VJ y el live cinema con la música es evidente al mismo tiempo que necesaria. No podemos establecer un perfil general sobre los artistas audiovisuales en directo si no es junto a la música y el sonido. La música estaba allí antes que el vídeo, que las imágenes o que incluso las luces y la escenografía de cualquier clip o concierto.

Para entender el arte del vídeo en directo necesitamos música y probablemente todos tendréis en mente música electrónica y de baile. En un principio no fue así, pero nadie duda de que la cultura del audiovisual en directo ha sido desarrollada gracias a la cultura de club y a la música electrónica en general. Como tampoco puede obviarse la importancia que tiene la música experimental, sobre todo a nivel de desarrollo de un lenguaje visual.



referencias

VÍDEO: Échale un vistazo a esta remezcla donde George Bush canta
<https://www.youtube.com/watch?v=PUDR9RckfEU>
<https://www.youtube.com/watch?v=PUDR9RckfEU>



También es cierto que las grandes aportaciones económicas para investigación de nuevos soportes y herramientas, y en definitiva, para el desarrollo de una tecnología de alta calidad (proyectors, pantallas, leds, escaladores, plasmas...) se deben a eventos musicales de famosos artistas pop, como U2 o los Rolling Stones, que despliegan todo su potencial en espectaculares conciertos audiovisuales.

Aunque lo que sí es seguro es que los primeros no fueron esos grupos sino que detrás de sus propuestas hay un importante bagaje cultural y técnico de gente que ha investigado para la creación y manipulación de imágenes en entornos digitales y digitalizados.

Porque hoy día son pocos los artistas visuales que no trabajan con ordenadores. Hay quien no entiende al VJ si no es con un ordenador bajo el brazo. Pero al principio fueron muchos los que utilizaron el vídeo de manera analógica. En encuestas informales de diferentes publicaciones, la mayoría de VJs han usado VHS, diapositivas o proyectores de cine. Hoy día la mayoría ha sustituido su equipaje analógico por un portátil multimedia de grandes prestaciones.

3.2.2 Informática

El ámbito de la informática es una de las fuentes indispensables. En 1984, en Estados Unidos, va a ocurrir algo que revolucionará la informática: Apple Macintosh lanza el primer entorno gráfico. Es lo que conocemos como GUI (Graphical User Interface), con el que empezaremos a tratar y a ver imágenes complejas en las pantallas de los ordenadores.



Primera versión de Resolume

Fuente: Captura de pantalla del año 2002



En la actualidad hay muchos programas para trabajar como VJ tanto para MAC como para PC o LINUX. Y probablemente la mayoría de estos software nacen de la misma manera: un artista visual, o un colectivo de artistas visuales, que programa un software determinado para su espectáculo y que lo comparte en Internet para que otros VJ lo usen. Poco a poco se genera una comunidad de usuarios y por eso hay muchos desarrollos a través de la lógica del Software Libre. No obstante, será cuando empresas de software apuesten por los programas comerciales cuando nos encontremos programas para WINDOWS y para MAC con muchas prestaciones y estabilidad.

Resulta paradigmático que una de las tecnologías que usan, cada vez más, los VJ tenga su origen en la música. Nos estamos refiriendo al MIDI (Musical Instruments Digital Interface) que no es más que un protocolo industrial estándar para que los instrumentos electrónicos se entiendan entre ellos. Gracias al MIDI nos encontramos con desarrollos visuales cada vez más complejos, en los que se analizan frecuencias de la propia música o en los que las imágenes son generadas gracias a sensores que utilizan dicho protocolo de comunicación.

Matt Black, programador y miembro del grupo inglés [Coldcut](#) pionero en la integración de audio y vídeo en directo, señala que, gracias al MIDI, a tocadiscos y a la programación de software (en su caso el programa [Vjamm](#))

"hemos construido el instrumento audiovisual más potente en tiempo real que existe a día de hoy (...) y como cualquier instrumento tenemos que aprender a tocarlo".¹

Otro de los personajes fundamentales para entender bien esta disciplina es el surcoreano [Nam June Paik](#), que está considerado como el padre del videoarte y que desarrolló, en 1973, junto al ingeniero [Shuya Abe](#) uno de los primeros videosintetizadores, herramientas que manipulan y aplican multitud de efectos sobre la señal de vídeo. Estamos hablando de aparatos complejos diseñados de manera experimental a principio de los años 70.

El perfil artístico de Nam June Paik es prototípico. Artista e investigador de nuevas herramientas de manipulación audiovisual, supo en todo momento utilizar las tecnologías como parte de su discurso artístico; por eso, su figura es imprescindible para entender la historia audiovisual del siglo XX.

Otro desarrollo importante es el videosintetizador de Steve Rutt y Bill Etra, que un año antes, 1972, ya habían desarrollado una unidad de manipulación analógica compuesta de un monitor en blanco y negro y de diferentes diodos y circuitos de control de onda que generaron particulares efectos de vídeo. El [Rutt/Etra](#) fue comercializado en años posteriores y artistas del vídeo como los [Vasulka](#) o el también V [Benton C Baimbridge](#) siguen alabando sus resultados.

¹Entrevista realizada por el colectivo ZEMOS98 recogida en el vídeo Remix, Vjing, ZEMOS98 que ha formado parte de la exposición "Repeat Please: Cultura VJ". Es el vídeo que está al principio de este tema. Se puede ver online: www.zemos98.org/culturavj/?p=53



En los primeros desarrollos, tanto de software como de máquinas, ordenadores o videosintetizadores, es fundamental la relación que existe entre los artistas y los ingenieros. Pero el mercado se hará cada vez más grande y cuando las compañías japonesas y estadounidenses empiezan a desarrollar sistemas de vídeo cada vez más baratos y accesibles ya no es necesario, para el artista, tener conocimientos técnicos avanzados para manipular señales de vídeo.

Gracias a esto tenemos muchos VJ con una formación específica es en artes visuales. Artes visuales que incluyen el diseño, la animación, el cine, la pintura, el vídeo y otras prácticas artísticas como la performance, la arquitectura o las artes escénicas. Aunque el componente técnico nunca se ha perdido, la tecnología ha permitido que muchos puedan acceder a los efectos y manipulaciones de la señal de vídeo.

Para saber más

En el blog Mediateletipos.net podéis encontrar un listado extenso de software libre para VJ, algunos son bastante viejos y pueden que no funcionen, hay dos blogs que están muy pendientes de todo el software y el hardware para VJ y artes experimentales en general:

- Le Collagiste VJ que lleva 10 años <http://blog.lecollagiste.com/>
- Create Digital Motion de Peter Kirn <http://createdigitalmotion.com/>

3.2.3 Artes visuales



Videosintetizador de Nam June Paik y Abe

Fuente: http://1.bp.blogspot.com/-G4hXfnc4OfI/TbMujoTlx0I/AAAAAAAAAU/7_Givn4-Yzo/s320/Paik-Video-Synthesizer_Large.jpg

Centrándonos en lo artístico del VJ tenemos claro que los referentes más importantes están en el propio videoarte y por ende en la propia historia del cine y de la televisión. Como hemos hablado largo y tendido de archivos no vamos a centrarnos en la figura del archivo, esa conexión la podéis hacer fácilmente. Podemos mencionar muchas referencias cinematográficas, pero en las propuestas de desbordamiento de la propia pantalla de cine que realizaron los Letristas encontramos las más jugosas.

El letrismo ya propone muchas estrategias que luego el "live cinema" ha reutilizado. La propia disociación de la banda sonora de la banda visual, la búsqueda de una narrativa basada en la repetición, en el loop, o la imperiosa necesidad de salir de la propia pantalla que tienen películas como *Le film est déjà commencé?* ([Maurice Lemaitre](#), 1951) son lo suficientemente inspiradoras como para señalar a los letristas como los abuelos del VJ.²

También en la historia del cine experimental podemos encontrar multitud de imágenes inspiradoras de estas nuevas narrativas. No son pocos los videoartistas que ya entroncan directamente con el cine experimental y con el videoarte, así que no es raro encontrar que el cine, la televisión y el vídeo sean recuperados y homenajeados

²Sobre el Letrismo es fundamental la siguiente referencia bibliográfica: Próximamente en esta pantalla. El cine letrista, entre la discrepancia y la sublevación. Eugeni Bonet, Eduard Escoffet. Museu d'Art Contemporani de Barcelona. Barcelona 2005.



con el sampling audiovisual. En una sesión audiovisual de cualquier VJ podemos encontrar trozos de creaciones audiovisuales ya realizadas.

Desde los slapsticks del cine de humor silente a las propuestas abigarradas del expresionismo y del cine surrealista pasando por todo el cine amateur y familiar que tanto juego da en sus formatos más humildes, como el super 8 y el 16mm. Otros, como [Addictive TV](#), [Eclectic Method](#) y [Dj Yoda](#), utilizan el cine de cualquier época para realizar sus remezclas, cortes, repeticiones y amasados imposibles. Donde Kill Bill compite con Antonio Banderas y Laurel & Hardy bailan con Jackie Chang.

Pero si hay que reivindicar a un cineasta, cercano a las sesiones visuales en directo, nos quedamos con [José Val del Omar](#). El de Granada, sin saberlo y sin pretenderlo, es un referente de la remezcla audiovisual en directo que se produce cuando un creador visual de su talla toma la realidad como punto de partida para elaborar un discurso estético, poético y narrativo alejado de lo institucionalizado.

Tanto en sus trabajos más conocidos como, sobre todo, en Tira tu reloj al agua (Variaciones sobre una cinegrafía intuida de José Val del Omar), el trabajo de reinterpretación y de recopilación de su obra realizado por Eugeni Bonet, podemos encontrar un arsenal de imágenes perfectas para cualquier trabajo audiovisual en directo. Y no sólo por la calidad de las imágenes sino por su relación con la investigación cinematográfica y por su indudable valor como creador de una "mecamística" audiovisual muy adelantada a su tiempo.³

En el ámbito de las artes visuales, no podemos olvidarnos de la imagen sintética, las animaciones tanto en 3D como en 2D han generado que potentes estudios de Motion Graphics tengan un departamento dedicado al veejing. [Ctr-I Labs](#) en Estados Unidos, [D-Fuse](#) en el Reino Unido o [Actop](#) en Barcelona son sólo algunos de los estudios más potentes que entremezclan diseño y motion graphics.

Aunque el referente siga siendo la noche, la cultura electrónica y los conciertos musicales, es cada vez más importante el desarrollo visual que requieren marcas de todo tipo. Y los artistas del vídeo en directo también tienen un campo de trabajo ahí, en las presentaciones de productos, en las ferias comerciales y en las acciones de marketing.

Para saber más

En este texto de [Mia Makela](#) aka SOLU se encuentra una base teórica bastante importante sobre los elementos que definen al Live Cinema y al Vjing (bueno ella excluye a los artistas de discoteca pero creemos que ese es un debate ya superado y que aquí en cualquier caso no tiene sentido tener), ella hace una propuesta concreta, sobre todo a partir de la página 7, de cuáles son los elementos claves del Live Cinema:

1. El espacio
2. El tiempo

³Fundamental es visitar la web sobre José Val del Omar www.valdelomar.com



3. La proyección
4. La performance
5. El público

Se puede [descargar en PDF](#) desde aquí.