

Vjing vs. Live Cinema /// Off-topic

Hace algunos meses que me veo a mi misma como espectadora de una escena que se empaña y se desempaña y que parece un reflejo de lo que fue. Quizá simplemente hay un pequeño rezago de interés por mi parte fruto de una gran acumulo de información.

Tiempo atrás, un año mas o menos, era una espectadora activa, participativa además de ejecutante, pero de un tiempo a esta parte, me encuentro sumida en el aburrimiento que caracteriza a la abundancia.

Varios de los sites de creación AV que suelo visitar actualizan sus contenidos diariamente con nuevos festivales, nuevas convocatorias, nuevos proyectos, nuevos eventos, nuevos workshops, nuevas herramientas... y lejos de estar mal, esa abundancia es síntoma de algo que caracteriza nuestro tiempo y la era en la que vivimos. La abundancia y el interés desenfrenado y sin control solo hacen que las cosas tiendan a descender y hacerse mas accesibles a la masa consumidora. Es entonces cuando la creación se disemina, diversifica y difumina... La creación AV ha dejado de ser *pro* para ser *amateur* y sin sentido. La experimentación ha dado paso al exhibicionismo y el interés por la innovación ha hecho lo mismo con la desidia creativa. Hay ríos de información que deglutir, hay millones de emails de convocatorias que responder, cientos de creadores que desean salir a la luz y un universo audiovisual que lleva ya recorrido un largo camino. La diversificación y el aluvión productivo produce aludes de vértigo. Aun así, nada *sublime*¹ prevalece y sale a la superficie para ser reconocido como una *gran obra*. En verdad no sabemos que es lo que se está forjando o es que los árboles no nos dejan ver el bosque... ¿Qué es lo que realmente está pasando hoy día con la Creación Audiovisual a tiempo Real?

Intentaré ir por partes.

Lo primero de todo, es describir el panorama en el que estamos inmersos los que vemos en este medio de expresión una latencia cultural que refleja *lo que somos fielmente*, para luego pasar a destriparlo, hacer un *copypaste* de información y volver a deglutirlo para que aporte algo mas de luz... luz cenital. Luz clarificadora.

Intentaré ir por partes, ir de frente al contexto y dejar impunes las vías abiertas hacía el futuro de este tipo de creaciones.

Lo que somos fielmente.

Somos entes cargados con tics de información, autómatas y consumidores de microdatos que compartimos y emitimos. Somos generadores de contenido vacuo, de experiencias breves, de pensamientos proyectados en ceros y unos. Somos loop puesto que eso que generamos, consumimos, emitimos, compartimos y experimentamos, lo hacemos día tras día una y otra vez, aunque nunca sea lo mismo ni en el mismo segundo vital. Somos loop.

¿Y como es esta *Era* en la que nos movemos? Pues yo diría que es una **Era con ausencia de valores homogéneos** y eso es casi lo mas positivo de todo, ya que te permite diseminar trozos de ti por muchas partes, a través de cantidad de medios y con muchas personas que comparten o discrepan contigo. En esta **Era lo que abunda es la información**: tenemos exceso de información de cualquier asunto nimio. De todo y en cualquier momento. Lo quieres, lo tienes. Lo buscas, lo encuentras. No hay nada que escape a los tentáculos del *señor Google*. La información abundante que lo rebasa todo en contenido y forma, es distribuida y canalizada por sujetos que se encargan de diversificar su forma y los caminos para diseminarla. En un lapso o en menos de un segundo accedes a la información de lo que está pasando en general o de lo que le sucede particularmente a alguien *plurkeado*, *twitterado* o publicado en Facebook². Nuevamente lo quieres, lo tienes. Lo buscas, lo encuentras en esta **Era panóptica y voyeur** en la que vivimos. Porque éstos son otros de los síntomas característicos de nuestra Era: Exhibicionismo, Voyeurismo, panoptismo y vigilancia a diestro y siniestro.

Los rasgos del *Creador* hoy

Dado que el panorama actual ofrece un gran torrente de contenido que se esparce como un tsunami al dar

1 Sublime en el modo mas romántico de la expresión.

2 Las redes sociales han supuesto una revolución en la era de la transmisión, la sindicación y la publicación en directo de los contenidos tanto personales como noticias, convocatorias que corren como la pólvora entre los *fans* de los grupos. Hay cientos de sites que permiten una actualización en vivo y en directo de lo que está sucediendo: <http://www.plurk.com> – <http://www.twitter.com> – <http://www.linkedin.com> – <http://www.xing.com> – <http://www.facebook.com> y ésto no son mas que un puñado de ejemplos.

de lleno en la costa ¿Qué papel debe adoptar el creador contemporáneo ante esta situación? ¿Debe entender que su lenguaje y sus herramientas expresivas deben andar en correlación con este consumo desenfrenado de bits? ¿Debe sumirse de lleno en la explicación *para sí* y para el resto de sus coetáneos de esta vorágine de datos? ¿Debe encontrar *el canal* personalizado para mostrar su talento y plasticidad? ¿Debe ser un demiurgo que ayude discernir la luz de las tinieblas?

Podemos entender que quizá el creador contemporáneo no se enfrente a retos muy diferentes a los que se enfrentó el creador de antaño. A fin de cuentas solo cambia el contexto y las formas de los dispositivos de proyección. Las problemáticas profundas, los paradigmas eternos en torno al *Yo* y a su *representación*, la pugna entre lo individual y lo colectivo suponen -hoy y siempre- el germen desencadenante de la *intuición* de la mano creadora. En ese aspecto nada ha mutado. Se mantiene la idea de localización del *yo* en el contexto así como el análisis del contexto para delimitar el *yo*. Pero el *contexto* cada vez es mas explícito y menos ingenuo. El recipiente donde el magma del contenido se forja, queda delimitado por lindes cada vez mas politizadas, mas comerciales, mas sociales y menos íntimas. El hecho creativo³ es resultado y a la vez contenido mismo para ese magma, así que no es de extrañar que inmersos en este proceso, usemos sin darnos cuenta *un copy & paste* desmesurado y exento de conciencia crítica. El *Yo creador* se difumina y se convierte en un *Yo colectivo* fruto del empleo *del otro* para generar un discurso plástico. Como resultado de la expresividad colectiva, las piezas y su contenido se convierten en collages contemporáneos y repetitivos, como una permutación infinita donde las variables son las mismas, pero que se aderezan constantemente con nuevos efectos y nuevas plasticidades que terminan por generar nuevos collages y éstos a su vez, son permutados nuevamente. Por esta razón, donde la obra es resultado-reciclado de otra obra, el concepto *inédito* inherente a la obra artística, pasa a un segundo plano y cede una oportunidad a **lo inédito en cuanto a su representación**. Quizá esta sea la nueva piedra angular en la creación contemporánea: no tanto el *que* representar, sino el *como* representarlo. No lo se, tal vez sea una dilucidación propia o una percepción mía, pero lo único que atinamos (atino) a apercebir es una repetición constante en la tipología de obra audiovisual, caracterizada por varios aspectos que enumeraré en items separados para ser mas exhaustiva en mi análisis.

Podemos ver como la totalidad de las piezas de creación A/V **tienen esquemas de representación y de ejecución similares** y por lo tanto analizables. La conjunción e interconexión ordenada y estudiada de elementos necesarios como la oscuridad, la distancia de proyección, el haz de luz (proyector o proyectores), la monitorización de lo proyectado y el ejecutante o ejecutantes posibilita la creación A/V en tiempo real. El material emitido o proyectado ha sido editado, modificado y preparado con antelación. Además en muchas performances el audio adquiere un papel importantísimo y crucial para su desarrollo. Podemos encontrar el audio en sus diversas formas: sonidos, susurros, ruido, o música y su interacción con la imagen a través de la sincronía produciendo (o no) sinestesia en el momento directo. Sin embargo, de un tiempo a esta parte, encontramos otra tipología de creaciones que difieren en cuanto a la generación del contenido proyectado. En el número especial de *a mínima*⁴, comisariado por Mía Makela aka Solu⁵ podemos ver una recopilación de obra y creadores audiovisuales que destacan por el contenido o por la producción de sus *shows* audiovisuales. La selección de estas piezas y autores se basa en la renovación de los lenguajes expresivos de la creación A/V a tiempo real, o la capacidad de innovación en las técnicas generativas o expositivas de las piezas. Algunos de los autores seleccionados para este número por Solu fueron Chris Allen, HC Gilje, Kurt Ralske, Jonny Dekam, Casey Reas, Telcosystem, Things Happen, Lia, Lillevan, Sue C., Pink Twins, Transforma, Carsten Nicolai, Olga Mink, Klaus Obermaier, Ilan Katin, Philipp Geist, Susana Karrasch, Electronic Shadow, Aether, Realited United, Boris & Brecht Debackere, Sandra Naumann, Asli Serbest y Mona Mahall.

Algunos de los aspectos mas representativos de estas propuestas pueden englobarse en **categorías formales** en como ya apuntaba Michael Lew⁶, cuando trataba de ofrecer un panorama contextual para uno de sus proyectos en 2004:

+ Abstract synthetic cinema / light art / visual music

Estas piezas son producto de modelos matemáticos y de procesos de programación. Para ejecutarlas se introducen cambios en los parámetros de las variables simples, como el ritmo, el color, la forma o la intensidad de la luz. El resultado de estas propuestas conforma unos visuales de componente generativo y aleatorio (matemático). Estos visuales pueden ser interactuados mediante variaciones mucho mas complejas. Por ejemplo podemos asistir a una visualización gráfica de datos provenientes de cualquier

3 El hecho creativo se entiende aquí como experiencia y resultado de un proceso creativo/artístico

4 Número 22 de *a mínima*, <http://aminima.net>

5 <http://www.solu.org>

6 Lew Michael, *Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance* (2004), Disponible online en: <http://mf.media.mit.edu/pubs/conference/LiveCinema.pdf>

naturaleza⁷ (la bolsa, variaciones en las temperaturas, las veces que se consulta en *Google* determinada palabra, etc.) que en última instancia se traducen a valores matemáticos y generan rutinas gráficas..

+ **Graphical cinema / design cinema**

Podemos aludir directamente al diseño audiovisual en este apartado. Los modelos resultantes surgen de gráficos generados con antelación con softwares de diseño y de edición, a continuación los gráficos son animados en directo.

+ **Camera-based cinema**

Esta categoría surge de la experimentación y el collage a través del vídeo. Artistas que capturan su material de diferentes fuentes (Footage, collages audiovisuales, loops de películas o series) y luego los mezclan de manera aleatoria e improvisada con softwares de edición (comerciales u opensource) y composición en directo como pueden ser Modul 8, Resolume, MotionDive Tokio, etc.

Pero no es sólo cuestión de forma. El contexto, la ejecución, la representación a tiempo real y la tipología de las creaciones depende de mucho más. Estas propuestas están intermediadas por otras variables que tienen que ver y mucho, en el resultado de lo proyectado.

Diferencias entre live cinema y vjing

Hace apenas un año acudí a un seminario titulado *Live Cinema vs. Vjing: Estrategias para la creación audiovisual en directo*⁸ en Bilbao, esperando encontrar una discusión entre ambas disciplinas y me topé con que los expertos que exponían sus conocimientos, no incidían en la línea divisoria existente entre ambas. La única diferencia que atinaron a repetir era la localización de unas y otras piezas para su visualización: Las que concernían al Live Cinema, podían enmarcarse como mas “artísticas” y ampararse bajo los marcos expositivos propios del arte y las relativas al Vjing sin duda eran destinadas a clubs, festivales y discotecas. Eso no era lo que yo iba buscando. Me interesaba mucho más un debate profundo en torno a las creaciones, su tipología y los elementos dispares y comunes entre ambas. A esta categorización basada únicamente en el espacio se le escapaba lo que desde mi punto es mas importante:

¿Qué nos está relatando el creador con su pieza? ¿Cómo lo está haciendo? ¿Qué elementos intervienen en su mensaje? ¿De dónde extrae el creador el material? ¿Cuál es su punto de partida? ¿Cómo realiza la interacción con el público? ¿El público interviene en la argumentación o en la edición de la pieza? ¿Cómo es ese público? ¿Dónde se realiza la performance? ¿Modifica el mensaje o la pieza, el lugar donde se realiza la performance? ¿Qué es lo que hace inédita la pieza-resultado (si es que lo hace)? ¿Tiene la pieza valores culturales plurales?

Estimo que estas cuestiones no deben relativizarse, pues son importantes de cara a poder establecer cierta crítica o a poder delimitar un corpus de base cuando se estudia un movimiento artístico.

Por alguna razón, cuando comenzamos a hablar de las dicotomías entre Live Cinema y Vjing surgen dos posturas claramente diferenciadas: Por un lado tenemos a los artistas que *adoran* el terreno de la experimentación y la investigación de la imagen en movimiento a tiempo real y que se posicionan al lado del Live Cinema y por otro lado, tenemos a los creadores que se cultivan en el mundo de los visuales a tiempo real en marcos diferentes a los del arte, estos se vinculan rápidamente al mundo del Vjing.

Pero esta disgregación artificial de las disciplinas queda vislumbrada cuando se hace un *checking* rápido de las propuestas creativas y se someten a revisión las producciones de ambas partes.

¿Quiénes son los encargados de ver y seleccionar las producciones?

En el terreno del Live Cinema esta claro: cuando una pieza o un creador entra en los circuitos que son relativos al arte, suele estar vigilado de cerca, seleccionado y contextualizado por curators, comisarios y especialistas en arte y nuevas tecnologías de la imagen y el sonido. Comienza a ser parte de una industria cultural controlada y sustentada con fondos públicos o por fundaciones privadas. El público que siente interés por estas prácticas las encuentra en el museo, la galería o el centro de arte contemporáneo. Es un público bien informado, que acude a la audiovisualización de la pieza coherentemente y consciente de lo que va a ver. Por otro lado, un Vj y toda su producción creativa, es seleccionado por otra tipología de empresarios dedicados a la promoción del ocio y al espectáculo nocturno, que entre otras cosas, chequea a los encargados de amenizar los eventos con imágenes en movimiento, con audio y con luz. La sensibilidad artística de este tipo de empresarios deja que desear, ya que no es su campo de negocio. En ocasiones el

7 Aunque no son relativos al fenómeno Live Cinema podemos ver numerosos y curiosos ejemplos de visualización de datos recopilados en <http://www.smashingmagazine.com/2007/08/02/data-visualization-modern-approaches/>

8 26-27 de junio de 2008 en Bilbao, IX ENCUENTROS BILBAO ARTE ETA KULTURA. Cursos de Verano. UPV.

maltrato profesional⁹ al que se exponen los Vjs es digno de denuncia. Nadie sabe exactamente que es lo que son, que es lo que hacen, cuanto cobran y que tipo de contratación debe hacerse con ellos. Podría decirse que están totalmente desprotegidos, explotados y discriminados con respecto a las *superestrellas Djs*. Para colmo de males, la audiencia es totalmente ajena a sus sesiones y a sus creaciones ya que no van a verlos a ellos, sino a hacer otras muchas cosas: bailar, beber, drogarse, ligar, etc. No acuden a un evento a ver a los Vjs.

Además no es cierto es que la producción de los predicadores del live cinema sea de una calidad superior o mas profunda de la que desarrollan los Vjs en sus sesiones. No estoy para nada de acuerdo en desplazar a los Vjs como un gueto, excluirlos del panorama creativo actual, ya que vemos en ellos una intención, un discurso que se tilda de contemporáneo. No creo que sea justo para este colectivo. Aun así se hace precisa la aclaratoria de que en ambas disciplinas hay muchos creadores nefastos, mucho cara dura moderno, adorador de los ambientes neo-tecnológico-artísticos. Estamos ante una situación totalmente normalizada ya que en todos los colectivos artísticos hay creadores con el único objetivo de crearse un nombre en la escena contemporánea.

Pero existen también artistas híbridos que cotejan y cultivan ambas disciplinas, el Vjing y el Live Cinema. Según he podido constatar en mis conversaciones con estos creadores, muchos de ellos sobreviven haciendo de Vjs por las noches y desarrollan su propuesta artística e investigadora de una manera activa el resto de su tiempo, con el único objetivo de que su trabajo sea observado por una audiencia cualificada. Este podría ser sin duda el punto de partida de una revisión coherente del movimiento, que pasa de ser underground a poder visualizarse en espacios expositivos con carácter artístico.

Hablemos pues de estos espacios que se ceden a estas producciones.

Es interesante echar un vistazo a la cantidad de centros y fundaciones que están empezando a desperezarse y que comienzan a sentir interés por la creación A/V a tiempo real. Lo que hace 5 ó 6 años era reservado a festivales de cultura contemporánea y de arte electrónico, comienza a diversificarse y ya podemos ver pequeños atisbos e insinuados intentos de dar forma a nuevos conceptos para enmarcar estas prácticas. Un buen ejemplo de ello sucede en Valencia desde el año 2007. l'Octubre Centre de Cultura Contemporània (OCCC), lleva a cabo el ciclo S0N1V1S10¹⁰ coordinado por Antonio J. Albertos. En dicho ciclo, se pueden visualizar y disfrutar performances audiovisuales con unas cualidades óptimas para su disfrute. En la sala auditorio del centro, con buen audio y acomodados en butacas, los espectadores pueden contemplar las actuaciones en directo. Las sesiones tienen una duración limitada con un horario programado. Puede decirse que quien asiste, presencia un sesión audiovisual preparada en toda regla. Lo cierto es que de todas las audiovisualizaciones a las que he asistido, este formato es sin duda el mas adecuado para el espectador ya que sabe con antelación que es lo que se va a ver/oir y que lo va ha hacer en condiciones cómodas, aunque para la mayoría de las sesiones el aforo no termina de completarse.

Si bien detesto todas aquellas producciones/performance audiovisuales que no contemplan el papel del espectador y que no están preparadas para que éste permanezca atento observando/oyendo, también se me hace insoportable estar mas de 5 minutos de pie, en una sala oscura y sin entender nada de lo que veo y oigo. Y si eso me sucede a mí, que tengo especial interés en la materia, no me puedo imaginar a alguien al que el termino live Cinema no le suene a nada. Creo que mas allá de lo que se proyecta, debe importar como va a recepcionarse o reinterpretarse este material por parte del público. El espectador tiene un papel crucial en el mundo del arte y mucho más en esta disciplina que se tilda de *interactiva*¹¹, ya que la performance se da sólo una vez y es exclusiva. Quienes la contemplan son parte también de esa pieza: es la audiencia y el creador se somete al riesgo del directo delante de ella, como diría Michael Lew:

*Why live arts? For the contact, the act of gift between artists and audience. For the risk, the thrill of the audience toward the unexpected, the accident, the insight into the construction process. For improvisation and open forms, because text and recording are not holy and should be subject each time to reinterpretation and recreation.*¹²

Sin duda alguna, el público y el espacio para la proyección suponen un valor importante a la hora de pensar

9 Como ejemplo, se puede ver lo que sucede en este ámbito profesional en el foro de [vjspain.com](http://www.vjspain.com) en este hilo donde se narran las complicaciones a la hora de trabajar como Vj para una sala.
<http://www.vjspain.com/foro/viewtopic.php?f=2&t=4537>

10 Algunos de los artistas http://www.octubre.cat/activ_fitxa.php?id_activitat=302

11 Con toda la controversia que genera este término, entendemos aquí interactiva por la pieza donde el público puede redireccionar el resultado de la misma.

12 Michael Lew *Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance* (2004)

en el desarrollo de estas producciones, y en ocasiones es pasado de largo por creadores y por comisarios. Es crucial fijarnos en este aspecto puesto que de eso depende gran parte del éxito de una pieza o de una obra. Establecer unas premisas claras al respecto resulta determinante para clarificar lo que entendemos por modos de audiovisualización óptimos de cara a un futuro. Los items que enumero en esta lista, son simplemente un boceto de lo que puede ser un intento de organización de unas prácticas artísticas de cara a la documentación.

La introducción a la performance: Live Cinema/VJing

- ¿Quién o quiénes es/son el artista/artistas A/V?
- La Pieza en si: Ontología y génesis matérico.
- El contexto de la pieza en la era en la que vivimos

El espacio expositivo para la audiovisualización:

- La habitación oscura o puntualmente iluminada
- Espacio convencional (Museo, centro de arte, etc.)
- Espacio no convencional
- La comodidad de la sala para el público
- La sonoridad de la sala

La audiencia y el público

- El público debe saber que es lo que va a ver
- El público desconoce de que se trata la pieza
- El público debe estar instruido en la materia.
- Es una actuación para todos los públicos

El fin físico de la pieza.

- ¿Cuándo se la pieza por terminada?
- ¿Hay alguna señal que indique que termina la pieza?

La documentación de la pieza para el futuro

- ¿Cuáles son los elementos que dictaminan que ese hecho ha sucedido?
- ¿Cómo son esos elementos? Digitales: web, emailing, foro, stream, o analógicos: Invitación, cartel, catálogo, etc.
- ¿Quiénes son los responsables de documentar el hecho?

Cómo ya he dicho antes, ésto es sólo una lista de Items que me ayudan a mantener cierto orden a la hora de describir una estela contextual para este movimiento. Posiblemente pueda aumentar o concretar aún mas esta lista, pero por el momento, siempre que me topo con cualquier tipo de piezas este es el *checking* que realizo.

Lo que si se puede vislumbrar sin mucha perspicacia, es que por el momento, el público siente gran desconexión con este tipo de prácticas, bien sea porque están totalmente desinformados de que este tipo de manifestación artística existe o porque no atinan a comprender cual es el significado del estallido audiovisual en el directo. Quizá falte un poco de *teaching & learning* de esta disciplina. Desde el foco base, que pueden ser los centros de formación de artistas y creadores, las universidades de BB.AA, las escuelas de Arte, los centros donde se imparte filosofía de la estética artística, los centros de dramaturgia contemporánea, etc. sería conveniente echar una mirada a lo que se cuece en el panorama de la performance audiovisual ya que auna, como he ido diciendo a lo largo y extenso de este artículo, todos los tics que caracterizan a un movimiento artístico contemporáneo digno de estudio.

El futuro de estas prácticas está en desperezar al público y a las instituciones, pero también está en sacar a la luz la gran nómina de creadores que dedican sus esfuerzos a dar continuidad y desarrollo a este movimiento.

Laura Sebastián Magaña.

Septiembre 2009

Escrito desde Media Lab, Aalto University. School of Art and Design. Helsinki.