

EL FENÓMENO DE LOS VIDEOJOCKEYS

AUTOR: Ana María Sedeño Valdellós

Palabras clave: videojockeys, vídeo de creación, visuales, discjockeys, música popular.

Keywords: videojockeys, videoart, live visuals, discjockeys, popular music.

1. Concepto y perspectivas.

Ellos mismos se definen como "los encargados de procesar imágenes en directo mezclándolas con la música o sobre la música" (Kuko Sáinz, colectivo Tektun Visual)¹, con un especial acento en la sincronización imagen-ritmo de la música electrónica. Pero el término se encuentra todavía en proceso de demarcación.

En su concepción general, el fenómeno del videojockey o VJ consiste en la actividad de proyectar visuales sobre la *performance* musical de un discjockey. El vocablo videojockey posee una vertiente únicamente visual y otra que combina el pinchar música con la proyección sincrónica de una banda de imágenes, lo que describen los términos videoDJ (o VDJ) y audiovideodiscjockey (o AVJ), mucho menos extendido pero con una excelente muestra en Coldcat del grupo creativo Hexstatic y su serie de remezclas "Ninja Tune Solid Steel".

"Proyectar imágenes al ritmo de la música es un valor añadido a cualquier tipo de evento. Las imágenes son capaces de ambientar más aún un espacio, hacer que las experiencias que allí se viven sean más intensas, sentir, escuchar y bailar la música se unen en cualquier evento musical, con las proyecciones visuales también puedes llegar a ver esa música. (...) Ser videojockey es como ser el canalizador de la música y el espacio en el que te encuentras. El videojockey une estos dos conceptos para llevarnos a un estado más allá de lo convencional. Se trata de escuchar y bailar arropado por un ambiente visual rítmico y acompasado." (Oscar Domínguez, MoDvisualex, Madrid).

Esta manifestación tiene su antecedente originario en la *Factory* de Andy Warhol, donde había personajes que sincronizaban imágenes proyectadas como fondo a las bandas que tocaban allí. Otros maestros son Lucky People Centre o Exploding Cinema. Más tarde, en los ochenta el auge de ciertas bandas, artistas como Kevin Godley & Lol Creme (y sus videoclips) y el fenómeno de la música dance. Su desarrollo se ha acelerado desde la aparición de ciertas condiciones tecnológicas que han ampliado el número de posibilidades y han abaratado el acceso a esta actividad.

La mayoría de los videojockeys decide abrir otras alternativas creativas y de trabajo a través de los diversos campos de que dispone el videoarte o vídeo de creación, manifestación artística en la que puede encontrarse el precedente más directo. El fenómeno está diversificándose de maneras muy fructíferas, de forma que hay extremas diferencias entre los inicios y las prácticas actuales. Existen muchas bandas que están utilizando el concepto de videojockey para realizar una representación encima del escenario. Por ejemplo, el grupo Massive Attack prefiere el concepto de videoartista (mucho más global y completo) con la intención de trabajar en la formación de una idea

¹ PRIETO, Darío: Imágenes de recorta y pega: Música de colores en *La Luna del Siglo XXI* nº 230, Viernes 11 de julio de 2003, <http://www.el-mundo.es/laluna/2003/230/1057766238.html>

de compromiso político y cultural a través de los visuales proyectados en sus conciertos. Según muchos videojockeys, el punto intermedio entre el videojockey y el videoartista es relativo: si se tiene en cuenta que es complicado sobrevivir de lo segundo, el empleo como videojockey se convierte en la vertiente comercial de esta manifestación estética.

El trabajo de videojockey es una especie de campo práctico enmarcado en el videoarte que obliga a estar permanentemente al día, debido a la exigencia que significa tener que proyectar entre siete y ocho horas de imágenes con efectos y transiciones siguiendo el pulso musical e imprimiendo al todo un contenido lineal, una idea sustanciada en algo. Para muchos videojockeys es un ejercicio tremendo.

Normalmente, se concibe la sesión de la noche con antelación, una preparación que requiere muchas horas de recopilación, organización y ensayo. Durante la sesión la improvisación también tiene su hueco pues "tienes que coger cualquier fragmento e intentar echarlo porque te has quedado sin contenidos. Son dilemas que se producen por la cantidad de horas que estás proyectando". (Emilio Mula, Colectivo Fact, Málaga).

Un videojockey puede poner visuales prácticamente a cualquier evento musical o no musical, aunque la música electrónica (techno y dance) tal vez sea la vertiente más apropiada para su conjunción, ya que la libertad creativa y la experimentación se dejan entrever en ambos campos, así como cierto componente de serialización y repetición artística.

Sin embargo, la demanda del producto VJ se limita sobre todo a un tipo de empresa, la empresa que monta raves, por lo que las personas que se dedican a esto intentan diversificar su actividad por otras vías (vídeo de creación, dirección de cortometrajes...). La fiesta rave tiene relación con el movimiento musical del breakbeat, una música electrónica muy agresiva hasta cierto punto que tiene un cierto fondo en la base del techno. Es una música muy potente en beat, en contenido rítmico pero carente de consistencia, intención y base melódica.

Una fiesta rave es mucho más que música. En una rave la mayoría de la gente desea ver a sus ídolos, DJs de breakbeat o DJs de techno clásico, maestros que empezaron hace tiempo y que se encuentran en permanente revisión personalizada del movimiento. A esta tendencia se suma el fenómeno de los VJs, carentes aún de un prestigio comparable al de algunos DJs conocidos internacionalmente.

2. Competencia con discjockeys

En relación con esto, un aspecto importante de esta manifestación es el de la posible competencia con los DJs. Hasta ahora, toda fiesta rave se caracteriza por una preeminencia del discjockey respecto al videojockey, sin embargo, esta subordinación comprende una concepción equivocada del videojockey, un artista íntegro, complemento ideal para lograr emociones precisas y significativas durante estos eventos.

Hay muchos DJs que llevan su pauta sin dejarse influir por las necesidades e intereses artísticos del videojockey con el que comparte sesión. En estos casos, la convivencia es complicada y el *feeling* y comunión a lo largo de ciertas fases de la sesión se hace imposible. En muchas ocasiones, el discjockey espera que el videojockey dedique su cámara en directo a su *performance* y actuación, y a veces, a este último no le queda otro recurso.

En realidad, en muchos casos el problema es el desconocimiento público de la existencia de los VJs porque, entre otras razones, no es fija dentro de las fiestas raves y demás eventos donde el DJ protagoniza la *performance*. Con frecuencia, se confunden ambas funciones y figuras:

"hay gente que, con el discjockey en la otra punta, te viene y te dice "ponme una de Prodigy", dices "sí, ahora te la pongo", cuando se acaba dice "por favor, pon otra", dices "este se ha pensado que era el

discjockey"... hay algunas camisetas así con la frase para VJs, "I'm not the DJ". (Jordi Pont, Colectivo Lectrovisión, Barcelona).

La comunión entre imagen y sonido (DJ y VJ), si es que se produce, necesita de un estado emocional concreto que se consigue después de la transición por una serie de fases emocionales y físicas dentro de la sesión.

"Se nota cuando el VJ está trabajando en combinación con el DJ y cuando chirrían, se nota claramente, porque se le ve perdido, está allí y está diciendo "dame aire, dame"." (Emilio Mula, Colectivo FACT, Málaga).

2. Configuración técnica

La disposición técnica básica está basada en un ordenador, como parte digital, y una parte analógica formada por dos cámaras, normalmente, y un reproductor de DVD. Estos cuatro canales de entrada van conectados a una mesa de mezclas. Como último dispositivo hay un distorsionador de imagen conectado directamente al proyector final de imagen.

Otra configuración muy habitual consiste en dos ordenadores, una mesa de mezclas, dos secuenciadores y controladores MIDI. Los secuenciadores se usan para secuenciar el vídeo, es decir, para controlar las transformaciones y cambios de la imagen y de los loops de acuerdo al ritmo de la música.

La secuenciación se basa en la creación de secuencias visuales sincronizadas cada una de las líneas melódicas y tímbricas del tema musical a acompañar. Existen programas de ordenador que permiten marcar un tempo y dejar hacer tras definir qué secuencia de imágenes y efectos deberán sincronizarse con los cambios de qué instrumento (caja, guitarra....). El programa informático *Visual jockey*, por ejemplo, trabaja con una estructura de proyección según un organigrama de árbol donde se van definiendo los efectos a una secuencia de imágenes N y marcando a qué tipo de base de sonido va a responder cada efecto. Es decir, se determina, por ejemplo, que una secuencia visual responda al sonido del bajo, cual a la batería...

"Visual Jockey es una bestia, es una bestia parda, es de estos programas, que dice (abre la manos hacia arriba)... que la limitación la tienes tú." (Emilio Mula, Colectivo Fact, Málaga).

Sin embargo, las configuraciones son un elemento muy personal del videojockey, con lo que puede complicarse extremadamente con más canales de dvds o incluso estar basados en una parte digital únicamente, obviando los dispositivos analógicos, lo que parece ser una tendencia en alza. Algunos vjs canalizan toda su configuración vía MIDI o a través de un teclado convencional de música. Como variante de este método pero con una configuración digital, el programa japonés *Composite Station* distribuye un vídeo en cada tecla, con lo que convierte al teclado del ordenador en una especie de sintetizador donde también es posible lanzar multitud de efectos y transiciones (ir hacia atrás, rebobinar, hacer scratching, ponerlas en negativo, multiplicarlas por cuatro). Un entorno de trabajo especialmente intuitivo. Además, existen otros programas de software como: Show Motion, Motion Dive, Resolume, Arkaos o Pure Data.

Otros crean su propio software. La banda británica D-fuse es un equipo de gente (arquitectos, diseñadores gráficos, videoartistas) que se unen esporádicamente para explorar conceptos determinados desde un punto de vista abstracto: según las necesidades creativas y de la *performance* donde vayan a mostrar sus experimentos diseñan una configuración técnica adecuada y un software oportuno. El colectivo

Joinyvision emplea un sistema llamado Loop Sincronizado, que sigue el ritmo de la música y controla las diferentes fuentes de vídeo. Este ideal es el que muchos videojockeys anhelan poder imitar, por ejemplo el grupo creativo malagueño FACT.

La configuración también puede modificarse según las condiciones de trabajo (lugar, exigencias, número de horas...) y la aportación del local o fiesta *rave* concreta. Venía siendo habitual que el VJ empleara sus propias máquinas y dispositivos electrónicos en su sesión, pero cada vez más, gracias a la profesionalización del sector, el lugar de trabajo está establecido de antemano y el VJ sólo debe preparar los contenidos.

3. Lógica productiva de las sesiones

La sincronización de las imágenes con el beat o alguna de las líneas melódicas parece ser el aspecto fundamental en el que un videojockey basa el trabajo de programación. Después existen algunas variantes a esta síncreis rítmica: el contratiempo e, incluso, la síncopa, prácticas más complicadas y esporádicas que coinciden con ciertas fases o períodos de la noche mucho más localizadas.

“El VJ tiene la dinámica del percusionista. Tú tienes la base en el hueco del ritmo, hay un beat y la percusión va entre hueco y hueco, con contratiempos. El VJ juega muchas veces a trenzar las imágenes en medio del beat, entonces cuando lo ves, empiezas a pillarlo y te dice venga, vamos a hacer el beat y te coges las imágenes y comienzas pom, pom, pom, pom, pom... ya te está llevando por el otro lado, y poco a poco te va sacando de la dinámica... aunque están entrelazadas continuamente.” (Emilio Mula, Colectivo Fact, Málaga).

La mayoría de los videojockeys hablan de un aspecto emocional cuando se les pregunta por el tipo de lógica de producción que emplean para realizar sus proyecciones. Aunque existe una evidente preconfiguración, a la hora de la sesión se dejan llevar por el “sentimiento general del ambiente en ese momento”. Esa lógica emocional depende naturalmente de la cantidad y calidad de las imágenes de que se dispone en cada sesión y de lo que se espera de cada uno en cada fiesta.

La preparación se basa especialmente en una parte física y otra tecnológica para disponer de la mayor libertad creativa durante la sesión: la primera para poder soportar las siete u ocho horas de proyección (ininterrumpida a veces) y la segunda para reducir a cero el componente de inestabilidad de los sistemas electrónicos y digitales utilizados. Con este fin, se entrenan físicamente con ejercicios e, incluso, meditación y relajación durante toda la semana anterior.

Cuando llega el momento de la sesión, muchos de los videojockeys hablan de una especie de estado temporal de trance psíquico: “No es un estado de buena sintonía, para mí sería un estado de vacuidad, o sea, un estado de no ser...No estás siendo consciente de ese espacio y tiempo, tú eres una herramienta que está allí sujeta a la armonía, a lo que pasa, a lo que transcurre; es un estado muy próximo al estado de liberación, al estado de sentirte nada, no hay complejos no hay miedos; es igual como cuando vas a salir a un escenario, lo que pasa es que para nosotros es como un ejercicio de trance, en la primera vuelta no estás en trance, pero en la quinta no eres, de repente empiezas a respirar con la música, a observar y a buscar, llega un momento en que ya no estás”. (Emilio Mula, Colectivo Fact, Málaga).

Toda sesión tiene sus fases que se corresponden con momentos durante la fiesta o el evento: “realmente la música con la que trabajamos ya es bastante hipnótica, siempre se empieza bastante tranquilito; luego cada vez más agresivamente; se puede trabajar de muchas maneras en el transcurso de la noche, vídeos más lentos, vídeos más rápidos” (Jordi Pont, LECTROVISIÓN, Barcelona).

Es importante señalar la relevancia de dos conceptos que provienen de otras manifestaciones relacionadas con la música popular: la improvisación y la interpretación o *performance*. Muchos videojockeys hablan de pura improvisación, pues su trabajo se produce en tiempo real con un desfase mínimo, el originado por la asociación automática de determinadas imágenes a determinados sonidos: "es un videoclip a tiempo real, nosotros lo decimos así, tengo 40 gigas de archivos de vídeo, y son *loops* cortos, no te puedo ni llegar a decir la de miles de *loops* que tengo, porque llevo cuatro años trabajando en eso y no paro de hacer cosas, hay algunos que no tengo en el portátil, no me gustan, se han hecho viejos o estoy harto de verlos".

Se trabaja sobre la base de una preparación técnica y de contenidos exhaustiva pero "difícilmente sabes que música van a pinchar esa noche o en esa fiesta en concreto. La preparación de material se hace con música, pero esta música no es la que luego sonará cuando se proyecte dicho *loop*. Luego simplemente hay que adecuar esos *loops* dándoles a estos una velocidad y un ritmo conveniente." (Óscar Domínguez, MoDvisualex, Madrid).

"Creo un contenido, "esta noche va a ir sobre esto", entonces ya preparo todo el material sobre eso. Y ya luego cuando estás allí, dependiendo del *feeling*, vas a acudir a un archivo o a otro archivo. Los tienes todos distribuidos en los teclados pero entonces irremediablemente vas diciendo "ahora esto, ahora esto de aquí", entonces sí depende del *feeling* que te vaya dando". (Emilio Mula, Colectivo Fact, Málaga).

Este es un método de trabajo basado en la improvisación y el carácter emocional de la interpretación/*performance* del artista en ese momento y en su forma de sentir, aunque exista una preconcepción de la idea.

El tipo predilecto de imágenes se asocia habitualmente al universo tecnológico y a modos icónicos abstractos y de colores planos y brillantes, así como todo clase de efectos y *loops* visuales cortos, contenido 3D, contenido flash, contenido de postproducción de vídeo en 2D... que expresen la naturaleza repetitiva de la música dance y techno y de sus variantes. La mecanización del hombre, su relación con la naturaleza y las correspondencias entre estos conceptos (máquina, hombre, naturaleza) son un motivo recurrente en todas las sesiones de este tipo. La creación de errores y la generación de ruido electrónico proporcionan numerosas posibilidades de composición visual al igual que lo fue para los primeros experimentadores del vídeo de creación en los sesenta o recurso connotativo para el actual formato del videoclip.

"hay gente que huye de esa falta de regularidad en los tiempos pero hay algunos que lo que perseguimos es eso precisamente, incluso la posibilidad de que se generen errores. Ese error, ese fallo pueden dar vida a una esencia real, no algo programado. Mi sesión "El despertar de los durmientes" está todo creado bajo errores, o sea yo genero un error de ruido en una imagen que no existe y sobre ese error empiezo a componer. De repente hay un ruido que es una señal que hace "pringgsd" y a partir de ahí empiezo a crear toda una secuencia de composición de efectos. O sea, estás programando, se puede decir, la respuesta pre-sesión." (Emilio Mula, Colectivo Fact, Málaga).

Además, se emplean imágenes en directo de otras *performances* que estén teniendo lugar simultáneamente, especialmente la del DJ: "nos gusta proyectar cómo trabajan las manos del discjockey, o la mesa de mezclas o plano general del discjockey...". (Jordi Pont, Colectivo Lectrovisión, Barcelona).

Sin embargo, el criterio más destacado en el producto VJ es el de la experiencia, fuente de modificación personal y naturalmente estética. "sabes cuáles son los vídeos útiles, cuáles son los vídeos que van bien para unos momentos, cuáles son los que van bien para otros, eso te lo da el directo, el estar en un sitio, el estar ahí horas y horas rompiéndote la cabeza con qué *loop* puedo poner ahora para este sonido." (Jordi Pont, Colectivo LECTROVISIÓN, Barcelona).

4. Estado actual y futuro

Actualmente, el movimiento se encuentra en un momento de renovación que comenzó con la llegada del ordenador portátil para videojockeys. Este estado de cambio es tan permanente que ya algunos hablan de la posibilidad de dejar atrás las pantallas planas a favor de la tridimensionalidad, la estereoscopia y otros conceptos. Según apuntan los miembros de Hexstatic "El VJ del futuro tiene que divertir, hacer pensar e incluso molestar al espectador".

Es indudable que el futuro de este tipo de manifestaciones se encuentra condicionado por la tecnología y por las prácticas y usos que de ella hagan estos creativos sucesores de multitud de pintores, músicos y movimientos cinematográficos y artísticos que basaron su actividad en la experimentación con las diversas relaciones entre imagen y música. Por ejemplo, el potente sistema DVJ-X1 de Pioneer permite manipular y reproducir audio y vídeo digital sincronizado fusionando el tratamiento del sonido propio de un DJ con las habilidades visuales de un VJ abriendo el camino para un tipo nuevo de profesional el Disk VideoJockey (DVJ).

5. Bibliografía

- BIDNER, Stefan, FUERSTEIN, Thomas (eds.): *Sample Minds: Materials on Sampling Culture*, Artpublishers, Nueva York, 2004.
- PRIETO, Darío: Imágenes de recorta y pega: Música de colores en *La Luna del Siglo XXI* nº 230, Viernes 11 de julio de 2003, <http://www.el-mundo.es/laluna/2003/230/1057766238.html>
- www.vjs.net
- www.videogeist.de
- www.ulisigg.de
- www.almostsync.com
- www.vjcentral.com
- www.brandbeite-ev.de
- www.ninjatune.net
- www.audiovisualizers.com
- www.deform.org
- www.c-o-pop.de
- www.mtvmash.com

VJs entrevistados

Emilio Mula (Colectivo Fact): Ha desarrollado su formación entre las ciudades de Londres y Barcelona y trabajado en múltiples proyectos relacionadas con el diseño gráfico, la música y el vídeo en sus diferentes formatos; lleva unos años ejerciendo de videojockey en las salas más importantes de Andalucía, así como acompañando a diversos grupos con sus visuales.

Jordi Pont (Colectivo Lectrovisión): Este colectivo empezó en 2003 y desde entonces está presente en las salas más importantes de la provincia de Barcelona y son residentes de la sala The Loft. En el 2004 estuvieron en el Festival Sonar, en el Grupe Parade de Los Monegros y llevando la producción de vídeo para el festival andaluz Creamfields 2004.

Oscar Domínguez (MoDvisuallex): Nació en Madrid en 1973 y desarrolla su carrera artística en esta misma ciudad. Desde que descubriera hace más de dos años que la expresión visual contenía un valor y un poder de comunicación inestimable, no ha parado de buscar, experimentar y profundizar para llegar a plasmar su visión sobre escenarios principalmente urbanos y cosmopolitas.

MoDvisuallex ha proyectado en la sala Changó de Madrid, en el desfile de moda africana de la diseñadora Maica de la Carrera en la Sala *Empire* de Madrid y en alguna de las rave organizadas en la capital.

MoDvisuallex ha participado en concursos tales como: FIB, Zemos98, OFFF, Controlaclub y en el concurso Atmosférica de R3-RNE de música electrónica experimental.

Resumen

Este flamante fenómeno de interrelación musicovisual, que tiene sus precedentes en algunos creadores de la Factory de Andy Warhol, ha llegado a la cultura popular de la mano de la música electrónica. Los videojockeys son unos nuevos artistas de la imagen secuencial en movimiento, sucesores, que no copias, de sus compañeros de pista, los DJs, con los que mantienen una relación no siempre igualitaria.

El artículo trata de reflexionar sobre la lógica de producción y asociación de las visuales a los temas de música dance y techno en las fiestas rave, a través de entrevistas en profundidad a algunos videojockeys en activo.

Abstract

This new manifestation in the relationship between music and image, with its precedents in some authors from Andy Warhol's Factory, has come to popular culture from electronic music. The videojockeys are the new artists in the field of motion image and they are the successors, but not copies, of DJs.

This article tries to think about the logic of production and association of this images to the dance and techno songs in rave parties by some qualitative interviews.