

VJS GENERO Y TECNOLOGIA EN ESPAÑA

LAURA RODRIGO GARCÍA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA/ MÁSTER DE AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA

Resumen

Es una investigación que examina formas de creación, producción y colaboración en la intervención visual/vídeo en tiempo real de las VJS en la escena artística española, el objetivo es plantear un esbozo de lo que puede ser el papel que juegan dentro la escena artística actual española. La complejidad reside en la falta de documentación al respecto que hable sólo y exclusivamente de vídeo en tiempo real producido en nuestro país y por mujeres, de [hay ahí](#) la importancia de este trabajo. Por lo tanto este proyecto de investigación se centra en recabar toda la documentación posible, creando una base de datos con el objetivo de dar localización, visibilidad, compartir conocimientos y la posibilidad de futuras colaboraciones de trabajo entre las VJS.

Palabras-clave: CULTURA, VJ, GENERO, TECNOLOGIA, BASE DE DATOS

Keywords: CULTURE, VJ, GENDER, TECHNOLOGY, DATA BASE

Abstract

It is research that examines forms of creation, production and collaboration in visual / video real-time intervention of the LAT in the Spanish art scene, the goal is to raise an outline of what can be the role they play in the current art scene Spanish. The complexity lies in the lack of documentation to talk solely with real-time video produced in our country and for women, there is the importance of this work. Therefore this research project focuses on collecting as much documentation, creating a database with the aim of location, visibility, share knowledge and the possibility of future collaborative work between the LAT.

(FALTA TRADUCIR CORRECTAMENTE EL ABSTRACT)

1. INTRODUCCIÓN

A partir de una colección de imágenes, textos y otros registros de datos relacionados con el trabajo de las VJS Españolas, se construirá una base de datos. Esta web está orientada a la interacción y redes sociales, que pueden servir contenido que explota los efectos de estas, creando una web dinámica y relacional basada en la idea de Web 2.0 . Es decir: este sitio Web actúa como punto de encuentro y registro dependiente de usuarios, y no como una web tradicional, que a su vez pretende conseguir una aproximación a una estadística que nos aporte la máxima información sobre las VJS que se encuentran en activo dentro del panorama nacional.

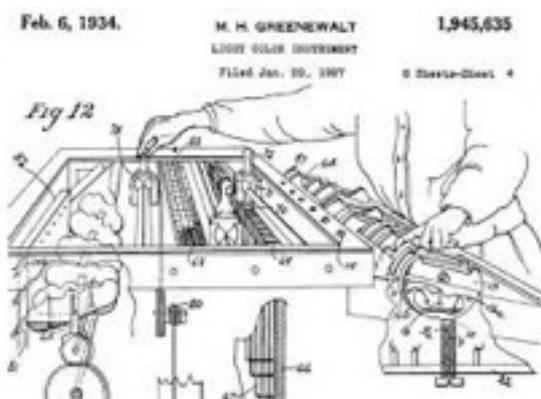
En la intro se debe mencionar la motivación, y la estructura que seguirá tanto tu investigación como este *paper*

2. MARCO REFENCIAL

2.1 PINTANDO LA MUSICA

Las primeras referencias son del siglo XVIII donde nos encontramos, con experiencias asociadas a las visuales y al sonido en vivo, o mejor dicho lo audiovisual como el “Live Cinema”, el órgano de color y las luces líquidas. Sus creadores tenían la idea de “pintar la música”, . En 1916, el ruso futurista pintor Vladimir Baranoff Rossiné estrenó el Piano Optophonic en su exposición individual en Kristiana (Oslo, Noruega). En 1918, la concertista de piano estadounidense Maria Hallock-Greenewalt creó un instrumento que llamó la Sarabet . Ella fue conocida por su invención de un tipo de música visual que llamó Nourathar, este invento sufrió una serie de transformaciones hasta llegar al concepto de luces líquidas y luces psicodélicas en los posteriores años 60 y 70. En cierto sentido, las bases del llamado Light Art están en las vanguardias artísticas de 1920. Por un lado, consideraremos los experimentos cinematográficos de Richter, Ekkeling, Fischinger, Lèger y Duchamp como pioneros en la utilización de la luz para modular el espacio, en este caso el de la pantalla de cine, bidimensional. Cada artista con su propio lenguaje, abordaba la composición de luz y sombra en el tiempo, mediante composiciones geométricas proyectadas sobre la pantalla. Podemos considerar estas piezas como antecedentes a los dispositivos dinámicos de iluminación artificial o mediante proyectores de vídeo. Los referentes expuestos no fueron creados como dispositivos de iluminación, pero sentaron las bases del trabajo de varios

artistas actuales, que han trasladado el proyector de cine al espacio público para instalar dispositivos híbridos entre la iluminación y el cine. Gracias a los avances tecnológicos actuales, disponemos de proyectores de vídeo que nos ofrecen una luminosidad altísima, y suficiente para actuar como fuente de luz. Como ejemplo las proyecciones sobre las fachadas de los edificios emblemáticos de varias ciudades realizadas por numerosos colectivos artísticos, entre los que destacan UrbanScreen y AntiVJ, o las piezas de Pablo Valbuena, en el espacio público realizadas con un proyector de vídeo, en un lenguaje gráfico de blanco y negro, que recuerda a las piezas de Richter y Ekkeling. Artistas como Kraftwerk, Jean Michel Jarre, Pink Floyd, fueron los pioneros en ofrecer conciertos con



visuales y efectos multimedia de gran calidad durante los años 70. Ya en los años 80 las presentaciones audiovisuales eran exigidas casi como una obligación por el público. Artistas como Pet Shop Boys, Depeche Mode, o U2 empezaron a trabajar con realizadores cinematográficos para producir mejor sus espectáculos desde este ámbito. Pero no fue sino hasta los años 90 en que el término VJ fue moldeándose a lo que conocemos actualmente. Merrill Aldighieri, en 1980 comenzó mostrando una pequeña película experimental en el primer club nocturno de Nueva York que tuvo una pantalla de proyección. Su película experimental se complementaba con la música y el experimento tuvo mucho éxito con los asistentes del club. Luego los productores de MTV quisieron que sus videos de tomas en vivo de los artistas que se presentaban en el club nocturno fueran la base de la programación del canal para autodenominarse y utilizarlo en su favor. De esta manera surge el VJ de la cadena MTV. Ese "VJ" era o es una especie de "MC" o maestro de ceremonias del canal. En vez de tener una serie de videos musicales uno detrás de otro encadenados, teníamos un presentador que nos hablaba sobre el próximo video musical y su supuesto impacto, vendiéndonos esa mercancía para ser consumida pues el video musical pasó a ser el motor audiovisual de la venta de música masiva durante décadas. Sin embargo, los VJ's de hoy en día detestan esta noción que se ha creado del VJ, y luchan por alejarse de ella, pues consideran que su que hacer quehacer no puede estar más lejos de este oficio televisivo. El VJ no presenta videos, los crea, les hace scratching, lo hace interactuar consigo mismo, con el público; los trabaja en vivo y en directo, o los "loopea" entre otras cosas.

En el momento actual, algunos de los avances más interesantes en cuanto a experimentación audiovisual se halla en el terreno de juego de los VJS. Por otra parte, como demostró el reciente espectáculo del director cinematográfico Peter Greenaway, *The Tulse Luper Vj Performance*, las técnicas del vjing pueden ser aplicadas a una nueva forma de entender el cine que ha empezado a llamarse Live Cinema.

2.2 BASES DE DATOS

El término Base de Datos fue acuñado por primera vez en 1963, en un simposio celebrado en California. En la década del 70 Edgar Frank Codd definió el modelo relacional y publicó una serie de reglas para la evaluación de administradores de sistemas de datos relacionales y así nacieron las bases de datos relacionales. A partir de los aportes de Codd el multimillonario Larry Ellison desarrolló la base de datos Oracle, la cual es un sistema de administración de Base de Datos que se destaca por sus transacciones, estabilidad, escalabilidad y multiplataforma. Inicialmente no se usó el Modelo Relacional debido a que tenía inconvenientes por el rendimiento, ya que no podían ser competitivas con las bases de datos Jerárquicas y de Red. Ésta tendencia cambió por un proyecto de IBM el cual desarrolló técnicas para la construcción de un sistema de bases de datos relacionales eficientes, llamado System R. En la década del 80 las Bases de Datos Relacionales con su sistema de Tablas, Filas y Columnas, pudieron competir con las Bases de Datos Jerárquicas y de Red, ya que su nivel de programación era bajo y su uso muy sencillo. En esta década el Modelo Relacional ha conseguido posicionarse en el mercado de las Bases de Datos. Y también en este tiempo se iniciaron grandes investigaciones, como los Sistemas de Gestión de Bases de Datos Orientadas a Objetos SGBDOO (System Management Object Oriented Databases). A principios de la década de los 90, para la toma de decisiones, se crea el lenguaje SQL (Structured Query Language) que es un lenguaje programado para consultas. El programa de alto nivel SQL es un lenguaje de consulta estructurado que analiza grandes cantidades de información, el cual permite especificar diversos tipos de operaciones frente a la misma información, a diferencia de las bases de datos de los 80 que eran diseñadas para las aplicaciones de procesamiento de transacciones. Los grandes distribuidores de bases de datos incursionaron con la venta de bases de datos orientadas a objetos. Finales de la década de los 90 : El boom de esta década fue la aparición de la WWW "Word Wide Web" ya que por este medio se facilitaba la consulta de las bases de

datos. Actualmente tienen una amplia capacidad de almacenamiento de información, también una de las ventajas es el servicio de siete días a la semana las veinticuatro horas del día, sin interrupciones a menos que haya planificaciones de mantenimiento de las plataformas o el software. En la actualidad podemos encontrar múltiples plataformas especializadas para VJS por todo el mundo, pero dentro del territorio nacional la más importante y conocida es: Vjspain.com.

El método consiste en realizar un diseño de la base de datos y planificar el tipo de información que se quiere almacenar en la misma, teniendo en cuenta dos aspectos: la información disponible y la información que necesitamos. La planificación de la estructura de la base de datos, en particular de las tablas, es vital para la gestión efectiva de la misma. El diseño de la estructura de una tabla consiste en una descripción de cada uno de los campos que componen el registro y los valores o datos que contendrá cada uno de esos campos. Los campos son los distintos tipos de datos que componen la tabla, por ejemplo: nombre, apellido, domicilio. La definición de un campo requiere: el nombre del campo, el tipo de campo, el ancho del campo, etc. Los registros constituyen la información que va contenida en los campos de la tabla, por ejemplo: el nombre del VJ, género, lugar de nacimiento, ubicación, etc. Generalmente los diferentes tipos de campos que se pueden almacenar son los siguientes: Texto (caracteres), Numérico (números), Fecha / Hora, Lógico (informaciones lógicas si/no, verdadero/falso, etc.), imágenes. En resumen, el principal aspecto a tener en cuenta durante el diseño de una tabla es determinar claramente los campos necesarios, definirlos en forma adecuada con un nombre especificando su tipo y su longitud. A partir de los datos recogidos en esta web se irá construyendo un mapa multimedia en el que si pinchamos en cada registro nos saldrá toda la información que tengamos de cada VJ, y en otra pestaña podremos ver cómo se va construyendo una gráfica a partir de los datos conseguidos que nos dará indicaciones de la cantidad de VJS y donde están repartidos-as por el territorio nacional. Una vez construida la web se distribuirá por las diferentes redes relacionadas con VJS en España para darse a conocer y llamar la atención de los usuarios y conseguir la máxima participación.

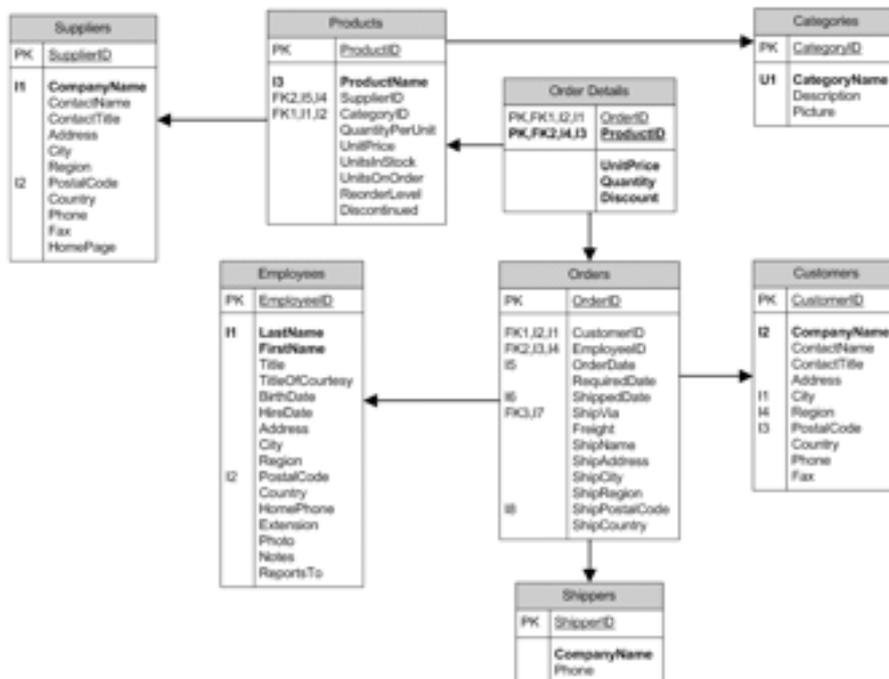


Gráfico 2: Diagrama ER Diseño Conceptual base de datos.

Referencias

Manovich, Lev. 2005. "Las formas" El Lenguaje de los Nuevos Medios. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A

Sería más fácil comentarlo en directo, pero ahí va... El problema es de situación, de tu posición con respecto al texto. En un paper de este tipo se explica lo que se va a hacer, para ello se maneja cuestiones del contenido, pero no se desarrollan. Por ejemplo no hace falta desarrollar los tipos de bases de datos (eso es contenido que iría en el TFM), aquí se menciona el tipo de base de datos que utilizarás y en una nota final se referencia sus ventajas respecto a otras tal como señala alguna o algunas referencias académicas.

En los referentes artísticos incluye lo que tenías en el paper anterior. Te recomiendo que las pongas con tablas, aproximándote al sistema de base de datos, y citando todas las fuentes de información.

También es importante recoger del paper anterior (si aun piensas que va a ser así) la idea del foro como espacio compartido, o incorporar entrevistas como material de investigación de primera mano que se aporta al campo de estudio.