

¿Narciso enamorado de Eco? Cuando la imagen móvil persigue a la música: Del *Absolute Film* a los Vj's)¹

Las relaciones entre la música y las artes visuales ha sido una constante desde los inicios de la humanidad, pero su acercamiento ha sido muchas veces reflejo del mito clásico del amor imposible de Eco y Narciso², de la constante persecución amorosa de Eco (la voz) por un indiferente Narciso (la imagen) que sólo es capaz de verse a sí mismo e incapaz de escuchar a Eco. Esta supeditación del sonido a la imagen se ha ido arrastrando a lo largo de la historia, inclusive con la aparición del cine, donde la industria cinematográfica aconsejaba que “*la música de una película no debe oírse*”, prejuicio –entre otros- ampliamente contestado por el pensamiento crítico de Theodor W. Adorno y Hanns Eisler en su libro *El cine y la música*³ (1944). En él proponen que debe haber una relación dialéctica entre la imagen y la música, “*deben coincidir*” aunque a veces sea de forma indirecta y antitética, y sea –por algunas ocasiones- la naturaleza de la música la que determine la naturaleza de las imágenes. Esta coincidencia evolucionará a nuevos conceptos como el de *audiovisión*, que propone el teórico y compositor de música concreta Michel Chion, donde expone que la percepción de un medio sobre el otro los transforma mutuamente: “*no se ‘ve’ lo mismo cuando se oye; no se ‘oye’ lo mismo cuando se ve*”⁴. Su relación ya no es sumativa sino que su simbiosis nos genera una nueva experiencia autónoma, inconcebible aislando los dos lenguajes (al igual que la ecuación del montaje cinematográfico 1+1=3).

El avance de los medios tecnológicos en el siglo XIX, permitieron una imagen técnica en movimiento susceptible de reproducir, siempre respondiendo a las necesidades sociológicas y económicas de la percepción burguesa de satisfacer al mismo tiempo una ilusión de realidad y de la propia industrialización de la imagen (a mayor ilusión más sensación de verdad, a mayor reproducción más negocio). Estos inicios, como fueron del cine mudo, no permitían aún el sonido en el celuloide, pero, eran acompañadas las películas con un pianista o pequeña orquesta, que ayudaba a incrementar una ilusión -más que realista- dramática de las imágenes proyectadas. Esta supeditación continuó –ahora dentro del celuloide- con el cine sonoro; pero una serie de artistas plásticos provenientes de la vanguardia artística del primer cuarto del siglo veinte, darán un giro y apelarán al lenguaje musical como solución a alejarse de un cine

¹ Texto de Miguel Molina Alarcón publicado en el catálogo **VAIA 2005. IV Mostra de Video Art Internacional d’Alcoi**. Ed. Ajuntament d’Alcoi, 2005. Págs. 12-19

² “*Eco, hija del aire, amaba a Narciso con tanta pasión, que le seguía por doquier, al bosque, a la caza, junto a las fuentes, en los más alejados desiertos, con la esperanza de arrancarle alguna palabra favorable, una mirada cariñosa, una prueba de afecto. Trabajo inútil: un obstinado desdén era el único premio a tales desvelos. Abatida por la tristeza y llena de vergüenza por haberse rebajado a tantas tentativas humillantes. Eco se retiró a lo más intrincado de los bosques, escogió por morada los antros y cavernas y cayó en tal estado de agotamiento y flaqueza, que no le quedaron más que los huesos y aún éstos fueron metamorfoseados en peñascos, no quedando de ella, al fin, sino su voz*” (J. HUMBERT: **Mitología griega y romana**. Gustavo Gili, Barcelona, 1988, pp. 243). Este pasaje mitológico corresponde a una de las metamorfosis narradas según Ovidio, escritor romano del siglo I a. de C., ver OVIDIO NASÓN, Publio: **Arte de amar y las Metamorfosis**. Ed. Iberia. Barcelona, 1989

³ ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns: **El cine y la música**. Ed. Fundamentos. Madrid, 1976.

⁴ CHION, Michel: **La Audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido**. Paidós Comunicación. Barcelona, 1993, pág. 11.

mimético-representativo y que además no siga los preceptos del *Modo de Representación Institucional*⁵.

***Absolute Film* o ¿se puede hacer una película musical sin sonido?.**

Para la vanguardia histórica la aparición del cine vendría a abrirles una expectativa de una nueva visualidad que tanto proclamaban, pero que –por el contrario– chocaba con el uso convencional que se le había otorgado. Es por ello, que muchos artistas plásticos de los distintos movimientos de la vanguardia tuvieron un acercamiento –mas o menos feliz– con el cine: los futuristas Arnaldo Ginna y Bruno Corra, los cubistas Fernand Léger y Pablo Picasso, los dadaístas Viking Eggeling, Hans Richter y Marcel Duchamp o los surrealistas Luis Buñuel, Salvador Dalí y Man Ray. Uno de estos acercamientos que destacaríamos por su conexión estructural con la música, ha sido el que se ha denominado como *absolute film*, “*cine abstracto*” o “*cine puro*”, llamados así por la búsqueda integral de un “*ritmo visual puro*”, que fuera capaz de sustituir lo que tiene el cine de representativo por signos abstractos y lo narrativo por el ritmo. Pero cuando estos artistas de origen preferentemente pictórico, se plantean una pintura en movimiento que tecnológicamente ya se lo permitía la filmación fotograma a fotograma, chocan con el tiempo cinematográfico ¿se puede hacer una película sin contar una historia? ¿qué sentido tiene moverse una pintura?

Para resolver este dilema recurren a un lenguaje no mimético que utiliza el tiempo, y ese es la música. Pero no para utilizarla como ilustración sonora de las imágenes, sino para crear una conexión estructural con su lenguaje. De esta forma recogen formas transdisciplinares comunes a los dos: el ritmo, la armonía..., como otras propias del lenguaje musical: sinfonía, fuga, preludio, ballet, etc. De ahí surgen títulos de filmes como *Le Rythme Coloré* (Leopold Survage, inacabado 1913-14), *Symphonie Diagonale* (Viking Eggeling, 1917-25), *Prelude et Fugue* (Hans Richter, 1920), *Opus I* (Walter Ruttmann, 1921), *Ballet Mécanique* (Fernand Léger, 1924) *Arabesques* (Germaine Dulac, 1928) y muchos otros. Hay que tener en cuenta que estos años que corresponden estos filmes no existía todavía el cine sonoro, sino que habitualmente el cine mudo se proyectaba acompañado de ilustraciones musicales que –a veces– estaban compuestas expresamente para la película. En este caso estos filmes no necesitaban el acompañamiento musical, eran en sí mismos *música visual*. Así –por ejemplo– el considerado el primer film abstracto que llegó a proyectarse públicamente *Symphonie Diagonale* (1917-1925) de Viking Eggeling, crea una analogía de las estructuras musicales (*sinfonía*, en su sentido de sonar conjuntamente y de ser una obra para orquesta compuesta en varios movimientos), con las estructuras plásticas (*diagonal*, en tanto crear relaciones polares de consonancia, resonancia, alejamiento, renovación, ritmo, periodicidad...). A estos dos medios se une un tercero, el cine, de ahí que Eggeling denominara a su película *Eydodynamic* que significa luz y movimiento.

Germaine Dulac, realizadora y teórica del “*cine puro*” expresó claramente esta relación: “[*La música*] juega con los sonidos en movimiento como nosotros jugamos con las imágenes en movimiento. Esto nos ayuda a comprender lo que es la vida visual, desarrollo artístico de una nueva forma de sensibilidad”⁶. Con esta nueva forma de entender el cine y a la vez de la pintura, le lleva a afirmar a Fernand Léger que “*el error*

⁵ BURCH, Noël: *Praxis del cine*. Ed. Fundamentos. Madrid, 1983.

⁶ Citado por MITRY, Jean: *Historia del cine experimental*. Fernando Torres Editor. Valencia, 1974, pág. 107

pictórico es el tema. El error del cine es el guión. Desprovisto de este peso negativo, el cine puede llegar a ser el gigantesco microscopio de las cosas nunca vistas y nunca presentadas”⁷, y añadiríamos, nunca oídas.

El sonido óptico o ¿como suenan las imágenes? ¿cómo ver el sonido?.

A partir de 1930 se asienta de forma generalizada el cine sonoro, tecnología obtenida a partir de la banda sonora óptica grabada en los márgenes del celuloide, donde el sonido se genera a partir de la fluctuación de la luz de una lámpara al atravesar dicha banda. Con este método se establece una correspondencia sintética entre el sonido y la imagen, ya que dependiendo de la luz que deja atravesar las formas generadas por la voz o la música, vuelve a escucharse lo grabado en el celuloide. Esto que aparentemente era una solución técnica de simultaneidad sonido-imagen, muchos artistas se plantean trabajar y experimentar directamente sobre esta banda, ya sea dibujando directamente sobre ella sin previa grabación o filmando formas plásticas para ofrecer la posibilidad de ver el sonido y escuchar las imágenes, así como generar nuevos sonidos no escuchados anteriormente. A estos nuevos sonidos se les denominó “sonido sintético”, “sonido óptico” o “sonido animado” (*Animated sound*) por su uso preferente en el cine de animación. Es significativo que uno de estos primeros experimentos se llamara *Tonende Handschrift* (“*La escritura sonora*”, 1930), film de animación realizado por el alemán Rudolph Pfenninger. Paralelamente a él, los rusos como Arseni Avraamov realizaron experimentos en este sentido, como posteriormente el conocido cineasta Oskar Fischinger con su film *Ton Ornamente* (“*Ornamentos Sonoros*”, 1934). Pero quién más profundizó en las posibilidades de esta técnica, fue el cineasta anglo-canadiense Norman McLaren, que desde los años cincuenta del pasado siglo, experimentó con varias técnicas y quiso también que -sin apenas medios- con sólo tener película virgen o velada de 16 mm o 35 mm, un aficionado en casa pudiera hacerla⁸. Su film semi-didáctico *Synchromy* (1971), palabra compuesta derivada de sincronización y cromático, elabora un tema musical Boogie-Woogie (baile de los años treinta y cuarenta derivado del blues en un tempo rápido) mediante formas abstractas que dibuja y después filma para trasladarlo después al área de imagen óptica con una máquina de imprenta óptica (*optical printer*), y así restituir el sonido del boggie generado por dichas formas. La lógica utilizada era que para una nota corta se registraba un sólo fotograma y para una larga veinte o treinta; cuando más rayas hacía más alta era la nota y el volumen del sonido lo conseguía según cubría la anchura de la banda óptica del celuloide (a mayor cubrimiento mayor volumen).

Un curioso experimento con la banda óptica es la obra *Weekend* (“*Fin de Semana*”, 1930) de Walter Ruttmann, obra considerada por el autor tanto como un “film para el oído” como “pieza radiofónica”, dado que era un encargo de Hans Fleisch (director del programa *La Hora de la Radio Berlin*) para que realizara una obra para la radio dentro del género que se denominaba *film acústico* (término acuñado por primera vez en 1926 por Alfred Baum). Ruttmann se sirvió de la grabación en la banda óptica de una película virgen, para relatar un fin de semana, desde que se deja la ciudad a la vuelta a casa, con sonidos grabados del exterior y montados por corte como si de un film se tratara. En esta película no hay imágenes, y fue emitido tanto por la radio

⁷ En VVAA: *La plástica en el cine. Del impresionismo al pop*. Universitat de València, 1988. s.p.

⁸ Ver texto de N. McLaren “*Banda sonora hecha a mano para principiantes*” en BAKEDANO, José J.: *Norman McLaren. Obra Completa 1932-85*. Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1987. Págs. 227-229

(Berlín, 1930), como proyectado en un congreso de cine independiente (Bruselas, 1930). Este experimento lo conecta con sus trabajos con el cine absoluto, pero a la inversa, allí había imágenes que evocaban el sonido sin haberlo. Con todo esto, Ruttmann nos enseña que nuestra experiencia siempre es sonoro-visual, aunque separemos los medios; porque siempre imaginamos sonidos con las imágenes y visualizamos todo lo que escuchamos, por mucha oscuridad que exista. Lo que lo diferencia es lo que cada uno pone de su parte y el margen que nos deja el autor.

Cine Underground y Estructural o ¡¡no más concesiones a los convencionalismos!!

Cuando en los años cuarenta y cincuenta empezó a consolidarse el cine de Hollywood y donde la música de una película “no debía oírse”, surge como respuesta en USA el llamado cine *underground* (“*clandestino*”) término político-militar como el vanguardia, aunque ahora su excesivo uso le hace ser un cliché mas comercial, pero que en sus inicios era una opción alternativa y opuesta a lo convencional. Concebido en su sentido más amplio: sin grandes presupuestos, sin productores, en todos los formatos (8 o 16 mm), sin trama argumental, sin distribución comercial, sin someterse a la dictadura del marketing y del *star sistem*. Crean su propio cine independiente con sus canales de exhibición alejados de las estructuras industriales. Prestan un especial interés por un uso no convencional e ilógico de la relación entre sonido e imagen: Stan Brakhage, Taka Limura, Tony Conrad, Shirley Clarke, entre otros. Este ir a contra-corriente le lleva a ser perseguidos por la policía por obsceno y pornográfico, y -en cambio- en otras ocasiones a ser subvencionado por el gobierno norteamericano. Su actitud “*anti*” le sirve para servirse de los mismos clichés del cine convencional para disfrazarlos de parodia. Así –por ejemplo- el film *Scorpio Rising* (1963) de Kennech Anger, crea un ritual mágico en cuatro partes, con un grupo de motoristas violentos y autodestructivos, intercalando figura míticas de Hollywood (Marlon Brando y James Dean), de la política (Hitler) y de la religión (Cristo); todo ello con una banda sonora que contiene ácidos comentarios y canciones pop de los años 60. Con el cine underground consiguió escandalizar por su “contenido escabroso”, como el cine estructural –que veremos mas adelante- perturbó por su “forma intransigente”.

El *Film Estructural* (llamado también “minimal”, “métrico”, “numérico”...) es acuñado por Sitney, y es definido así porque “*la duración y la estructura determina el contenido*”, dando prioridad a la forma como elemento básico en perjuicio del contenido. Se utiliza el fotograma como unidad mínima de significación, así como toda una serie de recursos –señalados por Sitney- como: Posición fija de la cámara, montaje en bucle, pestañeo o destellos, y otros que los acerca a los experimentos anteriores del cine absoluto que antes comentábamos, así como se une también con el llamado *cine materialista* (el celuloide como material, la proyección como acontecimiento, la duración como dimensión concreta). El sonido tendrá un papel importante también como elemento estructural independiente a la imagen. Así, uno de los primeros films a que se llamaría estructural, titulado *3/60 Bäume im Herbst* (“*Árboles en otoño*”, 1960) del austríaco Kurt Kren, aplica un sistema según el acto de acontecimiento del propio rodaje: brevedad de planos (1 a 9 fotogramas) filmando ramas peladas y otras con hojas o a mitad de caer, a la vez que emplea ruido sintético y silencio. Emplea repetición y alternancia sobre una estructura matemática precisa, reconstruyendo la realidad para recomponerla de nuevo. La banda sonora del film está hecha a mano con tinta china pintando directamente sobre la banda óptica, produciendo un sonido sintético ruidoso.

Un tratamiento del sonido óptico que lo diferencia claramente al tratamiento musical que realizaban los cineastas McLaren o Fischinger con la banda óptica. Ésta auto referencia del cine estructural nos quiere destapar la vista y el oído, para encontrar su propia configuración, otra percepción más allá de evocaciones e ilusiones. Una subjetividad métrica sin restricciones, desnuda.

Vídeo-arte, vídeo-clip y vídeo-flash o de cómo el “vídeo mató a la estrella de la radio” hasta que “internet mató a la estrella de vídeo”

Se dice que “*el inventor del videoarte [Nam June Paik] fue un músico que adornaba sus instrumentos con todo tipo de quincallería, que rompía violines o extraía música de los objetos, que introducía en sus composiciones actos heterodoxos y provocativos, como romper huevos, pintar con la cabeza o cortarle la cabeza a John Cage*”⁹, todo esto viene a corroborar la estrecha relación que ha tenido la video-creación con la música o -más exactamente- con la anti-música. Esta conexión del vídeo-arte con la experimentación y con todas las artes, nos crea un hilo conductor -no tanto con cineastas- como con los artistas plásticos que abordaron la *música visual* en el cine experimental de los años veinte. Es por ello, que músicos, pintores o escultores se acerquen al vídeo como un nuevo medio -no sólo difusor- sino especialmente co-creador de nuevas experiencias híbridas: videodanza, videoperformance, videoinstalación, etc.. El vídeo era la primera tecnología que permitía grabar imagen y sonido a la vez, conectando instantáneamente la música con la imagen (“*Payk tocó la tv como si se tratara de un instrumento musical*”), que unido a su fácil accesibilidad económica, ha generado toda una serie trabajos experimentales. Como *Elements* (1978) de Gary Hill que relaciona imagen y sonido visualizando sus vibraciones y reproduciendo la estructura de la materia sonora; o las vídeo-performances de Payk con la artista e intérprete musical Charlotte Moorman que con su arco de violonchello toca televisores o el propio cuerpo de Payk; o los trabajos del polaco Zbigniew Rybczynski usando técnicas digitales para transformar y “afinar” todo tipo de objetos (cubos, uñas...) según la partitura –y título de su vídeo- *Capriccio n° 29* de Paganini.

“El *video-arte* anticipó la estética del *video-clip*”, es lo que afirma Bob Pitman, el fundador del canal MTV (*Music-Television*), un canal por cable de Estados Unidos que sólo emite videos musicales las 24 horas al día desde agosto de 1981, aunque esta anticipación la podríamos extender hasta el *absolute film* de los años veinte, ya que muchos video-clips han incluido imágenes de estos filmes (como por ejemplo del *Ballet Mécanique* de Fernand Léger). Pero no nos engañemos, aunque el video-clip¹⁰ se apropia de la libertad de experimentación del video-arte, sus finalidades y cometidos son bien distintos, aunque -como veremos más adelante- uno a otro se buscarán. El video-clip surge tras el desplazamiento de la industria del sonido hacia la industria de la imagen, responde a la ecuación MÚSICA + PUBLICIDAD + TV = VIDEOCLIP, una nueva forma de promoción mercantil de la música, que se sirve de los efectos visuales y de la ausencia de la narratividad propia del videoarte para hacerlo más atractivo y vender más discos. Con la demanda de los video-clips fueron apareciendo nuevos canales especializados para ellos y nuevas Agencias de Publicidad (Mansun, Warp) para

⁹ PÉREZ ORNIA, José Ramón: *El Arte del Vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. RTVE/SERBAL, Barcelona, 1991, pág. 38

¹⁰ Para los precedentes, orígenes y características de los video-clips, ver DURÁ, Raúl: *Los Video-Clips*. Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia, 1988.

su producción, revitalizándose el papel de director artístico del video-clip, siendo a veces tan importante como el grupo que intenta promocionarlo. Un ejemplo es Chris Cunningham, que ha realizado video-clips de Brjörk o Aphex Twin, y su prestigio le ha llevado a ser presentado su trabajo en un *video-room* en la Bienal de Venecia, un espacio de la alta cultura reservado a los *40 principales* del arte contemporáneo. Por contra, los vídeo-artistas han realizado video-clips como Rybczynski, Laurie Anderson, Pipilotti Rist o Jon Sanborn, como una forma de acercarse al gran público. Pero el video-clip ha sufrido cambios en el paso de los años, tanto su formato como su medio de difusión van transformándose. Prueba de ello es que desde la emisión del primer video-clip que se emitió en el canal MTV en agosto de 1981, llamado *Video Killed The Radio Star* (“*El Video mató a la Estrella de la Radio*”) del grupo The Buggles y realizado por Russell Mulcahy en 1979; su contenido marcaba el desplazamiento de la radio (y el coche) como medio de difusión /consumo de la música pop, por el vídeo (y el sofá): “*Te oí en la parte trasera de la radio en el ‘52... en mi mente y en mi coche, no podemos rebobinarnos... las imágenes vinieron a romper tu corazón Oh-a-a-a oh... el vídeo mató a la estrella de la radio*”. Pero con la llegada de las nuevas tecnologías digitales la frontera del vídeo y el ordenador se difuminan, apareciendo un nuevo desplazamiento del vídeo como difusión/consumo de la música pop, por el de internet. Prueba de esto es la parodia del anterior video-clip llamado *Internet Killed The Video Star* (“*El Internet mató a la Estrella del Vídeo*”) interpretado por el grupo The Broad Band y realizado por eSstudio.com en el 2000. Este vídeo-clip sólo se emite por internet (shockwave.com), y se encuentra realizado en Macromedia Flash, un software de animación adaptado a este medio, de hecho el archivo pesa menos de 2 Mb, y el contenido de la canción es una respuesta al anterior: “*Te oí hablar en la parte posterior del mosaico en el ‘92... ¡Infierno, recuerdo mirar MTV en mono!...Real Time streaming rompió mi corazón... Oh-a-oh-oh-oh...podemos descargar todo nuestro porno... Grabé Ricky Martin en mi DVD-R... Ahora es un almacén global... El Internet mató a la estrella de vídeo*”. Entre estos dos video-clips hay claramente evidenciados unos cambios de soporte de producción, su medio de difusión y modo de recepción; pero -por el contrario- permanece en ambos “la cosificación” de la estrella pop (identificada con el objeto mediático) y la “fetichización” de la música y el medio de comunicación (humanización de la radio, el vídeo e internet como si de una pareja se tratara), que retrata la propia alienación de la industria cultural y su permanente renovación.

Vj's: Manipular imágenes al ritmo electrónico para *¿pasarlo bien o aportar algo nuevo?*

Para entender la aparición del videojockey (“jinetes del vídeo”), hay que remontarse a la aparición del discjockey (“jinetes de disco”) en la mitad de los años cincuenta con el desarrollo del rock’n’roll, ya que estos eran los animadores radiofónicos asociados a la programación de emisoras musicales, donde su trabajo era que el oyente disfrutara y comprara la música que comentaban. Su influencia era muy grande en la venta de discos, de hecho el primer discjockey llamado Alan Freed, creó la palabra rock’n’roll y se consideraba co-autor de muchos temas por el mero hecho de emitirlos, hasta que fue denunciado por el pago de dinero (llamado “el sobre”) que le pasaban las compañías discográficas para que difundieran determinados discos (posteriormente será la legal “lista del jefe” de los *40 principales*, y “el sobre” lo recibe

el jefe de la emisora)¹¹. El discjockey evolucionó de ser locutor radiofónico de promoción musical a animador de discotecas (en España se llamaban “pinchadiscos”) para hacer bailar y consumir al público. En la mitad de los ’80 surge el denominado “discjockey creador” que incorpora su habilidad con los platos como mezclador de sonidos y que dará en los inicios de los ’90 la llamada *Culture Club*, desarrollada en lugares más pequeños y con una música *techno dance* más selecta (estilos como el *jungle* y otras derivaciones posteriores como el *intelligent techno* que intentan romper el baile a golpe de 4x4). Pero será ya a finales de los ’90 y principios del 2000, cuando surgen los Vj’s, entendidos éstos como los creadores visuales que animan en directo con imágenes las pistas electrónicas. Con los video-clips ya se vinculó la imagen con la música, con el videojockey intenta crear imágenes inspiradas con la música mezclada por el discjockey al mismo tiempo que se produce. Para conocer su proceso creativo y su pretendida aportación a los anteriores medios como la televisión o el cine, qué mejor que el punto de vista del videojockey Tom Edom: “*Lo que hacemos es buscar imágenes, crearlas, manipularlas o mezclarlas, en definitiva juntarlo todo y tratar de contar una historia, yo creo que en el futuro cada vez mas personas irán en esta dirección, usarán esta nueva forma de expresión para contar algo. La tv se ha convertido en un medio muy aburrido, está muerto, nadie quiere ver la tele; y el cine ha llegado también a nivel parecido, todo el mundo sabe lo que va a encontrar y por eso busca algo diferente, en cambio ¡ya es hora que pase algo nuevo!*”¹². Aunque esta pretendida innovación puede caer en lo vacío y oportunista, como así expresa la crítica del videojockey Philip Virus: “*A la gente le excita mucho subirse al carro con algo nuevo, que además les promete ganar dinero, lo mismo les pasa a los Vj’s, por eso es importante no caer en lo superficial, hay que mezclar cosas que aporten algo nuevo y que no estén vacías, lo que ocurre hoy a menudo en la música dance*”. Hay que señalar también que el lugar y contexto donde desarrollan su trabajo los Vj’s es mayoritariamente en las grandes discotecas, donde su finalidad última es conseguir beneficios económicos mediante el baile, la música y consumo de alcohol, siendo el Vj’s un atractivo más: “*Cuando te contratan como Vj’s para una fiesta, en realidad lo que te encargan es entretener a la gente, la parte principal de tu trabajo es hacer que se lo pasen bien, que pasen un buen rato, en definitiva, en hacerlos felices; por lo menos es eso que nosotros intentamos hacer* (vj’s Mark van Beest, del grupo Nog Harder). A veces este trabajo del discjockey y el videojockey en estos espacios (llamados “lugares sociales” por el vj’s Art Jones) se les considera como si de sacerdotes chamanes electrónicos se trataran, que son capaces de generar un ritual mágico de iniciación desde su altar, donde tod@s danzan extasiados alrededor de la música y las imágenes, sin tomar conciencia de quiénes la producen (“nadie suele fijarse en lo que hacemos” dice Harold Hondijk), porque todavía continua el poder virtual del mito de Orfeo, que permite que cuando suena la música todo es posible, pero que la tragedia está cuando para..., y mira hacia atrás.

Miguel Molina Alarcón

Prof. de *Escultura y Medios Audiovisuales*

Dpto. de *Escultura* –Universidad Politécnica de Valencia

¹¹ Para la influencia de la radio en el rock ver FRITH, Simon: *Sociología del rock*. Ed. Júcar. Madrid, 1980.

¹² Estas declaraciones, como las siguientes, son transcritas del programa de televisión *Metrópolis* nº 664 (RTVE, 2001) dedicado a los Vj’s, con guión de Bárbara Platsch y realizado por Julio Luquero.