

# Trans

REVISTA TRANSCULTURAL DE MÚSICA  
TRANSCULTURAL MUSIC REVIEW

ISSN:1697-0101

[www.sibetrans.com/trans](http://www.sibetrans.com/trans)

SIBE Sociedad de  
Etnomusicología

TRANS 16 (2012)

ARTÍCULOS/ ARTICLES

## “I Love the Nightlife”. Músicas, imágenes y mundos culturales juveniles en Argentina

Gustavo Blázquez (Conicet/Universidad Nacional de Córdoba)

### Resumen

Como parte del desarrollo capitalista, las grandes ciudades han devenido importantes productoras de capital y valor culturales. En estos entornos, algunos sujetos encuentran las posibilidades para desarrollar los “sueños” que sentían no poder realizar en sus lugares de origen. ¿Qué lugar adquieren la música y las artes visuales en el proceso de hacerse una vida y “dar vida” a las ciudades? ¿Cómo participan sonidos e imágenes producidos con tecnologías digitales en las dinámicas del capitalismo cultural? Para responder estas preguntas analizamos los *clubs* de música *dance* y las prácticas de DJs y VJs, como artistas cuya trabajo resulta fundamental en la construcción de la experiencia de la pista de baile. Comenzando por el *club*, el trabajo describe la formación de unos mundos del arte relacionados con tecnologías digitales, producidos y consumidos por una población juvenil y universitaria, en una urbe latinoamericana, Córdoba, durante la primera década del siglo XXI.

### Palabras clave

Disc-jockey. Video-jockey. Capitalismo cultural. Arte sonoro. Videoarte.

**Fecha de recepción:** octubre 2010

**Fecha de aceptación:** mayo 2011

**Fecha de publicación:** septiembre 2011

### Abstract

As part of capitalist development, big cities have become huge producers of capital and cultural value. In these environments, some people found the possibilities to develop "dreams" which they felt unable to perform at their places of origin. Which are the roles of music and visual arts in these processes of living a (real) life and living life to the city? How do sounds and images -produced with digital technologies- participate in the cultural dynamics of capitalism? To answer these questions the dance clubs and the practice of DJs and VJs, as artists whose work is fundamental in the construction of the experience of the dance floor, are analyzed here. Starting at the club, the paper describes the formation of art worlds related with digital technologies, produced and consumed by young men and women who attend to university in Córdoba, a Latin-American city, during the first decade of the 21st century.

### Key words

Disc-jockey. Video-jockey. Cultural Capitalism. Sound Art. Videoart.

**Received:** october 2010

**Acceptance Date:** may 2011

**Release Date:** september 2011

Los artículos publicados en TRANS-Revista Transcultural de Música están (si no se indica lo contrario) bajo una licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente siempre que cite su autor y mencione en un lugar visible que ha sido tomado de TRANS agregando la dirección URL y/o un enlace a este sitio: [www.sibetrans.com/trans](http://www.sibetrans.com/trans). No utilice los contenidos de esta revista para fines comerciales y no haga con ellos obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>

All the materials in TRANS-Transcultural Music Review are published under a Creative Commons licence (Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.5) You can copy, distribute, and transmit the work, provided that you mention the author and the source of the material, either by adding the URL address of the article and/or a link to the webpage: [www.sibetrans.com/trans](http://www.sibetrans.com/trans). It is not allowed to use the contents of this journal for comercial purposes and you may not alter, transform, or build upon this work. You can check the complete licence agreement in the following link: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.en>



## **“I Love the Nightlife”. Músicas, imágenes y mundos culturales juveniles en Argentina**

Gustavo Blázquez (Conicet/Universidad Nacional de Córdoba)

---

*“Oh, I ... Ohhh I ... I love the nightlife,  
I got to boogie on the disco 'round, oh yea”*  
Alicia Bridge. “I Love the Nightlife”

Como parte del desarrollo capitalista y el proceso que llamamos globalización, las ciudades han devenido grandes productoras de “cultura”<sup>1</sup> cuando generan capital y valor culturales transformados en “recursos” consumidos con avidez por turistas y, en primer lugar, por sus habitantes (Yúdice, 2002). En las ciudades se construye con ahínco, y de acuerdo con políticas culturales gubernamentales cada vez más sistemáticas, un entorno que debe resultar culturalmente interesante para sus habitantes. Un tejido de bares, restaurantes, locales bailables, centros culturales, salas de teatro independiente y cine 3D, museos, clubs de sexo, etc., hace de las metrópolis un centro de gravedad para “recursos humanos” que consumirán y producirán estas mercancías culturales tan valoradas en la vida cotidiana. Como señala Castells (1996), las nuevas formas de organización del trabajo (tercerización y subcontratación) requieren de la formación y concentración de personal especializado en telecomunicaciones, informática, derecho, ciencias contables y gerenciamiento, cuya reserva se compone de migrantes estimulados, en parte, por la “calidad de vida” metropolitana que incluye una fuerte participación de las artes y la música.

La multiplicidad de ofertas de consumo y de oportunidades laborales son motivos de atracción para muchos sujetos. Seducidos por la vida que tienen las grandes ciudades, los individuos, especialmente los segmentos juveniles, migran desde ciudades más pequeñas y con una “vida cultural” que de acuerdo a su percepción está “muerta” hacia ciudades más pobladas: capitales de provincia, Buenos Aires, México, Barcelona. En estos nuevos entornos, los sujetos encuentran y construyen las posibilidades para desarrollar un conjunto de potencialidades y “sueños” que sentían no poder realizar en sus lugares de origen. Al imbricarse en actividades recreativas y culturales (salidas nocturnas, muestras de arte, cine y teatro, talleres, cursos, etc.) ofertadas en la ciudad, los sujetos reorganizan su mundo social y trazan una nueva subjetividad.

---

<sup>1</sup> De acuerdo con George Yúdice (2002: 239-240) “la cultura abarca más que las industrias del entretenimiento y el turismo; es también un medio en el que el nuevo capital intelectual es reproducido y mantenido, en una gama de experiencias que atraviesan diferentes clases y grupos sociales y étnicos”.

¿Qué lugar adquieren la música y las artes visuales en este proceso de hacerse una vida y "dar vida" a las ciudades? ¿Cómo participan sonidos e imágenes producidos con las nuevas tecnologías digitales en las dinámicas del capitalismo cultural (Rifkin, 2002) y la formación de subjetividades contemporáneas?

Para responder estas preguntas nos orientamos hacia un tipo de espacio urbano particular asociado con la "vida nocturna", la música, el baile social, la diversión, los consumos distinguidos, ciertas sustancias psicoactivas y fuertes influencias globales: los *clubs* de música electrónica *dance*<sup>2</sup>. En estos locales bailables, tan (auto) identificados con las metrópolis contemporáneas (Berlín, París, New York), podremos observar cómo nuevos formatos y recursos expresivos ligados al desarrollo tecnológico derivaron en nuevas relaciones de la música con la imagen. En este sentido, analizamos las prácticas de DJs y de VJs como artistas, cuya trabajo e interacción resultaba fundamental en la construcción de la experiencia de la pista de baile.

El análisis de estos "mundos de la noche"<sup>3</sup> nos permitirá acercarnos a las jerarquías y formas de clasificación que organizaban el trabajo de los productores y describir las continuidades y discontinuidades que se establecían con artistas multimediales. Las relaciones entre quienes trabajaban en "la noche" (DJs y VJs) y quienes lo hacían durante el día (artistas) daban cuenta de los tránsitos diferenciales entre la pista de baile y el centro cultural, entre el emprendimiento privado y la protección estatal, entre el autodidactismo y la educación universitaria, entre una cultura considerada frívola (*fashion*) y una cultura culta y artística.

En este entretejido de relaciones, que las disciplinas académicas tienden a considerar separadas, el videoarte y el arte sonoro para la Historia del Arte y el resto para la Sociología de la Cultura, se formaban unos "mundos culturales juveniles" y unos "estilos" artístico-culturales

---

<sup>2</sup> Con el nombre de "música electrónica" se denomina una serie de sonoridades que emplean para su producción e interpretación instrumentos electrónicos y/o tecnología musical electrónica. En sus inicios, la música electrónica se asoció exclusivamente con una forma de música académica occidental, pero desde finales de los años 1960, la disponibilidad de tecnología musical a precios asequibles permitió que la música producida por medios electrónicos se hiciera cada vez más popular. En la actualidad, la música electrónica presenta una gran variedad técnica y compositiva, abarcando desde formas de música culta experimental hasta formas populares como la música electrónica *dance*. (Gilbert & Pearson, 2003; Manning, 2004).

<sup>3</sup> Utilizamos el término "mundo" a partir de la propuesta de Howard Becker (2008) quien define a los "mundos del arte" como las redes de cooperación necesarias para la producción de una obra artística. Becker propone que el trabajo artístico, como toda obra humana, comprende la actividad conjunta y cooperativa de un conjunto de personas. A través de su actividad rutinaria los agentes crean patrones de actividades colectivas a los que pueden llamarse "mundos del arte". Para abordar estos mundos, el autor postula la necesidad de acercarse a las redes cooperativas que hacen posible la actividad y buscar "sus tipos característicos de trabajadores y el conjunto de tareas que cada uno realiza" (Becker; 2008:27).

específicos (Hebdige, 2004). Comenzando por la pista de baile, el trabajo describe la formación de dos “escenas”<sup>4</sup> relacionadas con las nuevas tecnologías digitales, producidas y consumidas por una población juvenil y universitaria, en una urbe latinoamericana, Córdoba, durante la primera década del siglo XXI.

### **1. La escena del *club* electrónico**

Entre 2005 y 2008 realizamos una etnografía en la ciudad de Córdoba (Argentina) focalizada en una serie de locales comerciales donde se escuchaba y bailaba música “electrónica”: los *clubs*. Córdoba es la segunda ciudad de Argentina en cuanto a su volumen poblacional. Fundada en 1573, la ciudad posee un antiguo pasado colonial puesto en valor en la última década por el Estado provincial y reconocido como “Patrimonio de la Humanidad” por la UNESCO. Capital de la provincia homónima, la ciudad se presenta como un polo cultural de referencia con sus seis universidades y un gran número de instituciones de educación terciaria. La Universidad Nacional de Córdoba, fundada en 1613, cuenta con más de ciento diez mil alumnos haciendo de la presencia estudiantil una marca distintiva del paisaje humano. La mayor parte de la población tiene entre los 20 y 30 años y es un importante motor del desarrollo económico. Entre 2001 y 2010 se construyeron sólo en un barrio estudiantil más de 300 edificios. El sector tecnológico también se encontraba en franca expansión de la mano de nuevas empresas de capital nacional y la instalación de filiales extranjeras. En 2002 se creó el “Cluster Córdoba Technology” una agrupación de más de cien empresas del sector tecnológico, que según cifras de 2009, facturan en conjunto más de cuatrocientos millones de pesos por año. (Cf. [www.cordobatechnology.com](http://www.cordobatechnology.com))

En la ciudad, durante la etnografía registramos poco más de media docena de lugares donde se bailaba música electrónica mezclada y producida en vivo por DJs (díyeis). Su performance era acompañada por VJs (víyeis) o video jockeys que generaban, con medios digitales, imágenes proyectadas en pantallas ubicadas en diferentes espacios del local<sup>5</sup>. La población que frecuentaba estos *clubs* estaba formada por jóvenes de entre 20 y 30 años. Hijos de una burguesía comerciante y profesional, muchos de ellos eran estudiantes universitarios y poseían una incorporación marginal o circunstancial en el mercado laboral. Otros eran profesionales, artistas o trabajadores

---

<sup>4</sup> Richard Peterson y Andy Bennett (2004:1) definen a las escenas como “contextos donde conjuntos de productores, músicos y fans comparten sus gustos musicales comunes y se distinguen colectivamente de otros”.

<sup>5</sup> En Córdoba, en lugares asociados con el *hip hop* observamos también la presencia de TJs (tíyeis) o “text-jockeys” que producían, manipulaban y proyectaban textos escritos sobre una pantalla de grandes dimensiones

en empresas de servicios. La mayoría eran solteros y convivían con amigos y/o familiares. Solteros, con tiempo libre, algún dinero en el bolsillo, y sin mayores compromisos sociales, estos jóvenes salían a divertirse. Su búsqueda estaba orientada por la aventura, la alegría, el exceso, el éxtasis, o "algo diferente". Con estos objetivos llegaban a las puertas del *club* y previo pago de una tasa de ingreso, accedían a un espacio donde las condiciones perceptivas cambiaban radicalmente.

Al traspasar la puerta del *club* se abría un espacio con escasa y muy localizada iluminación. Las zonas de mayor iluminación fija eran las "barras" donde se vendía bebidas, los guardarropas, los baños y la "cabina". En el resto del salón, especialmente en la pista de baile, se daba un complejo juego de iluminación discontinua y más o menos ritmada con las sonoridades del momento. La misma incluía luces que cambiaban de colores y se movían en diferentes direcciones, los *laser*, y el *flash*, una luz estroboscópica. La oscuridad y estas otras formas de iluminación contribuían junto con el alto volumen de la música, a crear un ambiente extraordinario en términos perceptivos dado que se quebraban las condiciones habituales de alta iluminación y decibeles más o menos controlados que se encontraban en la calle.

El espacio destinado a la danza se orientaba en relación a la *cabina* donde se encontraban el DJ, el VJ y quien manejaba la iluminación. A esta población fija se sumaban los amigos más cercanos, en general otros músicos, las novias, los dueños del local bailable, que subían a saludar a quienes se encontraban allí. La posición sobreelevada y destacada por la iluminación, y otros recursos escenográficos, dotaba al espacio de la *cabina* de una gran visibilidad de modo tal que quienes se hacían visibles eran quienes, en general, poseían un mayor capital simbólico. Esta posición elevada le permitía a quienes estaban allí tener una visión más amplia del espacio y de los movimientos que se producían en la pista.

Los DJs sabían distinguir las distintas configuraciones que se armaban en la pista y también decían saber cómo reorientarlas. Para ello, estos artistas dividían su atención entre la observación de lo que ocurría en la pista y "tocar". "Tocar" suponía elegir los discos, que muchas veces se encontraban a sus espaldas, colocarlos en las bandejas, ajustar sus velocidades, y regular mediante perillas y botones una serie de dimensiones del sonido.

Los estímulos generados desde la "cabina" producían movimientos en la pista que incidían sobre la performance artística. A diferencia de los recitales de rock y los conciertos de música clásica, la pista electrónica producía un cambio en el equilibrio de poder entre público y artistas. En las dos primeras performances musicales el texto de la performance está fijado de antemano y difícilmente se modifica por acción de los espectadores. Por el contrario, el set que armaba el DJ se

transformaba en relación con las reacciones de los bailarines de modo tal que las habilidades técnicas exigidas a estos artistas incluían saber “poner” música y saber “leer” la pista. La capacidad para “armar” la pista —atraer a los bailarines y mantenerlos danzando— era uno de los indicadores de la buena calidad de un DJ. El beso de la muerte de su performance se producía cuando los bailarines abandonan masivamente el espacio y “vacían la pista”.

La pista y la “cabina” estaban en un diálogo permanente donde una y otra se configuraban mutuamente. El DJ, a partir de la mixtura y manipulación sonora de diversas piezas musicales, producía una música que era nuevamente interpretada por el público en la pista de baile. En varias oportunidades, especialmente con el género musical llamado *house*, esta interpretación consistía no solo en bailar la música sino en, por ejemplo, corear algún fragmento de la letra. En algunas ocasiones el mismo músico animaba esta situación con otros recursos además de los específicamente musicales. Por ejemplo, observamos cómo con un pequeño reflector un DJ iluminaba a quienes estaban en la pista que parecían activarse aún más con este gesto<sup>6</sup>.

Los VJs participaban en la creación de esta experiencia contribuyendo en el montaje de una ambientación específica a partir del diseño de “visuales”, es decir, imágenes en movimiento generadas por medios digitales en vivo y proyectadas en diversos espacios al interior del *club*. La oscuridad y sonorización del club eran fundamentales para la acción de los VJs dado que las proyecciones generadas en diálogo con la música precisaban de espacios escasamente iluminados para poder ser vistas. El *club* y la pista de baile eran los escenarios privilegiados para las performance de estos artistas visuales.

## **2. La experiencia de la pista de baile**

En la pista de baile los bailarines eran interpelados por los sonidos, las luces, las imágenes que elaboraba el VJ, cuando sus cuerpos percibían la materialidad de las ondas sonoras y las distorsiones perceptivas ocasionadas por las luces estroboscópicas sumadas al humo producido con máquinas. A este estado corporal generado a través de estos diferentes medios tecnológicos se le debía sumar las transformaciones que cada uno de los agentes ejercía sobre sí a través del consumo de sustancias psicotrópicas, la danza continua, el ejercicio aeróbico y la respiración. Es en esta particular atmósfera que envolvía y afectaba al público tanto como a los artistas donde se cultivaban determinadas identidades y se materializaban procesos de subjetivación juveniles y de clase (Blázquez, 2008). En la pista de baile, los individuos experimentaban con otros estados de

---

<sup>6</sup> El DJ Facu Carri realizaba habitualmente esta práctica.

conciencia y se experimentaban como sujetos:

No te lo puedo contar [la práctica de bailar en la pista]!. No sé... bueno vos sabés... siempre nos vemos. Es, vos vistas, es como que te vas, te abandonás y viajas. 1, 2, 3, 4, y vas subiendo en la escala. Y llegás a 10.000. (risas). A veces te colgás de un sonido y entonces vas como siguiéndolo, vas como por atrás como queriéndolo cazar y él te lleva. Es la presa. Uy!! Y de pronto sos el cazador cazado y ya te movés no porque querés. Los bajos te mueven. Te laten adentro. Como un corazón gigante. Y es como que te vas yendo... primero es para adentro después es para arriba y entonces sentís toda la pista!!! (risas) Uy!! Vas a pensar que estoy loco risas.. (risas). (Javier. 27 años).

El *club* posibilitaba la construcción de una intensa experiencia multisensorial donde predominaba la sinestesia. En la pista de baile el sujeto se formaba, y formaba en otros, una determina imagen de sí cuando interpretaba la música y adecuaba sus movimientos a los ritmos que proponía el DJ.

Y vos estas y no sabés... pero el cuerpo se te va. Te pasa como que se te mueve... nada... así... tipo que te movés y todo se mueve.. que sé yo... te vas.. No sé... Las luces, nada... te encandilan —como que te encandilan— y vos no ves... Bueno, sí. Ves. Pero ves como otra cosa... no sé y vos estás ahí. De pronto todo es como un viaje y volvés no sé alguien pasó y te golpeó —como que no... viste... que no es violencia— que se yo... como que pasó y entonces te descolgás y decís: 'uy qué cuelgue!!' No sé. Así lo veo yo... después de das cuenta que sé yo... que vos sos ese. No sé... a mi me gusta!!! Ja ja ja.. Un viaje!! Ja ja. (Mariano. 23 años).

La música y la danza, por su carácter fuertemente corporal, son artefactos culturales privilegiados, dado que posibilitan, como plantea Frith (1996:122): "una experiencia real de lo que podría ser el ideal". En el club la sinestesia posibilitada por las tecnologías audiovisuales controladas por DJs y VJs se articulaba con un yo extasiado construido a través de diversas tecnologías químicas, desde el ejercicio aeróbico a la ingesta de Éxtasis.

Lo tomás y te da calor. Se enciende la tele y vos te prendés. Nada como que ahí comienza todo. Te picó el bicho. (risas). Bailás bailás bailás. Los agudos son más agudos y los graves, guau... los graves te pegan acá [se señala la región abdominal]. Qué se yo... sí te abrazás y lo disfrutás un montón. Te tocás pero así nada... es como un juego... bueno que sé yo... a veces... otras no te das cuenta... bueno. Sí, te das cuenta... pero como que no. De pronto decís. ¡Uy! ¡¿Que hice?! Pero yo sé lo que hice pero no sé es como que soy yo, pero yo soy otra. ¡Uy! ¡Qué colgada! Te maté... (risas). (Gisela. 23 años. Usuaría de Éxtasis).

### 3. Imágenes en la pista

Desde su ubicación en la cabina, VJs accionaban las teclas de sus notebooks para "disparar" o

“tirar” imágenes que se proyectaban sobre una pantalla a sus espaldas y/o en otras pantallas blancas distribuidas por el salón. El equipo técnico que permitía la práctica del *vjing* estaba formado por proyectores, propiedad del dueño del *club*, y un conjunto de instrumentos para la producción de las imágenes que pertenecían a los artistas. Estos instrumentos incluían una PC, softwares especializados y diversos periféricos como webcams, pads, joysticks, etc.<sup>7</sup>

La práctica del *vjing* se generó en las *raves* euro-norteamericanas de finales de los años '80 y principio de los '90 y, en una larga duración, podría considerarse como una nueva realización de la articulación o sinestesia entre imágenes y sonidos en la cultura occidental<sup>8</sup>. Sin embargo, su emergencia y difusión en el nuevo milenio deben relacionarse con importantes transformaciones en los sistemas de producción, almacenamiento, manipulación y proyección de imágenes.

El abaratamiento de notebooks y proyectores, así como el desarrollo de softwares gratuitos disponibles en diversos sitios de Internet, permitieron que un creciente número de sujetos accediese a este tipo de práctica artística que se desarrolló junto con el crecimiento de los “clubs electrónicos”. Según el relato de un VJ entrevistado:

Yo empecé en el 2005... que fue más o menos cuando las computadoras portátiles permitían trabajar con video... antes... o sea si, había otra gente que lo trabajaba de antes pero muy poco antes... antes en realidad era video analógico... que también estaba muy bueno pero bueno, hacían falta muchos más equipos... y era otra

---

<sup>7</sup> Aunque no fue registrado durante la etnografía, las imágenes también podrían producirse mediante el uso de dispositivos de hardware como mesas de videos digitales.

<sup>8</sup> En la historia cultural occidental puede reconocerse una importante tradición de producciones artísticas y prácticas de entretenimiento masivo que exploraron la relación entre los sonidos y los colores, entre las percepciones auditivas y las visuales. Por ejemplo, en 1749, Händel compuso la obra “Música para los reales fuegos de artificio” para una sesión de fuegos artificiales organizados por Jorge II de Inglaterra. Algunos años antes, en 1743, un sacerdote y matemático francés, Louis Bertrand Castel imaginó un instrumento, el “clavessin oculaire”, que permitiría manejar los colores como si se tratara de notas musicales. A través de esta máquina, Castel intentaba ilustrar la correspondencia entre los siete colores que Newton distinguió en la descomposición de la luz blanca y las siete notas de la escala de harmónicos musical europea.

Durante el siglo XIX varios instrumentos de este tipo, basados en una relación metonímica entre colores y sonidos, fueron diseñados en Estados Unidos y Europa. Estos instrumentos mediante los cuales se buscaba “tocar” colores como si fueran notas musicales, no producían sonidos aunque su performance era generalmente acompañada por la ejecución de obras musicales. El artista ruso Alexander Scriabin incorporó uno de estos dispositivos en su obra “Prometeo: El poema del Fuego” de 1910, escrita para piano orquesta y “clavier à lumières”.

La experimentación con luces y colores en movimiento dio lugar a la formulación de un “octavo arte” llamado Lumia de acuerdo al filósofo y artista Thomas Wilfred quien inventó el “Clavilux”, un instrumento que permitía la proyección de colores y formas en movimiento a partir de la operación de diferentes teclas. Algunas obras de Wilfred fueron proyectadas en el MOMA de New York a fines de la década de 1960 e inspiraron la psicodelia.

La exploración de las relaciones entre sonidos y colores y el carácter rítmico de las composiciones visuales puede encontrarse en producciones de la cultura de masas como en el film “Fantasía” producida por Walt Disney en 1940 donde se combinaban animaciones abstractas, Mickey Mouse y la música culta. (Cf. Collopy, 2000; Peacock, 1988; Wilfred, 1947)

cosa ¿no? (...) con una computadora podés simular un montón de equipos que de lo contrario en modo analógico tendrías que tenerlo... físicamente armatoste pesado y todas las cosas... con una computadora podés acceder a miles de programas que simulan sus referentes físicos reales digamos... en una computadora podés tener un estudio de grabación... de sonido... de cine... programas... qué sé yo... miles de programas y cosas que te permiten trabajar.

El *vjing*, en tanto performance, suponía un trabajo de recombicación, modificación y montaje de imágenes realizado en tiempo real. Cada performance realizaba, y se realizaba en un "aquí y ahora" específico que hacía de las diferentes presentaciones escenas irrepetibles. Las imágenes cambiaban constantemente, armándose y desarmándose en forma de fractales, fundiéndose unas en otras, solarizándose y organizándose en *loops* —a veces— ritmados con la música, frente a los ojos del público en movimiento. Las imágenes utilizadas provenían de auténticas colecciones realizadas de pequeños fragmentos, que los VJs almacenaban en sus computadoras o de imágenes registradas en directo a partir de videofilmadoras.

Este trabajo artístico de creación de una imagería en movimiento para un público también en movimiento dependía para su existencia del procesamiento digital de las imágenes. La producción y manipulación digital de la imagen diferencia a VJs de artistas de la psicodélica quienes, durante las décadas de 1960 y 1970, experimentaron con medios ópticos en la creación de imagerías en movimiento por medio de performances<sup>9</sup>. Sin embargo, la producción mecánica de las imágenes utilizadas por los artistas psicodélicos, atentaba contra la posibilidad de obtener imágenes nítidas, de bordes definidos y realistas como las que provee el *vjing* a partir de la producción digital. La apropiación de las tecnologías digitales de (re)producción resultó también en la generación de imágenes visuales diferentes de las ofrecidas por las representaciones dramáticas y el cine.

Las performances teatrales como los rituales son capaces de crear un cierto universo de imágenes efímeras, volátiles y cambiantes a través de diversos medios y objetos. Esta producción está necesariamente ligada a la materialidad de los objetos a través de los cuales se realizan las imágenes de modo tal que las mismas quedan ancladas al "aquí y ahora" de su producción. La fotografía y, posteriormente, el cine liberaron a las imágenes de la dependencia de sus procesos

---

<sup>9</sup> Durante los años '60 y '70 del siglo XX, la experimentación con imágenes y sonidos puede reconocerse en los conciertos de rock psicodélico donde se realizaban proyecciones de imágenes generadas a través de líquidos en movimientos y diapositivas que contribuían a incrementar el carácter onírico y sensorial de la experiencia musical. Además de mostrar sus producciones en conciertos y casas nocturnas como el UFO Club de Londres o el Filmore East de New York, estos colectivos de artistas también mostraban en los museos de arte. (Cf. Collopy, 2000; 2009)

materiales de producción; específicamente de la relación indicial con los dispositivos materiales a través de las cuales se producían. Para ello, debieron pagar el precio de quedar atrapadas en un cuadro y en una secuencia destinada fatalmente a repetirse. Liberadas de la conexión con los medios de su producción, y por ello devenidas fantasmagóricas, las imágenes vieron el desmoronar de su “aura” (Benjamin, 1989).

La práctica del *vjing* aprovecha la ubicuidad de las imágenes que le proporciona la reproductibilidad técnica pero para recombinarlas en vivo por medio de su digitalización. De este modo se realiza una performance siempre variante y modificable de acuerdo a las reacciones del público en el “aquí y ahora” del *club*. En este sentido, el *vjing* puede considerarse como una buena práctica para explorar aquello que, a partir de Walter Benjamin (1989), reconocemos como la dimensión aurática de las imágenes, la recepción cultural y la percepción táctil.

Las fantasmagorías cambiantes que producían los y las VJs contribuían en la creación de la atmósfera extraordinaria propuesta por la pista de baile como espacio de diversión y experimentación sensorial. En la pista se percibía la música a través de los oídos y las vibraciones de los bajos en el cuerpo mientras la vista era estimulada a partir de las imágenes generadas por VJs y los juegos de luces a cargo de *Light masters* y la “iluminación robótica”. Esta estimulación múltiple contribuía en la (re)creación de una sensación de alegría, placer o éxtasis que dominaba el *club* en general y el espacio destinado a la danza en particular.

Estas imágenes en movimiento destinadas a sujetos también en movimiento y en condiciones de iluminación variable no buscaban construir una narrativa lineal o contar una historia. Por el contrario, las imágenes se presentaban como ejercicios visuales en los cuales se trabajaban algunas de sus propiedades formales como la simetría, el color, el tamaño, la forma, etc.<sup>10</sup>

Las imágenes utilizadas en el *vjing*, algunas veces figurativas y otras abstractas, eran absolutamente variadas y provenían de muy diversos registros. Esta radical heterogeneidad junto con el carácter de collage con el que se presentaban, contribuían a transformarlas en un espacio abierto para la significación y por lo tanto de proyección de la subjetividad.

Te enganchás con una [imagen]. Entonces viene y va; viene que va... no sé me acuerdo de una... nada... es una boludez... pero en ese momento... es genial... era un muñequito que subía y bajaba la patita... una boludez...

---

<sup>10</sup> Esta característica emparentaría a la estética del *vjing* con el cine experimental vanguardista como el “Cine Absoluto” alemán de la década de 1920 o el *Cinéma Pur* parisino de las décadas de 1920 y 1930, que proponían una narración fragmentaria, deconstruida, e incluso inexistente para explorar el valor puro de la forma en movimiento.

¿ves?... (risas) te reís... Y bueno entonces como que te colgás y lo mirás una y otra vez y te reías de tanto verlo... y entonces decis... uy! Yo estoy igual... con la patita... (Risas). Ves, te reís... (Lucrecia. 28 años).

Y bueno... nada... se abre un túnel. Te perdés. Vas para adentro. Te caés y la música te levanta. Viajás... y bueno nada ... después te pasan un trago y ya como que volvés. Pero por ahí te perdés... No sé... nada... a mí me pasa" (Claudio, 23 años).

Estos dos fragmentos de conversaciones con bailarines sobre su experiencia con las imágenes de VJs muestran como, antes que contemplar, los sujetos afirmaban con sus palabras y también con los movimientos corporales, "perdersé" o "colgarse". Estas expresiones podrían entenderse como formas que nombran la experiencia de fluir (Turner, 1982). Esta experiencia se montaría a partir de la focalización de la conciencia propiciada por la estimulación musical y auditiva, la voluntad festiva de los sujetos y las alteraciones propioceptivas relacionadas con los consumos químicos.

La recepción de las performance de los/las VJs, que acompaña el set musical del DJ, podría definirse en términos de Walter Benjamin (1989) como táctil, en tanto los sujetos se sumergen en la experiencia de la pista. La pista de baile electrónica resultaría una arquitectura efímera, una especie de "intermedia" de acuerdo a la práctica artística *Fluxus*<sup>11</sup>, donde se funden sonidos estereofónicos, luces de colores y estroboscópicas, iluminación láser, sombras, humo producido a través de máquinas especiales, imágenes en movimiento.

En esta ambientación, la imagen adquiriría un valor cultural en tanto se presenta en su pura singularidad, unicidad y duración temporal limitada, en su "aquí y ahora", que habilitaría una experiencia aurática. Una experiencia capaz de hacernos alzar la vista (Benjamin, 1989), de ponernos en movimiento y de este modo capaz de reconocer en la imagen el poder de hacer o su fuerza performativa. La imagen "cuelga" a los sujetos que, como relataba un entrevistado le hacía mover su pie como lo hacía la proyección que observaba, ejercitaban la "facultad mimética" (Benjamin, 2007) de devenir Otro.

En síntesis, en la formación de la experiencia del *club* y la pista de baile, las vivencias

---

<sup>11</sup> *Fluxus*, término latino que significa fluir, fue el nombre de un movimiento artístico neo-dadaísta de las décadas de 1960 y 1970, relacionado con el happening, la performance, el video arte y la poesía visual donde participaron artistas como Nam June Pike, Yoko Ono, Joseph Beuys, George Brecht, La Monte Young, Dick Higgins. Su principal teórico y organizador fue George Maciunas, alumno de John Cage en la New School for Social Research de New York. Los primeros eventos y performances *fluxus* fueron organizados en 1961 en New York y, al año siguiente, Maciunas — quien dio nombre al movimiento— organizó el primer festival de formas artísticas en Wiesbaden, Alemania. El término "intermedia" fue utilizado por Dick Higgins, en un ensayo de 1966 para designar y proponer la fusión de diferentes medios y técnicas en la ejecución de obras de arte. Higgins atribuyó este concepto al poeta romántico inglés Samuel Taylor Coleridge (Higgins, 1984).

subjetivas, algunas veces estimuladas específicamente por drogas de diseño como el Éxtasis, se transformaban en una realidad objetiva que se objetivaba una vez más en la escena ofrecida por la pista de baile a partir de diversas tecnologías audiovisuales orquestadas por DJs y VJs. Según desarrollamos a continuación, la formación de estos productores culturales fundamentales en la construcción de una experiencia cultural contemporánea donde música e imagen se relacionan de modos particulares, no puede pensarse sin considerar su relación con los mundos del arte y la cultura más allá de “la noche” y el *club*.

#### 4. Disc jockeys y DJs

La práctica de escoger y hacer escuchar discos de manera pública aparece en escena durante la década de 1930 en las radios de los Estados Unidos. Los disc jockeys de radio o propaladores se reprodujeron al ritmo del crecimiento de las pequeñas estaciones de radio que no podían costear ni grandes estudios ni contratar músicos para que ejecutaran en vivo los sonidos que transmitían. En su origen estos sujetos debieron luchar contra los sindicatos de músicos y la industria discográfica que se oponían a la propalación de música grabada. El primero de estos productores en alcanzar gran renombre fue Martin Block con el show “Make Believe Ballroom” financiado originalmente mediante la venta de píldoras para adelgazar. (Cf. Brewster y Broughton, 2000). Ser disc jockey de radio se convirtió en una “carrera profesional”<sup>12</sup> posible y reconocida socialmente gracias, en parte, al capital de la industria farmacológica y los imperativos de belleza (Cf. Preciado, 2004).

Para la década de 1950, algunos de estos artistas, abandonaron el espacio radial para animar fiestas juveniles en las escuelas y posteriormente otros espacios como bares y tabernas. En estos nuevos espacios compitieron con la rocola o *jukebox*, máquinas que tocaban las canciones seleccionadas de un conjunto de discos almacenados en su interior previa introducción de una moneda. Estas máquinas creadas hacia fines del siglo XIX, formaron parte de las atracciones de las ferias de diversiones en los primeros años del siglo XX y fueron muy populares entre las décadas de 1930 y 1970 en bares y restaurantes. (Cf. Brewster y Broughton, 2000).

Como sustituto humano de una máquina, los disc-jockeys abandonaron el mundo de los medios y se asentaron frente a una pista de baile para acabar transformándose en el participante necesario de las discotecas que surgieron en Europa luego de la Segunda Guerra Mundial. (Cf.

---

<sup>12</sup> Por carrera profesional entendemos al “movimiento —en el tiempo y consecuentemente con la época— dentro del sistema institucional en el cual la ocupación existe” (Hughes, 1971:296).

Lawrence, 2004). Estos primeros disc-jockeys de pistas de baile, al igual que los propaladores radiales, se dedicaban a enganchar, uno tras otro, los distintos temas musicales y generar una continuidad sonora, sin interrupciones, que permitía bailar sin parar durante horas. Francis Grasso (1949-2001), un artista norteamericano, fue quien desarrolló técnicas como el *slip-cueing* (detener el disco mientras la bandeja sigue rotando) y el *beatmatching* (o coordinación del tempo de dos temas) realizado primero con un metrónomo y luego con la mezcladora que permitía escuchar previamente el enganche entre los dos temas y realizar una lenta transición (*crossfader*) entre ambos. Estas técnicas permitieron crear con mayor efectividad el flujo sonoro continuo propio de la pista de baile de discotecas y *nightclubs*. (Brewster y Broughton, 2000)

Durante la década de 1970 y asociado con la música disco, un conjunto de artistas exploraron otras dimensiones sonoras, y a través de diferentes técnicas como el *scratching*, comenzaron no sólo a enganchar temas sino a producir, en vivo, nuevos sonidos a partir de combinaciones irrepetibles de la música almacenada en discos. A diferencia de los disc-jockeys, los nuevos DJs ya no "pasaban" discos sino que "tocaban" música.

Asociada con esta mutación del DJ en una estrella podemos observar ciertas transformaciones en el espacio de la discoteca. Si durante los tiempos del disc-jockey predominaban las tarimas y otras formas arquitectónicas que permitían visibilizar a los bailarines, con los DJs y el *club* el espacio pasa a focalizarse en la cabina donde está el artista. Los nombres de los artistas norteamericanos Larry Levan (1954-1992) o David Mancuso (1944) y lugares como "Paradise Garage" o "The Loft" en New York están asociados con esta transformación y constituyen el origen, "donde todo nació" según el relato de varios DJs cordobeses entrevistados.

A nivel internacional, el pasaje desde el disc-jockey al DJ se produjo en la ciudad de New York durante los años '70 en el marco de las transformaciones en la músicaailable asociadas con desarrollos tecnológicos como sintetizadores y cajas de ritmos, el surgimiento de una escena nocturna construida en torno a "la discoteca" importada desde Europa, la participación en el espacio público, posterior a Stonewall, de jóvenes latinos o negros generalmente homosexuales y pobres y la emergencia de la cultura hip-hop. (Brewster y Broughton, 2000; Haden-Guest, 1997; Lawrence, 2004).

A nivel local esta transformación —un índice de la formación de una escena *dance*— se inició, según los entrevistados, hacia fines de los años '80 con artistas como Cristóbal Paz, José Cabanillas y Alejandro Linares que comenzaron a introducir temas del pop electrónico y el sonido

Manchester<sup>13</sup> en los boliches donde trabajaban (“Le Freak”, “Factory”, “Pepi Zut”) como disc jockeys. La formación de esta escena aparece asociada con viajes al exterior (Punta del Este, Ibiza, Londres) y a Buenos Aires de jóvenes de las elites cordobesas y la llegada de otros jóvenes DJs (Bruno Chaix y Simbad Seguí) desde Francia. El primer *club* específicamente electrónico de Córdoba se inauguró en una zona de la ciudad asociada con los sectores de mayores recursos económicos. Aquí, los nuevos DJs locales fueron los encargados de manejar las noches, compartiendo la programación con DJs invitados de Buenos Aires. Posteriormente, la estética *clubber* llegó al centro de la ciudad con fiestas durante las noches de domingo en una discoteca gay (“Hangar 18”) y se oficializó como un mundo del arte con el Festival “Mundo Mix” durante 1998 en el Centro de Arte Contemporáneo (CAC) dependiente del gobierno de la provincia de Córdoba. (Blázquez, 2005)

La distinción histórica entre los disc jockeys que surgieron en el medio radial donde aprendieron las técnicas de la combinación de discos y luego se dispersaron en el espacio de la noche y los DJs, nacidos en los clubs, se actualizaba en las distinciones que organizaban la escena *dance* en Córdoba durante los días de la etnografía.

En más de una oportunidad, escuchamos la distinción entre DJs y disc-jockeys, “DJs de casamiento” o “propaladores”. Un periodista entrevistado señalaba:

Estamos hablando de gente que desempeña en todo caso en las bandejas el mismo trabajo (...). Estamos hablando de productos que son distintos porque buscan provocar un efecto, a mí me parece, distinto. Porque la gente que va a un casamiento, es distinta de la que va... incluso la misma gente que va a un boliche, en un boliche busca una cosa y en el casamiento busca otra. Vos vas a un boliche y te ponen algún tema que te ponen en un casamiento y a lo mejor no te gusta, y viceversa, a lo mejor a vos te encanta la música que ponen en un boliche, pero te ponen eso mismo en un casamiento y decís pero qué está haciendo...

Los primeros formarían parte de los mundos vanguardistas y *underground* de la música *dance* en tanto que los segundos estarían excluidos de ellos desde la visión de quienes ocupan las posiciones privilegiadas que, como ironizaba un entrevistado, generan privilegios:

-- DJ: Está bien, pero hay una diferencia entre propalador y dj

-- Disc Jockey: Sí, la única diferencia es que hay que armar equipo y desarmar equipo cuando te vas...

---

<sup>13</sup> Los procesos sociales y culturales que tuvieron su epicentro en la ciudad de Manchester y el surgimiento de un sonido “Madchester” son descriptos en Haslam (1998) y Garnier y Brun-Lambert (2006).

La diferencia de los DJs con los disc jockeys aparecía siempre acentuada en el discurso de los entrevistados y era uno de los temas más importantes de discusión. Para quienes creían en la diferencia, éstas no eran morales sino que obedecían a convenciones y en especial a técnicas diferentes. Mientras unos poseerían técnicas complejas y "tocaban", los otros poseían técnicas simples y "pasaban" discos. Según un DJ entrevistado:

para mí sí hay diferencia entre propalador y dj, porque si vos empezás a trabajar con repeticiones, con alteraciones de frecuencia, con *scratchings* vos estás tomando una materia prima, a la cual estás deformando, y estás construyendo una cosa que es diferente, va pasando de una cosa

Unos eran considerados artistas, en tanto sus productos eran considerados arte y otros como trabajadores que animaban fiestas. De acuerdo con un gestor cultural que participaba en la organización de estos mundos: "El dj, es como si agarrara muchas obras de arte, un Picasso, un Goya, y los combinara en una pared para que quede hermoso todo eso... el dj de casamiento es como otra cosa"

Mientras los primeros buscaban hacer "viajar" y promovían el autoconocimiento entre el público, los segundos buscaban contribuir mediante el sonido a agitar un cuerpo generalmente alcoholizado promoviendo la danza y la diversión. Un periodista entrevistado señalaba:

"Esa diferencia que puede tener un disc jockey de casamiento, que lo único que le interesa es que la gente baile toda la noche, y pone cualquier cosa, pone cumbia toda la noche y está todo bien, y un disc jockey que se propone otra cosa, que se propone en todo caso establecer un diálogo con esa gente, ve cómo está reaccionando la gente, se motiva con eso y le devuelve. En ese caso estamos hablando de una performance artística, sin red, puesto sobre un escenario y hace un set y que en todo caso tiene que ver cómo responde la gente a eso que él les está tirando para después reelaborarlo y seguir con la performance"

Trabajar como disc jockey en fiestas de casamiento o en una radio podía ser el primer paso en la carrera de un DJ, quien si no conseguía posicionarse en el mercado de los *clubs* aparecía condenado a permanecer en ese nivel inicial. La actividad del disc jockey era considerada un *hobbie* o también un trabajo más o menos circunstancial que permitía aumentar los ingresos. En tanto, la actividad de DJ constituía muchas veces el núcleo de la identidad profesional del sujeto e incluso existían escuelas de formación que permitían aprender las técnicas del oficio.

En la producción de estas diferencias participaban las políticas de contratación de los dueños de los *clubs*. El escaso salario abonado no contribuía a la profesionalización y permitía que sólo se

transformaran en DJs aquellos que disponían de otros capitales económicos. Como reclamaba enfáticamente un DJ: “yo la conozco desde adentro. Por ahí si a vos te ofrecen \$30, vos sabés que no comprás ni la cartulina del disco”.

### 5. “Productores” y artistas sonoros.

Mientras la diferencia con los disc jockeys aparecía siempre señalada por los DJs, la distinción dj/productor tendía a ser limada, relativizada, aunque siempre vuelta a presentar. En los últimos años, la masificación de la música *dance*, la difusión de notebooks, la difusión del formato de compresión de audio digital MP3 y el desarrollo de programas de software como el *Traktor DJ Studio*, permitieron que un mayor número de sujetos accedieran a la práctica de *djing* provocando un aumento del número de competidores en un mercado de bares y *clubs*.

Este mercado, si bien en expansión dado el creciente aumento de la población juvenil que consumía música *dance*, era limitado. En este escenario, muchos artistas, especialmente aquellos de mayor renombre, comenzaron a componer temas propios que luego podían ser tomados por otros y mezclados en un set y se transformaron en “productores” como Andrés Oddone o Luciano Le Bihan entre otros. Desde esta nueva posición, los “productores” comenzaron a observar a otros DJs de manera semejante a la que éstos consideraban a los disc jockeys.

En la formación de estos “productores” fue importante la participación de los centros culturales extranjeros que apoyaron económicamente y promocionaron a algunos DJs posibilitándoles su posicionamiento en el campo<sup>14</sup>. Sin embargo, no todos ellos se iniciaron como DJs. Algunos de ellos producían y publicaban temas musicales sin participar de la pista de baile y otros provenían del rock como Leonardo di Giusto (a.k.a Lexdinamo) y pasaron a la producción de “música electrónica” a principios del siglo, para luego actuar en las cabinas a partir de la producción de música con máquinas en vivo o *live set*.

Las fronteras entre DJs y “productores” eran fluidas y los sujetos mantenían relaciones de cooperación que hacían crecer los mundos de la música electrónica y la escena dance tanto al expandirlos como al asegurar la diversificación de los medios de reproducción económica. Como señalaban varios entrevistados, no había un sólo y homogéneo mundo:

---

<sup>14</sup> Un interesante ejemplo lo constituye el ciclo de conciertos “Trans Argentinien Express” donde artistas cordobeses y algunos de Buenos Aires hicieron versiones de música electrónica alemana de las décadas de 1970 y 1980. Esta actividad, y el disco que se editó posteriormente, contaron con el apoyo financiero del “Goethe Institut” de Córdoba y le permitió a algunos artistas viajar a Alemania. El título era una modificación del nombre del disco “Trans-Europe Express” editado en 1977 por el emblemático conjunto alemán *Kraftwerk*.

Estamos hablando de pequeños mundos, del mundo DJ, por ejemplo. Acá estamos hablando del mundo club, que además tiene mil mundos conviviendo ahí adentro. Porque una cosa es el underground, el minimal, que se yo, techno, no sé. Hay mil mundos conviviendo dentro de eso. Pero además hay todo un mundo de la producción de electrónica que no tiene que ver con la pista de baile. Que se yo, muchos mundos ahí conviviendo también. Son mundos distintos que tienen sus leyes distintas y sus movidas distintas (Andrés. DJ)

En la pista se desarrollarían las versiones "dance" y nocturnas de estos mundos mientras que "otra electrónica", distinta de esa electrónica "funcional", "*mainstream*" o "para bailar" propia de los DJs, crecería en una serie de espacios "culturales" (galerías de arte, salas de exposición de gestión pública o "independiente", teatros, centros culturales). En estos espacios emergían y se organizaban otras escenas donde a la figura del "productor" se agregaba la de "artista sonoro".

A diferencia de los "productores", estos sujetos cultivaban unas sonoridades menos "bailables" y por ello consideradas como más "abstractas" o "puras". En más de una oportunidad estos artistas se quejaban de la falta de visibilidad y de ser confundidos con DJs por la prensa local que no tendría, desde su punto de vista, la suficiente especialización para reconocer las diferencias.

La mayor parte de los artistas sonoros, como Yamil Burguener, Juan Sorrentino, César Alarcón, Julio Catalano, entre otros, tenían estudios universitarios en el campo de la composición musical. En las aulas se contactaron con docentes como Gonzalo Biffarella, Gustavo Alcaráz, Sergio Poblete, que venían trabajando activamente en música y medios digitales. En la Universidad Nacional de Córdoba se organizaron actividades como el Seminario de Composición con Nuevas Tecnologías, la especialización en Video y Tecnologías Digitales Online/Offline (en asociación con el Media Centre d'Art i Disseny de la Escola Superior de Disseny adscripta a la Universitat Ramon Llull de Barcelona) y el Posgrado en Artes Mediales.

Estos cursos deben ser leídos en continuación con una tradición de músicos académicos enrolados en los movimientos de vanguardia asociados a la electroacústica que durante la década de 1960 se reunieron en el ámbito universitario. De acuerdo con el relato de un periodista y músico entrevistado:

Si nos vamos a la década del sesenta, la ciudad tenía una participación bastante activa en todo lo que es el ámbito de la música electrónica a nivel mundial. Por ejemplo, en octubre del 66 se desarrollaron las jornadas de música electroacústica, jornadas internacionales de música electroacústica, auspiciada por la Universidad (...). Bueno, allá por el 66, los tipos no solamente que organizaban eso sino: ¡¡el material que producían!! Era una compilación que tenía obras de John Cage, de Oscar Bazán un tipo de Córdoba. Otro de los hitos de la

electrónica acá en Córdoba a destacar es Oscar Bazán. Bueno todas esas obras estaban prensadas en dos placas, en dos vinilos, que venían en una caja con todo explicado tema por tema. Los vinilos estaban prensados en la UTN o sea que en algún momento en la UTN debe haber habido, capaz que están y están perdidas por ahí, unas maquinas enormes para prensarlos, de una calidad envidiable encima... Yo tengo esa caja y te digo, ¡tienen una calidad increíble!

Cuando los artistas sonoros contaban la historia de su arte lo hacían a partir de las vanguardias históricas europeas de principios del siglo XX, del desarrollo de la música electroacústica, de la obra de John Cage y citaban entre sus antecedentes a esos músicos académicos cordobeses de los años '60 y a sus alumnos, muchos de ellos actualmente docentes universitarios.

Más allá de las dimensiones académicas, la Universidad Nacional de Córdoba fue un espacio crucial para la formación de estos artistas en tanto permitió el encuentro de unos sujetos que, como recordaba un artista entrevistado, refiriéndose a un grupo de artistas “eran todos de las mismas dos cuadras del mismo barrio y la mitad no se conocía. Eran del mismo barrio y todos venían [desde la provincia de Chaco] con la misma historia y no se conocían”.

Tanto por sus capitales escolares como por la legitimidad de los lugares del arte que frecuentaban, estos sujetos ocupaban en estos mundos del arte una posición destacada y prestigiosa que no siempre se reflejaba en la remuneración económica. Según lo expresaba un comunicador social:

los artistas sonoros, son como los más desprotegidos, ustedes van a ver la diferencia de cachet abismal entre un dj y un artista sonoro. Es una locura. Es una locura, si bien ahora se está imponiendo un poquito más gracias al auge que tienen estos festivales como el Sonar, que ahora dan más importancia a los live sets de los artistas sonoros que los dj sets.

De acuerdo con este mismo entrevistado, al igual que los “productores” y “dada la falta de políticas municipales de apoyo a la creación, los artistas sonoros crecen al amparo de los centros culturales europeos”. En estos espacios se cruzaron, además de con DJs y “productores”, con artistas visuales, diseñadores gráficos, críticos, curadores y gestores culturales.

Entre estos espacios culturales, la acción del Centro Cultural España Córdoba (CCEC), tuvo una relevancia fundamental a partir de la organización de exposiciones, programas de formación y cooperación, servicios de biblioteca, mediateca y archivos de acceso público, financiamiento de proyectos, becas, entrega de premios, etc. El CCEC, que funciona en una casa colonial ubicada en el

área histórica de la ciudad, depende legal y financieramente del Estado municipal y del Estado Español. Desde su inauguración en 1998, desarrolló una activa política de captación de jóvenes universitarios, artistas y otros agentes culturales que encontraron allí desde un espacio laboral hasta un territorio de sociabilidad. En consonancia con las políticas desarrolladas por otros centros culturales españoles en ciudades latinoamericanas, la díada arte/tecnología fue una de las preocupaciones más notorias de la institución que organizó cursos, conferencias, exposiciones, que permitieron al público local tomar entrar en contacto con artistas, críticos, curadores y teóricos argentinos, latinoamericanos y españoles. Una de las actividades más relevante fueron las Jornadas de Arte y Medios Digitales (1999-2006) y posteriormente el ciclo "Agosto Digital", desde 2007, que incluía exposiciones, conferencias, simposios académicos, Workshops, fiestas, etc<sup>15</sup>.

La sinergia construida por los centros culturales extranjeros se apoyaba y, a su vez, potenciaban una serie de encuentros informales entre los diferentes artistas (DJs, "productores", artistas sonoros), según el relato de un comunicador social asociado con estos mundos:

un poco los orígenes y esa convergencia que aconteció durante los '90 que tiene que ver con cómo se conformó un movimiento con un carácter espontáneo, por así decirlo, porque no hubo de pronto un gestor que salió, sino que la misma gente, los mismos artistas, se encargaron de buscar mecanismos de autogestión para promover lo que estaba sucediendo. Si bien el puntapié inicial se avizora por parte de los djs, nosotros encontramos que en esta ciudad, gente que provenía de la electroacústica, de la Universidad. Yo recuerdo sobre todo las reuniones de los artistas sonoros que se empezaron a hacer en la casa de Andrés [Oddone], a tomar el té. Esto les llamó mucho la atención, sobre todo a algunos productores de Buenos Aires, porque les sorprendía cómo en una ciudad grande en la cual ya podías contar demasiados artistas, de pronto se congregaban así e intercambiaban software para tener conocimiento de qué estaba sucediendo, qué estaba haciendo uno y otro.

## 6. VJs y videoartistas en Córdoba

En Córdoba, la proyección de imágenes asociada a la música y la noche reconoce algunos antecedentes durante los primeros años de la década de 1990 en el boliche "Plataforma". Éste fue el primer espacio *gayfriendly* de la noche cordobesa y por el circulaba un público diverso en términos etarios aunque más o menos homogéneo en términos de "capitales subculturales"<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> La participación del CCEC pudo observarse en la muestra "Flashbackup" que formó parte del ciclo "Agosto Digital 08". Esta muestra, organizada por el centro cultural, presentaba un mapa de prácticas artísticas vinculadas con procesos tecnológicos desarrolladas en Córdoba durante la década 1998-2007. La investigación que dio origen a la muestra fue financiada por el CCEC al igual que una publicación con el mismo nombre donde se presentan ensayos académicos y curatoriales, fotografías de obras y biografías de artistas. (Cf. <http://ccec.org.ar/2010/05/flashbackup/>).

<sup>16</sup> Thornton propone la noción de "capital subcultural" para definir al conjunto de conocimientos, vocabularios, valores y mercancías mediante los cuales determinados grupos se distinguen de otros.

(Thornton, 1995) y gustos contraculturales. El boliche fue un espacio donde se cultivó el *underground* local y donde actuaron artistas internacionales como David Byrne. En este espacio, cuya banda sonora incluía temas de The Cure, Pet Shop Boys, Nina Hagen, Grace Jones y otros artistas, la cabina del discjockey no ocupaba un lugar destacado ni su figura artística era nombrada especialmente. En fiestas artísticas realizadas en este local tuvieron lugar diferentes experimentaciones con imágenes y sonidos como proyecciones de diapositivas sobre el cuerpo de performers danzando en el escenario, videoperformance en VHS y acciones donde un performer desnudo ejecutaba notas con un bajo mientras era pintado por otro artista que variaba los colores de acuerdo a las notas.

Si nos ubicamos específicamente en los tiempos del DJ y la formación de una escena *dance* en Córdoba, es decir desde mediados y fines de la década de 1990, podemos observar la formación de la figura del VJ a partir de una serie de festivales dedicados a la música “electrónica” y la cultura digital organizados por artistas en colaboración con instituciones estatales. Estos eventos resultan de importancia capital para entender las relaciones que se establecían entre los mundos del arte y la noche en tanto en ellos, al encontrarse, los agentes trazaban y negociaban los límites entre museo/*club*, arte/oficio, día/noche, contemplación/inmersión.

“Mundo Mix” fue un festival, con tres ediciones, realizado en el CAC en 1997 y 1998. Estos eventos reunieron a lo largo de diferentes noches artistas visuales, DJs, y ferias que incluían desde ropa a infusiones orientales. En ellos no se mencionaba la figura del VJ si bien hubo experimentos con proyecciones aunque sin una articulación directa con la música y la pista de baile. Por ejemplo, un artista proyectó manchas móviles sobre la pared de una de las salas utilizando técnicas semejantes a las de la psicodelia setentista. Estas intervenciones, y otras como videoperformances, eran consideradas por los organizadores, la crítica y los propios artistas, parte de las artes plásticas.

Algunos años después, para 2005, un nuevo festival —“NIUfest Festival cordobés dedicado a las nuevas expresiones artísticas”— volvió a reunir a la escena electrónica buscando dar cuenta de las últimas transformaciones. En estos festivales aparecieron los VJs, quienes ya formaban parte de la escena nocturna de los clubs desde 2003. Por otra parte había espacios destinados al videoarte y el arte digital donde exhibían sus obras artistas consagrados de la escena del arte con nuevos medios local.

En el incipiente mundo de VJs que presentó este festival, algunos productores, como Jorge Castro provenían del mundo del arte y para ellos, la práctica del *vjing* era parte de su exploración artística y el desarrollo de sus proyectos creativos. Otros, de menor edad, que se habían formado

en la manipulación de imágenes en universidades privadas o de manera autodidacta no pertenecían al campo artístico y constituían lo que ellos mismos llamaban una "segunda generación" de VJs (Cecilia Rosso, Ciro del Barco, Sebastián Mealla), que reconocía en la figura de Castro a un "pionero" o "primera generación". A partir de su trabajo en la noche, el nombre que adquirieron y las relaciones que establecieron, pero también por frecuentar las aulas universitarias o ser contratados por museos y centros culturales, en especial el CCEC, estos sujetos consiguieron ingresar en los mundos del arte digital donde se incorporaron como videoartistas. Según un entrevistado: "el *vjing* también es una forma de videoarte sin duda digamos... ¿no?... [aunque] como diferencia digamos es que a lo mejor el videoarte no es en vivo siempre... Hay mucha diferencia entre lo que es en vivo y lo que no"

Los nuevos videoartistas que provenían del *vjing* se encontraron con quienes cultivaban localmente este género artístico desde fines de la década de 1990. La producción de los videoartistas circulaba por espacios asociados con la alta cultura donde las formas privilegiadas de apropiación de las obras era la contemplación. Incluso, cuando se integraban en un festival, como en el "NIU Fest" lo hacían en espacios acondicionados como salas de exposición. Estos sujetos, constituían una red de *artistas digitales* (Mónica Jacobo, Lila Pagola, Laura Benech, Marcello Mercado) que se habían formado en artes plásticas o en cine en la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba y, como los *artistas sonoros*, encontraban también en el CCEC y en el CAC espacios de contención, promoción, consagración, y financiamiento económico. (Cf. Jacobo, 2010)

La red de posiciones y los desplazamientos a través de fronteras y espacios que unían y separaban a VJs y videoartistas aparecieron objetivadas en un tercer ciclo de festivales realizados en 2008 y 2009. Los "Video Fest" se realizaron, al igual que los "Mundo Mix", en un espacio asociado con la cultura letrada como el CAC. A diferencia de los "NIU Fest", que reinscribían la práctica del *vjing* en la cultura de la noche, los "Video Fest" apuntaron hacia el posicionamiento de la "segunda generación" de VJs en los mundos del arte. Las actividades realizadas en estos festivales incluían: "proyección de videos, sets audiovisuales en vivo y conciertos, jams de VJs, DJ Set, Workshops" en 2008 y para el año siguiente "videos, set audiovisuales, videoperformances, TXT jockey, videoinstalaciones, VJ set, DJ set, charlas y Workshops".

A través de la lectura de la programación de estos festivales puede observarse cómo los VJs, que aparecieron en escena posteriormente y en una posición subordinada en relación a los DJs, consiguieron jerarquizar su producción ingresando en los mundos del videoarte. Como parte de

este proceso se asociaron en proyectos creativos multimediales con artistas sonoros bajo la protección del Museo y el Centro Cultural, se integraron al cuerpo docente de programas universitarios de formación artística y actuaron como gestores culturales. Completando esta dinámica que se inició con el abandono de lo analógico y el pasaje a la digitalización de las formas visuales, la manipulación de imágenes en tiempo real realizada por VJs se desenganchó del mundo del club y la noche, al encontrar un lugar en los festivales culturales. Al mismo tiempo, la práctica se sacudió de la subordinación a la música y se constituyó en una forma autónoma: el “VJ set” cuya principal característica es la manipulación de imágenes “en vivo”<sup>17</sup>.

## 7. La noche y el día

Si fuera posible representar las diferentes posiciones de los músicos registradas durante el trabajo de campo en forma de una pirámide, encontraríamos en la base a “disc jockeys de casamiento” quienes si bien podían sentirse dentro de los mundos de la música *dance*, aparecían excluidos por los DJs que ocupaban un nivel superior. Por sobre estos artistas se encontraba el grupo más selecto de los “productores” que además de “tocar” música, “hacían” temas. Coronando esta figura, se ubicarían los artistas sonoros que recibían la menor de las retribuciones económicas pero poseían el mayor capital simbólico por su carácter *avant garde* y “desprotegido” que repetía el mito heroico del artista romántico y un mayor capital cultural objetivado en títulos universitarios. Las relaciones entre quienes participaban en la producción de las imágenes visuales muchas veces asociadas con estas sonoridades eran semejantes y estaban organizadas según esta misma lógica. En la base de esta formación se encontraban los VJs, por sobre quienes se establecían los videoartistas para culminar con los artistas digitales vanguardistas y universitarios.

Aunque diferenciadas, las posiciones de DJ, “productor” y artista sonoro no eran opuestas, ni mucho menos incompatibles como tampoco lo eran las de VJ, videoartista y artista digital. Por el contrario, estos sujetos trabajaban codo a codo en la formación y organización de un campo de producción cultural. Entre quienes se iniciaron como disc jockeys o manipulando imágenes en fiestas privadas, unos pocos consiguieron construirse un nombre y se hicieron DJs y VJs. Estos sujetos se cruzaron con artistas sonoros y digitales que se formaban en las universidades. A partir de estas relaciones se generaron un conjunto de proyectos donde se mixturaban tanto lenguajes

---

<sup>17</sup> La subordinación de las imágenes a los sonidos no era sólo formal como muestra el diferente salario que recibían DJs y VJs o la distinta visibilidad que les daba el *club* en sus piezas publicitarias o *flyers*.

artísticos como sujetos provenientes del *club* y de los mundos de la cultura culta.

Estos mundos culturales juveniles, universitarios, de sujetos de clase media, que estudiamos etnográficamente en Córdoba a comienzos del siglo XXI se organizaban en torno a dos grandes "escenas": la noche y el día. Cada una de estas escenas suponía, más allá de cualquier diferencia marcada por el horario de funcionamiento, la presencia de diferentes artistas, la participación de diferente personal de apoyo y diferentes relaciones con los poderes públicos y el mercado. En la noche, el *club* se organizaba en torno al DJ y al VJ y se asociaba con la diversión, el ocio y los consumos populares. Por el contrario, el centro cultural, que se montaba en torno a la figura del artista digital, era parte de las "actividades culturales" diurnas, la educación y los consumos cultos. Mientras uno se encontraba regido por las leyes del mercado y las habilitaciones del Estado, el otro obedecía a las políticas culturales gubernamentales o la gestión cultural "independiente".

Los artistas y personal de apoyo que integraban estos mundos se movían en la oposición complementaria entre las, para nada homogéneas, escenas del club y el centro cultural. En los tránsitos entre estos espacios se formaba también un público integrado por sujetos que, al mismo tiempo que estudiaban en la universidad, trabajaban en el sector de servicios, frecuentaban los centros culturales y concurrían a fiestas y *clubs* donde realizaban sus performances DJs y VJs. En cada una de estas escenas se realizaban versiones artísticas diferentes al mismo tiempo que los sujetos realizaban, en sus producciones y consumos, las diferencias sociales que los organizaban. Cómo bien señalaba un artista entrevistado: "Son mundos distintos que tienen sus leyes distintas y sus movidas distintas. Que se yo, el productor tiene otras reglas de negocio, otras reglas de juego, otro impacto totalmente diferente".

Los festivales, desde las fiestas artísticas de "Plataforma" a los "VideoFest", fueron eventos significativos en la construcción de los tránsitos entre ambas escenas en tanto resultaron espacios de encuentro para un conjunto más amplio de productores culturales de la ciudad de Córdoba, de Buenos Aires y del exterior. En estos eventos producidos a partir de la asociación estratégica entre artistas y gestores culturales independientes con organismos de Estado, se realizaba una cultura vanguardista y juvenil, una "cooltura", por donde circulaban artistas, escritores, estudiantes universitarios, comunicadores sociales, diseñadores, gestores culturales.

En más de una oportunidad, un mismo sujeto podía ocupar diferentes posiciones y beneficiarse de dos sistemas de consagración y dos formas de financiamiento. No resulta extraño entonces que quienes tuvieran los capitales y habilidades para participar en las dos escenas de estos mundos ocuparan una posición dominante. Por ejemplo, uno de los músicos locales más

renombrados, al mismo tiempo que trabajaba como DJ en los *clubs* más afamados de la ciudad era curador de la sección de arte sonoro de un centro cultural, formaba parte de un grupo de música electrónica y era “productor” en diversos proyectos. Otro artista, relacionado con las imágenes visuales era VJ en esos mismos *clubs*, trabajaba en el mismo centro cultural, era docente universitario y participaba como artista en el campo del video y los medios interactivos.

La “carrera profesional” de los artistas se construían como parte de este proceso social donde algunos sujetos cosechaban algún tipo de “capital subcultural” en la noche mientras que (re)producían su capital cultural en el espacio del museo. Estos agentes colocaron en continuidad la noche con el día, la producción independiente con el Estado, la amistad con la gestión cultural. A través de sus acciones “daban vida” a la ciudad al mismo tiempo que “hacían su vida”, es decir se reproducían social y económicamente. Sin embargo, a veces y para algunos, los horizontes resultaban demasiados estrechos y, entonces, partían, apoyándose en el capital social construido entre la noche y el día, hacía otras metrópolis para continuar su carrera.

En esta dinámica se reproducía el capitalismo cultural en una ciudad como Córdoba que aglutinaba su capacidad para atraer recursos humanos y formarlos en sus universidades con su dificultad para retenerlos por lo que fomentaba su migración hacia otras ciudades. Como parte de este proceso de construcción de productores culturales, artistas y públicos que actuaban en unas escenas (trans) locales, los centros culturales extranjeros, especialmente el CCEC, resultaban instituciones hegemónicas en tanto poseían la fuerza performativa para consagrar y el capital económico para materializar determinada producción cultural. A través de su acción, estas instituciones -con el apoyo del Estado provincial y municipal-, interconectaban y orientaban flujos de afinidades, sujetos y mercancías que atravesaban fronteras nacionales al mismo tiempo que construían un fuerte sentido de pertenencia a la ciudad. Los intercambios que hacían posible estos mundos y escenas no eran necesariamente igualitarios y merecen ser investigados con el objetivo de ampliar nuestra comprensión de los nuevos usos de la música y las imágenes visuales en los procesos políticos de “dar vida” a las ciudades.

---

## BIBLIOGRAFÍA

Becker, Howard. 2008. *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

Benjamin, Walter. 1989. *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus. 2007. “Sobre la facultad

mimética" en W. Benjamin, *Obras libro II Vol. 1*, 213 – 216. Madrid: Abada editores  
Blázquez, Gustavo. 2005. "Colgados de un cable" *La Intemperie* 21: 11-13.

\_\_\_\_\_ 2008. "Cuarteteros y electrónicos: subjetividades juveniles y consumos musicales".  
En *Giros Teóricos en las Ciencias Sociales y Humanidades*, ed. Da Porta, Eva, 99-106. Córdoba:  
Comunicarte.ç

Brewster, Bill y Frank Broughton, 2000. *Last night a DJ saved my life: A history of the disc jockey*.  
New York: Groove Press

Broughton, Frank y Bill Brewster. 2006. *Manual del DJ*. Buenos Aires: Grupal.

Castells, Manuel. 1996. *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackell.

Collopy, Fred. 2000. "Color, Form and Motion. Dimension of a Musical Art of Light". *Leonardo*  
33(5): 355-360.

\_\_\_\_\_ 2009. "Playing (with) Color". *Glimpse. The art + science of seeing*. 2 (3): 60-67.

Garnier, Laurent y David Brun-Lambert. 2006. *Electroshock*. Barcelona: Global rhythm.

Gilbert, Jeremy & Ewan Pearson. 2003. *Cultura y políticas de la música dance*. Barcelona: Paidós.

Haden-Guest, Anthony. 1997. *The Last Party. Studio 54, Disco and the culture of the night*. New  
York: Harper Collins Publishers

Haslam, Dave. 1998. "DJ Culture". En *The Clubcultures Reader*, ed. Redhead, Steve, 150-162.  
Oxford: Blackwell

Hebdige, Dick. 2004. *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós.

Higgins, Dick. 1984. *Horizons. The Poetics and Theory of the Intermédia*. Illinois: Southern Illinois  
University Press.

Hughes, Everett. 1971. *The Sociological Eye: Selected Papers*. Chicago: Aldine.

Jacobo, Mónica. 2010. "Arte con nuevos medios o arte digital". En *Diccionario de artistas plásticos  
Cordobeses*, ed. Moyano, María Dolores, 37-43. Córdoba: Editorial Lotería de Córdoba.

Lawrence, Tim. 2004. *Love Save the Day. A History of American Music Dance Culture 1970-1979*.  
Durham: Duke University Press.

Manning, Peter. 2004. *Electronic and computer music*. Oxford: Oxford University Press.

Peacock, Kenneth. 1988. "Instruments to Perform Color-Music: Two Centuries of Technological Experimentation". *Leonardo* 21(4): 397-406.

Peterson, Richard & Andy Bennett. 2004. *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville: Vanderbilt University Press.

Rifkin, Jeremy. 2002. *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Paidós: Barcelona.

Thornton, Susan. 1995. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press.

Turner, Victor. 1982. *From Ritual to Theatre*. New York. PAJ.

Wilfred, Thomas. 1947. "Light and the Artist". *The Journal of Aesthetics & Art Criticism* 5(4): 247-255.

Yúdice, George. 2002. *El recurso de la Cultura*. Barcelona: Gedisa.

---

### **Gustavo Blázquez**

Doctor en Antropología Social por la Universidad Federal de Rio de Janeiro, actualmente es Profesor Titular de Problemática de la Producción Artística y Coordinador Académico del Posgrado en Gestión Cultural de la Universidad Nacional de Córdoba. Investigador del Conicet, sus trabajos están centrados en las culturas juveniles urbanas y consumos culturales en la noche. Recientemente publicó "*Músicos, mujeres y algo para tomar. Los mundos de los cuartetos en Córdoba*".

---

### **Cita recomendada**

Blázquez, Gustavo. 2012 "'I Love the Nightlife'. Músicas, imágenes y mundos culturales juveniles en Argentina". *TRANS-Revista Transcultural de Música/Transcultural Music Review*, 16, [Fecha de consulta: dd/mm/aa]