MÚSICA, TECNOLOGÍA Y NUEVOS PROCESOS CREATIVOS: EL CASO DE LOS DISC-JOCKEYS

Mònica Ruz Satorras
Universitat de Barcelona

INTRODUCCIÓN

Las relaciones entre el universo artístico y las nuevas tecnologías son cada vez más evidentes. Esto es algo que ha sido subrayado desde disciplinas tales como la Sociología, los estudios sobre Comunicación o la Estética. Al respecto, se destaca la implicación creciente de la tecnología en el mismo acto de creación, en el sentido de que el lenguaje artístico mismo se ha transformado y progresivamente ha adquirido un carácter tecnocientífico[1]. En el contexto de la creación contemporánea una multiplicidad de nuevos soportes tecnológicos ha dado lugar a nuevos conceptos y posibilidades. Estos suponen, no sólo un replanteamiento de los paradigmas estéticos del arte actual, sino también una redefinición de las prácticas artísticas, y por consiguiente de lo que significa ser artista[2]. Nos encontramos con un nuevo tipo de artista profundamente ligado a las nuevas tecnologías.

---

[1] Jean Claude Chirollet, *Esthétique et technoscience: Pour la culture techno-esthétique*, Liege, Mardaga, 1994.

[2] Son aspectos que se destacan en toda una serie de textos:
Claudia Giannetti (ed), *Arte en la era electrónica: Perspectivas de una nueva estética*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània l'Angelot, 1997.
John Libbey (ed), *Culture, technology & creativity in the late twentieth century*, London, 1990.
Carmen Gómez Mont, «Arte, tecnología y sociedad», en *Telos: Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 42, 1995, pp.58-68.
Margot Lovejoy, *Modern currents. Art and the artists in age of electronic media*, Upper Saddle River, (N. J.), Prentice Hall, 1997.
Berta Sichel, «La huella de lo nuevo. Como contempla el arte al desarrollo tecnológico», en *Telos: Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 27, 1991, pp.36-46.

El presente artículo, trata de mostrar la naturaleza peculiar de las nuevas profesiones artísticas vinculadas a las nuevas tecnologías, centrándose en el caso concreto del Disc-jockey. La actividad del Dj[3] o pinchadiscos[4], surge de la confluencia entre las prácticas sociomusicales y los nuevos desarrollos tecnológicos y su trayectoria muestra algunos de los aspectos fundamentales de la creciente implicación de las tecnologías en el contexto de la creación.

Si bien la actividad profesional del Dj no es tan reciente, —su inicio tiene lugar en el momento en que aparecen los discos de vinilo y se convierten en un objeto de consumo popular— sí que lo es su nuevo rol social dentro del ámbito musical. Hasta hace poco el papel que desarrollaba el Dj dentro del ámbito musical era un papel marginal, relegado a la función de técnico y de experto conocedor de las músicas, sin ningún tipo de reconocimiento social de su actividad. Pero actualmente la profesión de Dj es objeto de un cierto reconocimiento público de su actividad, que ha significado el inicio de su legitimación artística dentro del ámbito musical. Pero el reconocimiento artístico, sólo se ha dado en un sector estético específico: los Djs de música techno[5]. El análisis, pues, se centra exclusivamente en Djs de música techno, en la medida en que han desarrollado una específica profesionalidad artística en relación a todo el colectivo de Djs. Dentro del ámbito de la música techno, el Dj se ha convertido en una de las figuras más destacadas; el papel que desempeña podría equipararse en algunos aspectos a los grupos de música modernos: tienen un público mayoritariamente juvenil, se organizan conciertos y

---

[3] Siglas que se utilizan normalmente para referirse al Disc-jockey.

[4] Término con el que también se designa en España al Dj y que, según el *Diccionario de la Lengua Española* de la Real Academia Española, es la "*persona encargada del equipo de sonido de una discoteca y de la selección de las piezas*".

[5] Tradicionalmente se usa el término "techno" para referirse indistintamente a diversos estilos musicales de origen tecnológico ("techno" proviene de hecho de la palabra tecnología). Esta música tiene sus raíces en las máquinas de sonidos creadas por los futuristas italianos a principios de siglo. A mediados de los ochenta, se empieza a utilizar el concepto como definición de un estilo musical concreto: la música electrónica y de ritmos bailables surgida en Dretoit. En el presente estudio, cuando hablo de música techno me refiero a la multiplicidad de estilos musicales —house, ambiente, Drum'n'bass, techno, trance, trip-hop, ...— que son producidos de forma electrónica.

sesiones especiales, hacen giras a nivel mundial, y crean sus propios sellos discográficos.

Origen y desarrollo de la figura del Disc-jockey

El surgimiento de los primeros Djs está íntimamente ligado al contexto radiofónico, cuando a partir de la II Guerra Mundial en los EE.UU. empiezan a generalizarse diversos programas en los que había una persona que ponía los discos y los comentaba de forma informal. Pero a pesar de la gran popularidad que la radio proporciona al Dj, su incremento más notable se da en la década de los 70, con la aparición de las discotecas[6]. Con la aparición del Dj de discoteca empieza también a diferenciarse lo que es propiamente un Dj[7], que tan sólo se dedica a poner discos, del locutor (speaker), que es quien realiza los comentarios. Progresivamente y a medida que se suceden los avances técnicos —perfeccionamiento de los platos, aparición de las mesas de mezclas caseras— aumenta también el componente tecnológico en la profesión. La diferencia con el Dj original es que se pasa del predominio del componente cognoscitivo —el Dj ha de conocer las músicas existentes, los estilos, los grupos, los sellos discográficos...— al predominio del componente técnico, lo que amplia las posibilidades creativas.

Los Dj de hip-hop fueron de los primeros que utilizaron la mesa de mezclas y los platos de una forma innovadora a finales de la década de los setenta, en Nueva York y otros lugares de EE.UU. El hip-hop, relacionado íntimamente con la cultura del *rap*, el *graffiti* y el *break dancing* introduce nuevos recursos y técnicas como el *scratch*[8], entrar discos al revés o pinchar un mismo tema en ambos platos simultáneamente.

> «*Sin embargo, los medios para esta empresa cultural los ha dado la tecnología (el tocadiscos, destructor del ghetto), y*

---

6 Fuente: « Disc-jockey», *The New Encyclopaedia Britannica*, vol. 4, p. 121.

7 Tal como su nombre indica, Disc-jockey, que en inglés significa el que sabe manipular discos.

8 Técnica que consiste en deslizar la aguja sobre el disco hacia delante y hacia atrás, para conseguir un efecto sonoro distinto al original.

todo lo demás, el metro, el cuerpo, el disco, se convirtieron en objetos sobre los que el artista hip-hop podía trabajar. La música hip-hop significaba montaje y collage» [9]

Para los artistas de hip-hop la tecnología se convierte en una herramienta de creación en sí misma, promoviendo una nueva utilización del disco, que se convierte en una especie de instrumento con el cual es posible descubrir nuevos sonidos a partir de otros ya existentes. Esta manera de hacer música genera de hecho algunos problemas a los músicos de hip-hop, que realizaron algunos discos partiendo de esta técnica que no podían adquirirse legalmente, al representar una forma de piratería para las compañías discográficas[10]. Lo que para unos se convirtió en una nueva forma de creatividad, representó para otros una especie de fraude.

Aunque en el hip-hop el Dj o *scratcher* — como también se le denomina, ya que esta es básicamente su única función— tiene un papel importante, su tarea consiste en acompañar al *rapper* en sus sesiones de baile: los *Break dancers*, que son realmente el centro de atención. El conocimiento a nivel más general de los Djs se dará con la llegada de la música techno[11] y su popularización como música de baile, motivo por el cual también se la denomina comúnmente música *dance*. Se habla del techno también como de un movimiento cultural, al igual que lo es el rock, y donde los Djs se han convertido en una de sus figuras más representativas.

El nuevo proceso de revaloración artística

El papel que hasta ahora han desarrollado los Djs dentro del ámbito musical ha sido un papel marginal, sin un reconocimiento visible y sin ningún tipo de trascendencia social ni artística. Pero a diferencia de los Djs de otros estilos musicales, el Dj de música techno

---

[9] Simon Frith, «El arte frente a la tecnología: el extraño caso de la música popular» en *Papers Revista de Sociología*, 29, 1988, p. 192.

[10] *Ibídem*, p. 193.

[11] Ver nota 5.

se caracteriza por un proceso de reconocimiento público de su actividad, así como por su implicación creciente en la creación musical. Al hablar de revaloración artística del Dj, hemos de hacerlo, pues, desde dos perspectivas:

- Desde la revaloración artística de la actividad de Dj.
- Desde su revaloración artística como productor musical.

El reconocimiento artístico de la actividad misma del Dj, es decir, de su tarea de poner discos, se fundamenta en su capacidad de crear nuevas formas musicales partiendo de los discos y la mesa de mezclas. En su práctica, el disco deja de concebirse como una mercancía fija y acabada y se realizan «*nuevos usos que desbaratan las categorías del gusto musical y los modos 'ideales' de consumo promovidos por la industria del ocio y rompe con las definiciones superimpuestas de lo que la música significa*» [12]. En este sentido el Dj de música techno, debido a las prácticas innovadoras que introduce en su actividad, es objeto de una nueva categorización artística como una nueva especie de músico. Dicho reconocimiento es visible en los media, y en la inclusión de dichas prácticas en espacios de los que antes el Dj era marginado. Un ejemplo claro de esta nueva categorización que tiene lugar en los media es la introducción, a partir del año 96, de un apartado específico de pinchadiscos, dentro de la sección música del País de las Tentaciones. A nivel general, puede también observarse ciertas referencias que se hacen al Dj en diversos artículos, en los que se refleja esta nueva imagen:

> «*Los disc-jockeys viven una nueva época dorada. La figura del pinchadiscos se ha convertido en los años 90 en un artista que alcanza en algunos casos tanta popularidad o más que las grandes estrellas de rock. Su presencia en los grandes festivales de música electrónica, el surgimiento de una red de clubs a escala internacional y una remuneración económica a veces millonaria han dado una*

[12] Paul Willis, *Common culture. Symbolic work at play in the everyday cultures of the young*, Milton Keynes, Open University Press, 1990, p.60

nueva dimensión al concepto del pinchadiscos. Los dj de hoy luchan para merecer la calificación de artistas musicales de fin de siglo. (...) El nuevo disck-jockey es artista y filtro musical, y ha adquirido la categoría de artista profesional.» (Santi Mayor, «Culto a los 'disc-jockeys'. De pinchadiscos a estrellas de la música de vanguardia», **La Vanguardia magazine**, 7 de septiembre de 1997, pp.46-51)

«Bailando durante horas los eclécticos ritmos que desde un altar repleto de sintetizadores y platos trufados de microprocesadores predicaban los sacerdotes del tecno, los pinchadiscos. 'No es exagerado considerarlos dioses. Los disc-jockeys son los que nos hacen bailar y alucinar. Sin ellos, esta música no existiría'. Virginia Masterson definía a la perfección la admiración y el respeto que esta legión de adictos del tecno profesan por los creadores». (**EL PAÍS**, 10 de junio de 1996).

«Descobriu per què un disc-joquei pot ser elevat a la categoria de músic (només cal tenir en comte que el seu instrument són els discos, en lloc d'una guitarra o una bateria)...» (**AVUI, rock & clàssic**, 12 de junio de 1996).

«Un hombre al que merece la pena ver pinchar para entender por qué el Dj es una nueva forma de músico, no simplemente un tipo que pone discos». (**ABC**, 13 de junio de 1996).

«Davant dels plats, construeix noves equacions rítmiques valent-se d'uns discos que no li duren més d'un minut a la taula i que estan al servei dels sons que en cada precís instant vol crear. Una tècnica que es converteix en un exercici espectacular davant de centenars de milers d'entregats seguidors de mig planeta, cosa que li ha fet guanyar l'etiqueta de millor disc-jòquei del món» (**AVUI, rock & clàssic,** 11 de junio de 1997).

Estas prácticas, que antes se realizaban solo en la radio, las discotecas o en fiestas privadas, empiezan a incluirse también en nue-

vos espacios artísticos, en los que el Dj adquiere una creciente consideración. Un claro ejemplo de estos nuevos espacios de inclusión es la Marató de l'Espectacle, jornadas de artes escénicas —teatro, danza, música y circo— que se realizan en Barcelona desde el año 1984, y que en 1997 han incluido a Djs por primera vez.

En segundo lugar, su reconsideración artística se fundamenta en la nueva categorización del Dj como productor musical, lo que implica que el Dj ya no se limita tan solo a poner discos, sino que crea sus propias producciones musicales.

En la década de los ochenta, irrumpen en el mercado una nueva serie de herramientas electrónicas destinadas al consumo popular: los sintetizadores, el sampler y el MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Si bien algunos de estos instrumentos habían sido introducidos por los americanos, no fue hasta la entrada de las compañías japonesas en el mercado que se acercaron estas piezas al consumo de masas. El sampler, por ejemplo, un instrumento ampliamente utilizado por los Djs, graba cualquier tipo de sonido almacenado en señales analógicas (voces, ruidos o fragmentos de otros autores) y lo reproduce a través de un teclado púdiendose utilizar como un instrumento o como un fragmento sonoro, alterándolo y pudiendo crear nuevos ritmos, modificar el tono, escucharlo al revés o infinidad de posibilidades que hacen irreconocible un sonido inicial. La tecnología MIDI es un entorno tecnológico que reduce la música a pura información digital, y que es usado para equipar otros aparatos a través del ordenador.

La introducción de dichas tecnologías en el proceso creativo ha llevado consigo una serie de transformaciones drásticas en la creación musical y en la concepción de lo que debe ser un músico. Al ser cada vez más dominante el papel de la tecnología en la creación musical, las profesiones íntimamente ligadas a los aspectos tecnológicos, como los productores musicales o los ingenieros de sonido, han ganado acceso al proceso creativo, y en consecuencia ha cambiado también la concepción de dichas profesiones. Tal y como indica Goodwin[13], actualmente es posible que en ausencia de los mismos músicos un productor pueda realizar sus propios discos, con el resulta-

do de un incremento de la visibilidad de su rol. Una de las consecuencias de estas transformaciones, ha sido la revalorización del estatus de estas prácticas, que han pasado de tener una consideración meramente técnica, a una nueva consideración artística.

Las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología musical han sido aprovechadas también por los Djs, que, al tener un conocimiento técnico elevado se encuentra con ciertas facilidades para utilizar dichos instrumentos. Es de este modo como los Dj empiezan ha hacer sus propias producciones musicales, componiendo temas propios partiendo muchas veces de sonidos ya existentes ampliamente modificados. Así, nos encontramos con un gran número de artistas de techno que empiezan su actividad como Djs, para pasar posteriormente a producir sus propias creaciones musicales, y combinar las dos tareas simultáneamente. En algunos casos, y si la venta de discos es considerable, puede que abandonen su faceta de Djs. Un ejemplo de dicha evolución es el grupo británico Chemical Brothers, un grupo de techno de éxito internacional y que en octubre del 96 llegan a número 1 de las listas británicas:

> «*Nuestro primer disco juntos como Dust Brothers (nombre inicial del grupo) fue una extensión de nuestro trabajo como disc-jockeys, porque el sonido que buscábamos cuando pinchábamos era justo ese: ritmos potentes de hip-hop, sirenas ácidas...*» (Ed Simon, componente de Chemical Brothers. **El PAÍS de las Tentaciones**, 4 de abril de 1997).

Pero en la mayoría de los casos, la producción musical supone un complemento de la actividad como Djs. Es el caso de muchos Djs de renombre internacional: Jeff Mills, John Aquaviva, Laurent Garnier, que se dedican de forma intensa a la actividad de Djs realizando giras a nivel internacional, pero que han editado también sus propias creaciones musicales. En todos estos casos, la creación musical es

---

[13] Andrew Goodwin, *Rationalization and Democratization in the New Technologies of Popular Music*, en James Llull (ed.), *Popular music and communication*, Newbury Park (California), Sage publications, 1992.

una forma de promocionar la actividad de Dj, dejando de lado los significados que puedan otorgarle a nivel personal.

> «*Mi actividad creativa es pinchar, y en lo posible llevar algunas producciones. Esta es mi mejor forma de promocionarme en los clubs.*» (John Aquaviva, **A Barna**, marzo de 1997).

> «*Mi objetivo es trabajar como Dj los fines de semana y hacer música entre semana. Poco a poco lo voy consiguiendo. Al principio es muy duro porque cuando aún no has grabado nada no sacas actuaciones.*» (David Nicolau, **EL PAÍS de las tentaciones**, 25 de julio de 1997).

El problema con que se encuentran los artistas de música techno es que al estar programada resulta complicado realizarla en directo, por eso la mayoría de Djs-productores musicales adquieren prestigio con sus discos, pero cuando actúan en directo lo hacen como Djs no como músicos. Un claro ejemplo de este fenómeno tan común es el de Josh Wink, Dj y productor musical que ha editado varios discos, algunos de los cuales ha vendido más de medio millón de copias en todo el mundo y que ha hecho un contrato recientemente con multinacionales discográficas tan importantes como Columbia o Sony. Wink, que es conocido por la popularidad de sus discos, realiza giras internacionales como Dj, en cambio nunca ha realizado una sesión en directo como productor musical.

> «*A veces me planteo la posibilidad de hacer un directo, pero por el momento me supone un problema porque necesitaría trasladar una buena parte de mi estudio, en cambio pinchar es muy cómodo porque sólo tienes que transportar una maleta con discos. Me gusta pinchar, es fácil y no necesitas un gran equipo.*» (Josh Wink, **EL PAÍS de las Tentaciones**, 7 de marzo de 1997).

Al igual que sucede con grupos de música famosos, los Djs, hacen giras a nivel internacional, realizando sesiones en distintos clubs, discotecas y festivales, cobrando grandes sumas de dinero según su reputación. (Laurent Garnier puede cobrar por ejemplo,

más de medio millón de pesetas por una sesión de dos horas). Es en este sentido que los Djs de música techno se han diferenciado de otros Djs, siendo su papel cada vez más parecido al de los grupos de música, actuando de un lado a otro, con sus propios managers y llegando en algunos casos al estrellato.

> «*La verdad es que es muy pesado todo lo que rodea al Dj: los aviones, los hoteles, no ver a la familia. Pero en el momento de ponerme detrás de los platos, me olvido de todo y disfruto de la sesión*» (Jeff Mills, **A Barna**, junio de 1997).

Según Goodwin, un fenómeno común en la escena británica en particular, es la tendencia reciente al abandono de la idea de grupo de música, hacia un reconocimiento creciente del rol de programadores, ingenieros, remezcladores y Djs, una nueva figura sobre la que a veces se construyen nuevas formas de estrellato (Goodwin, 92). Jeff Mills representa muy bien este nuevo fenómeno de Dj estrella, con giras a nivel mundial, productor de discos y propietario de un sello discográfico. Representa una pequeña minoría de Djs conocidos entre la gran masa de Djs existente, pero muestra una nueva forma de desempeñar dicha tarea, característica de los Djs de música techno.

Otro de los aspectos que ha impulsado esta nueva reconsideración artística de la profesión de Dj, ha sido el interés creciente de artistas consagrados que requieren su colaboración. Como muestra Kealy[14], a partir de los años 60 surge un nuevo tipo de colaboración entre músicos de rock y mezcladores de sonido, empezándose a destacar la importancia estética de su trabajo, a la vez que se desarrollaba y se promovía una nueva ideología de artista-mezclador. El reconocimiento del mundo artístico establecido, ha sido según Kealy uno de los factores fundamentales para que estas profesiones sean reconocidas institucionalmente como actividades artísticas, completando la transición del mundo del oficio al mundo del arte. Esta forma de reconocimiento se ha dado también con los Djs[15], que ejercen también como remezcladores de grupos y artistas consagrados. Depeche

---

[14] Edward R. Kealy, "From craft to art: The case of sound mixers and popular music", en *Sociology of Work and Ocupations*, núm.6, 1979, pp.75-100.

Mode, Pet Shop Boys, Björk, New Order, Madonna, Michael Jackson, U2 o David Bowie, son algunos de los ejemplos de estos artistas que han recurrido a la colaboración de remezcladores (muchos de ellos Djs) para elaborar algunos de sus temas.

> «*Ahora todo el mundo busca un Dj de renombre para remezclar sus temas. Así, Silvania estuvieron en el Hall del CCCB presentando su disco que les han remezclado Scorn, Scanner, Seefeel y Autreche*» (**LA VANGUARDIA**, 19 de junio de 1996).

Los Djs: una nueva forma de autenticidad

Cada género musical emergente en la cultura popular, posee sus propias convenciones de autenticidad, es lo que Keith Negus[16] denomina ética de la autenticidad, que es adoptada por las audiencias y se encuentra en un proceso de cambio contínuo. La ética de la autenticidad, es la forma de legitimarse de los distintos géneros musicales, siempre en relación u oposición a otros estilos musicales.

> «*Cada uno de estos momentos de la historia fundía juicios estéticos y morales: rock and roll, rhythm and blues y punk, cada uno en su momento, fueron experimentados como más auténticos que las formas de pop que desplazaron. Y en cada uno de los casos, la autenticidad se describió como una reacción explícita contra la tecnología, como un retorno a las 'raíces' del bien-hacer de la música, al encanto vivo de las líneas de guitarra/batería/voz. El eje continuo de la ideología rock es que los sonidos naturales son más auténticos que los cocinados.*»[17]

---

[15] De hecho la profesión de Dj y la de remezclador pueden llegar a confundirse, un Dj hace mezclas en directo mientras que se habla de remezclador cuando dicha tarea se realiza en un estudio.

[16] Keith Negus, *Culture and conflict in the Popular Music Industry*, Edward Arnold (ed.), United Kingdom, 1992.

Como muy bien indica esta cita, la ideología del rock surge en contraposición a la música pop, a la que se critica su no autenticidad, su falsedad debido al hecho de que su producción es altamente tecnológica. En los distintos géneros musicales de la música popular contemporánea, ha sido un hecho usual la crítica a la utilización de medios tecnológicos que han originado controversias en torno a la creación musical. Las objeciones comunes a la utilización de la tecnología como medio de creación musical son su carácter antinatural, al ser elaborada con sonidos artificiales; su oposición a la comunidad, al apartar a los intérpretes de su audiencia; y su oposición al arte y a la composición musical[18]. El desarrollo tecnológico en la producción musical, ha sido sin duda uno de los cambios más significativos en la música moderna que ha implicado nuevas concepciones de lo que significa la creación musical (Blaukopf, 92; Goodwin, 92). Mediamorfosis es el término que utiliza K. Blaukopf[19] para denominar las mutaciones sociales de la vida musical, argumentados como una extensión de los cambios en la tecnología. Entre otros aspectos, la mediamorfosis ha significado:

- La infiltración de la tecnología en el proceso creativo.
- El dominio de la música reproducida por medios electrónicos y la reducción de los directos.
- La pérdida de la percepción de la música como un áurea única.

Son tres cambios significativos que están relacionados con la emergencia artística de la figura del Dj. El Dj, representa el extremo en la utilización de los medios tecnológicos en la creación musical, que utiliza de forma exclusiva en sus actuaciones. Estas actuaciones, que poco a poco han ido ganando terreno al concierto se han promovido como un nuevo tipo de actuación en directo. Los Djs no son músicos en el sentido tradicional, pero crean nuevas formas musicales en sus sesiones, que se perciben como un áurea única en el

---

[17] Simon Frith, op. cit., p.182.

[18] Ibidem, pp. 180-181

[19] Kurt Blaukopf, *Musical life in a chaining society. Aspects of Music Sociology*, Amadeus Press, Portland, Oregon 1992.

sentido de que son originales e irrepetibles, siempre diferentes según el momento. Es en este sentido que la figura del Dj es portadora de una nueva ideología que rompe con las controversias a las que Frith se refería: el Dj adquiere sentido en contacto con su audiencia, y demuestra que la tecnología puede constituir una herramienta artística novedosa. Es una ideología que se sustenta desde dentro mismo de la profesión, y propugna un nuevo tipo de autenticidad que surge en oposición a la figura del músico.

> «*Busco respuestas diferentes. Cuando pincho discos es 'animalístico', busco entender a la gente, es energía instantánea. Mientras que, cuando hago música es diferente, porque es mi energía para mí. Busco mis sentimientos; no tocar a la gente, sino tocarme a mí. Componiendo intentas sentirte lo más cerca posible de ti mismo, mientras que pinchando intentas sentirte lo más cerca posible a la gente*» (Derrick May, **Dance de Lux**, junio de 1996)

> «*Hay varias diferencias entre una sesión de disc-jockey y un concierto de música, sea esta de jazz, rock o blues. Cuando vas a un concierto vas a ver a un artista, cuando vas a un club vas a oir a un artista. Cuando vas a un concierto conoces los temas que sonarán y su escucha podrás reproducirla en casa una vez acabado el recital. Por contra, un disc-jokey lleva siempre música nueva, fresca, que el público no espera y que suena sin un orden predeterminado. Una sesión de baile te propone un viaje, es como un libro abierto que se escribe sobre la marcha. En un concierto, sea de los Stones o de Orbital, sabes más o menos lo que pasará, mientras que en una sesión no tienes ni idea. Es lo más excitante, un mundo que jamás se repite y cuyo sendero es marcado por el disc-jokey en relación con lo que ve. Un rockero no puede variar el repertorio en función de las reacciones del público; un disc-jokey debe hacerlo*» (Laurent Garnier, **EL PAÍS de las Tentaciones,** 17 de enero de 1997).

> «*Como disc jokey eres mucho mas creativo que como músico. El Dj tiene una gran capacidad de reacción según como ve a la gente. Como músico, en cambio, llevas los temas programados y no puedes modificar demasiado el sonido en directo. La creatividad del live act está en el estudio*» (David Nicolau, **EL PAÍS de las Tentaciones**, 25 de julio de 1997).

La ideología del Dj es que a diferencia del músico su creación variará según la reacción del público, su composición no es anterior al encuentro con este, sino que surge con la interacción. La autenticidad del Dj se basa en la espontaneidad de su creación. Es una forma de legitimación que surge diferenciándose de la actividad propia del músico, añadiendo nuevos valores a su creatividad que el músico no tiene.

CONCLUSIONES

La nueva profesionalidad artística del Dj se manifiesta, en primer lugar, en aspectos ligados a la configuración material de su actividad, relacionados con el contexto donde ésta se desarrolla y difunde. Así, podemos observar ciertas transformaciones en sus pautas de actividad habituales; una tendencia cada vez más extendida es el desarrollo de su actividad por sesiones específicas y en distintos espacios. Esta forma de desempeñar dicha tarea, característica de los Djs de música techno, significa que cambia la concepción del Dj como una figura fija dentro de la sala. En algunos casos, incluso, se han convertido en artistas itinerantes que hacen giras por todo el mundo, como si de grupos de música se tratara. La actividad que realizan, ha empezado a incluirse, además, en ciertos eventos de los que anteriormente eran marginados y en nuevos circuitos de difusión de reconocimiento institucional, medios formales de consagración que le han otorgado un mayor prestigio simbólico. La proyección de la actividad de forma itinerante, ha ido también acompañada de una toma de control artístico del material —los Djs disponen de sus propios discos (material de creación) que llevan allí donde actúan— y de la apa-

rición de sectores de representación artística —agencias de *management*—, que reflejan el progresivo carácter artístico de su actividad.

Una actividad cada vez más usual de este tipo de Djs es la producción musical, faceta que se concibe como un peldaño más en su carrera profesional. El techno ha dado lugar a la nueva figura de Dj-productor e implica que el Dj, aparte de hacer de remezclador, realiza sus propias creaciones musicales. La producción musical supone una nueva forma de reconocimiento de la carrera profesional del Dj, de manera que los Djs más reconocidos socialmente resultan ser aquéllos que han editado algún trabajo en el mercado discográfico. Este hecho demuestra la influencia decisiva que ha ejercido el mercado discográfico, el eje dominante de la creación en la música popular, en la concepción de la profesión de Dj.

La profesionalidad artística del Dj es un rasgo que se expresa también en la propia concepción que el Dj tiene de su actividad y de sí mismo. La figura del Dj es portadora de una nueva ideología, que propugna ciertos valores que dan cuenta de su autenticidad y de sus cualidades creativas.

El nuevo rol sociomusical que desempeña el Dj está asociado a la revalorización del acto de la mezcla. Es a la transformación simbólica que en ésta tiene lugar a la que se le atribuyen nuevos significados de carácter artístico. El Dj deja de esta forma de concebirse como un mediador, actor intermediario que proyecta la obra de otros artistas, para ser considerado un autor, que es capaz de realizar sus propias creaciones, sobre unos materiales a los que despoja de su significado inicial. Este proceso implica un cambio en el propio concepto de músico, en el sentido de que, tal y como indica Goodwin, cada vez resulta más problemática la distinción entre músicos y técnicos[20]. Y al mismo tiempo, atenta contra la tradicional distinción entre roles creativos y roles técnicos. Así, para comprender estos nuevos procesos, resultará necesario abandonar las categorías que tradicionalmente

[20] «*Manipular una tabla de mezclas o programar una máquina es, para esta generación de músicos, equivalente a aprender un instrumento*» (Andrew Goodwin, *op. cit.*, p. 94.)

habían definido al músico, ya que éstas resultan inapropiadas para el análisis de las nuevas profesiones musicales. Es en este sentido en el que Goodwin subraya que el paradigma del profesionalismo artístico-musical debe modificarse, para reconocer las nuevas definiciones que surgen en el actual contexto de las nuevas tecnologías[21].

No cabe duda de que en la medida en que las nuevas tecnologías se han convertido en herramientas de creación en sí mismas, y este hecho ha sido reconocido socialmente, la concepción tradicional de lo que debe ser un músico, y en general un artista, se ha modificado. Este cambio ha supuesto también el que ciertas categorías de actores menos visibles, como es el caso de los Djs, hayan pasado ha tener una posición más destacada en el campo de la creación artística.

BIBLIOGRAFÍA

Adell, Joan Elies (1997): *Música i simulacre a l'era digital.* Lleida, Pagès. 206 p.

El presente estudio parte de diferentes corrientes metodológicas de la semiótica para analizar el papel de la música como discurso productor de sentido. El autor, lejos de querer explicar cómo funciona toda la música, quiere ver en qué medida la música tiene repercusiones en la creación de un imaginario social concreto y, al mismo tiempo, se convierte en un instrumento útil para entender el comportamiento social e individual. El estudio se centra también en la relación música-tecnología ya que, según el autor, en la actualidad estudiar los productos culturales hace necesario situarse en la relación que estos mantienen con la tecnología. Se recomienda el capítulo 4, "música, tecnologia, imatge", donde se destaca la importancia de la técnica en la producción, reproducción y difusión musical, y se concretan algunas de las lecturas teóricas que muestran la interrelación entre música y tecnología.

Adorno, Theodor W. et al. (1973): *El Arte en la sociedad industrial.* Buenos Aires: Rodolfo Alonso. 158 p.

[21] Ibídem, pp. 94-97.

Las formas y obras de arte tienen una esciencia en común, constituyen un mundo dentro del mundo, es decir, una manera de ser en la totalidad. Pero, ¿qué es el arte?, y ¿cuál es su raíz unitaria? Para averiguar estas cuestiones, resulta fundamental descubrir los lazos ocultos que unen el arte y la técnica. Los 16 ensayos aquí reunidos, indagan el arte en su historia y en la sociedad, buscando las conexiones entre los artistas y sus obras y el desarrollo científico y técnico. Se desea mostrar cómo diferentes ámbitos artísticos —pintura, poesía y música— se han ido tecnificando, siguiendo el ritmo de la tecnificación global de la sociedad.

Auslander, Philip (1992): "Intellectual property meets the cyborg. Performance and the Cultural Politics of Technology", en *Performing Arts Journal*, núm 40, (gener de 1992), p.30-42.

La utilización habitual de instrumentos tecnológicos en la industria de la música popular, ha centrado la atención sobre los nexos del discurso cultural: obra, tecnología y ley. El debate actual, se centra en cuestiones que inevitablemente comporta toda práctica artística, cuestiones éticas y conceptos legales, tales como la propiedad intelectual. Mientras que en la esfera musical los debates se centran básicamente en los usos particulares de las tecnologías, en otras esferas culturales la relación no es tan directa. El objetivo de este artículo es mostrar como el actual medio tecnológico se transforma en un contexto importante para estos debates, incluso en algunas instancias en las que el uso de la tecnología no es habitual. El artículo, trata menos las cuestiones éticas del uso de las tecnologías, y se centra más en cómo el medio cultural y político está respondiendo a este cambio cultural.

Becker, Howard S. (1984): *Art Worlds*, Berkeley, University of California Press. 392 p.

Blaukopf, Kurt (1992): *Musical life in a chaining society. Aspects of Music Sociology*, Portland (Oregon), Amadeus Press.

Bourdieu, Pierre (1997): *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*, 2ª ed. Barcelona, Anagrama. 514 p. (1ª ed., 1995)

Born, Georgina (1995): *Rationalizing culture. Ircam, Boulez, and the institutionalization of the musical avant-garde*, Berkeley, University of California Press. 390 p.

Chirollet, Jean-Claude (1994): *Esthétique et technoscience: Pour la culture techno-esthétique*. Liège (Bèlgica): Mardaga

Analiza la aportación de la ciencia y la tecnología de la información al dominio de la estética contemporánea: esta ya no está restringida al círculo de las bellas artes y de la metafísica, no teme enfrentarse a las tecnociencias cuando obtiene un beneficio original. Así, la práctica de las artes se convierte, cada vez más, en naturaleza tecnocientífica. De igual forma, la tecnociencia no dispensa a los artistas de reflejar las finalidades humanistas de las ciencias y técnicas que utilizan, en vista de una verdadera cultura tecno-estética, de la que realiza un estudio de aquellas temáticas en la que está más implantada: diseño, infografía, sonido musical...; parar concluir reivindicando una cultura que sea capaz de conciliar la sensibilidad creadora, el conocimiento científico y sus aplicaciones técnicas, y en la base de la cual se encuentran preferentemente, los expertos en estas tecnologías, al relacionarse con la práctica.

Comissió Internacional de Difusió de la Cultura Catalana (1990): "La Interrelació en la cultura: Art i tecnologia", en *Ponències de la Primera Trobada de la Comissió Internacional de Difusió de la Cultura Catalana*. Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

El presente texto reúne todas las aportaciones en forma de diálogo que se presentaron en el encuentro plenario de 1988 de la Comissió Internacional de la Difusió de la Cultura Catalana. El libro se estructura en las ocho sesiones del encuentro, en las que cada uno de los participantes expone su visión sobre diferentes aspectos del problema del valor de la tecnología en la esfera artística. El coloquio muestra una discusión de tipo filosófico que engloba diferentes áreas artísticas: Literatura, Música, Arquitectura, Artes Plásticas, Teatro y Cine.

Cultura y nuevas tecnologías: Una publicación con ocasión de la exposición Procesos, Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, mayo de 1986 (1986): Madrid: Novatex: Ministerio de Cultura

Libro colectivo sobre la electrónica y la aplicación de técnicas industriales en los procesos artísticos. Se trata de un análisis de los efectos de las nuevas tecnologías, que muestra los procesos de modificación, expansión y desarrollo de la comunicación y la cultura. El objetivo de

la obra, de carácter didáctico, trata de familiarizar al público con estos nuevos sistemas, para conseguir un acercamiento cultural. Se tratan diferentes aspectos de los nuevos métodos creativos —ordenadores, vídeo, holografía, electroacústica, telecomunicaciones, fotografía...— en base a una serie de cuestiones básicas:

- ¿Qué son y qué aportan?
- ¿Cuáles son las ventajas y las consecuencias sociales de la nueva producción de bienes culturales?

Cyberarts. Exploring Art and Technology. 1995

Ciberarte es donde se encuentran el mundo de la ciencia y el arte, la nueva frontera en la creatividad. Donde los ordenadores, el diseño visual, la música y el sonido emergen como un nuevo territorio artístico denominado interactivo multimedia. La presente recopilación de ensayos, artículos y comentarios investigan la dimensión creativa de estos nuevos sistemas multimedia a través del análisis de diversas técnicas —música, animación, realidad virtual, vídeo y film— y las nuevas posibilidades que estas ofrecen.

(1988): «Disc», *Gran Enciclopedia Catalana*, Barcelona, vol. 9, pp. 193-194.

(1984): «Disc-jockey», *The New Encyclopaedia Britannica*, vol. 4, p. 121.

Dorfles, Gillo (1984): *El Intervalo perdido.* Barcelona: Lumen. 224 p.

El intervalo perdido se refiere a la gradual desaparción en las sociedades contemporáneas de los tradicionales elementos de separación, interrupción y pausa, que habían estado presentes en la creación literaria y artística de todo tipo. Es el diagnóstico de las transformaciones que ha traído consigo la creciente aceleración del proceso histórico y cultural del progreso tecnológico y científico. El análisis trata de comprobar cómo y por qué en algunas manifestaciones esta constante-inconstante está presente o ausente. Se trata también de ver el origen de determinados fenómenos artísticos —música, teatro, arquitectura...— tanto del presente como del pasado, en la presencia o ausencia del factor interválico.

Frith, Simon (1988): «El arte frente a la tecnología: el extraño caso de la música popular», en *Papers Revista de Sociología*, 29, pp.178-196.

En este artículo se muestran una serie de controversias originadas en la utilización de las nuevas tecnologías en la creación musical, hecho que ha suscitado un debate en torno la autenticidad de la música y el

papel adulterante de la tecnología. A partir de la descripción de una serie de géneros musicales ligados a la popularización de los medios tecnológicos (pop, rock y punk), se muestran los beneficios del desarrollo tecnológico dentro del ámbito musical, al hacer posibles nuevas formas de democracia cultural y nuevas posibilidades de expresión. Según el autor la tecnología ha sido el arma más efectiva de los músicos y la audiencia contra el poder cultural del capital y el Estado.

Giannetti, Claudia (ed.) (1997): *Arte en la era electrónica: Perspectivas de una nueva estética*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània l'Angelot. Goethe-Institut Barcelona. 140 p.

Las estrechas relaciones entre arte y tecnología suponen un nuevo replanteamiento de los paradigmas estéticos del arte actual, y nos situan en la necesidad de sincronizar los discursos estéticos con las actividades artísticas de nuestra época. En el contexto de la creación contemporánea multiplicidad de medios, sistemas, herramientas, soportes y formas, dan lugar a nuevos conceptos, posibilidades y experiencias. El propósito de este libro parte de la reflexión en torno la reciente multiplicidad de representaciones y la transformación profunda que plantea el denominado "Media Art", describiendo el actual panorama de creación tecnoartística para articular posibles perspectivas de una nueva estética. Los 17 ensayos que aquí se recogen, plantean desde diferentes perspectivas las claves fundamentales para una interpretación de las transformaciones estéticas en la era digital y la creciente complejidad de la actual hipermedialidad artística.

Gomez Mont, Carmen (1995): «Arte, tecnología y sociedad», en *Telos: Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 42, pp. 58-68.

Goodwin, Andrew (1992): «Rationalization and democratization in the new technologies of popular music», en James Llull (ed.), *Popular music and communication*, 2ª ed. Newbury Park (California), Sage publications, pp. 75-100.

Hennion, Antoine (1981): «Les professionels de la chanson», en *Les professionels du disque*, París, Metailié, pp.

Holtzman, Steven R. (1994): *Digital Mantras. The languages of abstract and virtual worlds.* London: The Mitt Press.

Estamos en una nueva era de expresión creativa: la era digital, que supone ciertos cambios fundamentales en la manera de comunicar-

nos, crear y expresarnos. La tecnología de los ordenadores está haciendo posible nuevas formas de expresión, exploradas por una creciente subcultura de artistas, músicos, entusiastas de la realidad virtual y ciberpunks. El presente libro constituye una síntesis de diferentes disciplinas que han llegado a una nueva filosofía de la creatividad en la era digital. El objetivo es ofrecer nuevos caminos para pensar sobre la integración de los ordenadores en el proceso creativo, mostrar su capacidad de cambio, y su potencial expresivo. Trata de establecer un fundamento estético para el uso de los ordenadores en la expresión creativa y en el lenguaje artístico, mostrando cómo su utilización supone un replanteamiento de las estructuras, en términos de estructuras abstractas. El tema central es que los ordenadores son útiles manipuladores de las estructuras abstractas.

Kealy, Edward R. (1979): «From craft to art: the case of sound mixers and popular music», en *Sociology of Work and Occupations*, 6, pp. 3-30.

Klingender, Francis D. (1983): *Arte y revolución industrial* . Madrid, Cátedra. 310 p.

Este trabajo tiene como punto de partida las revoluciones científica y tecnológica de las sociedades industriales, y de su incidencia en la actividad artística. El tema central es la compenetración entre arte y técnica, a partir de las aplicaciones prácticas que el sistema técnico ha tenido sobre el campo artístico. A través del repaso de una serie de artistas y de su obra, se muestra como la mecanización de las artes da lugar a un nuevo interés estético y práctico, a la misma vez que la especialización transforma al artesano en artista. El libro trata otros aspectos más concretos como el surgimiento de la ilustración y el de una nueva economía de mercado. Finalmente se evocan los problemas del capitalismo y su repercusión a nivel artístico en la aparición de una nueva temática social.

Libbey, John (ed.) (1990): *Culture, technology & creativity in the late twentieth century*, London. 248 p.

Los trece artículos que componen esta antología, tratan diversos aspectos de la interrelación entre tecnología, cultura y las artes a finales del siglo XX. Estos últimos años, y debido al progreso tecnológico y la consecución de sistemas interactivos, se han creado posibilidades creativas inestimables que hacen necesario reexaminar la relación entre la cultura, la tecnología y el papel que esta representa. Estos desarrollos afectan cuestiones importantes sobre el rol tradicional del artista y la audiencia, pero también sobre la comprensión de la crea-

tividad artística. La obra se divide en tres partes temáticas que tratan los siguientes aspectos:

- Arte y tecnología: colaboraciones y divergencias.
- Las industrias culturales y la aplicación de nuevas tecnologías.
- Tecnología contemporánea y realineación de la cultura.

Lovejoy, Margot (1997): *Modern currents. Art and the artists in age of electronic media*, Upper Saddle River (N. J.), Prentice Hall.

Media culture (1995): Barcelona: L'Angelot

Considerada en su conjunto, esta obra propone una aproximación a algunas de las interesantes reflexiones teóricas contemporáneas sobre el tema de la cultura multimedia y del Media Art. El planteamiento expositivo del tema es el siguiente: 1) realidad virtual; 2) la instalación como hipermedia; 3) Metaperformance, proceso troposomático en la performance multimedia; 4) Arx Ex Machina: sobre el arte en CD-Rom; 5) teoría de la velocidad; 6) dromología: la lógica de la carrera; 7) ambiente urbano en las redes; 8) teleinformática, música y mentalidad creadora; 9) imaginar la red. Por otro lado, la segunda parte de este libro está dedicado a las tres exposiciones que formaron parte del proyecto TransForma-Arte y Nuevas Tecnologías en España, realizada por la ACC L'Angelot entre septiembre y noviembre de 1995

Menger, Pierre-Michel ([s.a.]): *Statut social et carrière professionnelle des créateurs de musique en Europe*, [s.l.].

(1993): «Machines et novateurs. Le compositeur et l'innovation technologique», en *Les objects dans l'action. De la maison au laboratoire*, París, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, pp. 165-186.

Mercadé, Francesc (1986): "Metodología cualitativa e historias de vida", en *Revista Internacional de Sociología*, volumen 44, fascículo 3, pp. 295-319

Negus, Keith (1992): *Culture and conflict in the Popular Music Industry*, United Kingdom, Edward Arnold (ed.).

Popper, Frank (1989): *Arte, acción, participación. El artista y la creatividad hoy*. Madrid, Akal. 31 4p.

La extensión de un nuevo arte fundado en la creatividad popular y en la existencia en este campo de numerosos creadores de vanguardia,

constituyen el objeto de una obra conjunta. Los análisis de F. Popper se centran en la función del artista en las sociedades actuales, y los dominios en que el especialista se ve investido de responsabilidades inéditas, sobre todo respecto al espectador, que interviene en diversos grados en el proceso de concepción y creación. Este nuevo arte popular, ligado profundamente a las ciencias y las tecnologías de nuestro tiempo, se manifiesta desde diferentes actividades —artes plásticas, espectáculos, poesía, música— y constituye un fenómeno de creación colectiva. El presente libro constituye, en definitiva, una redefinición de las relaciones entre artista, teórico y espectador en nombre de la aparición y formación de un nuevo pensamiento estético contemporáneo.

Rodriguez Morató, Arturo (1990): «La práctica musical en la era de la tecnología. A propósito de la música electrónica en España», *comunicación del XII Congreso Mundial de Sociología*, Madrid.

(1996): *Los Compositores españoles. Un análisis sociológico*, Madrid, CIS. 216 p.

Ruz Satorras, Mónica. «Art, tecnologia i nous processos creatius. El cas dels DJ». En: *Revista Catalana de Sociología*, 1999, nº 10, pp. 133-149

Sichel, Berta (1991): «La huella de lo nuevo: Cómo contempla el arte al desarrollo tecnológico», en *Telos: Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 27, pp. 36-46.

Strazza, Guido (1991): «El papel del arte en la sociedad», en *III Biennal Europea de Facultats i Escoles Superiors d'Art «Las enseñanzas artísticas en la encrucijada»*, Universitat de Barcelona.

Willis, Paul (1990): *Common culture. Symbolic work at play in the everyday cultures of the young*, Milton Keynes, Open University Press. 165 p.

UNESCO (1992): *European Symposium on the Status of the Artist*, Hanasaari (Finland), Publications of the Finnish National Commission for UNESCO, 64.