

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

TARÁNTULAS PENTIUM: Vídeo-collage sonoro

Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica

Realizado por **Jonathan Cremades Sagaste**
Dirigido por **Raúl Gonzalez Monaj**

VALENCIA, JULIO 2013



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Agradecimientos

Quiero agradecer a mi tutor de proyecto, Raúl Gonzalez Monaj por los años dedicados a orientarme por este camino de investigación de vídeo, animación y collage en la Escuela de Escuela Politécnica Superior de Gandía (E.P. S.G.). A mis padres, por su apoyo en todos los sentidos, de forma constante e incondicional; por su paciencia, cariño y comprensión. A mis amigos, por darme todos los días el aire para respirar, tocar y filmar. A Julia por iluminar mis oscuros pasillos de memoria y desorganización durante todo el curso de máster. A toda la familia gandiense, por mostrarme que el cine es un ritual necesario; y a Jackson Milicia por enseñarme que hacer música es la cosa mas divertida del mundo.

RESUMEN

Este proyecto es el punto de partida del universo creativo de Tarántulas Pentium: una investigación que utiliza el vídeo y la música como catarsis espiritual individual y colectiva, explorando una dimensión ritual y sagrada del sonido y su percepción a través de la repetición, el bucle, la reiteración, e invitando a una reflexión enferma y oscura de nuestro contexto social. Un espacio sonoro y visual construido bajo la premisa del collage, la apropiación y el *found footage*. El objetivo es abarcar y analizar todas las fases de creación: la concepción del proyecto, la grabación de las canciones, la creación de vídeos, la puesta en escena, el estudio del panorama actual de difusión, tanto en internet como en diversas plataformas culturales donde actuar en directo, y la puesta en práctica final con una edición física, conciertos de presentación y una página web. Los resultados son obtener un producto y una identidad multidisciplinar. Una plataforma que permita continuar desarrollando proyectos dentro del marco del vídeo-collage sonoro.

ABSTRACT

The aim of this project is to be an entry point into the creative universe of Tarantulas Pentium. It is seen as a research study in which video and music are used as spiritual catharsis, both individual and collective. The Project explores a ritual dimension and holy dimension of the sound and its perception towards repetition, loops and reiteration, by inviting into a dark and sick reflection of our social context. A visual and sonorous space built under the collage, appropriation and the found footage premise. The main objective of this study is to try to embrace and to analyze every single creation phase: project conception, songs recording, video creation, *mise-en-scene*, the study of the actual panorama of diffusion on the internet as well as in different cultural platforms where to play a live performance and the final implementation with a physical edition, presentation gigs and a website. The results are a product and a multidisciplinary identity, a platform which allows continuing developing new projects inside the sonorous frame of video-collage.

PALABRAS CLAVE

Apropiación, *found footage*, música, Do It Yourself (DIY), *loop*, *trance*, Zulueta, Arrebato

KEY WORDS

Appropriation, Found Footage, music, DIY, loop, trance, Zulueta, Arrebato

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	p.8
1. MÚSICA	
1. Cómo hablar la música. Lenguaje y percepción del sonido	13
1.2 Chamanismo y trance en la música étnica	16
1.3 Estados Alterados de Conciencia (EAC) la sociedad contemporánea. Psicodelia, chakras y techno	22
2. Referentes	25
2.1 Pioneros de la electrónica: Bruce Haack	
2.2 Nueva Psicodélica: Silver Apples	26
2.3 Krautrock: Tangerine Dream, Kraftwerk Harmonia, Neu!	27
2.4 Cold Wave: Iron Curtain	29
2.5 Synth Punk: Suicide.	30
2.6 El underground experimental en España 1980-1985	31
2.7 Las bandas sonoras de John Carpenter y Alan Howarth	34
2.8 Artistas Contemporáneos	35
3. Proceso Creativo	40
3.1 Recopilación de equipo: juguetes, instrumentos, pedales, amplificadores.	42
3.2 Modus Operandi. El azar, el juego y el delirio.	53
3.3 Las piezas sonoras.	55
3.4 Publicación en la red. Bandcamp y redes sociales.	64
3.5 Directos: Del local al escenario.	66
4. Resultados	68

2.	VIDEO	
1.	Apropiacionismo: <i>found footage</i> , <i>ready-made</i> y collage	70
1.2	La simultaneidad del discurso en el video collage	74
1.3	Arrebatado. El abismo en el parpadeo	76
2.	Referentes	78
2.1	Frank Stein (1972), Iván Zulueta	78
2.2	Steps (1987), Zbigniew Rybczynski	79
2.3	Home Stories (1990), Mathias Müller	80
2.4	Fast Film (2003), Virgil Wildrich	80
2.5	The Sound of the End of the music (2005), Vicky Bennet	81
2.6	Imagine de África Pseudobruitismus (2012), David Domingo	82
2.7	L.A. de Mujeres (2010), Colectivo CANADA	83
2.8	Fever de Hollograms (2012), Colectivo PENSACOLA	84
3.	Proceso Creativo	85
3.1	Técnicas de animación y nuevas tecnologías. Croma, rotoscopia, tracking	86
3.2	El collage sonoro como punto de partida.	
3.3	Remontaje temporal del film. El cazador cazado.	87
3.4	Selección de fragmentos a recortar. Rotomáscaras.	88
3.5	Simultaneidad de discurso. Profundidad semántica del plano.	91
3.6	Resultado final. Del homenaje a la reflexión .	92
	CONCLUSIONES	93
	FUENTES DOCUMENTALES	96
	ANEXO	99

INTRODUCCIÓN

La presente investigación *Tarántulas Pentium: video-collage sonoro* nace de la necesidad de generar un contenido visual a la actividad musical que vengo desarrollando desde hace un tiempo. Se trata por un lado, de vestir con proyecciones de vídeo los directos que realizo; por otro, de generar contenidos de vídeo en internet para su difusión; y en algún caso, realizar la propuesta a la inversa, construyendo piezas sonoras a partir de vídeos e imágenes. Como apasionado de la música y el cine, mi objetivo de trabajo es crear películas para mis canciones y canciones para mis películas, presentándolo tanto en directo, manipulando y generando en vivo la música y el vídeo, como en internet a través de un porfolio virtual. Finalmente se pretende editar una selección de piezas sonoras en formato físico, casete o vinilo.

De acuerdo a la línea de trabajo escogida se ha considerado conveniente utilizar la tipología 4 (producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica) con la intención de realizar el ciclo completo de una obra, desde su concepción pasando por la experimentación metodológica, la reflexión teórica y la posterior difusión en sus múltiples formatos: en vivo, en formato físico en tiendas, y por internet.

Enfocado en documentar la escena punk y *underground* de la ciudad de Valencia, mi trabajo en vídeo gira mayormente en torno al videoclip y al documental musical, por lo que el audiovisual y la música están muy ligados en mi quehacer artístico. Siempre buscando imágenes para ilustrar sonidos, o capturando imágenes de música en vivo. He realizado vídeos para grupos como El Guincho, Disco Las Palmeras!, el documental de la gira estatal de Jackson Milicia, así como la web Prozac Para el Pop Español donde difundimos directos de varios conciertos de la ciudad. Además en 2012 creamos el colectivo La Cúpula del Trueno, una promotora que organiza conciertos generalmente de grupos extranjeros difíciles de ver por estas tierras. Paralelamente entre el 2009 y el 2013 participo en varios proyectos musicales: Los huevos de Farinelli, Mr Perfumme y la hermandad de la alimaña, Tucán y SIESTA!. Estos dos últimos proyectos consiguen ver la luz en el mercado discográfico de la mano de sellos como Sonido Muchacho o

Giradiscos y se encuentran actualmente en activo, con sendos discos editados en vinilo, realizando conciertos en España y el extranjero.

Todo este amalgama de inquietudes y vivencias me llevan en mayo del 2011 a comenzar mi proyecto musical en solitario: Tarántulas Pentium. Aquí puedo dar rienda suelta a todo mi imaginario sonoro sin la limitación que supone crear música en grupo, sin tener que negociar con nadie, a través de la improvisación y de largas sesiones en el local de ensayo en las que voy perfilando un sonido característico: atmósferas kraut, drone psicodélico, trance cósmico.

Siempre con la idea de reinventar los géneros mas reconocidos y explorar nuevos espacios sonoros, la trayectoria musical que atravieso bebe de la protoelectrónica, de la psicodelia, del post-punk y del synth-pop, buscando un discurso propio que se corresponda a las inquietudes personales, el contexto social y a la cultura local: la decadencia moral, la adicción al consumo, la falta de perspectivas de futuro, la hiperreproducción enferma de nuestro mundo a través de los media y la publicidad, el desvanecimiento de nuestra propia identidad. Una perspectiva angustiosa y oscura que se refleja en las letras y las melodías, en los ritmos y la cadencia.

Mis objetivos son enriquecer esta trayectoria musical con nuevos mecanismos de creación y experimentación, *el vídeo-collage sonoro*, dotando de un componente visual a mis directos y mis canciones en internet a través del vídeo. Explorar el concepto de collage en movimiento, apropiación y *found footage*. Reflexionar acerca de esta estética y sus posibilidades semánticas y narrativas. Analizar referentes musicales y visuales, tanto artistas fundadores como nuevos talentos. Ampliar y enriquecer la identidad de la obra, aumentando la intertextualidad que supone para el espectador escuchar y ver al mismo tiempo una amalgama de referencias sonoras y visuales que juntas conforman un nuevo significado.

La metodología empleada en la producción de este trabajo se ha basado en un proceso analítico-experimental y ha contado con las siguientes fases:

- Búsqueda de fuentes.
- Planteamiento y experimentación práctica.
- Formulación de hipótesis y objetivos.
- Recopilación de referentes.
- Ejecución práctica del proyecto: componer, analizar, cortar y pegar.
- Análisis de los resultados y elaboración de conclusiones.

Para esto he dividido el estudio en dos apartados. El primer apartado reflexiona acerca del trance en la música, buscando sus fuentes en el folclore de culturas ancestrales. Cómo el origen de la música en diferentes etnias siempre a contenido una dimensión ritual y sagrada muchas veces con la intención de generar estados alterados en el cuerpo y mente a través de la repetición, el bucle, la reiteración. Esto ha ido mutando hasta nuestros días, deformándose quizás, en las discotecas y sustancias de la sociedad contemporánea. Posteriormente se realiza un análisis y recorrido por mis influencias musicales mas importantes desde los pioneros de la electrónica como Bruce Haack o Silver Apples, hasta artistas actuales como Coàgvl o Afrika Pseudobruitismus. Finalmente abordo el proceso creativo que llevo a cabo para crear piezas sonoras y analizo los resultados.

El segundo apartado se detiene en el análisis del apropiacionismo como técnica para la creación de nuevas imágenes o nuevos textos. La búsqueda de archivo, el *found footage* como armario de imágenes colectivo. La intención de desarrollar una estética dentro de este marco artístico de simultaneidad de discursos que permite el vídeo-collage. Cómo las nuevas tecnologías permiten trabajar en este sentido como nunca antes había sido posible, deteniéndonos en las características de estos nuevos *softwares* y en sus posibilidades. La metodología de trabajo que requiere un acercamiento al material de archivo de una forma totalmente experimental, el ensayo error, la combinación de diferentes programas y finalmente los resultados obtenidos.

I. MÚSICA

1. Como hablar la música. Lenguaje y percepción del sonido

La música es un concepto abstracto difícil de definir con las palabras. Es un lenguaje que se encuentra en las raíces de todas las culturas, sociedades y seres vivos. Es la esencia misma de la naturaleza y se escapa a la palabra. Stendhal en *Vie de Rossini*, la biografía del célebre compositor, decía acerca de la música que su dominio comienza allí donde acaba el del habla.

Para acercarnos un poco más a este concepto vamos a visitar a varios musicólogos y pensadores que han reflexionado acerca del significado de la música. Su *raison d'être* como dice Theodor W. Adorno. De alguna forma todos coinciden en cierto aspecto sagrado, ritual y cósmico. En la unión y el significado último. La totalidad y la unidad. Por ejemplo, el filósofo romano Boecio (ca. 480-524/525) decía que la función principal de la música era la unión de todas las cosas en un solo orden que emanaba de una fuente divina.

*De esta forma podemos empezar a comprender la doctrina apta de Platón que sostiene que el alma del universo está unida por una concordancia musical. En el momento en que comparamos lo que está unido de forma coherente y armoniosa en el sonido (es decir aquello que nos hace gozar) podemos reconocer que también nosotros estamos unidos por ese mismo principio de similitud. Ya que la similitud es agradable, mientras que la disimilitud es desagradable y contradictoria.*¹

Siguiendo el hilo de este pensamiento de unidad cósmica a través del sonido Hildegarda de Bingen (1098-1179), dijo que la música expresaba la unidad del mundo

¹ BOECIO: *Sobre el fundamento de la música*. Madrid: Gredos, 2009.

tal como lo creó Dios, una unidad que se restablecía mediante la repetición y la reconciliación. El tema de la repetición es uno de los conceptos claves de mi proceder musical y análisis como veremos a continuación.

Por otro lado el musicólogo de la Universidad de Ottawa John Shepherd, une el significado musical con ciertos aspectos sociales:

Tal como hemos expuesto, la música tiene la capacidad de evocar de una forma concreta y directa, aunque transmitida y simbólica, las estructuras del mundo y los estados del ser que emanan de ellas y las sustentan(...). Podemos afirmar que los sonidos de la música sirven tanto para crear las mencionadas estructuras como para crearlas en una dialéctica de la percepción y la acción coherente con el carácter de quintaesencia simbólica de los mundos humanos.²

Nicholas Cook desarrolla esta idea a través de la visión de la estructura formal de la música como un espacio en que la imaginación del oyente puede fluir con libertad. En este contexto, subraya la importancia de la percepción de la repetición, el contraste y las permutaciones del material. Así pues, la música se convierte en un ritual durante el cual el oyente tiene plena libertad para experimentar su significado. Adorno decía que el arte pese a no pertenecer al orden de lo cotidiano, aspira a encontrar epifanías en la vida corriente y que éste puede tomarse la libertad de ignorar las exigencias intersubjetivas que constituyen la vida diaria. Línea argumental del pensamiento de Jean-Paul Sartre, quien afirmó que al salir de un concierto debía de regresar al nauseabundo disgusto que supone ser consciente de la realidad. Charles Baudelaire describía el efecto que ejercía la música sobre el como un ente que nos habla de nosotros mismos y nos relata el poema de nuestra vida; se incorpora a uno, y uno se funde en ella.

² SHEPHERD, John: *Music as Social Text*. Cambridge: Polity Press, 1991.

Decía Adorno, el pensador contemporáneo cuyas reflexiones acerca de la música más me interesan:

Destacar el carácter enigmático de la música seduce para preguntar por su Ser, mientras que al mismo tiempo el proceso que condujo hasta ahí prohíbe la pregunta. La música no posee su objeto, no domina el nombre, sino que depende de él, y con ello apunta a su propio hundimiento. Si la música lograra por un instante aquello en torno de lo cual giran los sonidos, sería su realización y su final. Su relación para con aquello que no querría representar sino invocar está por ello infinitamente mediada. El mismo nombre le es tan poco presente como a las lenguas humanas, y las hoy tan populares teodiceas de la música como aparición de lo divino son blasfemias, porque conceden a la música la dignidad de revelación, cuando ella como arte no es sino la permanencia secularizada de la forma de la oración, que para poder sobrevivir se prohíbe su objeto y lo cede al pensamiento. En tal esfuerzo en pos de lo que a la vez se cierra a ella, es decir, lo inalcanzable, la música está, de manera necesario, infinitamente mediada en sí misma. No tiene ningún Ser al que pueda invocar que se deje atraer por el enigma, sino que compone el nombre a través de la totalidad desplegada, a través de la constelación e todos sus momentos.³

Adorno dota de una entidad histórico-social a las obras musicales puesto que es un producto del hombre paralelo a las demás manifestaciones culturales. Igual que la historia de la ciencia, la economía o la política es la historia de la racionalización de sus propios campos, la música se tiene que entender en función del despliegue de la racionalidad occidental como dominio del material sonoro y racionalización de su esfera. Es decir, incluye la historia de la música dentro del metarrelato de la dialéctica de la Ilustración. Decía que la música de Haydn, Mozart o Beethoven fueron la música del concepto ilustrado, la plenitud de lo humano, igual que en filosofía o literatura lo fueron Kant, Hegel o Goethe.

3W. ADORNO, Theodor: *Sobre la música*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2000.

Pero algo se quiebra en la sociedad y proporciona un duro golpe al proyecto ilustrado en la II Guerra Mundial: el holocausto niega todo aquello que un día parecía dirigir a la humanidad hacia una vida plena y satisfactoria. Es el tratado de la nueva música la que defiende que, puesto que la situación civilizadora era extrema, el individuo era simultáneamente atacado por los colectivos nazi y comunista, por la pseudodemocracia del capital monopolista, por una ciencia y una tecnología al servicio del principio de identidad universal negadora de la diferencia, de la homogeneización y de la utilidad funciona. Entonces, el arte también debía adoptar posiciones extremas. En un mundo atroz el arte no debe dedicarse a producir placer. Adorno defendía la música de Schonberg⁴ como la única auténtica ya que tanto por su forma como por su contenido se mide sin reparos con la experiencia del espanto. Me pregunto que hubiera pensado Adorno de la música industrial por ejemplo, o del *noise*. Supongo que dentro de su dialéctica de la ilustración y de las nuevas músicas ellos pertenecerían al postmodernismo, al pensamiento de Jean Baudrillard a la decadencia y el horror de una sociedad que se consume y se devora a si misma. Serían los hijos deformados de su tiempo. En la música de Tarántulas Pentium pese a encontrar ciertos momentos de luz, generalmente gira en torno a toda esa zona oscura en la que actualmente vivimos atrapadas las personas de mi generación. En una sociedad cuyas instituciones totalmente desprestigiadas, carentes de moral y al servicio del capital cavan a marchas forzadas las tumbas de nuestro porvenir.

Considerando la música como el límite del lenguaje, hay otro concepto presente en el carácter misterioso e insondable del sonido: su dimensión espiritual, ritual y socializadora. A lo largo de la Historia la música y el ritmo han tenido un papel importante que trasciende filosofías y lenguajes para adentrarse en el terreno de la percepción del yo, el universo y la expansión de la conciencia.

4 Arnold Schönberg (1874-1951) fue un compositor, teórico musical y pintor austriaco. Reconocido como uno de los primeros compositores en adentrarse en la composición atonal, y especialmente por la creación de la técnica del dodecafonismo basada en series de doce notas.

1.2 Chamanismo y trance en la música étnica

En la cultura occidental después de la Ilustración se instala la razón como herramienta para valorar diferentes campos de la vida, instalando en la música esa visión científica de la realidad desde el orden y la claridad. El caos, el misterio y la imaginación se consideran una “enfermedad” a ser combatida mediante la razón. Todavía en la actualidad en la que vivimos el papel de la música necesita un revisionismo. La búsqueda de una calidad de vida postmaterialista, el regreso a la espiritualidad y la desilusión de la utopía así lo indican:

La sociedad occidental tiene tendencia a negar la noción de otredad; lo espiritual, lo trascendente. El resultado es la reducción de los productos artísticos al nivel de símbolos de estatus y propiedades comercializables. A pesar de ellos aun queda esperanza. Una vez la ciencia, la espiritualidad y la música estuvieron unidas de forma inextricable.⁵

Por otro lado, este carácter espiritual de la música también tiene una dimensión de unión colectiva, de socialización. El científico holandés Christiann Huygens demostró en 1665 que dos relojes de péndulo puestos uno junto al otro desarrollaban una sincronía gracias a que compartían el compás. Los humanos somos seres vibrantes, oscilantes. Y la actividad armónica por su cadencia compartida como en el caso del canto y el ritmo, genera una experiencia de sincronía. En realidad, provoca que las personas que participan en dicha actividad se parezcan más entre ellas. Este proceso explicaría porqué la música está presente en muchos contextos rituales de la sociedad. Se generan así una serie de redes de comunicación informales que permiten a las personas no sólo tener una experiencia musical individualizada sino formar parte de una comunidad de individuos que escuchan lo mismo. La música es vibración, y la totalidad del mundo natural vibra. Este sistema ideológico no considera sorprendente que la música afecte al mundo natural relacionándolo así en un contexto cósmico,

⁵ BOYCE-TILLMAN, June: *La música como medicina del alma*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2003.

permitiendo el sonido no sólo conectar con la persona que comparte la experiencia sino con el mundo natural.

El yo necesita asimilar la diversidad en una unidad no represiva. La música ha sido considerada como un medio de producir unidad dentro de la diversidad mediante la integración de breves motivos en un todo coherente. También es una forma que nos permite vivir en el caos hasta el momento en que el yo esté listo para reintegrarse. El músico experto tiene formas de entrar y salir del caos obteniendo un fruto creativo. Los oyentes pueden participar en este viaje y conseguir penetrar en su propio inconsciente. Esto también puede compararse con determinadas prácticas chamánicas.⁶

Vamos a visitar algunos ejemplos en comunidades de diferentes culturas en las cuales la música es un nexo común a la hora de realizar ciertos ritos, bien de sanación mental, espiritual, posesión y desposesión espiritual, celebración y cohesión social. Esta función primigenia del ritmo y la melodía, creo que se mantiene hoy en día en nuestra sociedad, a otro nivel, con otros elementos, pero en origen hay muchos puentes en lo que la función última de la música se refiere. Son unos puentes que percibo a la hora de hacer música como de consumirla.

Por ejemplo, Nisa, una mujer *!Kung* de Botswana habla de sus poderes curativos a través del *n/um* a través del trance. Una habilidad que le fue transferida por su padre a través de las canciones del *gemsbok*. Canciones que reciben nombres de determinados animales como el antílope *gemsbok*, el antílope *eland* o la jirafa.

Estando en trance el poder curativo que reside en el cuerpo del sanador (el n/um) se activa. Tanto los hombres como las mujeres aprenden a curar con él. Pero no todo el mundo quiere hacerlo. ¡La medicina trance duele mucho! Cuando entras en trance, el n/um se calienta poco a poco en tu interior y tira de ti. Se eleva hasta llenarte y borrar tus pensamientos. La mente y los

⁶ *Ibíd.*

*sentidos te abandonan [...] Piensas, ¿Qué ocurre? ¿Es Dios quien hace esto?
Y lo que está en tu interior es el n/um; es lo único que puedes sentir [...] Existen formas diferentes de aprender a entrar en trance y convertirse en sanador. Algunas personas lo aprenden a través de canciones medicinales interpretadas con las percusiones.*⁷

En esta descripción se aprecia muchos rasgos característicos de los escritos sobre culturas chamánicas en las cuales existe el reconocimiento de otro mundo, al que se suele penetrar a través del trance, que se distingue de la conciencia común. Este mundo de los espíritus ha sido denominado por Castaneda como “realidad diferenciada”.⁸

En el pueblo indio de los Yurok, de Norteamérica, realizan un ritual con música y baile conocido como la danza del cepillo destinado a sanar a niños enfermos.

La danza del cepillo reúne a la comunidad en una ceremonia destinada a curar a un niño enfermo La sanadora aplica su medicina para elevar al espíritu del niño con la intención de que disfrute de una buena vida. Alrededor de treinta y cinco hombres y mujeres solteras bailan en círculo en el sentido contrario a las agujas del reloj. La danza se inicia al atardecer y se prolonga durante dos o tres noches. Los cantantes entonan canciones pesadas y ligeras. La música de la danza del cepillo está protagonizada por una compleja relación entre la voz principal y el coro. En cada canción el cantante inicia la estrofa seguido por el coro que entona un ostinato mas suave. En la mitad de la estrofa, el columen del coro se eleva hasta casi

7 YOUNG, Serenity: *An Anthology of Sacred Texts by and about Women*. Nueva York: Crossroad, 1993.

8 CASTANEDA, Carlos: *Una realidad aparte*. Madrid: Fondo de cultura de España, 2001.

*acallar la voz principal. El único acompañamiento musical es el rítmico sonido de las conchas cosidas en los vestidos de baile de las muchachas.*⁹

Los sanadores nativos de Norteamérica incluso en la actualidad utilizan canciones y percusión de tambores como parte de sus oraciones curativas realizadas en los *inipis* o cabañas para sudar.

Josep Moore en su trabajo *Religious Workship in Jamaica* estudia el baile Cumina y los cultos a la resurrección. En ambas tradiciones se hace uso de la música y la danza en rituales. Moore habla de la preparación física de bailarines, y de la cuidadosa contratación de los músicos, preparación de comida y vestimenta en un ritual comunitario. Nketia en su investigación sobre la Costa de Oro habla de la sociedad Akan, donde los mediadores con los dioses a través de la reencarnación se someten a un largo periodo de formación donde aprenden a dominar los secretos de la profesión, incluida la música y las danzas de culto. Los Temiar, comunidad del bosque pluvial de Malasia, el sanador cura al paciente mientras una mujer lo acompaña a la percusión golpeando un par de cañas de bambú contra un gran tambor.

*Los Temiar creen que el alma viaja con la voz, por ello durante las ceremonias de curación, el alma curativa de un espíritu guía fluye a través de la vocalización del médium hasta penetrar en el paciente.*¹⁰

Estos chamanes utilizan una gran variedad de sonidos vocales, como el gañido, la respiración, el soplido y la succión. Las canciones son monofónicas acompañadas de percusión, y comienzan con un tono muy agudo para concluir con un tono grave simbolizando el descenso a la tierra. Aunque en algunas tradiciones del oeste de África, como el culto al dios Buri, se utilizan instrumentos de cuerda tensada muy rudimentarios y tocan escalas pentatónicas o heptatónicas tradicionales.

9 FIGUEROA, Aileen: Textos introductorios de *Love, Luck, Animals and Magic: Music of the Yurok and Tolowa Indians*. New World Records, NW297, American Music, 1997.

10 MOORE, Joseph: *Religious workship in Jamaica*. La Haya: Mouton, 1979.

También en ritos mortuorios como el Ssikkimgut de la isla coreana de Chindo se realizan ceremonias de una noche de duración en la que invocan a los espíritus a través de la música, para despedirse de ellos. Tocaban los gongs y entonan canciones fúnebres mientras el chamán realiza las acciones rituales. Estas canciones están compuestas por tres tonos.

Las ideas que respaldan los cultos chamánicos explican la diversidad del yo haciendo referencia a otro mundo que interactúa con el mundo cotidiano. Ese otro mundo se puede explicar con seguridad gracias a la música.¹¹

La idea de adentrarse en otro mundo mediante el trance otorga la posibilidad de escapar de la conciencia de lo cotidiano. Y el papel de la música en la creación de los estados alterados de la conciencia es una cuestión polémica. Autores como Gilbert Rouget¹² rechaza la idea de los efectos neuropsicológicos de la música entendiendo el acelerando del ritmo como una posible técnica universal para entrar en trance. Veit Erlmann sostiene que en las ceremonias de larga duración (varias horas) los ritmos no son siempre iguales, si no que van cambiando, en parte por los bailarines, y también por los propios músicos:

La técnica del trance puede tener un efecto fisiológico en cuanto al uso de drogas se refiere, y no podemos negar que la conducción del público mediante ritmos de percusión cuya velocidad va en aumento y otros factores, como la hiperventilación, lo respaldan una vez que empieza el trance. Sin embargo, la música no genera el trance de manera fisiológica.¹³

11 BOYCE-TILLMAN, *loc.cit.*

12 ROUGET, Gilbert: *Music and Trance. A theory of the relations between music and possession.* Chicago: University of Chicago Press, 1985.

13 ERLMANN, Veit: *Nightsong. Performance, power and practice in South Africa.* London: The University of Chicago Press, 1996.

Erlmann se apoya en el hecho de que pese a que el tambor y la percusión estén presente en la mayoría de ceremonias, en otras culturas se utilizan el laúd como los Buri de Nigeria, o los Yurak del norte de Europa utilizan un instrumento de cuerda con arco que sólo tiene una cuerda y que sirve para entrar en trance sin ningún tipo de ritmo percusivo. Este instrumento de cuerda los chamanes de Siberia le llaman *kobuz*, y el trance se induce mediante el poder del armónico de una sola nota. Parece ser que el poder reside más en las diferentes creencias de las comunidades que en los instrumentos y aparataje ritual. No obstante. Michael Harner sostiene que los ritmos monótonos de tambores u otras percusiones generan ondas de baja frecuencia en el cerebro y evocan además el rítmico latido del corazón.

El trance se manifiesta en las sociedades en las que la música se utiliza para manipular los estados de ánimo. En la actualidad ciertos tipos de música como puede ser el trance psicodélico, el techno, el rock psicodélico y otros subgéneros podrían considerarse como parte de un ritual en el que participan elementos como las sustancias alucinógenas y el movimiento. Y podríamos considerar estas actividades musicales, ya sean la interpretación de instrumentos por parte de los músicos como del baile del público no como un ejercicio físico y corporal, sino como una actividad también espiritual.

1.3 Estados Alterados de Conciencia (EAC) en la sociedad contemporánea.

Psicodelia, chacras y techno.

Hoy en día ¿qué es lo que busca el público cuando accede a un concierto o cuando escucha un disco en su casa? Probablemente dependa mucho del tipo de música que se consuma. Como bien despreciaba Adorno algunas músicas se han transformado en un bien de consumo, en un producto mercantilizado y al servicio del capitalismo. Pero lejos de generalizar es necesario matizar. Para empezar el consumidor contemporáneo es capaz de acceder casi a cualquier tipo de música que se produzca en el planeta gracias a internet. Eso significa que quien vive a golpe de dial y del *mainstream* comercial es porque no está interesado en este arte. A partir de aquí estoy convencido que la modernidad sin duda ha podido deformar un poco los espacios y la forma de

consumir música en directo, con los macro festivales por ejemplo, donde las grandes marcas y corporaciones lo inundan todo, debido a que lo financian todo. Pero eso no significa que sigan existiendo otros espacios alternativos donde poder acceder a cierta música que se escapa de ese circuito comercial y cuyos objetivos distan mucho del mercado y los beneficios económicos. Pese a todo, tanto en macro festivales como en las pequeñas salas se genera algo especial en algunos conciertos. Ese algo especial son los puentes de conexión a los que se hacía referencia con el chamanismo y el trance en ciertas culturas antiguas. Ese carácter ritual, socializador, de conexión espiritual con el entorno natural y con uno mismo, es el origen y la esencia que me interesa en la música.

La cultura New Age ha reciclado en gran medida esta dimensión sagrada del sonido pero la haremos extensible al consumo de otros tipos de música. Esta cultura mostraba una actitud crítica, una forma de búsqueda de sistemas de valores trascendentales en oposición al materialismo endémico, poniendo de manifiesto la conexión entre el cuerpo y lo trascendente. Hamel se basó en la obra de Jean Gebser y el Lama Govinda para demostrar que esa misma búsqueda se observaba en diversos desarrollos de la música popular, y cómo cada fase derivó en mercantilismo. Hamel pone de ejemplo el primer disco de Pink Floyd, que aún transmite una sensación de alegría manifiesta, y a continuación de los principios de la música *underground* y psicodélica. En su opinión, todos esos músicos pasaron a componer productos comerciales y perdieron el interés por crear una poderosa experiencia armonizadora. Tendríamos que matizar a Hamel ya que hoy en día existen muchos, muchísimos artistas anteriores y posteriores a Pink Floyd que poseen una gran experiencia armonizadora. No hay más que ver un directo de Swans, apabullante proyecto de Michael Gira, o más cercano todavía, ver tocar la guitarra a Fernando Junquera, alias Negro, donde en su último disco *Formación del Espíritu Nacional* podría armonizar al país entero si se detuvieran a escucharlo atentamente. Pero los referentes los trataremos más adelante.

Un conocido sistema que forma parte de este pensamiento *new age* que utilizaremos análogamente es la idea de los chakras. La palabra *chakra* procede del término sánscrito “rueda”, y los individuos a quienes tradicionalmente se ha considerado

especiales, han visto torbellinos luminosos en las auras de diversas personas. Los *chakras* son centros de energía inmensurable. Tenemos hasta un total de siete repartidos por el cuerpo. Cuando se abren los *chakras* se establecen conexiones con colores, aromas y tonalidades. Y para poder limpiarlos se precisan de sonidos graves para los *chakras* bajos y sonidos agudos para los superiores. Pero la teoría de los *chakras* también es característica de la cultura trance y de la música electrónica.

“Mientras levantamos los brazos con alegría extática, sentimos que estamos conectados entre nosotros como una tribu unida por el espíritu: el poder del colectivo. La eufórica danza desatada es una antigua existencia humana cuyo origen se encuentra en torno a las primeras hogueras. Era el ritual de nuestra comunidad, nuestro rito de transición hacia la unicidad extática. El viaje del chakra es nuestro intento de concentrar esa poderosa energía de la pista de baile techno en un ritual contemporáneo.”¹⁴

Los estados alterados de conciencia asociados con los fenómenos de la cultura del éxtasis y el *acid house* son el tema del libro de Mathew Collin *Altered State*. Su detallada descripción de una cultura que ha combinado la música el baile y las drogas para crear una estimulante y arriesgada mezcla dirige la atención del lector hacia la relación de esta cultura con la dominante.

“En la actualidad la década de los ochenta nos parece muy lejana, incluso ingenua vista en retrospectiva. Para los niños del éxtasis, que engullen su primera pastilla en las cúpulas del placer a finales de la década de los noventa, la eufórica sensación provocada por el acid house debe parecerles la historia antigua arraigada en la cultura contemporánea. Muchos de ellos no tenían ni diez años durante el verano del amor de 1988. Pero aunque todo eso hubiera cambiado, persistían las antiguas dudas y contradicciones: entre una cultura comercializada y las drogas que la

14 DEKKER, Charles: *Return to the Source – The Chakra Journey*. Londres: Jessica Kingsley Publishers, 1993.

alimentan, entre la retórica y la realidad, entre el conocimiento y la ignorancia. Y el sustento de todo ello seguía siendo la incansable búsqueda de la felicidad".¹⁵

En este fragmento, Collin pone de relieve que el objetivo principal de la investigación de los EAC era la trascendencia. En las sociedades y culturas ancestrales el consumo de alucinógenos se realizaba bajo la supervisión de adultos experimentados. La comercialización de todos los aspectos de la sociedad capitalista occidental ha dado pie a una situación en la que el dinero es el único sistema de valores. Este hecho ha producido la explotación de una de las necesidades fundamentales del ser humano: la experiencia de la trascendencia. La combinación de drogas, música y baile para conseguir esta vivencia no es un fenómeno novedoso. Con todo, lo que sí es algo nuevo es su alianza con la economía capitalista y sus sistemas de valores, que posibilita la explotación de la necesidad humana

Pese a esta perspectiva de Collin sobre lo artificioso de la búsqueda de la trascendencia en la cultura contemporánea a través, se olvida que es precisamente la música la que facilita esta conexión. Sólo con las drogas también puedes viajar, pero nunca en la dimensión que te sitúa perceptivamente la música, el rimo, el golpe.

2. Referentes

A continuación voy a hacer un breve repaso de los referentes musicales que más me han influenciado en Tarántulas Pentium. Hay mucha música que escucho y que inevitablemente filtro, pero he aquí una selección del sonido que admiro y que mas transito a la hora de crear sonidos ritmos y atmósferas. Los referentes están ordenados cronológicamente empezando por los pioneros de la música electrónica

¹⁵ COLLING, Mathew: *Altered State: teh Story of Ecstasy Culture and Acid House*. Londres: Serpent's Tail, 1997.

hasta una serie de artistas contemporáneos. Cuando hablo de los pioneros de la música electrónica no incluyo los verdaderos inicios de Ferruccio Busoni con su *Esbozo de una estética musical* (1907) que posteriormente desarrollara Varése y el grupo futurista, o la música concreta de Pierre Schaeffer, Pierre Boulez, Cage o Stockhausen. Esta vertiente más experimental a los que les pertenece la aparición de la electrónica en la música no han sido referentes pues los he conocido de forma tardía. Mi mirada se centra mas en una faceta pop de la música.

2.1 Pioneros de la electrónica pop: Bruce Haack

Este canadiense a mitad de camino entre el señor Spock y Aleister Crowley, tanto en lo ético como en lo estético, es para muchos el eslabón perdido del pop electrónico. A principios de los sesenta gozó de cierta notoriedad gracias a su círculo de trabajo, muy cercano a **Robert Moog** y **Raymond Scott**. Sus curiosos inventos sonoros en plena *space age* resultaban llamativos y efectistas. Gracias a su amistad con Charles Laughton consiguió trabajar en Broadway como creador de melodías. Pero su curiosa filosofía personal, algo así como hippy-satanismo electrónico, y su afición por los paraísos artificiales lo llevaron al rechazo de lo establecido y al posterior olvido. Su público no había nacido todavía. Sin apenas conocimientos de electrónica manipulaba electrodomésticos e instrumentos de otros creadores y era capaz de construir primarias computadoras, sintetizadores, efectos y moduladores de onda. Inventó aparatos imposibles, como el *Peopleodian* o el *Dermatron* que convertía , mediante los impulsos eléctricos de la piel, a personas en theremines humanos. Un auténtico pionero del *circuit bending*. Promulgó teorías revolucionarias en pedagogía musical. Junto con su compañera, la profesora de danza Esther Nelson fundó el sello Dimension 5 en el que publicaban sus trabajos de acercamiento a la música electrónica para niños. Fue el primero en utilizar el *vocoder* para una grabación de música pop . Sus discos para el público adulto combinan la utilización de todos sus inventos y sus arriesgadas composiciones con un ideario repleto de épica extraterrestre, alucinados viajes interiores y comunicación con los espíritus.

Me interesa especialmente su rock psicodélico a finales de los sesenta. El carácter expansivo del *acid rock* era una combinación perfecta para el estilo de Haack, y en 1969 publicó su primer trabajo de rock con influencias, *The Electric Lucifer*. Un álbum conceptual sobre la tierra, atrapada en medio de una guerra entre el cielo y el infierno. Sus letras, únicas, hablan del *powerlove*, una fuerza tan fuerte y benigna que no sólo va a salvar a la humanidad, sino al mismo Lucifer.

2.2 Nueva Psicodélica: Silver Apples

Reconocidos tardíamente, **Silver Apples** se les califica como uno de los primeros grupos de pop psicodélico electrónico. Eran un dúo con base en el bullicioso entorno artístico del Nueva York de los años 60. Coetáneo de grupos como **La Velvet Underground**, Simeon Coxe es el artífice de esta banda. Un buen día se encuentra en casa de un amigo con un oscilador. Su sonido le apasiona y decide introducirlo en su nuevo grupo que formará con el batería de su anterior grupo Danny Taylor. Publican un maravilloso primer álbum *Silver Apples* (1968) que tuvo muy buena acogida, y posteriormente editan *Contact* (1969). Un extraño problema con la línea aérea Pan Am por una demanda debido a unas fotos que se hicieron con los restos de un avión para el *artwork* de un disco les hundió industrialmente hablando, y ningún sello se quiso hacer cargo de ellos.

El sonido de Silver Apples se caracterizaba por una monotonía electrónica extraída de un extravagante aparato inventado por Coxe, como suma de varios osciladores apilados unos encima de otros. Mucho más rudimentario que el sintetizador, los sonidos se activaban mediante interruptores, modificándose su tono y textura mediante varios pedales. Lo llamó como su nombre de pila, Simeón.

Aquí podemos encontrar de los primeros ejemplos en mis referentes que se caracterizan por la repetición, el *loop* y la insistencia en melodías y ritmos que se te clavan en la cabeza hasta que consiguen apoderarse de ti, de algún modo conecta con lo que veíamos en el capítulo anterior en referencia a la música ritual y los estados alterados de conciencia.

2.3 Krautrock: Tangerine Dream, Kraftwerk, Harmonia, Neu!

El *krautrock*, también conocido como *kosmiche musik*, es una corriente de rock experimental que nace en Alemania Occidental a finales de los años 60. El término, originalmente despectivo *kraut* significa repollo en alemán y era uno de los apodos que se les dieron a los alemanes durante las guerras mundiales ya que un plato típico alemán es el repollo en salmuera o sea el *sauerkraut* más conocido como chucrut, se usa para referirse a una gran cantidad de artistas alemanes que habían sido influidos por géneros como el rock psicodélico, el rock progresivo, la música *avant-garde*, el *rhythm and blues* y el jazz, que utilizaban nuevas tecnologías y nuevas formas de usar las tecnologías de grabación, amplificación y mezcla musical, con nuevas estructuras formales. Surgió de una contracultura alemana que tras la segunda guerra mundial buscaban formar una identidad cultural para distanciarse de la influencia americana. Uno de sus referentes fue el compositor alemán Stockhausen¹⁶, primer músico moderno en devolverle la identidad a la música alemana. Las bandas de la escena tenían muchos estilos diferentes. Por ejemplo, **Tangerine Dream**, fueron pioneros en el *ambient* y el *space rock* utilizando secuenciadores y sintetizadores. Su formación sufrió diversas transformaciones y han grabado numerosos discos (más de veinte). Destacan en los comienzos *Alpha Centauri* (1971) o el directo de *Ricochet* (1975).

Kraftwerk sin embargo exploraron sonidos más industriales y electrónicos, convirtiéndose en una verdadera referencia. Tras sus primeros discos mas experimentales, aparece *Autobahn* (1974) con su canción de 22 minutos que rompió esquemas. El disco era un viaje hacia el sonido, su música como un guión de cine, y ese nombre, *autopista*, definiría perfectamente este tipo de música monótona, enigmática y cósmica. El *krautrock* siempre ha sido la música ideal para escuchar en la carretera.

¹⁶ Karlheinz Stockhausen (1928-2007) fue un compositor alemán ampliamente reconocido como uno de los mas destacado compositores de música contemporánea por sus innovaciones en música electroacústica, música aleatoria y composición seriada.

Con sus posteriores álbumes, *Radio-Activity* (1975) y *Trans-Europe Express* (1977) se fueron desviando hacia el pop electrónico. Estos dos álbumes fueron muy influyentes en la historia de la música pop, y hoy en día clásicos indiscutibles. Este año acudieron al Sonar 2013 de Barcelona como cabezas de cartel, ofreciendo un concierto con visuales en 3D que tuvo un gran éxito y acogida por el público.

Neu! es sin duda y bajo mi punto de vista el mejor grupo que surgió de toda esta oleada de cambio en Alemania. Estaba formado por Michael Rother a la guitarra y por Klaus Dinger a la batería. Les caracterizó algo que hoy en día vuelve a estar de moda, y es el *motorik*, un ritmo que consiste en ser constante y repetitivo, con melodías minimalistas y armoniosas. Grabaron en total tres discos. Los dos primeros *Neu!* (1972) y *Neu! 2* (1973) son la biblia de como hacer bailar con un ritmo constante de batería. Las puertas de la electrónica que estaba por venir. El grupo por diferencias de personalidades entre Michael y Klaus se disolvió durante un tiempo, en el cual Rother se juntó con otro grupo de la época, **Cluster**, y formó **Harmonia**. Un tiempo después se volvieron a juntar para grabar su tercer y último álbum, *Neu! 75* (1975), otra maravilla con una de las canciones más alucinantes de la historia del kraut llamada *E-Musik*.

2.4 Cold Wave: Iron Curtain

Acotar y crear una línea divisoria que delimite y separe la *minimal wave* del *cold wave* es una tarea ardua de paleontología musical y cultural. Aún siendo muy próximos en sus sonidos se pueden dar pequeñas pinceladas de ambos que nos permitan distinguirlos. Los dos movimientos de los que nos ocupamos son géneros de música electrónica que nacieron en los 80 a la luz de la explosión de nuevas músicas de finales de los 70 y 80 como el *synth pop*, *la new wave*, el *post-punk* en general y la *dark wave* en particular. Con mucha frecuencia la *cold wave* ha sido definida como una evolución de esta última, con la particularidad de que sólo se dio en el ámbito francófono europeo (Francia, Bélgica y Suiza francesa). Estos nuevos grupos estuvieron claramente influenciados por esa cierta oscuridad de grupos como **The Cure**, **Tuxedomoon** o **Joy Division**. Con guitarras y acordes disonantes, un ritmo lento y pesado y sobre todo un constante uso de sintetizadores, fueron muchos los grupos que nacieron bajo esta

etiqueta. En aquellas cajas de ritmos portátiles y sintetizadores se encuentra el punto en común del *minimal wave* con la *cold wave*. Detrás de estos sonidos se escondía una estética y filosofía particular: tanto en sus letras como en su música reposaban las influencias de corrientes como el *Constructivismo*, el *Futurismo* o un tinte existencialista muy acorde con sus oscuras melodías. El espíritu *Do It Yourself (DIY)* impregnaba este género en el que sus grupos grababan sus temas en estudios caseros, creaban sus propias portadas e incluso se hacían cargo de la propia distribución. Este amor por el DIY junto con lo experimental de su música fueron quizás las razones por las que no gozó del éxito del gran público a diferencia de su hermana mayor, la música *new wave*. Este género se expandió por toda Europa, además de Australia y América, si bien los tres países donde más creció fueron Francia, Bélgica y Alemania. Grupos como **Das Ding**, **Linear Movement**, **Circuit 7**, **Futurisk**, **Das Kabinette**, o los propios **Esplendor Geométrico** en España dieron forma a la *minimal wave*.

Este movimiento es muy extenso ya que surgieron muchos subgéneros dentro de una misma familia, sonido y estética relativamente parecidas. Es la oscuridad y penumbra de estos grupos lo que más ha influenciado en mi música, así como el instrumental y formato de hacer las canciones, con cajas de ritmos, secuenciadores y teclados mayormente. Esa visión cínica, destructiva y deprimente de la realidad como demuestran sus letras y sus melodías, se reproduce en la música actual porque se está volviendo a atravesar un época de crisis social e incertidumbre.

Un grupo emerge entre los demás por algún motivo desconocido para mí. Ellos son **Iron Curtain**, un grupo de *minimal wave* de Santa Barbara, California, quien tocó con regularidad en la escena *underground* de Los Ángeles. Su principal influencia musical fue **The Cure**, **OMD**, **Joy Division** y **Kraftwerk**, pero logran encontrar su propia identidad en este sonido nebuloso y *minimal*. El grupo, formado por Doug Norton, Carolyn, Michael y el líder Steven Fields, desapareció en la segunda mitad de los años 80. *Desertions* es un single de los más raros y cotizados hoy en día en el mercado. Monstruos del *minimal synth*, tiene varios hits como *The Condos* y *First Punk Wars*, una simple desnudez que está siempre presente, aunque tiene otros temas más

melodiosos y soñadores como *Telephone* o *Love Can Never Die*. Con Tarántulas Pentium estoy preparando una versión de su canción *Terror Story*.

2.5 Synth Punk: Suicide

Suicide es un dúo de *synth punk* formado por Alan Vega a las voces y Marin Rev con sintetizadores y caja de ritmos. Su primer disco epónimo, *Suicide* (1977) es considerado un clásico de culto. Formado a comienzos de los años 70 como un grupo convencional de rock, con guitarras, bajos y batería, en los que varios miembros del grupo fueron abandonando hasta quedar ellos dos. En la joven escena punk de Nueva York se ganaron la fama de hacer conciertos feroces y polémicos, que ocasionalmente acababan en disturbios y violencia.

Los riffs de teclado de Rev, simples e hipnóticos típicos con regusto a *rockabilly* son otra de las sólidas referencias que tengo a la hora de meter bucles en mis canciones. Generalmente utilizaba un desgastado órgano y una primitiva caja de ritmos. Por encima de sublime locura la voz de **Alan Vega** parecía Gene Vincent en comunión con un Elvis Presley en un estado mental totalmente alucinado. Sin embargo también eran un dúo *techno* (lustrados más tarde aparecerían **Soft Cell**, **Pet Shop Boys**, **Eyeless in Giza**, **Daf**, todos inspirados en Suicide, aunque con frutos muy distintos) y de singulares baladas, como demostraron en su segundo álbum, cuya portada es más fascinante que la del primero.

2.6 El *underground* experimental en España 1980-1985

Sucedió en pleno auge mediático de la movida madrileña. Ese “tú también puedes” que en España se despertó más tarde que en otros sitios debido al lastre político de casi cuarenta años de dictadura, tuvo un solo escaparate donde no cabían todos los protagonistas. Otros incluso prefirieron apartarse de los focos. A partir de 1980 comenzaban a surgir grupos a lo largo y ancho de toda la geografía española que captaron la esencia fundamental de fenómenos *underground* de otras zonas del planeta. La No Wave neoyorquina, la vanguardia pop de **The Residents**, las

posibilidades de la manipulación técnica o el after punk menos exhibicionista fueron asumidos con la imaginación, radicalidad, pasión y la libertad que dá el no tener que rendir cuentas a nadie.

Así nacieron grupos como **La fundación**, **429 Engaños**, **Klamm**, **New Buildings**, **Xeerox Clónicos**, **Neo Zelanda**, **Claustrofobia**, **Mar otra vez**, **La Gran Curva**, **Depósito Dental**, **La Caída de la casa Usher** o **Los Iniciados**. Todos estos grupos no son tan conocidos como la cara A de la Movida madrileña, pero sin duda dejan un legado histórico y un cambio fundamental sobre todo en el concepto más DIY de hacer las cosas. Construir una escena desde 0 y sin las facilidades que hoy en día existen con internet y otros recursos. Por aquel entonces conseguir discos era toda una hazaña. Así, las mañanas de domingo en el Rastro madrileño se convirtieron en obligados encuentros. Tenderos y clientes crearon unos canales espontáneos donde compartir la cultura musical más recóndita. Allí se gestó la nueva ola, desde el puesto que tenían **Nacho Canut**, y **Carlos Berlanga** y al que solían acudir Alaska y El Zurdo. Hablaban de asuntos como el look de **Los Ramones** o la importancia naif de **Vainica Doble**. Pero a pocos metros también se fraguaba la historia de “los raros”, esos que iban en busca de una casete grabada con el último disco de The Residents o Tuxedomoon. Generalmente la encontraban en el puesto callejero que la pareja fundadora de La Gran Curva montaba allí los domingos, un tenderete que hacía las funciones de revista de actualidad. Entonces a nadie se le hubiera ocurrido hablar de piratería. La única manera de defender una cultura comercializada a precios prohibitivos era combatirla con los medios que tenían a su disposición.

Es esta forma de “hacer música” en todos sus sentidos, no sólo tocar, sino generar una cultura, un espacio de inquietud e intercambio, la que más me interesa de esta etapa y grupos de gente, que más allá de tener proyectos muy interesantes, demostraron por primera vez en España que existían otra forma de hacer las cosas. Y creo que esa herencia es un valor muy importante en gente de mi generación. A mi alrededor, y en toda España, desde Galicia al País Vasco pasando por Madrid, Cataluña o Valencia veo colectivos, pequeños sellos, asociaciones y promotores que se unen para crear discos, salas de conciertos, fanzines, exposiciones, ediciones, etcétera, que generan una

contracultura en la sociedad actual totalmente necesaria: salvo contadas excepciones, los medios de comunicación convencionales están cada día más lejos del alcance de los artistas de verdad, y más cerca del *mainstream*. Así pues esta reacción es, en gran medida, una herencia recibida por toda esta gente que en los 80 empezaron a moverse en esa dirección.

Centrándome más en lo estrictamente musical, recibo influencias de otros grupos no tan “malditos”, más visibles en la esfera del pop electrónico de la época. El grupo referencia principal es **Aviador Dro**, liderado por **Servando Carballar**, es pionero en su género en España, siguiendo la estela de grupos como Devo principalmente, The Residents o Kraftwerk. Es remarcable decir que fundaron un sello discográfico independiente, el primero en España, llamado DRO (Discos Radioactivos Organizados), donde se graban muchos de los grupos españoles de la época. En 1983 editaron uno de sus discos fundamentales, *Síntesis: La Producción al poder* que contenía un doble LP llamados *Tesis y Antítesis* y un single. También incorporaba un librito, *Síntesis de la revolución dinámica* que recogía los manifiestos que contenían la ideología del grupo:

Somos el primer paso hacia el hombre máquina. Hay que asimilar el sentido sistematizado de la vida para poder ser feliz. El ser humano desaparecerá. Más aún, es necesario aniquilarlo para pasar a un estado maquinal. En este estado, no habrá libertad individual, únicamente existirá la libertad colectiva. Tampoco habrá problemas porque cada hombre-máquina estará debidamente programado y todos seremos felices.¹⁷

De tres de los miembros de Aviador Dro surgirá otro grupo que me interesa más por su sonido incómodo y áspero, más cercano a la música industrial: **Esplendor Geométrico**. Formado en 1980, el nombre está inspirado en un poema del escritor futurista italiano Filippo Tomasso Marinetti. En 1981 editan su primer single, *Necrosis en la Poya* y su posterior LP debut *El Acero del Partido*, en 1982.

¹⁷ CARBALLAR, Servando, web del grupo <<http://www.aviadordro.es>>, [consulta el 18 de julio de 2013).

El otro miembro de Aviator Dro, que no pertenecía a Esplendor Geométrico, el fundador Servando Carballar, forma **Los Iniciados**. Un grupo tan desconocido como influyente en el submundo de la “otra música underground”. En plena onda siniestra con el incipiente Techno Pop y el Post Punk se daban la mano en un extravagante caleidoscopio de mística, morbo y estética faraónica. Ellos son un grupo de performance, críptico, con referencias en sus trabajos a las culturas de medio-oriente, cuentos infantiles y dadaísmo. Siguiendo el ejemplo de The Residents la identidad de los miembros es desconocida, por lo menos era la idea inicial. Posteriormente se sabe que Juan Antonio Nieto, que provenía de **Alphaville**, y Marta Cervera formaron parte del mismo. Su primer concierto fue con **Agrimensor K** y los alicantinos **Todo Todo**. En 1982 graban un EP de 4 temas, *El cantor de Jazz*, y posteriormente el mismo año su primer LP *La Marca de Anubis*, todo en el sello DRO.

2.7 Las bandas sonoras de John Carpenter y Alan Howarth

En plena explosión del Synth Wave donde los sintetizadores y la música electrónica eran manejados por unos pocos privilegiados, aparece un fenómeno que hoy en día se ha transformado en música de culto: las bandas sonoras del cine de terror y ciencia ficción. Aunque existe un sinfín de referencias y películas, me voy a centrar en dos de los creadores que más conozco: John Carpenter y Alan Howarth.

El maestro de los sintetizadores Alan Howarth, de 64 años, fue en los años 80 socio de sonido de John Carpenter, componiendo la música de películas de culto como *1997: Rescate en Nueva York*, *Halloween II*, *Golpe en la pequeña China* y *Christine*, y creando efectos de sonido para éxitos de taquilla como *Poltergeist*, *En busca del arca perdida*, *Gremlins*, *Desafío total* y la saga cinematográfica de *Star Trek*. Compositor versátil y curioso, a lo largo de los años ha diseñado sistemas de sonido envolvente para parques temáticos y compañías de juegos de ordenador, grabado para documentales sobre la naturaleza y desarrollado técnicas para perfeccionar la música New Age. Sus sombrías bandas sonoras electrónicas, ricas en ambientes y texturas, han ejercido influencia en

grupos contemporáneos como **Umberto, Emeralds, Legowelt** y **Zombie Zombie**, con quienes Alan recientemente tocó en directo.

Por otro lado John Carpenter es un reconocido cineasta de ciencia ficción y terror de los años 70. Ha dirigido películas como *Asalto a la comisaría del distrito 7* (1976), *Halloween* (1978), *Rescate en Nueva York* (1981) o *Golpe en la Pequeña China* (1986). Como comenta Alan Howarth, Carpenter fue el que empezó a trabajar con sintetizadores en sus propias bandas sonoras. Pero él no estaba interesado en comprender por dentro el funcionamiento interno de los sintetizadores, así que su alianza con Howarth se convirtió en la combinación perfecta. Los dos componían, pero era Alan el que manejaba todo el aparataje.

“En términos de composición, para Carpenter menos es más. Recuerdo que cuando hicimos Rescate en Nueva York, él aportó influencias del rock al trabajo habitual con los sintetizadores. Sin embargo, cuando tuvimos que trabajar en el disco de la banda sonora, se giró hacia mí y me dijo: “¿Quieren hacer un disco con esto? ¿Crees que alguien lo va a querer escuchar?” [...] Otro factor clave es el enfoque minimalista. Temas simples que se repiten. Está perfectamente bien ser repetitivo y hacer que algo se limite a seguir adelante. Mientras que en disco eso no siempre es aceptable, los espectadores de una película reciben pistas de aquello que han oído antes –conocen el personaje o la situación y la música subraya la acción o el diálogo–, así que puedes construir un kit de temas que puedes utilizar una y otra vez.”¹⁸

2.8 Artistas contemporáneos

Para concluir con el listado de referentes musicales que incorporo a Tarántulas Pentium voy a mencionar rápidamente a una serie de artistas contemporáneos, los

¹⁸ MARTIN, Piers: *El sonido del miedo. Alan Howarth y las bandas sonoras de terror y ciencia ficción que definieron un género* [entrevista], *vice.com*, 2012-12-18 [consulta: 2013-06-12]. Disponible en: < <http://www.vice.com/es/read/el-sonido-del-miedo-0000218-v6n9>>

cuales conozco personalmente la mayoría, bien porque hemos compartido escenario, porque les hemos montado concierto en Valencia o porque han venido a tocar a la ciudad. La lista podría ser más larga pero he acotado un poco a los que más impacto me han causado.

Empezaremos por **Afrika Pseudobruitismus**, pseudónimo de Erik Hurtado Saura, joven artista polifacético de la España africana (Ceuta). Su música son hitos de espacial new age ectoplasmático y nueva electrónica de revisión psicodélica. Su trabajo es abundante ya que además de producir él mismo sus discos en casa, le han editado alguno de los más prestigiosos sellos contemporáneos como Phantasma Disques, Anthropophagic Tapes, Ailanthus Recordings, Sunup Recordings, Musagre o AMDISCS. La mayoría de su obra está editada en formato físico de casete, y sus discos se pueden escuchar en su Bandcamp. Su música es un ejercicio de perpetuación de anestésicos timbres y despliegues de retrofuturismos cósmicos para el collage surrealista, y la indagación y reinención dodecafonista a través de rayos láser, intrigas neónicas, drones y efusión. Y mediante sus artilugios semiartesanales, que van del *microkorg* al casiotone o al minisinte, y fundamentalmente, la redirección que de estos sonidos dispara desde la manipulación de pedales y *loops*, genera un discurso exuberante plagado de ondulantes e iridiscentes cromas tecnicolor.

<http://afrikapseudobruitismus1.bandcamp.com/>

Otro grupo, esta vez de Valencia, que vuelve al manejo de sintetizadores y al sonido más purista con reminiscencias a Tangerine Dream y toda la vanguardia alemana de los 70 son **Polígono Hindú Astral**. Formado por Joni Contencioso, (responsable del sello Burka For Everybody y componente de otros grandes grupos del *underground* valenciano como **Venerans**, **Antiguo Régimen**, **Caballo Trípode** o **Estrategia lo capto!**) y Julio del 44, miembro de **Roman Skirts** y Antiguo Régimen también. Electrónica analógica y minimalista realizada con mucho saber hacer. Hasta la fecha han editado un casete con cinco canciones a través del sello Burka For Everybody.

<http://poligonohinduastral.bandcamp.com/>

Seguiremos con el americano **Umberto**, alias Matt Hill, que practica una música que bebe directamente del italo-disco y de las bandas sonoras antes mencionadas de Alan Howarth y John Carpenter. La diferencia es que el realiza “bandas sonoras de películas que no existen”. Su segundo disco, *Prophecy of the Black Widow* (2011), es literalmente una banda sonora imaginaria, y cada canción hace referencia a una escena hipotética de la película. Un maestro de los ambientes, pero también del baile, sabiendo combinar la magia cinematográfica con ritmos pegadizos y oscuros. En Valencia hemos tenido la oportunidad de traerle a tocar dos veces y he compartido escenario con él en La Residencia. Los dos conciertos han sido memorables. Generalmente lleva unas proyecciones y máquina de humo en el escenario convirtiendo sus conciertos en una fiesta pagana de zombies y otros seres de terror nocturno. Tiene editados cinco LP y algunos maxis con sellos de la talla de Not Not Fun y Rock Action.

<http://umberto.bandcamp.com/>

The Dreams son un grupo francés, de París. Un dúo parisino provenientes de otros grupos como **Le grand triple Alliance** o **The Feeling of Love**. Un perfecto combinado entre post punk y el calor de la Polinesia. Música oscura y tropical, percusiones repetitivas e hipnóticas realizadas con cajas de ritmos programadas por el mismísimo diablo. Sus canciones están hechas para enfadar a los Dioses. A través de una mezcla de estilos que van desde el *ambient*, *dub*, *reggae*, *glue wave*, entre otros, logran una personalidad inquietante en su batidora del mal rollo. Y a pesar de que esconden un mundo embrujado beat en gran parte de su único LP, *Mórbido* (2012) su núcleo parece más bien un antiguo rito isleño. Tambores tribales, zumbidos nauseabundos, y sus afiladas melodías agudas de teclado. Una maravilla que me ha aportado muchas ideas para desarrollar mi música. Actualmente intento organizar un concierto del grupo en Valencia. El disco está editado por Kill Shaman Records, pero no es posible escucharlo en Internet, hay que adquirirlo ya que en Youtube sólo se pueden encontrar algunos cortes.

Volvemos a Estados Unidos para hablar de uno de los grupos que mejor ha sabido reciclar el revival *synth pop* de los años 80, y mezclarlo con el *post punk* y el *techno* con una personalidad y fuerza sorprendentes: **Led Er Est**. Creado a principios del 2007 por Samuel Klovenhoof y Shawn NoEQ, son un grupo de *cold wave* con mayúsculas. Residentes en Brooklyn pero originarios de Texas, empezaron como trío en 2007. Gracias a varios discos editados por Captured Tracks, Mannequin y Weird Records, se han convertido rápidamente en una de las bandas más representativas de la escena, ganando un gran número de seguidores alrededor del mundo. Su música eleva el *cold wave* al rango de himno y combina texturas industriales disonantes con estribillos pegadizos y bailables. Con *The Diver (2012)*, su último álbum editado por la influyente discográfica Sacred Bones, Led Er Est nos ha regalado su trabajo más intrigante y maduro hasta la fecha, que añade un elemento orgánico y cálido al propio de este género. Hace unos meses presentaron su disco en Valencia y tuve la oportunidad de telonearles con Tarántulas Pentium. Al líder del grupo, Samuel Klovenhoof le entusiasmó mi propuesta y estamos en contacto para intentar editar algo conjuntamente.

Siguiendo por tierras americanas, vamos a hablar ahora de los **Bitchin Bajas**. Es el proyecto en solitario de Cooper Crane, guitarrista y teclista de uno de los mejores grupos de rock espacial con mala leche, Cave, que aquí se arranca por su lado para entregar un homenaje al Kraut más cósmico. Melodías analógicas, meditativas, arpegios en *loop* y valles de calma tonal que le emparentan directamente con la obra de **Emeralds**, así como con pioneros del pasado como **Harmonia**, **Edgar Froese** o **Cluster**. Tras haber publicado 2 LP además de splits con **Moon Duo** y **Faceplant**, Bitchin Bajas publica ahora *Vibraquatic*, una colección de vídeos a cargo de la artista Olivia Wyatt para los que Bitchin' Bajas ha puesto banda sonora. Estuvieron tocando hace un año en Valencia, en La Clínica Mundana, y su directo fue un auténtico viaje sideral. Registramos ese concierto en audio y en este enlace se puede escuchar en su totalidad:

<https://soundcloud.com/la-c-pula-del-trueno/bitchin-bajas-live-in-la>

Volvemos al terreno patrio. Hablaremos de un caso singular, un chico asturiano afincado en Barcelona, su nombre es **Diego García**, y trabaja integralmente con moduladores, algunos fabricados por él mismo, sintetizadores y cajas de ritmo analógicas. Es una rareza de música que editó una demo maravillosa en 2008, y posteriormente editó su primer 10'', *Estela Discoidea* (2012), de la mano de Sonido Muchacho, sello con el que también he editado dos de mis proyectos musicales paralelos a este, Siesta! y Tucán. Pero volvamos a Diego García: ¿qué es lo que hace especial a este muchacho? Muy sencillo: un cóctel de ritmos y melodías con reminiscencias a antiguos dioses y a modernas discotecas yeyé; un paseo psicotrónico campestre, guateque imaginario donde uno baila entre lo pagano y lo sabrosón. Electrónica caducada y folclore de pueblo. Una rareza del subsuelo musical español. En su bandcamp se pueden escuchar sus canciones:

<http://diego-garcia.bandcamp.com/>

Hay muchas más referencias de gente que está desarrollando proyectos más que interesantes en la actualidad, pero se hace necesario acotar, por eso finalizo con un músico incómodo. Un artista plástico que relaciona el conjunto de su obra hacia el paganismo, las religiones y sociedades antiguas, el ocultismo y toda la simbología que nos sirve para interpretar el mundo. Este es **Coàgul**, pseudónimo de Marc O'Callaghan, catalán estudiante de Bellas Artes que define así su cosmología artística:

COÀGUL és la plataforma aural que utilitzo per a "acumular" (coagular) determinades energies en el punt espacial concret en el que aquesta plataforma es manifesti, ja sigui en els propis concerts o en el lloc on hi siguin reproduïdes les gravacions. Això és dut a terme a partir de la sobrecàrrega de sons sintètics distorsionats, formant una massa sònica hipnòtica i repetitiva. Mitjançant altres recursos com càntics, crits, o floritures industrials que insinuen subtils harmonies implícites en el propi soroll, per sobre d'aquesta massa es va construint i buscant un cert clímax

*que invoqui l'energia que aquell coàgul en concret tingui l'objectiu de materialitzar.*¹⁹

Como se puede observar tiene muy clara su propuesta: se enmarca dentro del sonido *noise* e industrial, pero con ciertos detalles como su actitud en los directos, los gritos y las consignas que contrastan con ese mantra de dolor y desesperación apocalíptica. Con un envoltorio extremo y lleno de histeria y violencia, la realidad de Coàgul nos muestra un espíritu positivista, una unión de diversos conceptos con un fin único: hágase la luz. En palabras del propio artista, busca la catarsis constructiva. Tiene la intención de reunir lo que está disgregado, concentrar lo disperso, reencontrar lo perdido, reconstruir lo destruido, pero sobre todo, coagular lo disuelto. Tuve la oportunidad de tocar con él en Barcelona, en *Luchador Records*, una tienda de discos ya desaparecida. Nos conocíamos por tener amigos comunes, él vino a verme a un concierto a Valencia y le gustó mi propuesta, así que organizamos este evento en Barcelona. Yo no había tenido la oportunidad de verle en directo y es una verdadera apisonadora de la percepción cósmica y del inframundo que se esconde detrás de cada destello de luz. En breve saldrá a la luz su primer LP en vinilo de 12" llamado *Magia Roja*. Este año participó en el festival del Sónar de Barcelona, uno de los escaparates internacionales más importantes de música experimental y electrónica.

3. Proceso Creativo

La creación musical puede abordarse de muchas formas y desde muchas perspectivas en función del objetivo que persigas. Hay variables muy específicas que van a dirigir el proceso por un camino u por otro: tocar solo o tocar acompañado de más personas es el primero, y la elección de los instrumentos con los que interactuar es el segundo.

19 GERARD, Llopart: *Especial Sónar 2013: Entrevista a Coàgul* [entrevista], slithersmusiczine.com, 2013-06-04 [consulta: 2013-07-02]. Disponible en: <<http://www.slithersmusiczine.com/especiales/sonar-2013/5313-especial-sonar-2013-entrevista-a-coagul>>

En mi proceso personal vengo desde hace unos años tocando con diferentes grupos. Dos de esos proyectos han sido editados, están actualmente en el mercado y en activo. Esos dos proyectos son **Tucán** y **SIESTA!**. En estos dos proyectos la creación se realiza de manera conjunta, utilizando diversos métodos, pero siempre en constante comunicación con el resto de miembros de la banda, lo que genera unos resultados quizás más ricos, o con otros matices que cuando se afronta la composición en solitario. Aunque las experiencias anteriores comentadas me han llevado a querer crear sonidos en solitario, sin tener que pactar con nadie, pudiendo dar rienda suelta a un imaginario más personal que me permita alcanzar otros objetivos, para poder comprender el sonido actual de mi proyecto creo pertinente comentar las principales características de estos trabajos y visitar estas páginas web donde se puede escuchar y descargar gratuitamente la música de SIESTA! y Tucán.

SIESTA! es el primer proyecto serio que llevé a cabo hace ya tres años. Es una propuesta muy ecléctica, donde se mezclan diversos sonidos e influencias, desde la música electrónica, a la psicodélica pasando por el punk y el rock. Somos dos miembros quienes tocamos todos los instrumentos, incluyendo la batería. Esto nos da una particularidad, y es que en directo tenemos una batería entre los dos sets que compartimos y tocamos juntos. También empezamos a jugar con la pieza clave que desarrollo en Tarántulas Pentium, un pedal de *loops* que graba y dispara sonidos en directo, lo que permite que dos personas consigamos hacer sonar simultáneamente varios sonidos. Es aquí donde fui haciendo acopio de casi todo el material que utilizo para tocar en solitario. También me permitió adquirir destreza, ya que tardamos tres años desde que comenzamos a tocar en el local hasta que nos metimos en estudio a grabar un disco y por el camino hay muchas horas de ensayos y conciertos. El disco, llamado *Terroruterino* (2013), fue coeditado en vinilo y CD por tres sellos: Sonido Muchacho, Giradiscos y La Cúpula del Trueno.

<http://siestaeslafiesta.bandcamp.com/>

Tucán es un grupo que surgió posteriormente a SIESTA!. Es quizás un grupo más al uso, debido a que somos un trío (batería, guitarrista/bajista y yo tocando teclados y

sintetizadores). La música que hacemos se podría definir como punk electrónica, con diversos pasajes donde cabe un poco de todo. El año pasado realizamos una gira estatal y primero editamos un EP en formato de casete por el sello catalán Boston Pizza Records, y posteriormente un LP en vinilo de 12" por el sello madrileño Sonido Muchacho.

<http://tucan.bandcamp.com/>

Estos son los dos principales referentes de mi proceso creativo personal. Son los proyectos que me acercaron al mundo profesional de la música, tanto a la creación sonora como el recorrido de salas, la puesta en escena y la grabación en estudio.

3.1 Recopilación de equipo: juguetes, instrumentos, pedales y amplificadores

El origen de mi afición a la música se sitúa en el conservatorio de La Vall d'Uixó a mis 8 años donde comencé a estudiar solfeo y piano. En segundo de grado medio (es decir, 6 años después) abandoné el conservatorio aterrado del tiempo que suponía estudiar de forma profesional interpretación al piano. A mis catorce años fui feliz y me apunté al equipo de fútbol del pueblo. Quizás ahora me arrepiento de esa decisión y es cierto que esos años de aprendizaje me dejaron una base musical que tiempo después pude retomar, eso sí para hacer otro tipo de música, con otras intenciones. Es por este motivo que siempre me ha sido fácil tocar instrumentos con teclas, y ese es mi rol y mi instrumento principal en todos los proyectos musicales que participo.

En general el equipo que tengas muchas veces es directamente proporcional al que uno pueda permitirse. Pero creo que también es un trayecto que se realiza a lo largo de una carrera musical. No obstante mi equipo combina algunos teclados más profesionales con otros que se podrían casi considerar como juguetes para niños. A continuación procedo a describir el equipo que utilizo, poniendo una foto y una breve explicación, dividiendo en cuatro elementos diferentes el equipo en función de sus características: instrumentos, mesa de mezcla, pedales, amplificadores. Remarcar que

todos mis instrumentos son eléctricos, es decir, no existe ningún elemento acústico en mi equipo.

Instrumentos electrónicos: Generan una señal que produce sonido.

ROLAND VK8

Fig. 1



El Roland VK-8 es un teclado electrónico introducido en 1997, que simula el sonido de un órgano Hammond electromecánico. Al igual que otros instrumentos musicales electrónicos que emulan el sonido de los órganos basados en ruedas tonales electromecánicas anteriormente fabricados por Hammond, el VK-8 se refiere como un órgano *clonewheel*. Dado que el transporte de los pesados órganos Hammond electromecánicos en actuaciones era engorroso, hubo una fuerte demanda entre los músicos de recrear el sonido Hammond en un instrumento menos pesado. El perfeccionamiento de las emulaciones Hammond finalmente condujo al desarrollo de instrumentos de teclado electrónicos relativamente ligeros. El instrumento tiene nueve tiradores armónicos para que el organista pueda controlar el volumen de diferentes matices. El instrumento también ofrece *vibrato*, *chorus*, *reverb* y efectos y un pomo de saturación, lo que añade amplificador de tubo simulado "gruñido". Al igual que con la mayoría de los teclados emulador *clonewheel*, las barras de tracción se colocan a la izquierda del teclado.

Este es el teclado principal que utilizo en todas las canciones. Es el que mejor calidad de sonido tiene, y es de un tamaño considerable lo que facilita su utilización. A parte del típico sonido de órgano Hammond, tiene 8 *presets* muy interesantes, donde puedes encontrar sonido de piano, *electric piano 1*, *electric piano 2*, *strings*, *jazz scat*,

choir, synth y *brass*. Los sonidos de cuerdas o de coro los utilizo en varias canciones como colchones o atmósferas de fondo.

YAMAHA PORTASOUND PSS-140

Fig. 2



Teclado electrónico de principios de los años 90. Posee un banco de sonidos con 100 diferentes texturas, desde vientos, cuerdas, sintetizadores y diferentes percusiones. Todos tienen un sonido electrónico bastante primigenio y elemental, pero con unos resultados al amplificarlo por un buen equipo sorprendentes. A la derecha tiene un *pad* con 5 tipos diferentes de ruidos de batería. Luego posee otros elementos como 10 ritmos pregrabados o acompañamientos automáticos. Se le podría considerar un piano para principiantes, niños y gente sin experiencia. La canción de “Carne” está construida alrededor de este instrumento. Su sonido de órgano *vintage* número 87 es el que utilizo para las melodías, y su *patch* derecho de batería para generar los ritmos.

CASIO SA-10

Fig. 3



Otro teclado electrónico de principios de los años 90. Este es más pequeño todavía, y reúne unas características muy similares al Yamaha pss-140. Tiene un banco con 100 sonidos emulados con todo tipo de texturas. La diferencia con el anterior es que algunos sonidos del Casio no los posee el Yamaha, y dan mucho juego.

YAMAHA SHS-10 KEYTAR

Fig. 4



Los Keytar no dejan de ser teclados electrónicos como el resto. Lo que los caracteriza es que se pueden tocar como si fueran una guitarra. Llevan correa y su diseño permite colgártelo al cuerpo y tocarlo de pié. Este instrumento se popularizó mucho en los años 80 con la explosión del techno-pop. Este en concreto es un modelo más moderno, también de los años 90. Además del característico banco de sonidos que tienen todos los teclados electrónicos, este tiene algunas características interesantes como un octavador que te permite cambiar la tonalidad de las escalas, y en el mástil tres botones con efectos: *sustain*, *portamento* y *vibrato*. Además en la punta del mástil tiene una rueda de *pitch*, pudiendo hacer oscilar la nota que toques medio tono por arriba o por abajo. Este instrumento lo utilizo en la canción de *No más Fé* para crear el sonido de bajo que modula repetidamente durante todo el tema. También con el sonido del *portamento* y una nota aguda toco parte del estribillo. Genera un sonido fantasmagórico, entre una película de ciencia ficción de serie B y una nave espacial aterrizando.

YAMAHA DD-20

Fig. 5



Este aparato es una batería electrónica también bastante amateur. Es de la segunda mitad de los años 90, y está entre el juguete para niños y el recurso del músico no profesional. Sus características son muy sencillas. Tiene 4 *pads*

programables y en cada *pad* puedes seleccionar hasta 40 sonidos diferentes, diferentes percusiones, y algunos *samplers* como ruidos de animales, cristales rotos, voces humanas, alarmas etc. Posee una base de datos con 100 ritmos programados, a los cuales les puedes variar el tempo, y algunos pequeños efectos como un *echo*, *delay* y *flanger*. Generalmente utilizo el sonido numero 0 de bombo, y el sonido numero 5 de caja para programar ritmos. Luego el ritmo 45 es el que utilizo en *No más Fé* o el 32 en *Víctima del mainstream*. El bombo y la caja con *flanger* lo utilizo en *Jesucristo Lanzallamas*. Una herramienta sencilla y efectiva, pero que dista mucho de las cajas de ritmos profesionales, o de las buenas baterías electrónicas.

GUITARRA ELÉCTRICA PARA NIÑOS

Fig. 6



Esta guitarrita es la que utiliza mi compañero, Pepe Ábalos, en SIESTA!. Está fabricada para que la pueda tocar un niño pequeño. Debido a sus dimensiones es muy cómoda si tienes que utilizar más instrumentos a la vez. Es por este motivo, y por mi inexperiencia a la hora de tocar instrumentos de cuerda, que me resultó tentador utilizarla para hacer algunas melodías empleando una sola cuerda. La conecto a un pedal de distorsión para que su ruido sea más potente y se sostenga más tiempo en el aire, así con pocas notas ya gana cuerpo. La utilizo en la melodía del estribillo de *Jesucristo Lanzallamas* y en la melodía de *Víctima del Mainstream*.

Mesa de mezclas: es un dispositivo electrónico al cual se conectan diversos elementos emisores de audio, tales como micrófonos, entradas de línea, *samplers*, sintetizadores, giradiscos de vinilos, reproductores de CD, reproductores de cintas, etc. Una vez que las señales sonoras entran en la mesa estas pueden ser procesadas y tratadas de diversos modos para dar como resultado de salida una mezcla de audio, mono,

multicanal o estéreo. El procesado habitual de las mesas de mezclas incluye la variación del nivel sonoro de cada entrada, ecualización, efectos de envío, efectos de inserción, panorámica (para los canales mono) y balance (para los canales estéreo).

BERINGHER XENYX 1202FX

Fig. 7



Esta mesa de mezclas es donde van conectados todos los instrumentos. La mesa lanza una señal de salida con la mezcla de todos los instrumentos, que pasa por el pedal de *loops* y de ahí la señal ya va hasta el amplificador. Esta es una mesa modesta y pequeña, pero suficiente para mi propuesta. Tiene 4 canales estéreo con entrada de canon para voces, y luego otros 4 canales mono más. En total puedo conectar 8 elementos pero entre la voz y mis 5 instrumentos utilizo 6 canales. Una de las características de esta mesa es que tiene efectos: *reverb*, *delay*, modulación, pitch y multiefectos combinado y generalmente utilizo el *reverb* y el *delay*. El *delay*, que utilizo mucho para la voz, es un efecto que genera una serie de repeticiones, y en función del tipo de *delay* repite más o menos veces la señal enviada, y más rápido o más corto. En este tipo de mesas, los efectos son prediseñados, es decir que por ejemplo con el *reverb* tengo 20 tipos, pero no puedo modificarlos, cosa que se puede hacer con un pedal específico de este efecto. A parte de la voz, utilizo el *reverb* para las baterías del *patch* del teclado Yamaha PSS140 en la canción de *No puede ser*, o *delay* con la misma batería en *Carne*.

Pedales: Distorsionan y modifican la señal para modular dicho sonido. También graban sonidos, los almacenan y los disparan.

BOSS RC-20 LOOPER

Fig. 8



Este pedal es el hermano mediano de la gama de *loopers* de BOSS. Un pedal de *loops* básicamente lo que tiene son 11 pistas (*phrase select*) donde se puede almacenar o grabar cualquier sonido que le llegue, para luego reproducirlo cuando se desee. Se pueden guardar en pistas para reproducirlos posteriormente en directo sin tocarlo o dispararlo directamente, pero también para tocar en directo y que continúe sonando pudiendo así cambiar de instrumento o de acción. Es una herramienta que libera mucho y permite crear casi cualquier tipo de canciones si tienes paciencia y cierta habilidad. Esto es un elemento básico, esencial e insustituible en la música que realizo. Al ser sólo una persona necesito este aparato para ir grabando sonidos, acumularlos, pararlos y lanzarlos cuando sea conveniente, generando así una pequeña coreografía que me permite crear canciones con diferentes instrumentos y sonidos sin tener que tocarlos todos a la vez. Tiene una entrada para voz, otra para instrumento y una salida que va directa al amplificador. Es decir, que aquí le llegan todos los sonidos que están sonando desde la mesa, los graba a mi antojo y los emite por el amplificador. Comentar que tiene un *overdub* prácticamente infinito, lo que significa que puedo ir acumulando capas de sonido unas encima de otras prácticamente hasta que no se entienda nada.

DIGITECH DIGIDELAY

Fig. 9



Este es un pedal de Delay. Co funcionamiento sencillo se dedica a repetir el sonido que llega. Luego con los osciladores puedes variar esa repetición. A la izquierda puedes modificar el nivel, es decir la intensidad con la que se repite, de forma que el sonido repetido sea más flojo o más fuerte que el original. Luego puedes elegir en *repeats* el número de veces que quieres que se repita, que puede ser desde uno a infinito. En *time* puedes elegir la velocidad con la que se suceden esas repeticiones y en *mode* puedes elegir diferentes tipos de delay, aunque siempre dentro de unos parámetros muy similares. Esto lo sitúo entre el instrumento y la mesa de mezclas. De momento al tener ya *delay* en la mesa lo utilizo poco: en la canción de *Carne* hay un sonido muy estridente, como de unos latigazos metálicos, que hago con el sonido 79 del Casio SA-10 y este *delay* con pocas repeticiones pero muy rápidas, de forma que se genera como una ráfaga corta de ruido.

BOSS DS 1

Fig. 10



Este pedal de distorsión sea probablemente el más barato del mercado pero con el Roland VK8 produce un rugido que me gusta mucho. Quizás sonaría mejor con uno más caro o más “bueno”. Más allá de la calidad, lo importante es alcanzar una textura sonora que resulte satisfactoria. Se dice que dicho sonido de guitarras distorsionadas empezó a popularizarse por parte de Kinks. Otros lo atribuyen a The Who debido al sonido roto producido por sus destrozados amplificadores tras los golpes que les proporcionaban en el escenario. En cualquier caso, dicho efecto sonoro ha perdurado y enriquecido enormemente la música eléctrica de nuestros días. Los primeros amplificadores que se conocían entonces eran de válvulas o tubos de vacío, la tecnología de amplificación electrónica desarrollada entonces, los primeros sonidos *overdrive* se produjeron con dichos aparatos. Dicha distorsión se producía por una sobreamplificación o saturación de la corriente de salida de la misma. Más tarde, con la llegada de los transistores de estado sólido, los amplificadores pasaron a construirse con dichos elementos que permitían hacerlos más compactos, ligeros y con más rendimiento. Pero los oídos de músicos empezaron a añorar el cálido y rico sonido que conocían de las viejas válvulas.

Con el paso del tiempo empezaron a revalorizarse dichos elementos y varios fabricantes de amplificadores o bien específicos de pedales de efectos, buscaron cómo imitar dicho sonido solamente con transistores. El porqué de esta diferencia debemos buscarla en la forma en que se transforma una señal senoidal tras el paso por una etapa bien de válvulas o transistores sobresaturada.

Amplificadores: Son un dispositivo que mediante la utilización de energía magnifican la amplitud de un fenómeno. En este caso convierten la señal de audio que les llega en sonido.

SINMARC B-3200

Fig. 11



El amplificador que utilizo es un Sinmarc R-3400 a válvulas de mediados de los años 70. Sinmarc es una marca española, de fabricación en Barcelona, empresa que hace ya tiempo dejó de existir. Pero por aquel entonces fabricaban unos amplificadores de forma artesanal, con una tecnología sencilla pero eficaz, fácil de reparar, con un sonido muy potente y calidez. Hoy en día los amplificadores de válvulas son más buscados que los de transistores (electrónicos). Tienen más potencia y calidez. Las válvulas termoiónicas constituyen uno de los primeros dispositivos electrónicos “activos” de los que dispuso la humanidad, y sirvieron durante décadas para el desarrollo de equipo de control, de audio e incluso ordenadores. Una de las características más llamativas del funcionamiento de una válvula es su temperatura, dado que solo es capaz de funcionar cuando los electrones vuelan de uno de sus electrodos a otro (cátodo hacia ánodo), se necesita de un filamento que eleve la temperatura del cátodo y facilite la emisión termoiónica. Todos funcionan a temperaturas superiores a los 100°C. Ese filamento, no muy diferente al que poseen las lámparas eléctricas incandescentes, es el

responsable de que veamos a las válvulas iluminadas débilmente cuando está en funcionamiento.

Existen al menos cuatro tipos de válvulas que se utilizan normalmente en los amplificadores de audio. Según el número de componentes internos que las componen, sin contar el siempre presente filamento, tenemos las de tipo “diodo” (dos componentes), los tríodos (tres), tetrodos (cuatro), y pentodos (con cinco componentes). Sin importar el tipo de válvula que sea, posee un ánodo y un cátodo que rodea el filamento, del que se desprenden los electrones. En el caso de las que poseen más elementos, estos se conocen como “grillas” y su función dentro del canal conductor de electrones es controlar a voluntad esta emisión cátodo-ánodo de acuerdo al diseño del circuito. Aquí se incorpora el concepto de la amplificación: mediante una pequeña señal de control en una grilla que se interpone en el camino electrónico, podemos obtener grandes variaciones de corriente a la salida (en el ánodo, material receptor de los electrones).

PANTALLA 4x10

Fig. 12



Por último el amplificador se conecta a una “pantalla”. Es una caja con conos que pueden variar de tamaño. En función de su tamaño reciben un número mayor o menor, los hay de 10, 12, 15, 20...etc. Cuanto más grande el número más grande es el cono y más grave y gordo es el sonido.

Esto es prácticamente la base del equipo que utilizo para hacer música. A veces entran o salen elementos o pedales, pero este es el equipo titular. Tengo un equipo que se podría definir como atípico, ya que mezclo instrumentos Hi Fi con instrumentos Lo Fi, en su gran mayoría teclados, y todo eso lo proceso por un amplificador de válvulas y una pantalla que en realidad es de bajo y tiene mucha potencia. Un teclado de juguete amplificado así suena atronador y a la vez se podría considerar que el sonido no es limpio o “bueno”. No obstante este sonido me caracteriza y pienso seguir trabajándolo. Decir que el equipo en la vida de un músico es una constante moneda de cambio y se va modificando. Actualmente me gustaría conseguir un sintetizador analógico, una caja de ritmos *vintage*, pedales para la voz exclusivamente o un secuenciador. Poco a poco uno va transformando su set, y eso cambia radicalmente la forma de afrontar la creación y los propios resultados, lo cual es alentador. Siempre hay nuevos retos y experimentos por hacer.

3.2 Modus Operandi. El azar, el juego y el delirio.

Hay tres piedras angulares que podrían definir ese camino recorrido desde la idea hasta la pieza en mi obra. Son tres conceptos que entroncan mi manera de enfrentarme al sonido, a sus herramientas y sus resultados. Estas son el azar, el juego y el delirio.

Hoy en día, en el ámbito de la ciencia, continúa el debate sobre el hecho de si el azar es producto de nuestra ignorancia o, si por el contrario, es un derecho propio de la naturaleza. Sin embargo, cada vez son más los que entienden el azar como concepto complementario del conocimiento humano y aliado del determinismo. Así, de la misma manera que el científico, también los artistas debemos pactar con el azar.

Además de las analogías que se establecen entre el proceso creativo y la ciencia o la filosofía, éste se relaciona con otra importante actividad humana. Me refiero al juego. Las palabras del pintor David Hockney evidencian el estrecho y necesario vínculo entre arte y juego: *“Creo que ninguna actividad humana puede desarrollarse si carece de una vertiente lúdica”*.

Entre las características del juego, se destaca la importancia fundamental del elemento de tensión. La tensión, como azar, supone un tender hacia la resolución. Durante el desarrollo del juego, el jugador utiliza todas sus facultades en el intento de superar dicha incertidumbre. De manera que el azar tiene que estar presente durante toda la acción y por ello la resolución de la misma es siempre una incógnita. En los procesos artísticos sucede algo similar. De hecho será la misma incertidumbre la que propiciará características comunes del arte y el juego como la libertad, el placer y el delirio.

Etimológicamente el delirio viene del término latino “de-lirare” que significa salir del surco al labrar la tierra. La palabra ha evolucionado para significar la creencia que "se sale" de la norma establecida por el grupo de pertenencia social. En el lenguaje diario, describe una creencia que es falsa, extravagante o derivada de un engaño. En psiquiatría, la definición es necesariamente más precisa e implica que la creencia es patológica (el resultado de una enfermedad o proceso de una enfermedad). Como patología, es distinta de una creencia basada en información falsa o incompleta o de ciertos efectos de la percepción que son llamados, más precisamente, aprecepción o ilusión.

En ese proceso entre el azar y el juego es cuando se produce, en mi caso, esa “desviación del surco al labrar la tierra”, ese hallazgo momentáneo, único y maravilloso, en el cual se concentra todo el potencial creativo. Es mediante el trance sonoro, producido por horas de experimentación, improvisación y algunas sustancias que alcanzo el punto más alto, onanista y satisfactorio en mi creación musical. Luego, de esta experiencia, se extraen conclusiones, ideas, que posteriormente pasan por un segundo filtro, más racional, menos visceral, en el cual se reflexiona y se ordenan los resultados para posteriormente poder reproducirlos, mostrarlos al público. Mi quehacer artístico no se limita a improvisar para el público (solo en ocasiones), sino utilizar esas sesiones de improvisación (azar + juego + delirio) para reunir material a partir del cual trabajar más racionalmente.

Pero es en la tesitura del caos, donde verdaderamente encuentro mi propia fuerza motriz creadora. Y es tan arbitraria y a la vez tan concreta, que no puedo más que sorprenderme cada vez que algo ocurre, y sobre todo disfrutarlo.

El azar es una parte tan fundamental del proceso creativo, que cuando no aparece se provoca y que de esta manera, se convierte en un derecho del artista del mismo modo que lo es de la naturaleza. Como en el juego, cuando se conoce el resultado, el proceso creativo también deja de interesar, de divertir. La tensión debe prolongarse hasta el final. Y esto se aplica de igual modo a la vida: la felicidad es aquello que no es seguro, que no llega a cumplirse. La felicidad en la vida es el azar en el arte. Y precisamente es este azar el que nos hace humanos.

3.3 Las piezas sonoras

Una vez invertido ese tiempo en experimentar en el local, jugar con los aparatos y dejarse llevar, realizo una grabación casera para poder escucharla en casa y sacar ciertas conclusiones. Estas conclusiones me llevan a volver al local una segunda jornada donde ya voy separando las ideas por piezas o canciones. Pulo ciertos detalles y las vuelvo a grabar con un formato y una estructura mas definitiva. Éste es el material que posteriormente publicaré en internet y que divido en la propia web como ensayos. Cada jornada que voy al local corresponde a un ensayo. De esta forma tengo ensayo uno, ensayo dos, ensayo tres, ensayo cuatro y ensayo cinco. Las canciones de cada ensayo están todas sacadas en un día. Y grabadas en una segunda jornada.

Se puede apreciar una evolución desde el ensayo uno al ensayo cinco. Han pasado meses entre uno y otro. En medio he realizado conciertos, a veces he actualizado mi equipo. En el último ensayo, el cinco, se puede apreciar como he empezado a incluir la guitarra como instrumento por primera vez, y de forma precaria. Igual que en el ensayo uno quedan registrados muchos errores, tanto de ejecución como de estructuras, quedándose algunas canciones muy largas, otras mal tocadas. Pero así es

como mejor queda plasmada la evolución sonora que he ido atravesando a lo largo de estos dos años.

A partir del ensayo tres las canciones empiezan a ser más redondas y las estructuras funcionan mejor. Para los conciertos realizo una selección de los temas que más me gustan y los interpreto en directo. Para la grabación que realizaré este año de mi primer LP en estudio, haré una selección de estas canciones para formar un álbum, esta vez con un sonido profesional, y lo editaré en formato físico.

A continuación voy a enumerar las canciones que pertenecen a cada ensayo, junto a la portada original de cada uno, y un breve comentario. Debajo de la portada adjunto un link donde se pueden escuchar. No descarto en un futuro editar alguna maqueta en cassette, con un sonido mas Lo-Fi con estas grabaciones.

Ensayo uno

Fig. 13



<http://tarantulaspentium.bandcamp.com/album/ensayo-uno>

1. *Caspa Calipso*
2. *El cosmonauta del pueblo*
3. *Héroe*
4. *El canto del cisne*
5. *Imagínate un mundo como ayer en el que ningún humano tuviera que pedir ayuda*

Esta fue la primera vez que me enfrentaba solo al pedal de *loops*, sin tener que tocar junto a nadie más. Explicar que la música se construye como repetición. El pedal va acumulando estructuras y frases, que se reproducen constantemente. Puedes grabar más, o borrar las que tienes y tocar cosas nuevas. Básicamente ese el funcionamiento compositivo que empleo. Este ensayo se puede apreciar claramente como voy probando cosas, hay un ensayo error registrado evidente.

De hecho la segunda canción, *El cosmonauta del pueblo* dura 15'28". Pese a que la música que hago se base en la repetición y el trance que este produce, el resultado final de esta misma canción trabajada mas allá del primer ensayo tendría una duración menor. Es por el minuto 9' aproximadamente cuando empiezo a cantar y probar diferentes voces y letras. En la última canción, *Imagínate un mundo como ayer en el que ningún humano tuviera que pedir ayuda*, se puede ver claramente como se construye la canción en directo durante 14 minutos, especialmente la batería que durante 2 minutos va cambiando hasta encontrar un ritmo satisfactorio y grabarlo. En el siguiente ensayo se podrá comprobar que las grabaciones están realizadas de forma mas completa, con estructuras mas cortas y terminadas.

Ensayo dos

Fig. 14



<http://tarantulaspentium.bandcamp.com/album/ensayo-dos>

1. *No puede ser*
2. *Patética*
3. *Arrebatado*
4. *El secreto*

5. *Demacrantor Dance*
6. *Johnny Guitar*
7. *Siempre la tienes*
8. *Héroe #2*
9. *Kurnugui*

De este ensayo ya salieron canciones con las que actualmente estoy trabajando, como por ejemplo la primera, *No puede ser*, que la toco siempre en los directos y pasará a formar parte de mi primer LP o *Patética* que pasó a convertirse en una canción de SIESTA! que grabamos en nuestro disco debut. Dejo aquí un enlace de la nueva versión:

<http://siestaeslafiesta.bandcamp.com/track/pat-tica>

Otro elemento significativo es la irrupción de lo cinematográfico en algunas canciones. *Arrebatado* es un collage sonoro que realizo grabando en casete diálogos de la película de arrebatado, y luego reproduzco por el amplificador mientras toco música encima y programo un ritmo. Esta es la pieza sonora que me llevó a realizar durante el curso a través de tres asignaturas del máster (Lenguaje de Video, Narrativa Audiovisual: Taller experimental, Efectos Visuales) el video-collage que presento como obra videográfica en esta tesis. Luego la canción de *Johnny Guitar* grabo con un casete también un diálogo de la película con el mismo nombre de Nicholas Ray e intervengo encima con música acentuando el reencuentro entre Johnny Logan y Vienna, una exultante Joan Crawford. Dos amantes que tras muchos años se reencuentran en un momento decadente de sus vidas, que les ha revestido con una coraza de orgullo y dolor que no tardará en romperse por amor. Una de las mejores escenas y películas de la historia del cine. A partir de este ensayo las referencias cinematográficas serán constantes, hasta el punto de decidir empezar a trabajar con vídeo para la propuesta en directo.

Otras cosas que remarcar es que la canción numero 8, "Héroe #2" es una nueva versión de la del anterior ensayo, que en Kurnugui experimento grabando con un

micro la caja, y a su vez memorizando el ritmo con el *loop*, cosa que no cuajará mucho dado que nunca mas he vuelto a plantearme utilizar percusión que no sea electrónica.

Ensayo tres

Fig. 15



<http://tarantulaspentium.bandcamp.com/album/ensayo-tres>

1. *Seul contre tous*
2. *Carne*
3. *La jungla de Cristal*

Las dos primeras canciones de este ensayo, y la portada, hacen referencia al mediometraje de Gaspar Noé, *Carne* (1991), y al largometraje que continuó con la historia siete años después, *Seul contre tous* (1998). La película narra la historia de un carnicero de caballos francés que queda encargado de velar por su hija, una joven que sufre de autismo, cuyas vidas siguen una rutina monótona aparentemente infinita. Eñ día de su primera regla, la niña corre hasta la carnicería de su padre, que, al ver la sangre, cree que la pequeña ha sido violada. Éste sale enfurecido de la tienda y termina agrediendo a un inocente por error con un enorme cuchillo. Será ingresado en prisión y su hija internada. Posteriormente en *Seul contre tous*, el hombre saldrá de prisión y tras intentar buscarse la vida, desesperado, acabará casándose con una mujer que odia y maltrata, hasta que finalmente dá con su hija internada. Y en una serie de secuencias que rozan lo sublime y lo grotesco, la película terminará con posible final abierto, en el cual viola a su propia hija, o se suicida. Gaspar Noé es un verdadero

maestro de retratar la violencia, a veces estática, y siempre decadente del lado oscuro de la vida y de la sociedad francesa. Tiene una potencia visual fuera de lo común, que ha demostrado en posteriores películas como *Irreversible* (2002) o *Enter the Void* (2009).

Las canciones giran en torno a la temática de las propias películas. Carne es una canción compuesta en Do mayor, eso le imprime una sensación positivista y esperanzadora, mientras que la letra dice: *Hoy, morirás feliz*. La sangre de la primera regla se convierte en la condena de esta atípica familia atrapada en un bucle gris y bizarro. El signo de la fertilidad y la muerte se unen en la sangre. Mientras que *Seul contre tous* es más bien un pequeño pasaje atmosférico, haciendo ruidos con *delay*, tocando con el dedo la punta del Jack que va directamente al amplificador, generando así un acople. El tono completamente dramático e intenso con sonidos de cuerda agudos, a veces con distorsión en las subidas, y otras limpio que ilustra perfectamente la visión en la película. Al igual que *Ela Orleans*, joven artista americana, voy encaminándome hacia un concepto que acuñó con su obra *Movies for ears*, definiendo su música y sus vídeos como películas para las orejas.

La portada del ensayo es un collage con imágenes de la película, con un elemento central que es la escena final en el balcón y la última reflexión del personaje, situado en una especie de limbo: “En fin, amor es una palabra demasiado grande. Pocos pueden presumir de haberlo conocido”.

Añadir que la canción de Carne fue incluida en el recopilatorio pirata en CD que adjuntaba el segundo número del fanzine Tigre Enorme #2: FAGIAS. Dedicado obviamente a todos los tipos de fagias, pagofagias, atropofagias, autofagias, gomofagias etc. Junto a otros artistas como Don The Tiger, The Cheese, Afrika Pseudobruitismus, Coàgul, Sagrados Corazones, Dvnkel Reich, Alozeau, PlayaNueva, Terminal Babilonia o Fitzcarraldo. En este enlace se puede consultar:

<http://tigreenorme.blogspot.com.es/2012/01/tigre-enorme-2-fagias.html>

Ensayo cuatro

Fig. 16



<http://tarantulaspentium.bandcamp.com/album/ensayo-cuatro-2>

1. El padrecito
2. No más fe
3. Uranes
4. La mujer de Lot

Este ensayo es un poco más distendido. Después del drama de las películas de Noé estas canciones están más cargadas de sarcasmo que de drama real. El contenido tiene connotaciones religiosas, y algunas reflexiones sobre la fe cristiana. Empiezo con un corte de voz de una película de Cantinflas, *El Padrecito* (1964) en el que hace de cura, y en un momento que se encuentra solo en la iglesia tocando el órgano se le va la mano y comienza a tocar un rock 'n' roll. Repentinamente entran unos padres que quieren bautizar a su hijo y le interrumpen. Cantinflas, además de tener un acento mexicano irresistible, es uno de los genios del sarcasmo pese a lo simple a veces de sus películas.

En *No más fé* utilizo unos cortes de voz extraídos de casetes de autoayuda que he ido encontrando en el Rastro de Valencia. Se titula *Afirmaciones de autocuración*, y son consignas habladas por una mujer con un piano *new age* de fondo que tienen que repetirse a uno mismo para convencerse de que le espera un próspero porvenir con riqueza y abundancia. La canción juega con el contraste entre la melodía oscura y

agónica contra el positivismo barato de la voz. El ritmo de la batería permite que puedas bailar mientras asistes con estupor a tu pérdida total de la fe. Tengo el guión preparado para rodar en S8 un vídeo con esta canción.

Resaltar también que *La mujer de Lot* es la canción en la que estoy trabajando otro de los vídeos, que comencé en el primer cuatrimestre con las asignaturas de *La animación de la idea a la pantalla* y *El movimiento en la animación*. Se trata también de un vídeo-collage pero esta vez con muchos elementos animados en *stop-motion*, a parte de vídeo en diferentes formatos, todavía en fase de producción. La canción habla de cuando Dios destruyó Sodoma y Gomorra, pero avisó a Lot y su familia, para que huyeran antes de que les cayera sobre su cabeza una lluvia de fuego y azufre. Los ángeles les dijeron que bajo ningún concepto miraran atrás y sin embargo, la mujer de Lot no pudo resistir la tentación y se giró para contemplar cómo ardía lo que había sido su hogar durante años. En ese mismo instante Dios la convirtió en una estatua de sal. Uno de los capítulos mas inquietantes y siniestros del dios cristiano en la Biblia.

Ensayo cinco

Fig. 17



<http://tarantulaspentium.bandcamp.com/album/ensayo-cinco>

1. Pepito Grillo
2. Jesucristo Lanzallamas
3. Víctima del Mainstream
4. Surf Indoor
5. Mi extraña adicción

Último ensayo con las canciones nuevas que sigue teniendo una cierta presencia la religión cristiana en la estética de la portada y en algún tema. Por lo menos en cuanto a la moral cristiana se refiere. La primera canción es un sampler de Pepito Grillo, el personaje de la película de Disney *Pinocho* (1940) en el que como buen trasunto de su conciencia intenta explicarle al muñeco de madera transformado en niño por una estrella qué es lo bueno y lo malo, y cómo diferenciarlo, con un pobre resultado. La película tiene algunas de las escenas más inquietantes que recuerdo haber visto de muy pequeño, cuando a Pinocho se lo llevan a la isla de los niños perdidos por portarse mal, ignorando los consejos de Pepito Grillo, es decir su conciencia. Allí se sucede una especie de apocalipsis muy desagradable donde los niños se vuelven locos en una especie de orgia de malos hábitos en un parque de atracciones diseñado para hacer el “mal”, con casinos, bares, ferias, alcohol y tabaco. Pinocho acaba en un bar jugando al billar mientras fuma puros y bebe, hasta que se pilla una borrachera importante y se comienza a convertir en burro como el resto de incautos.

En este disco se puede apreciar que todas las canciones tienen guitarra excepto la 4, *Surf indoor*, que es una versión de la melodía del Mario Land 2, videojuego de la Game Boy, a modo de interludio. En las tres canciones hay un ritmo constante de fondo, en algunas grabo el teclado y toco la guitarra, y en otras grabo la guitarra y toco el teclado.

Este es el total de ensayos y de experimentos sonoros que he desarrollado hasta ahora. En directo a veces improviso algunos fragmentos que pueden convertirse en la próxima visita al local en el ensayo seis. Pero llegado a este punto mis intenciones son otras que comentaré posteriormente, pero que pasan por seleccionar una serie de temas de estos ensayos y grabarlos en un estudio para editar un LP en vinilo de 12”.

3.4 Publicación en la red: Bandcamp y redes sociales

El siguiente paso en el proceso una vez los temas están grabados en modo *lo-fi* en el local es colgarlos en internet. Compartirlos. Este es un proceso que comencé a realizar ya desde el primer ensayo grabado. Hay quien piensa que hasta que no tienes la música bien producida, no hay que publicarla. Yo por el contrario con este proyecto en ningún momento me he planteado ese tipo de metas porque lo considero un proceso e ignoro exactamente hacia donde me va a llevar. Y como la calidad del sonido pese a ser *amateur* me resulta satisfactoria, me lancé a publicarlo en la red.

Hay que comentar que hoy en día muchos autores ya no solo publican el material en calidad *lo-fi*, sino que incluso cuando van a estudio lo producen de esta manera a propósito. Donde todo el sonido está gastado, sucio, comprimido y *empastrado*, pero no deja de ser una estética sonora muy respetada y común. Le da al archivo un valor documental que muchas veces con el tiempo revaloriza la propia obra. Suele coincidir este tipo de grabaciones con los comienzos musicales de los artistas o grupos, que con poco presupuesto y con necesidad de hacerse oír para buscar conciertos, graban en cualquier formato y calidad para darle salida. Un ejemplo bastante conocido de este tipo de prácticas son las primeras cintas de Daniel Johnston, registradas en el sótano de su casa con una grabadora de casete a comienzos de los años 80. En un brillante documental titulado *The Devil & Daniel Johnston* (2005) dirigido por Jeff Feuerzeig, vemos como de joven no solo grababa su música en casete, sino conversaciones con su familia o amigos, así como de abundante material en S8. Esos casetes se han reeditado una y otra vez y no dejan de venderse, porque pese a tener grabaciones más profesionales posteriormente, el valor casero y auténtico de sus inicios como amante de su música tiene mucho más valor. Podemos encontrar muchos ejemplos más, en el punk de los ochenta en España con grupos como Familia Real o Larsen, o actualmente el grupo alicantino Morenas, Yorchh, o las reediciones de Michael Yonkers del sello valenciano Burka For Everybody.

En internet hay varios lugares donde subir tu música y compartirla ahora mismo. Pero el primer portal que ofreció este servicio fue Myspace. Antes de que redes sociales tan

potentes como Facebook o Twitter existieran, Myspace permitía perfiles personales pero estaba principalmente enfocada a la música. Fue una revolución ya que podías compartir tu música y fotos de grupos, podías anunciar tus fechas de conciertos, podías seguir a grupos y que estos te siguieran, y además había una base de datos donde poder buscar grupos por zonas geográficas, estilos etc., lo que facilitaba mucho la visibilidad de bandas que no accedían al *mainstream*, generalmente las más interesantes. Podías descubrir grandes proyectos *underground*, y hacerte ver; ponerte en contacto con otros grupos para organizar conciertos si salías de tu ciudad. En fin, fue una revolución.

Con el tiempo esa web calló en el olvido. Hay varias teorías acerca de lo que pasó, pero como usuario opino que la interfaz se complicó demasiado sobre todo con la nueva red: Bandcamp. El funcionamiento es algo diferente a Myspace: básicamente puedes colgar canciones o discos, mostrar el artwork, dejar que la gente descargue gratis los contenidos, o cobrar por ellos. Hay un apartado de *merchandising* donde puedes vender tus discos en soporte físico o tus camisetas. El bandcamp es muy útil sobre todo si lo combinas con otras redes sociales. Hoy en día se está diversificando cada vez más los diferentes portales. Cada uno se especializa en servicios concretos, y luego todos se puede interconectar. Bandcamp puede conectar con Facebook para poder ampliar información y crear eventos con tus conciertos o giras, compartir vídeos etc.

Un proyecto que tenga una buena cobertura en las redes sociales necesita tener una web, que puede hacerse en un servidor de páginas prediseñadas como Cargo Collective o Flavors (cada vez hay más compañías que ofrecen estos servicios a bajo coste); también un Blogger o un Tumblr a modo de diario, un canal de Vimeo donde compartir videos, un Flickr para almacenar imágenes, un Twitter para poder actualizar el estado del proyecto y que la gente te siga, y en el caso de la música un Bandcamp, Soundcloud o Reverbnation donde almacenar las piezas y poder compartirlas.

En mi caso por ahora las redes sociales donde he generado un perfil son las siguientes:

Bandcamp <http://tarantulaspentium.bandcamp.com/>

Facebook <https://www.facebook.com/tarantulas.pentium>

Vimeo <http://vimeo.com/tarantulaspentium>

Actualmente estoy trabajando en la creación de una web en Cargo Colective, web enfocada a diferentes tipos de artistas, gráficos, plásticos, visuales, musicales donde poder maquetar el conjunto de mi trabajo, con collage, vídeo y música. Un porfolio general de mi obra. También estoy trabajando en un Tumblr donde únicamente quiero crear una serie de gifs animados de diferentes visuales que creo, vídeos y películas.

El paso de publicación en redes sociales de tu trabajo es necesario para luego poder acceder a presentar tu obra al público. Necesitas hacerte visible a este nivel para tener algo que enseñar a promotores, sellos discográficos, galeristas, productoras, programadores o cualquier otro entorno profesional donde exponer tu trabajo y llevarlo al público.

3.5 Directos. Del local al escenario

Una vez tienes material para mostrar, es el momento de preparar la puesta en escena. Es un trabajo complejo, porque muchas cosas que hago en el local en directo necesito llevarlas grabadas, porque grabar ciertos *loops* en directo es un riesgo. Si lo grabas mal tienes que borrarlo y volverlo a grabar y cortas totalmente el sonido y el fluir del directo. Son pocos los directos que he realizado en este tiempo debido por un lado a mis otros proyectos musicales paralelos que me quitan mucho tiempo, y también a que mi propuesta no siempre encaja en todos los contextos. Tampoco es algo que disfrute demasiado el llevarlo a directo, sufro bastante entonces me gusta hacerlo en ocasiones elegidas.

Mi primer concierto fue en La Clínica Mundana, una galería de arte en Valencia que cerró desgraciadamente hace un año por la dificultad de su gestión y problemas económicos. Allí se han realizado exposiciones, *performances*, proyecciones y conciertos. Sin lugar a dudas un sitio muy especial que se hecha de menos.

<http://laclinicamundana.blogspot.com.es/>

Toqué dentro del ciclo sonoro Hertzios que organizan a lo largo del año con varias propuestas sonoras, junto al artista valenciano José Guerrero con su proyecto Rastrejo.

<http://discosbuenpony.bandcamp.com/album/rastrejo-propulso-dbp021>

En ese primer concierto le pedí a un amigo, Josep Sanmartín que proyectase visuales mientras tocaba, ya que desde un principio me he planteado este proyecto para combinar con vídeo. Actualmente llevo mis propios visuales a las actuaciones, mezclados con material de archivo, y aunque mi objetivo es poder proyectar material propio, por ahora el vídeo que presento como obra en esta tesis, “Arrebatado”, es el primero de ellos.

Este primer concierto que realicé está documentado gracias a dos compañeros que me grabaron y editaron en vídeo. Aquí dejo un enlace con el vídeo, la canción que aparece es “Carne”, del ensayo tres.

<http://vimeo.com/33991005>

Pese a no haber realizado muchos directos hasta la fecha, puedo presumir de haber compartido escenario con artistas nacionales e internacionales de primer nivel en la escena underground: Rastrejo, Viva Trampolino, Ensemble Economique, Fatso Jetson, Mushy, Led Er Est, Umberto, Cogaul y Crocanti. Tengo un registro de los conciertos, los lugares y los artistas con los que he tocado en directo:

Conciertos

[19.11.2011] TARÁNTULAS PENITUM + RASTREJO - La Clínica Mundana. Valencia

[25.02.2012] TARÁNTULAS PENTIUM + VIVA TRAMPOLINO - Spirit Swing House. Valencia

[10.04.2012] TARÁNTULAS PENTIUM + ENSEMBLE ECONOMIQUE - La Residencia. Valencia

[10.05.2012] TARÁNTULAS PENTIUM + VIVA TRAMPOLINO - Slaughterhouse. Valencia

[28.06.2012] TARÁNTULAS PENTIUM + FATSO JETSON - The Space Cadet. Madrid

[03.12.2012] TARÁNTULAS PENTIUM + MUSHY + LED ER EST - La Residencia. Valencia

[08.03.2013] TARÁNTULAS PENTIUM + UMBERTO - La Residencia. Valencia

[16.03.2013] TARÁNTULAS PENTIUM + COAGUL - Luchador Records. Barcelona

[21.06.2013] TARÁNTULAS PENTIUM + CROCANTI – La Llimera. Valencia

3.Resultados

Llegados al punto actual, los resultados obtenidos son satisfactorios. He conseguido sobre todo orientar el proyecto hacia una propuesta mas sólida y clara. Este recorrido me ha servido para afrontar la creación en solitario, encontrar una estética y un sonido característico, y sobre todo ganas de seguir creciendo y experimentando con nuevos conceptos e instrumentos.

Tengo la infraestructura necesaria en internet y me he dado a conocer lo suficiente como para dar el paso definitivo a profesionalizar la propuesta grabando en estudio una selección de las canciones que más me gustan de todos los ensayos. Estas canciones las intentaré editar a través de algunos de los sellos discográficos que hay en actualmente en España dentro del *underground* musical.

Desde el punto de vista sonoro, creo que me queda todavía mucho que recorrer con este proyecto, pero el análisis de los 5 ensayos que he pormenorizado anteriormente demuestran que hay material para lanzarse a grabar, y para seguir componiendo dentro de ese sonido que me caracteriza. He podido conocer a muchos músicos que me han ampliado la perspectiva y enseñado sobre todo a saber gestionar y defender este tipo de proyectos que parecen no encajar en ningún lugar.

La música, ese lugar sagrado de comunión, esa llave hacia la percepción del otro mundo, de otra dimensión. Un coito espiritual que nos une a todos en una gran mente

colectiva, y que nos habla de todo aquello que el lenguaje escrito y la palabra no nos pueden explicar, porque carecen de las herramientas necesarias. Ése elemento de catarsis con la música es la base y la pasión de mi investigación sonora. Pretendo comunicarme con ese otro lenguaje, para que quizás de una forma inconsciente, liberar mis demonios y llenar de luz los espacios oscuros de la conciencia colectiva.

1. Apropiacionismo: *found footage*, *ready-made* y collage

Como constataba Noël Carroll hace ya un cuarto de siglo, el postmodernismo es la cultura de la alusión. No obstante con el tiempo se ha demostrado que no solo es la era de la alusión, sino la era de la apropiación. La imagen ya no se utiliza de referente, si no que se descontextualiza, se arranca de su diégesis original para llevarla a otro sitio. Generar nuevos significados. Reflexionar a través de su significado original para explorar nuevos terrenos.

La pregunta inicial sería plantearse porqué apropiarse de imágenes en lugar de rodarlas. Qué es lo que me lleva a escoger esta estética y este punto de partida para generar mi obra de vídeo. Pues bien, esto tiene que ver por mi visión fragmentada de la realidad, por el culto al mito que desprenden en mí las imágenes, todas las imágenes. La publicidad, la historia del cine, las revista de sociedad, los periódicos, la política y otros aspectos de nuestra cultura y nuestra sociedad están una y otra vez plasmados en imágenes. Tanto fijas como en movimiento. La cantidad interminable de imágenes que existen en nuestra cultura es abismal. Creo que para rodar imágenes nuevas es necesario tener un objetivo muy claro, si no vas a aportar nada nuevo, ¿para qué generar más y más cuando ya hay mil imágenes de cualquier situación imaginable? Persecuciones en coche, parejas besándose, niños jugando, incendios, deportes, animales etc.. Este punto de vista entronca mucho con la sociedad de consumo en la que vivimos hoy en día, donde se produce de forma incontrolada en nombre de grandes beneficios corporativos, sin plantearse en reciclar ni reutilizar material que ya existe. Algún día, igual que hoy tenemos gigantes basureros en diferentes partes del mundo con todos los desechos materiales de esta producción en masa incontrolable que somos el mundo occidental, tendremos tal cantidad de imágenes que se crearán grandes depósitos de basura digital. Como reza en la cabecera del blog de Antonio Weinrichter: *Mejor robar que rodar*.

Esta perspectiva del quehacer artístico y del modelo de producción actual han sido perfectamente definidas por el situacionismo y más concretamente con su principal representante, Guy Debord. Éste nos presenta un concepto, el *détournement*, que significaría algo así como *tergiversación*, y que hace referencia a la posibilidad artística y política de tomar algún objeto creado por el capitalismo o el sistema hegemónico y distorsionar su significado y uso original para producir un efecto crítico. Debord establece cuatro leyes al respecto:

1. *Lo que más vivamente contribuye a la impresión de conjunto es el elemento détourné mas lejano, y no los elementos que determinan directamente la naturaleza de esa impresión.*
2. *Las deformaciones introducidas en los elementos detournés deben tender a simplificarse al máximo, puesto que la fuerza principal de un détournement es función directa de su reconocimiento, consciente o difuso, por la memoria.*
3. *El détournement es tanto menos operante cuanto mas se acerca a una réplica racional*
4. *El détournement por simple alteración es siempre el más inmediato y el menos eficaz.²⁰*

Añadiendo un fuerte posicionamiento político al final.

No sólo el détournement conduce al descubrimiento de nuevos aspectos del talento, sino que además, al chocar frontalmente contra todas las convenciones mundanas y jurídicas, no puede menos de manifestarse como un poderoso instrumento cultural al servicio de una lucha de clases bien entendida. La baratura de sus productos es la artillería pesada con la cual se bate en brecha todas las murallas chinas de la inteligencia. He aquí un

20 DEBORD, Guy: *In girum imus nocte et consumimur igni* (1999). Barcelona: Editorial Anagrama, 2000.

*medio real de enseñanza artística proletaria, el primer esbozo de un comunismo literario.*²¹

Si bien comparto este posicionamiento político, y admiro muchas obras creadas en esta dirección, el proyecto que aquí se presenta funciona más como un homenaje a un realizador como Iván Zulueta, el cual, a través de sus imágenes, y su contracultura pop, atacó de raíz al orden establecido en muchos aspectos, tanto en el tratamiento de ciertos clichés como la droga o el sexo, así como su desasosiego existencial, víctima de un sistema en decadencia. El propio realizador tiene una obra llamada *Masaje* (1972) en la cual filma directamente de la televisión una cantidad ingente de anuncios publicitarios para luego pasarlos a mucha velocidad. Se produce así un efecto irónico entre el nombre y su contenido, exponiendo al espectador a un auténtico masaje visual macabro donde los productos y eslóganes penetran sin tiempo a reaccionar en nuestro subconsciente. Parece así poner de manifiesto la finalidad última de la publicidad, que es permanecer sutilmente en nuestra memoria y modificar inconscientemente nuestros hábitos de consumo. Esta obra es un claro ejemplo del *detournement* del que nos habla Guy Debord.

Mi proyecto de investigación intenta avanzar un paso más en cuanto a la manipulación de imágenes ajenas se refiere. Si bien el collage es una palabra francesa que hace alusión a la colocación de distintas capas de papel sobre una superficie plana, Bruce Conner dice que no deberíamos hablar de collage cuando nos referimos al cine. Deberíamos hablar de *montage*. El concepto que yo desarrollo es el vídeo-collage. Estaría a mitad camino entre el collage y el montaje. Así, mientras que el significado primigenio del montaje es la dialéctica entre dos imágenes, dos planos diferentes, el collage juega con la intertextualidad de varias imágenes diferentes en un mismo plano. Aquí es donde se pierde esta noción inicial de montaje y entramos en otro terreno. En mi práctica artística lo que realizo mediante software informático no es otra cosa

21 *Ibíd.*

que recortar fragmentos de vídeo para luego recomponerlos. A modo de tijera electrónica me he dedicado durante horas a recortar, *frame a frame*, diferentes elementos de la película de *Arrebato* (1979) para luego recomponer los planos mezclando esas imágenes. En la obra de Virgil Wildrich, *Fast Film* (2003) se podría decir que es 100% collage porque se dedica a imprimir los *frames* en papel y recortarlos a mano para componer mediante *stopmotion* sus collages animados. En mi obra recorto en vídeo y pego en vídeo, de ahí la terminología de video-collage para definir exactamente en qué consiste esta actividad. Antonio Weinrichter reflexiona acerca de estos conceptos de una forma exhaustiva:

Restringida originalmente al ámbito del cine experimental, la práctica llamada "Found footage" o cine de material encontrado no procede, como en el caso del "compilation film", de la necesidad de recurrir a material ajeno para ilustrar un discurso factual, sino de una deliberada actitud "artística", entendido este vocablo no sólo como voluntad creativa sino en el sentido de una filiación respecto al mundo de las artes. Así el "found footage" no suge solamente de un dispositivo propio del medio cinematográfico (casi imposible de eludir), como es la técnica del montaje, sino que parece, por un lado, heredero de prácticas artísticas de la era de las primeras vanguardias como el "collage", el fotomontaje, el radical concepto de Marcel Duchamp del "ready-made" y la estética dadaísta del "object trouvé".²²

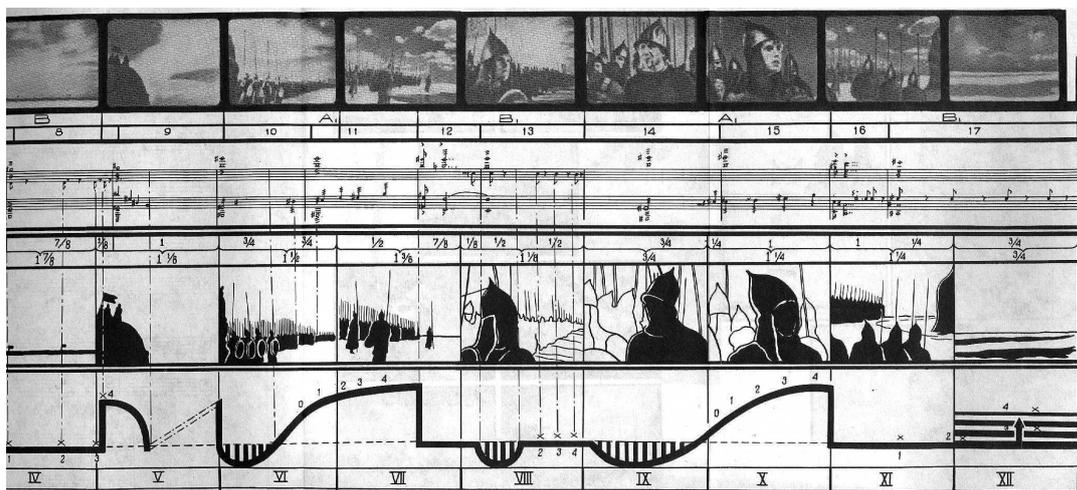
Éste es pues el punto de partida a la hora de enfrentarme a mi proyecto: Utilizar un collage sonoro para crear un collage de vídeo. Enfrentarme a la obra de Iván Zulueta para intentar a través de sus imágenes reflexionar sobre sus miedos y obsesiones. Fragmentar sus imágenes y significados para componer otro nuevo dentro de su universo fílmico.

22 WEINRICHTER, Antonio: *Metraje Entontrado. La apropiación en el cine documental y experimental.*

1.2 La simultaneidad del discurso en el vídeo collage

Serguéi Einsestein fue de los primeros en plantearse el discurso simultáneo a través de su esquema de simultaneidad en sus escritos de *Film Form*. Viene a decir que, por ejemplo, en las partituras musicales hay un número determinado de pentagramas en la página, uno para cada instrumento. Cada instrumento desarrolla su parte en un movimiento que avanza de forma horizontal, de izquierda a derecha. Pero no obstante, hay otro factor igual de importante y decisivo que es el vertical, ya que la interacción musical de los diversos instrumentos de la orquesta en cada compás tiene que ser armónico.

Fig. 18



Einsestein en su película *Alexander Nevsky* (1938) colaboró en la creación del sonido con el compositor y amigo Sergei Prokofiev. En los esquemas de simultaneidad se puede apreciar una especie de guión a modo de *storyboard* donde aparece simultáneamente la imagen descompuesta por planos, las frases musicales descompuestas en compases, un diagrama de composición pictórica del propio plano, y un diagrama de movimiento. En este sentido el autor afrontó la creación de esta película con sentido de la simultaneidad discursiva entre imagen y sonido total.

Otro gran pensador del montaje y la simultaneidad interna del plano es el gran Walter Murch, planteándose no solo en articular una relación entre diferentes planos sino como yuxtaponer capas en su interior:

*Los montadores de imágenes tendrán que empezar a pensar también en vertical, es decir: ¿Qué puedo montar dentro del frame? Seguramente se producirán algunas consecuencias imprevistas. ¿Puede un solo montador manejar todo esto? ¿O se dividirá el trabajo en dos equipo, el vertical y el horizontal?.*²³

Pues bien, en la propuesta de mi video-collage *Arrebatado* esta es la clave narrativa que utilizo para construir de significado la obra, haciendo el uso obligado de una lectura interna de los planos y composiciones para alcanzar en ese choque de conceptos visual un significado nuevo. En esta nuevo entramado digital de imágenes, los planos visuales surgen de la profundidad, desde atrás hacia delante. Nos acercamos por ejemplo al modo conceptual surrealista que utilizaba René Magritte en el cual en un mismo espacio físico conviven realidades temporales opuestas.

Terminaremos el capítulo con una reflexión de Santos Zunzunegui en su libro “Pensar la Imagen”.

*Puede pensarse que la narración no surge aquí de un desenvolvimiento temporal sino espacial, pero ya sabemos que el espacio es el tiempo en la imagen electrónica. Por tanto, retorno al origen y definitivo encuentro sobre la mesa de operaciones de la tecnología del tiempo con su propio fantasma travestido de espacio.”*²⁴

23 MURCH, Walter: En el momento del parpadeo. Madrid: Ocho y Medio, 2003.

24 ZUNZUNEGUI, Santos: Pensar la imagen. Madrid: Catedra, 2007.

1.3 Arrebatado. El abismo en el parpadeo.

La búsqueda de la filmación al ritmo preciso, la apremiante necesidad de saber que hacer con la pausa y la inquietud meta cinematográfica de las primeras obras en S8 de Zulueta confluyen en esta propuesta en la que víctima y verdugo son la misma obra.

Arrebatado nace como un video-collage sonoro realizado a partir de la película de Ivan Zulueta *Arrebato* (1979). Recoge cierta inquietud artística y existencial que puede sustraerse del conjunto de la obra de Zulueta. El ritmo y la pausa. Los destellos. La percepción de lo cotidiano fotograma a fotograma a través de su cámara S8. La manipulación del tiempo, la búsqueda de otros significados, de otros mundos en éste. La heroína como talón de Aquiles, como punto de fuga. Llave del eterno retorno a la infancia, la pasión primigenia.

Arrebato es una película que sintetiza la vida y la obra de este autor. Y *Arrebatado* es un vídeo que manipula el tiempo y el espacio sonoro de la película e invita a adoptar un punto de vista diferente a la hora de pensar el cine de Zulueta. Genera un espacio de reflexión acerca de su autor, utilizando a veces sus propias técnicas, otra vez otras más modernas.

La obra de Zulueta se ve impregnada por su infancia. Por la infancia de todos. En esos años descubre algunos de los temas que le obsesionarán a lo largo de su obra y que están presentes constantemente en sus creaciones: el mundo de los cromos, los *cartoons* de Walt Disney, los juguetes, las fotografías Polaroid... todo un mundo de fetichismo *kitch* que sume al joven Zulueta en el "arrebato", ese instante mágico propio de la infancia en el que te quedas absorto con un objeto o una imagen y el tiempo parece detenerse, ese instante que posteriormente, en la vida adulta, intenta recuperar por medio de la heroína, un estado extático exento de responsabilidades en el que el sujeto no actúa sino que se limita a observar el mundo desde fuera.

Es ése punto de vista el que brilla en muchos de sus cortometrajes realizados en S8. En ellos plasmó su trabajo más experimental en torno a la imagen en movimiento. Sus investigaciones acerca de las alteraciones en el ritmo de la proyección, la pausa, el sonido y el montaje de imágenes grabadas y regrabadas constituyen algunos de los elementos de su trabajo más personal.

La base teórica de mi trabajo con las obras de Iván Zulueta se basa evidentemente en la apropiación. Una apropiación fílmica y sonora que pone de manifiesto la intertextualidad de cualquier obra en el mundo del arte como esencia de todo proceso de creación.

Mi relación con el metraje utilizado es de carácter hipertextual, ya que me apropio de un texto para transformarlo en otro. El hipotexto da origen al hipertexto transformándose por diversos procedimientos. En este caso se trata de una transformación simple en la cual se produce un cambio formal, donde se manipula el ritmo y la velocidad de la película original, y se incluyen imágenes de otras obras del autor para la reflexión y acercamiento de un cineasta como es Zulueta a través de su obra magna.

Como ya hicieran artistas como Martin Arnold, Douglas Gordon, Vicky Bennett o el propio Iván Zulueta, me apropio directamente de la obra completa para generar una estrategia expositiva que rompa la visión bloqueadora. El tiempo de recepción se libera del tiempo del film y se rompe la relación con la ficción. El espectador queda libre del suspense para entrar en otro campo semántico de la imagen, donde otro mensaje encriptado aparece por encima del propio del film manipulado.

El ritmo y la música generados intentan resaltar este nuevo significado. Una atmósfera repetitiva y cálida que intenta atrapar al espectador en plena pausa, reflexionando en ciertos diálogos, y dejándose llevar por el ritmo cinético de las imágenes para finalmente arrebatarlo, tal y como le ocurría a Zulueta con el cine.

La esencia del cine es la cadencia en la que se suceden los fotogramas por segundo. Una cadencia de imágenes que generan un espacio, un tiempo. En esa cadencia de imágenes hay un ritmo, una melodía mecánica en la cual se oculta embalsamado el verdadero demonio de Zulueta. La pausa. Elemento que fuera de su cine y de su infancia sólo pudo encontrar en la heroína. Y que quizás sólo a través de las drogas podamos experimentar de una forma real.

2. Referentes

Los referentes que voy a citar a continuación van desde el cine experimental de la historia del vídeo-arte con autores como Mathias Müller o Martin Arnold hasta realizadores contemporáneos de videoclips como el colectivo CANADA, Ewan Jones Morris o David Domingo. Por el camino dos grandes referencias del vídeo-collage para mí como son Virgil Wildrich y Vicky Bennet. Voy a centrarme en una obra concreta de cada autor para analizarla brevemente y entroncarla con los elementos que me interesan para desarrollar mi propio proyecto.

2.1 *Frank Stein* (1972), Iván Zulueta

Empezaremos por Iván Zulueta, pieza clave de mi trabajo. En sus primeras obras podemos apreciar su faceta más experimental, caso único en la España de los años 70. En *Frank Stein*, Zulueta hace su propia lectura a base de imágenes congeladas y fugaces ralentís de la celeberrima obra de Jams Whale *Frankenstein* (1931). Filmada directamente de una emisión televisiva, recuerda mucho a trabajos de otros autores como Marin Arnold o Mathias Müller ya que trabaja para empezar con imágenes de Hollywood, es decir mitos del cine de los cuales se apropia para redimensionar su ritmo y su tempo, fuente de inspiración de Zulueta y obsesión particular dentro del medio cinematográfico. Esta obsesión se podrá constatar en varios de sus cortometrajes como *King Kong* (1971), *Masaje* (1972), *Mi ego está en babia* (1975), *El*

mensaje es facial (1976). Este concepto de manipular el tiempo fílmico, de analizar el propio medio cinematográfico, la cadencia de fotogramas por segundo, *la pausa*, es un tema que aparece a lo largo de sus obras varias veces, y que culmina en la película de *Arrebato* (1979). En la obra que presento intento plasmar esta obsesión de una forma estética con repeticiones y juegos de capas en el collage.

2.2 *Steps* (1987), Zbigniew Rybczynski

En *Steps* nos encontramos con un trabajo de recontextualización para el que el autor utiliza imágenes del *Acorazado Potemkin*. Año 1905; en la escalinata que baja al puerto, en Odesa, las fuerzas zaristas disparan indiscriminadamente contra la población civil. Escenas de gran dramatismo filmadas por Sergei Eisenstein en 1925, en una película, *El acorazado Potemkin*, que ha pasado a la historia del cine. Terribles y sobrecogedoras imágenes en blanco y negro: la madre que muere intentando proteger a su hijo, los soldados disparando, pisoteando a los caídos... Ahora, sobre esas mismas imágenes, hombres, mujeres y niños muriendo, en blanco y negro, se superpone un sorprendido grupo de turistas norteamericanos, en color, que se pasean por la escalinata.

El director hace una operación compleja ya que el remontaje se produce en el interior del plano y añade a la ecuación el vivísimo contraste entre el blanco y negro de los comienzos del cine y el color del video de los años 80. Aquí el collage es evidente y el diálogo es apabullante. Si la revolución construyó en lo artístico la fecunda noción del montaje soviético, dicha noción puede ser parodiada por medio de una operación de desmontaje como la que brillantemente acomete el artista polaco: los turistas fotografiando la masacre en la escalinata, como si de un *souvenir* se tratase; en el interior del cochecito que se precipita por la escalera aparece repentinamente el enorme radiocasete de uno de los turistas; una madre huye con su hijo en brazos intentando salvarle de la muerte y junto a ella, como si fuera su sombra, corre el turista de Zbigniew apretando entre sus brazos el radiocasete roto.

Podemos ver en esta obra la deliberada profanación de un monumento artístico, el equivalente en vídeo-arte al gesto de ponerle los bigotes a la *Mona Lisa*. Se utiliza de una forma muy inteligente y avanzada para su época la técnica del *chroma* para por un lado grabar las imágenes actuales y poder incrustarlas en la película de Einsestein.

2.3 *Home Stories* (1990), Mathias Müller

Desmontar la narración de películas comerciales preexistentes ha sido una de las estrategias habituales de la práctica fílmica vanguardista. El cineasta alemán Matthias Müller halla en esta técnica del *found footage* un modo eficaz para reutilizar imágenes con las que analizar las convenciones de la mirada masculina en los géneros cinematográficos de la industria de Hollywood. Los estudios de género son una herramienta eficaz para desvelar las normas establecidas en la construcción del imaginario cinematográfico, impuesto por el cine de género norteamericano, ya sea en el drama o el cine negro. El análisis de los factores culturales que determinan las diferencias sexuales en un contexto específico permite cuestionar las construcciones sociales que justifican los comportamientos humanos, en función de sus diferencias biológicas.

El trabajo de este cineasta va mucho en la línea de Martin Arnold, ya que utiliza el remontaje desde un punto de vista más clásico, o lineal, y la repetición de imágenes muy parecidas de diferentes películas para establecer una narración, en contraposición a otros artistas como Vicky Bennet o María Cañas que utilizan una composición del plano más vertical y simultánea, con la acumulación de capas en un mismo *frame*.

2.4 *Fast Film* (2003), Virgil Wildrich

Esta obra maestra se enmarca dentro de unos referentes estéticos que van desde Picasso, al *Art Brut* o el Dadaísmo alemán y posteriormente los comienzos del collage con Hanna Hoch o Niels Koller.

Lo que convierte esta obra en una maravilla y la diferencia del resto es su ejecución, o su complejidad técnica, ya que si hasta ahora todas las obras que habíamos visto consisten en un trabajo mayor o menor de postproducción digital, aquí nos vemos envueltos en un trabajo manual de animación con papiroflexia. Es cierto que siempre al resultado final se le añade una corrección de color general y algún que otro truco de postproducción. Pero la gran mayoría de imágenes que vemos son recortables, hechos *frame a frame*, con diferentes figuras (trenes, caballos, coches...) de diferentes escenas y personajes de la historia del cine.

Es pues desde un punto de vista formal y estético una cosa fuera de lo normal. Una joya. Un collage real, de papel, fotografiado por stopmotion para convertirlo en un collage animado, de vídeo. Luego el concepto de reutilizar imágenes del cine clásico de Hollywood para realizar una reflexión sobre el propio cine, sus mitos e imaginería, sí que se puede encontrar en otras obras de Matthias Muller, Martin Arnold o Christian Marclay.

En *Fast Film* de lo que se trata es de utilizar los mitos del cine de Hollywood y su arquetipo argumental por excelencia a través de un viaje alucinógeno por muchos personajes actores y películas diferentes que cumplen todos un mismo papel narrativo. El héroe es todos los héroes. El villano es todos los villanos. La chica es todas las chicas. Con una cantidad de referentes cinematográficos apabullante nos cuenta una historia que son todas las historias. Desde Aristóteles. Pero lo hace a su vez de forma sorprendentemente moderna y vanguardista. Un guiño con muy buen gusto al cine y sus mitos.

2.5 *The sound of the end of music* (2005), Vicky Bennet

Bajo el pseudónimo de People like Us, esta mujer inglesa lleva años trabajando el género de collage en su mas amplio significado. Trabaja a nivel sonoro como audiovisual. Su discurso básicamente se centra en la reutilización de material ya existente para la creación de un nuevo discurso, en un contexto diferente, generando un nuevo concepto. Dice que la sociedad contemporánea está ya saturada por los

medios de comunicación los cuales no paran de crear y crear a veces imágenes innecesarias. Ella aboga por echar la mirada atrás y utilizar todo ese material ya existente.

En la pieza en cuestión mezcla imágenes de *Sonrisas y Lágrimas* con *Apocalypse Now*. Y no sólo mezcla las imágenes sino también el audio, creando una especie de híbrido sonoro entre la canción central de la película y *This is the End* de The Doors. En este caso el diálogo se produce no por montaje, sino en el mismo plano. No se contraponen dos imágenes y se suceden en una línea temporal, si no que cohabitan en el mismo espacio y tiempo. Son simultáneas, y de ahí surge el conflicto narrativo que nos cuenta como el ideal americano esconde un oscuro reverso de imperialismo, guerra y destrucción. Desmantela en apenas 4 minutos la falsa moral de la sociedad americana enfrentándola a una terrible pesadilla como fue la guerra del Vietnam.

Esta artista concretamente es uno de mis referentes mas importantes en el desarrollo de mi investigación. Creo que tiene una potencia tanto estética como narrativa que la diferencia de otros artistas. Utiliza una técnica que estoy desarrollando como son las rotomáscaras y la creación de diversas capas de vídeo en un mismo plano, pudiendo enfrentar así material de lo más heterogéneo. Un universo de posibilidades se abren con estas técnicas cada vez más de moda entre los profesionales y videoartistas.

2.6 *Imagine de África Pseudobruitismus (2012), David Domingo*

David Domingo (Valencia, 1973) También conocido como Davidson o Stanley Sunday. Comenzó filmando y montando en VHS con una cámara y un vídeo Panasonic. Eran remontajes de apropiación o pequeñas historias filmadas en casa, protagonizadas por su hermana Alba Domingo (más conocida por Alba Lavada, Vomitoni o Albon's) y su abuela Josefa Fernández. Tras la muerte de esta última se inicia en el S8 y filma *La Mansión Acelerada* (1997), una epopeya neo gay inspirada en el mito de poner la casa patas arribas en la ausencia de los padres, como el personaje de Joel Goodsen de *Risky Business* (1983). También filma *El Mounstruo me come* (1999), un delirio amoroso hacia Manolo Dos. Es entonces cuando se traslada a vivir a Castellón. Allí se inicia en el

miniDV y filma *Mongoloide* (2001). Es en esta hermosa ciudad mediterránea donde se rodea de sus actores habituales, entre ellos Mimi Tian (antes conocida como Bea Pawner), Salvatore Vidal, Manolo Dos, Juan Dos, Juan Carlos Cañadas, Ana Belén y los cantantes Carlos Bagán y María Padilla. Con ellos filmará sus *películas de la habitación del fondo*, intentando integrar en ellas fantasía, vida laboral, ficción, memez, salud y éxtasis. En contadas ocasiones ha trabajado fuera de los confines de su casa, en el año 2000, invitado por Consonni, se encerró en una habitación de hotel de Bilbao con cientos de VHS para realizar una serie de remontajes titulados *Chicas de cine* (2000) y emitidos diariamente por el canal Bizkaia.

Es en una etapa mas tardía donde comienza a realizar su trabajo que mas me ha influenciado. Mas allá de esta pasión *underground* del cine casero en S8, David Domingo tiene una estética pop y una capacidad para crear collages animados a partir de apropiación fuera de lo común. Tiene una serie de vídeos que ha realizado para la música de África Pseudobruitismus, del cual hablo en el apartado sonoro del proyecto y es otra gran influencia para mí. *Sound of the Sun* (2011), *Aerodisney* (2012), *Mamma Mia* (2012) e *Imagine* (2012). Esta última, *Imagine*, es un producto reciclado al 100%, tanto en la música como en la imagen. La canción de Pseudobruitismus es una versión alucinógena del *Imagine* de John Lenon, con ese sabor *new age* psicodélico y lisérgico que caracteriza su sonido. Las imágenes pertenecen a la película de Alfred Hitchcock, *Vértigo* (1958) y siguen a Scottie en varios pasajes de la película, totalmente intervenidos con diferentes efectos visuales muy conseguidos, con rotomáscaras y superposición. Un ejercicio sublime de manipulación de archivo.

2.7 L.A. de Mujeres (2010), Colectivo CANADA

CANADA es un colectivo con base en Barcelona que lleva ya unos cuantos años produciendo publicidad y videoclips con unos resultados y calidad exquisitos. Está formado por Nicolás Méndez, Luis Cerveró y Lope Serrano, tres directores que antes trabajaban por su cuenta y decidieron agruparse. Junto a un director de fotografía excepcional como Marc Gómez del Moral o el productor ejecutivo Óscar Romagosa llevan una temporada en la que no paran de publicar trabajos excelentes. Han ganado

varios premios internacionales y trabajan con los mejores artistas musicales, como Battles, Justice, Phoenix, El Guincho, Fangoria, Pegasus, Joe Crepusculo y un largo etcétera.

Una estética muy cuidada y una fotografía sublime, con una dirección de arte y vestuario siempre ajustada a las necesidades del producto, los vídeos de CANADA se caracterizan por no dejar nunca ningún fleco suelto.

El videoclip del grupo musical catalán Mujeres, es el que me inspiró para hacer las rotomáscaras de mi proyecto. Me pareció estéticamente una solución muy brillante jugar con los perfiles y siluetas de actores para dentro introducir otro vídeo. El sistema de este videoclip es relativamente sencillo, combinan imágenes rodadas del grupo tocando en un habitáculo, junto con muchas rotomáscaras de lo que parece ser escenas de cine clásico, con bailes, persecuciones entre chico y chica y discusiones. Después un gran banco de imágenes pop como explosiones de fuegos artificiales, colores volando y diferentes capas de las rotoscopias. Un resultado asombroso y unas rotomáscaras impecables. Es un trabajo muy limpio y complejo el que han realizado en estos recortes, probablemente con un software más avanzado del que yo dispuse como el Mocka, especialista en rotomáscaras pero de complejo uso.

2.8 *Fever de Holograms (2012), Colectivo PENSACOLA*

PENSACOLA son Pau Suris y Pau Dalmases. Viene también de Barcelona y están ligados a la productora CANADA. Éste vídeo concretamente está dirigido por ellos pero producido por CANADA. El videoclip es el single *Fever* del grupo americano Holograms.

El vídeo con una estética de videojuego está construido a partir de *gifs* o bucles de recortes de vídeos. El procedimiento es relativamente sencillo pero muy laborioso. Se trata de recortar fragmentos de imágenes de diversa índole, un coche, una chica bailando, gente caminando, un boxeador... y reproducirlos en bucle, de forma que haga un movimiento o una acción de manera continuada. A partir de estos elementos generan un falso decorado en 3D con un programa de postproducción como el After Effects, y aquí llega lo complicado: realizan un collage psicodélico e imposible con

geometrías pasajes y formas surrealistas todo a partir de estos recortes. Por si fuera poco una cámara artificial transita este collage generando movimiento y atravesando el decorado.

Un de las obras mas modernas y *kitch* que he visto, pero con una estética final envidiable.

3. Proceso Creativo

El *modus operandi* de esta pieza audiovisual parte de la experimentación, del ensayo-error, partiendo de una idea base que es la combinación de capas de vídeo en diferentes planos de la película de Zulueta. La dificultad del aprendizaje gira en torno a la optimización del uso de herramientas como la rotoscopia o la fusión de capas en *after effects*. Posteriormente una vez encontrado el procedimiento para recortar y fusionar vídeos, comienza el trabajo más intelectual, donde tengo que reflexionar qué planos voy a utilizar, qué imágenes voy a recortar y cómo las voy a cambiar para alcanzar mi objetivo de comprimir la personalidad y obsesiones del realizador a través de su personaje principal y las imágenes de toda su obra.

El planteamiento consiste en algo muy sencillo: los dos personajes protagonistas de arrebató son un trasunto del propio Zulueta; como si de una esquizofrenia se tratase, el director segmenta su propia personalidad en esos dos personajes, para poder representar su actitud ante la vida y el cine. En esta pieza intento demostrar, a modo de Santísima Trinidad, que Will Moore, Eusebio Poncela e Iván Zulueta son un mismo ente, que lucha por encontrar el significado del cine y de su propia existencia.

3.1 Técnicas de animación y nuevas tecnologías. *Croma, rotoscopia, tracking.*

Una vez establecidos ciertos parámetros teóricos sobre los que trabajo, creo que es necesario hablar de la tecnología aplicada a estas estéticas y técnicas que a lo largo de la historia han recibido un tratamiento práctico muy diferente, y muy costoso en algunos casos. Hoy en día los software desarrollados para ordenador contienen herramientas muy avanzadas para poder trabajar en este sentido de una forma relativamente sencilla. Es evidente que con el progreso de la tecnología ciertos procedimientos de trabajo se facilitan. Esto siempre hablando dentro del mundo del tratamiento digital de vídeo. Siempre queda la opción de hacer las cosas de forma manual interviniendo el celuloide, o imprimiendo fotogramas y manipulándolos físicamente. Pero mi objeto de trabajo por el momento se centra en la manipulación digital, aunque en obras anteriores haya trabajado con fotocopias y otros materiales plásticos.

En mi proceso de creación utilizo principalmente dos programas de manipulación: el *Adobe Premiere* y el *Adobe After Effects*. El primero es el clásico programa de edición y montaje, y el segundo es un programa mas complejo que sirve para la postproducción de vídeo, es decir, la manipulación del mismo con infinitas posibilidades. También sirve como generador de partículas y otras estructuras. Mi conocimiento del programa es limitado así que el proceso de creación me ha servido también de aprendizaje de la herramienta.

3.2 El collage sonoro como punto de partida.

El comienzo de este proyecto nace como un collage sonoro que realicé de la película *Arrebato*. Suelo grabar en cintas de casete escenas y conversaciones de películas para luego dispararlas por el ampli y hacer música encima o acompañamientos. Es el primer paso que di hasta que decidí directamente preparar proyecciones y no solo utilizar audio.

<http://tarantulaspentium.bandcamp.com/album/arrebato>

El collage sonoro consiste en varias conversaciones que encierran la temática principal de la película, y su misterio, acerca de la pausa y el arrebató. Sobre esa línea de diálogos disparo un ritmo africano, lento, y constante, casi hipnótico, que te mete de lleno en un universo extraño. Luego con un teclado meto una melodía en Do mayor que va subiendo y bajando de intensidad en función del momento de la conversación.

Posteriormente, a través del master decidí empezar a generar videos para mis canciones. Es entonces cuando utilicé las escenas en video de estas conversaciones de la película que ya edité en la canción, y manipular también las imágenes para realizar un homenaje a uno de mis directores de cine favoritos.

3.3 Remontaje temporal del film. El cazador cazado.

Durante el primer cuatrimestre del período de clases, en la asignatura de Lenguaje de Vídeo descubrí la obra de muchos artistas que desconocía, especialmente a Martin Arnold o Mathias Müller. Su trabajo con material de archivo me fascinó. Me interesaba como jugaban con el tiempo y la repetición hasta descontextualizar totalmente el espacio tiempo narrativo para convertir esas imágenes en otra cosa. Así que con ese referente afronté el trabajo práctico de la asignatura como un ejercicio para jugar con esos mismos parámetros alrededor de la película de *Arrebato*.

La película se plantea el propio medio cinematográfico como un dispositivo vampírico, donde la cadencia de fotogramas y la velocidad de reproducción es un férreo traje en el cual su personaje protagonista queda atrapado. Este concepto del ritmo y dominación del tiempo fílmico es una herramienta que ha utilizado el propio Zulueta en muchos de sus cortometrajes más experimentales que ya he nombrado anteriormente, como *King Kong* o *Frank Stein*. Así que decidí utilizar sus propias armas para manipular su película.

El corte de audio del cual partía duraba unos 8 minutos aproximadamente, así que decidí durante esos minutos jugar a mi antojo con el tiempo del film, acelerando y disminuyendo el ritmo, con la única premisa de finalmente utilizar todos los planos de

la película comprimidos en esos 8 minutos. Como si de una metralleta de imágenes se tratase, en muy poco tiempo el espectador era expuesto a un conglomerado de imágenes que te dejaban un residuo en el cerebro extraño al terminar la reproducción. Más todavía si ya has visto la película con anterioridad y conoces su argumento.

3.4 Selección de fragmentos a recortar. Rotomáscaras.

Posteriormente, durante el segundo cuatrimestre, en la clase de Efectos Visuales, descubrí una herramienta que me amplió la visión de trabajo respecto al vídeo-collage. Yo sabía que existían métodos con los que podías recortar y crear máscaras, pero desconocía realmente su funcionamiento y si era un software complejo de utilizar. Pero en una de las prácticas nos enseñaron a utilizar las rotomáscaras. Es una herramienta del *after effects* que recorta de forma semiautomática las siluetas marcadas. Muchas veces es necesario entre *frames* corregir esta selección automática, al estar trabajando con material en resolución DVD (720X576). Cuanto más contraste haya entre figura y fondo, y más resolución, más sencillo es utilizar esta herramienta. Yo tuve algunas dificultades. Pero decidí cambiar el proyecto y hacerlo mas complejo, seleccionando una serie de planos que recortar, y otra serie de imágenes de la misma película y de otros cortometrajes de Zulueta como *Leo es Pardo* (1976) y *A malgam A* (1976).

Decidí jugar con la psicología de los personajes de una forma plástica. El protagonista, Eusebio Poncela, empezará a sufrir una serie de alucinaciones y mutaciones incluyendo en su silueta cortos en S8 de Zulueta e imágenes que representan su lado mas primitivo como cineasta, el mas auténtico. En la película el personaje es un director de cine frustrado y enganchedo a la heroína que no termina de encontrar su camino en el mundo del cine (algo que atormentaba al Zulueta real). De ahí que decidiera “rellenarlo” de alguna forma por esas imágenes que le atormentan. Por otro lado, Will Moore es un niño adulto que sigue experimentando y buscando en el cine una cadencia, una respuesta, un refugio (el otro medio trasunto del director). Así que en la pieza collage él genera un influjo sobre Poncela, como si fuera un maestro de ceremonia, le traslada a ese otro lado de la pantalla, el cine se apodera de él

difuminándose su imagen con las imágenes de Zulueta e incluso con la imagen del propio director.

Para este objetivo tuve que dedicarme durante varias horas a recortar todas y cada una de las siluetas que luego iba a sustituir o a fusionar con imágenes. Tenía que elegir entre tres capas narrativas, una eligiendo los planos de la película original que iba a utilizar para el montaje, otra eligiendo que recortaba de cada plano, y otra eligiendo las imágenes que iba a incrustar en cada plano recortado.

Aquí se puede apreciar un decoupage con los pasos de recorte.

Paso 01. Plano natural con subida de brillo para resaltar los contornos.

Fig. 19



Paso 02. La línea rosa corresponde a la selección de la rotomáscara.

Fig. 20



Paso 03. Una vez están todos los *frames* recortados, podemos eliminar el fondo.

Fig. 21



Paso 04. Utilizando a modo de máscara el recorte, y jugando con la fusión podemos incrustar otra imagen dentro del recorte que hemos realizado. Y ya tenemos listo el collage.

Fig. 22



Este es el proceso técnico que realicé con cada uno de los planos del vídeo. Añadir que una vez que la imagen que quería incrustar en el recorte de la figura estaba ya dentro de la misma, utilizando una simple herramienta de *track mate key* podría elegir el tipo de efecto de opacidad para poder integrar las imágenes en función de la luminancia de cada fragmento.

3.5 Simultaneidad de discurso. Profundidad semántica del plano.

Un detalle muy importante en cuanto al tratamiento narrativo se refiere, es la simultaneidad de capas que cohabitan en cada plano y que generan un discurso intertextual, siempre entre imágenes originales de Iván Zulueta.

En cada plano nos encontramos con dos y hasta tres imágenes simultáneamente. Con esto he querido no solo homenajear al cineasta sino proponer un juego visual en el cual, quizás solo los más adeptos a su obra, puedan descifrar su significado. La

herramienta básica de mi propuesta artística juega con la profundidad semántica que un plano pueda contener.

El análisis del dispositivo de captación y proyección de imágenes, los componentes mínimos de la expresión cinematográfica, la pausa, la percepción, la captación de imágenes, la transformación de las mismas, son cuestiones que están en la base de los experimentos de autores, por demás tan distintos, como Michael Snow, Ernie Gehr, Hollis Frampton en América o Kurt Kren o Peter Kubelka en Europa. En este vídeo-collage he intentado condensar esa práctica experimental con toda la cosmogonía de Iván Zulueta para plasmar esa pasión por el cine que finalmente se transformaría en su callejón sin salida, como el personaje de Pedro en la película engullido por el propio medio.

3.6 Resultado final. Del homenaje a la reflexión .

Vamos a reflexionar acerca de ese significado interno del collage de *Arrebato*, para ver si realmente encontramos esos motivos y detalles que brillan en la película original y en los personajes.

Pedro, no parece impulsado por un acicate teórico o abstracto, enunciado de modo metalingüístico, sino por una emoción enigmática e intensísima que en él produce el hurto de imágenes de la realidad, como si atribuyese su experimento, no a un estudio frío del dispositivo técnico, sino a una posibilidad latente en lo real que aquél revela. De ahí, el llanto, la convulsión y la fascinación que, a partes iguales, lo gobierna. Dicho en otros términos, Zulueta resuelve por una senda emocional lo que otros cineastas o artistas experimentales ubicaban en el dominio de la reflexión. Pedro, al igual que Zulueta, se encuentra atrapado por algo aparentemente tan trivial como la filmación de las personas y las cosas que le rodean: su tía, su prima, las distintas habitaciones que componen la finca campestre en la que vive, él mismo, los árboles...De nuevo, Zulueta incrusta su película en pleno corazón de un género que tuvo su impulso más robusto en el cine experimental: las *home movies*. A pesar de todo, no se encuentra en *Arrebato* ninguna de las fórmulas que las películas familiares habían indagado en el ámbito de vanguardia. Pero tras la aparente banalidad hay una interrogación sobre el

dispositivo que conecta con la otra gran corriente de la vanguardia: la conceptual. En efecto, Pedro se dice espoleado por un ansia de indagar en la pausa, en la suspensión del ritmo.

3. CONCLUSIONES

Para concluir con la experiencia expuesta, realizaré un breve repaso por los temas que han ocupado la investigación, así como por los resultados obtenidos en la parte práctica del proyecto, los inconvenientes, las posibles soluciones y el *work in progress* que se desprende de esta experiencia.

Del primer bloque conceptual, en el cual abordo la percepción del sonido como lenguaje difícil de clasificar dada su inmaterialidad, diremos que desde un punto de vista quizás algo místico, la música es un medio de comunicación y de cohesión social existente desde los inicios del hombre. Pero sobre todo es una oportunidad para comunicarnos con el entorno natural y conectar con ese espacio espiritual que vive en nosotros, alrededor de nosotros, cuya puerta sólo puede abrir el ritmo y la melodía. Este paseo por el “otro lado” que nos otorga el deleite musical, es una costumbre que nos une con nuestros antepasados más remotos, con la parte más animal del hombre, donde la razón no tiene lugar, por mucho que la ilustración haya pretendido instrumentalizar el arte en general y la música en particular, dentro de su feudo de la lógica modernista, el mercado y el capital. Seguirán existiendo resistencias culturales donde prevalezca la inquietud, la investigación y la pasión.

Este es el motivo por el cual consumir y crear música se convierte en algo necesario y sustancial para mí. Y por el cual me he aventurado en este camino de la creación sonora en múltiples proyectos, entre ellos el que desarrollo en el presente trabajo.

Es durante experimentación musical cuando me doy cuenta de lo conveniente que sería preparar vídeos y visuales, y generar obras conjuntas donde poder por un lado trabajar con herramientas de vídeo, animación y collage y por otro con la composición

musical y la interpretación en directo. Es durante el presente curso que comienzo a investigar y a dotar de una dimensión visual al proyecto.

Así llegamos al segundo bloque teórico, que hace referencia al apartado de imagen que tiene mi investigación. En concreto por el que decido trabajar alrededor del concepto de collage. Un trabajo que siempre me ha llamado la atención en otros artistas, y que yo mismo he practicado en alguna ocasión. Juntar diferentes elementos ya existentes en el entorno para generar uno nuevo es una práctica artística que me fascina y que posee unas connotaciones políticas y conceptuales interesantes. Dejar de generar nuevos contenidos, sino reutilizar otros para buscar nuevos significados se convertirá en la piedra angular de mi trabajo en vídeo este curso. Realizado a través de una obra cinematográfica en modo de homenaje, las herramientas aprendidas y las posibilidades que se me plantean para futuros proyectos hacen que el abanico de acción sea tan amplio como material de archivo de cualquier índole pueda encontrar. En este punto decido que mi objetivo de investigación a largo plazo será el vídeo-collage, que este proyecto ha sido el primer paso para continuar trabajando en esta dirección, y que no descarto comenzar una tesis doctoral en torno a este tema.

Los inconvenientes que me han podido surgir a lo largo de la investigación son la dificultad de la técnica en sí, y la necesidad de ampliar y mejorar mis conocimientos de *after effects* y otros programas de recorte y postproducción de vídeo. Esto disminuirá de forma considerable las interminables horas que supone recortar *frames* de los fragmentos de vídeo que luego utilizo para componer el plano.

De aquí en adelante, mi *work in progress* va centrarse en aprender las herramientas necesarias para poder manipular vídeo en vivo, es decir, desarrollar habilidades de VJ para intentar ofrecer un directo en el cual no solo se realice la música en vivo sino también las proyecciones. El concepto final es poder trabajar vídeos tanto para manipular en directo como para realizar piezas independientes.

Utilizar este medio artístico para reflexionar acerca de nuestro contexto social y espiritual, ejerciendo una crítica tanto narrativa como estética.

Fig. 23



Y entonces, reconocí a mis aliados. Sólo tenía que entregarme. Me poseían, me devoraban y yo era feliz en la entrega. Pero había hecho falta estar al borde del abismo para enterarse de lo que pasaba. Ahora era cuestión de dejarse hacer más que de hacer.

FUENTES DOCUMENTALES

Fuentes Bibliográficas

ADORNO, W. Theodor; EISLER, Hanns: *El cine y la música* (1976). Madrid: Editorial Fundamentos, 1981.

ADORNO, W. Theodor: *Sobre la música*. Barcelona: Ediciones Paidós, 2000.

BOYCE-TILLMAN, June: *La música como medicina del alma*. Barcelona: Ediciones Paidós, 2003.

COLLING, Mathew: *Altered State: teh Story of Ecstasy Culture and Acid House*. Londres: Serpent's Tail, 1997

SHEPHERD,John: *Music as Social Text*. Cambridge: Polity Press, 1991.

CASTANEDA, Carlos: *Una realidad aparte*. Madrid: Fondo de cultura de España, 2001.

YOUNG, Serenity: *An Anthology of Sacred Texts by and about Women*. Nueva York: Crossroad, 1993.

ROUGET, Gilbert: *Music and Trance. A theory of the relations between music and possession*. Chicago: University of Chicago Press, 1985.

CHION, Michel:

El Sonido (1998). Barcelona: Ediciones Paidós, 1999.

La Audiovisión (1993). Barcelona: Ediciones Paidós, 1998.

CUETO, Roberto; SANTAMARÍA, Antonio; PEDRAZA, Pilar y otros: *Arrebato...25 años después*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca, 2005.

SANCHEZ, Juan Antonio; GARCÍA, Francisco, DURÁ, Raúl y otros: *Historia, estética e iconografía del videoclip musical*. Málaga: Servicio de publicaciones de la Universidad de Málaga, 2009.

GARCÍA, Sonia; GOMEZ, Laura: *Piedra, papel y tijera: El collage en el cine documental*. Madrid: Ocho y medio, 2009.

DEBORD, Guy: *In girum imus nocte et consumimur igni* (1999). Barcelona: Editorial Anagrama, 2000.

WEINRICHTER, Antonio: *Metraje Entonctrado. La apropiación en el cine documental y experimental*.

MURCH, Walter: *En el momento del parpadeo*. Madrid: Ocho y Medio, 2003

ZUNZUNEGUI, Santos: *Pensar la imagen*. Madrid: Catedra, 2007

BASILISCO, Stephano; YEO, Rob; LESSIG, Lawrence: : *Cut. Film as found object in contemporary video*. Milwaukee: Milwaukee Art Museum, 2004.

Trabajos de investigación académicos

SANTOJA BLASCO, Silvia: *Video Collage Mediático (VCM) La espectacularización de lo cotidiano en la cultura visual contemporánea*. Trabajo Fina de Master. Director: José Luis Clemente Marco. Universidad Politécnica de Valencia, 2012.

Índice de imágenes

Fig.1. Órgano Roland VK8

Fig.2. Teclado electrónico Yamaha Portasound PSS-140

Fig.3. Teclado electrónico Casio SA-10

Fig.4. Batería electrónica Yamaha DD-20

Fig.5. Guitarra eléctrica para niño

Fig.6. Mesa de sonido Beringher Xenys 1202FX

Fig.7. Pedal de loops Boss RC-20 Looper

Fig.8. Pedal de delay Digitech Digidelay

Fig.9. Pedal de distorsión Boss DS 1

Fig.10. Amplificador de válvulas Sinmarc B-3200

Fig.11. Pantalla de altavoces 4X10'

Fig.12. Tarántulas Pentium. *Ensayo uno.*

Fig.13. Tarántulas Pentium. *Ensayo dos.*

Fig.14. Tarántulas Pentium. *Ensayo tres.*

Fig.15. Tarántulas Pentium. *Ensayo cuatro.*

Fig.16. Tarántulas Pentium. *Ensayo cinco*

Fig.17. Sergei Einsestein. Esquema de simultaneidad para *Alexander Nevsky* (1938)

Fig.18. Frame Arrebatado 01. Antes del recorte.

Fig.19. Frame Arrebatado 02. Selección de recorte.

Fig.20. Frame Arrebatado 03. Silueta recortada.

Fig.21. Frame Arrebatado 04. Collage ya realizado

Fig.22. Jonathan Cremades. *Arrebatado*. 2013. Video-collage

ANEXO

DVD

Obra inédita: Arrebatado

Jonathan Cremades Sagaste