



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL,
DOCUMENTACIÓN E HISTORIA DEL ARTE

PROGRAMA DE DOCTORADO EN MÚSICA

**LA *SÍNCRESIS* AUDIOVISUAL EN EL GÉNERO DE
LA VIDEOMÚSICA: RELACIONES
ESTRUCTURALES Y SEMÁNTICAS DE LOS
COMPONENTES SONORO Y VISUAL**

TESIS DOCTORAL

Presentada por Julia Chiner Santapau

Dirigida por el Dr. Miguel Corella Lacasa

Valencia, marzo de 2017

RESUMEN

El objeto fundamental de esta tesis consiste en la propuesta, desarrollo y verificación de una ontología de la Videomúsica, género audiovisual emergente que pretende establecer su autonomía con respecto a otros géneros afines, con los que comparte determinados rasgos.

Esta investigación pretende unir los aspectos teóricos y la experiencia práctica, con el propósito de evidenciar determinados aspectos de particular relevancia, vinculados con las diferentes tipologías de relaciones que se instauran entre lo sonoro y lo visual en el producto audiovisual. Estos factores constituyen el marco teórico y las líneas guía que, simultáneamente, estructuran el proyecto performativo, constituido por la creación de la obra de Videomúsica *TOTAL ABSOLUTA* y *COMPLETAMENTE*.

El proyecto performativo pretende encarnar los principales aspectos distintivos del género videomusical, constituyendo la realización concreta de una obra de Videomúsica como ejemplificación del marco teórico.

En la investigación se verifica cómo la relación entre música e imagen y la organización de éstos en la composición audiovisual, constituyen el elemento de análisis fundamental para definir los rasgos específicos que emparentan o

singularizan géneros afines como el Videoarte, el Videoclip, la Visualmusic y la Videomúsica. Estos elementos devienen productores de aquella diferenciación y enriquecimiento a través de las características estilísticas que se manifestarán en rasgos estructurales tales como el modo narrativo adoptado por cada uno de ellos, o la influencia que el soporte tecnológico utilizado implica en la percepción de la obra y en el lenguaje artístico adoptado.

Una importante aportación en este trabajo lo constituye el material proporcionado por el proyecto *Synchresis*¹, que con sus más de cien obras de Videomúsica, representa una fuente fundamental para un análisis de campo, y aporta actualizaciones concretas del ejercicio videomusical contemporáneo en ámbito internacional.

El procedimiento investigativo se ha organizado en torno a la articulación del análisis de los procesos perceptivos, estructurales y semánticos vinculados a la creación videomusical, y a la *síncresis*² entre los factores sonoro y visual que en la misma se verifica. La vertebración de este marco teórico, actualizado en la composición videomusical realizada para la tesis, ha permitido situar un espacio común entre poesía y Videomúsica como géneros afines que se edifican en una

¹ *Synchresis*, proyecto de selección y difusión de obras de Videomúsica, activo desde 2011 (véase apartado 6.)

² Adoptamos el término propuesto por Michel Chion (CHION 1993), presente en el título de la investigación, en calidad de vínculo indisoluble entre lo sonoro y lo visual en los productos audiovisuales.

estructura formal y semánticamente coherente y vinculada, produciendo un objeto artístico de esencial cohesión representativa.

ABSTRACT

The main objective of this thesis is the proposal, development and verification of Videomusic ontology, an emerging audiovisual genre that aims to establish its own independence from other related genres, with which it shares certain features.

This research tries to link the theoretical aspects with the practical experience, with the purpose of demonstrating some particularly relevant aspects related to the many and different kinds of existing relationships between sound and visual in the audiovisual product. These factors compose the theoretical framework and the guiding lines, and they work together on structuring the performative project, which is the creation of the videomusic work *TOTAL ABSOLUTA y COMPLETAMENTE*.

The idea of the performative project is to embody the main distinctive aspects of the videomusical genre, and to form the concrete realization of a Videomusic work to exemplify the theoretical framework.

The research evinces how the relationship between music and image, and the way they organize within the audiovisual composition, are the key element of an analysis that defines the specific features that link or single out related genres

such as Videoart, Videoclip, Visualmusic and Videomusic. Such elements become the performers of the differentiation and enrichment in the stylistic characteristics that will appear in structural features such as the narrative mode adopted by each of them, or the influence of the technological support in the perception of the work and in the adopted artistic language.

An important contribution to this work is the material provided by the project *Synchresis*³, which with its more than one hundred Videomusic works represents a main source for the field analysis, as it provides specific updates of the Contemporary videomusical practice in the international scene.

The investigative procedure has been organized around the articulation of the analysis of the perceptive, structural, and semantic processes linked to videomusical creation, and to the *synchresis*⁴ between sound and visual factors that happens inside it. The theoretical framework has been updated in the videomusical composition created for the thesis and its essential structure has allowed the placing of a common space between poetry and videomusic as related genres; both built into a formal and semantically coherent and linked structure that produce an artistic object of essential representative cohesion.

³ *Synchresis* is a project that selects and diffuses videomusic works; it is active since 2011 (see section 6.)

⁴ We adopt here the term proposed by Michel Chion (CHION 1993), it appears in the title of the research as an indissoluble link between sound and visual in audiovisual products.

RESUM

El propòsit fonamental d'aquesta tesi és la proposta, desenvolupament i verificació d'una ontologia de la Videomúsica, un gènere audiovisual emergent que tracta d'establir la seva autonomia respecte a d'altres gèneres afins, amb els quals comparteix uns trets determinats.

Aquesta recerca vol unir els aspectes teòrics amb l'experiència pràctica, amb el propòsit d'evidenciar uns aspectes concrets que tenen una rellevància particular, vinculats amb les diferents tipologies de relacions que s'instauren entre allò sonor y allò visual en el producte audiovisual. Són aquests els factors que constitueixen el marc teòric i les línies guia que simultàneament estructuraven el projecte performatiu, constituït per la creació de la obra de Videomúsica *TOTAL ABSOLUTA y COMPLETAMENTE*.

El projecte performatiu pretén encarnar els principals aspectes distintius dels gènere videomusical, duent a terme la realització concreta d'una obra de Videomúsica, com a exemplificació del marc teòric.

En la investigació es verifica com la relació entre música i imatge, i la organització d'aquests en la composició audiovisual, constitueixen l'element d'anàlisi fonamental per definir els trets específics que relacionen o singularitzen

gèneres afins com el Videoart, el Videoclip, la Visualmusic i la Videomúsica. Aquests elements esdevenen productors d'aquella diferenciació i enriquiment en les característiques estilístiques que es manifestaran en trets estructurals com ara el mode narratiu adoptat per cadascú d'ells, o la influència que el suport tecnològic utilitzat implica en la percepció de l'obra i en el llenguatge artístic adoptat.

Una important aportació en aquest treball és el material proporcionat pel projecte *Synchresis*⁵; amb les seves més de cent obres de Videomúsica, representa una font fonamental per a una anàlisi de camp, aportant actualitzacions concretes de l'exercici videomusical contemporani, en àmbit internacional.

El procediment de recerca s'ha organitzant al voltant de l'articulació de l'anàlisi dels processos perceptius estructurals i semàntics vinculats a la creació videomusical, i de la *síncresi*⁶ entre els factors sonor y visual que es realitza en aquesta. La vertebració d'aquest marc teòric, actualitzat en la composició videomusical realitzada per la tesi, ha permès de situar un espai comú entre poesia i Videomúsica com a gèneres afins que s'edifiquen en una estructura formal i semànticament coherent i vinculada, produint un objecte artístic de cohesió representativa fonamental.

⁵ *Synchresis*, projecte de selecció i difusió d'obres de Videomúsica, actiu des de 2011 (*vid.* apartat 6).

⁶ Adoptem el terme proposat per Michel Chion (CHION 1993) i que apareix en el títol de la investigació, com a vincle indissoluble entre el sonor i el visual en els productes audiovisuals.

INDICE

RESUMEN	I
ABSTRACT	III
RESUM	V
INDICE	VII
1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	5
3. METODOLOGÍA	13
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN	23
4.1 Panorama de los lenguajes audiovisuales	23
4.1.1 Análisis comparativo entre los diferentes géneros	25
4.1.1.1 Videoarte	26
4.1.1.2 Imágenes para la música	30
4.1.1.3 Visualmusic y vídeo musical (videoclip)	34
4.1.2 Videomúsica como género: problematizar la definición	42
4.2 Hacia una descodificación del lenguaje audiovisual	47
4.2.1 Proceso perceptivo	47

4.2.1.1	La percepción audiovisual	48
4.2.1.2	Percepción del espacio y del movimiento sonoro y visual	54
4.2.1.3	Tiempo y ritmo perceptivo	58
4.2.2	Procesos de significación en el lenguaje audiovisual	71
4.2.2.1	Elementos de semiología:	
	fundamentos generales, elementos y funciones	72
4.2.2.2	Principios estructurales en la poesía	79
4.2.2.3	Elementos y estructura interna en el lenguaje audiovisual:	
	relación organizativa del discurso	89
4.2.2.4	Agentes del lenguaje audiovisual	91
4.2.2.4.1	Diegésis	91
4.2.2.4.2	Ritmo	94
4.2.2.4.3	<i>Raccord</i>	99
4.2.2.4.4	Sugestión emocional	100
4.2.2.4.5	Síncresis	103
5.	<i>SYNCHRESIS</i> : TRABAJO DE CAMPO	107
5.1	Estructura de <i>Synchresis</i>	112
5.1.1	Call (Convocatoria)	112
5.1.2	Program (Programas)	113
5.2	Elementos caracterizantes	115
5.2.1	Creación en solitario y en equipo	116

5.2.2	Sonido e imágenes sintéticos	122
5.2.3	Híbridos	130
5.2.4	Materiales concretos	134
5.2.5	Cuerpos	140
5.2.6	Gráfica y arquitectura	146
5.2.7	<i>Decoupage</i>	150
5.2.8	Desde la Poesía visual a los incatalogables	155
5.3	Conclusiones	162
6.	POESÍA Y VIDEOMÚSICA: UN NUEVO CONTRATO AUDIOVISUAL	165
6.1	Procesos de significación en la Videomúsica	170
6.2	Disposición formal y estructura del contenido: cine y prosa versus videomúsica y poesía	176
6.3	De la materia al contenido, trayecto biunívoco: paralelismo idiomático entre videomúsica y poesía	178
7.	PROPUESTA CREATIVA: OBRA DE VIDEOMÚSICA: <i>ABSOLUTA,</i> <i>TOTAL Y COMPLETAMENTE!</i>	187
7.1	Análisis general de la estructura	187
7.2	Análisis morfológico y semántico	202
7.2.1	Parte nº 1	202

7.2.2 Parte nº1, 1ª Sección: 0:00 - 0:51	205
7.2.3 Parte nº1, 2º Sección: 00.51- 1.40	209
7.2.4 Parte nº1, 3ª Sección: 1.40- 2.40	214
7.3 Parte nº 2: análisis morfológico y semántico	219
8. CONCLUSIONES	227
8.1 Delimitación de las perspectivas teórico-referenciales pertinentes para el análisis del género videomusical	229
8.2 Análisis de las semejanzas y diferencias estructurales entre la videomúsica y otros lenguajes audiovisuales afines: videoarte, videoclip y visualmusic.	236
8.3 Delimitación de un espacio propio a la videomúsica como género singular dentro del panorama audiovisual actual	246
8.4 Formalización de un espacio de encuentro entre la videomúsica y la poesía desde el análisis de analogías estructurales y expresivas	254
8.5 Vinculación de los factores epistémicos abordados con la experiencia creativa para delimitar una ontología de la videomúsica	260
9. Anexo I – Programas de <i>Synchresis</i>	267
10. Anexo II – Obras y autores seleccionados en <i>Synchresis</i>	273

11.	Anexo III – DVD vídeo:	291
11.1	Contenido	291
11.2	Formato	291
12.	Bibliografía	293
12.1	Inéditos	300
13.	Videografía / Filmografía / Discografía	301
14.	Sitografía	315

1. INTRODUCCIÓN

La síncrexis (palabra que forjamos combinando "sincronismo y "síntesis") es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional.
(CHION, 1993)

La condición social del ser humano nos aboca a fijar la atención en una identidad, la humana, construida en red.

Esculpmos nuestra entidad entretejiendo una subjetividad propia que se estructura y se construye en colaboración con el exterior. Nos constituimos en sólida trabazón y en constante comunicación. Si es nuestra idiosincrasia formar parte del mundo en un intercambio incesante de información, será para nuestra supervivencia y nuestra *vivencia*, indispensable entender sus perceptos y sus conceptos.

Vivir en el mundo supone aceptar una invasión de estímulos que requieren de nuestra colaboración para ser asimilados y vehicular nuestra integración en el entorno. Continuamente estamos en relación con todo tipo de entes, objetos, seres. Invariablemente requerimos la actualización de actos comunicativos para ello.

Pero en este proceso de interiorización y aprehensión de la información entrante precisamos activar un proceso que dote de sentido a las señales exteriores: dotar de sentido supone trazar líneas que enlazan nuestra subjetividad con las manifestaciones exteriores en un proceso que transforma la señal en información productiva. A este proceso lo llamaremos significar.

Nuestra conservación y nuestra perduración están ligadas a la capacidad de conferir significado a nuestro sistema de relaciones.

A lo largo de su andadura el ser humano ha devenido, si no es que desde el más remoto principio lo era, en productor y destinatario de una prolija urdimbre de mensajes pertinentes a su supervivencia, a delimitar su posición en el mundo, y a elaborar su individualidad, constituyéndose en *ser cultural*.

Desde esta posición en el mundo, ha incrementado y perfeccionado paulatinamente sus herramientas comunicativas para entender mejor y enaltecer su hábitat, su ecosistema cultural.

Avanzar en esta perspectiva nos permitirá centrar y abundar el discurso en el marco de elaboración comunicativa más refinado que nuestro ser cultural construye: rebasando el ámbito comunicativo que nos procura información, llegamos al constructo artístico, el que a través de la manipulación de su expresión, supone una declaración cuyo fin no es la comunicación útil, sino

aquella sin finalidad pragmática, que supone una apertura al universo de las emociones, un viaje a la psique profunda que se nutre de nuestra memoria individual y colectiva para reformular nuestra visión del mundo: la expresión artística.

No es finalidad de esta investigación ahondar en el vasto y variado territorio del arte, sino focalizar nuestro esfuerzo en determinadas producciones y expresiones que detentan la particularidad estructural de soldar su expresión amalgamando dos sustancias desiguales, organizadas en un único trabazón expresivo, visual y sonoro: el texto artístico audiovisual.

De la fecundidad de este encuentro híbrido, surgen una amplia variedad de manifestaciones artísticas al albor del siglo XX que, desde los primeros experimentos analógicos con el cinematógrafo, se desperdigaron hacia horizontes digitales aprovechando el desarrollo tecnológico para ampliar, desviar e incorporar nuevas tendencias, combinaciones y expresiones. Todas ellas han nacido de una misma sustancia visual y sonora y cada una de ellas ha marcado su trazado expresivo singular; entre estas formas significativas es posible rastrear espacios de comunicación comunes así como feraces disparidades. Como veremos más adelante, se llevará a cabo una aproximación comparativa entre estos géneros vecinos y el territorio intersecado en el que se ubican, con una especial meditación y análisis a uno de ellos, que constituye el propósito primordial de esta investigación.

La videomúsica, será nuestro objeto de estudio. Nos disponemos a iniciar una travesía para entrar en los entresijos de esta expresión audiovisual, cuya particular idiosincrasia queremos conocer. Por qué la diferenciamos como expresión audiovisual particular, de qué materia está hecha, cómo se organiza y estructura la misma, cuáles son sus líneas esenciales, cuáles los horizontes de significación. Y cuáles las singularidades estéticas que nos inducen a delimitar este género de entre el magma en el que cohabitan las manifestaciones artísticas audiovisuales que destacan en la actualidad. En este itinerario en el que buscaremos las claves estructurales de este género, la apelación al término síncrexis que reza en el título de la investigación, se distingue con total pertinencia desvelando la complejidad y la amplitud de la relación que se instaura entre los componentes (sonoro y visual) que forman el contrato audiovisual particularizado en la videomúsica. Es de especial importancia la ponderación que el término síncrexis adquiere en la constitución de la videomúsica por su significante simbiosis entre los dos elementos formales. Esta constitución formal simultaneada en los géneros vecinos audiovisuales como la visualmusic, el videoclip, el cine o el videoarte, adolece en todos ellos de un desequilibrio sustancial en el vínculo que se da entre las imágenes y el sonido, mientras que por el contrario vamos a tratar de revelar en qué medida este nexo adquiere significación particular y relevante en el caso de la videomúsica.

2. OBJETIVOS

1) Delimitar perspectivas teórico-referenciales pertinentes para el análisis del genero videomusical.

La designación de límites descriptivos de una manifestación artística estipula una dificultad añadida a aquella que suponga un acercamiento analítico de cualquier materia. En la gestación de las expresiones artísticas se activan toda una serie de percepciones, conceptos e intenciones dando lugar a un producto de alta complejidad estructural que incluye la aprehensión, la memoria y la interpretación de la experiencia en una obra que aspira a una comunicación profunda para ensanchar las lindes de la cultura. El desvelamiento de la naturaleza de una manifestación artística nos impele a asomarnos a una pluralidad de disciplinas por la abundancia de factores que la atraviesan.

Nuestro objeto de estudio, es la búsqueda de una ontología de la videomúsica, territorio audiovisual que nos disponemos a definir y a distinguir dentro de un panorama audiovisual actual complejo, plural y confuso. La creación de una obra audiovisual como sucede en todas las demás expresiones artísticas, supone ante todo un acto de transmisión de una información determinada que involucra fundamentalmente dos polos comunicativos: un creador /emisor y un receptor /interpretador.

A partir del momento en que hay una información que debe ser inteligible para alguien, entran en escena operaciones perceptivas, operaciones de descodificación del mensaje, así como otras tantas relativas a la interpretación y contextualización del mensaje. Este panorama nos aboca a consultar, para llegar a una comprensión integral del acto creativo videomusical, campos disciplinares diversos para acceder a una comprensión integral del fenómeno videomusical. Bajo estas premisas hemos estimado pertinente una aproximación a la semiótica como ámbito teórico que tiene como objeto el estudio de la producción de sentido en los actos comunicativos, desde el lingüístico sobre el que se fundó esta ciencia, pasando por una contextualización en otros campos como la poesía y finalmente su aplicación al lenguaje audiovisual, particularizado en la videomúsica, asunto central de este trabajo. Esta disciplina se ha engarzado con otros campos de estudio, emparentados con la percepción, ámbito primordial en todos los actos significativos culturales, así como un análisis situado de las singulares actualizaciones que el lenguaje basado en la imagen y el sonido adquiere en el horizonte actual de la producción artística audiovisual.

2) Analizar semejanzas y diferencias estructurales entre la videomúsica y otros lenguajes audiovisuales afines: videoarte, videoclip y visualmusic.

Si bien el lenguaje cinematográfico es el lenguaje audiovisual estudiado y analizado más copiosamente y profundamente, en el devenir del tiempo y paralelamente al desarrollo tecnológico una profusa variedad de fórmulas y experimentos artísticos que se han servido del uso conjunto de la imagen y el sonido han poblado el dominio artístico audiovisual. Mostrando muchos de ellos independencia paulatina respecto de sus orígenes han ido perfilando estructuras propias al mismo tiempo que manteniendo redes organizativas comunes a todos ellos. De este modo se delinea un confín vasto, concurrido y confuso en su discretización. En este enclave difuso intentaremos despejar incógnitas con respecto a la estructura, los factores y organización de los elementos de los géneros audiovisuales más representativos de la escena actual.

Si a través de la reflexión sobre los procesos de percepción accederemos al peculiar modo por el que los estímulos, en este caso visuales y sonoros, se ensamblan y confrontan posteriormente a través del cerebro en una *sonoimagen* compleja, veremos que este procedimiento que reside en la base de la creación del lenguaje audiovisual no se limita a sumar los datos provenientes de los sentidos, sino que los interpreta, añadiendo un ulterior nivel de información al resultado,

que de este modo aparece más rico y elaborado de cuanto se desprendería de la pura adición de los datos iniciales. Este proceso determina el modo en el que percibimos el sonido y las imágenes y todas sus combinaciones; estas combinaciones multisensoriales son interpretadas como una única y compleja información audiovisual, donde un elemento sonoro es susceptible de influir y determinar el modo en el que percibimos un elemento visual y viceversa. Este proceso está en la raíz del nacimiento de los lenguajes audiovisuales, de los cuales la videomúsica podría constituir un paradigma, en cuanto producto aglutinante del equilibrio de estas fuerzas.

La unión entre imagen y música ha dado lugar a una multitud de lenguajes artísticos; no obstante, la relación entre estos dos elementos se manifiesta casi siempre organizada en la subordinación de uno al otro: así posando una fugaz mirada sobre las líneas esenciales de sus dos componentes formales observamos, que en el cine la música es creada habitualmente para las imágenes, en el videoclip las imágenes se organizan en función de una música preexistente, y en la visualmusic las imágenes son generadas a partir y en dependencia con la música. Exploraremos con detalle el modo particular en que estas relaciones se construyen en estos géneros, y las líneas que mantienen en común con la videomúsica como las que la singularizan como expresión particular de entre los lenguajes audiovisuales.

3) Consignar un espacio propio a la videomúsica como género singular dentro del panorama audiovisual actual.

Raramente los lenguajes audiovisuales presentan las imágenes y el sonido en un plano de total cohesión, determinando de este modo un peso diferente entre lo auditivo y lo visual, que en algunos casos evidencia una subordinación del elemento sonoro al visual, como en el caso del cine, supeditando la composición de la imagen a una creación previa musical como en el caso del videoclip, o la pura visualización de la música en la visualmusic. Si la percepción audiovisual es siempre una percepción multisensorial, en la que la información proveniente de una canal sensorial, la vista o el oído, se coordina y fusiona en una única información compleja a nivel cerebral, resulta natural adoptar un procedimiento en la creación artística que obedezca a una dirección similar. De esta exigencia surge la necesidad de proponer, con el término videomúsica, un lenguaje que permita una integración total entre lo visual y lo auditivo, y concretamente, entre videoarte y música, con atención particular a la música acusmática, electroacústica y concreta. Nuestra hipótesis sostiene que el término videomúsica alude, de forma idónea, a un concepto de interrelación equilibrada entre imágenes y música, en la cual no se verifica una subordinación sino una perfecta sinergia de ambos, en una obra con significado artístico propio.

4) Formalizar un espacio de encuentro entre la videomúsica y la poesía desde el análisis de analogías estructurales y expresivas.

Establecer líneas idiomáticas en cualquier tipo de lenguaje o género supone una labor de deconstrucción del discurso acometido. La comprensión de los factores que intervienen en la construcción del sentido de un texto artístico obliga a plantearse la consistencia de la estructura principal, la segmentación en unidades menores y la interrelación entre los elementos que la configuran como acometida inicial de nuestro análisis. La aplicación de esta metodología al lenguaje de la videomúsica y al de la poesía nos puede revelar cruces de líneas de semejanza entre ambas disciplinas, permitiendo una visión más precisa de los factores que integran la identidad del género videomusical. La extrapolación de métodos analíticos y aportaciones teóricas de estudiosos del campo de la lingüística, y de la estética nos proporcionará una herramienta indispensable para columbrar líneas sustanciales del discurso videomusical.

5) Vincular los factores epistémicos abordados con la experiencia creativa para delimitar una ontología de la videomúsica.

El hecho de haber optado por emplear una metodología de tipo performativo en esta tesis, marca una ruta de trabajo en la que la investigación teórica se vertebra en un triple eje constituido por los resultados adquiridos a través de la propia experiencia artística, la comparación con la de otros autores obtenida desde el trabajo de campo realizado en la convocatoria de *Synchresis*, y los estudios que el marco de referencia teórico proporciona, de modo que la visión final conseguida sea plural y multidisciplinar. El marco referencial que aportan las disciplinas consultadas proporcionan una base sólida sobre la que reconocer qué labor investigativa se ha producido en el campo que nos ocupa, al mismo tiempo que ofrece la posibilidad de verificar en un espejo teórico los resultados personales. Esta metodología mixta nos ha situado en un espacio autorreflexivo y crítico respecto a los resultados alcanzados, mediante la confrontación y la colaboración de campos autorreferenciales producto de la propia experiencia con la representatividad internacional del momento actual de producción del género videomusical que *Synchresis* nos ha proporcionado, obteniendo un material mixto configurado por producciones artísticas videomusicales de muy diversa procedencia internacional que pretendemos situar como otro importante elemento

de exégesis sobre el que someter a revisión la propia experiencia creativa, tanto anterior a esta tesis como la realizada ad hoc para la investigación.

3. METODOLOGÍA

Este proyecto de investigación se articula desde un presupuesto epistemológico post-representacionista, donde el conocimiento es situado, y la posición del sujeto conocedor se reconoce *modesta*, situada, asumida, autocrítica y abierta a conexiones (HARAWAY, 1997).

Se ha desarrollado una metodología desde una posición de reflexividad, visibilizando al sujeto investigador, ya que una mirada neutral y objetiva no es posible cuando desaparece la dicotomía entre sujeto/objeto investigado, en una investigación cuyo objeto central es la autorreflexividad y análisis de una creación realizada por el mismo investigador. Este proyecto afronta un tema vinculado al arte, a través de la misma creación artística y este procedimiento implica, la búsqueda de los significados del fenómeno y no una medición en términos cuantitativos, o la producción de conocimiento bajo una lógica verificacionista, entendida como constatación de “los hechos”.

Por otra parte, este recorrido se configura como un camino de hibridación entre el objeto y el sujeto de investigación convertidos en dos rostros del mismo objeto, en la creación de una obra artística producida para ejemplificar los resultados de la investigación, resultado de esta dialéctica entre el sujeto investigador y el objeto investigado.

La primera fase del proceso investigativo se ha apoyado en la construcción de un marco teórico-referencial para situar el objeto de la investigación. A través de las figuras de Rudolph Arnheim, Michel Chion, Alton Everest y Jacques Aumont entre otros, referentes fundamentales en el campo visual y sonoro, se procedió al estudio de los procesos operantes en campo perceptual visual y sonoro, los canales sensoriales involucrados y la elaboración cerebral aportada al proceso, llevando a cabo posteriormente una categorización e interpretación de los datos obtenidos de esta búsqueda, para desumir que la percepción se sitúa en la base del proceso creativo y comunicativo de las artes, influyendo en los procesos conscientes e inconscientes aplicados por los artistas en la creación de sus obras.

A continuación la investigación se centró en la selección de lenguajes audiovisuales, como el videoarte, la visualmusic y el vídeo musical o videoclip, para encontrar principios expresivos comunes así como el territorio donde se cristalizan las diferencias con lo que llamaremos videomúsica. Se principió con una observación crítica e histórica de estos géneros a través de diversos estudios realizados por diferentes autores y de la audiovisión analítica de numerosas obras artísticas a lo largo de diferentes épocas, con la intención de perfilar un panorama actualizado. Se procedió a realizar una comparación entre los diferentes discursos narrativos inherentes a algunos lenguajes audiovisuales y el de la videomúsica, apoyándose en teorías del montaje de variada procedencia, desde el artista y teórico Sergei Eisenstein, a obras de artistas de cine experimental como Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute, Norman McLaren, a videoartistas

como Nam Jun Paik, Woody y Steina Vasulka, Zbigniew Rybcynski, Tom De Witt, y estudios sobre el lenguaje cinematográfico, como los de Vicente Sánchez-Biosca, José Nieto, Michel Chion entre otros.

La exploración del marco teórico pertinente en la búsqueda de la identidad del objeto investigado, la videomúsica, ha desarrollado un procedimiento metodológico basado en una **relación de interdependencia entre teoría y práctica**. Estos dos elementos no deben ser interpretados como categorías separadas. No hay que aplicar una teoría a una situación práctica para validarla sino que la teoría se modifica en y por la práctica y viceversa.

Esta búsqueda fundamentada en los aspectos teóricos referenciales de ámbito perceptivo y cultural, se realizó, por tanto, en paralelo a la creación de la videomúsica, estableciendo una **unidad de análisis**, una realidad producto de la interacción de los elementos teóricos y prácticos que constituyen el trabajo de investigación, estructura vinculante que no se revela en las partes por separado sino en su relación.

Es decir, el análisis de ciertos ámbitos no se ha realizado aisladamente sino a través del alcance que adquirirían mediante un significado relacional. Hemos utilizado una metodología desarrollada en modo no secuencial, en la que la vertebración de la investigación se formaba mediante el ensamblaje de piezas situadas en ámbitos distintos y en tiempos diversos del trabajo, debido a que las

estructuras que se refieren a actos o productos humanos (como es el objeto de esta investigación) adquieren sentido formando parte de una estructura poliédrica, como miembros de un cuerpo común. No existen categorías cerradas previas a la investigación, sino que se las considera dependientes de su reorganización y reubicación; la información recabada, así como las estructuras que derivan, son usadas para reorientar el enfoque y las nuevas búsquedas.

Dentro de este proceso metodológico de interrelación entre teoría y práctica se llevó a cabo un proceso de **análisis comparativo**. En este punto se realizó un proceso de confrontación, relacionando los enunciados derivados del análisis de los lenguajes audiovisuales estudiados en el marco teórico referencial, con las reflexiones que se iban derivando desde la producción de la obra. Estas comparaciones tuvieron una influencia sucesiva en la reformulación de algunas directrices posteriores, por ejemplo, en el hecho de desechar ciertos experimentos audiovisuales que se suponía al inicio del trabajo que formarían parte de la creación. Asimismo la evolución de la investigación generó nuevos interrogantes derivados de la cuestión inicial; así si nuestra pregunta inicial era determinar qué líneas esenciales estructuran a todos los niveles la videomúsica partiendo de la propia creación, surgieron dudas en cuanto a los factores y la importancia que éstos adquirirían en el proceso compositivo, ampliando por un lado los ámbitos disciplinares del marco teórico a la semiótica y por otro la comparación de las líneas personales de trabajo con la producción similar en ámbito internacional.

Abundando en el ejercicio de este análisis comparativo se añadió una perspectiva cualitativa a través de la acometida de un trabajo de campo. Por medio de un proyecto de selección y difusión de la videomúsica realizada mediante una convocatoria internacional con frecuencia anual e inscrito en el ámbito del Festival Internacional de Música Electroacústica y Arte Sonoro “Punto de Encuentro”, la autora de esta tesis en colaboración con Stefano Scarani llevó a cabo un amplio estudio de casos durante 6 selecciones y 24 programas de difusión realizadas a lo largo de sucesivas convocatorias. La exigencia de llevar a cabo este experimento surgió de la necesidad de dar respuesta a la práctica actual relativa a la producción videomusical en el panorama internacional, en aras de realizar una confrontación con la propia experiencia y con las reflexiones teóricas que plantea el trabajo investigativo. Para ello se realizaron varias convocatorias destinadas a hacer acopio de un subconjunto de elementos que fueran representativos del conjunto definido que se pretendía estudiar. Los objetos prácticos obtenidos fueron contrastados a la luz del marco teórico desarrollado, y a través del análisis y la equiparación aportaron a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permiten abordar el problema para que éste cobre sentido.

Con la creación de la videomúsica se adoptó una **metodología de acción (performativa)** y reflexiva, que permitió construir una mirada experiencial, y personal, sometiendo la figura de la investigadora a un desplazamiento, desde una perspectiva de autora que realiza la obra bajo el impulso artístico y no

encaminado a un análisis posterior, a la observación de la misma, de sus procesos constructivos y deconstructivos, deviniendo así agente investigado.

La obra artística, se desarrolló en paralelo a la reflexión teórica sobre el lenguaje adoptado en esta creación. Estos mismos resultados de los experimentos artísticos realizados en la videomúsica, redundaban en la modificación de la definición de la misma, y a su vez estas conclusiones reflexivo-teóricas, conducían a una reelaboración de la obra performática , en un bucle recursivo en el que la misma obra asentaba los principios identitarios de la videomúsica, los cuales venían aplicados en la demostración práctica de esta definición.

El objeto de estudio deviene sujeto generador de conocimiento experto significativo, relevante y útil (Daniel Domínguez, Anne Beaulieu, Adolfo Estalella, Edgar Gómez, Bernt Schnettler & Rosie Read , AAVV, 2007).

Este conocimiento generado desde el proceso creativo, se ha producido:

1) a través de la aplicación concreta de los principios de identidad del fenómeno investigado, como productor simultáneo de conocimientos y modificante del proceso investigador, constituyendo un instrumento epistemológico:

Y así, las tradicionales preguntas sobre entidades sólidas y unívocas [...], se desplazan hacia los procesos, hacia cómo llegan a ser de un modo determinado en un momento dado (Daniel Domínguez, Anne Beaulieu, Adolfo Estalella, Edgar Gómez, Bernt Schnettler & Rosie Read , AAVV, 2007).

2) en forma de producto artístico que actúa como herramienta epistémica, como representación de la investigación, y espacio de discusión conceptual.

Las consecuencias epistemológicas de estos procesos son la ampliación de la perspectiva científica (en la que el objeto de investigación es estudiado desde un agente externo al mismo), a través de la participación activa como instrumento generador de conocimiento, modificando en una retroalimentación continua los resultados sucesivos y convirtiéndolos en nuevos puntos de inicio:

No nos interesan tanto los puntos de partida como la forma y las conexiones particulares que en el transcurso de la investigación hacen posible la modificación de estas posiciones iniciales para la producción de conocimiento (el hecho de tener que aplicar un proceso de autoanálisis y reflexividad del proceso creativo, al ser transparentado, ha provocado que el objetivo inicial haya dado paso al interés por las mismas consecuencias del proceso de construcción y su análisis, obligando por ejemplo a cambiar de rumbo en determinadas

opciones creativas o en otros casos a ampliar los campos de conocimiento, semiótica etc, para poder seguir respondiendo a las preguntas que se iban ampliando (Daniel Domínguez, Anne Beaulieu, Adolfo Estalella, Edgar Gómez, Bernt Schnettler & Rosie Read , AAVV, 2007).

El proceso reflexivo que determinó la acotación del término videomúsica empleado por Jean Piché, condujo a la necesidad de hallar una ontología del género, y siendo que este objeto de estudio no es un lenguaje (al igual que todos los artísticos) homogéneo y delimitado, esta búsqueda amplió, como ya hemos apuntado, los campos disciplinares originales a otros ámbitos. En este punto fue necesario recurrir a disciplinas que analizan la naturaleza de los signos que constituyen un lenguaje, su significado y su relación con las expresiones artísticas, tales como la semiótica de la imagen, la semiótica poética o la filosofía del arte; en este campo fueron consultados algunos aspectos de las teorías de Charles S. Peirce, Christian Metz, Roland Barthes o Gilles Deleuze, entre otros, contribuyendo a formularse preguntas que abrían órbitas cada vez más amplias, acerca de cuestiones estéticas y de calado filosófico.

La necesidad de dar respuesta a las líneas constitutivas y significativas de la videomúsica ampliaron el marco referencial de la semiótica en su aplicación a campos disciplinares que se desvelaron fundamentales en el itinerario. Y en este

punto se manifestó obligatorio un acercamiento a los principios de la poesía, y su articulación distintiva en la producción de sentido.

Se verificaba así, a través de todos estos interrogantes que se plantearon, una apertura de la perspectiva inicial a la asistencia de otros dominios culturales, en el intento de definir y acotar una expresión artística, un proceso escurridizo en cuya construcción híbrida e interrelacionada han intervenido muchas disciplinas. Es un proceso cuya definición escapa a una representación cerrada, como todas las expresiones artísticas y todos los procesos vivos; un proceso en continua ampliación.

Para finalizar quisiera subrayar el carácter de revelación que en la autora ha tenido el análisis del mismo proceso creativo, así como recalcar la importancia que adquieren en un proceso orgánico la aparición de zonas indefinidas, que abrían nuevos interrogantes. Esto llevó a interpretar, por paradójico que pareciera, que el acto creador es un acto inconsciente que es consciente, en el mismo momento que desde la propia práctica se generan reflexiones críticas, y a partir de éstas, nuevas variables que inciden en la misma práctica. De esta forma, la propia acción performativa es una metodología paralela donde dialogan a la vez lo inconsciente y consciente, la práctica artística con la reflexión teórica, lo inductivo con lo deductivo.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

4.1 Panorama de los lenguajes audiovisuales

Definir el estado del arte de los lenguajes audiovisual contemporáneos es un reto complejo; en esta época asistimos al nacimiento (y a la desaparición) continua de nuevos estilos, tendencias, métodos y técnicas aplicadas a productos audiovisuales. Baste reflexionar por un lado en las posibilidades propuestas constantemente por internet, y por el otro en las nuevas tecnologías interactivas. Desde la proliferación de páginas web activas e interactivas (hiperactivas, se podría decir) donde las informaciones difícilmente permanecen estables durante un tiempo suficiente para apreciarlas, y donde la composición de los contenidos bajo la forma de *puzzle*⁷ se muestra personalizada según nuestro perfil, elaborada por algoritmos dirigidos a formar parte del mercado, hasta tecnologías como el smartphone, que ofrece funciones como los mapas interactivos, sistemas de geolocalización, chat, visión 3D, monitor de nuestro estado de salud, funciones de secretario, sistemas de pago, conector universal de toda la domótica y aparatos electrónicos de uso cotidiano, sin entrar en las innumerables maravillas tecnológicas audiovisuales que el mercado propone a ritmo creciente en cada ocasión.

⁷ Según la definición de Marshall McLuhan del formato estructural del periódico (MCLUHAN 1996).

Todos estos sistemas basan su forma de interconectarse con los usuarios en la aplicación de lenguajes audiovisuales. Independientemente de las características de cada interfaz, asistimos a una continua germinación de nuevas tecnologías que conllevan nuevas (o semi-nuevas) formas de relación audiovisual entre usuario y dispositivo. Sin embargo, los lenguajes audiovisuales en general aún permanecen anclados a sistemas audiovisuales tradicionales, que frecuentemente se organizan en imágenes y sonidos lineales, reproducidos a través de una pantalla vídeo o video proyección y difusores audio.

Análogamente, dispositivos interactivos como ordenadores, tablets y teléfonos, son ampliamente utilizados en calidad de reproductores de vídeo en formato tradicional, es decir productos audiovisuales lineales, rígidamente anclados en su estructura y desarrollo temporal. Esta práctica es evidenciada por el éxito que obtienen plataformas como YouTube, DailyMotion y Vimeo⁸.

En los apartados que siguen se intentará dar cabida a un análisis de los principales géneros que ejercen, o han ejercido, fuerte influencia en la cultura audiovisual actual.

⁸ YouTube [<https://www.youtube.com/>], DailyMotion [<http://www.dailymotion.com>], Vimeo [<https://vimeo.com/>], representan tres de los portales de reproducción vídeo más utilizados en el mundo de la web.

4.1.1 Análisis comparativo entre los diferentes géneros

La delimitación del territorio en el que se definirían las fronteras de la videomúsica hace necesario llevar a cabo una aproximación a las expresiones artísticas de las cuales deriva, o más exactamente con las que comparte elementos constitutivos. Podemos afirmar que, en los orígenes de la proliferación de diversos lenguajes audiovisuales, se destaca el videoarte, al diferenciarse de la cinematografía por el soporte utilizado, así como por los rasgos propios de la estructuración de los elementos visuales, que se construyen en un discurso no diegético, sino basado en un discurso temporal, emparentándolo con la acción en el tiempo, propia de la música.

Se concreta así entre estas dos expresiones, el uso de elementos comunes y diferenciadores organizados en un discurso sustancialmente diverso. También el uso del componente sonoro, como señalábamos, en el videoarte observa características funcionales diversas de las del cine. Este medio expresivo, el videoarte, dará origen a otras expresiones que combinarán diversas configuraciones y equilibrios entre sus componentes sonoro y visual, entre los que se destacan el videoclip, la Visualmusic y otros géneros relacionados con la música, que denotarán incorporaciones en mayor o menor medida de otras artes, en un constante desarrollo de un panorama artístico sustancialmente intermedial.

4.1.1.1 Videoarte

Si bien existen numerosas películas experimentales a partir de los años 20 del siglo XX, de artistas como Walter Ruttmann (RUTTMANN, 1921), Oskar Fischinger (FISHINGER, 1946-57), Luis Buñuel (BUÑUEL, 1929), Man Ray (RAY, 1926, 1928), o René Clair (CLAIR, 1924), sólo por citar algunos autores que exploran lenguajes diversos de los adoptados en las principales producciones cinematográficas, en los que ya es posible entrever algunas formas expresivas propias del futuro videoarte, es sólo en los años 60, bajo el empuje de las vanguardias artísticas, entre las cuales destaca Fluxus, y la paralela difusión de la tecnología adecuada, que el videoarte encuentra espacio para afirmarse como forma de arte en sí misma.

Se puede sostener que el videoarte se inicia verdaderamente bajo la apariencia que nos es reconocible como tal, en el momento en el que aparecen en el mercado los primeros sistemas de videograbación personales que permiten al artista operar en este medio sin la necesaria intervención de un estudio televisivo profesional. Artistas como Nam June Paik⁹ y Wolf Vostell han introducido el uso del vídeo en el arte visual, no tanto como puro y simple soporte, sino como lenguaje específico, diferenciado principalmente de aquel cinematográfico, por la ausencia del elemento narrativo clásico y por la posibilidad de operar

⁹ Es emblemático que uno de los artistas considerado padre del videoarte, Nam June Paik, provenga de una formación musical.

transformaciones electrónicas en la imagen, (PÉREZ ORNIA, 1991), desde las simples interferencias introducidas en los circuitos, hasta la creación de verdaderos sintetizadores vídeo (PAIK, 1966, 1969; Vasulka, 1978, fig. 1).



Fig. 1 - Fotogramas de *Videotape Study n.3* de Nam June Paik, *Solo dance* de Name June Paik y Merce Cunningham, *Steps* de Rybczynsky Zbigniew.

El media vídeo es adoptado con celeridad por artistas de distintas disciplinas: músicos, artistas plásticos, artistas de las últimas vanguardias, entre ellos del arte performativo, adaptando su uso a sus necesidades e innovaciones artísticas; de este modo se emplea para representar la capacidad de fijar una acción en el tiempo (ACCONCI, 1972; ONO, 1965; BURDEN, 1971; ABRAMOVICH y ULAY, 1978; NAUMANN, 1967-68), o abriendo la posibilidad de hacer coexistir situaciones y personajes, como en el caso del doble Wilson/Gielgud en "La muerte del Rey Lear" (WILSON, 1989), para permitir la combinación y la coexistencia artística de los dos tratamientos de la imagen, la cinematográfica y la electrónica en la obra "Steps" de Zbigniew Rybczynski (RYBCZYNSKI, 1987), para aprovechar la imagen en tiempo real, a través del vídeo en circuito cerrado, introduciendo desviaciones del flujo temporal (time-delay) (GRAHAM, 1974), o incluso para crear situaciones híbridas en las cuales

el objeto real y el objeto reproducido por el vídeo interaccionan, como en el caso de "Luci di Inganni" de Studio Azzurro (STUDIO AZZURRO, 2007), en síntesis, para operar la ampliación de las posibilidades expresivas que usan como referente la imagen.

El vídeo experimental nace en la encrucijada de lenguajes y de tecnologías de la comunicación, entre las artes de vanguardia y la cultura popular de la televisión (PÉREZ ORNIA, 1991: 110).

El videoarte se sirve, inicialmente, de la televisión; sea como soporte para la visión de las imágenes, sea, frecuentemente, como material del que se abastece (los programas transmitidos por las emisoras televisivas), manipulando el medio, privándolo de aspectos característicos tales como la narratividad presente en los programas televisivos, utilizando el medio como crítica hacia sí mismo y la sociedad que representa, como bien representa W. Volstell en "El entierro de un televisor" (1963), también conocido con el nombre genérico de "TV-Dé/Collage" (PÉREZ ORNIA, 1991), creando como consecuencia la paradoja de un medio que parece retorcerse contra sí mismo, como podría representar la distorsión de Nixon en "Global Groove", de Nam June Paik (PAIK 1973): una suerte de cortocircuito del medio que crea el personaje público y al mismo tiempo lo destruye (PÉREZ ORNIA, 1991).

Los medios expresivos del videoarte están forzosamente ligados también a la tecnología disponible (POLI, 2004): uno de los primeros sistemas de grabación vídeo personales portátiles, el Sony CV 2400 Portapak, lanzado al mercado en 1965, fue utilizado por Paik para reproponer la visita del Papa Pablo VI a Nueva York, pocas horas después de haberla grabado (PÉREZ ORNIA, 1991); es todavía un sistema limitado al blanco y negro, con una calidad extremadamente baja, conforme a la definición de media frío, que implica un alto grado de reconstrucción por parte del espectador, definición que Marshall McLuhan aplica a la televisión en general, en contraposición a la película cinematográfica (McLUHAN, 1986); el vídeo de esta época no es directamente comparable con la actual calidad de un vídeo en alta definición. El lenguaje permanece, tal vez, anclado al medio en el cual se desarrolla, y con el cambio de este medio, este lenguaje alcanza un desarrollo u opta por la búsqueda de otras direcciones; podemos, por tanto, identificar actualmente el videoarte más "clásico" en las imágenes de baja definición distribuidas via web.

4.1.1.2 Imágenes para la música

Vi que no sólo se podían hacer sonidos electrónicamente, también imágenes a partir del sonido electrónico y viceversa, usar el vídeo, la imagen electrónica, y modular sonidos con él. (Woody Wasulka en PÉREZ ORNIA, 1991, fig. 2)

Nos gusta trabajar con esta especie de filosofía práctica de que hay un vínculo entre ellos, de que una vez que transformas el material artístico en una señal, estás trabajando con una señal que puede ser música o imagen. Siempre nos ha interesado la interacción entre las dos. (Steina Vasulka en PÉREZ ORNIA, 1991)



Fig. 2 - Imágenes creadas por el sistema de *Scan Processor* (1970)

de Steina y Woody Vasulka.

El videoarte ha dirigido la atención a un nuevo tipo de imagen, transformada a través de la elaboración electrónica, de la inmaterialidad de la videoproyección y de la variabilidad de la interactividad. Como apunta Germano Celant la creación de los sintetizadores vídeo da lugar a una división anterior y posterior a los años 70 del siglo XX, añadiendo la capacidad de crear formas visuales abstractas sin relación con la realidad, que en todo caso continuarán combinándose con aquéllas que formarán parte de un discurso realístico-narrativo, a un contexto creativo que oscilará entre la imagen *reflejada* y la imagen *autogenerada* (PÉREZ ORNIA , 1991).

Debemos destacar entre los factores que se combinan en el nacimiento del videoarte, el arte de la música. No hay que olvidar que Paik provenía de una formación musical, que su desarrollo inicial se gesta con la colaboración de Cage y otras intervenciones de ámbito musical y que es impulsado bajo el influjo de Fluxus y sus actuaciones musicales¹⁰. Por otra parte las contribuciones musicales influyeron decisivamente en el carácter temporal y musical que se observa en la estructura y lenguaje adoptado por el nuevo medio, es decir, el desarrollo de la imagen electrónica se forjó en un entramado que formaba tejido común con la

10 La experiencia de Cage y del colectivo Fluxus, integrado por artistas de diferentes disciplinas no sólo representan la coexistencia y la colaboración de unas con otras partiendo de la especificidad de cada una, sino también el nacimiento de una serie de transdisciplinas comunes, una producción artística innovadora que hunde las propias raíces en diversos lenguajes, y que obtiene autonomía deviniendo un arte intermedial, según la definición creada por Dick Higgins.

temporalidad del componente sonoro. En estos intentos de asociar música e imagen podríamos ubicar como antecedentes, a diversos compositores como Schönberg o Scriabin. Este último, en su obra *Prometeus* (fig. 3), trasciende la cooperación entre imagen y sonido en una misma obra mediante la incorporación de intervenciones luminosas en la misma partitura. Esta aproximación creativa difiere sustancialmente del método tradicional aplicado por ejemplo al teatro musical lírico, en el que las distintas fases creativas son organizadas en secuencia (escritura del libreto, composición de la música, proyecto escenográfico y puesta en escena teatral o musical), con mínimas posibilidades de que una fase pueda influir en la que le precede. El nacimiento de una obra de arte donde todas las partes que la componen nacen y se desarrollan en una simbiosis equilibrada y constante, en lugar de la sucesión, es la forma más adecuada para generar un resultado multidisciplinar homogéneo.

Прометей

Lento. Brumeux $\text{♩} = 60$

Luce

Flauto piccolo

3 Flauti

3 Oboi





Fig 3 - El instrumento *Clavier à lumières* (“Piano de luces”) empleado por Scriabin en su obra *Prometheus* (1909-10) y la partitura donde aparece señalado el instrumento como “Luce”.

Podemos identificar en la música electroacústica, el referente privilegiado por afinidad lingüística, al videoarte. La música electroacústica incluye en sí, sea

lenguajes y métodos de la música contemporánea en general, sea la especificidad de poder generar el mismo sonido, creando de este modo timbres sonoros realmente abstractos, es decir, irreducibles a una experiencia precedente, más allá de una estructura organizada en semitonos. A esto se añade la posibilidad de disponer de una partitura compleja y precisa en el espacio y en el tiempo, que proporciona la relación de forma directa y tal vez automatizada con los parámetros provenientes del mundo visual, y de permitir la aplicación de muchas funciones en tiempo real (SCARANI, 2009).

Gracias a la tecnología electrónica es posible tratar una señal como tal, independientemente de que ésta represente una onda sonora o una imagen; de este modo deviene natural modificar una imagen modulándola con una señal proveniente de un sonido, o viceversa. Estos procedimientos con la llegada de la electrónica digital, se manifiestan tan sencillos como abiertos a la interacción entre cualquier parámetro, una vez que éste ha devenido una pura secuencia de números: en este sentido hablar de imagen o sonido puede parecer carente de sentido, en cuanto que se trata directamente de datos, cuyo significado puede ser traducido sucesivamente en imagen o sonido¹¹. Este intercambio de datos comporta la posibilidad de aplicar los mismos procedimientos organizativos y

¹¹ Una aplicación extrema es la proporcionada por la NASA, que ha producido una serie de “músicas” utilizando los datos relativos a una serie de fenómenos cósmicos registrados por la sonda Viking1, transpuestos a la gama audible para ser escuchados como un flujo sonoro (NASA, 1992).

compositivos en el campo visual como en el sonoro-musical, determinando la formación de un lenguaje específico audiovisual.

4.1.1.3 Visualmusic y vídeo musical (videoclip)

Enraizado en la noción de *gesamtkunstwerk*, u obra de arte total, desarrollada en sus postulados por Schelling, el deseo de armonizar elementos visuales y musicales tiene raíces lejanas. De manera inconsciente o consciente los artistas que han desarrollado su obra entre imagen y sonido son herederos de esta cultura. Son numerosos los intentos, sobre todo en ámbito musical, de investigar el modo de vincular imagen y sonido, por ejemplo a través de una serie de aproximaciones sinestésicas entre sonidos y colores propuestas en varios experimentos y composiciones musicales, de las cuales Prometheus de Scriabin, es tal vez, el ejemplo más conocido. Paralelamente, también la tecnología ha contribuido en esta búsqueda con proyectos e invenciones como los órganos de colores (FRANSSEN, s.f.). Pero únicamente, con el advenimiento de un soporte sólido para las imágenes en movimiento, la cinematografía, y sobre todo con la implantación del sonido sincronizado con las imágenes, la visualmusic obtiene el instrumento fundamental para poder desarrollarse.



Fig. 4 - Fotogramas de *Dots* (1940) de Norman McLaren
y *Opus I* (1921) de Walter Ruttmann.

El término *augenmusik* (“música para el ojo”) fue acuñado por el crítico de cine Bernhard Diebold tras ver la película *Opus I* de Walter Ruttmann (RUTTMANN, 1921, fig- 4), y agrupa los intentos por parte de autores que provienen del campo de la poesía, de la pintura y de la ingeniería, entre otros, por dar forma a una expresión artística que involucra varios sentidos simultáneamente en una obra de arte total. A partir de los años 20, una serie de artistas crean obras visuales abstractas a modo de visualización de las sensaciones producidas por la música, “a través de la creación de formas puras del color, de la proyección de la luz, de procesos ópticos y de la textura del mismo material de la película, más que la representación de la realidad” (AAVV, 2009: 47).

La película cinematográfica expone diversas características fundamentales en el desarrollo de este género; la posibilidad de fijar sonido e imagen sincronizados en un único soporte o la posibilidad de utilizar imágenes abstractas filmadas o pintadas a mano, como proponen artistas como Walter Ruttmann

(RUTTMANN, 1921), Oskar Fishinger (FISHINGER, 1946-57), Mary Ellen Bute (BUTE, 1936), Norman McLaren¹² (McLAREN, 1940, fig. 4).

Este lenguaje acoge un nuevo y fundamental instrumento de trabajo en los años 60 con la introducción de los primeros sintetizadores vídeo (Paik, Vasulka), que permiten la interacción directa de la señal sonora con la visual, y posteriormente la introducción de la electrónica digital, la computer gráfica y la computer animation, donde el control del sonido y de las imágenes se produce globalmente en un único sistema, un sistema abierto que permite la interconexión de todos los parámetros operantes y un control matemático de todo el trabajo (DE WITT, 1987). La autogeneración de imágenes, basadas en teoremas matemáticos “modulados” desde la música puede ser considerada una práctica que desplaza la primigenia voluntad de representar con imágenes las sensaciones desarrolladas por la música, en una suerte de sinestesia explicitada, hacia una visión más científica y despersonalizada de la cultura. Paradójicamente la visualmusic ha sufrido recientemente una apropiación por parte de un sector comercial representado por la práctica del Dj-Vj, donde el uso de imágenes controladas por la música de forma impersonal y reiterada, traiciona el sentido original de este lenguaje, asimilándolo a la generación de formas, a modo de “imágenes de ambiente”, como las propuestas por softwares tales como el *visualyzer* de iTunes de Apple.

12 Norman McLaren, aún siendo comúnmente adscrito al fenómeno de la Visualmusic, es un autor cuya obra presenta características atribuibles a la videomúsica.

La estructura de un *musical* teatral o cinematográfico prevé una historia en forma de narración entramada con una serie de momentos musicales normalmente no diegéticos. Este género, que tuvo un gran éxito de público, fue adoptado por numerosas casas discográficas desde los años 50, como medio de promoción de los propios artistas en el cine; en este caso la historia narrada pasa a un segundo plano, mientras las canciones presentes en el film son el punto central de la operación comercial; el protagonista es normalmente el artista que hay que promover, como en el caso de los diversos films realizados con Elvis Presley o con los Beatles. El juke-box visual (*Scopitone*) es tal vez el precursor más directo del videoclip, a pesar de la breve vida que ha tenido, como consecuencia de la difusión de la televisión, con la cual nace la necesidad de explotar este nuevo medio como vehículo promocional para la música, sobretudo en ámbito pop y rock; viene así a crearse una forma, a caballo entre la escena musical de las películas y el lenguaje veloz de la publicidad: el vídeo musical (videoclip) es decir un producto audiovisual de la duración de la música, cuyas imágenes son creadas a propósito para subrayar las características de la música y darle un mayor impacto publicitario. En 1981 nace el canal televisivo MTV¹³, dedicado exclusivamente al vídeo musical, deviniendo en poco tiempo un potente vehículo comercial para el mundo discográfico. La música, sobre todo pop y rock, se caracteriza por una fuerte presencia de ritmo, al cual las imágenes tienen que adecuarse con un fuerte sincronismo. Gracias a los sistemas de montaje siempre más precisos, y posteriormente a la adopción de sistemas de montaje digital no

13 Music Television, Time Warner Inc.

lineal, el vídeo musical adquiere cada vez más autonomía como lenguaje, aglutinando siempre más recursos del videoarte y de la publicidad. Son numerosos los artistas de diversas vanguardias, y en concreto, muchos videoartistas, que han hecho su incursión en el mundo del videoclip, como Laurie Anderson, John Sanborn, Andy Warhol, o Zbigniew Rybcynski.

El vídeo musical (fig. 5), aunque se desarrolla a partir de una música preexistente, permite al autor visual cierta libertad creativa; a pesar de que en el videoclip no exista la necesidad de desarrollar un discurso narrativo, frecuentemente hay una intención de contar una historia que se apoya en el texto o en el estilo musical. Esto comporta la acción difundida de crear una micronarración dentro del videoclip, aun manteniendo un montaje sustancialmente no narrativo; es frecuente también que las imágenes y el texto asociado a la música (en el caso de que exista), no deban forzosamente guardar correspondencias evidentes, si bien la presencia de un texto prevé la existencia de un cantante protagonista, que habitualmente es incorporado a las imágenes; este hecho impide, excepto raros casos, la adopción de imágenes totalmente abstractas que no identifiquen al músico involucrado¹⁴, aunque es constatable el amplio uso

14 Los casos de videoclips como los realizados por Chris Cunningham y Aphex Twin, o Michel Gondry y The Chemical Brothers (fig. 6), son excepciones en ámbito del videoclip, sea por la gran libertad creativa otorgada a los autores del vídeo, sea por la ausencia de representación directa de los autores musicales, que no visibilizan un rostro-cantante como en la mayor parte de los videoclips.

que se lleva a cabo de efectos especiales, imágenes gráficas y sintéticas introducidas en un marco paradójicamente realístico.



Fig. 5 - Fotogramas de *Loca* (2010) de Shakira, *Shock the monkey* (1982) de Peter Gabriel. *Like a virgin* (1984) de Madonna.

La brevedad de las piezas musicales, en forma de canción normalmente, imponen la necesidad de completar cualquier intento de narración en un tiempo extremadamente estrecho. El montaje visual se musicaliza deviniendo rítmico y sincrónico, pero adoptando un gran número de planos distintos; sin embargo la unidad mínima narrativa sigue siendo el plano, igual que en el cine, a pesar de que en este caso la duración de éste se pueda reducir a pocos *frames*. La tendencia que parece extenderse, de una serie de autores visuales a crear videoclips donde estas reglas ampliamente utilizadas sufren una ruptura en favor de lenguajes más cercanos al videoarte, debe ser considerada como una vanguardia ya no netamente definible como productores de videoclips.

Con la asunción del lenguaje visual como hermeneuta del musical, el genotexto (música) se convierte en un fenotexto (audiovisual) de autoría asumida por el realizador. Por eso se puede permitir la libertad de interpretar, de recrear un contenido musical de dimensiones netamente simbólicas, a priori no representativo por carácter inherente a la misma música, arte del símbolo y abstracto por definición.

(RADIGALES, 2005: 195).

Oscar Landi en su trabajo sobre la televisión Devórame otra vez (1992: 35-41) ha dedicado un capítulo a establecer rasgos y establecer numerosas consideraciones puntuales sobre este modo musicovisual. Este género-síntoma tiene rasgos muy propios [...] sus características técnicas más frecuentes: "collage" electrónico (imágenes movidas de objetos movidos en varias capas espaciales), división, simultaneidad y fragmentación de la narración en planos y significados, secuencias en un tiempo no lineal, manipulación digital de colores y formas, absoluta artificiosidad de la composición de la imagen, simulación de escenas, transformaciones geométricas libres, efectos gráficos, fusión, disolución y simultaneidad de imágenes, superposiciones, tomas desde ángulos extremos, iluminación desde atrás de la escena,

montajes rápidos, utilización del dibujo animado, de imágenes computadorizadas y la danza (LEGUIZAMÓN, 1998).

El videoclip, desde el punto de vista arriba explicitado, se puede considerar más un *mixed art* que un ejemplo de arte *intermedia*, fusión de diversas disciplinas en una nueva: no parece poseer en la mayor parte de los casos un lenguaje nuevo y diferenciado de la música y de la publicidad de las que proviene, excluidos una serie de raros casos de interés particular¹⁵.



Fig. 6 - Fotogramas de *Let Forever Be* (1999) de Michel Gondry y The Chemical Brothers, *Come to Daddy* (1997) y *Rubber Johnny* (2005) de Chris Cunningham y Aphex Twin.

¹⁵ Véase nota anterior.

4.1.2 Videomúsica como género: problematización del discurso audiovisual.

Hemos visto la proliferación que a lo largo de las últimas décadas han procurado las distintas emanaciones del lenguaje audiovisual en sus diferentes formatos. La combinación artística que se ha llevado a cabo entre la materia visual y la sonora proporciona posibilidades expresivas cercanas y diferenciadas entre ellas al mismo tiempo.

Videoclip y Visualmusic, entre los diferentes géneros audiovisuales existentes, se pueden considerar los lenguajes que más elementos parecen compartir con la Videomúsica. Sin embargo la Videomúsica presenta aspectos relevantes que determinan diferencias sustanciales con los otros géneros o lenguajes, a pesar de esta aparente similitud.

Analizando la relación de subordinación entre lo sonoro y lo visual presente en los diferentes lenguajes, inferimos que sólo en la Videomúsica se pretende un equilibrio entre los dos elementos, operado éste mediante el intento de eliminar la supremacía del uno sobre el otro, jerarquía desigual evidente en géneros en los que uno de los dos aspectos determina el desarrollo del otro e implica una adaptación de éste al otro. En el caso del lenguaje cinematográfico la música suele adaptarse a las necesidades de la imagen: a pesar, del carácter

absolutamente icónico de la imagen, de su alto índice de representatividad, la imagen organizada y dinámica del lenguaje cinematográfico se beneficia de las funciones que la música aplicada a éstas proporciona. Ésta ha sido ampliamente usada ejerciendo las funciones de signo de puntuación, esto es, sirve de elemento de articulación entre las distintas escenas, y en virtud de esta capacidad ha sido abundantemente empleada como división o conjunción entre escenas, aportando y puntuando inflexiones discursivas unificadoras o de cesura en un espacio narrativo que se presenta lineal y continuo.

Asociada a esta función articuladora, otra función harto extendida de la música ha sido la de asumir y reforzar la intención expresiva de las imágenes, proporcionando una atmósfera sugestiva que permita un posicionamiento concreto del espectador ante el flujo de significaciones que las imágenes desencadenan.

Son éstas solo algunas de las funciones que la música asume, pero adecuadas para observar un empleo del elemento sonoro cuya función está supeditada a un reforzamiento, subrayado o acotación significativa del elemento visual. Es relevante asimismo el hecho de que la música sea el elemento que en el montaje se suma con posterioridad al discurso fílmico, a pesar de su relevancia significativa. La narratividad confiere esta función argumental a la sucesión de las imágenes, como elemento descriptivo de la trama, relegando a la música un papel fundamental en cuanto a su importancia simbólica o significativa, pero secundario en lo concerniente a su dependencia del guión previo. De este modo, siendo

indiscutible su importancia en el discurso audiovisual, se verifica en la elaboración de la obra un desplazamiento del elemento musical a componente satelitar del discurso narrativo, el cual se evidencia principalmente a través de las imágenes, vehículo de un hilo argumental preexistente.

Una ordenación inversa se puede observar del análisis de la Visualmusic y del Videoclip. En estos géneros es la imagen la que pliega su relevancia y disposición al sonido; el cometido de la Visualmusic, al menos en lo referente a su época de nacimiento y desarrollo inicial, alrededor de los años 10 y 20 del siglo XX, cuando su propósito era otorgar una dimensión visual a la música proveyéndose para ello de composiciones musicales preexistentes, que a menudo provenían del ámbito de la música clásica, modelando sobre éstas una composición de imágenes adaptada a las características musicales. El Videoclip, debido primordialmente a la función que ejercía de promoción de las producciones musicales comerciales, es elaborado desde una música preliminar, tal y como sucedía en el caso de la visualmusic, y las imágenes tienen no sólo que adaptarse a ésta, sino cubrir la función de exaltación y promoción de la misma.

Es muy frecuente en la producción del videoclip que la realización de la música y las imágenes sean acometidas por autores diferentes, con un trazado y una manufactura totalmente diversa.

Con la Videomúsica se propone un desarrollo paralelo y paritario entre el elemento sonoro y visual, procediendo a la actualización de una composición

musical extendida a las imágenes, adaptándose a un formato en el que las imágenes son articuladas de forma *musical*. No se trata de una simple transposición de técnicas competentes a la realización musical aplicadas a la gestión visual, sino de un paralelismo conceptual en lo referente a metodología y técnicas usadas en la composición total, entre dos elementos (sonido e imágenes) que comparten gran parte de las características que los caracterizan.

Reflexionando desde las consideraciones de Jean Piché (PICHÉ 2003), que distingue en la similitud metodológica el elemento fundamental de definición de la videomúsica, sin someter a debate el contenido de la misma, podemos efectivamente asistir a la semejanza entre determinados métodos, o incluso analogía, para los dos elementos: cortar, pegar, desplazar, superponer, son prácticas concretas de manipulación aplicadas tanto a la sustancia visual como a la musical, uso copiosamente extendido en la actualidad con el consumo de las modernas tecnologías digitales; un fichero audio y un fichero vídeo depositados en la memoria de un ordenador, pueden ser manipulados con metodologías prácticamente iguales, a través, por ejemplo, de aplicaciones de secuenciación con los que se posibilita disponer en el tiempo y en el espacio el material, aplicar a ambos efectos de transformación parecidos, obteniendo resultados idealmente análogos en ambos ámbitos pese a las diferencias existentes entre la visión y la escucha. El intercambio y la influencia mutua entre ámbito sonoro y visual se revela biunívoca e inmediata gracias al hecho de convivir en el mismo dispositivo. Los sistemas de grabación o de generación sintética de sonido e imágenes, y los

sistemas de difusión de ambos, presentan muchos rasgos parecidos, y la adopción del lenguaje digital ha permitido compartir incluso los datos numéricos que determinan ciertos parámetros, consintiendo el recíproco control entre audio e imágenes.

Sin embargo estas consideraciones, que pueden ser parcialmente extendidas también a otros lenguajes audiovisuales, presentan limitaciones precisamente por ser metodologías que suponen un punto de partida en la elaboración del texto audiovisual pero que desatienden otros aspectos fundamentales como son el modo en el que se articulan estos dos elementos, ya constituidos bajo la misma sustancia formal unificados en un gesto común, para convertirse en agentes productores de sentido. Los aspectos significativos tan relevantes en el hecho artístico serán una necesidad a abordar para completar nuestra visión integral de la ontología de la videomúsica. Por este motivo se ha orientado la presente investigación hacia un análisis formal y estructural de la videomúsica desde una perspectiva semiológica, intentando desglosar un aspecto particularmente específico de la Videomúsica constituido por su paralelismo con la poesía. La función poética y su manifestación en la estructura singular de la videomúsica nos proporcionará otro eje sobre el que vertebrar una posición concreta de la videomúsica en la encrucijada de lenguajes audiovisuales actuales.

4.2 Hacia una descodificación del lenguaje audiovisual

Con objeto de transparentar y comprender los procesos que intervienen en la elaboración de nuestras construcciones sonoras y visuales, debemos recurrir al estudio de las disciplinas que profundizan en el modo en el que se forma la percepción de la visión y la audición, los cuales vienen definidos a través de complejas interpretaciones de la información que nuestros canales obtienen del exterior, y que más tarde son elaboradas en nuestro cerebro.

4.2.1 Proceso perceptivo

Es importante anticipar que en la realidad, lo que percibimos es habitualmente el resultado de la suma de informaciones provenientes de varios sentidos simultáneamente; sin embargo, la mayor parte de nosotros solemos dar la preeminencia a uno sólo de los sentidos que intervienen, jerarquizando su intervención. Este aspecto resulta particularmente relevante para comprender la importancia de un trabajo conjunto entre sonoro y visual, y porque los lenguajes audiovisuales se han desarrollado a través de estos dos sentidos. Sin embargo es imprescindible analizar previamente los principales mecanismos perceptivos específicos relativo a la visión y a la escucha.

4.2.1.1 La percepción audiovisual.

El proceso de percepción visual es el resultado de la colaboración de diferentes procesos específicos de orden óptico, químico y nerviosos. (AUMONT 1992).

El ojo es el primer elemento del proceso de la percepción, y se caracteriza por su funcionamiento primordialmente óptico. La luz reflejada por el entorno que consigue llegar a la pupila, se introduce en el bulbo ocular a través del cristalino, que es a todo efecto una lente óptica que permite la concentración, el enfoque y la distribución de la luz a lo largo de la retina. La retina constituye la parte sensible del ojo, a partir de la cual se desencadena un complejo trabajo químico, que permite traducir la *imagen retiniana* en información adecuada para la formación de una visión concreta. En efecto “la imagen retiniana no es sino la proyección óptica obtenida en el fondo del ojo” (Ibídem), una imagen que el sistema químico retiniano transforma en una “información de naturaleza totalmente diferente (...) La imagen retiniana no es más que un estadio del tratamiento de la luz por el sistema visual” (Ibídem). Los receptores retinianos están conectados con células nerviosas especializadas (sinapsis) que constituyen el nervio óptico. Estas células transforman químicamente la luz en impulsos eléctricos¹⁶, llegando finalmente a la zona cerebral llamada *córtex estriado*. No se verifica una correspondencia

¹⁶ La definición de impulso eléctrico es metafórica, ya que las investigaciones vigentes no han conseguido todavía comprender con claridad la naturaleza de este impulso (AUMONT 1992)

rigurosa, punto por punto entre el sistema retínico, sinapsis y córtex, proceso que diferencia el proceso visual del que se da a través del dispositivo de una cámara fotográfica, cuyo sensor es una matriz de células sensibles a la luz, que en este caso sí corresponden de forma directa punto por punto a la imagen. La visión (la formación de una imagen mental) se realiza con posterioridad a todo este proceso de transformación, evolución que contrariamente a la opinión extendida que la sitúa en los sensores visuales, corresponde a una fase ubicada en el cerebro.

La percepción visual se basa en la formación de imágenes a través de la luz y de los sensores luminosos del ojo:

Los rayos luminosos [...] chocan con el objeto y en parte son absorbidos y en parte reflejados por él. Algunos de los rayos reflejados llegan hasta las lentes del ojo y son proyectados sobre su fondo sensible, la retina. Muchos de los pequeños órganos receptores situados en la retina se combinan en grupos por medio de células ganglionares. A través de esas agrupaciones se obtiene una primera y elemental organización de la forma visual, muy próxima al nivel de la estimulación retiniano. Al viajar los mensajes electroquímicos hacia su destino final en el cerebro, son sometidos a sucesivas conformaciones en otras estaciones del camino, hasta que el

esquema se completa en los diversos niveles de la corteza visual
(ARNHEIM, 2002: 31-32).

Esta descripción evidencia el hecho de que la información de cada dato singular no está completa, sino que necesita de la combinación continua con otros datos para determinar una información final y global; Arnheim define este proceso como un proceso de campo, un complejo sistema que permite no sólo "ver" en sentido mecánico, sino principalmente "leer" la imagen visual capturando sobre todo los elementos importantes y separándolos de aquellos no relevantes (ARNHEIM, 2002: 32), efectuando, por tanto, una distinción entre figura y fondo, de la cual se infiere la percepción de las tensiones provocadas por determinados "pesos visuales", como la dirección de la fuerza visual, los conceptos de alto y bajo, de equilibrio y desequilibrio, de estaticidad y de dinamismo (ibídem, 2002: 37), etc.

La lectura por parte del ojo no es lineal, como la de un scanner; nuestro enfoque salta de un punto a otro del campo visual tratando de capturar los elementos determinantes; si es cierto que *un cuadro se lee de izquierda a derecha* (ibídem, 2002: 48, 382) la misma conquista de la escritura debe de alguna manera determinar nuestra forma de ver: las culturas que han desarrollado una escritura de izquierda a derecha pueden percibir significados distintos en una imagen, respecto a las culturas que poseen una escritura de derecha a izquierda; por ejemplo, el movimiento de un vehículo de derecha a izquierda de la pantalla

televisiva es para nosotros una señal que indica un desplazamiento hacia el futuro, mientras que puede no serlo para otras culturas (Morelli y Scarani, 2010). Esto comportaría que a un aspecto perceptivo fisiológico se sumen aspectos ligados a la experiencia unida a nuestra cultura.

Desde la perspectiva auditiva las premisas se presentan de modo análogo: percibimos el sonido a través de la propagación en un medio en forma de ondas sonoras; algunas de estas ondas alcanzan los pabellones auriculares o, en general, el cuerpo del oyente¹⁷. (EVEREST, 2008).

La percepción sonora es un proceso psicoacústico, en cuanto que aquello que es percibido por el oído está condicionado por las características del sistema auditivo y del modo en el que el cerebro elabora la información recibida; baste reflexionar sobre el hecho de que en la naturaleza muchos animales perciben frecuencias que el ser humano no puede oír.

La sensibilidad distinta a las diversas frecuencias, el enmascaramiento producido por determinados sonidos sobre otros, la capacidad de separar estímulos del conjunto sonoro, es decir, de distinguir entre figura y fondo, la posibilidad de crear ilusiones sonoras, como por ejemplo modificando un sonido con filtros y reverberación para sugerir la lejanía, son ejemplos de la medida en la

¹⁷ Es emblemático el caso de Dame Evelyn Glennie, percussionista profesional, sorda desde los dos años, que toca “escuchando” a través de los pies desnudos en contacto con el suelo.

que la percepción del sonido dependa de numerosos factores ligados a la fisiología del aparato auditivo pero al mismo tiempo a la elaboración que cumple el cerebro, agrupando, aislando, interrelacionando e interpretando los estímulos exteriores, a modo de una verdadera discriminación artística de la realidad.

La información sonora y la visual no sólo son reunidas y elaboradas por el cerebro, sino que éste reestructura tales informaciones combinándolas entre ellas, generando una imagen audiovisual compleja y formando un ulterior nivel de interpretación en el que es difícil distinguir qué elementos son de origen sonoro y cuáles visuales, dando lugar a una percepción multisensorial, donde los elementos pertenecientes al sonido pueden influir en la visión y los elementos visuales pueden afectar la percepción del sonido; una forma de "ver y oír" propia del ámbito audiovisual, y que Michel Chion llama *audiovisión* (CHION, 2003):

Comparadas una con otra, las percepciones sonora y visual son de naturaleza mucho más dispar de lo que se imagina. Si no se tiene sino una ligera conciencia de ello es porque, en el contrato audiovisual, estas percepciones se influyen mutuamente, y se prestan la una a la otra, por contaminación y proyección, sus propiedades respectivas.
(CHION, 1993: 16).

Un ejemplo audiovisual nos lo provee Nicholas Negroponte (NEGROPONTE, 1995); un experimento llevado a cabo por el MediaLab de M. I.

T. con dos monitores televisivos iguales, transmitiendo el mismo vídeo, uno con el audio difundido a través del convencional sistema interno del monitor, el otro con el audio difundido mediante un sistema de alta calidad, han proporcionado dos sensaciones diferentes a la mayor parte de las personas que asistieron al experimento: el que gozaba del mejor audio parecía tener imágenes más nítidas.

En el mismo sentido, otros experimentos del MediaLab han evidenciado cómo la falta de un canal sensorial compromete la información proveniente de otros, como sucede con los simuladores de conducción de tanques desarrollados en el laboratorio, en los que la buena simulación visual y los comandos de control se revelaron insuficientes hasta que se efectuó la introducción de un motor sin eje que simulase la vibración y el ruido del verdadero tanque (NEGROPONTE, 1995). Se puede, por tanto, deducir que sólo el conjunto de todos los sentidos, con mayor o menor porcentaje de intervención, formen el total de la información que recibimos.

4.2.1.2 Percepción del espacio y del movimiento sonoro y visual.

Nuestro ojo realiza movimientos caóticos para capturar los elementos esenciales en la comprensión de cuanto vemos. Además, la "percepción del movimiento es sustancialmente estroboscópica" (ARNHEIM, 2002: 392), estructurada a través de la estimulación en secuencia de los singulares receptores de la retina. Posteriormente, es el cerebro el que realiza la conexión entre las distintas imágenes, creando la sensación de movimiento, análogamente a cuanto sucede con la película cinematográfica. Esta sensación de movimiento se manifiesta creando una "conexión entre objetos vecinos" (ibídem, 2002: 393), deduciendo si se trata del mismo objeto que se desplaza, o de diferentes objetos que aparecen o desaparecen de la visión, en un juego de identidad y mutación definido por la coherencia; en práctica la experiencia de la visión es siempre una acción interpretativa de la realidad.

Si seguimos el movimiento de un objeto, y éste repentinamente cambia de dirección, podemos seguir trazando su trayectoria, porque éste ha mantenido su identidad: pero si este objeto de repente, al cambiar de dirección muta forma también, es probable que no se le identifique como el mismo objeto, y que por lo tanto, también la continuidad del movimiento se interrumpa. Si, por el contrario, el mismo objeto varía su forma manteniendo inalterada la trayectoria, lo percibiremos como un objeto que ha modificado la forma. Parece que exista una

tendencia a percibir lo que sucede dentro de una lógica general denominada "coherencia formal" (ibídem, 2002: 394), es decir, una suerte de predecibilidad lógica respecto a las trayectorias adoptables por los objetos.

Movimiento y secuencialidad, es decir la sensación de movimiento y el desarrollo temporal de los eventos, son conceptos diferentes. En el ámbito visual podemos percibir la inmediata diferencia refiriéndonos a diversas formas expresivas, como por ejemplo una secuencia cinematográfica o un cuadro: en la secuencia cinematográfica se clarifica de inmediato cómo el orden secuencial de los eventos es un factor fundamental en la comprensión, y las modificaciones operadas en este orden son susceptibles de transformar, o incluso destruir el resultado final; la visión de una secuencia cinematográfica sucede en el tiempo, dentro de un preciso orden lineal, mientras que la visión de un cuadro ocurre simultáneamente; en el acto de "lectura" de un cuadro, el ojo se mueve desordenadamente en el espacio del cuadro a la búsqueda de los particulares fundamentales, y a partir de estos elementos aprehendidos en una captura caótica el cerebro reconstruye esta multiplicidad de fragmentos en una imagen total, mediante una acción unitaria y simultánea (ibídem, 2002: 382).

Estas consideraciones hacen referencia a un estadio perceptivo todavía precedente: "nosotros distinguimos entre cosas y eventos, entre inmovilidad y movilidad, entre tiempo y atemporalidad, entre ser y devenir" (ibídem, 2002: 378). La visión estroboscópica pone en secuencia una serie de eventos en los que

uno o más elementos pueden haber cambiado sus características, haberse desplazado lateralmente, hacia arriba o hacia abajo, o bien efectuar una operación de alejamiento o de proximidad, cambiando por lo tanto sus dimensiones; ¿cómo logramos seguir el desplazamiento de un elemento cuando se cruza con otro, o seguir el vuelo de un pájaro reducido a un punto en el cielo y distinguirlo de otro pájaro con el cual se superpone?; parece que exista la capacidad no sólo de ver los objetos moverse, sino de percibir el movimiento puro: un movimiento que no tiene necesariamente relación con el objeto al que se refiere (ibídem, 2002: 378). Del mismo modo, es posible inferir la trayectoria de un objeto cuando éste se confunde totalmente con otro, casi como si nuestra percepción tendiera a prever el trayecto que cumplirá.

La percepción del sonido es esférica, en el sentido de que, si bien la escucha se direcciona en su mayor parte hacia el campo visual, por la posición de los pabellones auriculares, el total de lo que percibimos es el sonido proveniente de todas las direcciones; de hecho vivimos en una "esfera sonora" (MORELLI y SCARANI, 2010). La definición del espacio sonoro tiene lugar a través de la diferencia de tiempo de recepción entre las orejas y las minúsculas diferencias tímbricas debidas a la diferencia entre sonido directo y sonidos reflejados por los pabellones auriculares (EVEREST, 2008).

A la discriminación entre los sonidos directos y los reflejados por el ambiente, se añade la interpretación debida a la propia experiencia. Todos estamos habituados al efecto doppler, producido cuando la sirena de una ambulancia se acerca a gran velocidad; si oyéramos a una vaca mugir con efecto doppler nos la imaginaríamos también a ella lanzada a gran velocidad, aunque ésto es obviamente improbable (MORELLI y SCARANI, 2010); entre otras cosas este efecto evidencia que existe una relación ambigua entre aquello que oímos y la reconstrucción que el cerebro opera en el espacio circundante, en cuanto que es posible utilizar alteraciones artificiales que simulen determinadas condiciones de virtualidad, como producir una voz reverberada y filtrada para que parezca provenir de otra estancia, aunque en realidad esta voz emana del televisor situado enfrente. Podemos desumir que la frontera entre realidad objetiva y percepción subjetiva es muy sutil, y este fenómeno dota al sonido de la capacidad de generar "ilusiones", y la de proporcionarle una dimensión semántica que tiene una aplicación directa entre otros en el campo artístico.

4.2.1.3 Tiempo y ritmo perceptivo

"El sonido [...] trabaja y sintetiza más deprisa que la vista" (CHION, 1993: 16-17), la visión de una acción veloz sigue siendo visualmente una figura poco clara hasta que la presencia de un sonido correspondiente nos esclarezca la información recibida. En este sentido el sonido puede llegar a crear ilusiones visuales, induciendo a ver una acción que en la realidad no está realmente grabada en una película¹⁸. De este modo el sonido en su aplicación a las imágenes adquiere una dimensión fundamental como amplificador de la expresión visual, al aportar lo que es definido por Chion como *valor añadido*:

Designamos el valor expresivo con el que un sonido enriquece una imagen dada hasta hacer creer en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo natural de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen (ibídem, 1993: 13).

18 En el film *El imperio contraataca* de la saga de *La guerra de las galaxias*, han sido rodadas puertas que tendrían que abrirse y cerrarse velozmente mediante el montaje de la puerta abierta seguida de la misma ya cerrada, sin la acción intermedia. Al aplicar luego el sonido del deslizamiento de la puerta, se obtuvo el efecto de "ver" la puerta abrirse y cerrarse (CHION, 1993: 18).

De este modo se evidencia la capacidad operativa del sonido (organizado de forma musical), para aportar o variar la información visual. En esta relación se pueden observar dos posibilidades de acción. En la primera de las cuales, la música apoyaría y subrayaría los contenidos semánticos de la imagen, creando un efecto denominado por Chion como *empático*; esto puede aparecer bajo la aplicación inversa, en el caso en que la música no sólo enfatiza el contenido visual sino que permanece invariable, ajena al discurso de la escena visual, rompiendo el vínculo diegético.

Este recurso usado, mayoritariamente por lenguajes audiovisuales no narrativos, produce un efecto de énfasis, por oposición, en el que la diferencia acentuada entre los dos vehículos expresivos, se multiplica, provocando lo que Chion denomina "su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico" (ibídem, 1993: 15), y que definimos como *anempático*. Este incremento de significado aportado por el valor añadido de la música en la imagen se manifiesta en parámetros diversos como el timbre o la textura; esta multiplicación de significado alcanza una intensificación máxima en el sincronismo que relaciona imagen y sonido bajo el principio de la síncrexis. De este modo el ritmo se convierte en el recurso aglutinante, donde convergen las funciones que amplifican la proyección y contaminación de lo que escuchamos sobre lo que vemos y viceversa:

El ritmo, es un elemento del vocabulario cinematográfico que no es ni lo uno ni lo otro: ni específicamente sonoro ni visual (ibídem, 1993: 109).

Como afirma Chion el ritmo es un fenómeno que no puede encuadrarse netamente en el ámbito sonoro ni en el visual. Del mismo modo que el atributo temporal no corresponde únicamente al contexto sonoro y el espacial a la imagen, sino que ambos conviven en un espacio compartido en el que no existe una frontera definida.

Lo que Chion define como "Transensorialidad", es el hecho de que independientemente del canal de llegada de la información inicial, ésta no permanece aislada en dicho canal; lo relevante es que "el fenómeno nos afecta en algún área cerebral conectada con las áreas de la motricidad y sólo en este nivel es rítmicamente descodificado" (ibídem, 1993: 109), añadiendo que este evento aplicado al fenómeno rítmico, es extensible también a otros parámetros tal y como la textura, la materia o el lenguaje. A tenor de lo dicho se colige que de las sensaciones capturadas por el ojo, ciertamente pocas pueden ser consideradas irreductiblemente visuales o sonoras, en el caso del oído.

El término ritmo describe las relaciones presentes entre una serie de sucesos dispuestos en el tiempo; no todos los eventos presentes en una línea temporal observan entre ellos una relación rítmica. En ámbito sonoro, por

ejemplo, existen tiempos de percepción mínimos y máximos más allá de los cuales no se percibe un ritmo, aun siendo éstos extremadamente subjetivos¹⁹.

Se considera que la percepción del ritmo esté ligada a la existencia de ritmos fisiológicos, como el latido cardíaco o la respiración, y que para su aprehensión sea necesario establecer una relación entre el ritmo escuchado con un ritmo de referencia interno. La referencia está comúnmente definida como pulsación, una suerte de ritmo estable sobre el cual las otras formas rítmicas externas, aunque irregulares, de algún modo se encuentran relacionadas. De investigaciones efectuadas se evidencia que exista una tendencia a una pulsación espontánea o ritmo personal, oscilante entre los 300 y los 800 ms²⁰ (Malbrán,

19 El intervalo mínimo por debajo del cual no percibimos ya eventos sonoros separados, sino un sonido continuo no aparece claramente determinado y depende de las características de estos sonidos: una cosa es la sensación de separación entre eventos iguales en secuencia, y otra entre elementos diferentes en frecuencia e intensidad. Logramos percibir eventos sonoros de pocos milisegundos, aunque no percibimos el timbre, sino un "click" (EVEREST, 2008: 46); en este caso la separación mínima y el intervalo rítmico mínimo coinciden. Por lo que atañe al extremo opuesto, las cosas son distintas: no existe un intervalo máximo de separación entre dos eventos sonoros, porque éstos pueden ser oídos también como elementos aislados, a distancia de horas, días, meses o años, mientras que por lo que concierne al intervalo rítmico máximo perceptible, estando el ritmo ligado a la producibilidad de los eventos sobre la base de una pulsación común, el discurso cambia (MALBRÁN, 2011). Parece que los intervalos superiores al segundo puedan ya desconcertar a la mayor parte de las personas y perder su cohesión como eventos participantes de una estructura rítmica.

20 Un rango de impulso metronómico de 80 - 180 bpm.

2011). El ritmo fisiológico, es por tanto, tal vez, un concepto que va mucho más allá de la pura percepción fisiológica, extendiéndose al ámbito cultural, así como sostiene Salk:

Consideramos el ritmo de la música en las sociedades de todo el mundo: desde los primitivos sonidos de tambores de las tribus a las sinfonías de Mozart o de Beethoven, hay una sorprendente similitud con el ritmo del corazón humano [...]. En resumen, el latido del corazón materno, en relación con el sistema nervioso fetal, ocupa un lugar en el explicar desde un punto de vista psicobiológico, el reclamo universal de la música. (Salk, 1973, cit. en MORELLI y SCARANI, 2010: 13).

Y todavía Salk nos proporciona otro experimento relativo a la función tranquilizadora del latido cardíaco:

En una sala de recién nacidos de un hospital de Nueva York se difundió, ininterrumpidamente día y noche, el sonido del latido cardíaco de un adulto (72 latidos por minuto a 85 dB). Otro grupo de niños fue expuesto a la difusión de un latido cardíaco anómalo, a 128 pulsaciones por minuto. El grupo experimental estaba compuesto por 102 recién nacidos, mientras que el de control era de 112. Las variables medidas eran el aumento de peso, la asunción de comida y la duración

del llanto. El grupo expuesto al latido cardíaco anómalo presentó un aumento inmediato del llanto y de intranquilidad tal como para suspender el uso de sonidos diversos del latido cardíaco de 72 pulsaciones al minuto. Los resultados mostraron un aumento de peso en el 70% de los recién nacidos expuestos al latido cardíaco contra el 33% del grupo de control, mientras que no se observaban diferencias significativas relativamente a la asunción de comida. Por último, respecto al llanto, los recién nacidos del grupo experimental lloraban el 38% del tiempo, contra el 60% del tiempo de los pertenecientes al grupo de control (Salk, 1973, cit. en MORELLI y SCARANI, 2010: 13).

Se evidencia, por tanto, un origen fisiológico que influye en la percepción del ritmo, pero que determina una trascendencia en las elecciones artísticas, tanto en ámbito musical como visual. Este es el motivo quizás de la fuerte relación que se instaura entre lo visual y lo auditivo mediante la acción rítmica; una relación probablemente más fuerte a las vinculadas a otros parámetros, como timbre, intensidad o color; parámetros, éstos, que no son tan clara y directamente reconducibles a equivalentes en ambos canales de percepción, como el ritmo.

El ritmo se perfila de este modo, como un elemento estructurante y vertebrador, primero en la percepción visual y auditiva y en un segundo momento en las disciplinas artísticas derivadas de éstos. Esta sucesión de eventos tiene una

cristalización evidente en lo que se refiere a las artes visuales, en la operación del montaje. En efecto, este procedimiento es una práctica compartida por diversas artes en función de la organización de los materiales que lleva a cabo. Hay que señalar que el montaje supone la mezcolanza y vertebración del material rodado, lo cual supone una *estructuración rítmica* del material visual. Pero existe otro aspecto sustancial del montaje que es la idea de construcción (Sánchez-Biosca, 1991), de proceso espaciotemporal donde los pedazos adquieren coherencia. Como propone Marie-Claire Ropars: “El montaje es un factor que impone un orden discursivo” (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1991), y el discurso no sólo se integra en un espacio narrativo como el cinematográfico, sino que *suscita la subjetividad*, es decir la generación de emociones. Se perfila así el montaje como el espacio de confluencia donde se organizan en la secuencia visual, el elemento rítmico y el semántico, articulados por el enunciado musical.

En el ámbito de esta perspectiva se revela el cineasta S. Eisenstein como autor para el cual el montaje es una piedra angular en la construcción fílmica, y así en sus declaraciones: “el montaje es el mecanismo más apropiado para capturar la atención del espectador y activar en él distintos estados emocionales” (EISENSTEIN, 2001: 88). Las contribuciones de Eisenstein al lenguaje del montaje son revolucionarias en la época en la que se circunscriben, y referentes para los postulados que esta investigación pretende:

El montaje es un mecanismo vital de producción de significados correlacionales, surgidos directamente por el efecto del encuentro u oposición de los elementos, las formas y proporciones, contenidas entre dos imágenes expuestas de manera contigua. (MORALES MORANTE, s.f.: 3).

Valga como ejemplo uno de los métodos de montaje definido como "Intelectual", aplicado constantemente en el videoarte. Betancourt identifica en la colaboración entre el músico Prokofiev y el director Eisenstein, en particular con la secuencia "batalla sobre el hielo" del film *Alexander Nevski* (1938, fig. 7), un ejemplo precursor de la visualmusic (BETANCOURT, 2007), aunque tal vez sería más adecuado identificarlo con el término de videomúsica, donde imágenes reales son montadas a ritmo de música, creando un resultado en el que el conjunto forma un único cuerpo expresivo.

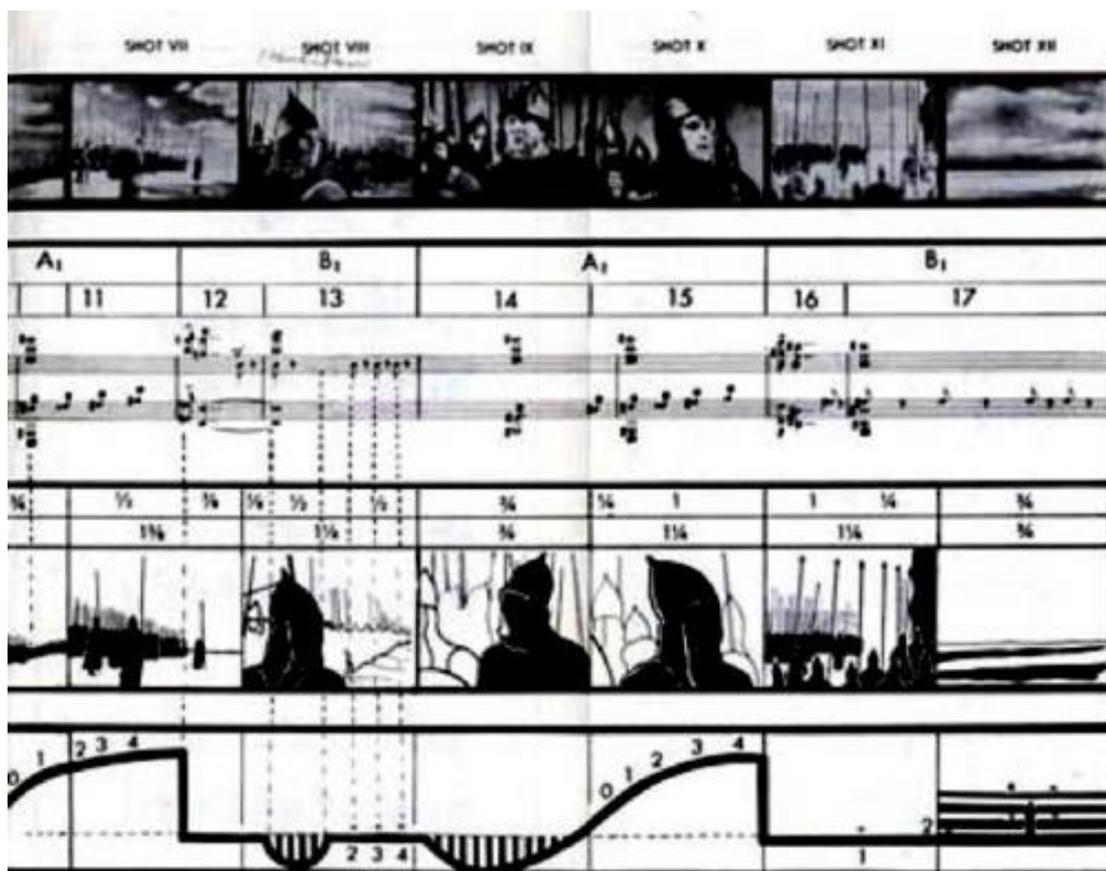


Fig. 7 - Partitura audiovisual de la secuencia llamada “Batalla del hielo” del film *Alexander Nevski* (1938), donde su director Sergei Eisenstein hizo corresponder las tomas de la imagen a la duración de las frases musicales del compositor Sergei Prokofiev. Un estrecho trabajo colaborativo entre director y compositor para fundir la imagen y el sonido.

Otro modelo de su paradigmática gramática de montaje podría estar constituido por su film “Octubre” (1928, fig. 8), en la cual no existe ni narración ni unidad de acción; no hay nada que se inscriba dentro de una cronología definida. Es de gran relevancia como precursor de futuros lenguajes audiovisuales el modo netamente semántico en el que concibe el montaje, como un instrumento de sugestión y enunciación en el que a través de una sucesión de contenidos y fragmentos opuestos en lucha, fractura la unidad de tiempo y espacial, mediante el

uso de la metáfora incorporada al montaje en aras de suscitar la emoción activa del espectador.

Paralelamente a estos años y al margen de un cine diegético y mimético, los artistas visuales de la vanguardia histórica como Eggeling, Richter, Léger, Fischinger, entre otros, plantearán un cine abstracto donde el discurso temporal de sus formas se construirán a partir de la estructura musical del ritmo, creando una música visual en movimiento, sin sonido, y que llamaron “ritmo visual puro”.



Fig. 8 – Fotograma de la película Octubre de S. Eisenstein.

Uno de estos acercamientos que destacaríamos por su conexión estructural con la música, ha sido el que se ha denominado como *absolute film*, “cine abstracto” o “cine puro”, llamados así por la búsqueda integral de un “ritmo visual

puro”, que fuera capaz de sustituir lo que tiene el cine de representativo por signos abstractos y lo narrativo por el ritmo. (...) De esta forma recogen formas transdisciplinarias comunes a los dos: el ritmo, la armonía..., como otras propias del lenguaje musical: sinfonía, fuga, preludio, ballet, etc. (MOLINA ALARCÓN, 2009: 9 - 10).

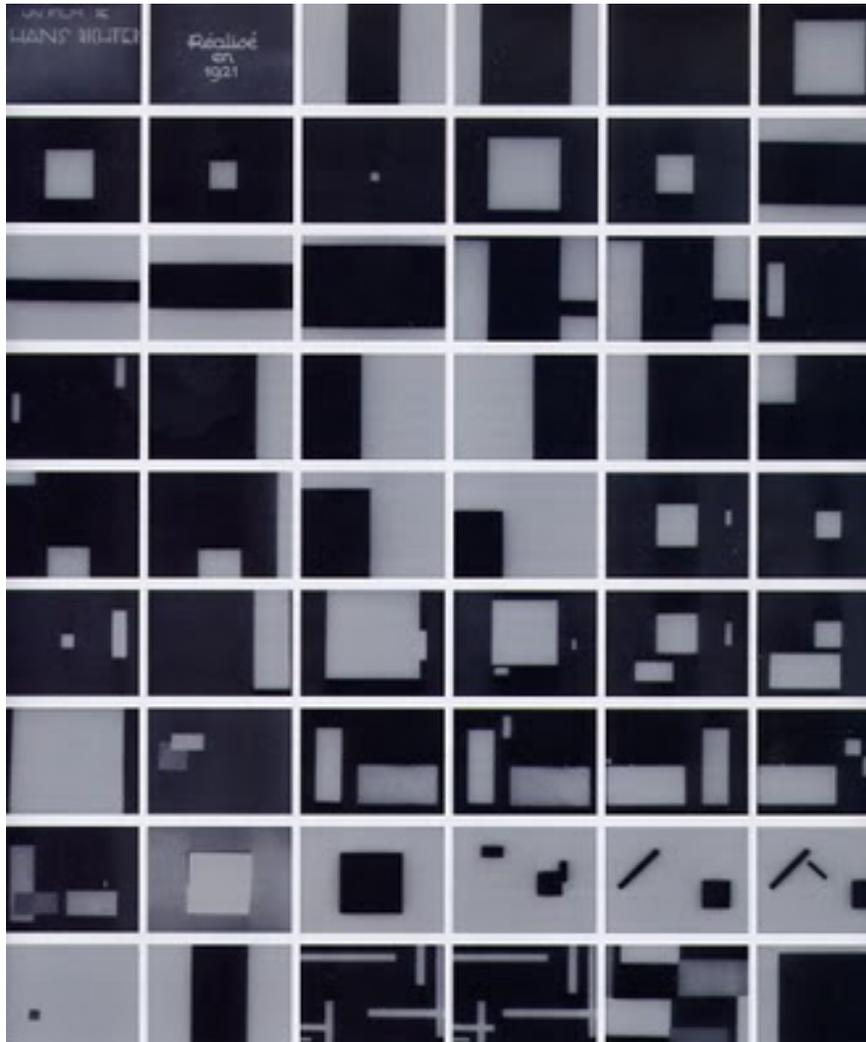


Fig. 9 - Secuencias del film *Rhythmus 21* (1921) de Hans Richter.

Esto implicaba una nueva simbiosis entre imagen y música, confiriéndole a la imagen una vida propia a través de su dimensión temporal del movimiento de

sus formas, sin necesidad de ser mimética, un paralelismo con la forma de componer de la misma música, como así lo señala la crítica y directora cinematográfica, pionera del cine de vanguardia, Germaine Dulac²¹:

[La música] juega con los sonidos en movimiento como nosotros jugamos con las imágenes en movimiento. Esto nos ayuda a comprender lo que es la vida visual, desarrollo artístico de una nueva forma de sensibilidad (Mitry, 1974: 107). Lucha de la imagen tomada al sentido profundo de su orquestación, contra el error literario y dramático. - Todo el problema del cine está en esta palabra "visualización". El futuro es de la película que no podrá contarse. (DULAC, 1928, fig. 10).

Y esta película que no puede contarse, en palabras de Germaine Dulac, lo equipara con la música, que quizá tampoco puede "contarse" y donde ambos lenguajes, en esta vida interna propia, convergerían en su construcción estructural profunda y autónoma.

21 Germaine Dulac (1892-1942), teórica y realizadora francesa, es autora del *considerado primer film surrealista La Coquille et le Clegyman (La Concha y el Reverendo, 1928) a partir de un texto de Antonin Artaud. Dentro del llamado "cine puro", realizó varios cortos relacionados con la música: Disque(s) 957 (1928/29; basado en Chopin), Thème et variations (1928/29, sobre música clásica) y Danses espagnoles (1928, con referencias a la música de Albéniz).*



Fig. 10 - Secuencia de Étude cinégraphique sur un arabesque (1929) de Germaine Dulac

4.2.2 Procesos de significación en el lenguaje audiovisual

Nos disponemos a verificar la vertebración del lenguaje en un mecanismo significativo, principal exponente de los procesos comunicativos del ser humano. Nos ha parecido oportuno detenernos en la constitución del lenguaje desde una perspectiva semiológica, por ser la disciplina con la que se inicia de modo sistemático un análisis de los elementos que intervienen en el proceso de significación y el que nos abrirá la puerta a la exhaustividad analítica en otros procesos comunicativos, como la acotación de las líneas esenciales que configuran otros lenguajes, aunque modelados en un barro diverso, como el audiovisual.

Una breve síntesis de la historia nos permitirá atalayar los pioneros de esta disciplina y detenernos oportunamente en la terminología de Hjelmslev y su clasificación de los planos constitutivos del lenguaje en dos *strata* atinentes al plano de la expresión y del contenido respectivamente, del signo lingüístico.

Esta división nos es útil, en cuanto que nos permitirá un análisis en mayor profundidad de los enunciados audiovisuales a través de una división en sus microestructuras, posibilitando entrar en sus fracciones constitutivas para poder llegar a un acotamiento del género videomúsica, que pretendemos delimitar.

4.2.2.1 Elementos de semiología: fundamentos generales, elementos y funciones

Hemos considerado oportuno realizar este desvío en el tema central de nuestra investigación, la ontología de la videomúsica, con la finalidad de sentar unas bases teóricas que nos posibilitarán la comprensión de futuras inferencias teóricas que nos permitan detectar paralelismos estructurales y operacionales, para trazar una perspectiva analítica semiológica del discurso audiovisual, para lo cual nos será de gran utilidad comprender los procesos significativos que partiendo de la lingüística se han extendido a innumerables campos.

Anteriormente a Saussure existía la tendencia a identificar al signo con su significante. Esto tenía consecuencias graves en el ámbito de la comunicación, puesto que el concepto que subyacía en el significante quedaba sin ubicación, sin relación y desprovisto de entidad. Con Saussure, este problema encuentra su resolución, al referir el signo como una entidad de doble cara, compuesto por y resultado del vínculo entre sus dos componentes, a los que denominó, significante y significado respectivamente, asentando definitivamente la semiología como la ciencia que estudiaba la vida de los signos y su capacidad para comunicar en un marco social.

El signo, en su caso lingüístico, era un ente en el cual el significante estaba hecho de materia, de índole acústica en el caso del habla, de índole visual en el caso del lenguaje o de otro tipo de señales visuales, verbigracia el código de circulación y similares, y de otro elemento cuya sustancia es psíquica, el significado. De la relación que se establece entre estos dos elementos surge el signo, como unidad comunicativa.

Sin embargo, con Saussure el ámbito de estudio de la comunicación y la significación quedaba limitado a la lingüística, con su definición de signo como nexo indisoluble entre un significante y un significado o concepto, destinados a poner en contacto dos seres humanos, excluía una gran cantidad de campos que hoy en día son disciplinas bajo el estudio de la semiótica. Quedarían excluidos numerosos dominios, entre ellos la música por no implicar directamente en la noción de signo un significado intrínseco, salvo en algunas obras determinadas, e igualmente todas aquellas disciplinas o campos que utilizan la imagen como señal, no como símbolo y tantos otros.

Fue gracias a la escuela americana, liderada por Peirce, que el estudio de los signos y sus significados abre una extensión a su aplicación en otros terrenos de la vida social al introducir en su definición de semiótica la noción de *semiosis* o función semiótica (el signo es la relación, no la entidad), acotando el término al estudio de la esencia de semiosis (la función mental que relaciona un significante o expresión con su significado o concepto). Este término supuso la clave para

operar la actualización del término en tantas disciplinas. En efecto, con la teoría de Peirce, la semiosis es una función que no se produce forzosa y estrictamente como postulaba Saussure entre dos seres humanos, sino por la cooperación e interrelación entre tres entidades, sean éstas un *signo*, su *objeto* y su *interpretante*.

Esta posición introduce un elemento esencial en nuestra investigación, al asignar, por una parte, como elementos constituyentes de la función semiótica a entes abstractos, y por otra, apuntar al proceso de significación que deriva de la interrelación entre sus tres componentes como la auténtica función semiótica; una evidente extensión respecto de los postulados de Saussure, que conferían el status de signo sólo a aquellos derivados de una fuerte convención o artificio. De este modo se ensancha el campo de aplicación de la semiótica a cualquier campo articulado en procesos comunicativos y significativos, dilatando el material significativo con el que están contruidos sus signos, y permitiendo una trascendencia más allá del campo lingüístico a otros como las artes visuales, la música y tantas otras expresiones culturales pertinentes a este trabajo.

Progresando en la pertinencia de estos elementos básicos de semiótica para nuestro trabajo, adoptaremos a la hora de definir las unidades básicas significativas del lenguaje, la terminología de Hjelmslev, el cual hace corresponder lo que Saussure determinó significativo con el *plano de la expresión*, y el significado con el *plano del contenido* (BARTHES, 1990). Hjelmslev, a través de esta división permite la segmentación más detallada de cada uno de

estos dos planos en dos *strata*, como él definió. Así la *sustancia* y la *forma*, son dos capas de cada uno de estos dos planos. La sustancia sería la materia extralingüística de cuyo *continuum* el emisor realiza una selección de aquellos entes (visuales o conceptuales) pertinentes para comunicar, ya sea en el plano expresivo, como en el del contenido; y la forma, la estructura o combinatoria por la cual adquieren posición, organización y sentido en un mensaje dado los elementos seleccionados.

Así, observamos que de la relación entre estos elementos en obligada organización surge un protocolo de comunicación que es el mensaje. Este mensaje sólo adquiere función significativa cuando es cognoscible para un destinatario, y esta función solo se actualiza si el emisor y el destinatario están en posesión de unas reglas compartidas que consienten la inteligibilidad del mensaje. Estas reglas compartidas son el *código*; un espacio compartido por emisor y receptor que actualiza la información y la trasciende, como veremos en el caso de códigos estéticos usados por los lenguajes artísticos.

Si todos los procesos de comunicación se apoyan en un sistema de significación, será necesario descubrir la estructura elemental de la comunicación. (ECO, 1997)

Pero en la articulación de los procesos significativos que producen los actos comunicativos interviene un elemento primordial al que llamaremos código. De este modo una serie de elementos se agruparían en una combinación específica, adoptando una posición en una estructura formal aún vacía, componiendo un suerte de sistema sintáctico, como define Umberto Eco.

Esta definición que cobra la forma *significante* generará una serie de contenidos que abrirán la posibilidad de que se produzca un acto de comunicación. Éste se producirá al verificarse una asociación entre estos dos elementos por parte de un destinatario y que llamaremos *código*. Es decir, como postula Umberto Eco, el código es la regla que pone en relación una combinación preceptuada de señales con una serie de nociones que pueden dar lugar a una serie de contenidos, o a una cadena de señales dispuestas en un orden preciso que darán lugar a una serie de comportamientos por parte de un destinatario.

La aplicación de este código en el desciframiento de un signo cualquiera proporcionará una unidad completa de sentido, una unidad de significación, que, recogiendo las propuestas de Eco, es susceptible de funcionar como expresión o *significante* de otro contenido, formando una red de sistemas significantes que operan como estrato básico de otro sistema de significación. Este funcionamiento amplía la red significativa de los códigos en subcódigos y subcódigos de éstos, desarrollando un complejo sistema de comunicación construido por capas de significación. Este fenómeno lingüístico por el que una cadena significativa es la

expresión de otras que pueden sucederse *ad infinitum* es al que tantos autores han denominado el plano connotativo del lenguaje, aspecto de gran fecundidad usado en la comunicación cotidiana, pero sobre todo en todos los lenguajes que hacen de la expresión artística su estandarte, por la vasta red referencial que contienen y la riqueza significativa que generan.

Podemos extraer de aquí, que los lenguajes que hacen uso preferencial del plano denotativo de la expresión son aquellos contruidos sobre unidades de significación de primer estadio significativo, aquel en el que a un significante o expresión se asocia un significado muy próximo a su referente u objeto correspondiente real.

Este nivel denotativo será ampliamente usado por las comunicaciones científicas o textos narrativos, cualesquiera que sea su materia expresiva, que deliberadamente permanecen coherentes con su afín ubicado en la experiencia sensible y que persiguen la claridad de su discurso. En cambio, el nivel denotativo será el punto de partida en la construcción de discursos ubicados en un territorio polisémico, y deliberadamente ambiguo, como el espacio del arte y todos los lenguajes que se ramifican a partir de éste.

Concluimos este recorrido intencionadamente breve por los principios generales de la semiótica lingüística, con el abordaje de la estructura en la que ubican sus posiciones estos dos planos esenciales (de la expresión y el contenido)

del lenguaje: los denominados ejes del lenguaje, para lo que nos inspiraremos en las teorías desarrolladas por Saussure, Jakobson y Eco entre otros. Lo que identificamos por palabras se organiza en discurso, adquiriendo posición en una estructura lineal; supone la colocación organizada de los términos lingüísticos, que consensuadamente se ha llamado, orden del sintagma o sintagmático. El segundo eje constitutivo del discurso pertenecería al espacio de las asociaciones, o contenidos mentales organizados significativamente por campos o marcas semánticas. Este eje denominado paradigmático, supone un orden psíquico, una coordenada en la que se organizan, adquieren posición las ideas, los conceptos formando grupos constituidos por unidades significativas que nuestra memoria agrupa. Adoptando las teorías de Saussure, la ordenación de estas unidades significativas del eje paradigmático se llevan a cabo a través de relaciones de colaboración en ámbito significativo que afectan al sonido y al sentido y que agrupándose por analogía se oponen a otros grupos, por oposición, a otras marcas semánticas, dando lugar a lo que algunos han llamado campos nocionales, o campos semánticos.

Esta función del lenguaje, organizado en sus dos ejes fundamentales, nos servirá de plataforma inicial a la hora de abordar un análisis semiológico del lenguaje audiovisual, respetando los límites de este tipo de análisis en sistemas significativos en los que precisamente su peculiaridad estética, desdibuja la frontera entre el plano de actuación y prevalencia de un eje sobre el otro.

4.2.2.2 Principios estructurales en la poesía

El hecho poético comienza, a partir del momento en que al mar se le llama tejado y palomas a los navíos. Con ello se produce una violación del código del lenguaje, una desviación lingüística (COHEN, 1970)

Por los meandros, en el quiebro de la línea recta, encuentra el río su fluencia (CHINER, 2017)

Una de las hipótesis de este estudio versa sobre el principio de semejanza que hemos querido bosquejar entre los principios estructurales de la poesía y aquellos del discurso estético de la videomúsica. Por ello, nos parece pertinente delinear brevemente los fundamentos del lenguaje poético con objeto de facilitar la comparación entre estos dos lenguajes, que más adelante se desarrollará.

Como Umberto Eco apunta, el empleo de un discurso estético supone una manipulación de la expresión; dicha manipulación provoca un reajuste del contenido; esta doble operación provoca un proceso de cambio de código; el conjunto de estas operaciones produce con frecuencia un nuevo tipo de visión del mundo.

Sin embargo, la condición de un texto como estético ha sido usada como el indicador cabal que autores y corrientes distintas han empleado para designar un texto como poema. A partir de nuestro pasado grecolatino hasta críticos de nuestros días, se ha distinguido la función poética como una propiedad que detentaban algunos discursos verbales cuya singularidad se centraba en el aspecto ideológico, en el contenido. Es un discurso que emparenta estrechamente los aspectos constitutivos del lenguaje poético con los aspectos que provoca en el destinatario, por una parte, (fruición estética y consecuencias emocionales) y por otra con aspectos extralingüísticos, al acentuar su peculiaridad en el aspecto significativo del texto, descuidando su configuración formal.

Este último aspecto deja un vacío a la hora de afrontar una definición más precisa de la función poética porque continúa sin argüir el modo en que los términos se organizan para significar aquello. En efecto, la dimensión estética de un texto no delimita las lindes exactas del campo de la poesía, permaneciendo un rasgo común a tantos otros discursos de orden estético literario. Sería más pertinente en lo relativo a la demarcación del discurso artístico, pero permanecería todavía dejando en la sombra, por ejemplo, la separación entre prosa y verso. Por tanto, nosotros nos alejaremos de estas tendencias que privilegian los aspectos semánticos, tanto como la consideración determinante del componente estético en la definición de la función poética.

En cambio nos parece oportuno avanzar con las propuestas estructuralistas de R. Jakobson y J. Cohen para profundizar en la idiosincrasia de la función poética. Partiendo del pensamiento de estos teóricos, podemos establecer que la función poética es una característica de determinados tipos de lenguaje en los que se observa un uso de la lengua que distanciándose de su uso cotidiano y ordinario evidencia una dislocación respecto a aquel que impone la norma, razón estructural de la poesía, que comprende todas aquellas actualizaciones escritas bajo esta desviación y con fines estéticos. Sin embargo, más allá de este viraje con respecto al orden normativo lingüístico, el adobe sobre el que se alza la poesía, categoría concreta donde se ejerce la función poética, es el lenguaje, y allí dirigiremos nuestro primer propósito analítico.

En efecto, si la sobreabundancia del término poético se ubica en tantos campos diversos, incluso más allá de la lingüística, primera tierra de nacimiento, de modo que no nos es extraño, escuchar el término poético incluso en expresiones tan lejanas entre sí como cine poético, arquitectura poética o incluso gestos poéticos, podemos hablar de un grado de *poeticidad* que revisten los objetos o los lenguajes.

El hablar de grado de *poeticidad* del que participa un texto nos permite introducir el concepto no ya de una categoría absoluta, sino muy al contrario, de una progresión, de una gama, de una posición dentro de una escala con determinadas propiedades.

Si el primer referente de fácil y primera descodificación es el lenguaje ordinario, o aquel científico, situado en el extremo de la función denotativa del lenguaje, podemos observar que los enunciados verbales o cualquier otro tipo de expresión que para ser adecuadamente descodificado necesita de la sucesión de varios sistemas significativos o funciones connotativas, se encontrará posicionado en las antípodas del lenguaje normativo y por tanto supondrá una desviación de dicha norma. En este extremo de la desviación se sitúa, la poesía, como el arte de construir un texto que observa una potente ruptura con la norma, lingüísticamente hablando, sin perder por ello su inteligibilidad, sino muy al contrario, suponiendo la reconstrucción del sentido derivada de esta desestructuración inicial.

Así, una primera aproximación a la diferencia entre poesía y prosa la estableceríamos atendiendo no a una cualidad, sino a una cantidad. Al grado de participación de esta desviación de la norma lingüística, que en retórica se ha denominado grado cero de la escritura.

Un texto será poético cuando sus palabras no sean meros índices indiferentes de la realidad, sino que generen una ambigüedad y una autonomía propia, que inclusive lleguen a poner en crisis la realidad misma...ubicar los referentes en un contexto inhabitual, implica a la vez una infracción al código de la lengua práctica y un desplazamiento semántico que incluye al objeto representado en paradigmas lingüísticos inusitados (JAKOBSON, 1960)

Para avanzar hacia otro punto de divergencia entre las dos expresiones literarias, nos remontaremos a las nociones señaladas en el capítulo correspondiente a la semiótica, centrándonos en la división que Hjelmslev efectúa en los dos planos constitutivos del lenguaje, el plano de la expresión y el del contenido. Estos dos planos se desdoblaban en una sustancia y una forma respectivamente, entendiendo por forma, el modo en el que los elementos configurativos del discurso se disponen y organizan, ya sea a nivel de la expresión como de los conceptos invocados, y por sustancia la materia mental o sonora de la que se seleccionarán los particulares para formar un discurso con sentido.

Aunque tradicionalmente se ha considerado la esencia de la poesía, bajo el cristal del plano del contenido, lo que comúnmente ha sido señalado como la trascendencia del mensaje, desde aquí nos posicionaremos en una perspectiva distinta, en consonancia con Jakobson, Cohen y Eco entre otros para trazar una línea divisoria e identificativa de la poesía en función de la forma y no el contenido.

Comenzaremos por destacar la confusión originada en torno al mensaje. Lo que caracteriza la función poética del lenguaje es que en éste no predomina la función emotiva del lenguaje, la cual centra el énfasis en el destinatario y elabora el discurso con la intención de suscitar determinadas emociones en el oyente, sino que paradójicamente no es este factor el que detenta la función poética, sino aquella que concentra el acento en el propio mensaje; la orientación hacia el

mensaje como tal, el mensaje por el mensaje, es la función poética del lenguaje (JAKOBSON, 1981) pero no en la sustancia ideológica del contenido como la poética tradicional había atribuido.

*El poeta es poeta no por lo que ha pensado o sentido,
sino por lo que ha dicho (COHEN, 1970)*

Abundando en este punto, es dilatada opinión la de remitir a aspectos musicales y ornamentales aquellos elementos que caracterizarían la distinción entre poesía y prosa, enclavados siempre en la forma como primer espacio diferenciador. Este aspecto musical o sonoro del lenguaje versificado se valdría del uso de artificios como la rima o la métrica (cómputo de sílabas en el verso) para actualizar esta función sonora.

Como señala R. Jakobson en su teoría lingüística, tanto la rima como la métrica son unidades que pertenecen a la segunda articulación del lenguaje, aquella que compete a las unidades no significativas (los fonemas y sílabas), y por tanto carecen en principio, por sí solas, de significación. Recordaremos en este punto que para obtener unidades mínimas de sentido en la lengua debe darse el principio de la doble articulación, en virtud del cual, la primera articulación surge de la división en unidades mínimas de significación, o monemas, mediante relación con las unidades mínimas de la expresión (segunda articulación del lenguaje, o fonemas).

Tras esta breve digresión, retornamos al punto de nuestro análisis. En efecto, ahora podemos percibir el vacío de esta teoría derivada en lugar común, por la que tendemos a identificar los aspectos puramente sensoriales, musicales y fonéticos con la esencia de la poesía. La inexactitud de este postulado se revela obvio también porque es posible y frecuente encontrar textos en prosa, hasta incluso aquellos que han sido nominados como prosa poética, en los que abundan la musicalidad, el uso ornamental de los vocablos e incluso cierta rítmica que se desarrolla y encontramos en la sustancia sonora del verso.

En nada cambia la significación de un mensaje por el hecho de que éste cuente con tal o cual número de sílabas, así como tampoco cambia el sentido de una palabra el hecho de que rime o no con otra (COHEN, 1970)

Si, de un lado tenemos a los sustancialistas, que definen la poesía atendiendo a evocaciones o aquello que es capaz de expresar, y de otro lado, a aquellos que rendidos a una belleza ornamental acotan la poesía al género en el que predomina el uso abundante del preciosismo, de su particular sonoridad o musicalidad, se observa que ambos permanecen restringidos en sus apreciaciones en un solo plano del lenguaje, el del contenido, o aquel de la expresión, sin establecer claro vínculo entre ellos, y por tanto obviando la función completa del lenguaje por la que éste adquiere pleno sentido a través de la interrelación y la doble articulación de sus dos ejes.

En consonancia con Jakobson y Cohen la propuesta que aquí se defiende es la de que la función poética se da y define la poesía cuando los recursos utilizados en el plano de la expresión se manifiestan en vínculo indisoluble con el plano del contenido. De esta manera el uso de la métrica, los encabalgamientos, el uso de la rima y todos los aspectos fonéticos y morfosintácticos empleados como modificaciones y rupturas operadas en el plano sintagmático, solo adquieren sentido cuando son un espejo de la forma del contenido, y actúan guardando un total paralelismo de uno al otro plano.

Así, pues, el verso no es un elemento autónomo del poema, que se añade desde fuera al contenido. Es parte integrante del proceso de significación. Como tal, lo que pone de relieve no es la musicología, sino la lingüística
(COHEN,1970)

En consonancia con lo que acontece en el plano de la expresión, la poesía cumple unos rasgos particulares en el del contenido, que la separan de otros lenguajes prosaicos.

Si partimos de la premisa lingüística por la cual todo mensaje es portador de un contenido que se hace inteligible por aplicación de una operación de descodificación, escogeremos de los conceptos aquí apuntados, el que se desume de esta operación comunicativa como la “traducción” del mensaje, la revelación

de la sustancia ideológica a la que apunta y define la organización verbal de estos conceptos. Esta operación de traductibilidad consiste básicamente como señala COHEN en dar dos expresiones distintas a un contenido. Este es un rasgo que podemos encontrar en cualquier texto científico (pese a que los conceptos designados sean frecuentemente de índole abstracta), e incluso en la prosa literaria, porque el peso del sentido discurre a través de su narratividad, del ideario actualizado del escritor y de la comprensión de este contenido. La sustancia mental y su descodificación adquieren la preeminencia en el discurso. De tal manera, no se encuentra una dificultad flagrante para hallar todas las posibles traducciones en una gran variedad de lenguas en este tipo de género. Sin embargo, este aspecto siempre ha presentado grande dificultad en el terreno de la poesía, y su traductibilidad se pone en cuestión. Y en este punto reforzamos el postulado anterior por el que la forma da expresión al contenido, remitiéndonos aquel al estilo y éste a la significación, acuñando términos de Cohen.

La expresión da entonces al contenido una forma específica que es difícil dar de otra manera (COHEN, 1970)

Continuando en el eje paradigmático, o plano del contenido observamos que en el estrato formal, la retórica se ha perfilado desde la Antigüedad como la ciencia que ha estudiado el uso de las figuras o tropos (entre los cuales la metáfora ocupa un lugar privilegiado), como recurso identificativo en el plano y detentador principal de la desviación lingüística en el plano del contenido.

En este ámbito el vasto repertorio de las figuras: metonimias, metáforas, hipérboles, hipérbaton etc. se constituyen como ejecutantes en el plano semántico de la desviación de la norma que la rima, el metro y el ritmo actuaban en el plano expresivo.

Esta transgresión de la expresión se organiza íntimamente con la ruptura semántica operada en el plano del contenido. Pero estos ejecutantes, operadores formales que dislocan el orden lingüístico, guardan un profundo orden en su organización, cuyo cometido recae en el destinatario que mediante continuas asociaciones mentales y funciones connotativas será capaz de rescatar de las cenizas de este accidente verbal un nuevo orden, un ensanche de los conceptos y la realidad.

4.2.2.3 Elementos y estructura interna: relación organizativa del discurso audiovisual.

El término *audiovisión*, título de la obra más conocida del compositor y teórico Michel Chion, *L'audio-vision*²² (CHION 1993), incluye en sí una sencilla y directa definición del fenómeno que vive el espectador frente a una obra audiovisual. Contrariamente a la costumbre extendida, por la que se suele considerar la visión como elemento principal de la experiencia audiovisual²³, tal acción se realiza a través de la experiencia multisensorial de todos los sentidos disponibles, análogamente a cualquier experiencia sensorial. En el caso específico del ámbito audiovisual, de entre todos los sentidos, se hace evidente la supremacía del oído y de la visión. Estos dos sentidos, como fue señalado en el capítulo dedicado a la percepción, trabajan de forma conjunta a través del envío de datos sonoros y visuales al cerebro para que pueda formarse una *imago* general (no necesariamente exclusivamente audiovisual). La mutua influencia que lo sonoro y lo visual mantienen a lo largo de toda la cooperación que ambos sentidos realizan constantemente, es la base de la adopción generalizada de la música en el producto audiovisual cinematográfico, y en general en todas las creaciones audiovisuales.

22 Título original: *L'audio-vision*, Éditions Nathan, Paris (1990). Edición en Castellano: La *audiovisión*, Ediciones Paidós Ibérica, S. A. Barcelona (1993).

23 No es casual que se suela decir “vamos a ver una película”, en lugar de “vamos a sonovisualizarla”.

El trabajo de Michel Chion, al igual que el de muchos otros autores e investigadores, se centra en el lenguaje cinematográfico y su relación con el elemento sonoro, prestando especial atención a la especificidad de la música no-diegética, en una asociación que Chion define como el “contrato audiovisual” (ibídem), término que refleja una imagen clara de la mutua colaboración entre lo sonoro y lo visual.

La música efectivamente juega un rol particular en este tipo de discurso, ya que es prácticamente casi el único elemento no-diegético presente²⁴, es decir que se sitúa fuera de la escena; es ese aspecto inaprehensible del contrato audiovisual que solo puede ser percibido por el espectador y no por los personajes del relato cinematográfico, y que formalmente no se encuentra realmente en la historia que discurre frente a nosotros. Sin embargo es un elemento presente en la casi totalidad de las películas²⁵ y documentales, debido a una serie de funciones que la música cumple en la creación del producto audiovisual.

24 La referencia es la del cine, como se aclara en el siguiente apartado.

25 Una excepción de particular interés son las películas de Haneke, que no suelen incluir música que no sea diegética, con una evidente influencia en la construcción rítmica del montaje.

4.2.2.4 Agentes del lenguaje audiovisual

En el lenguaje audiovisual se pueden identificar cuatro elementos fundamentales:

- La imagen
- El sonido constituido por los sonidos ambientales diegéticos
- El sonido constituido por la música no-diegética
- El texto, normalmente en forma de diálogos sonoros o de narración (voz-off que describe una situación, como es el caso del documental)

Si el texto es algo presente principalmente en ámbito cinematográfico y documentales, los otros elementos suelen estar presentes en la mayoría de productos audiovisuales indistintamente del género, si bien los sonidos ambientales pueden desaparecer en producciones como el videoclip o en cualquier otra producción audiovisual que no siga necesariamente un hilo argumental con fuerte anclaje en la narratividad de tipo descriptivo realista.

Imagen y sonido musical se revelan los elementos idiomáticos por excelencia en el producto audiovisual, independientemente del género. Esta colaboración *musivisual* tan difundida impone una reflexión sobre la especificidad del sonido musical, con respecto a otras tipologías de sonoridad coordinadas a las imágenes, sean éstas de naturaleza real o abstracta; el *contrato audiovisual* parece fortalecerse cuando el *audio* se organiza bajo una forma musical, trascendiendo la pura materia sonora sin intención estructural.

4.2.2.4.1 Diégesis

La distinción entre la cualidad de diegético y no-diegético es un aspecto específico de un lenguaje que presenta unas características que permiten considerar factores conceptuales como la existencia de un *dentro* y un *afuera* de la escena. Es una propiedad típicamente presente en las producciones cinematográficas clásicas y documentales, donde se prevé la presencia de escenas con intensas raíces realistas, articuladas alrededor de una narratividad lineal. La prevalencia de la narratividad conduce al espectador a una esfera en la que la representación argumental establece fuertes analogías con el fenómeno reproducido. Esta semejanza que confiere una representación realista, facilita las operaciones de reconocimiento y distinción por parte del espectador de los elementos coherentes en el discurso narrativo, trasladando a la identificación inmediata de los elementos y la pertinencia o no de su ubicación en la escena o fuera de la misma. Así, la presencia de música que no sea producida en la propia escena a través de músicos o aparatos de reproducción de la misma, nos permitirá categorizarla en el ámbito de la música no-diegética. Esta consideración no puede aplicarse a lenguajes audiovisuales en los cuales esta demarcación no aparece tan evidente o incluso inexistente. En el *videoarte* es raro encontrar una estructura narrativa basada en imágenes realistas, en el sentido cinematográfico, así que la discriminación y clasificación del elemento sonoro en diegético o no-diegético se reconoce escurridizo, en un entorno donde las relaciones sonoro-visuales se estructuran a través de otros parámetros. En la *visualmusic* las imágenes se

desarrollan con total dependencia de la música, y suelen ser abstractas, a menudo sin una dirección precisa, mientras que el *video musical* (*videoclip*) se suele proponer como un espacio mixto en el que se dan multiplicidad de estéticas, entre las que abundan los casos en los que la escena es un remedo diferido del concierto en directo. En el territorio mixto del videoclip se alternan las dos tendencias: aquella en la que la expresión visual se construye en torno a un personaje, frecuentemente el cantante que interpreta la música de forma diegética, y la otra dispuesta en un entorno representativo absolutamente alejado de la reproducción del evento musical y en evidente contraste con la interpretación realista de la música; manifestación de dos tendencias que oscilar entre el uso diegético y no-diegético de la música. Este panorama plural determina la imposibilidad de aplicar un análisis cerrado y estanco bajo una taxonomía diegética o no-diegética a lenguajes audiovisuales, que toman forma bajo una delimitación confusa entre espacios interiores y subjetivos y escenas enclavadas en ejes espacio-temporales reales.

4.2.2.4.2 Ritmo

La primera y más básica contribución de la música a la estructura audiovisual consiste en la determinación de un ritmo (o pulsación) en el desarrollo temporal de la edición.

En un producto audiovisual concurren diferentes tipologías de ritmos:

- *Ritmo de la imagen en sí, derivada de los elementos que en la imagen producen una pulsación o un ritmo, como actores, objetos en movimiento, etc.*
- *Ritmo de movimiento de cámara, que añade al ritmo antes mencionado otro elemento dinámico: la escena no es la misma si la rodamos con cámara fija o en movimiento, si el movimiento de cámara es lento y suave o veloz y nervioso.*
- *Ritmo de edición, fruto de los cortes efectuados en post producción, que añade otra dimensión rítmica al conjunto*
(SCARANI 2014)

Por lo que concierne al ritmo interno de la imagen, nos referimos al ritmo creado por los elementos presentes en la película rodada (o en su caso a los elementos presentes en las imágenes generadas sintéticamente), sean éstos,

personajes, objetos, u otros elementos del ambiente que generan de alguna forma estructuras rítmicas, con sus movimientos y acciones. A este ritmo interno de la imagen producido por los elementos filmados, se añade el ritmo generado por el movimiento de la misma cámara, sus modificaciones de planos y secuencias. Este ritmo interno de la imagen suele ser a menudo irregular, debido a que no siempre se pueden controlar todos los elementos presentes en el encuadre.

Si por un lado no es fácil intervenir desde el punto de vista visual sobre este ritmo en fase de edición, resulta increíblemente efectivo el uso de la música para influenciar la percepción rítmica de las imágenes, y conseguir vehicular la sensación general del espectador a través del influjo secreto de la música, parafraseando Francis Ford Coppola²⁶. Esta intervención forma parte del tercer punto del esquema antes citado, una intervención que se sitúa en la fase de post producción, es decir en la fase de edición del producto audiovisual, donde finalmente se unen lo sonoro y lo visual, y donde (y solo en esta fase) aparecen todos los elementos sonoros no-diegéticos, normalmente representados por la música²⁷.

26 “El sonido es el mejor amigo del director porque influye en el espectador de manera secreta”.

Cit. de F. F. Coppola por José Nieto (NIETO 2003).

27 Otros elementos sonoros no diegéticos son los constituidos por aquellos aparentemente pertenecientes al ámbito de los sonidos ambientales, colocados, sin embargo, en una situación en la que no presentan una aparente conexión diegética; éstos pueden estar vinculados a la espera onírica, como es el caso de las escenas de reminiscencia presentes en la película televisiva *La Diga* de Fulvio Bernasconi (BERNASCONI 2003), o a una transición entre lo

Andrej Tarkovski, en su único texto teórico disponible²⁸, insiste en que, “No es el ritmo una sucesión métrica de las partes de una película. El ritmo queda más bien constituido por la presión temporal dentro de los planos” (TARKOVSKI 2012 p. 145). Tarkovski desmonta la idea común de que sea el montaje el órgano responsable del ritmo fílmico, sino que es el ritmo interno a la imagen el que lo impronta, y es el ritmo y no el montaje el que otorga la forma. Y añade: “El ritmo de una película surge más bien en analogía con el tiempo que transcurre dentro del plano (...) y abunda: el ritmo cinematográfico está determinado no por la duración de los planos montados, sino por la tensión del tiempo que transcurre en ellos” (íbidem 2012, p. 142).

Sin embargo si consideramos escenas como la del carrito que lleva los personajes en la zona prohibida en *Stalker* (íbidem 2012), asistimos a la potencia expresiva que el sonido real del medio de transporte adquiere, con su típico ritmo resultante de la separación de los raíles del tren, transformándose lentamente en un ritmo producido por instrumentos musicales electrónicos, a medida que la

real y lo imaginario, en ocasiones reproducido como una transición de sonidos reales a sonidos musicales, casuística representada en películas como *Dancer in the dark* de Lars von Tries (TRIES 2000), donde los sonidos ambientales son fuente de inspiración para Selma (Bjork) en un viaje fantástico a través de la música, o en *Zatoichi*, de Takeshi Kitano (KITANO 2003), donde los personajes experimentan esta transición entre ritmos sonoros producidos por actividades diarias y la música.

²⁸ *Esculpir en el tiempo* es un conjunto de reflexiones del autor y director ruso, único material impreso disponible sobre su pensamiento y metodología (TARKOVSKI 2012).

atención de los personajes parece alejarse de la realidad para orientarse hacia pensamientos interiores. Esta metamorfosis claramente simbólica de la transición y transformación vivida por los personajes al pasar del mundo diario al de la zona prohibida, queda completamente a cargo del elemento sonoro; el único factor de cambio evidente en el aparato visual es la llegada del carrito, que coincide con la vuelta repentina del sonido real y el pasaje de la película de blanco y negro a color. La articulación rítmica que la sonoridad aplica a las imágenes determina la percepción del tiempo, además de conducir al espectador a un estado de *trance* semejante al que los personajes experimentan en dirección a sus pensamientos interiores. La escena del viento en el campo alrededor de la Dacia de *Zorcalo* (El espejo), otorgan esta fisicidad a la descripción onírica de la memoria de la infancia del propio autor; se percibe que el viento descrito es probablemente más intenso del que se suele dar en la naturaleza; en este caso el sonido empleado es un sonido artificial, aplicado en post-producción, que parece representar aquel que reside en la mente del niño protagonista.

Las cintas de Tarkovski aportan numerosos casos más, como el suscitado en el filme “El espejo”, cuando recurre al uso de la combinación de sonidos derivados de acciones reales con otros electrónicos que nos remiten a esferas más subjetivas y de índole onírica, para representar todos aquellos estados que difícilmente encuentran un correlato en la vida cotidiana pero que no por ello detentan menor presencia en nuestra vida. De este modo los sonidos metálicos de la cama y el agua presentes en la escena del lavado del pelo protagonizada por el

niño que se despierta de noche e intenta descodificar los sonidos acuosos que provienen de otro cuarto, sonidos producidos por su madre lavándose el pelo, se transforman en la fantasía del niño en un suceso apocalíptico, gracias a la aportación de sonidos electrónicos.

El ritmo se perfila como un parámetro sonoro capaz de proporcionar algo más subjetivo y sugestivo que la simple secuencia de impulsos sonoros, y su función es más amplia que la de uniformar una escena de acción en una película, estructura que es alcanzada sólo gracias al ritmo sonoro que *sobrescribe* el ritmo del rodaje. En el caso de obras audiovisuales construidas con una estructura que sobrepasa la narratividad y la descripción de hechos reales, como es el caso de la videomúsica, la organización rítmica sonora suele gobernar el control de las imágenes, determinando la percepción del tiempo. Podemos asistir a este fenómeno de nuevo, en la parte inicial de Fuego en Castilla de José Val del Omar (VAL DEL OMAR 1960), en la que el ritmo de los tambores de la procesión y las imágenes de la misma, aun teniendo una base real, son organizados y combinados de tal manera que consiguen crear un particular equilibrio entre realidad e irrealidad.

4.2.2.4.3 *Raccord*

Sánchez Biosca (SANCHEZ BIOSCA 1991), citando Karel Reisz, define el término *raccord* (empalme) de la siguiente forma:

Raccorder significa unir dos planos de modo que el paso de uno a otro no dé lugar a una falta de coordinación entre ambos. Karel Reisz, autor de uno de los clásicos y más interesantes textos escritos sobre la materia, es muy claro al respecto: El objetivo principal de compaginar un copión montado (rough cut) consiste en lograr una continuidad que resulte comprensible y suave (Ibidem)

“La continuidad se crea en la mente del espectador” (SCARANI 2014), a pesar de que adquiere forma a través de elementos discontinuos, representados en las diferentes tomas visuales realizadas. El factor que otorga continuidad a esta fragmentación es la música; la persistencia de la música determina la continuidad a nivel perceptivo. La interrupción, o el comienzo de una determinada música en un determinado momento del continuum audiovisual, señala con claridad un cambio, una interrupción en la secuencialidad, creando expectativa y atención. José Nieto añade “El más importante de los elementos, que van a influir muy directamente en la música de una película es el montaje, precisamente por ser el proceso que, mediante la articulación del material rodado por el director, va a ser

el que defina la estructura final y, en gran medida el ritmo de la película” (NIETO 2003, p. 55), lo que subraya la aportación fundamental en esta fase de la música no-diegética, o de la música de forma más amplia, cuando la distinción entre diegético y no-diegético desaparece.

4.2.2.4.4 Sugestión emocional

La música no-diegética goza de una gran libertad para sugerir, anticipar, o vehicular estados emocionales en el espectador. La condición de no-diegético permite operar fuera de las limitaciones del realismo escénico²⁹. Según estudios de ámbito cognitivo llevados a cabo sobre la relación entre la ficción cinematográfica y el espectador, se pueden verificar dos tipologías principales de conexión emocional, definidas, en inglés como Sympathy y Empathy.

Citando Margrethe Bruun Vaage (BRUUN VAAGE, 2014), podemos resumir la definición de estas dos situaciones como sigue:

Sympathy: literalmente *feeling for*; es un tipo de respuesta emocional asimétrica, en la cual el estado anímico del personaje y el del espectador no coinciden; el espectador se sitúa en una perspectiva de conocimiento de los

²⁹ Un aspecto sustancialmente cinematográfico. Esta separación entre el realismo del relato y los elementos no-diegéticos no subsiste en otros lenguajes audiovisuales.

acontecimientos diferente a la del personaje, debido precisamente a su enfoque visual diverso: el espectador no ve la escena desde los ojos del personaje, esta posición le brinda la posibilidad de conocer elementos que aquel ignora (peligros, proximidad de eventos etc.). Unido a la diferencia en la perspectiva visual, el espectador puede presentir la inminencia de situaciones emocionales importantes a través de la música no diegética, que enfatiza o preanuncia los acontecimientos de la narración. En práctica el espectador presiente el futuro inmediato, mientras que el personaje lo ignora, en virtud de un uso particular de la música.

Empathy: literalmente *feeling with*; es un tipo de respuesta emocional simétrica, en la que personaje y espectador coinciden anímicamente y poseen el mismo punto de vista; ignoran el futuro inmediato y, en práctica, viven idéntica evolución anímica. En este caso la música que se actualiza en la escena tiene necesariamente que evitar sugerir cualquier información al espectador que el personaje no comparta.

Esta diferencia es susceptible de influir de forma parcial en la forma de componer la música de una escena, sin embargo prevalece intensamente en la forma de montar la música en la escena, transformando a menudo una situación no-diegética en algo que parece ser más diegético a pesar de que la música no se produzca físicamente en la secuencia³⁰. La forma estética de la música es solo uno

30 Unos ejemplos propuestos por Magrethe Bruun Vaage en el seminario al que se refieren estas citaciones, son extractos de la película del 1975 *Jaws* [Tiburón] de Steven Spielberg

de los parámetros que determinan su funcionalidad en el conjunto audiovisual. La posición en la línea del tiempo, su sincronismo con las imágenes o la dinámica, son otros elementos que determinan generosamente la percepción general de la obra.

Si por un lado la falta de un relato estricto en los lenguajes audiovisuales diferentes del cine y del documental, no permite pensar en conceptos como el futuro próximo de los eventos desde el punto de vista de la historia, esta expectativa emocional se logra a través de la aplicación de gestos compositivos de clara derivación musical adaptados no sólo al elemento sonoro sino también al visual durante el desarrollo secuencial. Mediante el empleo de éstos y otros recursos compositivos los lenguajes audiovisuales que no traban la secuencialidad linealmente, soslayan la necesidad de aplicar los mecanismos clásicos de la narración para representar la continuidad del discurso. *Crescendo*, *diminuendo*, rupturas repentinas de una situación, aparición de elementos nuevos, etc. constituyen los elementos empleados para desencadenar esta inflexión emocional. A través de este procedimiento se crean tensiones y distensiones en el tejido de

(SPILBERG 2003). Se pueden apreciar escenas en las que la famosa música rítmica de John Williams señala la inminencia del peligro, con unos planos correspondientes a la perspectiva del tiburón; una situación donde el espectador es consciente del peligro inminente, a diferencia de la víctima que ignora lo que el espectador ve, una situación claramente de Empatía, contrapuesta a escenas en las cuales personajes y espectadores ignoran por completo el futuro, y el tiburón aparece de repente sin previo aviso, generando la misma emoción en los personajes que en los espectadores, en una situación típicamente de Simpatía.

relaciones que música e imágenes construyen en todos sus aspectos, predisponiendo el espacio audiovisual al fenómeno surgido de cierta relación sinérgica entre lo visual y lo sonoro que Michel Chion define como *síncresis*.

4.2.2.4.5 Síncresis

La síncresis (palabra que forjamos combinando «sincronismo» y «síntesis») es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional. (...) la síncresis puede funcionar incluso sobre el vacío, es decir, sobre imágenes y sonidos momentáneos que no tienen, literalmente, nada que ver los unos con los otros, formando en la percepción aglomerados monstruosos, pero irresistibles e inevitables (...) está en función del sentido y se organiza según leyes gestálticas y efectos de contexto. (CHION 1993)

La síncresis es probablemente el elemento clave que permite una unión perfecta en la relación del sonido y las imágenes en la creación audiovisual. De la misma manera se presenta un concepto difícil de delimitar y describir en todos sus aspectos, por su pertenencia al dominio de las sensaciones, como Chion explica con claridad. Si por un lado los eventos que acontecen en un discurso

sincrónicamente contribuyen a formar la síncrexis, no todo aquello que podemos considerar síncrexis debe ser forzosamente sincrónico: la síncrexis puede manifestarse a través del equilibrio entre texturas, a través de la coherencia de gestos (entendido en el sentido compositivo del término, por tanto de recíproca aplicación visual y sonora), o de la cohesión formal. La relación entre sonido e imagen puede dar lugar a unas “relaciones verticales simultáneas mucho más directas, fuertes y apremiadas que las que ese mismo elemento sonoro puede establecer paralelamente con los demás sonidos” (CHION 1993), considerando que la fuerza de esta síncrexis reside en la mutua influencia y refuerzo que la visión y la escucha producen cuando se organizan en una única función conjunta y colaborativa.

El fenómeno de la síncrexis incluye un aspecto perceptivo-interpretativo importante: la reconocibilidad del fenómeno causa-efecto. Según Chion la *Escucha reducida*³¹, catalogada como la tercera actitud de escucha, después de la *Escucha casual* y la *Escucha semántica* (CHION 1993), es una audición que intenta desligar la *causa* de la *forma*, es decir separar la interpretación de lo que genera el sonido del análisis de la forma que éste presenta al oído. En efecto no siempre un ambiente sonoro real coincide con su representación ideal (la idea que nos formamos de este ambiente); el ladrido de un perro en una playa es algo

31 Escucha reducida es un término creado por Pierre Schaeffer, y describe una tipología de escucha centrada en la cualidad del sonido (forma, textura, articulación) omitiendo consideraciones sobre el significado, la función, la causa y el efecto del sonido analizado.

plausible, pero si se pretende representar una playa a través de su sonido, omitiremos incluir un perro, a no ser que sea un objeto presente visualmente, porque el perro es extranjero a la *idea de playa*, sin embargo, para dar representatividad a la *idea de playa*, no dudaremos en incluir sonidos de niños jugando, aun no siendo éstos visibles. Chion, citando la escena inicial de *Persona* de Ingmar Bergman, considera evidente la conexión entre los sonidos de martillo (que no aparecen en la escena) y los gestos de la mano (que sí están presentes), interpretando sin duda que el martillo se está utilizando para clavar la mano, en un acto de crucifixión (ibídem).

La síncrexis traicionada puede manifestar, sin embargo, una fuerza aún más evidente que la síncrexis acertada, como se ha demostrado en mi obra *Morfologías Inestables*³² (CHINER 2011), creación de videomúsica realizada dentro de la investigación previa a la presente³³. En la escena del salto, donde una niña se lanza desde un trampolín de diez metros, el sonido del impacto con la superficie del agua se escucha repentinamente en un momento en el que la niña que lo efectúa aún está a mitad camino, provocando una ruptura perceptiva entre las expectativas experienciales y la realidad distorsionada proporcionada por el audiovisual. Sin embargo esta incoherencia deviene coherente a través de la

³² Véase Anexo II

³³ Trabajo Final de Master “Morfologías Inestables: propuesta creativa de una videomúsica como nexo de unión entre lo visual y lo sonoro” (2011), Máster Universitario en Música, Universidad Politécnica de Valencia.

repetición de la acción: si a una serie de golpes visuales se le hacen corresponder silencios sonoros, desplazando la audición correspondiente a los sonidos de golpes, desincronizados, pero repetidos, la ruptura que se opera en la lógica del discurso es recuperado en un nuevo aunque extraño equilibrio nacido de la contradicción formal.

5. SYNCHRESIS: TRABAJO DE CAMPO

*Synchresis*³⁴ (fig. 36) es un proyecto creado por Julia Chiner y Stefano Scarani con la finalidad de promover la difusión de obras de videomúsica. Este proyecto surgió en 2011 dentro de las actividades culturales realizadas por la *Asociación de Música Electroacústica y Arte Sonoro de España (AMEE)*³⁵, proponiendo en un inicio una serie de conciertos *videoacusmáticos*³⁶ dentro del *Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”* realizado en diferentes ciudades de España por esta asociación. El nombre *Synchresis* se refiere al término síncreisis utilizado por Michel Chion³⁷ (CHION 1993), para definir la relación entre lo sonoro y lo visual.

34 *Synchresis*: [<http://www.tangatamanu.com/synchresis/>]

35 AMEE: [<http://www.amee.es>]

36 El término videoacusmático es un neologismo comúnmente aceptado en la comunidad electroacústica, que vincula el término vídeo al término francés *musique acusmatique* (música acusmática) que describe el género electroacústico de música sobre soporte, caracterizado por composiciones sin instrumentistas en vivo, ni siquiera procedentes de grabación. Es un género surgido directamente en los laboratorios de música electroacústica, donde a partir de los años 50 del siglo pasado, artistas del calado de K. H. Stockhausen, L. Berio, L. Nono, E. Varèse, por citar algunos, comenzaron a crear composiciones musicales realizadas directamente a través de los generadores sonoros de la época y depositados directamente sobre cinta magnética. Esta música sólo puede ser reproducida a partir de estos soportes y no puede ser “interpretada” en vivo en el sentido tradicional del término.

37 Según Michel Chion, *La síncreisis (palabra que forjamos combinando «sincronismo» y «síntesis») es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro*

La motivación que ha conducido a la creación de *Synchresis* queda descrita en el texto de presentación oficial del proyecto:

El creciente interés que cada vez más compositores musicales dirigen a la creación audiovisual, sobre todo en ámbito electroacústico, ha contribuido al desarrollo de lenguajes y formas expresivas particulares, donde imagen y música parecen reunirse en una manifestación artística singular, a través de un lenguaje común.

Exigencia expresiva y disponibilidad tecnológica han reforzado esta unión, a partir del cine experimental desarrollado hace casi un siglo, hasta la computer music que actualmente encuentra ágil dimensión en un cómodo laptop, donde finalmente los procesos de creación del sonido y de la imagen conviven en un único espacio, y pueden manifestarse a través de “un único gesto”. Este “único gesto” acuñado por el compositor de videomúsica Jean Piché, es la emanación de la ancestral y escurridiza unión entre imagen y sonido, que se ha

y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional. (...) (La síncreisis) está en función del sentido y se organiza según leyes gestálticas y efectos de contexto. (CHION 1993).

tratado de aferrar en la selección de obras dirigidas al proyecto Synchronesis.

Hemos querido dar cabida a un amplio elenco de las obras presentadas, para abarcar un panorama lo más extenso posible de la variedad que este ámbito creativo asume. Finalidad de Synchronesis es la promoción de la Videomúsica como género emergente y lenguaje artístico.

(SYNCHRESIS 2011)

Esta necesidad, compartida por esta misma investigación, ha impelido a la indagación de correspondencias entre las diferentes tendencias y lenguajes artísticos que forman parte de aquel núcleo de obras audiovisuales que suele ser identificado como pertenecientes al género Videomúsica. Por otra parte la búsqueda de elementos que demarcaran el espacio videomusical comenzó con la investigación llevada a cabo en la tesis de Máster en 2011, trabajo inmediatamente anterior al que ahora nos ocupa. Los interrogantes planteados acerca de la ontología de la videomúsica, han surgido, en un devenir natural, debido a la trayectoria personal en calidad de creadora de videomúsica y a la necesidad de otorgar definición y esclarecimiento en la labor que como artista audiovisual llevo a cabo.

La novedad del término “Videomúsica” no encontraba fácil coincidencia en el mundo del arte; la mayoría de obras que podían corresponder a los parámetros que delimitan éste género, procedían de diferentes ámbitos, como el cine experimental, el videoarte, el arte electrónico, la música electroacústica o la música electrónica según la atribución estilística moderna (tecno, electronics) o del mundo del VJing³⁸. En efecto, una misma obra puede perfectamente pertenecer a diferentes géneros, dependiendo de los parámetros considerados para definir su estilo.

En el mismo sentido, los lugares de difusión de estas obras variaban sensiblemente entre instituciones académicas pertenecientes a las Bellas Artes o a la música contemporánea, festivales de arte performativo, centros de arte alternativos etc. Una variedad perfectamente coherente con la tendencia actual a la miscelánea de géneros, contaminación de estilos, y a la práctica vigente de entremezclar métodos y prácticas artísticas diferentes.

Por este motivo se decidió proceder a la reunión de material para formar una especie de *archivo o fondo de la videomúsica*, que simultáneamente operara como trabajo de difusión pública del material recibido. La ubicación de este proyecto dentro del ámbito de la música contemporánea, y en particular en el

³⁸ Video-jockey, es la traslación del término Disc-Jockey al ámbito vídeo. Con este término se identifica una persona que, a partir de material preexistente, genera secuencias visuales en tiempo real.

mundo de la música electroacústica, se ha llevado a cabo para significar un aspecto peculiar y característico de la videomúsica; la fuerte conexión de este género con la composición musical, en la cual las imágenes parecen representar una extensión visual de lo sonoro. En efecto, gran parte de los autores que han participado en este proyecto han revelado ser artistas de formación musical. Este aspecto evidencia el hecho de que la música puede representar en el discurso audiovisual el aspecto menos racional y más emparentado con el lenguaje poético, sugestivo, en contraposición a la posibilidad de que las imágenes a pesar de su polisemia derivada del iconismo se manifiesten más cercanas a objetos o hechos concretos, reconducibles a elementos reales y reconocibles.

Hasta hoy *Synchresis* ha seleccionado más de 100 obras de autores procedentes de España, Italia, Alemania, Reino Unido, Canadá, Austria, Portugal, China, Japón, Francia, México, Estados Unidos, Costa Rica, Brasil.

5.1 Estructura de *Synchresis*

Synchresis se estructura en dos secciones: *Call* (convocatoria) y *Program* (programas), organizados según las funciones definidas a continuación.

5.1.1 Call (convocatoria)

Las convocatorias de *Synchresis*³⁹ tienen normalmente cadencia anual; cada año se organiza un periodo destinado a la recepción de obras para que sean posteriormente seleccionadas y catalogadas, y en un segundo tiempo puedan entrar a formar parte de los programas. No se ha implantado limitaciones de edad, número de artistas, método de trabajo o año de creación de las obras. Solo se requiere que estas obras sean creaciones de alguna forma identificables como videomúsica. También en estos años se ha aconsejado que las obras no fueran más largas de 10 minutos, con la intención de garantizar programas de una duración aproximada de 60 minutos, constituidos por diferentes artistas y obras, con el intento de proponer una selección amplia de estilos, dentro del marco Videomúsica. Sin embargo esta limitación ha sido superada en diferentes ocasiones en los que el interés de la obra propuesta determinaba su inclusión en los programas a pesar de la duración. En este sentido es necesario precisar que la

³⁹ Véase Anexo II

forma de difusión de estos programas suele ser la de concierto *videoacusmático*, ubicado en una sala de concierto, con el público sentado, y un horario preciso de transmisión.

Existe también la posibilidad de presentar estos programas en forma de instalación con reproducción cíclica, como suele hacerse en museos y exposiciones: en este caso la duración de los programas y de las obras que los componen, no están vinculadas a un tiempo de atención colectivo, ya que el acceso a la transmisión es libre. Este tipo de exposición ha sido realizada solo con ocasión del primer programa de *Synchresis* en 2011 en la sala Club Diario Levante de Valencia, donde se ubicaba el *XVIII Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”*, que para esta ocasión se organizaba en varios programas diarios durante un total de 5 horas de representación. Cada Convocatoria se identifica con un número romano.

5.1.2 Program (programas)

Los programas de *Synchresis*⁴⁰ contienen la relación de las obras que se difunden en cada concierto *videoacusmático*, es decir en cada evento concreto de *Synchresis*. A lo largo de cada año se presentan una serie de

⁴⁰ Véase Anexo I

programas que pueden contener ya sea obras pertenecientes a la convocatoria más reciente, sea otras que forman parte del archivo de *Synchresis*. Para su uso los autores redactan y firman una ficha específica que autoriza a la difusión de las obras en diferentes ocasiones, con la posibilidad de revocarlo en cualquier momento; esta autorización facilita la organización de programas con diferentes características y duraciones según la situación específica. Cada *Program* se identifica con un número en carácter arábigo.

Hasta hoy, han sido realizadas seis convocatorias de *Synchresis* con un total de veinticuatro programas realizados entre Valencia, Granada, Sevilla, Gran Canarias, Tenerife, Madrid, y con dos programas especiales realizados en colaboración con otras entidades fuera del circuito del *Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”*: en Barcelona, en colaboración con Fundación Phonos, en la Universitat Pompeu Fabra en el ámbito de los *Conciertos Phonos 2015/16*, y en Morelia, en México, dentro del marco de celebración de los 10 años del *Festival Visiones Sonoras* organizado por el Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras (CMMAS) dirigido por el Dr. Rodrigo Sigal. Además en 2016 se realizó un programa especial dedicado a los artistas canarios comisariado por Enrique Mateu, coordinador del *Festival Punto de Encuentro Canarias*.

5.2 Elementos caracterizantes

Las obras seleccionadas en el proyecto *Synchresis* presentan características estilísticas y formales muy variadas. A partir de la segunda selección de obras (Call II, 2012) se comenzó a solicitar más información sobre los autores y sus obras en la ficha de participación en la convocatoria; ésto ha permitido conocer de forma general los diferentes itinerarios personales de los diferentes artistas: la casi totalidad de los participantes presenta una formación artística de ámbito musical o de bellas artes, y gran parte de éstos dentro del marco de una formación académica oficial Universitaria o de Conservatorio de Música y Academias de Arte⁴¹.

Analizando las obras recibidas se percibe inmediatamente la existencia de líneas estilísticas comunes entre varios autores, que caracterizan posteriores elecciones formales y expresivas, tanto en el aspecto sonoro como en el visual. A través de un análisis más atento se ha podido identificar el vínculo de estas líneas de semejanza con factores culturales en determinados casos y en otros con factores asociados a la metodología aplicada. En las páginas siguientes se ha intentado ejemplificar estas consideraciones, con la finalidad de comprobar el implante teórico de esta investigación en la experiencia práctica aportada por *Synchresis*.

⁴¹ Dependiendo del País de procedencia, las Academias de Artes forman parte o no de las Universidades.

5.2.1 Creación en solitario y en equipo

Es considerable la diversidad en el resultado final que se deriva de las obras realizadas por un equipo de personas y el resultado obtenido desde la producción de un único autor. Las primeras suelen ser fruto de un grupo artístico y técnico especializado en cada sector, como la fotografía, la música, la edición de las imágenes, la edición del sonido, etc. de manera análoga a un equipo de rodaje cinematográfico. Las obras creadas por artistas que realizan personalmente todos los aspectos artísticos y técnicos, suelen verificarse más identificables al concepto de obra propia de un compositor musical o de un artista plástico, por su autonomía y control de todos los aspectos que intervienen en la totalidad de la creación. Este procedimiento, si por un lado no es determinante en el resultado final de la obra, representa sin embargo un aspecto peculiar e interesante en relación al discurso sobre lo que Michel Chion define como “contrato audiovisual” (CHION 1993), es decir la relación que se instaura entre lo sonoro y lo visual de la obra. En el caso de la realización centrada en un único autor se adquiere probable coherencia y similitud de lenguaje entre los dos aspectos sonoro y visual; evidentemente no es normativo, y sería estéril medir científicamente tal coherencia o uniformidad; estamos subrayando la posibilidad que el resultado puede infundir en la “sonovisualización” de la obra, apelando una vez más a las definiciones de Chion (Ibídem, 1993).

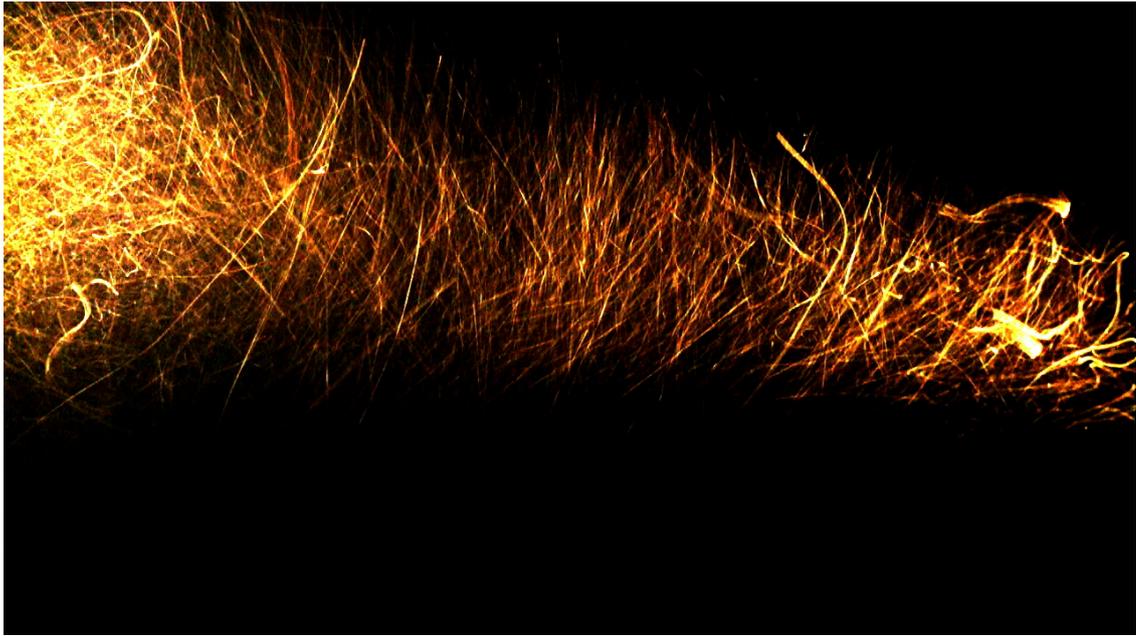


Fig. 11 – Fotograma de *Edgeless*, de Ivan Penov.

En *Edgeless*⁴² (fig. 11), obra de videomúsica realizada completamente por Ivan Penov, sonido e imágenes no solo presentan una fuerte coherencia en la articulación, sino que incluso las texturas que las componen parecen formar parte de la misma materia, casi como si todos los elementos presentes fueran el producto natural de un material manipulado, cuando en realidad la parte musical es fruto de una composición con medios electrónicos y las imágenes mezclan elementos reales con su representación pictográfica fijada en el tiempo. Los gestos se presentan tan naturales, musical y visualmente, que no se puede identificar elementos de subordinación entre los dos aspectos, es decir, si uno de los dos elementos ha sido realizado con antelación al otro o ha sido adaptado a un producto precedentemente realizado.

⁴² Italia, 2010. Synchresis Call I – 2011. Disponible en línea: [<https://vimeo.com/17045800>].

En *Edgeless* se revela otro aspecto interesante que consiste en la paradójica sencillez de los elementos. La obra se compone en su totalidad de una sola tipología de imagen y una familia bastante definida y limitada de timbres sonoros; ambos elementos observan comportamientos muy semejantes en la articulación y en general en los gestos compositivos audiovisuales. Esta elección relativa a la adopción de un número muy restringido de elementos audiovisuales, enfatiza el aspecto de coherencia a través de un proceso que podemos de alguna forma considerar como la traslación del término musical *variaciones sobre un tema* aplicado en esta ocasión al lenguaje audiovisual.

*Growth*⁴³ (fig. 12), de Danio Catanuto es una obra que se manifiesta aún más radical en esta dirección, tratándose además de otra producción audiovisual fruto de un único autor. En *Growth* aparecen solo dos elementos: un elemento visual consistente en unas manchas de tinta disuelta en agua y un elemento sonoro constituido por el timbre electrónico de un pianoforte; a lo largo de toda la obra no hay más elementos ni visuales ni sonoros. Según las notas del autor, la obra describe un desarrollo orgánico real y sintético al mismo tiempo:

Growth es una visión de la realidad y de la vida, crecimiento y muerte. Las gotas de tinta en el agua son arborescencias, inflorescencias, imágenes fantasmagóricas que representan a la naturaleza orgánica y el comportamiento de

43 Italia, 2010. Synchresis Call I – 2011. Disponible en línea: [<https://vimeo.com/38030737>]

cualquier forma de vida que nace, crece y muere en un entorno rodeado de otros individuos. La música describe la acción y emocionalmente reproduce toda la forma narrativa. Los elementos sonoros se relacionan con tres aspectos principales: el medio ambiente (agua), el desarrollo orgánico de las formas (muestras de piano tratados) y la presencia de hechos aislados e imprevisibles⁴⁴.



Fig. 12 – Fotograma de *Growth*, de Danio Catanuto.

Se puede considerar la organicidad de la obra no sólo en el sentido naturalista del término, sino en el sentido formal de los elementos que componen un conjunto en permanente desarrollo que, sin embargo, se mantiene constante en

44 Notas de Danio Catanuto a la obra *Growth*, Synchronesis Call I – 2011.

los elementos constituyentes. Una vez más, la elección de un material exiguo impone un mayor y más profundo trabajo en su elaboración, en lo que antes hemos definido como *variaciones sobre el tema*. La estructura general de Growth denota una configuración evolutiva típicamente propia de la composición musical, un crescendo no dinámico, sino de articulación, que conduce a una situación esperada pero no del todo previsible. La elección de una imagen prácticamente bicromática enfatiza perceptivamente el proceso.



Fig. 13 – Fotograma de *Animation*, de Therry Gauthier.

Thierry Gauthier es otro artista que en solitario ha creado *Animation*⁴⁵ (fig. 13), una obra dibujada *frame-by-frame*⁴⁶ a través de varias técnicas, y completada con una composición musical para violín, cello y electrónica. En este caso la composición musical aparece con claridad en toda su estructura, como elemento portante de la disposición de las imágenes, sin embargo no se manifiesta dominante en el resultado final, aunque pueda ser evidente que las imágenes utilicen la rítmica musical para articularse. También en esta obra la coherencia entre lo sonoro y lo visual le otorgan la capacidad de presentarse como un *unicum* compositivo, en los que los dos elementos, sonoro y visual, no se perciben como objetos separados, no obstante la apariencia bajo una textura muy diferente entre ellos.

Estos tres autores comparten su formación de estudios musicales: Penov ha estudiado en el Conservatorio de Música de Trieste, Italia (Composición, Tecnología del sonido), Danio Catanuto en el Conservatorio de Música de Milán, Italia (Composición, Composición Electroacústica, Tecnología del sonido),

45 Canadá, 2011. Synchronesis Call II – 2012.

Disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=N0KLy_6nNCY]

46 La técnica del Frame-by-frame o Step-by-step, se aplica normalmente a animaciones con elementos reales (plastilina, muñecas, objetos en general), y consiste en fotografiar cada frame (fotograma) por separado, aplicando modificaciones a la forma y posición de los objetos, obteniendo de esta forma una secuencia animada en la cual los elementos parecen moverse con naturalidad.

Thierry Gauthier en la Universidad de Montreal, Canadá (Composición electroacústica, Composición videomusical). Todos estos artistas se presentan en la actualidad en calidad de compositores musicales y artistas multidisciplinares, es decir que han extendido su ámbito de acción desde la música a otros lenguajes artísticos, en particular hacia las imágenes vídeo.

5.2.2 Sonido e imágenes sintéticos

Otros autores incluidos en *Synchresis* que destacan por su formación musical y por crear obras audiovisuales autónomamente y en solitario se caracterizan por la adopción de elementos sonoros y visuales electrónicos de generación puramente sintética. João Pedro Oliveira, con sus obras *Ydatos*⁴⁷, *Et Ignis Involvens*⁴⁸ (fig. 14), *Âphâr*⁴⁹ y *Petals*⁵⁰, propone un estilo preciso basado en la adopción de sonidos e imágenes sintéticos, con una estructura *suspendida* que no presenta una evidente evolución temporal; se podría encontrar una

47 Brasil/Portugal 2008-2013, *Synchresis Call III* – 2013. Disponible en línea: [\[https://www.youtube.com/watch?v=GHvsU2mdFgU\]](https://www.youtube.com/watch?v=GHvsU2mdFgU)

48 Brasil/Portugal 2014, *Synchresis Call IV* – 2014. Disponible en línea: [\[https://www.youtube.com/watch?v=eiEN9qTbBHM\]](https://www.youtube.com/watch?v=eiEN9qTbBHM)

49 Brasil/Portugal 2015, *Synchresis Call V* – 2015. Disponible en línea: [\[https://vimeo.com/143418505\]](https://vimeo.com/143418505)

50 Brasil, 2016, *Synchresis Call VI* – 2016. Disponible en línea: [\[https://vimeo.com/205890187\]](https://vimeo.com/205890187)

analogía con el movimiento del oleaje, siempre cambiante y siempre idéntico simultáneamente, diverso y recursivo. El efecto en un principio es atractivo, debido a la calidad de la imagen y del sonido, realizados con una precisión y definición extraordinarias; sin embargo la falta de una dirección general en la composición, parece agotar una audición atenta. Si la misma obra fuera difundida en un ambiente sonoro-visual sin una temporalización lineal definida, y en un espacio totalmente envolvente, la percepción de la misma se mostraría diferente.



Fig 14 – Fotograma de *Et ignis involvens*, de Joao Oliveira.

El compositor José López Montes en su *Autoparaphrasis nach Átanos (Julias Diptychon II)*⁵¹ (fig. 15) también utiliza este estilo basado en la síntesis y

⁵¹ Granada 2006, Synchronesis Call I – 2011. Disponible en línea: [<https://vimeo.com/2676360>]

una metodología compositiva análoga, aunque con una estructura formal diferente que prevé un arco temporal de desarrollo definido. Esta obra, presentada en versión estéreo en el Program I de *Synchresis* en 2011, ha sido realizada en origen en un formato vídeo alargado para una proyección en 180 grados y con un audio codificado en *Ambisonic*⁵² dispuesto para una difusión de 16 puntos; esto indica que la intención del autor no es la de una presentación clásica de la obra, en un formato vídeo inspirado en el del cine frontal, sino en un espacio que envuelve al espectador. Una geometría análoga se presenta en *Binay Opposition*⁵³, de Edgar Barroso, con una imagen alargada que recuerda la de un IMAX⁵⁴.

52 *Ambisonic* es un método de codificación y difusión del sonido que considera un ambiente esférico alrededor del oyente en lugar de los clásicos sistemas multicanal horizontales.

[<http://www.ambisonic.net/>]

53 EE. UU. 2011, *Synchresis Call I – 2011*. Disponible en línea: [<https://vimeo.com/17512592>]

54 IMAX es un estándar de producción y proyección audiovisual de imágenes con un tamaño extremadamente alargado.

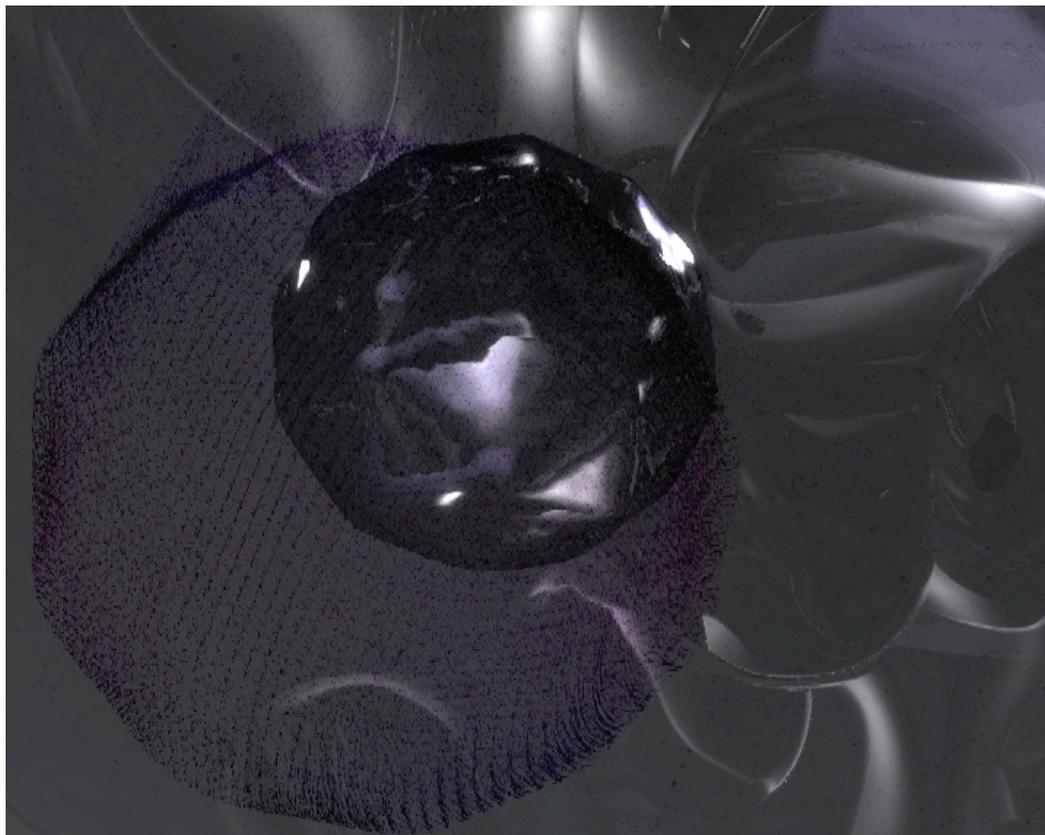


Fig. 15 - Fotograma de *Autoparaphrasis nach Átanos (Julias Diptychon II)*,
de José López Montes.

Estas obras introducen una problemática novedosa e importante sobre el concepto mismo de presentación de la obra, el cual se aleja del clásico audiovisual en formato frontal cinematográfico para adentrarse en una forma *immersiva* donde el espectador se ve envuelto por la obra. Se puede considerar esta característica un punto de conexión entre la forma tradicional de presentar un producto audiovisual y la forma de arte denominada instalación, como las videoproyecciones multicanal de las video instalaciones.

La adopción de un estilo electro-sintético muestra bastante difusión entre

los autores que han participado en *Synchresis*. Además de los ya citados, destacan obras totalmente sintéticas como *Synus Aestum*⁵⁵ de Bret Battey, obra cuadrifónica de la que el mismo autor nos explica los procesos básicos de creación:

*Un proceso de síntesis de sonido y casi 12.000 puntos individuales son continuamente transformados y deformados, restringidos y liberados en ondas de actividad multidimensionales; Los procesos matemáticos evocan el reflujos y el flujo de la experiencia humana*⁵⁶.

El autor desvela el uso de aplicaciones como Motion3⁵⁷ para las imágenes y Supercollider como sistema de generación del sonido, controlado por Max de Cycling74, como herramientas creativas. Battey es el autor también de *Clonal Starata* y *Clonal Runners*⁵⁸ (Fig. 16), que adoptan sistemas parecidos en la generación, articulación y organización formal de imágenes y sonido; el parecido entre estas dos obras evidencia la problemática inherente a la influencia que la técnica (y tecnología) puede representar en la construcción del lenguaje de la

55 Reino Unido, 2009. *Synchresis Call I* – 2011. Disponible en línea: [<http://www.mti.dmu.ac.uk/~bbattey/Gallery/sinus.html>].

56 Desde las notas de programa presentes en la ficha de participación a *Synchresis Call I*.

57 Motion3 es una aplicación de Apple para la creación de efectos visuales. [<http://www.apple.com/final-cut-pro/motion/>].

58 EE.UU., 2011. *Synchresis Call III* – 2013. Disponibles en línea: [<https://vimeo.com/32143877>]

obra, instaurándose como vehículo de la creatividad. Esta problemática incluye otras obras presentes en *Synchresis*, como *Aquatic*⁵⁹ de Hiromi Ishii, *Fractal Evolucion*⁶⁰ de Jentsch Wilfried, *Circadian Echoes*⁶¹ de David Payling, por citar únicamente otros cuatro autores participantes en el mismo *Synchresis Call V*, confirmando una vez más las consideraciones que siguen.



Fig. 16 - Fotograma de *Clonal Runners*, de Bret Battey.

59 Japón/Alemania, 2015. *Synchresis Call V* – 2015. Disponible en línea:
[<https://vimeo.com/145716443>]

60 Alemania 2014. *Synchresis Call V* – 2015.

61 Reino Unido 2015. *Synchresis Call V* – 2015. Disponible en línea:
[<https://vimeo.com/127819711>]

La aplicación de sistemas de generación automática forma parte no solo de un estilo, sino también de una filosofía que consta de la creación de algoritmos que puedan auxiliar (y en teoría, hasta sustituir) al artista. Esta práctica representa una nueva forma y método creativo, muy conectado con el espíritu científico de nuestra era.

Sin embargo estos métodos presentan un aspecto problemático relacionado con la difusión de determinados algoritmos generativos por parte de un número considerable de miembros de toda la comunidad artística, facilitando la tendencia a una articulación repetitiva, en ocasiones siempre igual a sí misma; la automatización en este caso suscita, por así decir, la *normalización* de una estética más dependiente de la tecnología adoptada que de la estética personal de cada artista.

Esta consideración hace referencia sobre todo a lenguajes de programación y aplicaciones como Python⁶² y Processing⁶³, y a las funciones generativas de

⁶² *Python* es un lenguaje de programación dirigido a la generación de imágenes.

[<https://www.python.org/>].

⁶³ *Processing* es un lenguaje de programación dirigido a la generación de imágenes.

[<https://processing.org/>].

After Effects⁶⁴ o Motion⁶⁵. El discurso se presenta levemente diferente en lo referente a lenguajes como Supercollider o Max, ya que prevén un alto grado de programación personal; una necesidad que determina, con más probabilidad, resultados diferentes en cada autor.



Fig. 17 – Fotograma de *Brahmada*, de Jing Wang y Harvey Goldman.

Un caso completamente diferente de imágenes sintéticas está representado por *Brahmada*⁶⁶ (fig. 17) de Jing Wang (música) y Harvey Goldman (imágenes),

64 *After Effects* es una aplicación del paquete de post producción de Adobe, dirigido a la creación de efectos visuales [<https://www.adobe.com/products/aftereffects.html>].

65 *Motion* es una aplicación dirigida a la producción de efectos visuales de Apple [<http://www.apple.com/es/final-cut-pro/motion/>].

66 China/EE.UU., 2012. *Synchresis Call III* – 2013. Disponible en línea:

una animación audiovisual que utiliza figuras sintéticas más similares a las animaciones de Pixar o DreamWorks⁶⁷, con personajes que se mueven en un entorno preciso, no abstracto. Es necesario subrayar que este estilo ha tenido pocas representaciones en el material recibido en *Synchresis*, probablemente porque es más representativo de producciones basadas en una narratividad clásica, más propia del cine de animación que del video arte, y por extensión, de la videomúsica. Sin embargo el trabajo de Jing y Goldman representa un interesante compromiso entre la narratividad y la dis-narratividad, articulada a través de un relato parcialmente abierto y sin palabras, dejando amplio espacio a la interpretación individual.

5.2.3 Híbridos

El compositor Marco Gaii-Levra en su *Open String Project*⁶⁸ introduce el elemento concreto, representado en el violinista Marco Fusi que interpreta la composición musical de la obra, alternando estas imágenes reales y parcialmente elaboradas, con imágenes de generación sintética, que constituyen las

[<https://vimeo.com/101135409>].

⁶⁷ *Pixar Animation Studios* y *DreamWorks Animation* son unas de las más conocidas productoras de largos y cortometrajes de animación, cuyas imágenes se basan en relatos interpretados por personajes, en el clásico estilo de las animaciones pre-digitales.

⁶⁸ Italia, 2010. *Synchresis Call I* – 2011.

intervenciones más electrónicas en la parte sonora. El artista desarrolla una relación contrapuntística entre lo concreto y lo sintético, entre el cuerpo real y las formas virtuales, proponiendo una obra que puede ser considerada una composición de videomúsica interpretable en vivo, a pesar de la versión presentada en *Synchresis* que se verificó en un audiovisual sobre soporte.



Fig 18 – Fotograma de *Suspended Edges*, de Monty Adkins y Oliver Jones.

Esta hibridación entre imágenes sintéticas e imágenes concretas encuentra su ápice en la obra *Suspended Edges*⁶⁹ (fig. 18), de Monty Adkins y Oliver Jones. Los autores proponen un mundo compuesto por imágenes reales incrustadas con elementos de generación artificial; el resultado sin embargo es el de un ambiente

69 Reino Unido, *Synchresis* Call I – 2011. disponible en línea:
[<https://www.youtube.com/watch?v=r6sfrsZsjFU>]

en el que los elementos evidentemente no-reales, asumen un aspecto realístico en virtud de su adaptación a la imagen general. Ésta se realiza gracias a pequeñas soluciones morfológicas que podemos describir como una suerte de camuflaje en el ambiente a través de un comportamiento natural.

Estos objetos sintéticos se mueven, oscilan al viento, responden a la gravedad, al igual que los objetos reales, otorgando la cualidad natural a algo que no pertenece a la naturaleza. La suavidad de las imágenes, enfatizada por una música particularmente delicada, parece llevarnos con dulzura hacia este mundo con una tranquilidad que contrasta con muchas de las imágenes de ambientes desgastados que los autores nos presentan.



Fig. 19 - Fotograma de *La Cuna*, de Matteo Franceschini, Francesco Lupi Timini,
Anna Frigo, Luca Franceschini, Andrea Franceschini.

*La Cuna*⁷⁰ (fig. 19), obra de Matteo Franceschini (música), Francesco Lupi Timini y Anna Frigo (filtros digitales y post producción), Luca Franceschini (dirección, dibujos y animación), Andrea Franceschini (dirección y edición), destaca ante todo por el nivel técnico aplicado a las imágenes: animaciones híbridas entre personajes reales y dibujos en un entorno *retro*, con una música realizada en colaboración con el IRCAM⁷¹. La íntima cohesión entre el factor sonoro y el visual proporciona una difícil identificación del orden temporal de la realización de sus componentes. La subordinación de los elementos, en particular la subordinación de la música a las imágenes o de las imágenes a la música, típico de géneros donde uno de los dos elementos se hace primario sobre el otro como es el caso del cine, del videoclip, de la Visualmusic, con la consecuente adaptación de uno a las necesidades del otro, se revela en este caso superfluo, por su integración por completo en aquel (utópico) equilibrio que la videomúsica pretende representar.

70 Francia/Italia, 2008. Synchronis Call VI – 2016.

71 Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique (IRCAM), centro de investigación y desarrollo aplicado a la música, la performance multimedia y la tecnología [<https://www.ircam.fr/>].

5.2.4 Materiales concretos

El uso de imágenes realizadas obtenidas mediante el rodaje de materiales reales se contrapone de forma evidente al uso exclusivo de imágenes sintéticas. Ante todo por la problemática anteriormente señalada relativa a la repetitividad propia de la generación sintética. La facilidad de aplicar algoritmos generativos prefabricados a la síntesis visual y sonora, conlleva la alta probabilidad de producir resultados repetidos e iguales, propios de la tecnología digital. La capacidad de reproducir cualquier objeto virtualmente idéntico representa al mismo tiempo una característica emblemática de la era digital y el límite que supone en tanto reproducción de la naturalidad y su continua variabilidad.

El uso de objetos reales, por el contrario, ofrece siempre una variación constante, aunque no sea requerida por el autor, en virtud de la transmutación característica del mundo real. No hay objeto real que no contenga un cierto grado de irregularidad, en la forma, en la iluminación que la cubre y forma o en su manipulación. Al contrario que sucede con el elemento sintético, la invariable repetición de dos situaciones es difícil de acometer y encontrar en ámbito real.



Fig. 20 – Fotograma de *Eden*, de Krunoslav Ptičar y Christophe Havel.

*Eden*⁷² (fig. 20), de Krunoslav Ptičar (imágenes) y Christophe Havel (música), es una obra realizada con imágenes reales y sonidos reales elaborados electrónicamente. La materia con la que se compone la obra parece tener una presencia táctil, multisensorial.

*Inspirado por la obra de Pierre Guyotat, en particular por su libro Eden, la obra combina el sonido y la imagen a partir de una escritura del gesto. (...) La luz revela la materia, transforma la realidad física y evidente a darle movimiento y longitud*⁷³.

72 Francia 2010. Synchronesis Call I – 2011. Disponible en línea:
[<http://www.krunoslavpticar.com/374/>]

73 Desde las notas de programa presentes en la ficha de participación en Synchronesis Call I - 2011.

La “luz revela la materia” es una declaración que despierta a la memoria las imágenes tridimensionales de José Val del Omar en su *Fuego en Castilla*; al fin y al cabo es sólo con la luz que podemos ver el mundo que nos rodea y es la luz la propiedad que determina las formas que percibimos visualmente y los colores. *Dar luz* es un término ambivalente, en su sentido físico y concreto y en su sentido de revelar algo celado en la oscuridad del conocimiento. En *Eden* podemos ver objetos de la vida diaria, como el hornillo de vitro-cerámica calentándose y evaporando líquidos presentes en su superficie o las gotas de estaño goteando de un soldador, con su característico humo denso y su forma fantasmagórica de reflejar la luz, objetos que se revelan en una *nueva luz*, en sentido concreto y laxo, porque es a través de la iluminación que estos elementos concretos (y se podría decir hasta banales) de la vida diaria asumen un aspecto poético y revelador.

Siguiendo el rastro de la cotidianidad, el poder de la *imagen enmarcada* es característica declarada en la obra *Perpetual Motion*⁷⁴ de Andrew Hill, en la que un objeto sencillo como un cajón y su manilla interpretan una coreografía geométrica a ritmo de una música en parte sintética y en parte realizada con el mismo sonido del objeto, a medida que éste desvela su identidad. La mirada a través de un marco, real o teórico, otorga una relevancia específica al contenido que, en sí, podría resultar de poco interés. Ivan Penov propone una serie de

74 Reino Unido, 2011. Synchronis Call I – 2011. Disponible en línea:
[<https://vimeo.com/29877334>]

interesantes variaciones sobre el mismo objeto en *Entropy Swing*⁷⁵, a través del uso de unos líquidos que producen una reacción química entre ellos. Penov consigue dramatizar esta dinámica gracias a un afortunado equilibrio entre la música y la peculiar iluminación que desvela los elementos que reaccionan en el vaso contenedor. La fuerte síncrexis realizada entre lo sonoro y lo visual, permiten generar una dramaturgia sin una narratividad real.



Fig. 21 – Fotograma de *Controcorrente*, de Ivan Penov.

Y siempre Penov es el autor de *Controcorrente*⁷⁶ (fig 21), una obra organizada alrededor de un cubito de hielo recalentándose; es un trabajo emblemático en el tratamiento de la perspectiva múltiple sobre un mismo objeto;

75 Italia, 2012. Synchronesis Call II - 2012

76 Italia, 2013. Synchronesis Call III – 2013. Disponible en línea: [<https://vimeo.com/61417285>]

la posibilidad de otorgar diferentes significados al mismo objeto y provocar diferentes formas de percibirlo según el punto de vista adoptado. El autor nos describe los conceptos generales de la composición de forma clara:

Al intercambiar sus propiedades internas, las imágenes se vuelven abstractas, carecen de cualquier significado narrativo o contenido figurativo, mientras que la música obtiene un papel casi visual de observación de un objeto, teniendo la discontinuidad y las interrupciones como elemento constructivo común.

La organización temporal de los eventos musicales determina la evolución de las imágenes, evitando su linealidad y creando un nivel poético en el diálogo entre la luz y el silencio. Los eventos sonoros son tratados como esculturas que están sujetas a componer y descomponer el material, cambiando formas y apariencias, sin cambiar su identidad.

La idea es tener una observación temporal en lugar del desarrollo temporal del material. Diferentes perspectivas dan diferentes resultados perceptivos. La discontinuidad caracteriza la identidad de Controcorrente. La idea de "stop and go" es crucial en el manejo de las energías y tensiones entre las frases⁷⁷.

⁷⁷ Desde las notas de programa presentes en la ficha de participación a Synchresis Call II – 2013.

Penov aclara que la música, aunque se manifieste casi como pura síntesis, ha sido compuesta a partir de sonidos reales de percusiones, provenientes de instrumentos occidentales y orientales, elaborados electrónicamente a través de modificaciones en el ámbito del tiempo y del espectro, hasta llegar a obtener el material más adecuado para plasmar las sensaciones que el autor pretende generar.

Un trabajo análogo, basado en una serie de elaboraciones electrónicas visuales, es el que proponen Claudia Larcher (imágenes) y Constantin Popp (música) en *Empty Room*⁷⁸ (fig. 22), mediante la proposición de un espacio vacío que se transforma en un espacio por explorar, con una orografía a veces de difícil decodificación e interpretación, siempre balanceándose entre la imagen sintética y la real, reforzado en esta inestable interpretación por una música electrónica puramente sintética que contrasta con las precisas texturas *matéricas* tan evidenciadas por las imágenes.

78 Austria y Reino Unido, 2011. Synchronesis Call I – 2011. Disponible en línea: [<https://vimeo.com/131002017>].



Fig. 22 – Fotograma de *Empty Room*. de Claudia Larcher y Constantin Popp.

5.2.5 Cuerpos

La presencia del cuerpo humano se presenta como un caso específico dentro del ámbito identificado como *concreto*, en virtud de los múltiples significados que el cuerpo humano adquiere en el arte, a través de una perspectiva cultural, filosófica y estética. En el videoarte, como en el arte performativo, el cuerpo humano ha sido explorado de múltiples maneras, a menudo contrapuestas una a la otra; en las obras reconducibles al ámbito de la videomúsica, la presencia del cuerpo humano destaca desde una tendencia extendida en la adopción de imágenes sintéticas abstractas, y alternativamente desde imágenes concretas que

simulan pertenecer a un mundo abstracto, debido al modo en que éstas son contextualizadas. Un ejemplo emblemático, entre las obras seleccionadas en *Synchresis Call V*, lo constituye *Self*⁷⁹ de Claudia Larcher (imágenes) y Costantine Popp (Música). *Self* se construye bajo el mismo estilo y la misma técnica de producción de las imágenes que fue usada en la realización de *Empty Room*⁸⁰ por los mismos autores, aplicando en esta ocasión tales procedimientos no ya a un espacio arquitectónico sino a un cuerpo humano; éste se revela como un espacio construido para explorar la arquitectura humana, un lugar por descubrir desde una mirada *microscópica*, es decir desde una perspectiva y dimensión alejada de la humana que invierte la dimensión humana en un espacio geográfico similar a la representación de inmensos *valles y montañas*. Esta perspectiva alterada impide la representación completa del sujeto, perdiendo la consciencia de la forma global para permitir únicamente la apreciación de los particulares. Este cuerpo pierde su identificación merced a unas determinadas técnicas de montaje específicas, que se subraya a través de ciertas multiplicaciones y reflexiones de la imagen que confunden su verdadera y originaria forma.

79 Austria/Reino Unido, 2015. *Synchresis Call V* – 2015. Disponible en línea: [<https://vimeo.com/130325912>].

80 Véase el apartado *Material concreto* en este mismo capítulo.



Fig. 23 – Fotograma de *Aman*, de Joan Bagès, Àlex Font y Èlia López.

Diametralmente opuesto es el caso de *Aman*⁸¹ (fig. 23) de Joan Bagès (música), Àlex Font (dirección y fotografía) y Èlia López (danza y coreografía), en los que el cuerpo se convierte en un medio de expresión, bajo ciertos aspectos, tradicional, enraizado en una expresión motora propia de la danza contemporánea, en un producto audiovisual que mezcla de forma equilibrada elementos de danza con ciertas manipulaciones vídeo de la misma, en un ejercicio preciso de videodanza, utilizando un ambiente que determina (o justifica) en parte las acciones mismas (la uva y su transformación en vino), en un entorno sumergido en una lluvia continua que confiere al ambiente una particular densidad, y una (posible) lejana citación de las obras maestras de Tarkovski.

81 España, 2011. Synchronis Call I – 2011. Disponible en línea: [<https://www.youtube.com/watch?v=7zpOL90qXrU>].



Fig. 24 – Fotograma de *Augustine*, de Selma Solórzano, Jurgén Ureña, Otto Castro, Nicolás Wong.

En *Augustine*⁸² (fig. 24), obra colectiva de Selma Solórzano (concepto y videocreación), Jurgén Ureña (dirección), Otto Castro (música), Nicolás Wong (fotografía), el cuerpo se sitúa en un contexto orientado declaradamente hacia el lenguaje cinematográfico, aunque sin diálogos y con una narratividad desarrollada en dos tiempos paralelos, en el que el mismo personaje actúa bajo una apariencia de desdoblamiento en dos diferentes individuos. Según la autora “Es un homenaje a mujeres que todavía luchan por llegar a fugarse de sí mismas”⁸³.

82 Costa Rica, 2012. Synchronesis Call II – 2012.

83 Desde la ficha de participación a Synchronesis Call II. Disponible en línea:
[<https://vimeo.com/45186666>]



Fig. 25 – Fotograma de *Unstern*, de Francesca Bergamasco e Ivan Penov.

En *Unstern* (fig. 25), de Francesca Bergamasco (vídeo) e Ivan Penov (música), el cuerpo representa “la intoxicación de la idea de lo bello. Con la consecuencia de que la actitud del cuerpo humano deviene más y más materialista. (...) conduciendo al sujeto a un caos emocional”⁸⁴. El cuerpo, una vez más bajo la representación de lo femenino, aparece como el de una muñeca, con elementos característicos del cuerpo humano adulto cancelados, como los pezones y el pubis. Es un cuerpo idealizado, devenido objeto de moda, un símbolo de lo bello que representa la falsificación de la realidad que nos transporta a un estado abstracto e irreal.

84 *Ibidem*.

Completamente opuesto a esta representación es el cuerpo de la obra *Danaid*⁸⁵ (fig. 26) de Christina Mitsani (dirección, escenografía), Stefanos Papadas (dirección, cámara, edición), Andreas Mniestris (música). El cuerpo, interpretado por Nicoletta Samara, es un cuerpo extremadamente real, con sus imperfecciones, sus arrugas, sus manchas. Es un cuerpo que toma vida a partir de un estado de estatua (la primera imagen es la de una estatua a la que se superpone el cuerpo real). La vida es representada por la respiración del cuerpo, una respiración a veces dolorosa, representando veladamente el acto del nacimiento en su mutación de estado: desde la piedra inmóvil a la fragilidad dinámica de la carne. La transición se completa con la toma de la posición erecta que se convierte en una danza que termina con la única expresión de felicidad presente en toda la obra.



Fig. 26 – Fotograma de *Danaid*, de Christina Mitsani, Stefanos Papadas, Andreas Mniestris.

85 Grecia 2011. Synchresis Call I – 2011.

5.2.6 Gráfica y arquitectura

El uso de un estilo gráfico aplicado a imágenes reales es otra característica que relaciona una serie de obras presentadas en *Synchresis*, entre las que destacan *Grid*⁸⁶ (fig. 27), de Danio Catanuto, en la cual la arquitectura urbana se representa a partir de fragmentos sonoros y visuales tan diminutos que estimulan nuestra percepción en la interpretación de la imagen completa. Catanuto juega con la percepción humana desvelando poco a poco el contenido, alargando la *ventana de audio-visión* a través de la sugerencia del significado escondido, como el mismo autor nos explica:

Grid se adentra en el descubrimiento de los códigos que contiene el ambiente urbano moderno; códigos involuntarios y sencillos, parecidos a códigos de barras, a impulsos elementales, regulares, que se hallan en las estructuras artificiales que construyen, delimitan y separan el espacio donde vivimos. Del mismo modo que de niño caminando con un palo en la mano descubría el ritmo de las barandillas. (...) Los cortes horizontales y el pasaje del blanco y negro al color revelan gradualmente una realidad que, al principio, se muestra como abstracta y "digital" desvelando poco a poco el verdadero origen del material visual.

86 España, 2012/13 – *Synchresis Call III* – 2013. Disp. en línea: [<https://vimeo.com/62964882>].

El movimiento dentro de la retícula crea recorridos, encuentros, coincidencias y convivencias de elementos orgánicos e inorgánicos, preexistentes y no estructurados según la retícula, que con su mera existencia y acción crean anomalías geométricas. De hecho, en las tomas de vídeo aparecen una serie de elementos casuales: una hoja sobre el asfalto, una mancha, una anomalía en la estructura o presencias repentinas y no previstas. Estos elementos van a ser el lazo de unión, el hilo conductor que relacione y una poco a poco la dimensión real donde se desarrolla la narración. Estas presencias son los elementos que habitan la estructura y, de alguna manera, alteran su regularidad. El sonido se vuelve el imaginativo catalizador que revela una de las posibles naturalezas paralelas de las cosas ofreciendo una segunda lectura descontextualizada de las imágenes⁸⁷.



Fig. 27 - Fotograma de *Grid*, de Danio Catanuto.

⁸⁷ Desde la ficha de participación a Synchresis Call III.

La introducción del elemento que rompe con la linealidad de la retícula, como la define el autor, es el elemento concreto que más interfiere con la estructura gráfico-arquitectónica urbana presente en la obra. Es algo que acontece casi sin observar, y sin embargo es el elemento que produce la escisión más evidente en el desarrollo visual, creando lo que Catanuto describe como “Un espacio dentro del espacio”⁸⁸, insertando estos elementos en un espacio donde “la geometría artificial y modular del diseño industrial moderno crea espacios delimitados por líneas rectas y paralelas”⁸⁹.

La síncrexis entre lo sonoro y lo visual queda declarada por el autor mismo: “el sonido y la imagen son una unidad”⁹⁰, y en efecto no sólo forma parte de un único elemento equilibrado, sino que proceden desde la misma fuente real.

Francesco Bossi utiliza un lenguaje parcialmente similar al de Catanuto en varios momentos de *Urban Landscape - Fracture*⁹¹ (fig. 28), aunque el discurso en este caso se centra visualmente en el aspecto estético de la arquitectura urbana y en sus *fracturas visuales*. Bossi presenta estas fracturas reales utilizando escisiones gráficas en la edición de las imágenes, preguntándose “¿Cuáles son los

88 *Ibidem*

89 *Ibidem*.

90 *Ibidem*.

91 Italia, 2015. Synchronis Call V – 2015. Disponible en línea: [<https://www.youtube.com/watch?v=WXKLXiqyMiM>].

espacios urbanos condicionados por las leyes algorítmicas de la ubicuidad?”⁹² intentando trazar una posible línea de conexión entre el desgarró estético-visual y su correspondiente en “fracturas dentro de los sistemas e instituciones”⁹³. Bossi considera las fracturas como elemento de segmentación de la continuidad, unas rupturas que pueden también sugerir una forma alternativa de visión. Diametralmente opuesta es la continuidad propuesta por el dúo Claudia Larcher (imágenes) y Costantine Popp (música) en su *Baumeister*⁹⁴, que vuelve a sugerir el mismo tipo de articulación audiovisual que caracteriza las obras anteriormente citadas de los mismos autores (*Empty Room* y *Self*). La continuidad, aquí obtenida con una técnica de edición de la imagen, es una vez más una visión mecánica y explorativa del espacio circundante, inspirado en la arquitectura del arquitecto austríaco Gustav Peichl. El audio ha sido realizado con fragmentos radiofónicos de voces conversando sobre arquitectura. A pesar de la calidad de la producción, esta obra evidencia la problemática antes señalada sobre la influencia de la técnica y tecnología en el resultado final de la obra y su semejanza con otras obras que basan su articulación en el mismo procedimiento digital: esta obra es prácticamente igual a las otras dos presentadas por los mismos autores a lo largo de estas ediciones de *Synchresis*.

92 Desde la ficha de participación en *Synchresis* Call V.

93 *Ibidem*.

94 Alemania/Austria, 2012. *Synchresis* Call II – 2012. Disponible en línea: [https://vimeo.com/130326318]



Fig. 28 – Fotograma de *Urban Landscape*, de Francesco Bossi.

5.2.7 *Decoupage*

Con el término *decoupage* consideramos el uso de material pre-existente para la realización de una obra personal. En una época caracterizada por la prepotente presencia de internet y su popular portal vídeo, YouTube⁹⁵, el uso de material vídeo realizado por otros autores en obras de Vjing y artistas multimediales, se ha hecho evidente y generalizado.

⁹⁵ YouTube [<https://www.youtube.com/>] es el portal libre más popular de video, donde los usuarios pueden colgar videos personales de forma más o menos libre (hay unas restricciones legales con respecto a contenidos ofensivos, no adecuados para todos, etc.). Ha sido creado en 2005 por Chad Hurley, Steven Chen, Jawed Karim y luego adquirido por Google.

Podemos considerar que en determinadas condiciones bajo las cuales se reutiliza el material preexistente, éste pierde de alguna forma su connotación original para encontrar un sentido nuevo en un nuevo contexto. Fue una práctica ya utilizada en el videoarte a partir de los años 60 del siglo XX, que hoy en día se revela muy sencilla desde el punto de vista técnico. El uso de imágenes de crónica procedentes de telediarios e informativos, o de imágenes de personajes públicos, políticos, artistas, o simplemente iconos de la sociedad contemporánea, se solapan con unas clásicas imágenes antiguas (como es el caso de los estudios sobre el movimiento de Edweard Muybridge⁹⁶).

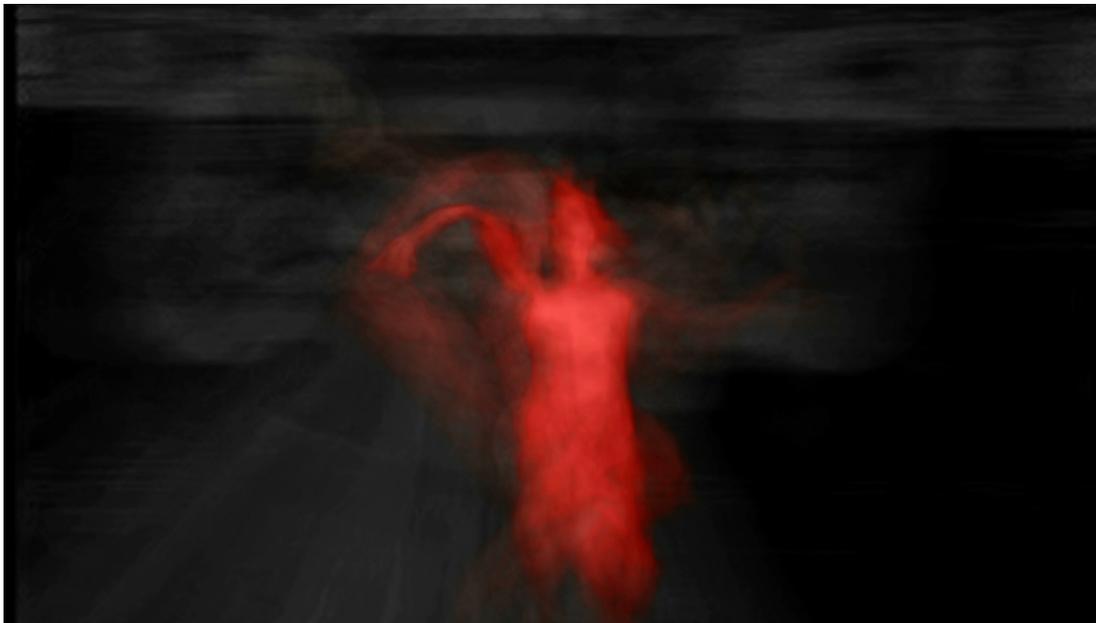


Fig. 29 – Fotograma de *MindPalace*, de Alba S. Torremocha.

⁹⁶ Edweard Muybridge [Edward James Muggeridge] (1830–1904), fotógrafo inglés, conocido especialmente por sus estudios sobre el movimiento realizado con secuencias fotográficas.

En *Synchresis* han sido presentadas diferentes obras que presentan esta técnica, generalmente entremezclando imágenes de producción propia con imágenes preexistentes, como es el caso de *MindPalace*⁹⁷ (fig. 29) de Alba S. Torremocha, que con un arduo trabajo de transformación, utiliza una serie de imágenes de diferente procedencia, desde clásicos del cine mudo a imágenes arquitectónicas. En este caso la música es un elemento fundamental para otorgar una continuidad a las secuencias visuales, conjuntamente a la elaboración de las imágenes, que alcanza en ocasiones una enorme dificultad para identificar el material original. Mark Pikington utiliza ventanas de películas en su extremadamente gráfica producción *Moiré*⁹⁸ (fig. 30). Pikington ha utilizado imágenes de códigos informáticos visualizados en pantalla de ordenador y material de películas cinematográficas reproducido con cinta analógica VHS y re-filmadas directamente desde la pantalla de un televisor, que añade a las imágenes una serie de “patrones polares magnéticos que crean un campo moiré⁹⁹”

97 España, 2015. *Synchresis Call V* – 2015. Disponible en línea: [\[https://www.youtube.com/watch?v=bKZqPomztSU\]](https://www.youtube.com/watch?v=bKZqPomztSU).

98 Reino Unido, 2014. *Synchresis Call V* – 2015. Disponible en línea: [\[https://vimeo.com/95946454\]](https://vimeo.com/95946454).

99 El pattern moiré consiste en el efecto obtenido con la superposición de dos patterns similares semitransparentes. La cita procede de la ficha de participación en *Synchresis*.

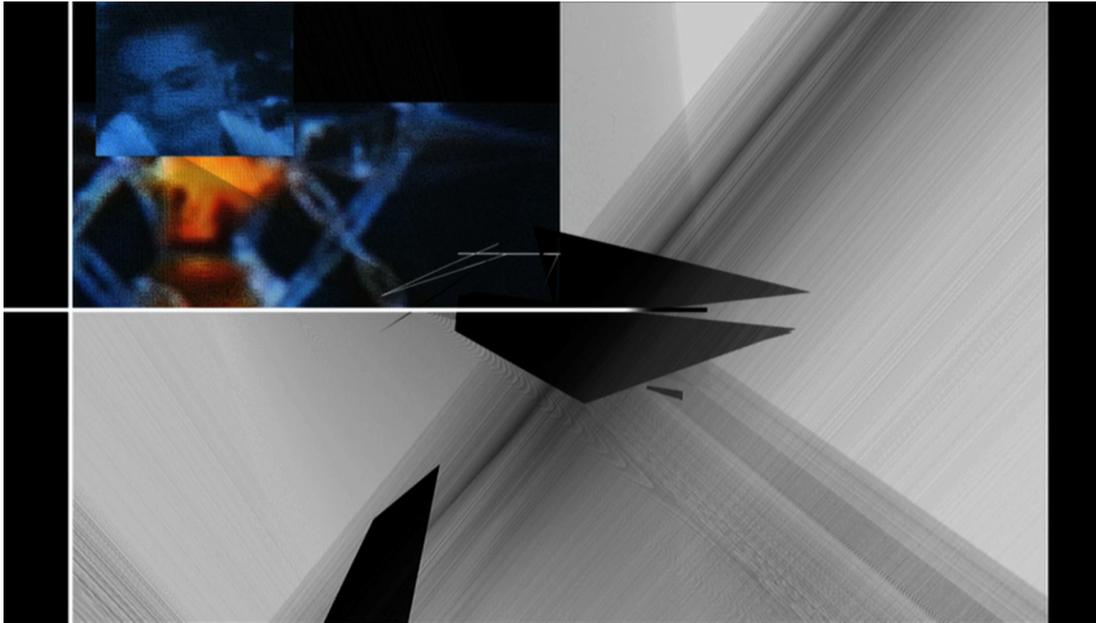


Fig. 30 – Fotograma de *Moiré*, de Mark Pikington.

Otro ejemplo de reciclaje de material visual preexistente podemos encontrarlo en *Evolución?*¹⁰⁰ (fig. 31) de Brais Novoa, donde un preciso trabajo de elaboración de las imágenes permite una identificación/interpretación sugestiva del contenido sin permitirnos remontarnos a la fuente original de dichas imágenes.

El discurso del plagio o del empleo no autorizado de material visual es un tema abierto, con origen en la primera era del videoarte, ya que las temáticas de numerosas obras de los años 60 y 70 del siglo XX se basan en el reciclaje de imágenes televisivas procedentes de las producciones comerciales de los principales broadcast televisivos. La importancia que determinados iconos

100 España, 2016. Synchronis VI – 2016. Disponible en línea:
[<https://www.youtube.com/watch?v=q089EEIZRQw>].

visuales tienen en el imaginario colectivo, sean éstos personajes públicos, protagonistas de telefilm o imágenes de crónica, hacen que estas imágenes *privadas* se conviertan en imagen *pública*, susceptible de ser libremente empleada.

El personaje de Wonder Woman reutilizado por Dara Birnbaum en *Technology/Transformation: Wonder Woman* (BIRNBAUM 1978-79) representa la figura de la superheroína femenina, un emblema, y no puede ser sustituido por otro personaje que no ocupe el mismo espacio en el imaginario colectivo americano de los años 70 del siglo pasado. Wonder Woman de manera análoga a Superman u otro personaje parecido, deviene al igual que Stalin, Hitler, Mussolini u otros personajes emblemáticos, por ejemplo, del Segundo Conflicto Mundial, icono público.

En la obra de Novoa encontramos imágenes de diferente proveniencia, que yuxtapuestas en secuencia conducen a determinadas asociaciones semánticas: imágenes de una fábrica de coches con montaje en secuencia, imágenes de arcaicos ordenadores, imágenes de nuevas y raras tecnologías, seguidos por números y masas de personas. Podemos interpretar el significado de dichas imágenes como la mecanización de la vida humana por medio del sistema de montaje industrializado y automático de la fábrica moderna, el control generalizado del mundo a través de elaboradores-controladores, máquinas al servicio del hombre o para servir el hombre, tecnologías que desde la información controlan la materia real, y masas de personas, interpretables como mano de obra,

en calidad de esclavos de la sociedad tecnológica, en ocasiones representando las multitudes de prófugos en fuga de una tierra a la otra. Toda una serie de imágenes interpretables, de las que ésta puede ser una de las diferentes lecturas, y que el autor resume con muy pocas palabras como “Obra que explora y cuestiona la evolución humana en términos tecnológicos y socio-políticos”.¹⁰¹

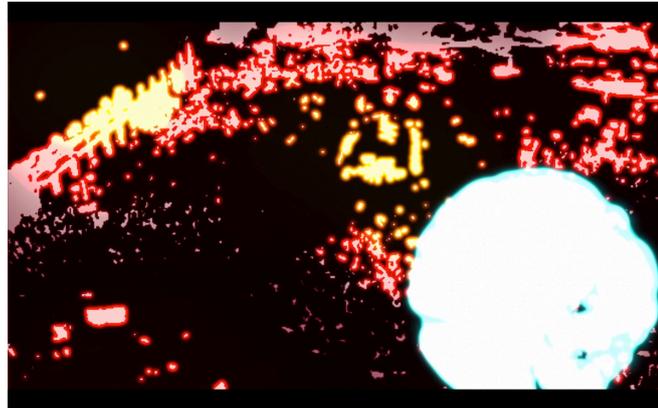


Fig. 31 – Fotograma de *Evolution?*, de Brais Novoa.

5.2.8 Desde la Poesía visual a los incatalogables

Vamos a considerar una última tipología de obras que parecen agruparse alrededor de una genérica afinidad con el video arte o cierto cine experimental. Si por un lado estas obras, de alguna forma, presentan puntos comunes en el ámbito visual, suelen manifestarse extremadamente diferentes entre ellas desde el punto de vista musical.

¹⁰¹ Desde la ficha de participación en Synchresis Call VI – 2016.



Fig. 32 – Fotograma de *Temps Bleu*, de Inés Wickmann y Francis Dhomont.

En este ámbito destacan las obras de Inés Wickmann (imágenes) y Francis Dhomont (música): *L'ailleurs Toujours*¹⁰², *Disparitions*¹⁰³, *Temps Bleu*¹⁰⁴ (fig. 32), *Passages*¹⁰⁵ y *Sisyphé*¹⁰⁶, todas ellas caracterizadas por un delicado

102 Canada, 2013. Synchronis Call IV – 2014. Disp. en línea: [<https://vimeo.com/104763659>].

103 Canadá, 2014. Synchronis Call V – 2015. Disp. en línea: [<https://vimeo.com/88280741>].

104 Canadá, 2012. Synchronis Call III – 2013. Disp. en línea:

[<https://player.vimeo.com/video/77293452>].

105 Canadá, 2009. Synchronis Call I – 2011. Disp. en línea: [<https://vimeo.com/77257016>].

106 Ibídem. Disp. en línea: [<https://vimeo.com/77253052>]

equilibrio entre imágenes reales oníricas y sus transformaciones electrónicas, casi en contraposición con una música electrónica de origen marcadamente sintético, generalmente duro y –de alguna forma- agresivo. Una aparente contradicción que resalta aún más estas características opuestas. El resultado final parece evocar imágenes interiores, como es el caso de *L'ailleurs Toujours* “Estas imágenes evocan el deambular sin fin, la migración en un espacio donde los límites desaparecen y las fronteras son vagas; un lugar al que nunca puede llegarse. Los pasos del caminante se multiplican y se diluyen en la sombra de un tiempo fortuito cuyo final es incierto”¹⁰⁷.

En este terreno, *Pigallat*¹⁰⁸ de Mercè Capdevila (música) y Ester Xargay (imágenes), utiliza (y reutiliza) imágenes en gran parte procedentes de material preexistente, hábilmente recortado y reconstruido para crear nuevos significados y sugerencias; una historia de gatos y serpientes en un mundo a caballo entre lo real y lo electrónico, perfectamente sellados en una única imago a través de la cohesión de lo sonoro con lo visual, una intervención electrónica audiovisual que genera las historias de vida y de muerte representadas en la obra. En este caso se evidencia la capacidad del material audiovisual para prestarse a significar diferentes encarnaciones emocionales, cambiando sustancialmente significado según el contexto y gracias a las manipulaciones y ediciones aplicadas. Así, una serie de imágenes que podemos encontrar en internet, en los clásicos canales

107 Desde la ficha de participación a Synchronis Call IV – 2014.

108 España, 2013. Synchronis Call III – 2013. Disp. en línea: [<https://vimeo.com/81875362>].

populares como YouTube¹⁰⁹, abandonan su forma original para convertirse en un material plasmable con una fuerza completamente inesperada.

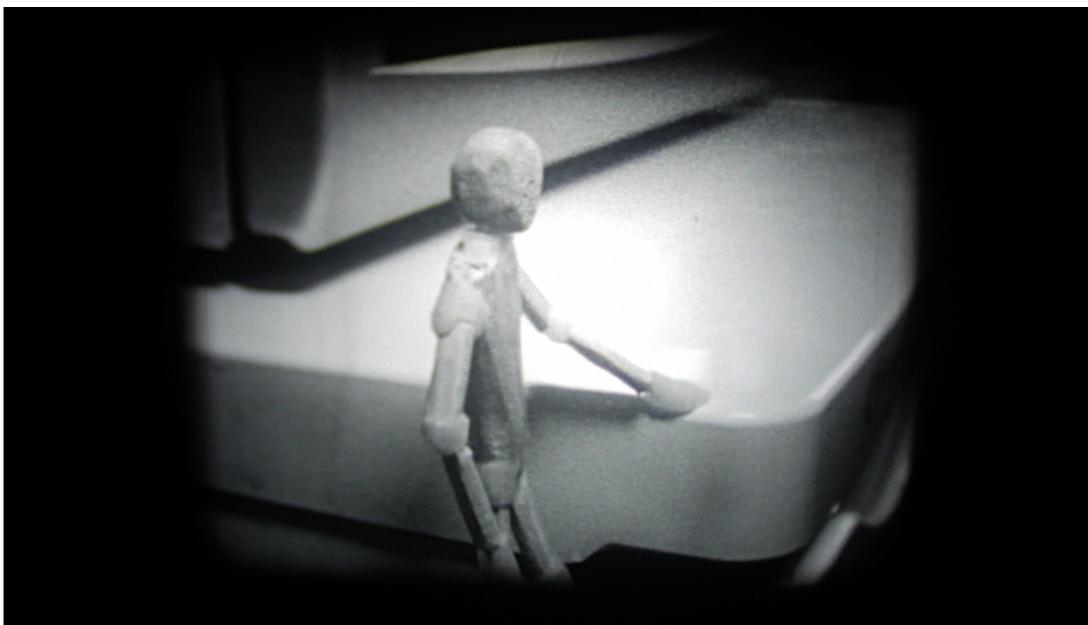


Fig. 33 – Fotograma de *Moving dialogue*,
de Lien Nollet, Fabien DeLathauwer, Emanuele Magni, Brian Burgan.

*Moving Dialogue*¹¹⁰ (fig. 33), de Lien Nollet y Fabien DeLathauwer (dirección, cámara, edición), Emanuele Magni y Brian Burgan (sound design), realizado totalmente en película super8, utiliza el blanco y negro y la peculiar textura de este medio como vehículo emocional general. Estas imágenes, con su marco borroso, la característica limitación en la profundidad de campo, mezcla imágenes de ambientes y personas con animaciones *step-by-step*. Se asiste a la

109 Portal video abierto del que hablamos anteriormente en éste capítulo.

110 Bélgica, 2014. Synchronesis Call IV – 2014. Disp. en línea: [<https://vimeo.com/93949527>]-

visión onírica del soñador desde la propia mirada, orientada al interior de sus recuerdos de infancia, sus distintas experiencias a lo largo del tiempo, a las imágenes que de una forma u otra se han fijado en su inconsciente y vuelven a emerger en este sueño.

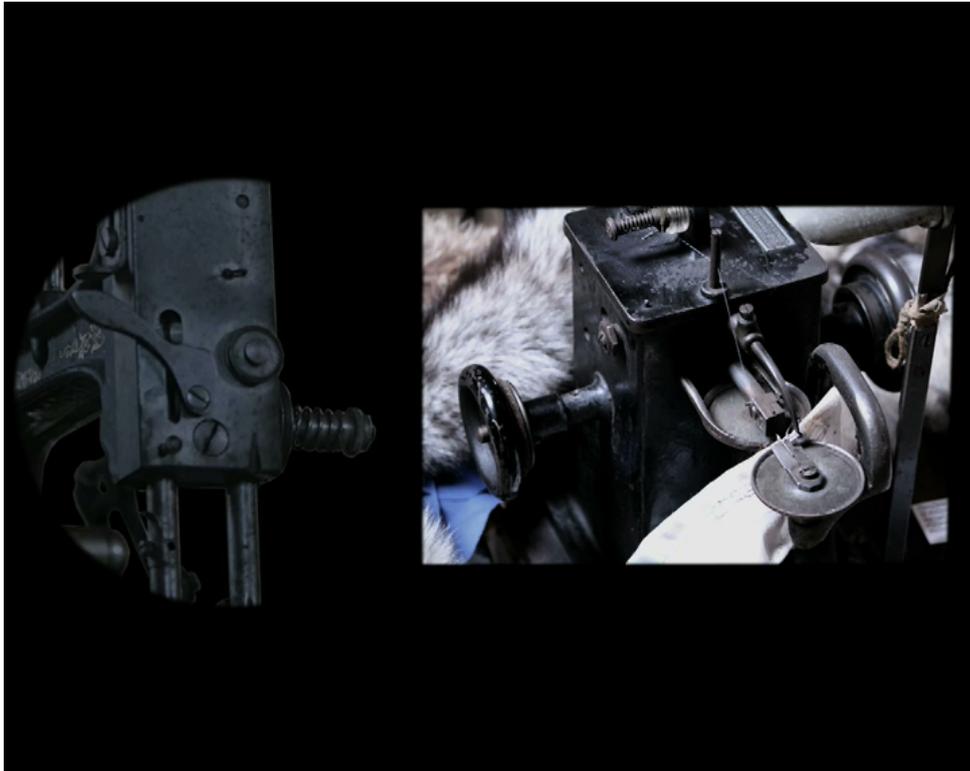


Fig. 34 – Fotograma de Mill, de Nicolas Wiese y Yoav Pasovsky.

Un caso aparte puede estar representado por *Mill*¹¹¹ (fig. 34), de Nicolas Wiese (música, imágenes) y Yoav Pasovsky (música), una obra centrada en utensilios para cocinar. Wiese y Pasovsky utilizan el sonido rítmico de estas

111 Alemania, 2011. Synchronis Call I – 2011. Disponible en línea:
[<https://www.youtube.com/watch?v=5Hl3DvzUVpU>].

máquinas para estructurar la composición audiovisual, entremezclando imágenes actuales con fotografías históricas y elementos gráficos, en un conjunto que alterna la imagen única, típica de las obras visuales monocanal, con un díptico realizado con imágenes relacionadas entre ellas pero presentadas en una suerte de continuidad secuencial. El marco visual se caracteriza por no presentar nunca imágenes que denotan el límite, es decir, imágenes que *marquen el marco*, como es el caso de la casi totalidad de las producciones vídeo; proyectar esta obra significa colocar las imágenes en un espacio que no se caracteriza por la clásica geometría rectangular video-cinematográfica, sino por unas imágenes que presentan cada vez una forma y geometría diferente.

Otra obra que destaca entre las demás y puede entrar en este ámbito más onírico y abiertamente poético es *The Gondola Eye*¹¹² (fig. 35) de Ian Hugo (ideación, guion, fotografía, dirección), Leo Lukianof (edición), Andrés Lewin-Richter (música y sound design), y con la participación y asesoramiento del compositor Edgar Varése. Se trata de una obra íntegramente realizada en película en 1967, en Venecia. Una Venecia vista con el ojo de una góndola, a ras del agua; una visión diferente de la que las personas que la habitan o transitan pueden tener de esta ciudad. Una Venecia sonorizada con una mezcla de sonidos reales y composiciones electrónicas, otorgando una sensación aún más irreal a una ciudad que es ya clásicamente el emblema del sueño. Este producto audiovisual es atípico

112 EE. UU. 1967. Synchresis Call VI – 2016.

en *Synchresis*, sea por su realización en película, debido a la época de producción y no tanto a una elección, como en el caso de *Moving Dialogue*, sea por la estructura formal y de realización, que lo identifica más como una obra perteneciente al cine experimental de aquellos años; sin embargo la sutil relación entre el aspecto sonoro y visual le otorga unos elementos que pueden reconducir con cierta claridad al concepto de videomúsica.



Fig. 35 – *The Gondola Eye*, de Ian Hugo, Leo Lukianof, Andrés Lewin-Richter.

5.3 Conclusiones

Durante seis años *Synchresis* ha reunido un largo abanico de obras con características diferentes, permitiendo la confrontación estética y un análisis formal de los principales elementos que caracterizan estas producciones audiovisuales, sugiriendo rasgos comunes estilísticos y/o formales. Toda propuesta de agrupación resulta en sí siempre opinable, ya que no hay una definición científica que determine la pertenencia a uno u otro grupo. Se trata más bien de una metodología dirigida a discriminar determinadas características específicas que pueden ser estímulo para la confrontación y la definición de conceptos. Cada obra, cada autor, puede considerarse bajo la singularidad propia, pudiendo sin embargo presentar una serie de características compartidas, que permiten considerar conexiones entre diferentes ámbitos. Estas breves consideraciones nacidas a partir de una selección de obras emblemáticas dentro del archivo de *Synchresis*, evidencian ante todo, la transnacionalidad de los autores, cuyos estilos –a veces sorprendentemente similares- no parecen evidenciar agrupaciones geográficas; parece que las similitudes y las diferencias se relacionen sobre todo con una metodología compartida.

Pertenecer a un determinado grupo socio-cultural, académico, social, profesional, parece comportar un intercambio metodológico y una normalización en el lenguaje, provocando esta similitud cultural independiente de la posición

geográfica. Podemos considerar que en el ámbito artístico se asemejan más los centros culturales de las principales ciudades industrializadas que los productos adscritos a las fronteras que delimitan un territorio geográfico. Podemos considerar que la globalización cultural vehiculada por las redes de comunicación actuales, efectúe una especie de normalización cultural entre los Países más desarrollados y abiertos al intercambio de informaciones, con respecto a los que permanecen más aislados.

La difusión de las actividades de *Synchresis* se basa en un sistema de comunicación basado principalmente en blogs, grupos y redes sociales, como los contactos gestionados por grupos y asociaciones como la Asociación de Arte Sonoro y Música Electroacústica de España AMEE¹¹³, Punto de Encuentro Canarias¹¹⁴, la Red de Arte Sonoro Latinoamericana RedAsla¹¹⁵, Tangatamanu¹¹⁶, Master en Música y Cursos de Música Electrónica y Video Creación MUM-MEVIC¹¹⁷ y varios grupos pertenecientes a Facebook, como Electroacoustic Composers¹¹⁸, Electroacústica Cultura¹¹⁹, Canarias Cultura¹²⁰, Circuito

113 <http://www.amee.es>

114 <https://www.facebook.com/groups/119907254734641/>

115 <http://www.redasla.org>

116 <http://www.tangatamanu.com>

117 <http://musicaelectronica.blogs.upv.es/>

118 <https://www.facebook.com/groups/22370892781/>

119 <https://www.facebook.com/groups/electroacusticacultura/>

120 <https://www.facebook.com/groups/canariascultura/>

Electrovisiones España¹²¹, Experimental Electronic Music Avantgarde Austria¹²², Circuito Elettronico¹²³, Max/MSP¹²⁴, por citar los principales. Estas redes son particularmente transnacionales, gracias además al uso de dos idiomas de intercambio como inglés y español, que permiten abarcar la mayoría de los Países occidentales.



Fig. 36 – Imagen promocional de *Synchronesis*.

121 <https://www.facebook.com/groups/electrovisiones.es/>

122 <https://www.facebook.com/groups/eema.austria/>

123 <https://www.facebook.com/groups/circuitoeltronico>

124 <https://www.facebook.com/groups/maxmspjitter/>

6. POESÍA Y VIDEOMÚSICA: UN NUEVO CONTRATO AUDIOVISUAL

A través de las sucesivas convocatorias de Synchronesis hemos tenido la oportunidad de indagar la situación actual en la producción de Videomúsica a nivel internacional. Nos ha proporcionado un material extenso sobre el que verificar las conjeturas suscitadas en cuanto a los límites de este género en contraposición a otros similares. Las líneas esenciales y comunes a esta extensa gama de creaciones han sido trazadas a través de la audiovisión de las distintas obras y atendiendo a parámetros morfológicos comunes, sin embargo esta perspectiva nos ha parecido aún incompleta. A qué obedece esta organización, qué observamos semejante, en todas estas producciones?, cuál es el sentido de esta morfología particular?. Para contestar a estas preguntas y profundizar un poco más en la definición de la videomúsica nos ha parecido pertinente abundar en el ámbito de la semiótica, esta vez con un enfoque especial a los procesos de significación en el texto literario, más concretamente el poético, para establecer posibles conexiones procedimentales y estéticas con los que tienen lugar en la creación de la videomúsica y determinar el sentido que atraviesa este mensaje audiovisual y los procesos que lo facultan.

Existe un sistema de correspondencias continuas a diversos niveles: en la composición y disposición de las construcciones sintácticas, en las de las formas gramaticales y de las categorías gramaticales, en las de los sinónimos lexicales y de las identidades completas del léxico, en fin, en las de las combinaciones de sonidos y de los esquemas prosódicos. Y este sistema confiere a los versos que se hallan unidos por un paralelismo a la vez una homogeneidad límpida y de una gran diversidad. La matriz integral hace resaltar con elocuencia las variaciones de formas y de significaciones fónicas, gramaticales y lexicales (JAKOBSON, 1981)

Ya hemos visto en apartados anteriores que el lenguaje puede adquirir varias funciones bajo su construcción, y que estas funciones son: emotiva, referencial, poética, conativa, fática y metalingüística como preconizaba Jakobson; asociada cada una de ellas a un factor de la comunicación: emisor, contexto, mensaje, destinatario, contacto y código respectivamente. Cualquier tipo de discurso es susceptible de tener presente varias de estas funciones o incluso todas ellas, sea de la índole que sea.

No es rasgo exclusivo de una reseña periodística el uso de la objetividad y la referencialidad total en el mensaje, empleado para facilitar una extensa

comprensión para un gran público, ni de la poesía en el otro extremo, el uso de figuras retóricas para embellecer el discurso. Los usos sociales y sus productos culturales forman una gran mixtura de niveles y elementos, no por ello lejos de ser susceptibles a su descomposición para su análisis. Así, la presencia de estas marcas lingüísticas será reconocible no en grado absoluto, sino bajo un grado determinado de predominio de la una sobre la otra.

Aunque tradicionalmente los lingüistas han asociado a la poesía la función emotiva del lenguaje, es gracias a Jakobson que se delimita con más exactitud qué factor predomina en la función poética. En efecto, es la forma del mensaje y su organización específica para transmitir un contenido aquello que observa la función poética del lenguaje, en palabras de Jakobson “el lenguaje por el lenguaje”.

Este factor determina la jerarquía posible entre plano expresivo y contenido. La orientación hacia el mensaje enfoca la atención principalmente no en aquello que se nos quiere comunicar, sino en las características indivisibles e inmutables en que se actualiza el texto como vehículo del contenido. El mensaje detenta la clave en su misma configuración formal para su comprensión y lo convierte en fenómeno irreplicable para su comprensión (intraducibilidad).

Si por otro lado, nos orientamos de nuevo al estudio de qué naturaleza, qué rasgos fundamentales atraviesan la videomúsica como género artístico

audiovisual, encontraremos la pertinencia de barruntarlo desde una perspectiva semiótica, tal y como se realizó con la poesía. En tanto que expresión producida por alguien destinada a comunicar algo, es obvio que esta puntualización determina la inclusión de este lenguaje entre aquellos susceptibles de ser analizados semióticamente en calidad de objeto, con una organización interna o autónoma, con sentido, autorizándonos a emplear el termino *semiótica de la videomúsica*.

Ésta, por el tipo de signos que usa pertenecerá al grupo de semióticas no lingüísticas (ya que su andamiaje sígnico no usa las palabras, sino los sonidos y las imágenes), sin embargo en su análisis, tomaremos inspiración en la estructura lingüística por la cual se define un lenguaje en tanto sistema organizado en sus elementos a través de dos ejes fundamentales, el sintagmático y el paradigmático, los cuales se articulan sobre los dos planos, de la expresión y el contenido. Este patrón nos servirá como punto de partida así como de diferenciación, en virtud de la lejanía y analogía de ambos sistemas, lingüístico y audiovisual.

La disparidad que se revela más evidente entre ambos lenguajes, el lingüístico y el audiovisual, es el tipo de signo sobre el que el lenguaje se articula. Si en aquel de la poesía éste era análogo al lingüístico y nacían de la misma matriz, el de la videomúsica es un signo compuesto. Realizando una traslación desde la terminología lingüística, hallamos que la expresión videomusical usa unidades sígnicas sonoro visuales. A través de la combinación continua, a lo largo

de todo el discurso audiovisual de estas dos cualidades, se produce un signo indisociable estructuralmente, aunque divisible analíticamente. El plano de la expresión es un híbrido, con características especiales en el caso de la videomúsica.

Como hemos visto en otros capítulos, es distinto el modo en el que estas dos capas significantes se relacionan entre ellas y qué relaciones de dependencia o independencia observan entre ellas en cada uno de los géneros audiovisuales, aquí nos centraremos en el particular de la videomúsica.

¿De qué manera distintiva se produce la *semiosis* en la videomúsica, cómo se produce el sentido?

Este entramado doble en el plano expresivo convierte a los enunciados audiovisuales en un objeto complejo e internamente polisustancial. ¿Significa esta dualidad que nuestra reflexión se debe desdoblar en un análisis de la expresión segmentado en unidades significantes de ámbitos diferentes?. Esto va a depender del género que abordemos. Como hemos visto anteriormente la relación establecida entre los dos elementos constitutivos del signo audiovisual mantiene una jerarquía variable si nos remitimos al cine, al videoclip, al videoarte o a la visualmusic.

En todos estos géneros hemos observado cómo la relación que los vincula en todos los casos es de preponderancia e intensidad desigual. Hemos escogido el

género de la videomúsica por el particular nexo existente entre sonido e imagen. En este espacio expresivo el signo audiovisual adquiere condición unitaria e indisoluble entre sus dos elementos, formando unidades sígnicas complejas.

6.1 Procesos de significación en la Videomúsica

Como en todos los lenguajes discursivos y secuenciales, estas unidades sígnicas audiovisivas adquieren sentido en combinación con otras en una red que produce significación por vínculos de semejanza y oposición, análogamente al lenguaje. Esta relación y organización en estructuras más amplias dará lugar a enunciados audiovisuales y posteriormente en su integración global al texto audiovisual. El estudio de las funciones de esos ámbitos en el discurso audiovisual dotará al texto de una narratividad más o menos presente. Una narratividad que se revelará potenciada o disminuida por la articulación llevada a cabo entre imagen y sonido.

¿Cuál es la significación que el sonido adquiere en el marco contextual en el que se produce?

“Cuando en un filme la continuidad no queda asegurada por la imagen, el sonido puede suturar sus fisuras por su potencia evocadora de un espacio imaginario no mostrado” (GERTRUDIX, 2003). Este uso específico del sonido es

típico del cine y de otros géneros como el videoclip destinados a garantizar la preservación del orden discursivo, y su inteligibilidad dentro de un orden espacio temporal. La narratividad en este caso es un instrumento creado a través de una determinada relación entre imagen y sonido que asegura en primer lugar la comprensión de un contenido representado por el artista. Nos encontramos ante una relación de subordinación de la expresión a los dictados del contenido, en el que la representación mental del creador dará la clave bajo la cual se organizarán los signos sonoros y visuales en una forma estructural destinada a preservar la integridad del mensaje y a subrayar la verosimilitud del mismo.

En el caso del videoclip, la imagen y el sonido se organizarán en una estructura discursiva que aunque en ocasiones sea fragmentada (cuando las obras utilizan sus elementos reorganizados en una recontextualización que lo sitúa en el límite de la propia definición del género) de manera análoga al cine, está destinada a preservar el mensaje, en este caso el del producto musical para el cual ha sido compuesto.

¿Qué ocurre por el contrario con la videomúsica? Si en los otros géneros vecinos a la videomúsica veíamos el uso que a la música se otorga como justificación de un relato previo (la idea artística del cineasta o el compromiso con la letra de la composición o promoción musical en el caso de videoclip) y su contribución principal en el establecimiento de una situación escénica en el caso de la videomúsica no existe un hilo argumental, concretización de un concepto a

priori que marcará la ruta de selección y montaje de los elementos. No nos estamos refiriendo a que sea una composición improvisada y carente de sentido, sino que las condiciones bajo las cuales surge son particulares.

Como apuntamos en otro capítulo la videomúsica es heredera de la proliferación y divulgación asombrosa que la tecnología ha suscitado en el manejo y producción por parte de una extensa población de productos audiovisuales. Este hecho ha permitido la producción casera de composiciones audiovisuales. La veloz difusión de sistemas personales de sistemas de grabación y de reproducción ha permitido un acceso musical y la oportunidad de emplear el registro sonoro popularmente por una ancha banda de población. Este era un suceso que en el pasado estaba reservado a corporaciones e industrias capaces de asumir unos costes tan elevados en la adquisición de estos productos. Podemos inferir que la tecnología ha democratizado de alguna manera el uso y la difusión de las formas de arte que se sirven de la tecnología electrónica para su creación.

Como se ha visto, una consecuencia de esto, es la posibilidad de que cada una de las fases del proceso creativo sea susceptible de ser asumido por una única persona (tarea adoptada por diversas personas en el pasado en las producciones que requerían una especialización específica).

Desligaremos de esta afirmación las grandes producciones que todavía hoy en día debido a su complejidad logística requieren de la colaboración en grupo. Sin embargo, la posibilidad de aglutinar toda la fase de producción, creación y

difusión en una sola mano ha posibilitado un acercamiento metodológico que deviene fundamental en la delineación y definición de la obra.

Volviendo a las sustancias configuradoras de la Videomúsica, puntualizaremos que en lo referente al material sonoro usado, es variable la procedencia de éste, pudiendo tener origen acústico o electrónico, producto de una elaboración por síntesis. Pero independientemente de su origen, este material es elaborado, enriquecido y modificado en laboratorio, y el mismo proceso es extensible a la producción de las imágenes. El trabajo conjunto de ambas, de los dos componentes del plano de la expresión, simultáneamente, en un mismo espacio productivo y por un único compositor, suscita la posibilidad de hablar, como ya se apuntó, de un gesto único en la elaboración total de la obra.

Esta unión produce un ensamblaje perfecto de las dos sustancias elaboradas bajo un mismo principio metodológico. Abundando en las posibilidades de este acercamiento metodológico observamos que la manipulación de la sustancia sonora y visual en un mismo laboratorio, permite crear un material que lejos de estar predefinido ofrece todas las posibilidades creativas desde su más abstracta configuración a partir de la misma sustancia sonora y visiva a su agrupación y disposición formal, otorgando una maleabilidad total que aprovechando un origen sustancial previo a cualquier código organizado, proporciona las bases para inscribirse en un espacio narrativo libre de cualquier atadura referencial.

De la íntima y simultánea construcción de los dos significantes del plano de la expresión de la videomúsica, imagen y sonido, surge una unidad significativa mixta en su sustancia, pero única en su forma, dando lugar a una unidad significativa, una *sonoimagen*, que organizada en bloques y enunciados posteriormente producirá el texto videomusical.

¿De qué forma dos materiales tan distintos se pueden fundir en una misma entidad significativa e indisoluble?. La música, el sonido estructurado en unidades organizadas e interrelacionadas entre sí, por su intrínseco alejamiento de cualquier referencialidad se manifiesta espacio expresivo polisémico y libre de códigos referenciales extramusicales. Es precisamente esta condición de sus posibilidades significativas ajena a cualquier taxonomía lo que proporciona el nexo de unión con su alter ego, la imagen, por su versátil representatividad que asociada a otra sustancia altamente polisémica como es la imagen fungirá de límite sémico mediante la operación de anclaje, postulada por R. Barthes. (BARTHES, 1993).

El tratamiento metodológico compartido entre los dos significantes del lenguaje videomusical permitirá una suerte de mimesis en el tratamiento sustancial y formal de ambos, de modo que el status y la articulación de uno ejerza de espejo en el otro. Esta indisolubilidad de ambos signos revelará una síncreisis entre ambos, dando lugar a un metasigno compuesto y sincrético que gozará de un intenso alcance icónico.

La operación de anclaje, desarrollada por Barthes en la aplicación de un mensaje lingüístico a uno visual aplicado sobre todo en el ámbito publicitario, nos permitirá a través de una pequeña transgresión disciplinar, reseñar una particularidad del uso conjunto de la música y la imagen. Pese al carácter eminentemente polisémico de ambos signos, sonoro y visual, uno de ellos, la música cuando actúa en perfecto ensamblaje con la imagen permite delimitar la sucesión proliferante de significados que suscita la imagen, a un estrecho límite, otorgando definición e intención significativa. Esta función es altamente relevante de cara a formalizar un ulterior significado a la cadena infinita y dispersa de éstos, cuando los dos elementos son manipulados por separado. Rememorando las palabras de Chion (CHION 1993) nos referimos al *valor añadido* que la música aporta en combinación sincrética con la imagen.

6.2 Disposición formal y estructura del contenido. Cine y prosa versus videomúsica y poesía.

Si anteriormente buceábamos en la linfa de la sustancia audiovisual en su carácter sígnico, la función que ésta asume en el discurso nos dará claves más precisas para aproximarnos a la elucidación de la naturaleza de la videomúsica.

Todo signo forma parte de una unidad mayor con sentido, forma parte de un texto o discurso: el modo de relacionar los diversos enunciados entre sí es a través de secuencias y la manera en la que se disponen estas sigue un patrón que el artista ha seleccionado a priori, que circunscribirá la obra en un género u otro. Ya hemos visto que algunos lenguajes audiovisuales, y sobre todo uno de ellos el cine, se disponen linealmente en secuencias que proporcionen el máximo grado de verosimilitud posible. Las imágenes, la música y la palabra hablada son partes de un discurso que privilegia la narración. Es este un espacio en el que se cultivan preferentemente los hechos y las descripciones. Pese a la observación ya realizada de que todo lenguaje ostenta cierto grado de poeticidad, nos vamos a centrar en la función predominante que es la transmisión de una serie de acontecimientos y hechos vertebrados en una sucesión cronológica. Vemos que la intención primera del autor en este caso es que todos los elementos significantes de que dispone (sea imagen, sonido, diálogos) deben organizarse de modo que otorguen certeza y delimitación a un contenido, la narración.

Para ello abundará el lenguaje referencial, para proveer de claridad al mensaje, y un uso de la imagen y de los demás elementos en los que las funciones denotativas sirvan de apoyo a la transmisión del mismo. Esta prevalencia, sin embargo, no es obstáculo para que el cineasta o el prosista, realizando un paralelismo de lenguajes, haga uso de figuras retóricas, de imágenes ambiguas gestoras de una sucesión extensa de connotaciones y que la polisemia se instale en su discurso. La cuestión que servirá de frontera entre estos ámbitos no es el uso compartido de recursos lingüísticos adaptados a distintos lenguajes, sino el tipo de relación que se da entre la expresión y el contenido.

En los lenguajes narrativos a los que pertenecen el cine o la prosa, su equivalente literario, hay una fuerte supeditación de la expresión al contenido. La selección y la combinación en el eje sintagmático, en el cual se organizan formalmente los términos lingüísticos, o en su caso, los sintagmas audiovisuales, están destinados a apoyar un sentido, una verosimilitud del contenido.

Si hasta ahora hablábamos en negativo, vamos a afrontar desde la otra orilla qué sucede en el ámbito de la videomúsica y en el de la poesía, que nos permita vislumbrar paralelismos fundamentales.

6.3 De la materia al contenido, trayecto biunívoco: paralelismo idiomático entre videomúsica y poesía.

La función poética proyecta el principio de equivalencia del eje de la selección al eje de la combinación. La equivalencia pasa a ser un recurso constitutivo de la secuencia
(JAKOBSON, 1966)

Ya hemos visto en el capítulo dedicado a los principios de la poesía la estructura compositiva que ciñe un espacio semántico en una forzosa hechura formal, dejando ninguna alternativa a la modificación de esta figuración del plano expresivo. Que este proceder no dejaba lugar a la traducibilidad del texto debido al isomorfismo de la forma y el contenido. Esta angostura formal en la que se desenvuelve la poesía, se resuelve a través de ciertos usos que dificultan la habitabilidad de su espacio a un contenido que se revela en un territorio expresivo lleno de pliegues y peripecias estructurales.

La medida del verso es un obstáculo elegido para provocar un extrañamiento semántico (ECO, 2000)

El uso del verso, como marca distintiva de la poesía supone el primer accidente geográfico al que debe amoldarse un itinerario semántico. Instalados en este ámbito versificado, toda una serie de recursos fonéticos, morfológicos y

sintácticos se verificarán como operadores poéticos en el plano de la expresión. Estas operaciones evidencian una tensión del uso estandarizado de la lengua, lo que anteriormente hemos citado como un desvío de la norma lingüística. Este desvío, sometiendo a sus ejecutores a un uso insólito provoca una ruptura en la función denotativa, y en la lógica lingüística. Este procedimiento se da por igual en el plano de la expresión como en el del contenido, actuando ambos como espejo uno del otro. El desvío producido a todos los niveles simultáneamente aboca al lenguaje a una escisión del equilibrio. Pero esta ruptura es la puerta de entrada a un nuevo orden semántico que invoca abundantes sistemas connotativos y nuevos conceptos. Es un descalabro lingüístico susceptible de inaugurar la resurrección del lenguaje.

*Para aniquilar la poesía de cualquier forma poética
basta con suprimir, o incluso con disminuir su desviación
(COHEN, 1970)*

La verosimilitud y la linealidad que caracterizan a la prosa así como al cine, se ven comprometidos voluntariamente en la poesía y en la videomúsica. La ruptura del discurso narrativo se contempla como una aberración en aquellos géneros, salvando siempre las excepciones que actúan como modelos híbridos dentro de su adscripción, y cada lenguaje, uno mediante el uso de signos de puntuación, de epítetos, junto con otros recursos en el plano del contenido y el otro con un uso cabal del encuadre, del *raccord* y de la música, dispuesta a

subrayar esta sintaxis pretenden iluminar el discurso, cuando por el contrario parece que el uso forzado y violado de la sintaxis en estos otros lenguajes parece destinado a oscurecer el mensaje mediante la puesta en práctica de operadores fácticos a todos los niveles, formales y semánticos, de inversión del código del discurso estándar.

El verso no es simplemente distinto de la prosa. Se opone a ella: no es no prosa, sino antiprosa. El discurso en prosa expresa el pensamiento, asimismo discursivo, lo cual quiere decir que va de idea en idea (Ibídem, 1970).

Los poetas comprendieron que el conflicto entre el metro y la sintaxis procedía de la esencia misma del verso. Los dos sistemas de pausas entran necesariamente en competencia, y, si queremos salvar el metro, hemos de sacrificar la sintaxis (Ibídem, 1970)

En este cisma general intervienen figuras fonéticas, la rima que provoca un extrañamiento del plano denotativo al asemejar sonoramente significados distantes en una perspectiva lógica pero conciliados en su función connotativa. Abunda el uso de aliteraciones y repeticiones sonoras en distinto formato cuyo objeto es proporcionar también un extrañamiento lógico/ denotativo que adquirirá coherencia tras una conciliación posterior en la esfera de la connotación.

Asimismo, el uso de encabalgamientos o del metro suponen todos ellos grietas de la sintaxis y de la lógica discursiva convocados todos ellos para mirarse en el espejo del contenido.

Al escuchar un poema cuyo ritmo va bien acentuado... se percibe con claridad que el mensaje debilita sus estructuras, que las palabras y las frases tienden a perder sus contornos para fundirse en un todo inanalizable, como si el verso no formase sino una sola frase. o incluso una palabra única
(Ibidem, 1970)

Si hemos apuntado algunos de los rasgos principales que en la poesía se usan en el plano expresivo, éstos existen en paridad con los recursos empleados en la forma que adopta el contenido cuyo lugar preeminente ocupa el uso de las figuras o tropos. Entre éstos, la figura característica por excelencia es la metáfora. Esta actúa en el plano del contenido con el mismo perfil que aquellas de la expresión, llevando a cabo un desplazamiento inicial del sentido que tensa el discurso conduciéndolo a una suerte de agramaticalidad.

La metáfora o cambio de sentido es una transmutación del sistema o paradigma. La figura es un conflicto entre el sintagma y el paradigma, entre el discurso y el sistema.
(Ibidem, 1970)

A través de la metáfora y de otras figuras se produce una pérdida de sentido en el plano sintagmático (por disrupción de la lógica narrativa) que sin embargo produce una recuperación del sentido en el plano paradigmático. Siguiendo los postulados de J. Cohen, en toda producción de sentido entran en escena un referente (objeto real al que aludimos) y una referencia (proceso mental a través del cual es incorporado el sentido) y es la escritura poética la que marcará la diferencia en cuanto a la referencia. Ambos, prosa y poesía, apelan al mismo objeto; la diferencia radica en el modo en el cual éste es aprehendido (su referencia). Esta característica activa el funcionamiento de toda una cadena semiótica de sistemas de connotación que serán el vehículo que proporcionará el código para descifrar el mensaje poético, reactivando el sentido fragmentado, acceso que se abre a través de la unidad emocional y evocativa (o connotativa) que la poesía ha activado. Una transgresión que expande el horizonte lingüístico y cognitivo.

*La frase poética es objetivamente falsa, pero
subjetivamente es verdadera (Ibíd., 1970)*

En la videomúsica, el hecho poético se estructura desde la base misma del proceso creativo. La confluencia de la manufactura del plano expresivo en su naturaleza compuesta en una única mano, proporciona la posibilidad de infundir una coherencia total en el discurso. Es un *modus operandi* que facilita una unión

en todos los planos lingüísticos, así como en los espacios distintivos y significativos del texto audiovisual. Este protocolo evita fragmentaciones del discurso que se producirían en otros objetos como el videoclip o el cine, debido como hemos dicho a la distribución del proceso creativo en distintos operadores.

El otro factor fundamental en la elaboración de la sustancia formal, lo proporciona la metodología compositiva empleada asiduamente. Los aparatos electrónicos y el tipo de software a disposición en el mercado permiten y usan generosamente una elaboración de la materia expresiva a través de la generación sintética de imágenes y sonidos. Esto permite controlar toda la evolución de la secuencia sonora y visual. Es posible la actuación a nivel de fase, volumen, tono, timbre y todos hasta el último de los factores sustanciales son manipulables y modificables, siendo extensible el mismo discurso a la imagen.

Esta gran versatilidad fructificará en una idoneidad como materia icónica por su alto índice de evocación y de representatividad. Es un terreno en el que la connotación prolifera y propicia semiosis continuas, asemejándola a la poesía por su grado agudo de representatividad, y de ambigüedad que puede revestir el mensaje de ambas.

El modo de organización sintáctica de la videomúsica es muy semejante al de la poesía. El armazón sígnico es compuesto, devenido en un único signo, o metasigno, merced al tratamiento unificado de ambos elementos y la síncrexis que

se desenvuelve. Este metasigno o sonoimagen revestirá una gran capacidad expresiva y significativa por la profunda condición de iconicidad de sus elementos. Estamos en el espacio idóneo para la multiplicación de la connotación.

Hasta ahora quedaría visibilizado el escenario en el que posiblemente se incardine la función poética, pero ¿sucede realmente esto? Obviamente esto dependerá de la intención y la construcción de la estructura formal del espacio artístico por parte del autor. De manera análoga a lo que sucede en la poesía es esencial el modo en el que se articulan en el plano expresivo las unidades sónicas llamadas sonoimágenes. El protocolo compositivo en la videomúsica activa sus recursos mediante la organización sintáctica de éstos dentro de unas líneas forzadas de la gramaticalidad audiovisual: a través de un uso de la imagen y la música alejado de protocolos narrativos, ensancha los límites formales y lógicos de discurso morfosintáctico, obteniendo como resultado una verdadera *somatización de la forma*. Para ello el artista videomusical no dudará, al igual que el poeta con el uso del metro, el ritmo, la rima y otros recursos estilísticos, en usar técnicas comprometedoras de la estabilidad en el signo visual y musical, a través de la saturación o de segmentación o fractura del discurso.

Establecerá una relación de simetría o antinomia entre su doble significante en el plano expresivo, o los dispondrá en una ordenación disgregada o contigua para operar una fractura lógica que provocará un extrañamiento al mismo nivel de paradigma.

Los principios compositivos se dispondrán de tal forma que la significación no tenga origen en el contenido, en el qué, sino en la forma o método, dando lugar a un denso isomorfismo entre la forma y el fondo, tal y como acontecía en la poesía.

Este procedimiento compartido entre estos dos lenguajes tan divergentes a priori no hace sino poner de relieve cómo los principios compositivos logran un acercamiento entre horizontes artísticos tan alejados que se encuentran en la intersección donde se instala el extrañamiento gramatical, desviando la ruta narrativa y descriptiva hacia las aguas de la abstracción.

La desviación la produce en ambos casos la no pertenencia de los términos al mismo plano del discurso(...) la unidad emocional es el contrahaz de la inconsecuencia emocional. (COHEN, 1970).

7. PROPUESTA CREATIVA DE UNA VIDEOMÚSICA: ¡ABSOLUTA, TOTAL Y COMPLETAMENTE!¹²⁵.

El hecho poético comienza a partir del momento en que al mar se le llama “tejado” y “palomas” a los navíos. Con ello se produce una violación del código del lenguaje...que es la única que ofrece a la poética su verdadero objeto. (COHEN, 1970)

7.1 Análisis general de la estructura.

El sistema de notación musical, observado desde una perspectiva de la comunicación presenta peculiaridades que nos impelen a considerar su análisis semiótico de un modo específico.

Dado que una de las características fundamentales de la semiótica es su producción de sentido, la transposición de este aspecto al sistema musical presenta

¹²⁵ Vídeo disponible en línea: [<https://vimeo.com/214197403>].

serias dificultades, si pretendemos realizar una aplicación literal de la producción sígnica lingüística.

Hemos visto cómo la posibilidad de indagar y formularnos preguntas acerca de la capacidad comunicativa de la música invoca la aplicación de la semiótica en el proceso comunicativo musical; sin embargo, “decir que la semiótica comienza donde se perfila aquella entidad oscura que es el sentido no ha de inducir a confundirla con la semántica, que tradicionalmente se ocupa del significado” (ECO, 1986). En efecto, la traslación literal de los procesos semánticos lingüísticos carece de pertinencia en la música, la cual más allá de algunas manifestaciones específicas, como la música programática, no se construye bajo el principio de la doble articulación sino que su organización se restringe a parámetros puramente sintácticos. Esta diferencia es fundamental, pues denota un sistema sígnico en el que no existen los elementos de la primera articulación, es decir, las unidades mínimas dotadas de significado o monemas.

Sin embargo, esta ausencia de significado que la música manifiesta por sí misma, se ve modificada cuando ésta entra en contacto con otros sistemas sígnicos, en concreto el de la imagen, cuya cooperación es la que nos interesa abordar aquí. Por una parte, la emisión sonora no produce por sí sola campos semánticos múltiples, sino valores denotativos que sitúan la nota según ciertas proporciones matemáticas y ciertos valores del espectro musical. Por otra parte, la aplicación de la semiótica al universo visual genera otros tantos problemas, a

partir de la misma ausencia del principio de la doble articulación, acometidos como ya se ha visto por numerosos estudiosos. En el caso de la imagen es innegable la capacidad representativa de la misma como signo icónico, sustentada en niveles variables de semejanza. Este aspecto es el que suscita más obstáculos en la elaboración de una taxonomía de las variantes de sus unidades mínimas. La innumerabilidad de las opciones para formar unidades discretas así como la mutación constante de sus elementos (tantas como posibles representaciones se operen) convierten al código visual en un código débil poco previsible. De esta manera en el sistema de signos audiovisuales encontramos la unión de dos elementos que por separado ofrecen peculiaridades estructurales, bajo una perspectiva semiótica que por las diferencias con el modelo heredado de la lengua revelan tanto una como otra total adherencia a los principios organizativos de la semiótica.

Sin embargo, en virtud del efecto operado por la *síncresis* que se produce en ciertas condiciones especiales de colaboración entre imagen y sonido, un elemento sígnico que no es la suma de ambos sino que la trasciende, irrumpe en un nuevo elemento mixto que hemos denominado *sonoimagen*. No pretendemos afirmar que este elemento (*sonoimagen*) sea el equivalente al monema lingüístico, pero sí se subraya la capacidad expresiva y connotativa que se genera de la intersección entre los dos elementos. Si cada uno de los sistemas por separado, tanto la imagen como la música carecen de primera articulación como en la lengua, observamos que por un lado la imagen, ya simplemente la relativa a

nuestra cotidianidad, está construida en torno a un complejo sistema interpretativo, mixtura de la experiencia sensible presente y ausente en cópula con una red conceptual en continua generación. Esta interpretación es rica en sustituciones y asociaciones significantes, productoras de procesos incesantes de semiosis que se asemejan, si no lo son, a la metáfora. La imagen, y más fehacientemente la artística, se postula como un campo en el que las figuras retóricas reinan como vehículos de transmisión de sentido, dotando de significado a una realidad que sin un agente descodificador que la vivifique, permanecería como un campo caótico, informe e incoherente. De este modo nos es posible operar la semejanza con el significado que a la lengua le ha sido otorgado convencionalmente, gracias a una perspectiva semiótica del proceso que rige en la descodificación de las imágenes y que nos permite desentrañar el *sentido*. Abundando en el concepto de la *síncresis*, la aportación en este contrato de la banda sonido es fundamental porque produce un efecto semejante al que Barthes atribuyó a la palabra asociada a una imagen, es decir la función de *anclaje*, por la que la polisemia e indefinición inherente a las imágenes adquiere una contextualización precisa y una acotación del código adecuado que circula en el mensaje audiovisual.

Estos dos elementos en colaboración y bajo el fenómeno de la *síncresis*, se organizan en unidades híbridas (*sonoimagen*); estos signos mixtos ya constituidos en un elemento nuevo trascienden las partes multiplicando las cadenas

connotativas y aportando una rica polisemia, fértil de significados al discurso videomusical.

La presencia específica e intencionada de estas unidades audiovisuales (*sonoimagen*) adquieren la capacidad de organizarse estilísticamente en el texto audiovisual bajo características formales que guardan estrecha relación con las figuras retóricas. Así no será extraño rastrear la presencia en el discurso videomusical de abundantes metáforas, metonimias, comparaciones o analogías metafóricas.

Como propone J. C. Laínez, *entiendo por analogía metafórica la existencia en un plano específico de la cadena filmica, de dos o más elementos, en principio divergentes, que muestran una sintonía conceptual...es probable también la existencia de analogías metafóricas que interactúen entre la banda imagen y la banda sonido.* (LAÍNEZ, 2003) .

El empleo que aquí se propone de la banda imagen y la banda sonido es el de una cooperación fértil entre sonido e imagen en el que la producción de significado cristaliza a través de la copiosa aparición de estos tropos en el discurso de la obra realizada para esta investigación. Paralelamente, la irrupción abundante de figuras retóricas en el discurso videomusical establece un paralelismo metodológico más que ya hemos señalado entre el género videomúsica y el poético, por sus similitudes formales, procedimentales y semánticas.

Paralelamente a la delimitación del marco teórico que encuadra la acción investigadora del presente estudio se ha llevado a cabo la creación de una videomúsica. Este ejercicio práctico se ha desarrollado específicamente para esta tesis y nos ha proporcionado una perspectiva pragmática donde reflejar las actualizaciones de las líneas teóricas apuntadas.

El elemento generador e inicial fue un texto escrito por la autora que sirvió de base sobre la que desarrollar la estructura visual y sonora; éste se ha gestado alrededor de una frase incompleta extraída de una conversación entrecortada y casual escuchada en la calle por un hombre que la pronunciaba enérgica y contundentemente a su mujer, de la que paseaba cogido del brazo, y reza así: *¡Absoluta, Total y Completamente!*. Esta frase dio lugar al título y a la idea generatriz del proyecto videomusical; el texto resultante consiste principalmente en una serie de variaciones, repeticiones y emanaciones derivadas de esta exclamación inicial que ha cobrado forma en un lenguaje versificado, y ha sido dividido en dos partes netamente diferenciables. A pesar de las disparidades evidentes que se verifican en las dos partes del texto, éstas se cohesionan a través del similar tratamiento, basado en la recurrencia de ciertos elementos, realizado a los distintos elementos fonéticos, morfológicos y semánticos presentes en ambas.

La elección de un punto de partida literario en la creación videomusical, en lugar de la opción compositiva desde la materia audiovisual pura, nos ha permitido establecer una conexión directa con el ámbito poético, ensamblando en

un único producto artístico las tres perspectivas comunicativas emplazadas: la poesía, la imagen y el sonido. De este modo, establecer correlaciones, semejanzas y líneas estructurales entre la poesía y la videomúsica ha podido realizarse desde una perspectiva más directa y pertinente.

El tratamiento musical que se ha realizado a partir del texto inicial consistió en rasgos generales en la repetición de vocablos, la declamación en canon de distintas partes del texto y su estructuración en diversas tipologías de frases y texturas sonoras, la fragmentación en sílabas y fonemas, y la posterior elaboración electrónica de frecuencias sonoras derivadas de estos fonemas, dando lugar a una reconfiguración del texto que se actualiza en un modo apenas rastreable del original.

¡¡¡ABSOLUTA, TOTAL Y COMPLETAMENTE!!!

¡Absoluta total y completa!

absoluta

total total

total y completa

absoluta total y completamente

completamente, mente mente mente

Mente miente.

miente totalmente

¡Absoluta Demente!

¡¡Demente!!

Mente miente.

Lánguidamente

lánguida y blanda

lánguida y blanda resbala

blanda blanda

lánguidamente

cala y leva

eleva se eleva

se eleva le mente

lánguidamente

anda anda

blanda

anda y vete.

Mente miente.

La estructura total está vertebrada en dos partes independientes contruidos sobre elementos audiovisuales contrastantes, que reflejan la oposición existente a nivel morfológico y semántico entre las dos mitades del texto. Por tanto, podemos hablar de una estructura de partes independientes a los cuales denominaremos parte 1 y parte 2.

A pesar de la aparente contraposición formal de los elementos fónico/morfológico/semánticos en cada una de las partes y su división en dos tiempos diferenciables (como se explica más adelante en las secciones), existe un nexo conceptual que aglutina los elementos tanto similares como dispares para conducir a una idea conclusiva en la que éstos convergen y se reúnen, articulados en torno a una modelo estructural de “núcleos independientes entre sí pero dependientes de un núcleo (o idea principal)”. (DÍEZ BORQUE,1985) En la primera parte el texto gira en torno a elementos fonéticos, morfológicos y semánticos basados en la organización reiterativa de la dureza de estos elementos, a la concatenación seca de los mismos y la repetición de fonemas y vocablos, relacionados entre sí conceptualmente en torno a una misma idea (la rigidez, la marcialidad, expresada en todos los niveles textuales). En la segunda parte, el texto se presenta opuesto en cuanto a la selección del material fonético y léxico, que adopta caracteres suaves y abiertos, volcando un flujo significativo similar en el plano del contenido. Sin embargo la disposición formal sigue una estructura concisa y seca como en la primera parte; otro elemento destacable en la estructura formal de esta segunda parte es la presencia de la reiteración como articulación

adoptada a lo largo del texto. Estos dos factores vinculados entre sí otorgan una coherencia con la primera parte y una solidaridad conceptual entre ambas.

Este modo compositivo adoptado en el texto inicial ha constituido el elemento de contagio definitivo en la composición audiovisual vertebrando el factor visual y el sonoro junto con el texto inicial en un único discurso, coherente y estructurado unitariamente en todos sus elementos.

Cada una de las dos mitades del texto audiovisual y literario a las cuales hemos llamado partes principales están subdivididas, como se ha dicho, en varias secciones que varían en número dependiendo de cada una de las dos grandes partes de la videomúsica. Estas secciones a su vez están formadas por unidades mínimas audiovisuales, es decir, segmentos mínimos con sentido.

Como ya se ha apuntado anteriormente el proceso creativo se ha llevado a cabo simultáneamente tanto a nivel sonoro como visual. Esta estrategia compositiva ha facilitado la unidad morfológica y semántica de las dos materias expresivas, imagen y música, de la que ya hemos hablado, aportando la posibilidad de conferir unicidad en todos los planos estructurales y matéricos del producto audiovisual y dotando de coherencia y homogeneidad estética a la creación.

Como punto de partida en el análisis y deconstrucción de la videomúsica realizada específicamente para esta investigación, nos ha parecido pertinente llevar a cabo una libre interpretación de los niveles de información que según U. Eco deberían abordarse en un texto estético. Esta pertinencia nos parece más oportuna por el vínculo que establece con algunos postulados semánticos desarrollados a lo largo de la tesis. Estos niveles de información que Eco distingue, presentan líneas comunes con aquella que se desprende de la división que Hjelmslev realizaba de las partes del signo lingüístico: sustancia y forma de la expresión y sustancia y forma del contenido. Esta directriz analítica situará la videomúsica bajo una inicial perspectiva semiótica, como primera aproximación al análisis que más adelante se llevará a cabo de los elementos empleados en el ámbito fonético, visual y sonoro, y su organización a lo largo de las dos partes y sección por sección. La división que se establece a continuación se inspira en la propuesta de U. Eco relativa a los parámetros que todo texto estético debe acometer, atendiendo sin embargo a la particularidad del texto actual que no se configura en torno a la gramática verbal, sino a la audiovisual.

1) Nivel de los soportes físicos, o sustancia de la expresión:

Nos referimos a las emisiones que forman la materia prima sobre la que se construirán los respectivos signos de cada ámbito comunicativo.

Imagen: Sustancia expresiva construida a partir de figuras geométricas, con predominio de las cuadrangulares. Presencia constante a lo largo de toda la

videomúsica, desde los edificios arquitectónicos presentes en el inicio, a las pantallas resultantes del montaje multicapa en diversos puntos de la primera parte, y a la estructura reticular empleada ya sobre los edificios ya como elemento de pasaje entre una sección y otra.

Contraste con la segunda parte que emplea de nuevo elementos visuales angulosos provenientes de la arquitectura pero transformando las líneas rectas del inicio en curvas y en líneas fluidas. Presencia de formas sinuosas y móviles representadas objetualmente por las nubes, y de líneas geométricas lineales que adquieren contornos desdibujados y nebulosos.

Sonido: Empleo de timbres muy variados, obtenidos a través de la aplicación de diferentes metodologías de generación/emisión y transformación del sonido, creando una gama sonora resultado de elementos originados a partir de emisiones vocales naturales y sonidos vocales elaborados electrónicamente. Esta doble metodología ha producido sonidos aparentemente semejantes, pero diferentes en su morfología, produciendo dos tipos de grupos sonoros: uno formado por emisiones de palabras que han sufrido una dilatación temporal a través de su declamación y otro grupo resultado de una dilatación experimentada a través de un tratamiento artificial. Este último grupo sonoro añade a la transformación experimentada en el dominio del tiempo, una alteración desde el punto de vista espectral del timbre, debido a la tipología de cálculo aplicada en el proceso.

Otro procedimiento aplicado en la manufactura de la materia sonora ha sido el de la generación/transposición de sonidos hacia registros extremos; en un proceso natural, a través de la emisión de dichos sonidos en registros extremos de la voz, o a través de la transposición mediante elaboraciones electrónicas; en este caso el timbre producido de forma natural ha mantenido las características espectrales propias del formante constituido por el paladar, mientras que las transformaciones electrónicas han adoptado la técnica del formante móvil, determinando una evidente variación espectral en el timbre.

2) Nivel de las relaciones sintagmáticas:

Entendemos por este nivel, el formulado a partir de las relaciones de posición y combinación de signos dispuestos en los distintos ejes del sistema comunicativo, tanto el de la selección como el de la combinación de los elementos del discurso.

Imagen: Posiciones de los objetos desubicadas de la lógica empírica (primeros planos arquitectura descontextualizadas, pantallas rectangulares con figuras humanas caminando en un ambiente visual irreal, planos físicos de emplazamientos imposibles, etc.) Volumetrías distorsionadas por efecto de la manipulación digital (arquitectura de la segunda sección). Dislocación de la perspectiva espacial en la aparición de las estructuras arquitectónicas tanto en la primera como en la segunda sección. Uso yuxtapuesto de proporciones

contrastantes en los montajes multicapa de la primera sección y en la escena de las palomas comiendo.

Sonido: Combinación de varias voces sostenidas articuladas polifónicamente con yuxtaposición de elementos vocales organizados rítmicamente sobre la anterior base sonora. Textura bidimensional creada a partir de elementos sonoros largos en combinación con segmentos cortos o puntiformes. Uso de texturas degradadas del espectro sonoro.

3) Nivel de las relaciones paradigmáticas o significados connotados:

Atribuiremos a este apartado de manera general los sistemas retóricos utilizados formalizados a través del repertorio estilístico usado a lo largo del ámbito sonoro y visual del texto.

Imagen: En la banda visual se dan tres grandes bloques sintagmáticos en la primera parte, que coinciden temporalmente con cada una de las secciones, es decir bloques que se construyen bajo una unidad significativa de coherencia conceptual. En la segunda parte un solo bloque sintagmático cierra el texto. La división en estos bloques ha sido realizada atendiendo a la semejanza de los campos semánticos que operaban en cada uno de ellos. Bloques conceptuales generados a través del uso de figuras retóricas visuales, por las que se han descontextualizado los objetos o figuras del plano de su uso cotidiano. Los sistemas retóricos utilizados se presentan en sucesión de metonimias, anáforas

analogías metafóricas y metáforas principalmente, dando lugar a una suerte de repertorio iconográfico sustentado en la sustitución e invocación de referencias cuya función es ajena a la narración y a la descripción, y que se han organizado en un plano sintagmático que privilegia la ambigüedad conceptual.

Sirvan como casos representativos, el salto conceptual de las figuras edilicias, humanizadas a través del movimiento que el montaje subraya, o la figura del molino de viento que sufre un sustitución conceptual por el pensamiento humano y su ritmo incesante (en este caso, el tropo usado sería la metonimia en calidad de ritmo de las aspas para definir la incesante producción cognitiva, es decir, desplazamiento del significado por contigüidad con el referente).

Sonido: La composición sincrética de imagen y sonido como ya hemos dicho se traduce en una unidad formal y conceptual de los dos elementos, por tanto, a pesar de que, como se apuntó, la música no sea un sistema semántico, determinados tratamientos en el sonido en paralelo a la banda imagen, tales como la adscripción de secuencias rítmicas análogas a las secuencias figurativas en el plano, el uso de *crescendi* a través de la multiplicación de planos sonoros junto con el mismo tratamiento visual que limita un campo semántico en torno a la saturación y el caos, o el efecto de granularización del sonido y de la imagen simultánea a lo largo de varios momentos de la primera parte etc.

Podríamos decir que el tratamiento del sonido en síncrexis con la imagen permite dotar de la ilusión significativa a una materia que en origen no la detenta como es la música, creando ficciones que de alguna manera se contagian de la retórica empleada en el ámbito visual y verbal de la videomúsica.

7.2 Análisis morfológico y semántico.

7.2.1 Parte nº1

Esta primera secuencia ha sido elaborada a partir de la primera parte del texto escrito.

Si prestamos atención a éste, hallaremos la presencia constante del uso de sonidos consonánticos como la *t*, (consonante dental oclusiva) que corresponde a una articulación fuerte, sorda y explosiva. Todo el texto está jalonado de esta consonante, combinado con la nasal sonora *m*. La constante repetición y exaltación de este primer fonema confiere dureza y rigidez a la atmósfera general, suscitando un rastro marcial y pétreo en el escenario estético. El uso recurrente de estos fonemas confiere expresividad a los mismos; la preponderancia de ciertas vocales aporta color; y el uso de figuras retóricas como la paronomasia y la

aliteración, han sido algunos de los procedimientos adoptados en este punto de la composición.

A través de estos usos, constatamos la equivalencia del plano fonético en el del contenido; la utilidad estética que proporciona la selección de determinados elementos fonéticos y su combinación en figuras retóricas aplicadas al plano fonético, verifican un contagio de esta opción estilística a nivel conceptual.

En lo referente al sonido elaborado a partir del material textual, el trabajo compositivo ha abundado en la descomposición de algunos vocablos en sus fonemas más significativos. A través del uso de medios electrónicos se ha resaltado el cariz implosivo de determinados sonidos consonánticos, transformando y exaltando el material vocal original grabado, en sus formantes más acusadas para alumbrar el aspecto más rígido y férreo que pueden connotar tales sonidos. Este tratamiento sonoro ha observado en el ámbito visual un paralelismo procedimental. Así, la recurrencia a través de toda esta primera parte de imágenes de sólida y cuadrada arquitectura se imbrican morfológica y estéticamente con el elemento sonoro para producir una corriente análoga de significado. De la misma manera, la fragmentación que se ha realizado del material sonoro ha tenido su espejo en la que se ha llevado a cabo en el elemento visual: los vocablos segmentados en sílabas, las sílabas desfiguradas en fonemas y sonidos aislados han encontrado un paralelismo formal en la rotura y

pulverización, en ocasiones, de los elementos visuales que han configurado las escenas.

Esta primera parte adquiere homogeneidad a través de la coherencia estética que aporta el texto sobre el que se han construido los enunciados sonoros y visuales. Esta coherencia se manifiesta por el contagio que se da de los códigos estéticos en todas las categorías que construyen el discurso audiovisual: como ya se ha apuntado el uso de recursos fonéticos determinados a conferir marcialidad y dureza es una opción estilística que encuentra paralelo en la selección y elaboración de los elementos tanto sonoros como visuales, así como la disposición formal de la sustancia audiovisual en la secuencia a través del montaje y las técnicas de edición. De esta manera manifestamos una construcción del discurso que vincula estrechamente formal y conceptualmente los elementos de la videomúsica mostrando la equivalencia que del eje sintagmático se da en el paradigmático, tal y como ocurre en la poesía. Como en todo texto, éste es susceptible de ser analizable y descompuesto en unidades inferiores que denominaremos secciones. Cada una de éstas está formada por un plano expresivo y otro del contenido, con la particularidad de que el plano expresivo en nuestro caso está compuesto por dos sustancias expresivas de muy diversa índole: sustancia sonora y sustancia visual. Ambas juntas formarán a través de la síncretis que se opera en ellas una sola unidad expresiva con sentido, que secuenciadas linealmente en el tiempo darán lugar a la parte primera de la videomúsica.

7.2.2 Parte nº1, 1ª sección: 0:00 - 0:51

El plano expresivo está constituido por dos elementos cuya composición es muy similar. En la sustancia sonora se ha procedido con el primer vocablo del texto: *absoluta*, a través de su fragmentación en los fonemas más representativos: *t*, *b*, y *bs* y su desintegración en sonidos transformados electrónicamente, formalmente análogos, (oclusivos) como los que caracterizan la palabra. El tratamiento visual se ha realizado de manera similar mediante la presentación de rasgos arquitectónicos, angulosos, de líneas rectas y aristas secas, revelados en la escena con cortes abruptos del encuadre visual. El procedimiento aplicado a los elementos sonoros y visuales suscita connotaciones ambiguas por la confusión voluntaria que ocasiona el enmascaramiento de la identidad de los componentes audiovisuales. A partir de imágenes concretas de edificios (fig. 37) se ha procedido a velar tales imágenes mediante la aplicación de simetrías artificiales que han producido la pérdida de la identificación original del objeto. El mismo procedimiento ha sido explotado en la composición sonora.

Otro aspecto morfológico destacable es la recurrencia en la aparición del mismo tipo de elementos, tanto a nivel sonoro como visual: consonantes y sonidos oclusivos repetidos, rasgos geométricos visuales similares o pertenecientes a la misma familia de figuras planas cuadrangulares reincidentes en toda la sección. Dicha persistencia está destinada a suscitar y predisponer al espectador a una situación repetitiva, recursiva y cerrada en sí misma.

En el plano del contenido, la estructura se ha organizado en torno a un único núcleo estructural que se presenta como una situación significativa única. Este núcleo se ha organizado a su vez en 6 unidades mínimas audiovisuales con sentido. A través del tratamiento formal aplicado a la imagen y el sonido, estas unidades han adoptado una coherencia en cuanto a la paridad entre el procedimiento compositivo audiovisual de cada una de ellas y el montaje que las vincula, organizándose en una estructura unitaria. Características semejantes en la desvelación progresiva de la imagen construida con elementos angulosos, geométricos y cortantes en analogía al sonido de frecuencia aguda y constante y el recitado marcial. La relación que se establece entre cada una de las unidades es aditiva; se sigue la una a la otra en la reiteración de un mismo concepto. Las unidades reproducen un sentido semejante aunque cada una de ellas aporta una perspectiva diferente y complementaria en la acepción expresada. El montaje que sirve de nexo entre cada una de las unidades reincide en el concepto de dureza y rigidez, mediante una edición con cortes netos de las apariciones y conexiones visuales y sonoras entre las unidades. La coherencia de cada una de las unidades entre sí y con el resto unifica el núcleo estructural resultante alrededor de un campo semántico análogo al expresivo, que circunscribe significados de firmeza e inflexibilidad. En cuanto al uso de códigos retóricos podemos subrayar, la abundancia de elipsis, formalizadas en cada una de las unidades como pérdida de elementos visuales y sonoros que dificultan la identificación real del objeto.

Otra figura retórica empleada copiosamente es la anáfora, que en el código audiovisual se verifica como una repetición del texto icónico en la insistente presentación de determinadas arquitecturas y de la aparición de un mismo elemento sonoro en cada una de las unidades, que a nivel semántico producen voluntaria redundancia.

La adición de planos de figuras arquitectónicas semejantes o desde diversas perspectivas en la primera sección de la primera parte cumple una función de abstracción sobre el elemento concreto de la banda visual, escindiendo la narratividad de la secuencia y conceptualizando la sucesión de significantes visuales. La multiplicación de imágenes de calado semejante pretende reforzar la reincidencia y la recurrencia del mismo concepto semántico: obtendríamos una descorporeización del elemento material, ya despojado a través de la secuencia, de su componente espacio temporal y a través del uso retórico de la metonimia una asociación semántica de la arquitectura con un estado mental (la metonimia en calidad de figura retórica supone un desplazamiento de los límites referenciales de la realidad expresada), a tenor como hemos dicho de la adición de elementos similares y del proceso de desmaterialización formal llevado a cabo con la abstracción. Este proceso de abstracción al que han sido sometidos los objetos arquitectónicos conduce a la omisión de los aspectos que vinculan estas estructuras a un uso humano y en todo caso empírico, para subrayar sólo algunas cualidades de los objetos como la dureza, la geometría y la temporalidad entre

otros, desde la operación metonímica que supone la identificación sustancial de un objeto a partir de algunas de sus partes o cualidades.

Por otra parte, la sucesión en el montaje de diversos elementos edilicios mostrados a través únicamente de algunos ángulos nos remite al empleo copioso de la sinécdoque como figura retórica en la banda visual de esta sección. “A través de la revelación de las partes asistimos a “la definición del todo” (Sanchez Biosca, 1991).

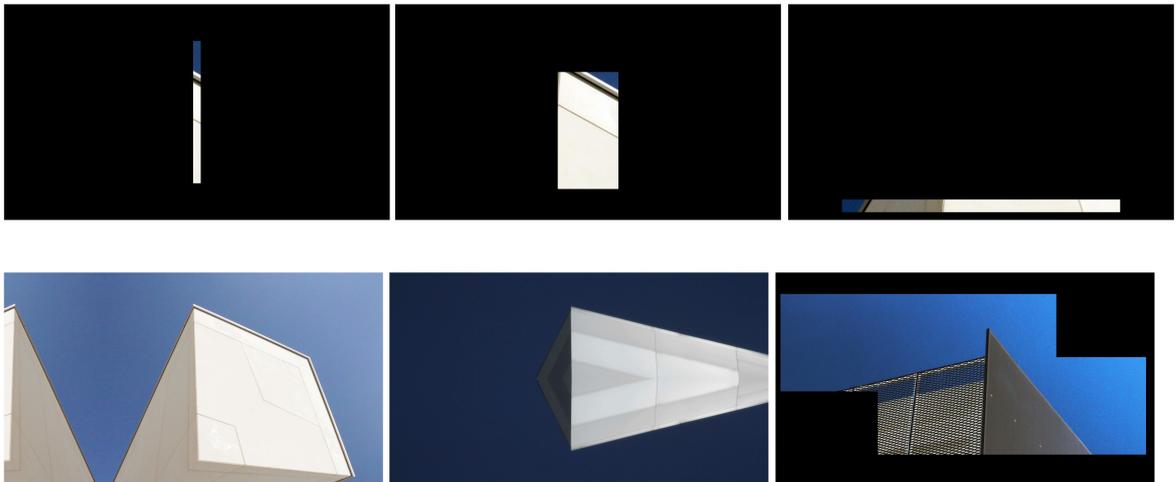


Fig. 37 – Secuencias de imágenes - 1ª Parte, 1º sección

7.2.3 Parte nº1, 2º sección: 00.51- 1.40

Al comienzo de esta sección se desarrollan en paralelo, tanto en la imagen como en el sonido, dos situaciones simultáneamente. Por una parte un sonido puntiagudo y persistente generado a partir del grupo consonántico *bs*, aparece conjuntamente a una figura, en primer plano, circular e ingravida que se revelará, de nuevo, una estructura arquitectónica cuadrangular y dura. En paralelo, una sucesión sonora de sonidos elaborados a partir del vocablo *total* coincide en la línea temporal con el transcurso acelerado progresivamente de una multitud de personas corriendo en alguna dirección. El ritmo de la imagen y el sonido es idéntico, así como la densidad que va adquiriendo paulatinamente música e imagen, a lo largo de la escena. A continuación aparece una figura circular de estructura interna indefinible, que rememora elementos figurativos ya presentados (arquitectura) con variantes como su circularidad que sugieren un elemento reincidente en una figuración modificada. A través de la elaboración aplicada a la estructura arquitectónica, ésta parece “derretirse” simultáneamente al plano sonoro mediante la degradación que el vocablo *absoluta* adquiere al final de la escena. (fig.38).



Fig. 38 – Secuencia de imágenes - 1ª Parte, 2º sección..

A continuación el tratamiento aplicado en el campo sonoro se ha desarrollado mediante la condensación de estos fonemas desestructurados: el fonema *t* presente en *total absoluta y completa* se densifica progresivamente formando una especie de nube sonora representada contemporáneamente en la imagen de fondo, constituida ésta por una multitud de gente que en esta segunda sección ha sido sometida a un proceso de abstracción de la imagen equivalente al que se empleó con el sonido. Estos elementos configuran una primera unidad de la estructura formal que finaliza con una pantalla reducida de la muchedumbre audiovisual en disgregación.

La siguiente unidad formal de la sección inicia con las siguientes características expresivas: el elemento sonoro presente en esta segunda sección es una prosecución de la degradación que algunos de los sonidos pertenecientes a

absoluta sufrieron en la primera unidad pero presentados en esta ocasión, en una dimensión sonora distinta obtenida a través de la deformación total del material original. Esta característica formal del sonido aparece sincrónicamente a la irrupción de imágenes provenientes de la realidad cultural y social, que provocan un choque con una sonoridad que ha trascendido el límite del reconocimiento, desvirtuada de sus parámetros originales. Si bien el objeto sonoro pertenece a una frase del texto, su inteligibilidad está ensombrecida debido a la pronunciación distorsionada y su posterior elaboración electrónica (fig. 39).

El espacio visual adquiere una dimensión de multipantalla en la que se presentan multitud de capas visuales que parecen manifestarse disparadas desde una perspectiva visual exterior al plano del encuadre. La estructura morfológica que adquieren la multiplicación de propuestas visuales se fuerza a través del tratamiento formal del sonido que se multiplica en pequeños segmentos extraídos de otros instantes, y que unifica la estructura formal en una proliferación de segmentos y *restos* audiovisuales. Esta metodología adoptada obtendrá reverberación en la estructura del contenido como veremos más adelante.

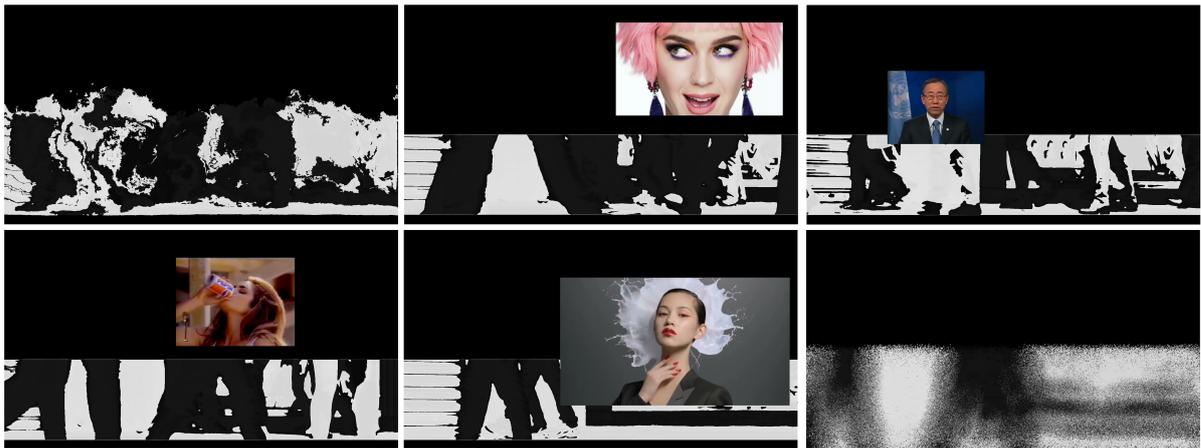


Fig. 39 – Secuencia de imágenes - 1ª Parte, 2º sección.

Esta sección finaliza con una dispersión y desintegración total del elemento visual y acústico.

En el plano del contenido se gravita alrededor de varios campos nocionales. El núcleo estructural en esta sección está organizado en dos unidades audiovisuales con sentido. En la primera el uso simultáneo en el plano expresivo de imágenes de personas desprovistas de nitidez visual y degradadas en sus contornos, junto con el tratamiento similar del sonido nos aproxima a un concepto del ser humano y de la mente en los que la confusión y el caos prevalecen. Asimismo el uso y la transformación de la arquitectura en objetos con volúmenes circulares que gravitan y columnas que se desploman bajo su peso, junto con la desestructuración de una sonoridad anclada en elementos acústicos duros y rígidos aluden a un campo semántico en el que la rigidez debilita los cimientos en los que la mente se ancla. Mente como ente invocado, en el comienzo de la sección a través de la analogía visual con un espacio arquitectónico englobado en un

contorno redondo y pulsante, y a través de imágenes socio-culturales que forman y alimentan nuestro corpus mental en la parte final de la unidad.

Por otra parte el sistema empleado para unir las distintas unidades en esta ocasión ha consistido en un enunciado audiovisual hecho de residuos de la imagen y el sonido de la escena precedente. En ambas ocasiones, en los nexos de las unidades de contenido el procedimiento ha sido similar: una imagen hecha de pedazos y miembros de personas en movimiento y en degradación visual constante. El mismo tipo de tratamiento ha sido aplicado a la sonoridad que ha procedido por desintegración de los elementos anteriores.

El resultado semántico de esta degradación aplicada al sonido y a la imagen de la muchedumbre es la inmersión en campos nocionales que invocan sensaciones relativas a la pérdida de identidad, tal y como se traducía en la estructura del plano expresivo.

En cuanto a los códigos retóricos empleados, de nuevo localizamos la presencia de anáforas visuales en la recurrencia de las figuras, que si por una parte en el plano morfológico se manifestaban en calidad de saturación de las mismas, en el plano semántico operan en el concepto de redundancia y del exceso.

También aparecen metáforas visuales en varios puntos de toda la sección: la sustitución conceptual o cambio de sentido que supone el empleo de una figura

arquitectónica imposible y gravitante en el espacio visivo; la licuefacción de un espacio con columnas que transmuta su solidez en fragilidad total, son diversas aplicaciones de códigos metafóricos operados sobre la imagen.

7.2.4 Parte n°1, 3ª sección: 1.40- 2.40

Formalmente la sección se divide en tres unidades con sentido que integran un solo núcleo estructural. En la primera unidad la organización visual se estructura en torno a la aparición de una yuxtaposición de arquitecturas empíricamente imposibles que se multiplican verticalmente y se erigen en el espacio visivo a un ritmo incesante y temporalidad constante. La organización sonora manifiesta gran analogía a través del doble ritmo sonoro que se ha empleado: por una parte una voz elaborada electrónicamente persiste en una estructura rítmica constante e ininterrumpida, semejante a la pulsación con la que se erige la imagen arquitectónica; por otra parte ésta estructura se contemporiza con otro ritmo formado por el recitado en dúo del texto declamado intencionalmente con dureza, precisión y ataque seco de determinados sonidos que son subrayados y reforzados por una y otra voz recitante. La contundencia en el plano sonoro de ésta segunda voz actúa de agente intensificador del elemento pétreo e invasivo caracterizado por la colonización arquitectónica. La precisión en las líneas de la imagen (ángulos rectos, geometría angulosa), junto con la velocidad constante de aparición de los edificios encuentra su paralelo a través de

la constancia rítmica en el discurso sonoro y del uso reiterado de vocablos que sonora y fonéticamente se estructuran en un discurso de líneas claras y contundentes como el de la imagen. Este procedimiento que simultanea el uso de los sonidos elaborados y distorsionados con la yuxtaposición de dos voces en una declamación de perfil nítido y acerado, junto con el empleo de elementos figurativos de líneas duras y rectas (red que se cierra, líneas arquitectónicas que emergen sin pausa); todo ello dispone una estructura formal basada en la unidad compositiva.

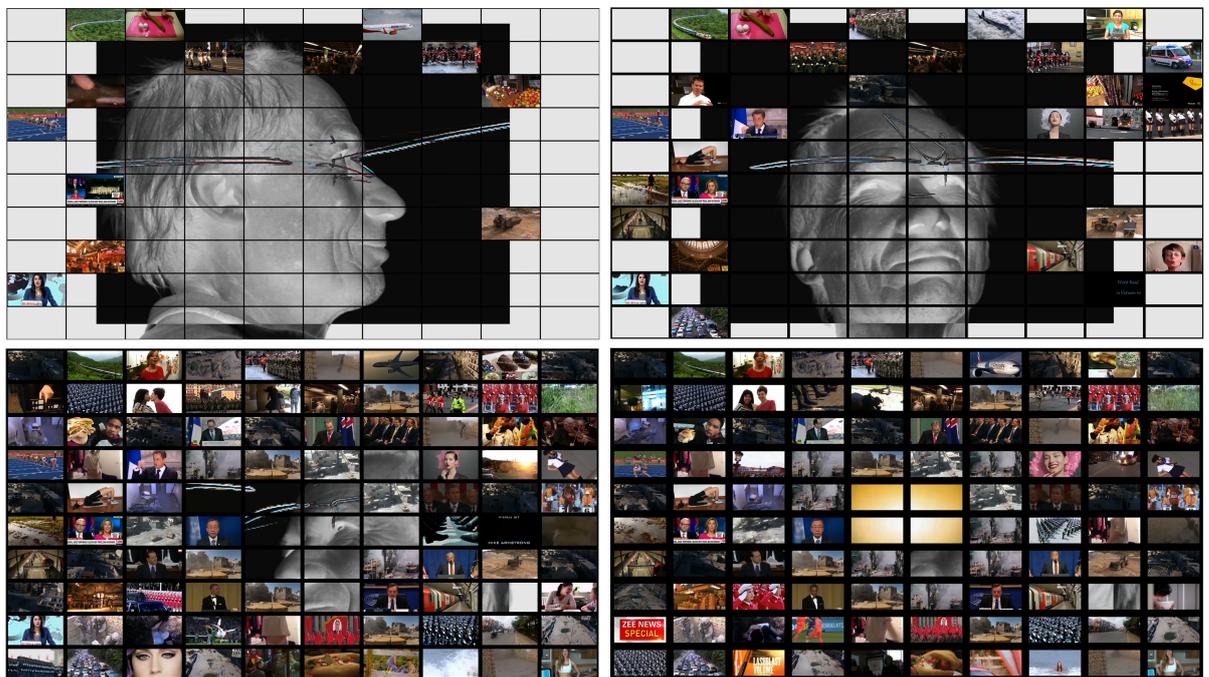


Fig. 40 – Secuencia de imágenes – 1ª Parte, 3ª sección

La segunda unidad se inicia a través de un vínculo visual entre ambas unidades compuesto por una red/verja que colma el espacio visual y que revela debajo la arquitectura interior: el hombre atrapado y viviendo en su mente, con el que se inaugura la segunda unidad formal.

El plano visual se articula temporalmente en torno a dos segmentos: el primero constituido por una figura sobre fondo neutro, irreal con la superposición de un elemento que sugiere un aspa en incesante movimiento. Estos dos elementos descontextualizados y presentes en una geografía inerte, se mueven en el espacio irreal con una rotación y ritmo constantes, idéntico para ambos objetos. Estos dos elementos visuales están vinculados a través del ritmo, y de la aparición y recurrencia con que se disponen temporalmente en el plano formal. La evolución de la estructura visual se orienta hacia un abarrotamiento visual. El marco visivo deviene el espacio de multiplicación de capas visuales y pantallas que se yuxtaponen a la figura anterior. En este caso el elemento figurativo procede por saturación de la textura visual. De nuevo aparecen en el plano formal elementos anteriormente citados pero en un orden acumulativo tal que devienen por congestión el elemento que desintegra la lógica y la identidad visual que parece ser engullida y vomitada la descomunal información. La estructura del plano sonoro comienza con la creación de una textura rítmico musical formada por diversas intervenciones de pequeños segmentos sonoros extraídos de otros segmentos textuales, que suscita un contrapunto rítmico análogo a la sucesiva aparición, desaparición y yuxtaposición de diversos elementos visuales (figura

humana rotante, aspas en movimiento, irrupción del gallo): progresivamente los sonidos comienzan a sufrir una multiplicación, una saturación idéntica a la visual; aquí la Síncresis se resuelve a través del tratamiento sonoro de fonemas y otros elementos sacados del recitado, tratados mediante distorsión acumulación y capas sonoras en un gran crescendo. (análogo al visual) que conduce a una esperpéntica desintegración del mismo, por deformación y superyuxtaposición del elemento sonoro.

La tercera unidad visual se integra con la anterior a través de una imagen que simula una explosión (figura retórica metonímica de la saturación, procedente de la unidad anterior). Ésta última se ha organizado en dos planos visuales simultáneos de un mismo elemento figurativo, compuesto por palomas que pican restos de comida. La fragmentación en doble pantalla supone una atomización del elemento figurativo que pretende reforzar y enfatizar las perspectivas del acto pantagruélico.

En lo referente a la estructura sonora se ha integrado un elemento rítmico percusivo muy similar al ritmo del movimiento visual que describen las palomas, que a través de una elaboración electrónica remite a otros ritmos el folklore español (zapateado flamenco) a través de nuevo de un uso metonímico de la cadencia rítmica usada. Este tratamiento musical reitera el efecto sincrético de la composición formal a nivel sonoro y visual.

La relación que se establece entre la segunda unidad con respecto a la primera es de carácter explicativo; en el sentido de que las figuras que aparecen en este segundo núcleo actúan a nivel metonímico de la primera imagen arquitectónica. La proliferación de las mini pantallas de la segunda unidad operarían como agentes de asociación por continuidad del elemento celda/ventana de la arquitectura de la primera unidad, con sus respectivos prototipos de fragmentos vitales. Esta segunda unidad tiene una organización aditiva y abierta, en tanto que los elementos mostrados se suman unos a otros y podría haberse añadido todavía más para reiterar el concepto. La tercera unidad tiene carácter conclusivo; la imagen empleada es independiente pero guarda una estrecha relación vinculante con lo anteriormente expuesto.

La organización formal del plano del contenido se ha estructurado en el inicio de la sección a través de la secuenciación de los campos semánticos en torno a conceptos de poder, de rigidez, obtenidos con el uso de ciertos elementos que describen formas fonéticas, visuales y musicales rotundas tajantes y concluyentes pormenorizados en la primera parte. El uso intencionado de elementos inorgánicos y la ausencia de figuras humanas a nivel formal ha dado lugar a un campo semántico con una connotación homogénea en toda la unidad de frialdad y extrañamiento vital. En la segunda unidad la técnica multipantalla nos ha permitido emplear la figura retórica de la anáfora abundando en la reiteración de segmentos significativos (cada pequeña pantalla) conducida hasta la exacerbación, dando lugar a códigos representativos en el plano semántico de

significados connotativos relativos a la asfixia y la saturación. El uso de metáforas es constante en las tres unidades, representadas a través de la figura humana desposeída de sus características vitales y maquinizada en su rotación, las aspas en tanto sustitución del elemento repetitivamente rítmico del pensamiento interno, o al contrario la humanización del elemento arquitectónico en la primera unidad. La tercera unidad consta de un solo núcleo significativo que ha sido totalmente metaforizado a través de dos herramientas: por una parte el uso a nivel formal de una doble capa nos ha permitido generar una doble visión de la misma escena, enfatizando por el color y otros recursos la naturaleza real del elemento paloma y simultáneamente el extrañamiento y descontextualización de la realidad. Por otra parte la asociación de un ritmo específico en el plano sonoro abunda en la rarificación del acto natural del comer. Este doble tratamiento nos ha proporcionado el vehículo para metaforizar toda la unidad en una red de connotaciones nuevas y ajenas a su original denotación.

7.3 Parte nº 2: análisis morfológico y semántico.

Esta segunda parte ha sido compuesta usando como fundamento la segunda parte de la totalidad del texto. De nuevo aquí adquiere destacada relevancia el empleo de determinados elementos fonéticos. Si en la primera parte del mismo, abundaba la dureza aportada por las oclusivas, en este caso el discurso está construido en torno a la suavidad de las consonantes líquidas y la claridad

que presentan las vocales más abiertas. Un uso profuso de la *l* que viste todos los versos, en combinación con el empleo también destacado de la *b*, la *d* y la *g*, todas ellas oclusivas pero sonoras, en contraposición a las oclusivas sordas aplicadas a la primera parte, proporcionan una atmósfera fluyente y deslizante. El uso copioso de la *a* y la *e* en lo referente a las vocales aporta claridad y apertura en el discurso. Este ambiente ha sido escogido voluntariamente para situarnos en una perspectiva opuesta a la primera sección. Si en aquella el estado rígido e inmovilista de la mente se subrayaba con todos los elementos, fonéticos, sonoros y visuales de los que se disponía, en esta parte la elección de una fonética, unas imágenes, y una música específica pretenden aunarse para solicitar nuevos códigos de interpretación que semánticamente nos sitúan en un ángulo diverso de la mente: la mente que discurre como un río, que reposa y se desplaza, mansamente, en tránsito equilibrado, aunque también con cierto escepticismo señalado mediante algunos elementos visuales y sonoros. En esta segunda parte no se observan partes divisibles en secciones.

Visual y musicalmente comienza la parte con una suerte de salto al vacío o hacia el cénit, que tras la saturación sonora y visual del final de la primera parte pretende desinflarse y liberarse de la información sofocante. En la estructura formal un sonido sintético de frecuencia aguda se combina con una imagen de un espacio de altitud y abierto, aportando el gesto único que cohesionan los dos elementos del plano formal. Estos elementos forman la primera unidad del plano expresivo

Tras este breve enlace liberador se inicia un largo pasaje que se vincula con el anterior a través de un fundido. Esta nueva unidad formal se caracteriza por el empleo una vez más de la arquitectura, pero en esta ocasión vivificada a través de un movimiento ondulante que la metaforiza y carnaliza con un ritmo vital, confiriéndole entidad humana o natural (fig. 41). La aplicación de este tratamiento a la imagen para deformar los contornos de la figura progresivamente, se ha conseguido a través de efectos de curvatura aplicados a imágenes estáticas, dotando a la arquitectura de un componente rítmico y temporal, proporcionando un ritmo semejante a un discurrir natural. De este modo, se ha mimetizado la estaticidad primordial de la imagen al factor temporal del sonido.

En el plano sonoro se ha procedido a la composición de un ritmo también ondulante y fluyente aplicado a una voz elaborada electrónicamente a través de una dilatación temporal. Este ritmo ha discurrido simultáneamente y se ha combinado a la declamación reposada de la segunda parte del texto en canon de nuevo.

Este discurso sonoro se sucede en paralelo total al ritmo interno de la imagen de la secuencia, verificando una vez más la síncrexis resultante de los dos elementos del plano formal. En primera instancia, desde el plano rítmico, aunque también el leve movimiento interválico en el sonido simultaneado con el desplazamiento suave de la perspectiva espacial de la imagen configura otro plano sincrético.

Ya hemos visto cómo en paralelo a este ritmo común entre imagen y sonido, se superpone un recitado en canon del texto, que representa un contrapunto sonoro. Esta segunda voz (como podríamos denominarla), verifica una doble estratificación formal y conceptual. Por una parte, aquel ritmo de la dilatación y deformación del primer estrato sonoro y visual manifiesta el ritmo del discurrir vital, a modo de corporeización de lo inorgánico (la arquitectura). Por otra parte, mediante la inclusión de la variedad rítmica que confiere el recitado a la base anterior obtenemos un contrapunto o complementariedad en el plano temporal: en esta ocasión al ritmo impreso por el desplazamiento o deformación corporal se añade el ritmo mental, el pensamiento interno de la piedra (arquitectura).

La sección finaliza con un cambio brusco de perspectiva cenital y la irrupción de la figura de un gallo; elemento que ya intervino en la primera parte. Al cambio violento de perspectiva acompañan en el plano sonoro elementos acentuales y declamado secos como los de la primera parte.

En el plano del contenido podemos destacar el uso de una metáfora continuada, lograda a través del procedimiento morfológico conferido al elemento visual arquitectónico, que humaniza la inorganicidad del ladrillo a través de la desviación retórica aplicada.

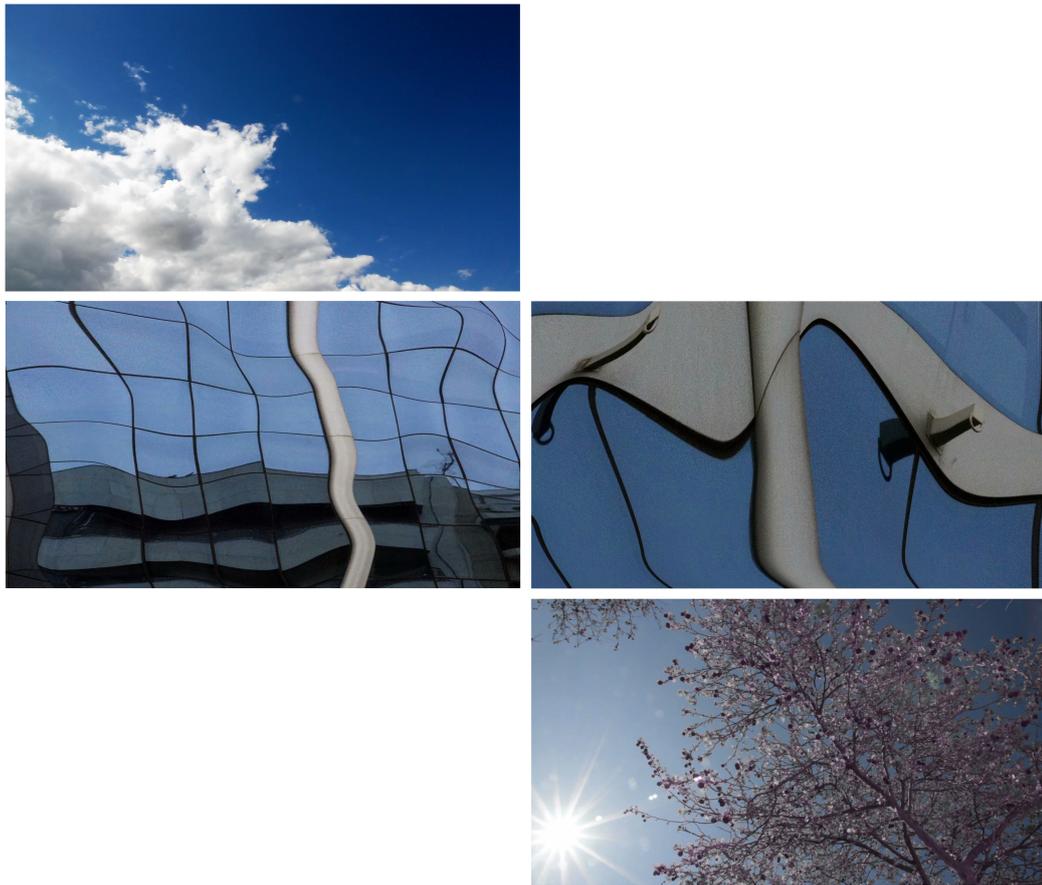


Fig. 41 – Secuencia de imágenes –Parte 2ª

La secuenciación espacio temporal que de este modo se ha obtenido nos sitúa en una dimensión más allá de lo real. Ya en un ámbito de total disnarratividad se propone una lectura que nos transporta a una dimensión mental, a la experiencia interna, obtenida mediante la ruptura de la lógica temporal, de la lógica del espacio y de la proposición de una coherencia que sin esta ruptura narrativa y la síncrexis formal sería difícil obtener.

La estructura de una obra literaria puede definirse como la totalidad de sus elementos concatenados, posicionalmente interdependientes, necesarios y suficientes para la constitución de una realidad clausa y hermética; es decir, un todo formado por elementos solidarios entre sí y con la totalidad aunque independientes (Jara y otros, 1977, en Díez borque, 1985)

A través del análisis desarrollado desde la propia creación se ha tratado de actualizar un caso específico en el que poder contrastar el proceso compositivo de la videomúsica, fundamentalmente como un proceso de integración, bajo una perspectiva que no considera aisladamente las etapas de este proceso, sino que es construido, y analizado aquí para esta investigación, a partir de las relaciones globales de los elementos de la composición audiovisual.

Se ha procedido a una decodificación del proceso de composición como herramienta para observar los paralelismos que existen ontológicamente entre la videomúsica y la poesía, analogías que nos han conducido a denominar la videomúsica una poesía audiovisual.

Para demostrar el nexo entre ambas se ha realizado un análisis de un caso práctico que abarca la disposición formal y la significativa. El estudio detenido de los agentes que han intervenido en este proceso, se ha llevado a cabo examinando la distribución de los componentes operantes a tres niveles: fónico,

morfosintáctico y semántico, (en los elementos icónicos y sonoros) y observando la semejanza que se traduce de estos niveles en el plano del contenido, al igual que acontece en la poesía.

la rima. en efecto, no es una simple semejanza sonora....la rima se define por su relación con el significado...como el encabalgamiento se define como una discordancia entre el metro y la sintaxis, o sea, por su relación interna entre el sonido y el sentido.(COHEN, 1970)

Este descubrimiento nos ha revelado que aquello que sucede y configura el nivel sintagmático ha producido un reflejo inmediato en el nivel paradigmático estableciendo la analogía que pretendíamos con la función poética en la que si recordamos las palabras de Jakobson para definirla “la función poética proyecta el principio de equivalencia del eje de la selección al eje de la combinación, en donde la equivalencia pasa a ser un recurso constitutivo de la secuencia” (JAKOBSON,1981).

El tipo de análisis aplicado a la creación videomusical ha partido de fórmulas pertinentes al ámbito lingüístico-literario en lo referente a los códigos y niveles que se han analizado, llevando a cabo un examen desde el plano morfológico, fonético y semántico del texto audiovisual, realizando, sin embargo una adaptación al tipo de expresión icónico-musical que nos ocupa. La consciencia de la imposibilidad de realizar una adecuación exacta de un ámbito al

otro, dada las naturalezas lingüísticas absolutamente distintas de los dos géneros artísticos, nos impele a asumir nuestra aportación, como un acercamiento que en absoluto supone una identificación total analítica ni lingüística, sino una muestra de las líneas comunes entre estos dos lenguajes, la poesía y la videomúsica, en lo concerniente a sus aspectos de orden estructural y estético, que suponga la anexión de una herramienta más en la perspectiva multidisciplinar que hemos acometido para aproximarnos a la definición de la ontología de la videomúsica.

8. CONCLUSIONES

Esta investigación surge con la finalidad de dar respuesta a interrogantes acerca de la naturaleza de la videomúsica y de trazar un mapa con las fronteras de la misma como género con una gramática propia. El contacto con este género se ha producido desde dos perspectivas complementarias, en calidad de compositora y como promotora y comisaria de la convocatoria anual de *Synchresis* (encuentro anual para la proyección y difusión de obras de videomúsica, ubicado en el Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica Punto de Encuentro). Esta selección ha planteado la necesidad de dar demarcación a un territorio videomusical que permitiera la clasificación de las obras participantes en el ámbito de la videomúsica; simultáneamente como creadora de arte audiovisual, la búsqueda y el planteamiento de cuestiones acerca de las características de mi trabajo se ha desarrollado de una manera natural y constante, internándome en el terreno de la investigación en torno al tema ya desde la tesis de Máster realizada con anterioridad. A través de esta búsqueda la constatación de la ausencia de estudios teóricos definitivos en torno al tema me condujo a abordar aspectos relativos a disciplinas variadas, que aun sin responder en su totalidad acerca de la naturaleza de la videomúsica, iluminaban ciertas partes del objeto investigado. Gracias a las aportaciones de teóricos como Michel Chion, Jean Piché y Rudolph Arnheim, se han ensamblado una serie de postulados fundamentales para formar

una base descriptiva de las características que forman la identidad del género Videomúsica.

Un concepto como el de *síncresis* entre el elemento sonoro y visual (CHION 1993), formulado por el autor en referencia al lenguaje cinematográfico y al mundo del audiovisual más generalmente, se ha desvelado un elemento constitutivo fundamental en el ámbito de la Videomúsica, con una participación más acusada que en otros géneros colindantes. Las consideraciones acerca de la unidad metodológica de creación y manipulación en la creación sonoro-visual (PICHÉ 2003), se ha mostrado una característica preminente en el género Videomúsica. El análisis de determinadas dinámicas perceptivas visuales (ARNHEIM 2002) y sonoras (EVEREST 2008), han exteriorizado el proceso constructivo de una *sonoimagen* y su capacidad para vehicular su interpretación por parte del espectador, así como la función que estos rasgos, presentes en todos los productos audiovisuales, a través del carácter prioritario y fundamental que éstos asumen en la Videomúsica para la determinación de su identidad como género.

Sin embargo el hecho de que algunos aspectos permanecieran imprecisos, debido a su presencia en otros géneros, nos condujo a plantear una perspectiva que desde la semiótica afrontara los procesos operantes en calidad de lenguaje, así como los sucesos que operaban en su producción e intelección, encontrando en esta trayectoria similitudes sustanciales con la poesía. De esta manera cada una de

las disciplinas abordadas ha formado parte de un análisis en el que han tomado parte numerosos protagonistas para desvelar un objeto cuyo contorno permanecía en la sombra académica. El hecho de haber optado por una tesis de tipo performativo me ha brindado la oportunidad de acometer y aglutinar pragmáticamente en una videomúsica realizada ex profeso para esta tesis los aspectos académicos abordados, haciendo consciente la participación del marco teórico en el proceso creativo y cristalizando en una actualización concreta los procedimientos descritos.

8.1 Delimitación de las perspectivas teórico-referenciales pertinentes para el análisis del género videomusical.

A lo largo de esta investigación el propósito de establecer límites, demarcaciones estructurales que nos proporcionaran herramientas teóricas para definir las peculiaridades dentro del lenguaje audiovisual que caracterizan el género de la Videomúsica, ha constituido uno de los objetivos principales. En este trayecto nos hemos servido de recursos variados que han aportado una perspectiva complementaria en el acercamiento al objeto estudiado. Si desde el inicio la Videomúsica se ha perfilado como una expresión artística de difícil definición por su posición ambigua dentro del espectro de las producciones audiovisuales

contemporáneas, esta posición indeterminada se ha canalizado como un espacio de confluencias disciplinares.

La heterogeneidad sobre la que se construye la Videomúsica en cuanto a materia expresiva sobre la que se produce (sustancia mixta de imagen y sonido) y en cuanto a estructura formal y conceptual sobre la que se organizan sus enunciados, nos han conducido a recurrir a variadas disciplinas epistemológicas que arrojaran luz con respecto a la naturaleza del género, y de este modo diversos dominios como la semiótica, en tanto materia comunicativa y significativa que es la producción videomusical, la percepción, situada a la base de todo proceso cognoscitivo, junto con el análisis contrastado respecto a lenguajes vecinos y sus manifestaciones en el espacio audiovisual actual, han contribuido a iluminar el contorno todavía desdibujado en la actualidad de la Videomúsica.

Esta amalgama teórica se hace visible de modo palmario en la enunciación del mismo título, que involucra orientaciones epistemológicas de diversa procedencia. Así la invocación al término *síncresis*, ya en la primera parte del título, nos precipita a la exigencia de esclarecer el uso de este término, finalidad que introduce la necesidad de aproximarnos a campos de estudio emparentados con la percepción, ámbito primordial en todos los actos significativos culturales. Si la forma de percibir el entorno es multisensorial, esta información final es el resultado de una interpretación realizada por el cerebro a partir de estos datos sensoriales.

El uso del término interpretación es esencial dentro de este discurso, dado que no se trata de la mera organización de datos, sino de una selección que permite la creación de una imago mental en la que cada elemento presente depende de la importancia y funcionalidad que asume en el conjunto. La definición de conceptos como figura y fondo son algunos de los elementos más evidentes de esta selección, ya que, según la situación específica, un mismo entorno puede asumir una función diversa, y el concepto de figura se relativiza en función del interés que adquiere en la percepción de un sujeto. Estos elementos actualizan a través de unos códigos de reconocimiento aquello que el destinatario está dispuesto a ver y determinan la selección de los elementos complejos que se ofrecen a su sensorialidad.

De hecho aquello que hemos percibido no puede ser contemplado como la suma de los datos individuales que cada sentido aporta, sino como un único y nuevo elemento multisensorial, con una cohesión precisa, a través de la cual no se tiene prístina conciencia de cuánta información haya sido aportada por parte de cada uno de los sentidos.

En el caso de un producto audiovisual los sentidos involucrados principalmente (aunque no exclusivamente) son la vista y el oído, pareja sensorial caracterizada por su complementariedad particular. La colaboración sinérgica entre estos dos sentidos permite la generación de una imago perceptiva compleja, cuyo alcance comunicativo adquiere mayor riqueza de la que se obtendría a través

de la participación de un solo sentido; de hecho en la experiencia diaria no hay visión que no se produzca combinada con su sonido correspondiente y viceversa. Este es el motivo por el que desde su nacimiento el producto visual *en movimiento* se ha desarrollado a través de una manifestación audiovisual; el cine mudo, nunca ha sido un cine silencioso (a despecho del erróneo término anglosajón silent-film), ya que desde su nacimiento ha discurrido emparejado con la música, en el comienzo interpretada en vivo y más tarde en formato de grabación, paralelamente al desarrollo tecnológico.

En este sentido los estudios sobre la percepción visual de Rudolf Arnheim (ARNHEIM, 2002), junto a los postulados relativos a la fisiología del aparato visivo proporcionados por Jacques Aumont (AUMONT, 1992), han supuesto una aportación fundamental para la comprensión general de los fenómenos perceptivos visuales. Paralelamente, las aportaciones de F. Alton Everest (EVEREST, 2008) en el campo de la acústica y de la psicoacústica, han constituido la base para la comprensión de los fenómenos relacionados con la comunicación auditiva; la síntesis entre estas valiosas informaciones constituye el cimiento para la descripción y comprensión del conjunto audiovisual y sus peculiares características.

A través de las aportaciones de Jacques Aumont se ha evidenciado cómo el sistema fisiológico que interviene en la percepción visual produce en un primer estadio una información elemental y muy distante de la imagen tal y como se

manifiesta mentalmente, debido a que no existe una correspondencia directa y unívoca entre los puntos retínicos sensibles a la luz y los datos que recibe el córtex cerebral para elaborar posteriormente la imagen. Estos estudios ubican el proceso visual en el cerebro en lugar de en los ojos, testimoniando que los sentidos únicamente tienen función de sensores, en calidad de canales de adquisición de una específica categoría de datos, mientras que la visión es el fruto de una elaboración mucho más compleja que utiliza la información procedente de los ojos únicamente como uno de los elementos que concurren en la formación de la imagen final.

Rudolf Arnheim introduce el concepto de *campo* como proceso perceptivo básico en la organización de los datos que encaminan a una visión compleja, donde a la visión mecánica se superpone otra selectiva que captura principalmente los elementos relevantes. Esta capacidad de filtrar la información evidencia la singularidad de la visión, distinta a un acto mecánico análogo al de una videocámara, y revela un proceso dinámico que varía según la situación y los estímulos recibidos, estímulos que no proceden solo y exclusivamente del sentido visual, sino de todos los sentidos disponibles unidos a la decisiva contribución aportada por la memoria y la interpretación de la imagen, elementos ligados a la cultura y al individuo.

Desde el punto de vista auditivo, F. Alton Everest (EVEREST, 2008) muestra un proceso similar, separando el aparato auditivo fisiológico, sensible a

las ondas sonoras, y el resultado final que proporciona una imago sonora precisa e interpretable. Análogamente al proceso visual, la formación de la imago sonora es un proceso que se realiza a nivel cerebral, posteriormente a la conversión de las ondas mecánicas en impulsos eléctricos y la traslación de estos datos desde el sistema nervioso al cerebro. Es en esta fase en la que se manifiestan capacidades interpretativas como la definición de figura y fondo, un filtro perceptivo que depende del contexto, ya que la figura no es algo absoluto, sino relativo a la situación y a los elementos que discriminaremos como elementos principales de nuestra escucha. No es casualidad que se haya desarrollado en acústica un ámbito ligado a la percepción humana asumiendo el término de psicoacústica. Los elementos psicológicos que entran en función en la percepción sonora son múltiples, a partir de una serie de efectos como la distancia y la posición espacial, que se revelan como el resultado de una interpretación basada en la experiencia y trascendiendo la mecánica determinación del evento.

Michel Chion considera estos procesos en calidad de único proceso central que denomina *audiovisión*, en el cual los aspectos psicoacústicos y visuales (se podría decir *psicovisuales*) concurren en la formación de una única imago audiovisual (CHION 1993). Esta unificación en un solo proceso multisensorial cimienta la necesidad de considerar los lenguajes multisensoriales, entre ellos el audiovisual, como una síntesis natural entre los datos sensoriales y las aportaciones de la memoria y del conocimiento del individuo, a través de la interpretación otorgada por el cerebro.

Si nuestra toma de contacto y la adquisición del conocimiento de lo que nos rodea viene dada a través de los procesos perceptivos, los cuales adquieren complejidad y riqueza cuando son aplicados a contenidos culturales como la producción y comprensión de objetos artísticos heterogéneos como la Videomúsica, dicha percepción, tal y como propone Vilches, *no puede separarse de la comprensión: todo acto de ver implica un querer saber lo que se ve*. Bajo estas premisas hemos estimado pertinente una aproximación a la semiótica como ámbito teórico que tiene como objeto el estudio de la producción de sentido en los actos comunicativos. Nuestra relación cognoscitiva con la realidad está entreverada con el concepto de semejanza, a través del cual se establece una estrecha relación entre lo visual y lo real. La semejanza supone una concordancia entre elementos adquirida a través de la discriminación perceptiva, la cual se lleva a cabo mediante la aplicación de contenidos culturales al mensaje recibido. Esta noción de semejanza, que asocia la percepción a la semiótica, es el que se sitúa en la base del *iconismo*, concepto clave en los estudios de la semiótica aplicada a la imagen que aglutinan los factores relativos a la representación de los objetos y que ayudan a partir de esta perspectiva, a establecer por una parte una relación cognoscitiva a través de la imagen con la realidad y, por la otra, entroncada más claramente con nuestra investigación, un soporte para interpretar y decodificar una realidad artificial compleja como las creaciones artísticas, sus estructuras y procesos significativos. Dado lo amplio del campo teórico de la semiología nos hemos circunscrito al área de la semiótica pragmática, liderada por Hjelmslev, a las aportaciones de Eco y Metz en lo relativo a la aplicación de parámetros

semióticos en campo visual y audiovisual, así como a Cohen y Jakobson para su extensión literaria, más concretamente poética, puesto que estos tres ejes del conocimiento han definido las coordenadas sobre las cuales definir el género videomusical.

8.2 Análisis de las semejanzas y diferencias estructurales entre la videomúsica y otros lenguajes audiovisuales afines: videoarte, videoclip y visualmusic.

La estructura que el lenguaje audiovisual ha adoptado a lo largo del tiempo, se ha verificado en un variado abanico de formas, conexiones e interrelaciones entre sus elementos constituyentes, es decir imagen y sonido. En la actualidad, videoarte, cine, videomúsica, visualmusic o videoclip, no transitan espacios absolutamente diferenciados, sino que comparten procedimientos y atributos idiomáticos, moviéndose frecuentemente en una transterritorialidad. No obstante, si consideramos estas obras mixtas en las que la adscripción a un género u otro resulta impreciso por la acusada amalgama de elementos pertenecientes a un discurso narrativo u otro código creativo, como excepciones artísticas, se pueden apreciar diferencias generales entre estos géneros, sobre todo en lo concerniente a la estructura narrativa, procesos de composición y equilibrio entre los elementos (imagen- sonido) que lo integran.

En el cine, salvo géneros como el cine experimental, cine documental o cine- poesía, se ha privilegiado una lógica narrativa lineal en la que la imagen y sobre todo lo sonoro, en subordinación al elemento visual, se han organizado en función del relato.

Debido a que la absoluta mayoría de estudios y literatura sobre el producto audiovisual se centran en el lenguaje cinematográfico, considerado como el lenguaje audiovisual por antonomasia, se ha utilizado este género como referencia analítica con respecto a los otros géneros antes citados, aplicando para ello parámetros desarrollados por numerosos teóricos, que abarcan desde los proporcionados por Roland Barthes (BARTHES 1967, 1971, 1990, 2001, 2007) a Gilles Deleuze (DELEUZE, 1985, 1987), Lorenzo Vilches (VILCHES, 1984), Andrej Tarkovski, (TARKOVSKI, 2012), Alejandro Román (ROMÁN, 2008), C. S. Peirce (PEIRCE, 2007), y C. Metz (METZ, 2002a, 2002b) entre otros.

Como se indicó en el apartado 4.1.1, el lenguaje cinematográfico presenta una serie de características peculiares decisivas para la comprensión de los mecanismos de la comunicación audiovisual en general. Su característica impronta en calidad de lenguaje estructurado alrededor del concepto y producción de imágenes reales (aun cuando en el proceso se adopten imágenes sintéticas), y organizadas alrededor de una narratividad lineal, claramente emparentada con la literatura, son elementos comúnmente aceptados¹²⁶. Gracias a las aportaciones

¹²⁶ Estas consideraciones se refieren al cine en general, ya sea de autor o comercial, excluyendo

derivadas de teóricos y autores como Serguéi Eisenstein (EISENSTEIN, 2001), Margrethe Bruun Vaage (BRUUN VAAGE 2014), Vicente Sánchez Biosca (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1994, 2001), José Nieto (NIETO, 2003) entre otros, se ha evidenciado el uso simultáneo de tres niveles o capas sonoras: los diálogos, los sonidos ambientales y la música. Con respecto a la música, es indiscutible el particular y decisivo rol atribuido a ésta, como elemento integrador de la banda sonora; más específicamente en el cine la música suele aparecer como elemento no diegético, debido al carácter realista de la realización cinematográfica, estableciendo la diferencia entre lo que pertenece a la misma escena (fruto de las acciones desarrolladas en el plano), y lo que es fruto de un trabajo de post producción.

Esta característica introduce una serie de posibilidades lingüísticas específicas, confiriendo a la música el encargo de determinar (o contribuir a determinar) tensiones y distensiones en el desarrollo del relato, otorgar ritmo a las imágenes, posicionar al espectador con respecto a la escena y a los personajes a través de la identificación íntegra con el punto de vista del personaje (relación simpática, BRUUN VAAGE 2014) o produciendo determinadas emociones *hacia* el personaje, cuando el punto de vista entre ambos no coincide y el espectador se posiciona *fuera* de la escena, permitiendo que sea consciente de elementos del relato que el personaje ignora (relación empática, *ibídem*); en este caso la música puede determinar esta posición emocional del espectador anticipando los

del análisis las experimentaciones más extremas.

acontecimientos (*crescendo* emocional previo al cumplimiento de un acto), revelando el futuro al espectador, mientras en el caso anterior, la música evita cualquier presagio para enfatizar las emociones tras el acto cumplido.

De las tres capas sonoras presentes en el cine, las dos primeras están estrictamente sincronizadas con las imágenes, es decir, se constituyen en la parte sonora de las mismas imágenes, sin elección con respecto a una posible autonomía de los dos ámbitos sonoro y visual. La banda sonora constituida por la música no diegética, al contrario, deviene un elemento de alguna forma independiente, sujeto sin embargo a un estado constante de subordinación con respecto a las imágenes, justificado con el hecho de que la música es un elemento que *sirve a las imágenes* para enfatizar –o a veces crear- determinadas situaciones emocionales o incluso ilusiones ópticas, y coherentemente este rol coloca a la música en un plano de dependencia con respecto a las imágenes (será la música aquella que deberá adaptarse a las necesidades de las imágenes y no al contrario).

El videoarte, es un género extremadamente abierto por lo tanto difícil de delimitar: la estrecha conexión que mantiene el videoarte con el medio técnico del que toma forma, (el vídeo electrónico), lo impulsa en un flujo visual caracterizado por una estructura paradójicamente musical (movimiento/tiempo), aún sin utilizar la música como elemento caracterizador. Generalmente en el videoarte clásico, la música no está presente sino como un mero soporte de la imagen, (salvo casos particulares).

Un examen del panorama de los creadores de este género evidencia que, a pesar de las características singulares de cada autor, la tendencia creativa más extendida suele distinguirse por la adopción de una estructura no narrativa, como ya se ha mencionado, a menudo caracterizada por la ausencia de una interpretación por parte de actores y en consecuencia representativa de escenas virtualmente realistas. Esto comporta que en el ámbito sonoro se desdibuje la distinción entre diegético y no diegético, aunque los elementos sonoros, especialmente musicales, sigan manteniendo la capacidad de generar estados emocionales en el espectador. En este tipo de género el uso simbólico que se hace de las imágenes es abundante y experimental, acorde con una lógica que privilegia la expresividad por encima de la fidelidad argumental, y este empleo de los recursos estilísticos y códigos altamente connotativos encuentra analogía en el plano sonoro¹²⁷, otorgando plena libertad a la experimentación sonora.

En el Videoarte el grado de subordinación entre lo sonoro y lo visual no está predeterminado como en el caso del lenguaje cinematográfico o de la Visualmusic y del Videoclip, ya que oscila según la obra y el autor. Se ha comprobado esta enorme variedad de estilos dentro de un único género. Por un

¹²⁷ Es importante tener en cuenta que cuando hablamos de cine, la mayoría de productos cinematográficos pretenden instalarse en un ámbito comercial del producto, hecho que determina elecciones estilísticas que suelen limitar las experimentaciones por parte de los autores involucrados. Si por un lado ciertos experimentos son aplicados a las imágenes, es raro observar tales atrevimientos en ámbitos sonoros.

lado, a través de las aportaciones teóricas como las de Michel Chion (CHION, 1993), J. R. Pérez Ornia (PÉREZ ORNIA, 1991), Studio Azzurro (STUDIO AZZURRO, 2007), y por el otro lado a través de la audiovisión directa de obras de numerosos autores de videoarte, desde Nam June Paik (PAIK, s.f., 1966-1969, 1973 y PAIK-CUNNINGHAM, 1984) a Zbigniew Ribczynski (RIBCZYNSKI, 1987), Woody y Steina Vasulka (VASULKA, 1978), Toni Ousler (OUSLER, 2011), José Val del Omar (VAL DEL OMAR 1953-1955, 1960, 1961), a Yoko Ono (ONO, 1965) entre otros.

La definición de aspectos característicos del lenguaje cinematográfico y del Videoarte ha constituido el soporte para interpretar el género definido como Visualmusic. Éste nace en las primeras décadas del siglo XX como Cine experimental dirigido a la visualización de música a través de imágenes abstractas, heredando del Cine, en particular del cine de animación, las técnicas de montaje y sincronización. Podemos considerar que la Visualmusic constituye en parte un precedente del Videoarte, en lo referente a la introducción de elementos simbólicos (Bute, 1936) y un uso casi exclusivo de material abstracto¹²⁸.

En la Visualmusic la música detenta un rol preferente, si observamos que gran parte de estas obras suelen componerse a partir de una música pre-existente, autónoma e independiente de las imágenes, verificando así un concepto del mismo que se manifiesta bajo la forma de una visualización *a posteriori* de la música.

¹²⁸ Un estilo que volveremos a encontrar en cierta Videomúsica (véase apartado 5.2.2)

Una situación muy similar es la que podemos observar en lo que identificamos como el segundo período de la Visualmusic, caracterizado por el empleo copioso de tecnologías informáticas digitales¹²⁹. No obstante la innovación que supone la posibilidad de generar y manipular imágenes en tiempo real, la relación de subordinación de lo visual con respecto a lo sonoro, parece haberse mantenido inalterada. Es necesario señalar que la fácil generación de ambientes audiovisuales automáticos ha favorecido la inclusión de este género en el ámbito comercial, introduciendo la Visualmusic en discotecas, bares y otros ambientes no estrictamente artísticos, como *generador de ambientes audiovisuales*, además de entrar a formar parte de aplicaciones comerciales de reproducción de música como iTunes y Windows Media Player¹³⁰, constituyendo la parte visual de tales software.

La visualmusic se propone, por tanto, como una forma de cine experimental, que en la actualidad se ha consolidado principalmente como arte informático, manifestando una particular atención a las formas autogeneradas, en las que el aspecto visual, frecuentemente abstracto, se crea a partir de parámetros

¹²⁹ Aunque inauguradas en los 70 de siglo XX por las obras de John Whitney, realizadas a través de su sistema de generación de imágenes totalmente analógico, esta nueva generación de Visualmusic se desarrolla sobre todo en los 80 y 90, con la tecnología digital.

¹³⁰ Apple iTunes [<https://www.apple.com/es/itunes/>] y Windows Media Player [<https://www.microsoft.com/es-es/download/windows-media-player-details.aspx>], son los reproductores

musicales (ritmo, frecuencias), atendiendo principalmente al gesto formal, y desproveyendo estas imágenes de la potencia iconológica que podrían desarrollar.

Por otra parte, el videoclip arrastra su origen como producto comercial dirigido a la promoción musical y su desarrollo en ámbito televisivo bajo el sello del estilo publicitario. A pesar del gran desarrollo técnico de postproducción que hoy en día caracteriza este género, excluyendo algunos experimentos que de hecho no son totalmente adscribibles al género, el videoclip mantiene inalterada la subordinación de lo visual a lo auditivo, con una constante presencia de narratividad general, en contraste con el montaje no-narrativo adoptado, debido a la presencia de un texto al cual el videoclip generalmente tiende a hacer referencia.

En síntesis, se puede colegir de lo anterior que, aunque todos estos géneros comparten elementos en su estructura idiomática, presentan un equilibrio desigual en la relación generada entre ambos. Así podemos observar cómo en el cine la música y el resto de los sonidos son construidos como apoyo de la imagen, (*música para la imagen*), mientras que este peso se ve revertido en el videoclip, en el cual la imagen aun siendo de gran sofisticación estética y técnica, se organiza para subrayar las bondades y la promoción de la música preexistente (*imagen para la música*). El videoarte expone una atención máxima a la composición visual, a la cual suele acompañar una música que en algunas ocasiones subraya algún contenido, pero cuya presencia suele ser arbitraria y

desconectada de la imagen, y la visualmusic que, hoy en día, en contraste con sus orígenes, propone un discurso visual en el que las imágenes se construyen a partir de una música dada y se concretan en una propuesta más de carácter tecnológico que en artístico-creativo.

En este espacio intersecado por todos estos géneros se ubica la videomúsica. Emparentada y peculiar en su singularidad, detenta ciertas características muy afines con algunos de sus semejantes y características particulares que la han convertido en objeto específico de estudio por nuestra parte. Del Videoarte hereda elementos estilísticos visuales, que se organizan en un discurso en el que abunda el uso indiferenciado de imágenes sintéticas y reales, abstractas y concretas, con una tendencia acusada al empleo de imágenes de forma simbólica, con fuertes y copiosas cadenas de connotaciones. En la Videomúsica asistimos con frecuencia a la inclusión de material de diferente proveniencia, en ocasiones aplicando la técnica del *ready made*, con particular atención hacia el material proporcionado por internet, en otras entremezclando sin límites material, sobre todo de ámbito visual, a través de superposiciones, incrustados, transparencias o parcelización de la imagen, organizado todo ello a través de una libre estructuración gráfica de la imagen dentro del marco impuesto por los estándares de codificación vídeo. En la Videomúsica la estructuración temporal se desarrolla a través de un modelo secuencial no narrativo, marcando de este modo su distancia conceptual y compositiva con el lenguaje cinematográfico. Por otro lado la Videomúsica comparte la importancia de una banda sonora

musical con la que tiene una relación prácticamente inquebrantable, elemento que puede aparentemente vincularla con la Visualmusic y/o el Videoclip. Sin embargo, mientras estos dos géneros suelen caracterizarse por la creación de una banda visual con posterioridad a la banda sonoro-musical, limitándose de esta manera a garantizar la sincronidad y a veces cierta relación narrativa, en la Videomúsica se asiste a un fenómeno que podemos describir como el nacimiento simultáneo de lo sonoro y de lo visual.

Desde un punto de vista compositivo, la Videomúsica se manifiesta como una composición musical extendida a las imágenes, casi como si fueran una extensión directa del material sonoro y se generaran bajo el dominio de las reglas compositivas musicales. Este fenómeno adquiere razón por el hecho de que en la Videomúsica el empleo de música electrónica y electroacústica es una costumbre difundida; las reglas musicales específicas (aunque no exclusivas) de la electroacústica, identificables por la necesidad de crear los timbres y las texturas utilizados en la composición, su gestión en el tiempo y en el espacio, la estructuración de gestos musicales, de forma, de ritmo, etc., permiten un fácil y directo paralelismo con análogos parámetros visuales.

A este paralelismo metodológico podemos añadir la influencia de la analogía tecnológica que se utiliza a la hora de edificar materialmente la obra, ya que los dispositivos electrónicos y aplicaciones usados para la generación y tratamiento del audio y del vídeo son los mismos, generando aquel “nacer de un

mismo gesto” que el teórico y artista de Videomúsica Jean Piché (Piché s.f.) considera el elemento idiosincrásico de este género.

Analogía y paralelismo facilitan la generación de un equilibrio paritario entre lo sonoro y lo visual, eliminando de hecho la clásica subordinación de un elemento al otro presente en los otros géneros descritos y diferenciando la Videomúsica dentro del vasto dominio audiovisual como un paradigma de cohesión formal y conceptual.

8.3 Delimitación de un espacio propio de la videomúsica como género singular dentro del panorama audiovisual actual

Todo análisis de un proceso comunicativo implica la comprensión de los factores que operan en su producción e intelección. La observación de este procedimiento se acusa todavía más, en tanto el objeto de estudio pertenece al ámbito artístico, y en el caso específico de esta investigación, el acotamiento de un género artístico cuyos límites son difusos y poco abordados por parte de estudios y/o crítica artística, conlleva una serie de interrogantes en torno a las líneas sustantivas que demarcan el dominio de esta manifestación artística, a la que denominamos Videomúsica, que la enmarcan en el espacio creativo audiovisual en el que numerosas producciones han surgido y de las cuales se independiza en virtud de sus peculiares características lingüísticas.

La problemática definición del género videomusical se inicia con la complejidad que ofrece el texto audiovisual construido sobre una heterogeneidad de la sustancia expresiva: un texto formado por una entidad visual y una sonora que constituyen el nivel formal o expresivo. El múltiple material expresivo es aglutinado en una única capa o *sonoimagen* en virtud de su unidad en cuanto a la generación, manipulación y tratamiento metodológico de las dos materias (imagen y sonido) que forman el signo audiovisual. La adopción de música electroacústica con imágenes electrónicas, implica la creación de ambas en un mismo laboratorio, ofreciendo la expectativa de una maleabilidad y afinidad de los materiales en un gesto creativo común. La unión de esta metodología compartida y la existencia de una diferencia específica en el procedimiento compositivo aplicado tanto a la música como a la imagen, da lugar a un equilibrio y paridad total entre los dos componentes formales, erradicando la subordinación que en otros géneros vecinos se observa, y aportando una unificación en la capacidad representacional de ambos elementos ensamblados. La indisoluble asociación signica que se produce entre los dos componentes da lugar a un signo complejo, que es una de las características más sustanciales del género videomusical, cuya unidad va más allá de la pura multiplicación de elementos separados o la suma de objetos independientes, proporcionando un espacio formal de total coherencia, y "forjando esa soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual" que Chion denominó *síncresis* (CHION, 1993).

Las materias expresivas de la imagen del texto audiovisual, como pueden ser la espacialidad y el color, son usadas de manera diversa dependiendo del género. Ya hemos comprobado, a través del estudio de campo realizado mediante la convocatoria y realización de *Synchresis*, la diferencia de uso de estas sustancias expresivas según autores y según géneros. De este modo, se ha verificado que aquellos que organizan la estructura formal de la expresión siguiendo una estructura narrativa se sirven de una disposición y formalización de estos valores expresivos según una gramática secuencial que prioriza la fidelidad a un guión preestablecido. Así, la espacialidad, el color y el sonido (sustancias) se organizan en torno a un andamiaje sintáctico-semántico supeditado al concepto o tema previo a la composición. Este corpus ideológico será el elemento que determinará la estructura tanto sintagmática como paradigmática, subordinando el uso de las materias expresivas a las funciones narrativo descriptivas de la obra, mientras que en el caso de ciertas visualmusic, ciertos videoartes y videoclips que no se construyen en base a esta lógica narrativa, pueden llegar a emplear el color, el contraste y otras magnitudes visuales y elementos del espectro sonoro como un valor significativo en sí, liberando la sustancia expresiva de su dependencia a un montaje descriptivo y subordinado a la fidelidad al argumento, dotándolos de esta manera de entidad propia con significación autónoma.

Así podemos observar cómo los claroscuros, los cromatismos, los contrastes y otros elementos de la imagen, en lo relativo al primer estadio del discurso en su materia expresiva; las diferentes perspectivas, las distintas escalas

de las figuras visuales en el caso de su actualización sintáctica en el plano formal; las densidades, las texturas y los timbres en el plano sonoro, formalizan unas isotopías que son susceptibles de producir rastros o marcas en el nivel sintáctico, creando un discurso audiovisual que adquiere una coherencia singular, emancipada de las reglas narrativas, solicitando por parte del destinatario una competencia particular para realizar una lectura e interpretación del texto audiovisual adecuada.

Estos usos de la sustancia expresiva visual y sonora que adjudican a los niveles plásticos y tímbricos pre significativos una total visibilidad tanto a nivel formal como conceptual, muestran la posibilidad de elaborar un discurso audiovisual que desde la misma raíz se articula buscando una coherencia textual propia, libre del dictado cinematográfico, en el cual se subvierta la determinación de los valores argumentales y guionísticos, predisponiendo la búsqueda de estructuras en disposición de elaborar un discurso rizomático en el que los elementos, comprometiendo la jerarquía gramatical de la secuencia, son susceptibles de organizarse en nuevos sistemas de cohesión espacio temporal, con una fuerte congruencia y equivalencia de sus elementos formales y conceptuales, permitiendo una potencial poetización del discurso.

La sustancia mixta de la expresión adquiere forma en la estructura sintagmática, que en el caso de la Videomúsica obtiene unidad y coherencia textual a través de la secuencia que articula los fragmentos audiovisuales

mediante la técnica del montaje. El montaje nos proporciona la herramienta principal para unir las imágenes. Si veíamos que la coherencia de la secuencia es una prioridad en todos los textos audiovisuales que heredan la fidelidad a la narración que inició en su día el lenguaje cinematográfico; por otro lado se ha constatado cómo la posibilidad de generar un texto con un nuevo tipo de coherencia viene dada a través de elementos que permitan una organización formal de la *sonoimagen* liberada de la narratividad. Así el montaje en la Videomúsica podrá adquirir una nueva función. Si tradicionalmente la función del montaje ha sido la de articular los planos para proporcionar veracidad al discurso, el modo en el que es empleado por la Videomúsica amplía la función secuencial del montaje a una operación capaz por sí misma de devenir un proceso más para engendrar significado, convirtiendo al montaje en una figura retórica más del discurso.

Esto no implica que no sea posible encontrar en la videomúsica metodologías propias del lenguaje cinematográfico, tales como la composición de un encuadre donde los elementos que lo componen varían en el tiempo, sus movimientos dentro del campo visual, su determinación como figura y fondo a través del enfoque (exaltación de elementos y ofuscamiento de otros) o de la perspectiva (disposición espacial), y de la iluminación¹³¹, así como la

¹³¹ Un ejemplo extraordinario lo representan las imágenes denominadas “pantalla táctil” o imágenes tridimensionales en las obras de José Val del Omar, construidas a través de un juego de luces estroboscópicas y en movimiento que otorgan tridimensionalidad a las estatuas y

composición (y significación) de la imagen contenida en el plano a través del movimiento del encuadre (movimientos de cámara, sean estos de cámaras reales o virtuales), como el travelling, cámara a mano, steadycam, etc.

Sin embargo la Videomúsica utiliza también recursos expresivos que proceden de otros ámbitos, como el del Videoarte. Gracias al uso de la imagen electrónica, y en particular con la imagen electrónica digital, se verifica posible la aplicación de superposiciones de imágenes a través de metodologías diferentes, como el método de chromakey, que permite incrustaciones de una imagen dentro de otra a través de la conversión en transparencia de determinadas gamas cromáticas, o la aplicación de operadores matemáticos (blending mode) que permiten relacionar diferentes imágenes entre sí a través de sencillas aplicaciones de funciones matemáticas a valores relativos al color, luminosidad, saturación etc.

La aplicación de filtros de naturaleza diversa, permiten modificar la apariencia cromática, la luminosidad, la textura, distorsionar la forma, la perspectiva, multiplicar o recortar la imagen, crear caleidoscópicas simetrías, procesados morfológicos (morphing), obteniendo un material nuevo, dúctil, adaptado a encarnar la idea que se pretende representar.

Estas posibilidades de rodaje y de post-producción, permiten repensar el concepto mismo de secuencialidad del producto audiovisual, que a través de estos

objetos filmados.

procedimientos de producción trasciende una secuencialidad sustancialmente diacrónica típica del lenguaje cinematográfico, creando aperturas a una *secuencialidad de la simultaneidad*, un montaje sincrónico donde temporalidad y espacialidad pueden devenir un único elemento. La aplicación de un plano general multipantalla, o compuesto por un collage de diferentes elementos que no están sujetos forzosamente a las relaciones espaciales y perspectivas de la imagen realística cinematográfica, permite introducir un concepto de desarrollo temporal que fundamentalmente es adscribible al ámbito de la pintura, dominio en el que es frecuente la representación de secuencias de eventos temporales dentro de una única imagen¹³².

La mezcla que se obtiene a través de las incrustaciones de imágenes y otras técnicas asociadas a un montaje fluido multicapa, han permitido efectuar un salto en la concepción secuencial del discurso a una espacial. Por otra parte, la combinación del diacronismo temporal con la representación simultánea de la temporalidad (montaje multicapa) a través del empleo de los programas de edición, equipara los ejes visuales a los musicales en virtud de la posibilidad que supone esta combinación de la sucesión temporal adoptada por el montaje tradicional, con la superposición de estratos o capas visuales. La aplicación de este recurso subraya una equivalencia con la composición musical que es

² Como es el caso de ciertas representaciones del *via crucis* o del nacimiento de Cristo, en las que momentos diferentes cronológicamente, se representan simultáneamente, dejando al proceso visual la representación de una secuencia temporal.

distribuida en el eje horizontal o temporal (melodía) y en otro vertical o espacial (armonía); una nueva frontera estética en la que el tiempo se manifiesta a través de la simultaneidad, al modo de la pintura, en una ruptura total con la sintagmática clásica de la narración.

Por último, este procedimiento por el que sonido e imagen son compuestos a partir de cero, de sus magnitudes más primordiales, nos proporciona el gesto único compositivo por el que la *síncresis* cobra forma y los dos elementos (sonido e imagen) adquieren un significado de gran cohesión e intensificación de su potencia significativa.

Todas éstas posibilidades introducen una innovación en la construcción de sentido en la obra, permitiendo un discurso no-narrativo, inaugurando la posibilidad obtenida por la Videomúsica de romper con la lógica audiovisual construida sobre una estructura de los elementos según un encadenamiento lineal, que la aproximarían a un paralelo literario prosístico (del cual surgen los géneros audiovisuales narrativos), para dar relevancia y construirse sobre códigos no narrativos, semejantes a la poesía.

8.4 Formalización de un espacio de encuentro entre la videomúsica y la poesía desde el análisis de analogías estructurales y expresivas.

Son numerosas las características anteriormente citadas para otorgar a la Videomúsica un espacio como género autónomo en el amplio mundo del lenguaje audiovisual, sin embargo, las singularidades de la Videomúsica no se agotan en la enumeración de estas líneas estructurales. Hay un aspecto lingüístico que en esta investigación se ha querido poner de relieve y que propone otro ámbito de analogía, aquel que vincula el dominio videomusical y el marco poético.

La función poética es una de las funciones del lenguaje cuyo factor predominante en el proceso comunicativo es el propio mensaje. Esta prevalencia del mensaje por el mensaje (JAKOBSON, 1981) da lugar a una cohesión intensa entre los dos ejes sobre los que el mensaje se cimienta, el sintagmático y el paradigmático, que en palabras de Jakobson da lugar a una “proyección del principio de equivalencia del eje de la selección al eje de combinación” (Ibídem).

Asimismo, el principio de la ambigüedad es un efecto que atraviesa al mensaje poético. A partir del uso de recursos estilísticos en el plano expresivo como el ritmo, el metro, la rima y el uso de figuras en el nivel fonético tales como la aliteración, las paronomasias y otras que ya se citaron, junto con el predominio

de la polisemia, el simbolismo de las figuras retóricas como la metáfora, la metonimia y otras articuladas en el plano del contenido aportan, todos los aspectos que se combinan en el mensaje poético son factores lingüísticos que el poeta conjuga en un mensaje que intencionalmente suscita una atmósfera ambigua y una desviación de la norma gramatical, oscureciendo la función referencial primigenia del lenguaje, para construir una nueva narrativa que deliberadamente transgrede los códigos normativos, para provocar una apertura que solo es posible a través de este acto violento de la lengua. De ahí la gran cohesión del mensaje poético y la imposibilidad de aplicar una sustitución o traducción de alguno de sus elementos, porque este acto daría lugar a una pérdida total de la coherencia y del significado pleno del texto.

Si partimos de la oposición existente entre prosa y poesía, los antagonismos existentes entre ambas son numerosos. La evidente obediencia de la prosa a una estructura narrativa y descriptiva organiza el discurso partiendo de una motivación externa al mismo texto prosístico, (será la idea o concepto el elemento desencadenante que generará la forma adoptada), en contraste con la poesía cuyo contenido es solo una consecuencia y semejanza de la estructura formal que el mensaje adopta. Este mismo patrón se refleja en los textos audiovisuales que están determinados por una idea inicial (ya sea un guión, letra de canción u otro motivo externo a la misma composición) que por lo tanto desarrollarán su coherencia a través de una secuencia espacio temporal lógica, en oposición a aquellos otros textos audiovisuales como la Videomúsica, en los que

el grado de desviación de una secuencialidad o narrativa descriptiva da lugar a una organización que puede asumir la forma de sucesión, de eventos desencadenados y desvinculados de la secuencia. La fragmentación de la linealidad espacio-temporal estructura la forma y otorga el sentido. Un sentido en el plano conceptual que es puro reflejo de la fragmentación acaecida en la forma, tal y como sucede en el principio de equivalencia de los dos ejes de la poesía.

Si en la poesía el orden gramatical es subvertido a partir de la misma sustancia fonética, lo mismo sucede en la Videomúsica, a través de sus dos componentes expresivos simultáneamente. Siendo actualizados en el ámbito visual a través de una manipulación de los elementos presignificativos como el color, y la espacialidad, entre otros, y en el ámbito sonoro, a nivel de los elementos más primarios como el espectro, que determinará los timbres sonoros. Abundando en los paralelismos, observamos cómo los recursos adoptados por la poesía en su estructura formal tales como encabalgamientos, rima, metro, están dispuestos para mediar una ruptura u obstáculo normativo que suscite un significado polisémico. De nuevo esta ruptura en el nivel formal espejada en el conceptual encontrará su paralelismo en la Videomúsica, que adoptará una estructura en la que los eventos se disponen en una sintaxis a través de recursos variados como la organización simultánea a través de multipantallas, la fragmentación del marco de representación y tantos otros que están en disposición de provocar un extrañamiento en el plano formal que dará lugar a una corriente de significado equivalente en el plano conceptual.

En la Videomúsica, la aparición y disposición en el plano formal de los eventos/objetos/actantes se construye a través de magnitudes diversas como la escala, actualizada en oposiciones de lejanía/cercanía o proximidad/distancia, induciendo un trasvase de significado en el plano del contenido, mediante la introducción de la figura del énfasis (que en este caso aparecería en calidad de figura retórica audiovisual) que la imagen alterada con estos cambios de escala o de plano puede adquirir. Sirviéndonos de la magnitud propuesta como caso específico, estas maniobras expresivas podrían suscitar conceptos de proximidad, de peligrosidad o de protección dependiendo de la competencia lectora del destinatario, cadenas de connotaciones y funciones semióticas que variarían ostensiblemente dependiendo de los contenidos culturales del oyente y que, por tanto, en base a la ambigüedad y polisemia que contienen estas *sonoimágenes*, producirán nuevos códigos de lectura tal y como sucede con el mensaje literario, en concreto el poético.

La poesía se distingue de cualquier otro género literario por la desviación de la norma gramatical, para lo cual cada una de las figuras usadas, ya sean en el plano fónico como en el sintagmático o el paradigmático, se disponen a crear una descompostura del código del lenguaje, una ruptura que lo que pretende es generar una nueva lógica y coherencia del mensaje poético. Mientras la prosa trata de conservar en la medida de lo posible una consonancia entre sonido y sentido, la poesía adquiere su idiosincrasia a través del vínculo que genera entre sonido y significado, por el que todas las figuras como rima, encabalgamientos u otras

retóricas, dispuestas ya en el plano fonético como en el semántico, actúan como auténticos canales simbólicos, provocando un extrañamiento en la lógica lingüística que esconde una gran cohesión significativa en un nuevo orden por descodificar. Una ruptura de la solidaridad sintáctica de las palabras, cuyo objetivo es la creación de un ulterior sentido producido por la violencia lingüística. Un incremento del significado.

Asimismo, a nivel semántico es palmaria la crisis que, de la norma del código, supone el lenguaje poético. En este nivel la figura prevalente y que prácticamente ha definido la poesía es la metáfora. Podemos decir que todo el texto poético está metaforizado. Todo aquello que ocurre a todos los niveles está destinado a provocar un cambio de significación, de sentido. Las figuras retóricas se disponen bajo el auspicio de la polivalencia, signo que regirá de la misma manera la disposición de las *sonoimágenes* en el plano formal de la Videomúsica, una estructura y sintaxis destinada a lograr un giro insólito del sentido y una fértil ambigüedad.

La Videomúsica, a través del empleo de un procedimiento compositivo unificado que permite usos particulares en la creación del discurso audiovisual, se ubica en la condición de romper una sintaxis marcada por la norma narrativa o secuencial.

Los textos audiovisuales enraizados en una lógica narrativa, discursiva que enlaza idea o concepto uno tras otro, o por otra parte aquellos que no pretenden la organización compleja de su discurso, (visualmusic), emplean las categorías y posibilidades compositivas para clarificar y guardar fidelidad a un discurso o idea propia. Su motivación es la elucidación del mensaje, mientras aquellos como la Videomúsica, usan deliberadamente sus elementos compositivos para oscurecer, buscando la ruptura, la prolijidad en la lectura del texto, la multiplicidad de los códigos. Podemos identificar una común intención entre Videomúsica y poesía de agramaticalismo. Al igual que en la poesía ocurre con las palabras, la identidad y la nitidez de la representación icónico-musical tiende a perder sus fronteras y sus perfiles, haciéndolos indistinguibles.

Esta búsqueda de una representación dotada de gran significatividad, se verifica por la ruptura con la gramática secuencial que forjaría el código lingüístico audiovisual normativo (si se permite denominarlo así) y por la intensa corriente de significado que supone la *síncresis* entre los dos elementos del texto audiovisual, el icónico y el musical unidos en indisoluble signo representativo.

Mutaciones de la lengua, usos ambiguos de los signos, iconicidad y música que vehiculan la proliferación de los códigos. Metamorfosis mental.

8.5 Vinculación de los factores epistémicos abordados con la experiencia creativa para delimitar una ontología de la videomúsica

En la base de todo fenómeno cultural intervienen una multiplicidad de elementos que se integran para constituirlo y ser acogido por un receptor como tal. La primera operación activada es la de la percepción del objeto cultural, acción que a pesar de su espontaneidad reviste procesos complejos en los que intervienen la participación de los órganos solicitados a través de elaboradísimas acciones relativas a la selección, discriminación o asociación de elementos percibidos, la cual da lugar a componentes en una etapa inicial en la cual permanecen todavía inconexos, que adquirirán como se ha estudiado, un determinado sentido solamente mediante la reelaboración e interpretación que los procesos cerebrales realizarán a partir de estos datos empíricos. Hemos estimado que, para nuestro propósito de delimitar una ontología de la Videomúsica, era necesaria una aproximación a las bases que constituyen la percepción, indispensable en los procesos compositivos e interpretativos del texto artístico audiovisual para hacer conscientes las operaciones que rigen la creación de la Videomúsica y su interpretación como tal.

Nos hemos preguntado acerca de la naturaleza del objeto percibido, la Videomúsica (o cualquier producto artístico audiovisual), descubriendo que para

dar respuesta a este interrogante era necesario hacer inteligible el proceso cultural representado. La verificación de que toda operación perceptiva está indisolublemente unida a su interpretación para dotarla de sentido, así como las claves para descifrar y traer a la luz esta comprensión en una comunidad cultural, nos ha impelido a realizar una revisión de los procesos semiológicos que construyen el significado e intelección de la constitución de la Videomúsica. La comprensión de los elementos y funciones desempeñadas por éstos en los procesos perceptivos, nos ha permitido aportar coherencia al texto videomusical realizado para esta tesis, y ha arrojado luz en la interpretación de la Videomúsica, tanto a nivel compositivo (la propia creación), como crítico (la descodificación adecuada de materiales artísticos audiovisuales analizados) en calidad de comisaria de la convocatoria *Synchresis* llevada a cabo durante varios años.

De gran relevancia para este trabajo ha sido la creación de esta convocatoria que ha permitido disponer de material audiovisual realizado en la actualidad por todo el panorama internacional artístico relativo a este género, para configurar líneas comunes de trabajo y delimitar con más precisión cuales son las características inherentes al género que pretendemos definir. Las aportaciones pragmáticas y concretas vistas a la luz del binomio inseparable percepción/interpretación, han contribuido notablemente a distinguir las líneas constitutivas de la Videomúsica y discernirlas de aquellas que cruzan un espacio común audiovisual pero de las cuales la Videomúsica exhibe unas particularidades ontológicas.

En este itinerario por descubrir las líneas esenciales de la Videomúsica, las conclusiones aportadas por los procesos perceptivos e interpretativos junto con su verificación en el análisis de las producciones actuales nos ha conducido a observar rasgos compartidos y de difícil discernimiento con otras expresiones audiovisuales muy próximas, y a interrogarnos acerca de la causa de la cohesión particular que se da entre sus dos componentes expresivos (imagen y sonido), la cual se ve desequilibrada de alguna manera en los géneros vecinos. Hemos comprobado el modo en el que los elementos audiovisuales se disponen en la estructura videomusical, pervirtiendo una subordinación a la secuencialidad y a la narratividad que otros géneros antecesores o contemporáneos observan. El signo audiovisual se ha desarrollado a todos los niveles, el de la sustancia visual (a través del color, de la luminosidad y de la especialidad), y el musical (mediante la generación y manipulación del sonido desde su espectro constitutivo), el ámbito del montaje de estas sustancias, es decir, su disposición sintagmática en el plano formal, usando técnicas de montaje fluido y /o multicapa (permitiendo la metaforización de la sucesión encadenada de los eventos en un marco simultáneo de multitemporalidad), en una línea conceptual y compositiva pensada para generar un texto con una representación y significación peculiar, en la que resalta la unión sincrética, hasta devenir un solo signo de sus componentes formales. El índice de cohesión entre sus elementos y su intencional significatividad nos ha impulsado a definir la Videomúsica como una poesía audiovisual, y a trazar líneas comunes entre estas disciplinas para clausurar el caleidoscopio teórico que hemos construido en el examen de este género audiovisual. Si como dice Vilches, *todo*

texto visual está constituido por un sistema de la expresión y por un sistema del contenido, y ambos son inseparables, siendo este un concepto extrapolable a la Videomúsica y también a la poesía, a través de la composición de la Videomúsica realizada específicamente para esta investigación se han comprobado el modo en el que estas semejanzas se articulan.

La gran cohesión y equivalencia que en la poesía se da entre el plano formal y el del contenido, encuentra paralelismo en la Videomúsica a través de la construcción de un signo (*sonoimagen*) sincrético, de gran poder representativo. Asimismo, la disposición formal que este *metasigno* adquiere en su organización sintagmática, no privilegia la narratividad, ni la fidelidad a un propósito argumental, sino una estructura que fragmenta la lógica sucesión espacio-temporal, proponiendo una nueva coherencia obtenida a través de la violencia aplicada a la norma gramatical por medio de: recursos de montaje (disposición y articulación de los enunciados audiovisuales en la sintagmática), manipulación de sustancias expresivas (magnitudes de la imagen y el sonido), y empleo en el plano del contenido de figuras retóricas. Así, entre otras, la elipsis, utilizada como figura retórica en el ámbito visual, supone la supresión de ciertos elementos visuales necesarios para la comprensión racional del discurso que al ser eliminados potencian una competencia interpretativa inusual de la congruencia visual quebrada; que a nivel sonoro se manifiestan como supresión de datos que interfieren en la completitud del mensaje musical, ofuscando e invirtiendo su significado. La anáfora manifestada como recurrencias de ciertas figuras visuales

o musicales que adquieren una suerte de énfasis temático. La metáfora que consiste en la sustitución de figuras o elementos visuales allí donde el sentido común o significado denotado tendría ciertas expectativas, que se ven traicionadas por la irrupción de elementos visuales que actúan como sinónimos desde, sin embargo, una connotación extraña y lejana a su denotación primera. El uso y aplicación de estas figuras retóricas a nivel visual y sonoro generan por una parte una desviación de la norma al igual que sucede con la poesía, y por otra un reflejo de lo acaecido en el plano formal al del contenido, a través de un uso deliberadamente forzado de la gramática que le es propia a cada disciplina (sea la poesía como la Videomúsica). El resultado de esta metodología compositiva genera en el texto poético y el audiovisual una ambigüedad deliberada del código lingüístico y videomusical, para dar un nuevo giro interpretativo, demandando nuevos códigos exegéticos por parte del espectador, a la luz del extrañamiento que esta ruptura de la lógica narrativa suscita y la polisemia y riqueza conceptual que están en disposición de generar.

La creación videomusical realizada para esta tesis performativa ha supuesto un acto compositivo consciente de los aspectos desarrollados en la investigación, y una actualización práctica de los aspectos perceptivos, estructurales y semánticos que hemos observado a través del marco teórico y del análisis de campo llevado a cabo mediante la observación crítica del material que Synchronesis y otras búsquedas realizadas han aportado. Si por una parte la obra performativa nos ha permitido verificar las líneas fundamentales teóricas trazadas

pragmáticamente, el hecho de realizar una creación que pertenece al ámbito artístico y estético nos hace conscientes de las limitaciones que este aspecto supone en una reducción y mesurabilidad precisa de la proyección que semántica y estéticamente produce el código adoptado. Si bien la aproximación semiótica ha hecho posible cierto grado de discriminación del nivel físico y sensorial, así como de las relaciones entre los elementos formales de las figuras y texturas visuales, o las variaciones en cuanto a frecuencias, alturas y texturas musicales, el hecho estético en el que se circunscribe la creación artística dificulta una taxonomía eficaz que delimite con exactitud la pluralidad de modos representativos que un mensaje poético o una poesía audiovisual, como hemos referido la videomúsica, suscitan, y la complejidad de llevar a cabo una gramática icónica o audiovisual, dada la inagotable variedad de los mismos; proponiendo un espacio abierto a futuras investigaciones que podrían abundar en el ámbito de la semiótica aplicada al discurso audiovisual para profundizar más en la obtención del sentido que la creación videomusical produce en calidad de fenómeno cultural y estético, y la comprensión de los mecanismos que facultan el flujo o tránsito del significado; o más específicamente dirigir el estudio a una aproximación a la teoría de los códigos, para abordar con mayor exhaustividad el modo en que éstos actualizan una cierta correspondencia entre los significantes visual y sonoro y la corriente de significado producida.

9. ANEXO I

PROGRAMAS DE *SYNCHRESIS* (2011-2016)

Synchresis Program 1

XVIII Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Club Diario Levante, Valencia, desde el 16, 17, 18, 19/11/2011

Synchresis Program 2

XIX Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Club Diario Levante, Valencia, desde el 16/11/2012

Synchresis Program 3

XX Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Club Diario Levante, Valencia, 15/11/2013

Synchresis Program 4

XX Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Real Conservatorio Superior de Música “Victoria Eugenia” de Granada, Granada,

28/11/2013

Synchresis Program 5

XX Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Gran Canarias, 13/11/2013

Synchresis Program 6

XX Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Tenerife, 26/11/2013

Synchresis Program 7

XXI Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Gran Canarias, 27/11/2014

Synchresis Program 8

XXI Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música “J. Rodrigo” de Valencia, Valencia,
12/11/2014

Synchresis Program 9

XXI Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Real Conservatorio Superior de Música “Victoria Eugenia” de Granada, Granada,
18/12/2014

Synchresis Program 10

*XXII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”*¹³³

Auditorio “Alfons Roig”, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, UPV

Universidad Politécnica de Valencia, Valencia

19/11/2015

Synchresis Program 11

XXII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Real Conservatorio Superior de Música “Victoria Eugenia” de Granada, Granada,

24/11/2015

Synchresis Program 12

XXII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Real Conservatorio Superior de Música “Victoria Eugenia” de Granada, Granada,

24/11/2015

¹³³ A partir del año 2015, el Festival cambia nombre, incluyendo la palabra “arte sonoro”.

Synchresis Program 13

XXII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Gran Canarias, 25/11/2015

Synchresis Program 14

XXII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Tenerife, 26/11/2015

Synchresis Program 15

XXII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

MediaLab Prado, Madrid, 27/11/2015

Synchresis Program 16

Concerts Phonos 2012 / 2016

Auditori Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 14/01/2016

Synchresis Program 17

10 Años CMMAS

Auditorium CMMAS, Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras,
Morelia, Mexico, 06/05/2016

Synchresis Program 18

XXIII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Auditorio “Alfons Roig”, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, UPV

Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 17/11/2016

Synchresis Program 19

XXIII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Real Conservatorio Superior de Música “Victoria Eugenia” de Granada, Granada,

23/11/2016

Synchresis Program 20

XXIII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Real Conservatorio Superior de Música “Victoria Eugenia” de Granada, Granada,

24/11/2016

Synchresis Program 21

XXIII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Málaga, Málaga, 25/11/2016

Synchresis Program 22

XXIII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Tenerife, 22/11/2016

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Gran Canarias, 30/11/2016

Synchresis Program 23

XXIII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Tenerife, 22/11/2016

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Gran Canarias, 30/11/2016

Synchresis Program 24 – Especial Artistas Canarios

XXIII Festival Internacional de Arte Sonoro y Música Electroacústica “Punto de Encuentro”

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Tenerife, 23/11/2016

Conservatorio Superior de Música de Canarias, Gran Canarias, 7/12/2016

10. ANEXO II

OBRAS DE AUTORES SELECCIONADOS EN *SYNCHRESIS* (2011 – 2016)

‘ÂPHÂR

João Pedro Oliveira / música, imágenes

Brazil 2015 (dur. 12:00)

(...MEMORIA, MANO)

Roberto Di Filippo / música / guión / dirección

Vinz Beschi / rodaje / edición vídeo

Italia 2011 (dur. 6:51)

ABRAXAS M

Nuria Giménez / música

Dan Browe / imágenes

Spain / Canada 2013 (dur. 11:20)

ALSEIDES

Stefano Scarani / música, imágenes

Julia Chiner / voz, performance

Italy 2009 (dur. 7:00)

AMAN

Ález Font / dirección / fotografía

Élia López / coreografía / performer

Joan Bagés Rubí / música

España 2011 (dur. 5:52)

AMOR NO VIU

Stefano Scarani / música / imágenes

Julia Chiner / voz / imágenes

sobre un poema de Ausias March

España 2010 (dur. 10:00)

ANIMATION

Thierry Gauthier / música / vídeo

Canada 2009 (dur. 4:35)

AQUATIC

Hiromi Ishii / música, imágenes

Germany 2015 (dur. 5:52)

AUGUSTIN

Selma Solórzano / ideación

Jurgen Ureña / dirección

Nicolás Wong / dirección de fotografía

Alejo Cróstomo / cámara

Otto Castro / música

Alexandra Latischev / montaje

Chisco Arce / colorización

Costa Rica 2012 (dur. 3:36)

AUTOPARAPHRASIS NACH ÁTANOS (Julias Diptychon II)

José Lopez Montes / música, imágenes

España 2006 (dur. 7:38)

BINARY OPPOSITION

Edgar Barroso / música, imágenes

Mexico – EE.UU. 2010 (dur. 9:30)

BLINK

Rodrigo Sigal / música

Ricardo Giraldo / imágenes

Mexico 2003 (dur. 4:30)

BLOOMY GIRL

Joao Pedro Oliveira / música

Takagi Masakatsu / vídeo

Brazil-Portugal 2005-7 (dur. 5:00)

BORGESIAN ZOO, SUITE N.1

Alessandro Perini / música, imágenes

Italy 2011 (dur. 10:00)

BREAKWATER

Panayotis A. Kokora / música

Dimitris Vourdoglou / imágenes

Grecia 2008 (dur. 8:31)

BRIEF FAST AMBROSIA

Eduardo Polonio / música (1999)

Carlos Urbina / imágenes (2010)

Carlos Urbina / producción

España 2010 (dur. 9:14)

CAGE RAP

Mara Cantoni / textos

Luigi Ceccarelli / música / sound design

Silvia Lelli, Roberto Masotti / imágenes

con la colaboración de Gerardo Lamattina / DDR Videoflot

Edison Studio, IMEB

Ravenna Festival / producción

Italia 2009 (dur. 2:06)

CANTICO

Enrique Mateu

Spain 1987 (dur. 05:15)

CHACONA SAMSA

Pedro Linde / drawing, música, imágenes

Spain 2015 (dur. 4:49)

CLOCKWORK CITIES

Monty Adkins / música

Jason Payne / imágenes

U.K. 2014 (dur. 7:06)

CLONAL COLONIES I: FAST RUNNERS

Bret Battey / música, imágenes

U.S.A. 2011 (dur. 7:00)

CONSTELLATIONS

Julian Scordato / música, imágenes

Italy 2014 (dur. 7:05)

CONTROCORRENTE

Ivan Penov / imágenes, música

Macedonia 2013 (dur. 7:23)

CUERPO MUTABLE

Otto Castro / concept, música

Adela Marín / concept, imágenes

María Clara Lozada / soloist flute

Ensemble de Flautas Yoru / flautas

México - Costa Rica 2015 (dur. 9:06)

DANAID

Andreas Mniestris / música

Christina Mitsani / dirección / escenografía / producción

Nicoletta Samara / performer

Stefanos Papadas / fotografía / dirección / rodaje / edición

Grecia 2011 (dur. 4:10)

DANCE NOIRE

Andrés Lewin-Richter / música

Frederic Amat / imágenes

Lope Serrano / edición

Catherine Allard / danza

España 2006 (dur. 3:32)

DISAPARICIÓN

Inés Wickmann / Imágenes, concept

Francis Dhomont / música

France 2014 (dur. 6:38)

DOS COLORES

Pedro Linde Navas / música, imágenes
Inmaculada Bernils / voice improvisation
Spain 2016 (dur. 03:56)

EDEN

Chrisophe Havel / música
Krunoslav Ptitchar / imágenes
Francia 2010 (dur. 9:43)

EDGELESS

Ivan Penov / música / imágenes
Italia 2010 (dur. 5:55)

EL TRAYECTO

Sergi Adriá / música
Santiago Parres / imágenes
España 2016 (dur. 04:20)

EL ULLS PARLEN

Josep lluís Galliana / música / imágenes
Josep Enric Grau / música / imágenes
Artics / producción
España 2005 (dur. 4:30)

EMPTY ROOMS

Claudia Larcher / imágenes
Constantin Popp / música
Austria – Reino Unido 2011 (dur. 11:00)

ENTROPY SWING

Ivan Penov / música / vídeo

Italia-Slovenia 2012 (dur. 6:36)

ERGOSFERA Y REDENCIÓN

Filiberto Díaz

España 2013 (dur. 6:12)

EVOLUCIÓN?

Brais Nóvoa / música, imágenes

Spain 2016 (dur. 06:43)

EXECUTE

Josep Mira / música, imágenes

Spain 2015 (dur. 7:08)

EXTRUSION

Ángel Arranz / música

Beatriz del Saz / imágenes

Holanda 2011 (dur. 9:24)

FIDEAL

Marcela Pavia / música / imágenes

Leopoldo Saracino / guitarra

Studio “Girasole”; Andrea Tagliabue / fotografía

“Dedicato ed ispirato a Fideal”: LeoNilde Carabba

Italia (dur. 6:40)

FLORES DEL EDÉN

Roberto Pineda / música

Enrique Sánchez / imágenes

Spain 2015 (dur. 3:18)

FRACTAL EVOLUTION

Jentzsch Wilfried / música, imágenes

Germany 2014 (dur. 8:52)

GRID

Danio Catanuto / imágenes, música

Italy/Spain 2013 (dur. 10:50)

GROWTH

Danio Catanuto / música / imágenes

Italia – España 2010 (dur. 6:50)

H2O BERLIN BERGHAIN

#(982)

España, 2008

HYPN

Josep Mira Tomás / música, imágenes

España 2016 (dur. 08:42)

IN BET WEEN

Expression

España, 2016

INTROIT

Richard Johnson / música / imágenes

EE. UU. 2010 (dur. 5:50)

JUEGOS DE LLUVIA

López Sáez / música, imágenes

Spain 2016 (dur. 04:40)

L'UNIVERS DEL CAOS

Josep Mira / música, imágenes

Spain 2014 (dur. 7:02)

L'AILLEURS TOUJOURS

Inés Wickmann / imágenes

Francis Dhomont / música

Colombia, France 2013 (dur. 6:47)

LA CORDURA SENSIBLE

Diana Pérez Custodio / música

Alvaro Ledesma / imágenes

España 2011 (dur. 3:35)

LA CUNA

Matteo Franceschini / música, live electronics

Francesco Lupi Timini / Digital filters, Post-production

Anna Frigo / Digital filters, Post-production

Luca Franceschini / Art director, drawings, animation

Andrea Franceschini / Editing, direction

France/Italy 2008 (dur. 15:00)

LANCES DE LA LATA DE ATÚN

Gabriel González

España 2010 (5:00)

LAPTOPART

#(986) / Enrique Mateu

España 2007 (dur. 9:06)

LE PAROLE DELL'ACQUA

Omar Dodaro / música e imágenesnes

Italia, 2013 (dur. 7:15)

LUX

Valerio de Bonis / imágenes, música

Italy 2010 (dur. 7:46)

LUX INTERFERENCIAL

Marcos Pulido

España, 2013

MEDITERRANEAN RIOTS COLORS

Ivan Elezovic / música / imágenes

EE.UU. 2005 (dur. 07:20)

METROSCAN

Vytautas V. Yurgutis / música

Vaclovas Nevcesauskas / imágenes

Lithuania 2010

MILESTONES

Jaime Esteve / música / imágenes

España (dur. 4:19)

MILL

Nicolas Wiese / imágenes

Yoav Pasovsky - Nicolas Wiese / música

Alemania 2011 (dur. 5:45)

MIND PALACE

Alba S. Torremocha / música, imágenes

Fabio Álvarez / piano

Spain 2015 (dur. 5:21)

MOIRÉ

Mark Pilkington / música, imágenes

UK 2014 (dur. 9:03)

MORFOLOGÍAS INTESTABLES

Julia Chiner

España 2011 (dur: 7:00)

MOVING DIALOGUE

Lien Nollet, Fabien Delathauwer / director, camera, editing

Emanuele Magni, Brian Burgan / sound design

Bélgica, 2014 (dur. 11:00)

OPEN STRING PROJECT

Marco Giai-Levra / música / imágenes

Marco Fusi / violín

Italia 2009 (dur. 11:26)

OPTICS

Vytautas V. Jurgutis / música / imágenes / producción

Lituania 2005 (dur. 16:43)

PAISAJE INTERIOR

Enrique Mateu / música

Jacco van den Hoek / imágenes

España, 2008 (dur. 2:23)

PANORAMA

Marco Ferrazza / música, imágenes

Italia 2014 (dur. 6:00)

PASSAGES

Inés Wickmann / imágenes

Francis Dhomont / música

Canadá 2009 (dur. 8:26)

PERPETUAL MOTION

Andrew Hill / música / imágenes

Reino Unido 2011 (dur. 9:25)

PETALS

Joao Pedro Oliveira / música, imágenes

Brasil 2016 (dur. 10:00)

PHARE AWAY

Julie Mansion-Vaquié / música

Krunoslav Ptitchar / imágenes

Francia 2011 (dur. 7:10)

PIGALLAT

Mercè Capdevila /música

Ester Xargay / imágenes

España 2012 (dur. 12:49)

REFLEXIONS IN THE VOID

Brais Nóvoa / música, imágenes

España 2016 (dur. 07:16)

RETRO TWAIN

Yolanda Uriz Elizalde / imágenes

Ángel Faraldo Pérez / música

España 2013 (dur. 8:34)

ROCK SOULS

Pedro Guajardo, Rebecca Choate - Eklektika / música, imágenes

EE.UU. / España 2015 (dur. 7:23)

ROMPE CALANDA ROMPE

Alejandra Hernández / música / imágenes

México 2008 (dur. 10:10)

ROUILLES

Elsa Justel / música / vídeo

Argentina 2010/12 (dur. 6:43)

SINUS

Bret Battey / música / imágenes

Reino Unido 2009 (dur. 8:30)

SONG CYCLE FOR HARUKI MURAKAMI

Matthew Dotson / música

Bart Woodstrup / imágenes

EE.UU. 2007 (dur. 11:00)

SPACE MOVEMENT SOUND

Dave Payling / música / imágenes
producido en Staffordshire University
Reino Unido 2010 (dur. 6:31)

STUDIE 05

Robert Rehning / música / imágenes
Tobias Günther / música / imágenes
producido en AVA workspace Leipzig
Alemania 2010 (dur. 10:10)

SUSPENDED EDGES

Monty Adkins / música
Oliver Jones / imágenes
Reino Unido 2011 (dur. 5:00)

SYGXYSIS

Marinos Koutsomichalis / música / imágenes
Grecia 2011 (dur. 4:00)

TELETROPE

Rafael Bernabeu García / música / dirección
Krunoslav Ptitchar / imágenes / dirección
Francia 2010 (dur. 13:00)

TEMPS BLEU

Inés Wickmann / imágenes
Francis Dhomont / música
Colombia / France 2012 (dur. 7:00)

TEXTURAS

Pedro Guajardo / música, imágenes

España 2016 (dur. 04:00)

THE GONDOLA EYE

Ian Hugo / photography, screenplay, direction

Leo Lukianof / editing

Andrés Lewin-Richter / sound

Edgar Varèse / músicaal advisor

EE. UU. 1967 (dur. 16:00)

THE RITE OF JUDGMENT

Nicola Monopoli / música / imágenes

Italia 2011 (dur. 4:41)

TIRO DE PASAJE

Otto Castro / música

Roberto Guerrero / imágenes

Costa Rica 2015 (dur. 02:22)

TRACTO

Sergio Blardony / música

Marta Azparren / imágenes

España 2012 (dur. 4:58)

TRIPYTCH UNDFOLDING

Bret Battey / imágenes

Hugi Gudmundsson / música

Dinamarca / Reino Unido 2014 (dur. 12:00)

UNSTERN

Francesca Bergamasco / vídeo

Asja Grauf / flauta

Ivan Penov / música (live electrónicos)

Italia 2011 (dur. 7:00)

URBAN LANDSCAPE - FRACTURES

Francesco Bossi / música. imágenes

Italia 2015 (dur. 4:52)

VENERE NELL' OLIO

Carlo Marzaroli / imágenes, música

Marco Godeas /imágenes, música

Italia 2013 (dur. 7:13)

VISION II

Julian Scordato

Italia 2012 (dur. 7:07)

WATER WORDS / LE PAROLE DELL'ACQUA

Omar Dodaro / música, imágenes

Italia 2013 (dur. 7:15)

WINDGESANG

Wilfried Jentsch / música / imágenes

Alemania (dur. 3:28)

X-BODY

Pamela Ferro / música / texto / dirección / voz

Eduardo Caputo / imágenes

Federica Rubino / fotografía / grabaciones

Luigi Bascapè / trompeta

Sergio Acerbi / pinturas

Italia 2006 (dur. 7:16)

YOKONDA

Equipo Elevador (Antonio B. Sánchez / Hertz Volta) / música / imágenes

España 2004-2011 (dur. 7:47)

ZUBIAN

Yolanda Uriz / imágenes

Ángel Faraldo / música

España 2011 (dur. 2:42)

11. Anexo III – DVD vídeo / vídeo en línea

11.1 Contenido

¡ABSOLUTA, TOTAL Y COMPLETAMENTE!

Obra de Videomúsica de Julia Chiner (2017)

Disponible en línea: [<https://vimeo.com/214197403>]

MORFOLOGÍAS INESTABLES

Obra de Videomúsica de Julia Chiner (2011)

Disponible en línea: [<https://vimeo.com/38265816>]

11.2 Formato

DVD vídeo estándar, reproducible en todos los lectores DVD vídeo y ordenadores compatibles.

Image codec: mpeg2

Audio codec: PCM uncompressed 24bit / 48 kHz, stereo

Vídeo en línea: dependiente del navegador, descargable en formato .mov H264

12. BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. (2007). "Riereta.net: Apuntes epistemo-políticos desde una etnografía tecnoactivista". *Qualitative Social Research*. Vol.8, n.3, art.1. Berlin: Freie Universität. Disponible en [<http://www.qualitative-research.net/fqs/>]. Consultado: 20-08-2011

AA.VV. (2009). *See this sound*. Linz; Lentos

ADORNO, T. W. y EISLER, H. (1976). *El cine y la música*. Madrid; Editorial Fundamentos.

ARIZA, J. (2003). *Las imágenes del sonido*. Cuenca; Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

ARNHEIM, R. (2002). *Arte y percepción visual*. Madrid; Alianza Editorial.

AUMONT, J. (1992). *La imagen*. Barcelona; Ediciones Paidós Ibéricas S. A.

BARTHES, R. (1967). *El grado zero de la escritura*. Buenos Aires: Editorial Jorge Alvarez.

BARTHES, R. (1971). *Elementos de semiología*. Madrid: Alberto Méndez Editor.

BARTHES, R. (1990). *La aventura semiológica*. Barcelona: Ediciones Paidós.

BARTHES, R. (2001). *La Torre Eiffel*. Barcelona; Ediciones Paidós.

BARTHES, R. (2007). *El imperio de los signos*. Barcelona: Seix Barral.

BETANCOURT, M. (2007). "Synchronous Form in Visual Music". *Offscreen Vol 1 n. 8-9 ago-sep 2007*. Melbourne; Offscreen Magazine

BETTETINI, G. (1996). *La conversación audiovisual*. Madrid; Ediciones Cátedra.

CASALI, V. (1995). "Poème électronique". *Musica spazio architettura*. Milano; I Quaderni della Civica scuola di Musica n.15.

CHION, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona; Paidós Ibérica.

CHOEN, J. (1970) *Estructura del lenguaje poético*. Madrid; Editorial Gredos.

DE WITT, T. (1987). "Visualmusic: searching for an aesthetic". *Leonardo, Vol. 20, n. , pp. 115-122*. Cambridge; The MIT Press

DELEUZE, G. (1985). "¿Qué es el acto de creación?". *El interpretador - literatura, arte y pensamiento. n. 18, sept. 2005*. Documento en línea disponible en [<http://www.elinterpretador.net/>]. Consultado: 16-08-2011

DELEUZE, G. (1987). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.

DIEZ BORQUE, J. M. (1985). *Comentarios de textos literarios*. Madrid; Editorial Payor.

DULAC, G. (1928). "Conférence, 13 octobre 1928". *Chorégraphes à la caméra*. Documento en línea, disponible en [http://ressources.marseille-objectif-danse.org/page=mod_evenement&id_article=237]. Consultado: 28-08-2011.

DULAC, G. (1929). *Arabaesco, un estudio de cine*. Documento en línea disponible en [http://web7.taringa.net/posts/arte/11930332/Arabesco_-_un-estudio-de-cine-_1929_.html]. Consultado: 16-08-2011

ECO, U. (1985) *Obra abierta*. Barcelona; Editorial Ariel.

ECO, U. (1988). *Tratado de semiótica general*. Barcelona; Editorial Lumen.

ECO, U. (1994). *La Estructura Ausente*. New York; SITES-Lumen Books.

ECO, U. (2000) *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona; Editorial Lumen.

EISENSTEIN, S. M. (2001) "Montaje" (1937-1938). *Hacia una teoría del montaje (vol. 1 y 2)*. Barcelona; Paidós Ibérica.

EVEREST, F. A. (2008). *Manuale di acustica*. Milano; Hoepli Editore.

FRANSSSEN, M. (s. f.). *The Ocular Harspsichord of Louis Bertrand Castel*. Amsterdam; Departamento de Filosofía de la Universidad de Amsterdam.

GRETRUDIX BARRIO, M. (2003). *Música y Narración en los medios audiovisuales*. Madrid; Editorial Laberinto.

GOLDBERG T. y SCHRACK, G. (1986). "Computer-aided correlation of musical and visual structures". *Leonardo, Vol. 19, n. 1, pp- 11-17*. Cambridge; The MIT Press. documento en línea, disponible en [<http://www.jstor.org/stable/1578295>]. Consultado: 16-06-2011

GROUPE μ . (1993). *Tratado del signo visual*. Madrid; Ediciones Catedra.

HARAWAY, D. J. (1990). *Simians, cyborgs and women*. New York; Routledge

HERNANDEZ, F. y RIFÁ, M. (2011). *Investigación autobiográfica y cambio social*. Barcelona; Ediciones Octaedro.

HIGGINS, D. (1966) "Synesthesia and Intersenses: Intermedia". *Something Else Newsletter n.1*. Something Else Press. Documento en línea isponible en [http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html]. Consultado: 01-07-2011

HIGGINS, D. (1984). *Horizons, the Poetics and Theory of the Intermedia*. Carbondale; Southern Illinois Univ. Press. Documento en línea disponible en [http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html]. Consultado: 01-07-2011

HOLZWARTH, H. W. (2010). *100 Contemporary Artists (vol. 1 y 2)*. Colonia; Taschen

JAKOBSON, R. (1981) *Ensayos de Lingüística General*. Barcelona; Editorial Seix Barral.

INVIDEO (2003). *Istantanee*. Milano; Mimesis Edizioni. Programa Festival

INVIDEO (2005). *A rovescio*. Milano: Mimesis Edizioni. Programa Festival

INVIDEO (2010). *Tracce*. Milano; Mimesis Edizioni. Programa Festival

KANDINSKY, W. (1996). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona; Paidós.

LAÍNEZ, J. C. (2003). *Construcción metafórica y análisis filmico*. Valencia; Diputació de València

LEGUIZAMÓN, J. A. (1998). *El Videoclip como formato o género*. Santiago del Estero; Archivo Virtual de Semiótica. Página web, disponible en [<http://www.fortunecity.com/victorian/bacon/1244/Leguiz.html>]. Consultado: 10-07-2011

MALBRÁN, S. (2011). *Ritmo musical y sincronía*. Buenos Aires; Editorial de la Universidad Católica Argentina.

McLUHAN, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona; Paidós.

METZ, C. (2002a). *Ensayos Sobre La Significación En El Cine Volumen 1: 1964-1968*. Barcelona; Paidós.

METZ, C. (2002b). *Ensayos Sobre La Significación En El Cine Volumen 2: 1968-1972*. Barcelona; Paidós.

MITRY, J. (1974). *Historia del cine experimental*. Valencia; Fernando Torres Editor.

MOLINA ALARCÓN, M. (2009). “¿Narciso enamorado de Eco? Cuando la imagen visual móvil persigue a la música: del absolute film a los vj’s”. *Transversalidades nas Artes Visuais*. Salvador-Bahia: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas.

MORALES MORANTE, L. F. (s. f.). *Sergei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje*. Barcelona; Universidad Autónoma de Barcelona.

MORELLI A., SCARANI S. (2010). *Sound design – progettare il suono*. Bologna; Pitagora Editrice.

- NEGROPONTE, N. (1995). *Essere digitali*. Milano; Sperling and Kupfer.
- NIETO J. (2003). *Música para la imagen, La influencia secreta*. Segunda edición revisada y actualizada. Madrid; Iberautor Promociones Culturales.
- PEIRCE, C. S. (2007). *La lógica considerada como semiótica. El índice del pensamiento peirceano*. Sara Barrena (introducción, traducción y notas). Madrid; Biblioteca Nueva.
- PÉREZ ORNIA, J. R. (1991). *El arte del video*. Barcelona; RTVE y Ediciones del Serbal.
- PICHÉ, J. (2003). "De la musique et des images". *Circuits: musiques contemporaines, vol. 13, n.3*.
- POLAN, D, B, (1977) "Eisenstein as Theorist". *Cinema Journal, Vol. 17, N. 1: 14-29*. Austin: University of Texas Press.
- POLI, F. (2004). *Arte contemporanea*. Milano; Mondadori-Electa.
- RADIGALES, J. (2005). "El Videoclip com a obra d'art total. Sobre Africa Shox (Leftfield), de Chris Cunningham". *Tripodos n. 17*. Barcelona; Facultat de Comunicació Blanquerna URL. Documento en línea disponible en [<http://www.tripodos.com/>]. Consultada: 4-8-2011
- ROMÁN, A. (2008). *El lenguaje musivisual: semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid; Editorial Visión Libros.
- ROSS, C. (2006). "The temporalities of Video: extendedness revisited". *Art Journal, Vol. 65, n. 3: 82-99*. College Arts Association. Documento en línea disponible en [<http://www.jstor.org/stable/20068483>]. Consultado: 16-06-2011

RUHRBERG, K. SCHNECKENBURGER, M. - FRICKE, C. - HONNEL, K. (2005). *Arte del siglo XX (vol. 1 y 2)*. Colonia; Taschen.

SANCHEZ-BIOSCA V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia; Ediciones Textos Filmoteca Generalidad Valenciana.

SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (2004). *Cine y vanguardias artísticas*. Barcelona; Paidós.

SCHAFER, R. M. (1985) *Il paesaggio sonoro*. Milano; LIM Ricordi.

SMITH, S. y SMITH, S. (1981). "Visual Music". *Perspective of new music, Vol. 20, n. 1/2: 75-93*. Documento en línea disponible en [<http://www.jstor.org/stable/942402>]. Consultado: 16-06-2011

STUDIO AZZURRO (2007). *Vídeoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*. Milano; Feltrinelli.

TARKOVSKI, A. (2012). *Esculpir en el tiempo*. Madrid; Ediciones Rialp S. A.

VASULKA, S. (1995). "My love affair with art: Video and installation work", *Leonardo, Vol. 28 n.1: 15-18*. Cambridge; The MIT Press. Documento en línea disponible en [<http://www.jstor.org/stable/1576147>]. consultado: 16-06-2011

VILCHES, L. (1984). *La lectura de la imagen: prensa, cine, televisión*. Barcelona; Paidós Ibérica.

WITCHMAN STRAND, J. (2006). *The chineesthetic montage of music-Video: hearing the image and seeing the sound*. Perth; Curtin University of Technology.

WITTGENSTEIN, L. (1999). *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid; Alianza Editorial.

12.1 Inéditos

BRUUN VAAGE M. (1914). “Estudios filmicos cognitivo”. *Seminario Internacional, Máster en Música*. Valencia; UPV. Apuntes personales.

CHINER, J., SCARANI, S. (2011). *Synchresis: Presentación del proyecto*.

Documento en línea, disponible en:

[<http://www.tangatamanu.com/synchresis/intro/intro.html>]. Consultado 1-02-2016

SCARANI, S. (2009). *Il corpo dello strumento*. Documento en línea, disponible en:

[<http://www.tangatamanu.com/sounddesign/12musica/download/CorpoStrumento.pdf>]. Consultado : 02-06-2011

13. VIDEOGRAFÍA / FILMOGRAFÍA / DISCOGRAFÍA

ABRAMOVICH, M. y ULAY (1978). *AAA AAA*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=iAIfLnQ26JY>]. Consultado: 5-7-2011]

ACCONCI, V. (1972). *Undertone*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=dZaD9CHZecE>]. Consultado: 20-07-2011

ADKINS, M., JONES, O. (2011). *Suspended Edges*. Vídeo. Archivo Synchresis

ADRIÀ, S., PARRES, S. (2016). *El trayecto*. Vídeo. Archivo Synchresis

ANTOINE (s. f.). *Les elucubraciones*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=n3z4sTKn-f0>]. Consultado: 6-08-2011

BARROSO, E. (2011). *Binary Opposition*. Vídeo. Archivo Synchresis

BATTEY, B. (2011). *Clonal Colonies I: Fast Runners*. Vídeo. Archivo Synchresis

BATTEY, B. (2011). *Clonal Starata*. Vídeo. Archivo Synchresis

BATTEY, B. (2009). *Synus Aestum*. Vídeo. Archivo Synchresis

BEE GEES (1983). *Staying alive*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=SKdVq_vNAAI&feature=related]. Consultado 14-07-2011

BERNASCONI, F. (2003) *La Diga*. Mendrisio (Suiza); Ventura Film / TSI. Película. Archivo Ventura Film.

BIRNBAUM, D. (1978-79). *Technology/Transformation: Wonder Woman*. [Extracto] vídeo en línea disponible en: [<http://www.eai.org/titles/1673>]. Consultado: 30-01-2017

BJØRK (1996). *I miss you*. Director: John Kricfalusi. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=IKSoBJ8WirE>]. Consultado: 14-07-2011

BOSSI, F. (2015). *Urban Landscape - Fracture*. Archivo Synchronis

BOWIE, David (1973). *Life on Mars?*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=v—IqqusnNQ>]. Consultado: 14-07-2011

BUÑUEL, L. (1929). *Un chien andalou*. Dvd, colección particular.

BURDEN, C. (1971). *Shoot*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=JE5u3ThYl4&feature=related>]. Consultado: 12-06-2011

BUSH, Kate (1980). *Babooshka*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=6xckBwPdo1c>]. Consultado 14-07-2011

BUTE, M. E. (1936). *Synchromy n.2*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=dtWs8ntOQC0>]. Consultado: 4:05:2011

CAHEN, R. y BOULEZ, P. (1985). *Repons*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=g52e1QtoQ4o>]. Consultado 05-05-2011

CATANUTO, D. (2010). *Growth*. Vídeo. Archivo Synchronesis. Vídeo en línea, disponible en: [<https://vimeo.com/15872832>]. Consultado: 10-12-2016

CATANUTO, D. (2013). *Grid*. Vídeo. Archivo Synchronesis. Vídeo en línea, disponible en: [<https://vimeo.com/62964882>]. Consultado: 10-12-2016

CLAIR, R. (1924). *Entr'acte*. Dvd, colección particular.

CUNNINGHAM, C. y APHEX TWIN [Richard David James], (1997). *Come to daddy*. New York; The Directors Label.

CUNNINGHAM, C. y APHEX TWIN [Richard David James], (1999). *Window licker*. New York; The Directors Label.

CUNNINGHAM, C. y APHEX TWIN [Richard David James], (2005). *Rubber Johnny*. New York; The Directors Label.

DELEUZE, G. (1987b). *Qu'est-ce que l'acte de creation?*. Conferencia grabada en vídeo (5 partes). Disponible en línea en:

[<http://www.youtube.com/watch?v=GYGbL5tyi-E>],

[http://www.youtube.com/watch?v=yPrtM_FR7cc&feature=related],

[<http://www.youtube.com/watch?v=uN17vtX0Mkk&feature=related>],

[<http://www.youtube.com/watch?v=HKFLpo3TbiQ&feature=related>],

[<http://www.youtube.com/watch?v=Z-r3p8ncVIU&feature=related>]. Consultado:

16-08-2011

DEVO (1980). *Peek a boo*. Vídeo en línea disponible en

[<http://www.youtube.com/watch?v=Eglgj77T0rk>]. Consultado 14-07-2011

DISNEY, W. (1940). *Fantasia*. Burbank; Walt Disney Picture.

DOLBY Thomas (1984) *Hyperactive*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=rmGxh1FhtxE&ob=av2e>]. Consultado 14-07-2011

DYLAN, Bob [Robert Allen Zimmerman] (1967). *Subterranean homesich blues*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=d_ujAXxNxU0]. Consultado 14-07-2011

EISENSTEIN S. y PROKOFIEV, S. (1938). *Alexander Nevski*. Moscú: Mosfilm. Film.

EMINEM (2002). *Without me*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=YVkuvmDQ3HY>]. Consultado 14-07-2011

FERRER, N. (1966). *Le téléphone*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=U2Q9KNIMYbQ>]. Consultado: 6-08-2011

FISCHINGER, O. (1946-1957). *Early Abstractions*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=-wYJ51nSXRQ&feature=related>]. Consultado: 01-05-2011

FONT, Á., LÓPEZ, È., BAGÉS, J. (2011). *Aman*. Vídeo. Archivo Synchronis

FRANCESCHINI, M. et. al. (2008). *La Cuna*. Vídeo. Archivo Synchronis

FRANCESCONI, L. (2008). *Lips, Eyes: Bang*. Milano; AGON acustica informatica musica

GABRIEL, P. (1982). *Shock the monkey*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=bo9riZYUpTw>]. Consultado 14-07-2011

- GAUTHIER, T. (2009). *Animation*. Vídeo. Archivo Synchresis
- GIAI-LEVRA, M. (2009). *Open String Project*. Vídeo. Archivo Synchresis
- GONDRY, M. y THE CHEMICAL BROTHERS [Tom Rowlands, Ed Simons], (1999). *Let forever be*. New Yor; The Directors Label
- GRAHAM, D. (1974). *Present continuos past*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=aLNfUB7JtA4>]. Consultado: 01-05-2011.
- GREENAWAY, P. (1991). *Prospero's books*. Amsterdam: Kasander Films.
- HAVEL, C., KRUNOSLAV, P. (2010). *Eden*. Vídeo. Archivo Synchresis
- HILL, A. (2011). *Perpetual Motion*. Vídeo. Archivo Synchresis
- HUGO, I., LUKIANOF, L., LEWIN-RICHTER, A. (1967). *The Gondola Eye*. Vídeo. Archivo Synchresis
- IKEDA R. (2009). *Datamatics*. Vídeo en línea disponible en: [<http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/>]. Consultado: 09-01-17
- IKEDA, R. (2005). *Data.Microhelix*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=2S_2r0J7bHo]. Consultado: 03-05-2011
- IKEDA, R. (2009). *c4i*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=GOZRzjZ5Q-g>]. Consultado: 01-05-2011
- ISHII, H. (2015). *Aquatic*. Vídeo. Archivo Synchresis

JACKSON, Michael. (1983). *Thriller*. Director: John Landis. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>]. Consultado 14-07-2011

KITANO, T (2003). *Zatoichi*. DVD vídeo. Barcelona; S.A.V. Editora

KRAFTWERK (1977). *The robots*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=VXa9tXcMhXQ>]. Consultado 14-07-2011

LADY GAGA [Stefani Joanne Angelina Germanotta] (2009). *Bad romance*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=qrO4YZeyl0I>]. Consultado 14-07-2011

LARCHER, C., POPP, C. (2011). *Empty Room*. Vídeo. Archivo Synchronesis

LARCHER, C., POPP, C. (2012). *Baumeister*. Vídeo. Archivo Synchronesis

LARCHER, C., POPP, C. (2013). *Self*. Vídeo. Archivo Synchronesis

LOPEZ MONTES, J. (2006). *Autoparaphrasis Nachátanos (Julias Diptychon II)*. Vídeo. Archivo Synchronesis. Vídeo en línea, disponible en: [<https://vimeo.com/2676360>]

LYNCH, D. (2001). *Mull Holland Drive*. Film.

MADONNA [Veronica Ciccone] (1984). *Like a virgin*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=VgkOCJ9PGkk&ob=av2n>]. Consultado 14-07-2011

MAN RAY (Emmanuel Rudzitsky), (1926). *Emac Bakia*. Film.

MAN RAY (Emmanuel Rudzitsky), (1928). *Etoile de mer*. Película (autoproducción del autor).

MCLAREN, N. (1940). *Dots*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg>]. Consultado: 25-07-2011

MCLAREN, N. (s. f.). *Pen point percussion*. Montreal; The National Film Board of Canada. Vídeo documental. Disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=Q0vgZv_JWfM&feature=related]. Consultado: 06-06-2011

MISSY ELLIOT (2002). *Work it*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=UODX_pYpVxk]. Consultado 14-07-2011

MNIESTRIS, A., MITSANI, C., SAMARA, N. (2011). *Danaid*. Vídeo. Archivo Synchronesis

MUYBRIDGE, E. (s.f.). *Eadweard Muybridge Motion 2*. Vídeo en línea, disponible en [<https://www.youtube.com/watch?v=-CM9W6pYSEo>], consultado: 22-02-2017

N.A.S.A. (1992). *Simphonies of the planets I*. Huston: NASA Voyager Recordings. (Grabación sonora).

NAUMAN, B. (1967-68). *Walking*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=NtRpUB7J1tU>]. Consultado: 5:05:2011

NOLLET, L., DELATHAUWER, F., et. al. (2014). *Moving Dialogue*. Vídeo. Archivo Synchronesis

NOVOA, B. (2016). *Evolución?* Vídeo. Archivo Synchronesis

OLIVEIRA, J. P. (2015). *Áphar*. Vídeo. Archivo Synchronesis

OLIVEIRA, J. P. (2016). *Petals*. Vídeo. Archivo Synchronesis

OLIVEIRA, J. P. (2013). *Ydatos*. Vídeo. Archivo Synchronesis

OLIVEIRA, J. P. (2014). *Et Ignis Involven*. Vídeo. Archivo Synchronesis

ONO, Y. (1965). *Cut piece*. Vídeo en línea disponible en:

[<https://www.youtube.com/watch?v=IYJ3dPwa2tI>]. Consultado 22-02-2017

OURSLER, T. (2011). *Open Obscura*. Milano: Padiglione di Arte Contemporanea. Vídeo. Archivo personal.

PAIK, N. J. (s.f.). *Videotape Study 3*. Vídeo. Disponible en línea:

[<https://www.youtube.com/watch?v=JfNR9yXHKMc>]. Consultado: 22-02-2017.

PAIK, N. J. (1973). *Beatles electronique*. Vídeo en línea, disponible en

[<http://www.youtube.com/watch?v=V-Wj8e0gAu8&feature=related>]. Consultado: 02-05-2011

PAIK, N. J. (1966-1969). *Global Groove*. Vídeo. Disponible en

[<https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>]. Consultado: 02-05-2011

PAIK, N. J. y CUNNINGHAM, M. (1984). "Dance solo on TV". *Good Morning Mr. Orwell*. Vídeo en línea disponible en

[http://www.youtube.com/watch?v=u5sEnrQD_oU]. Consultado: 02-05-2011

PENOV, I. (2010). *Edgeless*. Vídeo. Archivo Synchronesis

PENOV, I. (2012). *Entropy Swing*. Vídeo. Archivo Synchresis

PENOV, I. (2013). *Controcorrente*. Vídeo. Archivo Synchresis

PENOV, I., BERGAMASCO, F., GRAUF, A. (2011). *Unstern*. Vídeo. Archivo Synchresis

PÉREZ ORNIA, J. R. (1989). *El arte del video*. TVE e INA, Vídeo.

PICHÉ, J. (s. f.). *Definition of Videomusic*. Montreal; Université de Montréal.

Vídeo documental. Disponible en

[<http://www.youtube.com/watch?v=2XgVbUzGBt8&feature=related>].

Consultado: 03-05-2011

PICHÉ, J. (s. f.). *Le processus de création d'une oeuvre de vidéomusique*.

Montreal; Université de Montréal. Vídeo documental. Disponible en

[<http://www.youtube.com/watch?v=d7g2FMMS5CU>]. Consultado: 03-05-2011

PICHÉ, J. (s. f.). *Les couleurs et les sons*. Montreal; Université de Montréal.

Vídeo documental. Disponible en

[<http://www.youtube.com/watch?v=bYQIAApu878&feature=related>].

Consultado: 03-05-2011

PICHÉ, J. (s. f.). *Live Videomusic*. Montreal; Université de Montréal. Vídeo

documental. Disponible en [[http://www.youtube.com/watch?v=u9BeX-](http://www.youtube.com/watch?v=u9BeX-S7c4Y&feature=related)

[S7c4Y&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=u9BeX-S7c4Y&feature=related)]. Consultado: 03-05-2011

PICHE', J. (2011). *Hémisphères*. Vídeo en línea disponible en

[<http://www.youtube.com/watch?v=vt2Bn3ijIL4>]. Consultado: 24-06-2011

PICHE', J. (2011). *Oceanes*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=yoA1s1BENGc]. Consultado: 24-26-2011

PILKINGTON, M. (2014). *Moiré*. Vídeo. Archivo Synchronis

PRESLEY, E. (1957). *Jailhouse Rock*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=tpzV_0l5ILI]. Consultado 14-07-2011

QUEEN (1975). *Bohemian Rhapsody*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=guDDPXcdmUI]. Consultado 14-07-2011

RED HOT CHILI PEPPER (2006), *Around the World*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=a9eNQZbjpJk&feature=related]. Consultado 14-07-2011

REGGIO, G. (1982). *Koyaanisqatsi*. Hollywood,, Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

RICHTER, H. (1921). *Rhythmus 21*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=H7ghN43nfp0]. Consultado: 27-08-2011

RISSET, J.C. (sin data). *Glissando*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=jWEf97Z7cVI&feature=related]. Consultado: 18-04-2011

RISSET, J.C. y SCHWARTZ, L. (1969). *Mutations*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=XeNUO2mg_vE&feature=related]. Consultado: 18-04-2011

ROMITELLI, F. (2009). *An index of metal*. Vídeo en cuatros partes. Disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=5n0_cctMleU],

[<http://www.youtube.com/watch?v=f88DC60TA5s&feature=related>],
[<http://www.youtube.com/watch?v=jS3Aoneg6jo&feature=related>],
[<http://www.youtube.com/watch?v=1iv-ol1Skws&feature=related>]. Consultado:
18-04-2011.

RUTTMANN, W. (1921). *Opus I*. Vídeo. Disponible en
[<http://www.youtube.com/watch?v=lJVRrvCWokk>]. Consultado: 19-04-2011

RYBCZYNSKI, Z. (1987). *Steps*. Vídeo. Disponible en
[<http://www.youtube.com/watch?v=QsfyAjwQL0w>]. Consultado: 18-04-2011

SCARANI, S. (2014). *Composición Musical para Audio Visuales (CMAU)*. Título de Especialista Universitario en Música Electrónica y Vídeo Creación (MEVIC), Universidad Politécnica de Valencia, Director: Dr. Jorge Sastre Martínez. Curso en línea, disponible bajo pedido en: [<http://www.tangatamanu.com/mevic>]. Consultado el 9-02-2017.

SEDAKA, N. (1961) *Calendar Girl*. Vídeo en línea disponible en
[http://www.youtube.com/watch?v=-V03f74P4_o]. Consultado: 6-08-2011

SHAKIRA (2010). *Loca*. Vídeo en línea disponible en
[<http://www.youtube.com/watch?v=XAhTt60W7qo>]. Consultado 14-07-2011

SOLÓRZANO, S., CASTRO, O. et. al. (2012). *Augustine*. Vídeo. Archivo Synchresis

SPEAR, Britney (1999). *Baby one more time*. Vídeo en línea disponible en
[<http://www.youtube.com/watch?v=C-u5WLJ9Yk4>]. Consultado 14-07-2011

SPIELBERG, S. (2003). *Jaws* [Tiburón]. DVD vídeo. Madrid; Universal Pictures Iberia

STEFANI, Gwen (2005). *Hollaback Girl*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=Kgjkth6BRRY&ob=av2e>]. Consultado 14-07-2011

STUDIO AZZURRO (2007). *Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*. Milano; Feltrinelli. DVD vídeo anexos al libro

SUBOTNIK M. (1971). *Sidewinder*. Versión con imágenes.

SWERHONE, E. (s. f.). *La ciencia de los sentidos*, RTVE-La2 - 28-06-2011.

t.A.T.u. (orig.: t.A.T.y.) (2002). *All the things she said*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=8mGBaXPlri8>]. Consultado 14-07-2011

TALK TALK (1990). *Such a Shame*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=zbZ9uCQW1Hk>]. Consultado 14-07-2011

TALKING HEADS (1988). *Blind*. Vídeo en línea disponible en [<http://www.youtube.com/watch?v=omW5lGqtIRg>]. Consultado 14-07-2011

TARKOVSKI, A. (2006a). *El espejo [Zorcalo]*. DVD vídeo. New York; Kino International

TARKOVSKI, A. (2006b). *Stalker*. DVD vídeo. New York; Kino International

THE BEATLES (1967). *The Magical Mystery Tour*. Londres: Apple Corps y BBC.

TORREMOCHA, A. (2015). *Mind Palace*. Vídeo. Archivo Synchronis

VAL DEL OMAR, J. (1953-55). *Aguaespejo Granadino*. Serie Elemental de España. DVD vídeo. Barcelona; Cameo Media S.L.

VAL DEL OMAR, J. (1960). *Fuego en Castilla*. Serie Elemental de España. DVD vídeo. Barcelona; Cameo Media S.L.

VAL DEL OMAR, J. (1961). *Acariño Galaico*. Serie Elemental de España. DVD vídeo. Barcelona; Cameo Media S.L.

VASULKA, W. y VASULKA, S. (1978). *R/E*. Vídeo en línea disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=_Uvc8wYwOVw&feature=related].

Consultado: 17-04-2011

VON TRIES, L. (2003). *Dancer in the dark*. DVD vídeo. Barcelona; Cameo Media

WANG, J., GOLDMAN, H. (2013). *Brahamada*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WICKMANN, I., DHOMONT, F. (2009). *Passages*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WICKMANN, I., DHOMONT, F. (2012). *Temps Bleu*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WICKMANN, I., DHOMONT, F. (2013). *L'Allieurs Toujours*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WICKMANN, I., DHOMONT, F. (2014). *Disaparición*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WICKMANN, I., DHOMONT, F. (2011). *Sisyphé*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WIESE, N., PASOVSKY, Y. (2011). *Mill*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WILFRIED, J. (2014). *Fractal Evolution*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WILFRIED, J. (2015). *Circadian Echoes*. Vídeo. Archivo Synchronesis

WILSON, R. (1989). "La muerte del Rey Lear". *El arte del vídeo*. Madrid; TVE e INA.

WITHNEY, J. (1966). *Lapis*. Vídeo en línea disponible en:

[<https://www.youtube.com/watch?v=kzniaKxMr2g>]. Consultado: 01-02-2017

WITHNEY, J. (1972). *Matrix III*. Vídeo en línea disponible en:

[<https://www.youtube.com/watch?v=ZrKgyY5aDvA>]. Consultado: 10-02-2017

WITHNEY, J. (1975). *Arabesque*. Vídeo en línea disponible en:

[<https://www.youtube.com/watch?v=sQrq7S0dP54>]. Consultado: 05-02-2017

WITHNEY, J. (s.f.). *John Whitney demonstrates his analog computer*. Vídeo en línea disponible en: [<https://www.youtube.com/watch?v=5eMSPTm6u5Y>].

Consultado: 6-02-2017

14. SITOGRAFÍA

Referencias en línea de autores e instituciones citadas

ADKINS, M. [<https://montyadkins.wordpress.com/>]. Consultado: 12-01-2017.

ADOBE AFETR EFFECTS [<https://www.adobe.com/products/aftereffects.html>].

Consultado: 16-01-2017

AMBISONIC. [<http://www.ambisonic.net/>]. Consultado: 12-01-17.

AMEE, Asociación de Arte Sonoro y Música Electroacústica de España

[<http://www.amee.es>]. Consultado: 2-02-2017

APPLE MOTION. [<http://www.apple.com/es/final-cut-pro/motion/>]. Consultado:

16-01-2017

CANARIAS CULTURA. [<https://www.facebook.com/groups/canariascultura/>].

Consultado: 2-02-2017

CIRCUITO ELETTRONICO.

[<https://www.facebook.com/groups/circuitoeltronico>]. Consultado: 2-02-2017

DAILY MOTION [<http://www.dailymotion.com>]. Consultado: 12-01-17.

EEMA, Experimental Electronic Music Avantgarde Austria

[<https://www.facebook.com/groups/eema.austria/>]. Consultado: 2-02-2017

ELECTROACOUSTIC COMPOSERS.

[<https://www.facebook.com/groups/22370892781/>]. Consultado: 2-02-2017

ELECTROACÚSTICA CULTURA.

[<https://www.facebook.com/groups/electroacusticacultura/>]. Consultado: 2-02-2017

ELECTROVISUIONES ESPAÑA.

[<https://www.facebook.com/groups/electrovisiones.es/>]. Consultado: 2-02-2017

IKEDA, R. [<http://www.ryojiikeda.com/>]. Consultado: 09-01-17.

IRCAM. [<https://www.ircam.fr/>]. Consultado: 16-01-2017

MATEU, E. (Festival Punto de Encuentro – Canarias)

[<https://enriquemateu.com/>]. Consultado: 12-02-2017

MAX/MSP (grupo). [<https://www.facebook.com/groups/maxmspjitter/>].

Consultado: 2-02-2017

MOTION3. [<http://www.apple.com/final-cut-pro/motion/>]. Consultado: 12-01-17.

PICHÉ, J. [<http://www.jeanpiche.com/>]. Consultado: 11-01-17.

PIXAR. [<http://www.pixar.com/>]. Consultado: 30-01-2017

PUNTO DE ENCUENTRO CANARIAS.

[<https://www.facebook.com/groups/119907254734641/>]. Consultado: 2-02-2017

PYTHON SOFTWARE FOUNDATION. [<https://www.python.org/>]

REDASLA, Red de Arte Sonoro Latinoamericana [<http://www.redasla.org>].

Consultado: 2-02-2017

SUBOTNIK, M. [www.mortonsubotnick.com/]. Consultado: 11-01-17.

TANGATAMANU. [<http://www.tangatamanu.com>] . Consultado: 2-02-2017

VIMEO [<https://vimeo.com/>]. Consultado: 12-01-17.

VIRTUAL ELECTRONIC POEM PROJECT (s. f.). Página web. Disponible en [<http://www.edu.vrmp.it/vep/>]. Consultado: 16-03-2011

YOUTUBE [<https://www.youtube.com/>]. Consultado 1-02-2017