

Video-música entre la conceptualización y la práctica

Análisis crítico de los videos participantes del concurso de la "Fundación Destellos" entre los años 2009-2011

Autor:

Kasulin, Aitana

Tutor:

Justel, Elsa

2015

Tesis presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la obtención del título de Magister de la Universidad de Buenos Aires en Gestión Cultural

Posgrado

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
Maestría en Administración Cultural

TESIS

Maestría en Administración Cultural
Línea de investigación: Creación y producción audiovisual

**VIDEO-MUSICA, ENTRE LA CONCEPTUALIZACION Y LA PRÁCTICA.
Análisis crítico de los videos participantes
del concurso de la “Fundación Destellos”
entre los años 2009-2011.**

Maestrando: Aitana Kasulin

DNI: 17363445

Legajo 0825001/06

4581-2254

akasulin@gmail.com

Dirección de Tesis: Dra. Elsa Justel

acusmatelsa@gmail.com

Abril 2015

Abstract

La tesis tiene como objetivo indagar acerca de las características del lenguaje audiovisual de la Video-música y sus realizadores. Adopta una metodología cuantitativa - cualitativa aplicada al estudio de un caso particular. El material de análisis está constituido por los videos participantes en el concurso de la “Fundación Destellos” entre los años 2009 – 2011. Se trata de treinta y nueve videos de diversas procedencias.

A partir del análisis cuantitativo y cualitativo se buscó establecer las características no solo de los realizadores de este tipo de producciones, sino también la existencia de tópicos y pautas comunes en las obras presentadas. La finalidad de esta tesis es aportar una comprensión más amplia sobre este género poniendo en evidencia aquellos elementos propios de la práctica, y no explicitados en los estudios preexistentes, a fin de lograr implementar criterios curatoriales para el mismo.

En el primer capítulo se delimita los alcances de lo que denominamos video-música. Con este fin se identifica su relación con la música visual y la música electroacústica y se diferencia del video clip y del video arte.

Luego se aborda la metodología, evaluando los diferentes marcos teóricos de análisis ya existentes, para cada ítem de los objetivos propuestos. Posteriormente se describe las características del concurso de la Fundación Destellos y es presentado el corpus de la investigación enumerando los videos analizados. Finalmente se da cuenta de las dificultades y criterios metodológicos implementados.

A continuación, en los capítulos tres y cuatro, se hace un detallado y extenso análisis del lenguaje audiovisual y de los rasgos de los participantes, logrando identificar categorías de tópicos visuales, particularidades sonoras, procedimientos de desarrollo audiovisual y, a nivel de la producción, un perfil de realizador característico.

Finalmente en el último capítulo se retoman las hipótesis argumentando cada una de ellas de acuerdo a los resultados de los análisis realizados en los capítulos anteriores.

Agradecimientos.

Quisiera agradecer ante todo a mi directora de tesis, la Dra. Elsa Justel, sin cuya guía este trabajo de investigación no hubiese sido posible.

A Leonardo Sampieri y a Vivian Arias, compañeros de maestría, quienes me dieron aliento y contención para cerrar este proceso que empezó siete años atrás.

A Pedro, mi esposo, e hijos por la paciencia.

INDICE

| | |
|---|----|
| Introducción | 6 |
| CAPITULO I..... | 7 |
| Delimitación de conceptos. Estado de la cuestión. Objetivos e Hipótesis. | 7 |
| La video música. Delimitación de conceptos..... | 7 |
| 1. La “Video Música” | 7 |
| 2. Música visual (Visual music) | 7 |
| 2.1 Antecedentes; la música visual (Visual music) | 9 |
| 2.2 VM. Formas de producción actual | 15 |
| 3. La música electroacústica | 19 |
| 3.1 Definición | 19 |
| 3.2 Antecedentes | 20 |
| 3.2.1 Primeras experiencias | 20 |
| 3.2.2 Música concreta | 22 |
| 3.2.3 Música Electrónica | 23 |
| 3.2.4 Música electroacústica | 23 |
| 3.2.5 Computadoras..... | 23 |
| 4. El video | 24 |
| 4.1 Video clip. | 26 |
| 4.2 El video arte | 27 |
| 5. Otras investigaciones sobre video-música | 27 |
| 6. Objetivos e hipótesis | 29 |
| 6.1 Introducción | 29 |
| 6.2. Objetivos | 30 |
| 6.3. Hipótesis. | 31 |
| CAPITULO II..... | 33 |
| Marco teórico. Metodología. Ámbito de la investigación..... | 33 |
| 1. Marco teórico | 33 |
| 2. Perspectivas para el abordaje analítico de la producción audiovisual en la video música. | 33 |
| 2.1. El análisis de lo sonoro | 33 |
| 2.1.1 Análisis basados en conductas auditivas..... | 35 |
| 2.1.2 Análisis a partir de las grafías..... | 38 |
| 2.2 El análisis audiovisual | 39 |
| 3. Sobre el campo específico de producción. | 42 |
| 3.1 Creadores y espacios de circulación | 43 |
| 3.2 Análisis de las condiciones tecnológicas de la VM | 44 |
| 4. Tipo de Investigación. | 45 |
| 5. Ámbito de la investigación..... | 45 |
| 6. La fundación “Destellos”..... | 46 |
| 7. El concurso. | 47 |
| 7.1 La convocatoria..... | 47 |
| 7.2 Los jurados | 49 |
| 8. La muestra..... | 51 |
| 9. Técnicas de recolección de la información..... | 53 |
| CAPITULO III..... | 56 |
| Análisis de los videos participantes y resultados..... | 56 |
| 1. Introducción | 56 |
| 2. La escritura de lo audible. Análisis del aspecto sonoro. | 56 |
| 2.1 Descripción sonora de cada video..... | 57 |

| | |
|--|---------|
| 2.2. Tratamiento del timbre en relación a su referencialidad / no referencialidad sonora..... | 67 |
| 2.2.1 Clasificación de los sonidos según su referencialidad. | 68 |
| 2.2.2 Análisis y conclusiones sobre los sonidos referenciales. | 70 |
| 2.2.3. Los sonidos no referenciales | 73 |
| 2.3 Tratamiento de las alturas | 74 |
| 2.4 Tratamiento del tiempo..... | 75 |
| 3. Análisis del discurso visual de los videos participantes. | 76 |
| 3.1. Tipos de imágenes según su forma de generación | 76 |
| 3.2. Referencialidad / abstracción visual. | 78 |
| 3.2.1. Tópicos referenciales | 78 |
| 3.2.2 Las imágenes abstractas..... | 84 |
| 3.2.3 Abstractas y referenciales. Videos mixtos con secciones referenciales y abstractas. | 87 |
| 3.2.4 Otros elementos | 90 |
| 3.3. El espacio | 91 |
| 3.4. Procedimientos. | 92 |
| 4. Análisis del aspecto audiovisual. Interrelaciones audiovisuales en función del tiempo..... | 93 |
| 5. Criterios de desarrollo del material en el discurso audiovisual de los videos participantes. | 95 |
| 6. Analogías con criterios y estéticas musicales..... | 97 |
| CAPITULO IV. | 99 |
| Perfil de los artistas participantes y los medios tecnológicos de producción. | 99 |
| 1. Introducción | 99 |
| 2. Un mapa de la cuestión | 99 |
| 3. Formación y perfil de los realizadores..... | 102 |
| 4. Medios tecnológicos..... | 109 |
| a) Algunas consideraciones | 109 |
| b) Relevamiento del software e instrumentos usado y declarado por los autores de los videos analizados | 110 |
| CAPITULO V. | 113 |
| Revisión y comprobación de las hipótesis. Síntesis y conclusiones. | 113 |
| 1. Introducción | 113 |
| 2- Música visual / video música..... | 113 |
| 3. Video música / lenguaje sonoro | 115 |
| 4. Video música / lenguaje visual | 117 |
| 5. Video música / el lenguaje audiovisual..... | 118 |
| 6. Video música / Campo de producción..... | 119 |
| 7. Video música / medios tecnológicos..... | 120 |
| Bibliografía..... | 121 |

Introducción

Cuando empecé a desarrollar este proyecto de tesis mi interés original era estudiar como los realizadores de Video Música utilizaban Internet, ya sea para difundir sus obras, como para la creación o formación de grupos con intereses comunes. En definitiva ver cual era la relación de esta producción particular con un medio como Internet.

Sin embargo ya en las primeras indagaciones comencé a encontrar diversas dificultades. La primera de ellas era que el universo de las páginas y búsquedas cambiaba continuamente. Por otra parte un gran numero de paginas estaban desactualizadas, a todo esto había que añadir el recorte que realizaban los buscadores, que daba como resultado en primer orden las paginas del país desde donde se hacía la búsqueda, y luego las de los países centrales (EEUU y Europa). Todo esto llevaba a un universo tendencioso e inestable que hacia difícil establecer con algún tipo de objetividad los límites del corpus de estudio.

Además surgió un segundo problema, bajo la denominación de "Video Música" se encontraban una variedad de producciones que no respondían, necesariamente, a lo que estaba definiendo como objeto de estudio. Por ejemplo, Videoclips e incluso otras obras de más difícil encuadre.

Estas dos situaciones llevaron a redefinir este proyecto a partir de la pregunta "que es la video-música", e investigar si realmente las conceptualizaciones sobre este género se corresponden con las prácticas. Para responder a esto se selecciono el caso de los videos participantes en el concurso que convoca anualmente la Fundación Destellos, dedicado específicamente a estas producciones. El análisis sobre este corpus de obras permitió reconocer algunos tópicos, comportamientos y procedimientos característicos de la práctica y que conforman rasgos estilísticos no explícitos. Así mismo se determino, también, un perfil de artista-realizador.

Todos estos elementos permitieron un acercamiento más profundo a estas producciones de las cuales hay poco escrito y bastante por desarrollar. En esta tesis no solo se ha realizado un estudio exhaustivo sobre un caso particular sino también se busco aportar criterios para el desarrollo de una curaduría específica del género en cuestión.

CAPITULO I

Delimitación de conceptos. Estado de la cuestión. Objetivos e Hipótesis.

La video música. Delimitación de conceptos

1. La “Video Música”

Convertida en objeto de examen, la Video Música requirió abordar los textos relativos al objeto de estudio tanto como de otras áreas que se relacionan directa o indirectamente con el tema de la investigación.

El termino video música fue utilizado por Piché (2003) para denominar producciones audiovisuales caracterizadas por tres elementos; la ausencia de narrativa, la música electroacústica y tener un formato de “video”. En el mismo artículo establece un paralelismo considerando al cine como una novela y la video música como poesía audiovisual.

Justel (2008) diferencia entre dos tipos de producciones de video-música, el primero que denomino forma representativa por la utilización de una cámara, donde habitualmente se describe una situación o se cuenta una historia, con o sin personajes en vivo. El segundo tipo lo denomino abstracto y se asocia a partir de los años 70 con la música electroacústica.

A pesar de ser la música el principio generador de estas obras, la misma queda integrada en un discurso complejo y se produce una síntesis nacida de la unión entre la imagen secuencial en movimiento con un espacio sonoro generador.

En función de contextualizar estas producciones y comprender sus antecedentes es necesario definir las características de la música visual y de la música electroacústica y diferenciar la video-música, del video-arte y el video clip.

2. Música visual (Visual music)

En una revista sobre video arte del año 85 Michael Greenhouse dice refiriéndose a un video de Víctor Ancona; “Visual Music. Este es el término que hemos elegido para describir una clara e inusual aproximación a la Video Música. Sobre todo música visual aquí significa la síntesis de video y música. Con músicos volviéndose mas visuales y artistas tomando una mayor orientación musical, las posibilidades de colaboración y fusión son infinitas y resultan en una gran variedad de obras.”

La asociación que aparece entre los dos términos no es casual. Un recorrido por las definiciones de la Música Visual da como resultado un marco conceptual y teórico perfectamente aplicable a ciertos videos que reúnen algunas de las condiciones propias de la misma.

El termino Música Visual fue utilizado por primera vez por el critico de arte Roger Fry. En su ensayo de "The allied artist" hace referencia a una serie de paisajes abstractos de Kandinsky refiriéndose a los mismos en estos términos; "Ellos son pura música visual, pero yo no puedo dudar de las posibilidades de expresión emocional de estos signos visuales abstractos" (Fry, 1913 citado por Reed, 1996). En este comentario ya esta implícito tres elementos propios de la música visual; el sonido, la imagen, y la abstracción.

En esta relación música e imagen, se espera que la organización de la imagen responda a criterios propios del campo sonoro. Para Brian Evans la Musica Visual puede ser definida "como un tiempo basado en imágenes visuales que establecen una arquitectura temporal similar a la música absoluta, entendiendo como música absoluta aquella que no tiene significado "extramusical". Esta imagen es no narrativa y no representacional" (Evans, 2005). Es decir, de los tres elementos originales; música, imagen abstracción, es el tercer elemento el que se redefine. Para Evans la abstracción se traduce en lo "no narrativo y no representacional".

Evans, siguiendo con esta línea de pensamiento, contrapone el estilo narrativo a otro experimental cuando dice "mientras el estilo narrativo de Hollywood domino (y domina) el cine, los realizadores cinematográficos estaban trabajando en desarrollar un lenguaje no narrativo. Típicamente no académico estos pioneros trabajaron en una tradición experimental similar a la de los compositores de música."

Paul Friendlander, distingue tres tipos de Música Visual.

- Como forma de convertir la música en imágenes utilizando un sistema o un conjunto de normas que puede ser implementado por una máquina o una computadora código. Ej: protectores de pantalla que responden al sonido de manera sincrónica.
- Como medio de expresar la música en forma visual. En este caso se requiere la participación activa de un artista, diseñador o director para interpretar la música y expresarla visualmente.
- El tercer caso hace referencia al tratamiento de las imágenes en el tiempo con criterios análogos a una composición musical. Ya no se refiere a lo sonoro como generador de la imagen sino a la creación de relaciones visuales que cambian con el tiempo. Se trata principalmente de "componer" a partir de las cualidades abstractas de movimiento o cambio de forma o color

Dina Ricco, define; “la música visual, es entendida como cualquier forma de representación cinética, representación visual o audiovisual, a través de la música. Las relaciones entre lo visual y auditivo, pueden ser de diferente tipo: el resultado de percepciones sinestésicas (visión como imagen mental sugerida por la música); o el resultado de estudios sobre analogías entre los idiomas visuales y musicales (ritmo, tonalidad, textura, color, etc.); siendo expresados con lenguajes abstractos, o al contrario, figurativos, no necesariamente guiadas por un soporte narrativo.” (Ricco, 2007)

Según McDonnell, (2007) una obra de música visual utiliza un medio de arte visual de manera análoga a la composición musical. Los elementos visuales se componen y se presentan con las estrategias y procedimientos similares a los empleados en la composición o interpretación musical. Algunos parámetros o categorías empleadas en las producciones de música visual son comunes a la composición musical y son tratados de una forma similar. Es decir comparten el dominio visual y sonoro.

“Artistas, cineastas, técnicos, constructores de instrumentos y diseñadores de sistemas buscan sus propias conexiones entre música y sonido y usan estos parámetros y características del sonido en distintos sentidos.” (McDonnell, 2007)

En la animación abstracta, el artista puede componer sus animaciones de forma similar a una composición musical, considerando la “orquestración de los elementos visuales”, la creación de motivos y elementos repetitivos, transformando la forma de un elemento visual a través del tiempo, y la creación de un sentido de armonía y simetría en el uso del espacio de la pantalla y el tiempo de pantalla. Todas las estrategias no representativas para componer música ahora están a disposición del director de cine abstracto.

2.1 Antecedentes; la música visual (Visual music)

El interés sistemático por las relaciones entre las sensaciones visuales provocadas por estimulación auditiva, o a la inversa (sinestesia) comenzó a difundirse en los comienzos del siglo XX. Esa unidad entre música e imagen fue buscada intensamente por los artistas que impulsaron la abstracción. La pintura y la música, experimentaron con el comienzo del siglo XX un proceso de fusión, donde fueron conjugadas no solo a través del grafismo sino también a través de dispositivos mecánicos que asociaron el sonido con el color. Entre estos dispositivos el más relevante fue el cine sonoro que permitió a la imagen tener un desarrollo temporal.

Tanto McDonnell como Moritz, remontan el origen de las experiencias de interrelación entre música e imagen a los primeros estudios sobre sinestesia. Estos

estudios consistían en investigaciones teóricas sobre la correspondencia entre las ondas sonoras y las ondas de color. Tanto Aristóteles como Pitágoras especularon con una posible relación entre la escala musical y el espectro del arco iris. Esta idea fue retomada por Leonardo Da Vinci en el renacimiento. (McDonnel, 2007).

Los trabajos posteriores trataron sobre la construcción de instrumentos que permitían articular sonido con color. La construcción de órganos de color, para interpretar música visual, forma parte de una antigua tradición. En el siglo dieciocho el jesuita Louis Bertrand Castel construyó un “clavicordio ocular”. Georg Philipp Telemann compuso para este instrumento. Otros artistas-inventores de órganos de color fueron: A. Wallace Rimington, Bainbridge Bishop, Thomas Wilfred, Charles Dockum y Mary Hallock-Greenewalt

Newton, a principios del siglo XVII, realizó una analogía entre el espectro de la luz, dividido en colores, y la distribución de las notas de la octava. Él estableció un paralelo a partir de las relaciones entre las frecuencias de los sonidos, sus relaciones de octavas y quintas, con las relaciones de frecuencias dentro del espectro de la luz. A partir de estos trabajos se desarrollaron una serie de teorías y máquinas para relacionar la luz de los colores con las frecuencias sonoras (van Campen, 2007).

En 1883 aparecen las primeras publicaciones de investigaciones sobre sinestesia realizadas por Galton.

A pesar de todas estas investigaciones y teorías, que han relacionado las notas musicales con colores no se encuentra una sistematización clara que permita establecer analogías entre ambos parámetros (Mattis, 2005). De hecho, las percepciones sinestésicas no se corresponden de individuo a individuo y no conducen necesariamente a un arte audiovisual expresivo y entendible. “Las asociaciones de color-sonido son una forma común de sinestesia, que ocurre predominantemente entre músicos...” (Robertson y Sagiv, 2005).

A comienzos del siglo XX una gran cantidad de compositores se enfocaron en la relación entre lo visual y lo sonoro como inspiración para la composición de obras musicales. Scriabin realizó *Prometheus* (1910), con el fin de probar sus teorías. La obra era para orquesta, coro sin palabras y teclado de luz o “chromola”, pero su muerte no le permitió presenciar su estreno en 1915 (van Campen, 2007). Schönberg, en su obra *Cinco Piezas para Orquesta*, op. 16 (1919) propone su concepto de *Klangfarbenmelodie* y compone *Farben* para mostrar las relaciones de color y timbre (Mattis, 2005). En esta línea de trabajo se encuentran también Varèse, Gershwin y Messiaen, entre otros.

La experimentación sobre la vinculación entre lo sonoro y lo visual se vio también reflejada en las primeras décadas del siglo XX en el cine, cuando las

primeras vanguardias cinematográficas buscaban un nuevo lenguaje que evitara la narración y experimentara las posibilidades de la imagen en el tiempo. Los primeros ejemplos fueron los trabajos de los hermanos Arnaldo Ginna y Bruno Corra (A. y B. Ginanni Corradini) quienes con F.T. Marinetti, E. Settimelli, G. Balla y Remo Chiti participaron en la elaboración del “Manifiesto de la cinematografía futurista” (1916). Estos trabajos consistían en cintas que, siguiendo la proyección de pulsaciones uniformes en el tiempo (los fotogramas) y dando ritmos musicales provenientes de la misma composición, intentaban verificar los efectos de mezcla e interacción de colores a través de proyecciones de luz. (Ricco, 2007)

Uno de los acercamientos que se destaca por su conexión estructural con la música, ha sido el denominado “absolute film”, “cine abstracto” o “cine puro”, llamado 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.

Estas primeras producciones filmicas son acompañadas por la producción teórica de Germaine Dulac, considerada la primer teoría del "cine puro", (Mitry, 1971). Dulac propone la discusión sobre el sentido mismo del termino *cinématographe*, cuya esencia no debiese ser relacionada a las imágenes de actores, personajes, hechos o acciones, sino más bien a la lectura y al teatro, en cuanto a que la disposición de líneas, volúmenes y cadences son en sí “cinégraphie”, es decir la escritura de la imagen en movimiento que tiene como fin la *symphonie visuelle*. (Dulac, 1926-31) En la sinfonía visual el lenguaje musical constituye el referente prioritario.

Los trabajos de los futuristas italianos Arnaldo Ginna y Bruno Corra recibieron una gran atención del movimiento de cine absoluto alemán de los años 20, conformado por Viking Eggeling, Walther Ruttmann, Fischinger, Hans Richter.

Ginna y Corra inauguraron una técnica, que consistía en intervenciones cromáticas directas sobre la película y desligando la misma, de la representación cinematográfica. Esta técnica será retomada por los integrantes de la Bauhaus,

La Bauhaus, (1919-1933), fue un lugar para la experimentación y las representaciones sinestésicas. La contribución decisiva, de esta escuela de diseño, fue acercar la sinestesia al escenario. Es decir la correspondencia entre estímulos visuales y auditivos, fue llevada desde la superficie plana del film al escenario tridimensional. Uno de los motivos fue la prioridad que le dio Walter Gropius, expresada en su programa inicial, a la constitución de la obra de arte total, mito estético de Richard Wagner. Se buscaba un tipo de obra unitaria en la cual confluyan todas las disciplinas: arquitectura, pintura, escultura, artes aplicadas y artesanía.

En 1923, se incorporó al cuerpo docente de la Bauhaus de Weimar, el húngaro Laszlo Moholy-Nagy quien escribió que deseaba crear un medio de "composición - luz",

en la que "la luz sea controlada como un medio plástico nuevo, como el color en la pintura y el tono en la música". Si bien Moholy-Nagy comenzó su carrera artística como pintor, en la época en que se hizo cargo del curso introductorio de la escuela, se estaba dedicando al diseño, la tipografía, el cine y la fotografía. Moholy fue uno de los integrantes del grupo de artistas alemanes, conformado por Hans Richter, Eggeling Viking, y Walter Ruttmann, quienes discutían la necesidad del desarrollo de una nueva forma de arte, que represente la modernidad y permita la apertura a nuevas posibilidades de expresión visual, poniendo en discusión la primacía de la pintura de caballete. En la Bauhaus, Moholy y sus colegas realizaron numerosas películas y experimentos con luz que se pueden entender, actualmente, como las producciones precursoras de una serie de prácticas del cine experimental.

Moholy en su ensayo histórico, "La producción-reproducción", exhortaba a los artistas a reflexionar sobre el uso de la tecnología para crear nuevos sonidos y visiones en vez de solo capturarlos. Por otra parte elogió tanto las animaciones musicales de Walter Ruttmann, como las presentaciones del órgano de color del danés Thomas Wilfred. Pero la aprobación fue aún mayor para los experimentos de animación de Hans Richter y Viking Eggeling. Moholy concluyó que el cinetismo debía ser la meta de la imagen en movimiento.

Moholy exhortó a los músicos y compositores a producir sonidos nuevos a través de fonógrafos utilizando rasguños y ruidos. Él esperaba que mediante el estudio de las ranuras de un fonógrafo, los artistas serían capaces de desarrollar un sistema para escribir sonido que evitaría la necesidad de grabar el sonido real. De ser posible esto, "la fotografía asumirá su posición como un instrumento global... que reemplaza todos los instrumentos utilizados hasta ahora." En 1928, extendió sus ideas sobre la producción de sonido a los films. Él imaginó un "cine abstracto de sonido" basado en la experimentación con la banda óptico-sonora independientemente de la pista de imagen. "El cine sonoro", concluyó, "debe enriquecer la esfera de nuestra experiencia auditiva al brindarnos sonidos totalmente desconocidos".

Para abrir nuevas posibilidades en las relaciones entre la imagen cinematográfica y el sonido, estos cineastas compusieron bandas sonoras "sintéticas", ya sea pintando o dibujando directamente sobre la pista óptico-sonora del celuloide o fotografiando tarjetas con las líneas u ondas previamente diseñadas. Para la banda sonora "sintética", la notación y la fuente de sonido eran una misma cosa. No se trataba ya ni de grabaciones de los eventos naturales del sonido, ni de piezas musicales interpretadas por músicos en instrumentos convencionales, sino de bandas sonoras sintéticas. Esto representó las primeras manifestaciones de música electrónica y marcó un cambio epistemológico en la comprensión del sonido. Este

concepto de transformación de la escritura manual en sonido fue considerado por varios artistas, incluyendo McLaren, Oskar Fischinger, Pfenninger Rudolf, Spinello Barry, y Guy Sherwin, quienes trataron de crear sistemas a partir de lo que Moholy denominó "la notación opto-acústica".

Los experimentos de Moholy con bandas óptico-sonoras lo llevaron a crear su "Tönnede ABC" de 1933, en la cual el artista compuso la banda de sonido óptico a partir de la impresión de signos, de imágenes humanas, de las letras del alfabeto, y de sus propias huellas digitales. Moholy fotografió la banda sonora óptica para que los espectadores puedan ver la forma sonora, de lo que oyeron. "Tönnede ABC" representa una obra en la que existe una correspondencia directa entre los componentes de audio y los visuales, El material que se ve en la pantalla es el responsable de producir el sonido de acompañamiento. El experimento de Moholy intentó preservar no solo una muestra de lo corporal a través de la inclusión de la huella escrita del artista y su representación de los perfiles de sus colaboradores, sino también conserva su propia huella corporal mediante la reproducción de sus huellas dactilares.

En 1922 los estudiantes de la Bauhaus, Ludwig Hirschfeld-Mack, Josef Hartwig y Kurt Schwertfeger, construyeron un órgano de color, para ser interpretado hasta por cuatro personas a la vez. Este órgano proyectaba formas geométricas de colores en una pantalla transparente. Después de experimentar y construir diversos aparatos con líquidos, espejos, lentes de movimiento y luces de colores, Hirschfeld-Mack publicó un folleto explicativo donde describió este arte como arte del "futuro". Por otra parte realizó presentaciones de sus Reflektorische Farbenlichtspiele (Instrumento de reflejos de colores) en Berlín, Viena, Weimar y Leipzig. Estas presentaciones se asociaban al cine avant-garde. De hecho del espectáculo en vivo de luz "Color Sonata en tres movimientos" de Hirschfeld-Mack, fue incluido en la muestra de Cine Absoluto de 1925 de Berlín. En la misma muestra se presentaron trabajos pioneros de vanguardia como "Entreacto" de René Clair, "Ballet mécanique" de Fernand Léger y Dudley Murphy, "Sinfonía diagonales" de Eggeling, Opus II-IV de Ruttmann y "Cine es ritmo" de Richter.

Hirschfeld-Mack quiso reducir la representación cinematográfica a lo que él consideraba como sus elementos esenciales, la luz y el tiempo;

"Nosotros experimentamos durante dos años con composiciones de luz reflejada con el fin de controlar el movimiento de las luces en la sucesión rítmica, colores, puntos, líneas, etc, sobre una pantalla hasta dominar con éxito las posibilidades de esta expresión artística. Para este fin inventamos un aparato especial y complicado y que era manipulado a mano por cuatro estudiantes que interpretaban

un manuscrito escrito especialmente para ellos. La música fue escrita para formar una unidad con los movimientos rítmicos. Amarillo, rojo y azul de intensidad brillante eran mezclados con colores gris plateado que se movían en diferentes tempos en el fondo oscuro de una pantalla transparente. Ellos aparecían como formas angulares, triángulos, cuadrados, pilones y a continuación, como formas curvas, círculos, arcos, y con forma de ondas. Todos estos elementos se unían y creaban superposiciones y mezclas de color como resultado.” (Hirschfeld-Mack, 1923)

Cuando estos artistas, se plantearon el problema de la organización formal-temporal de la imagen en movimiento también recurren a la música ya que es un lenguaje no mimético que utiliza el tiempo. Ya no se trata de una ilustración sonora de la imagen sino de crear una conexión estructural con su lenguaje. De esta forma elaboran parámetros trans-disciplinares comunes a los dos como: el ritmo, la armonía, y por otra parte formas propias del lenguaje musical: sinfonía, fuga,

Walter Ruttmann consideraba posible la creación de un arte visual que difiriera de la pintura por su condición temporal, como la música. Para este arte, él consideraba necesario la aparición de un nuevo tipo de artista que domine tanto lo sonoro como lo visual (Ruttmann, 1919). En 1921 Ruttmann estrena su Film “Opus 1”. Las imágenes fueron pintadas sobre vidrio y luego filmadas cuadro por cuadro. La composición musical la realizó Max Butting. Ruttmann animaba sus formas y objetos en sincronía con la música, relacionando el carácter, el timbre, el ritmo y la dinámica con la imagen. Los comportamientos se establecían a partir de las formas, el color y movimiento de la imagen en la pantalla. El desarrollo de los dispositivos de grabación y reproducción de sonido permitieron a Ruttmann realizar el film “Berlín. Sinfonie einer Großstadt”(1927). Ya en el título la relación sinestésica es evidente. Sin actores ni guión, filma un día común en la ciudad. Es el mundo moderno - los trenes, postes de telégrafo, los hombres en su cotidianeidad. La velocidad aparente es lograda a través de la música.

Además de Ruttmann, Eggelin y Richter estaba Oskar Fischinger quien sienta las bases de la música para películas y videos musicales. Oskar Fischinger aprendió su oficio como asistente en las películas de Ruttmann (Opus I-IV). Los “Estudios” de Fischinger no son otra cosa que la exploración de las posibilidades expresivas de las líneas curvas generadas por la proyección de un punto móvil. Para poder llevar a cabo estas investigaciones Fischinger adopto y desarrollo distintas innovaciones técnicas. Fue el primero en utilizar el sonido óptico en Alemania, uno de los pioneros en utilizar película color. (Parodi, 2010)

Fischinger trabajo desde el principio con formas geométricas para la interpretación abstracta de la música. Con la cámara de cine animó formas y objetos

en sincronismo con el sonido. De esta manera trato al sonido como elemento constitutivo. En el film "Tönende Ornamente" de 1932, Fischinger pinta a mano la pista de imagen y sonido, intentando demostrar que entre las formas visuales y sonoras hay una correspondencia estética. Una de sus obras mas conocidas es su película "Composición en azul" (Komposition in blau, 1934/35), que ganó el premio de la Bienal de Venecia de 1935. Esta película estaba realizada con "Gasparcolor"¹ pero privilegiando, como fondo, uno de los tres colores básicos del sistema, el azul. En esta obra trabaja con formas geométricas, cubos, esferas y cilindros. La dimensionalidad del espacio perceptual es lograda a partir del color, de las distintas tonalidades del azul que, al superponerse o desplazar la una a la otra, logra un efecto de espacio infinito, profundo e inconmensurable.

2.2 VM. Formas de producción actual

El desarrollo de la Música Visual se ha dado en áreas muy diversas que abarcan tanto el cine, el video los software, la iluminación, y los VJ (video-jockey) la forma en que se aúnan expresiones tan diversas es a partir del concepto que da origen al genero, donde es el sonido quien determina de alguna manera y en algún sentido el desarrollo de la imagen y/o color y donde la música no es un actor secundario comentando la imagen sino que es el factor estructural de la misma.

Actualmente las formas de producción artística de la música visual son principalmente digitales. La incorporación de los desarrollos tecnológicos en este género ha sido un factor de desarrollo y crecimiento. Ante cada cambio tecnológico se han abierto nuevas potencialidades. Sin embargo el estudio de las relaciones entre los registros sonoros y visuales no han seguido una única vía de desarrollo, siendo estas relaciones, a veces, tan solo el resultado de la construcción que realiza la percepción al recibir ambos estímulos de forma simultanea. Si bien no es posible establecer esta relación sonora visual de forma univoca, la articulación del tiempo propia de lo musical se volvió un modelo a tener en cuenta en el momento de elaborar criterios que permitieran desarrollar un discurso visual abstracto, en el tiempo.

En resumen la música visual utiliza estructuras musicales para organizar la imagen. En este sentido se hace referencia a los métodos o herramientas por las cuales es trasladado el sonido al campo visual. Esta traslación puede realizarse en distintos formatos tales como un film, un video, un grafico de computadora, un instrumento mecánico, la interpretación de un artista o de un programa (software).

¹ Gasparcolor fue un sistema para realizar films en color, desarrollado en 1933 por el químico húngaro Dr. Bela Gaspar. Se basaba en un proceso de sustracción a partir de tres colores básicos.

En consecuencia el desarrollo de este género abarca expresiones tan disímiles como los VJ, el software para computadora, las instalaciones interactivas, el video música.

- Los VJ

El término VJ designaba, al principio, a las personas que presentaban los videos musicales en la televisión. Hoy en día, sin embargo, la expresión VJ hace referencia a los vídeo-artistas que crean música en vivo en combinación con diversos tipos de imágenes. Si bien este término es actual, la performance sonoro-visual en vivo comenzó durante la etapa de la Bauhaus, como ya fue explicado en los antecedentes. Así, el VJ es entendido como otra forma de música visual, una expresión de interés en la proyección de las representaciones visuales y la visualización de la música. Las diferencias estilísticas de los VJ se encuentran por lo general en relación directa con las especificidades técnicas propias de la tecnología con la cual trabajan. Estos artistas hacen uso de herramientas muy diferentes que van desde la consola de juegos y la laptop portátil hasta la utilización de grabaciones de video utilizadas sobre escenarios teatrales minimalistas. La forma de manipulación de la imagen está directamente condicionada por el desarrollo tecnológico con el que cuenta el artista.

Según VJ Solu han surgido a pesar de las enormes diferencias algunos grupos con rasgos comunes derivados de los cánones de imágenes, temas y técnicas.

Normalmente, el VJ tiene como finalidad movilizar el ojo del espectador con el continuo movimiento de la cámara para atraer intensamente la atención, y simular a través de la abstracción no lineal las experiencias que se producen con alucinógenos. Esto se logra, mediante la acumulación y la manipulación de las imágenes como si fueran sonidos.

Algunos VJ logran tener éxito en su desempeño, al establecer analogías entre la música y la imagen. El material visual que es utilizado en sus performance es extraído tanto de historias e imágenes fragmentadas tomadas de la televisión, como de videos, películas, revistas, animaciones, juegos de ordenador, video arte, política, etc.. Estas imágenes son seleccionadas y manipuladas. Para este fin existe una amplia variedad de software. AudioVisualizers, es uno de los más importantes portales de Internet para VJs, que cuenta con más de cien programas de VJ en la lista. Existen aplicaciones básicas como Arkaos o Resolume que utilizan el teclado para seleccionar entre una inmensa galería de video clips y otras fuentes externas añadiendo efectos.

Una de las tendencias dentro de la escena VJ es la fusión de VJ y músicos. Estos grupos trabajan a partir de la interacción entre imagen y sonido. Un ejemplo de dicha fusión es el grupo "242.pilots" que consta de tres artistas de vídeo y un músico. Para sus performance desarrollan su propio software.

Peter Greenaway realizó performance como VJ integrando gran cantidad de imágenes que fueron organizadas y proyectadas en varias pantallas a la vez en tiempo real. La composición de las imágenes como su organización "polifónica", tienen un paralelismo claro con el pensamiento musical. Este tipo de experiencias las inicia en el 2005, en el Club 11 de Ámsterdam.

- Las instalaciones interactivas

La instalación es una vertiente dentro del arte contemporáneo que toma un fuerte impulso a partir de la década del 70. Las instalaciones tienen como común denominador la creación de una experiencia visceral o conceptual en el espectador. Los elementos con los que trabajan los artistas para sus instalaciones son heterogéneos. Ellas se reconocen a partir de otra utilización del espacio, la resignificación del mismo y el establecimiento de otro vínculo con el espectador ya que las obras, en su gran mayoría, permiten ser recorridas y experimentadas. En las instalaciones propias de la música visual, la interacción se realiza entre los sistemas digitales y el espectador, quien se convierte en un participante del evento. No se trata únicamente de música visual, la complicidad sensorial es total, y de la proyección bidimensional sobre la pantalla se pasa a una espacialidad que cubre la totalidad de la atmósfera.

Como ejemplo de estas instalaciones es posible citar, Tavoli (1995), o Tamburi a sud (2001) de Studio Azzurro se trata de instalaciones interactivas en donde el comportamiento del participante, ya sea tocando superficies, pisando o produciendo sonidos, determina el resultado audiovisual. Los efectos registrados por el sistema, de manera aleatoria, unido a mecanismos de relaciones que se activan con la presencia simultánea de más de un participante, dan como resultado comportamientos inesperados producto del desarrollo tecnológico de las obras.

Otro ejemplo de instalación interactiva donde se integra sonido e imagen es la obra Divergencia Diferente de Cero, de Mariano Sardon (2001). Esta instalación se desarrolla en una sala en penumbras donde en el centro de la misma hay dos libros en blanco. En ellos se proyectan palabras que aluden a discursos científicos y artísticos, en formas y tamaños diversos. El sistema se activa cuando los visitantes generan sonidos fuertes, pueden ser aplausos, saltos, gritos. Al captar el sonido mediante sensores ubicados en el espacio de exhibición,

el sistema dispara una secuencia de imágenes y las palabras vuelan de un libro a otro. Las acciones de los visitantes consiguen fragmentar y confundir los textos que se desparraman por el espacio. Así los discursos del arte y la ciencia se tornan híbridos mientras los participantes juegan a construir nuevas relaciones de sentido.

- Software

Entre los software desarrollados con este fin se pueden nombrar; Visual Music Tone Painter (1994) de Stephen Nachmanovitch, Music Animation Machine de Stephen Malinowski.

También se puede citar el Flow (2001) de Han Hoogerbrugge (www.hoogerbrugge.com), artista visual holandés, se trata de una animación Flash en donde el efecto sonoro es determinado por la acción del usuario, que a su manera responde a estímulos visuales representados sobre la pantalla.

Scribble, es un software desarrollado por Golan Levin, (2001) que logra generar animaciones en tiempo real. Para interactuar es necesario dibujar, "rasguñando" sobre la pantalla, generando así una respuesta sonora que se une a la imagen con una relación numérica.

Visual Music Tone Painter combina sonido, luz y tacto. Este programa convierte la música de sintetizadores en visualización en tiempo real sobre una pantalla. Se debe elegir entre una paleta de formas geométricas, de colores y símbolos que darán como resultado mandalas de luz y sonido. Estas formas visuales responden no sólo al sonido sino también a la presión de los dedos. La dinámica musical se refleja a través de las transformaciones visuales de tamaño, movimiento, color y el sombreado. A medida que la música se desarrolla, una serie de geometrías aparentemente simples se convierten en patrones de múltiples capas y texturas que adquieren vida propia.

El grupo Fuss! desarrolla para la performance en tiempo real su propio software denominado ambientador, este lo ponen a disposición de los usuarios en la red.

Por otra parte existe una cantidad de software diseñados para la red. En la pagina <http://www.soundspectrum.com/> ofrecen versiones gratuitas de G-Force, SoftSkies, WhiteCap, y Winter Wonders, denominados visualizadores musicales, estos software están diseñados para producir imágenes digitales abstracta a partir de un archivo sonoro-digital.

3. La música electroacústica

“[...] los sonidos afectan gratamente a la sensibilidad como los colores o los olores. La comparación no se sostiene, pues si bien existen colores y olores en la naturaleza, no existen sonidos musicales: solo ruidos. [...]”(Levi Strauss)

3.1 Definición

Según Aharonián la música electroacústica es aquella en la cual se utilizan “procedimientos electrónicos de generación o de modificación de sonidos, y/o que manipulen grabaciones de sonidos (generados electrónicamente o bien grabados en un medio natural *acústico* por medio de un micrófono)” (Aharonián, 1992). Sin embargo esta definición hace solo referencia a los medios de producción y no a su propuesta estética y campo de circulación. Actualmente son muchos los géneros musicales donde se producen obras mediante aparatos electrónicos, el tecno, la música electrónica, etc. pero su estética no responde a la llamada “música electroacústica” que, por otra parte, forma parte del campo de la música culta o académica. Para entender la real magnitud del hecho es necesario aclarar que la llamada música electroacústica tiene además una dimensión estética propia, donde son utilizados nuevos materiales sonoros en el proceso de composición. Berenguer (1995) explica la música electroacústica como “un producto artístico cualquiera que satisface un conjunto definido de necesidades estéticas y que toma como soporte principal el sonido, se llama música electroacústica en la medida en que la intervención de un medio electrónico cualquiera se hace indispensable en su proceso de realización” en esta delimitación del campo hace referencia a otras dos condiciones propias de la música electroacústica; en primer lugar cuando Berenguer cataloga de “producto artístico”, la condición artística hace referencia de forma indirecta a los ámbitos de circulación, el segundo aspecto que él nombra en su definición está en relación a su función de satisfacer “un conjunto definido de necesidades estéticas”. Estas necesidades estéticas no están explicitadas. Un rasgo propio de esta estética es la incorporación del “ruido” como material sonoro principal para la producción de obras y el empleo de parlantes para su reproducción.

Según Morgan, en 1907 ya Busoni anunciaba que el agotamiento de la vieja tradición llevaría a los compositores hacia un sonido abstracto, una técnica clara y un material tonal ilimitado. En la década siguiente los futuristas redefinieron la música como un arte de ruidos. Paulatinamente los compositores comenzaron a concebir la composición como la organización de todos los sonidos posibles. (Morgan, 1999)

Esta música manifiesta grandes diferencias con respecto a la música instrumental. Tanto es así, que algunos compositores de música electroacústica han llegado a cuestionar si lo que hacen puede ser considerado música en el sentido en que normalmente entendemos el término, prefiriendo la denominación de *arte sonoro*.

Por lo general, comprenden a la música como un subconjunto de éste más amplio arte auditivo y según Jean-Claude Risset, este nuevo arte se constituye de hecho en otra rama de la música, tan distinta de la música instrumental como lo es el cine del teatro (Cadiz, 2008).

Este será el marco sonoro de las producciones de video-música que fueron analizadas en esta tesis, diferenciándose claramente con las producciones musicales de los video-clips

3.2 Antecedentes

3.2.1 Primeras experiencias

Para establecer los antecedentes de la música electroacústica es necesario realizar un doble recorrido por un lado el referido a las condiciones tecnológicas y, por otra parte, el de las búsquedas estéticas, que hicieron posible esta producción.

Desde el punto de vista tecnológico uno de los primeros desarrollos importantes fue el “resonador de Helmholtz”, se trataba de un instrumento electrónicamente controlado para analizar combinaciones de tonos. La finalidad del mismo era el análisis científico del sonido en sus tonos constitutivos y no estaba desarrollado para uso musical. (von Helmholtz, 1877).

En 1906 Thaddeus Cahill presenta al público el “Telharmonium” o “Dynamophone”, este puede ser considerado el primer sintetizador eléctrico. El Telharmonium producía frecuencias de audio, a través de un complejo sistema. Estas frecuencias eran controladas por teclados sensibles polifónicos y por bancos asociados de controles. Todo el conjunto tenía un tamaño considerable, siendo necesario dedicar un edificio a la instalación del mismo. El sonido producido era distribuido a través del sistema telefónico a los “clientes”.

El compositor italiano Ferruccio Busoni escribe "Bosquejo de una nueva estética de la música" (1907, 1911) donde se refiere al Telharmonium de Thaddeus Cahill, puntualizando la posibilidad que daba este aparato de transformar la corriente eléctrica en un número de vibraciones matemáticas exactas, esto permitiría controlar y componer con frecuencias fuera del sistema temperado. Busoni considera la notación como la transcripción de una idea abstracta, que en el instante que se escribe pierde su forma original. La escritura musical impone sus límites de notación, es decir

el compás la tonalidad, etc. La interpretación presupone una nueva transcripción de la obra. Tanto la problemática de la notación como la de la interpretación desaparecen en la música electroacústica. En la cual, por otra parte, es posible incorporar al discurso cualquier sonido.

En 1913 el pintor italiano Luigi Rusollo escribe un manifiesto dirigido a su amigo, el músico futurista Pratella, llamado "El Arte de los Ruidos", donde dice "Los músicos futuristas debemos sustituir la limitada variedad de los instrumentos de la orquesta por la infinita variedad de los timbres que existen reproducidos por instrumentos apropiados." Como consecuencia a sus propias exigencias Rusollo crea el "Intonarumori" (entonador de ruidos) al que dividió en seis tipos de sonidos. Los ruidos se producían cuando un diafragma estirado comenzaba a vibrar. Las obras que Rusollo escribió, en notación gráfica, para su nuevo instrumento, no han sobrevivido, pero este movimiento fue la primera manifestación clara entre la nueva música y la tecnología, permaneciendo su influencia sobre los desarrollos compositivos posteriores en el deseo de "conquistar los ruidos-sonidos". (Morgan, 1999)

Varese (1917) en la revista "391" escribe un pequeño artículo llamado "Que la música suene", donde comenta "sueño con instrumentos que obedezcan a mi pensamiento y los cuales aporten una cantidad de timbres insospechados que se presten a las exigencias de mi ritmo interior".

En la lectura "Music as an Art-Science" dada en la "University of Southern California" en 1939, Varese, expone la necesidad de una nueva notación gráfica. Plantea la necesidad de un trabajo conjunto con un ingeniero de sonido que transfiera la partitura a una máquina eléctrica que permita que la música sea reproducida "inalterable", o sea, sin la intermediación de intérprete. Por otra parte expresa que para su concepción de la música necesita un nuevo medio de expresión, es decir una máquina de producir sonidos. Todos estos planteos que expone en diferentes conferencias y artículos van a ser los elementos paradigmáticos de la música electrónica y luego de la electroacústica.

En 1915 Lee de Forest inventa el oscilador, esto revolucionó la industria de la radio. Leon Theremin utiliza esta tecnología en 1919 para desarrollar el primer instrumento electrónico funcional. En el Theremin el intérprete debía acercarse o alejarse de una antena vertical controlando de esta manera la altura del sonido.

El siguiente invento relevante en cuanto a la producción de sonido de forma eléctrica fue el generador de las Ondas Martenot. Este, estaba formado por un teclado, un altavoz y un generador de baja frecuencia. Se trataba de un instrumento monofónico, es decir, que no producía notas simultáneas. El oscilador de las ondas

Martenot generaba ondas en forma de diente de sierra que se controlaban por medio de un teclado convencional y un alambre. Además del teclado 'estilo piano', las Ondas Martenot contaban con un controlador de cinta que servía para imitar la forma de tocar del Theremin. Esto último permitía obtener a la vez melodías precisas y barridos de cambios de tono.

En 1923, el artista Lazlo Moholy Nagy propone utilizar el gramófono no solo como reproductor sino como un productor creativo de sonidos. Walter Ruttmann compone la primera composición de música concreta y la Reichsrundfunk Alemana la transmite al aire.

Por otra parte algunos compositores como Paul Hindemith, John Cage, Ernest Toch y Varese, experimentaron hacer música manipulando discos, cambiando la velocidad, el sentido y realizando montajes sonoros o utilizando instrumentos eléctricos.

La cinta de celuloide del cine sonoro permitía ser manipulada manualmente ya que era posible dibujar los patrones de luz y sombra propios de la banda de sonido a mano. Experimentos de este tipo fueron realizados tanto por Mc Laren como por Whitney. El resultado sonoro era muy ruidoso y difícil de controlar.

En cuanto a la producción teórica en 1936 Edgar Varese publico el artículo "New instruments and new music" y un año mas tarde John Cage pronuncio su manifiesto "The future of music: credo" en un congreso en los EUA en el que habla del futuro de la música electrónica.

3.2.2 Música concreta

A partir del magnetófono a bobina fue posible grabar y manipular el sonido con facilidad. Pierre Schaeffer empezó a componer grabando sonidos que luego procesaba. Este tipo de producción musical se llamo música concreta ya que se realizaba a partir de "objetos sonoros" que procedían de la realidad, es decir, eran grabaciones las que se cortaban y empalmaban dando lugar a nuevas combinaciones. En 1948 Pierre Schaeffer crea el laboratorio de música concreta en la radiodifusión y televisión francesa (ORTF) y desde allí se transmite su composición concreta "Etudes de bruits", cuyo primer numero fue el "Etude aux chemins de Fer" basada en ruidos de trenes. Un clásico del género es la "Symphonie pour un homme seul" (1949-50), realizada, sobre sonidos de la voz, por Schaeffer y su alumno P. Henry. El impacto plástico de estas obras fue grande, Maurice Bejart creó coreografías para muchas de ellas.

3.2.3 Música Electrónica

En 1949 Werner Meyer Eppler en su artículo titulado “Elektrischer Klangerzeugung” (“Producción de sonidos con medios eléctricos”) dice no podremos esperar una mejora de nuestros conocimientos del mundo sonoro, aun imperfectos e incompletos hasta que no nos propongamos una exploración sistemática de todas las posibilidades sonoras basadas en la producción sintética del sonido. En 1951 Herbert Eimert con el apoyo de Meyer Eppler fundan el “Estudio de Música Electrónica” de Colonia. Para Eimert el material electrónico y el sistema de composición serial guardarían una relación de reciprocidad y quedarían asociadas como dos manifestaciones paralelas en la historia de la música. Eimert también exigía que la música electroacústica obedeciese a sus propias condiciones de producción, puesto que no se trataba de transferir los patrones de la música instrumental sin más. (Dibelius, 2004).

3.2.4 Música electroacústica

En general se toma como fecha de referencia de la creación de la música electroacústica el año 1956, que fue el año en el cual Karlheinz Stockhausen estrena “Canto de los adolescentes” (“Gesang der Jünglinge”). Esta es de las primeras obras donde se utilizaron tanto sonidos concretos (la voz del joven) como sonidos electrónicos. En el mismo año, Pierre Henry estrena su ballet “*Haut-Voltage* (“Alto Voltaje”), donde también se asociaron sonidos electrónicos y concretos.

A finales de los años 50, la distinción entre la música concreta y electrónica dejó de ser clara y la mayoría de los compositores utilizaban los dos tipos de fuentes.

3.2.5 Computadoras

Hacia 1956 Leonard Isaacson y Lejaren Hiller realizaron la primer obra asistida por computadora, la “Illian suite for string quartet”. En este caso la computadora era empleada para asistir la composición de la obra. En 1958 se ejecuto “Pitch Variations” en los laboratorios Bell, una de las primeras obras musicales generada por una computadora.

A partir de los años 60 se desarrollaron programas de computadora orientados no solo a la composición algorítmica sino también a generar sonidos y funcionar como editores.

Max Mathews conjuntamente con John R. Pierce desarrollaron el programa acústico digital complejo (MUSIC 3). A su vez Mathews publico “The technology of Computer Music” que fue el primer trabajo editado dedicado a esta temática.

En 1969 Jean Claude Risset realiza una de las primeras obras por computadora basadas en espectros armónicos en los laboratorios Bell (Mutations). En 1973 John

Chowning desarrolla la técnica de síntesis FM. Un año más tarde nace la Asociación internacional de música por computadora (ICMA) y su congreso anual de música por computadora (ICMC) en los EUA. En 1975 Curtis Roads desarrolla el primer sistema de síntesis granular por computadora en la Universidad de UCSD en San Diego California, usando una computadora Borroughs B6700 y el programa Music V. John Grey realiza metamorfosis complejas de timbres instrumentales por computadora en la Universidad de Standford. 1978 El investigador francés Xavier Rodet inventa la "Función de Onda Formantica" (FOF) en el IRCAM, un grano sonoro con capacidad de recrear la voz humana a partir de la síntesis sonora. En la misma institución David Wessel y Benett Smith inventan un programa para crear espacios tímbricos (Esquisse). Moorer crea la primera aplicación de un Vocoder de Fase en computadora. La siguiente innovación técnica importante fue el standard MIDI (Musical Instrumental Digital Interface). En 1984 se crea el SYTER, uno de los primeros sistemas de música por computadora para la transformación de sonidos en tiempo real, en el INA-GRM en París.

Todo la evolución tecnológica, asociada a la computadora, tuvo como consecuencia, que actualmente todo el desarrollo de una obra electroacústica pueda ser realizado enteramente por un procesador, es decir se puede lograr no solo la producción de sonidos, generando y procesando ondas, sino también la edición, la grabación y la transformación del sonido en tiempo real. Lo mismo sucede con la imagen.

4. El video

Desde el punto de vista etimológico la palabra "video" proviene del latín y significa yo veo. Sin embargo a nivel instrumental se refiere a la tecnología que permite captar y seleccionar imágenes para la posterior reproducción en aparatos creados para este fin.

La palabra video alude tanto a la forma o a la actividad de grabar imágenes, como al producto terminado, cuyo perfil está determinado por el proceso que lo llevó a su constitución, es decir: video documental, video musical, video científico, etc. En la actualidad, dentro del lenguaje coloquial el término video se utiliza indistintamente para referirse al aparato en el que se reproducen las imágenes, como para aludir al soporte en el que las imágenes son grabadas, o para nombrar al producto terminado. (Berruecos, 1996)

Dina Ricco en su ensayo sobre Música Visual: "Muvy y las exposiciones", considera que la música visual tuvo su origen con los primeros intentos de animación

de pinturas, al inicio del novecientos, cuando las experimentaciones fílmicas de las primeras vanguardias buscaban un nuevo lenguaje cinematográfico, desligado de la posibilidad de narrar historias o representar impresiones de la realidad. La ambición era la de alcanzar un *cine pictórico*, (Ricco, 2007). Sustancialmente una representación visual que se desarrollase en el tiempo. De esta manera junto a expresiones como cine de vanguardia, cine puro, cine abstracto o cine experimental, se introdujo el término música visual para indicar los resultados de estas experimentaciones. (Mity, 1971).

El video reemplazo como soporte a las experimentaciones cinematográficas, ya que fue la primera tecnología que permitió grabar imagen y sonido y editarlo a bajo costo.

Estas condiciones generaron toda una serie trabajos experimentales. Como Elements (1978) de Gary Hill que relaciono imagen y sonido visualizando sus vibraciones y reproduciendo la estructura de la materia sonora; o las vídeo-performances de Payk con la artista e intérprete musical Charlotte Moorman, quien con el arco del violoncello tocaba televisores o el propio cuerpo de Payk; o los trabajos del polaco Zbigniew Rybczynski usando técnicas digitales para transformar y “afinar” todo tipo de objetos (cubos, uñas...) según la partitura – y título de su vídeo - Capriccio nº 29 de Paganini.

Si bien el video como soporte tecnológico dejo de existir ya hace mas de una década, la palabra ya no hace referencia al soporte sino a una determinada forma de producción. Como bien dijo Mc Luhan “modelamos nuestras herramientas y luego estas nos modelan a nosotros” (Mc Luhan, 1964). El video modelo un tipo de producción audiovisual caracterizada por ser una obra cerrada, de corta duración, donde la imagen es grabada y procesada. Una vez terminada la obra no permite interacción, su duración es acotada y a diferencia del cine no suelen ser narrativos. Todas estas características, que parecen obvias, no lo son tanto si pensamos que actualmente estas obras se realizan con computadoras, donde salvo la condición de la pantalla para la reproducción el resto de las limitaciones son una decisión del artista no del medio. Es decir la palabra video pasó a designar un formato elegido independizándose del soporte de producción.

La creación de la video-grabación en los años 50, permitió almacenar información televisiva. A partir de esta nueva forma de trabajo, en que se grababa previamente todo el material con la posibilidad de repetición o de calcular con un margen más holgado el tiempo exacto de la emisión, fue necesario elegir, ordenar y darles duración a los diferentes fragmentos, para lo cual había que copiar el material de una máquina de video grabación a otra. Esto fue el embrión del proceso de edición; es decir,

producir un montaje a partir de un dub-electrónico, en una etapa posterior al registro de la imagen. Este proceso de edición derivó en el de posproducción. Esta operativa se hizo más compleja en la medida que aparecieron aparatos más sofisticados, pero cuyo concepto operativo era simple: intervenir electrónicamente o digitalmente sobre la señal, y modificar de esta manera, la imagen y el sonido. (La Ferla, 2005).

4.1 Video clip.

Para delimitar claramente la diferenciación entre videoclip y video música no alcanza con intentar marcar diferencias formales, es necesario recurrir a otra visión del fenómeno para marcar las competencias de una y otra producción. En este sentido es el teórico Juan Acha quien da un marco conceptual que permite delimitar claramente las diferencias entre una y otra producción. Él considera que el fenómeno estético es de naturaleza sociocultural y consta de un sistema axiológico, el cual en forma indirecta mueve la cultura estética. La identificación del fenómeno reside forzosamente en la unidad indisoluble de su producción, distribución y consumo (Acha, 1988). Consecuentemente con la línea de pensamiento de Acha todo fenómeno estético es susceptible de ser analizado a partir de sus condiciones de producción distribución y consumo.

Como señala Leguizamón, “un videoclip trabaja desde, sobre y a partir de un tema musical, no sólo por la secuencia productiva composición musical-realización en video sino, más agudamente, como condicionante formal inmediato. El videoclip es un producto insertado en una estrategia de comercialización que responde a la potenciación de la obra musical a través de una obra visual que se ensambla con la forma musical (Leguizamón, 2001). Es interesante ver como la definición de Leguizamón incluye justamente las condiciones de producción.

El videoclip se ve condicionada por varios agentes, como el director artístico de la empresa fonográfica o los propios músicos. En este sentido, las compañías, en tanto que financiadoras del videoclip, suelen imponer límites a la creatividad de los realizadores y demandar una prioridad de las imágenes del cantante sobre otras menos referenciales; y los músicos, especialmente cuando son también compositores, tienen también sus propias ideas y propuestas respecto al videoclip (Ruiz, 2012).

Como explica Darley, los videoclips utilizan nuevas técnicas de producción y manipulación de imágenes para producir formas innovadoras de visualizar la música. A pesar de su condición musical gran parte de los análisis sobre videoclip se centra en las imágenes. La velocidad y el ritmo de la combinación de imágenes, los ciclos y las repeticiones (reiteradas y variadas) acumulativas, se encuentran determinadas por la

estructura de la canción y por elementos formales como la melodía, el ritmo y el tempo (Darley, 2002).

Un artículo de Sarah Friis Hansen del año 1982, llamado “Video-music: New correlatioms”, pone en igualdad de condiciones a las producciones experimentales que a los videos con fines promocionales. En el mismo, supuso que este nuevo medio permitiría canales de difusión y venta, abiertos y accesibles a las dos producciones. Es decir no diferencia entre un tipo de producción y otra. Los 33 años transcurridos marcaron otra realidad de las cosas, no es necesario aclarar que mientras los videoclips acceden a los medios masivos de difusión con canales propios, las producciones experimentales circulan a través de exposiciones, festivales, conciertos e Internet. Es decir, en relación a las formas de producción circulación y consumo, la video música no esta orientada hacia el consumo masivo, sino hacia el campo artístico y sus instituciones como va quedar claramente demostrado en el transcurso de esta tesis. Es aquí donde se establece el sistema de valores de las producciones, las prácticas jerarquizadas.

4.2 El video arte

El video arte surge en los años 60, a partir de la consolidación de los medios masivos de comunicación. En el video arte se trabajan estas tecnologías aplicándolas a un fin artístico. Esta corriente artística no es solo producto de la nueva tecnología sino también de un marcado interés por la desacralización del objeto arte impulsada por el Fluxus. (Durozoi, 2007).

Si bien el video arte comparte con el cine algunas de sus características de producción ya que las imágenes son previamente grabadas y editadas, tiene elementos que le son propios. En esta manifestación artística se pueden emplear, o no, actores o diálogos, puede carecer de una narrativa o guión, u otras convenciones que generalmente definen a las películas como entretenimiento.

Por otra parte el videoarte represento una alternativa económica de producción audiovisual, permitiendo por esta razón un mayor nivel de accesibilidad a artistas experimentales, que buscaron la ruptura con los parámetros convencionales narrativos espacio-temporales, constituyendo un género nuevo, claramente diferenciado del videoclip, el video documental y el video de ficción.

5. Otras investigaciones sobre video-música

La bibliografía e investigaciones existentes son relativamente nuevas. Actualmente, existen un numero creciente de papers y trabajos de investigación sobre

la música visual, sin embargo los trabajos específicos sobre video música son reducidos.

Entre los antecedentes de tesis de doctorales sobre este tema están los trabajos escritos por Vania Dantas Leites (2004) y Marcelo Carneiro (2011). En ambos casos denominan video música aquellas producciones que incorporan el lenguaje audiovisual en la práctica de la composición electroacústica. En la misma línea de pensamiento esta el planteo de Elsa Justel sobre estas producciones donde las circunscribe al ámbito de la música electroacústica. En el caso de Nick Cope y Tim Hole hacen referencia a este género denominándolo “películas electroacústicas”, en su artículo “Electroacoustic Movies – Towards a post-acousmatic music”

En todos los casos coinciden en que es un género practicado por los compositores partiendo de lo sonoro para la organización del material visual.

En el caso de Dantas Leites, la tesis se basa en el concepto que toda práctica musical es también audiovisual. Ella sostiene que cuando se rompe la práctica del concierto el auditor de alguna manera evoca la imagen. En la video música, imagen y sonido se estimulan mutuamente.

Carneiro en su tesis demuestra el carácter de hibridación de estas producciones. Para demostrar su hipótesis parte de los conceptos de “trans-sensorialidad” y “trans-disciplinaridad” como experiencias inherentes a la video-música.

En ambos trabajos Dantas Leites y Carneiro incluyen en su análisis producciones con distinto tipo de soporte pero que tienen en común la música electroacústica y la imagen en movimiento.

En el caso de Cope y Justel solo hacen referencia a producciones en formato fijos, ya sea analógicos o digitales, es decir aquellas que no permiten interacción en tiempo real. Este último criterio será el aplicado en el marco de este trabajo.

Dos antecedentes de análisis dirigidos específicamente a estas producciones son, por una parte el trabajo de Elsa Justel “Video-música: Ilusiones perceptivas y discursos estético” y por otra la tesis de doctorado de Carneiro de Lima “Video-Música”.

El trabajo de Elsa Justel establece analogías entre algunos conceptos visuales y otros sonoros. En la construcción que ella hace, lo visual es más próximo a la plástica que al cine, esto nos remite nuevamente a los inicios de la música visual. Los parámetros que Justel considera para la construcción de paralelismos entre ambos lenguajes son:

- la construcción del espacio o la sensación de tri-dimensionalidad, en el caso de la pintura video o cine creada artificialmente, en el caso del sonido este

espacio es real ya que es una condición necesaria (pero no suficiente) para expandirse.

- el movimiento, acercamiento alejamiento es tanto un efecto sonoro como visual
- el concepto de figura y fondo
- el cromatismo, en el caso de lo sonoro haciendo referencia al timbre. En este caso la analogía se construye a partir de que ambos pueden soportar transformaciones del mismo orden.
- Por ultimo aborda los factores de estructuración del discurso audiovisual: *tiempo, direccionalidad, dinámica y transiciones*. Esos elementos nos conducirán a momentos de tensión y de reposo.

La propuesta de la Dra. Justel parece más orientada hacia la producción de obras con un lenguaje donde se integren los dos campos buscando aquellos elementos del lenguaje que puedan ser trabajos de manera similar extrapolándolos de una ámbito al otro. Este trabajo propone variables de análisis orientadas, sobretodo, a establecer criterios de creación.

6. Objetivos e hipótesis

6.1 Introducción

Cuando aborde el estudio de estas producciones encontré que en gran cantidad de artículos sobre el tema se hablaba indiferenciadamente de la video música como música visual, sin embargo las producciones de música visual eran de muy diversa índole e incluían una gran variedad de soportes diferenciándose claramente de lo que llamo en el ámbito de este proyecto video música.

De las conceptualizaciones de la música visual dos resultan relevantes: la primera y más actual es la definición ya citada de Friedlander donde se enumera las características de las obras que responden al concepto de música visual. La segunda y originaria del termino es la que resulta mas interesante, en el contexto de esta tesis, ya que parte de tres conceptos generadores sonido-imagen-abstracción. Teniendo en cuenta ambas definiciones se demostrara en el transcurso de este trabajo como las producciones responden o no a estos conceptos y como estos toman una nueva dimensión y extienden sus límites. Para este fin se conformara como caso de estudio los videos participantes en el concurso internacional de la "Fundación Destellos" 2009-2011 de video música. Sobre esta muestra se analizara la relación concepto-obra a

fin de penetrar en aquellos mecanismos susceptibles de ser verificados para establecer un registro abierto de relaciones y principios causales.

Por otra parte como fue planteado anteriormente las formas de circulación y de producción están íntimamente ligadas a las obras. En relación a este punto en general en los primeros escritos y comentarios acerca de la música visual y de la video música primaba un ambiente experimental y anti-academicista, sin embargo un acercamiento a los ámbitos de circulación y producción actuales permite entrever que estas obras se han convertido en un tipo de producción directamente relacionada a los ámbitos académicos ya sea desde su circulación, producción y/o formación de los artistas.

La intención de este trabajo es desarrollar una línea crítica de análisis que tenga en cuenta el concepto y la práctica, de forma tal, que sea aplicable tanto para los investigadores y teóricos, como para los creadores, permitiendo en última instancia no solo la construcción de criterios curatoriales, sino también establecer los alcances de lo que llamaremos video música.

En definitiva se busca servir de referente para comprender mejor la materia y las tensiones puestas en juego en estos trabajos artísticos, aportando una perspectiva sobre este género, integrando las características más genéricas y exportables con las particularidades y hallazgos propios de esta tipología creativa.

6.2. Objetivos

- a- Determinar si la video música es o no un subconjunto de la música visual.
 - Establecer si los conceptos propios de la música visual son aplicables a la video música.
 - Analizar y evaluar las particularidades de los conceptos propios de la música visual en el contexto de la video música..
 - Comparar las conceptualizaciones y sus prácticas.
- b- Describir el tipo de discurso sonoro preponderante y su tratamiento.
 - Enumerar y clasificar los tipos de sonidos utilizados en estas obras.
 - Identificar las características del discurso sonoro.
- c- Compilar el tipo de imágenes y su tratamiento
 - Determinar si existen un repertorio de imágenes características en los videos participantes.
 - Establecer si hay una forma de tratamiento común a las imágenes.
 - Identificar la existencia o no de patrones o categorías comunes.
 - Evaluar como se utilizan las imágenes.

- Examinar los elementos comunes a estas producciones
- d- Identificar los modos de interrelación imagen/sonido utilizados
- Establecer que tipo de interrelaciones son utilizadas en la relación imagen/sonido
 - Identificar como se construyen estas relaciones.
 - Evaluar si cambia la percepción de la imagen a partir del sonido, en estos videos.
 - Evaluar si cambia la percepción del sonido a partir de la imagen.
- e- Se procurara verificar la existencia de un campo de producción específico.
- Identificar las características comunes a los artistas que se dedican a este género.
 - Describir el ámbito de circulación
 - Examinar y categorizar el tipo de tecnología usada.

6.3. Hipótesis.

1. La video música es un subgénero de la música visual
 - La video música se relaciona con la música visual a partir de los conceptos generadores de la misma.
 - Los conceptos generadores de la música visual, imagen-sonido-abstracción extienden su alcance cuando son aplicados a estas producciones.
2. Si bien los autores que han escrito sobre estas producciones las asocian a la música electroacústica, es posible extender esta categorización a otro tipo de obras musicales que si bien no son netamente electroacústicas comparten con este género determinadas similitudes estéticas.
 - De la misma manera que en la imagen, las fuentes sonoras o tipos de sonido son variables.
 - El aspecto sonoro se caracteriza en primera instancia por la ausencia de la línea melódica y en segunda por la ausencia de pulsación.
 - Estas ausencias se asocian desde lo auditivo con el concepto de abstracción.
3. Independientemente del tipo de imagen utilizada se evita cualquier intención narrativa de la misma.
 - No hay un repertorio cerrado de imágenes o características comunes a todas las obras en cuanto a imágenes utilizables, sin embargo estas se pueden dividir en categorías en cuanto a su grado de abstracción – figuración.
 - Hay algunos criterios comunes en la forma del tratamiento de la imagen.

- Esta forma de tratamiento tiene como finalidad la ruptura de cualquier relación narrativa de la imagen.
4. La capacidad sugestiva de la imagen incentiva la fluidez, flexibilidad y comprensión de la estructura sonora.
- Se pueden reconocer determinados recursos en la interrelación música imagen.
 - Esta correspondencia sonido imagen no es univoca
 - El discurso sonoro se hace mas fluido en su comprensión a partir de la imagen.
5. Existe un campo de producción específico asociadas a los circuitos académicos.
- la mayoría de los artistas tienen formación universitaria y gran parte de ellos se desempeñan como docentes.
 - las producciones están dirigidas no al mercado masivo sino a determinados espacios de valoración simbólicos, como festivales y concursos VM y conciertos de música electroacústica.
 - Para la producción de estas obras se trabaja en general con tecnología ya desarrollada para la producción audiovisual.

CAPITULO II.

Marco teórico. Metodología. Ámbito de la investigación

1. Marco teórico

Según Juan Acha el fenómeno estético es de naturaleza sociocultural y consta de un sistema axiológico, el cual en forma indirecta mueve la cultura estética. La identificación del fenómeno reside forzosamente en la unidad indisoluble de su producción, distribución y consumo (Acha, 1988). Consecuentemente con la línea de pensamiento de Acha todo fenómeno estético es susceptible de ser analizado a partir de sus condiciones de producción distribución y consumo. Este esquema tripartito será tenido en cuenta en el desarrollo de este trabajo adaptándolo a las características del objeto de estudio.

Esta tesis centrara la mirada en el análisis de la producción dando cuenta no solo de las características de las obras sino también del perfil de artistas que las producen y cuales son sus ámbitos. Al considerar la producción – difusión y consumo como una unidad, la transformación y análisis de una de sus partes tendrá repercusión en el todo, abriendo la posibilidad de repensar las formas y espacios de gestión y difusión para estas producciones.

2. Perspectivas para el abordaje analítico de la producción audiovisual en la video música.

2.1. El análisis de lo sonoro

La narrativa audiovisual en su estudio de las funciones discursivas de la música, dentro de los textos audiovisuales, ha sido abordada desde distintas perspectivas.

En el caso de la video música el análisis de la correlación imagen sonido se orienta hacia dos aspectos fundamentales el perceptivo, comenzando con la exploración de los materiales sonoros y visuales para luego investigar la relación entre ambos, y en segundo lugar el formal en cuanto a las estrategias de organización del discurso. (Justel, 2010).

Siendo obras donde el aspecto sonoro es de gran importancia plantearemos en primer lugar la problemática referida a este ítem.

Gran parte de las técnicas de análisis musical que se han desarrollado en los s.XIX y XX se basan en el análisis de la partitura, es decir la representación gráfica se vuelve uno de los prerrequisitos indispensables para que una obra pueda ser objeto de análisis. Desde el punto de vista analítico, la partitura permite un trabajo de reflexión sobre la obra donde es posible ir hacia adelante, hacia atrás, comparar, detenerse en los acontecimientos sonoros relevantes, permitiendo la reflexión atemporal liberando el análisis de la velocidad del devenir de la misma obra. La partitura cumple una función de intermediación entre el compositor y el intérprete. Esta función se vuelve innecesaria para la música electroacústica donde, en gran parte de la producción, desaparece la figura del intérprete. La obra se escucha tal cual es producida por el compositor.

Al desaparecer la partitura, los trabajos musicológicos, enfocados al análisis de la música electroacústica pusieron el énfasis en primer lugar, en métodos basados en la escucha perceptiva como un medio para comprender la obra musical. Sin embargo la ausencia de partitura fue reemplazada por desarrollos gráficos que permitieron una aproximación analítica originando un segundo enfoque de análisis. Esta síntesis, planteada en el contexto de este trabajo, hace solo referencia a los métodos desarrollados en función de la música electroacústica. De hecho hay otras metodologías aplicables a este campo que han sido desarrolladas desde otras perspectivas ej. “Análisis paradigmático” de Ruwet, “Análisis tripartito” de Nattiez, “Análisis generativo” de Leidal/Jackendolf.

En el caso de Nattiez el plantea como pregunta indispensable para abordar un análisis cual es el objetivo del mismo, ya que es esta cuestión sumada a las propiedades del objeto a analizar serán las que determinaran en definitiva la eficacia y pertinencia del recorte metodológico utilizado mas que la “calidad o no” de los enfoques de análisis existentes.

Para el desarrollo del método de análisis aplicado a esta investigación se selecciono trabajar en mayor medida los métodos de análisis auditivo, teniendo en cuenta su condición subjetiva. En este caso no se trata de realizar un análisis estructural de cada obra, sino de poder determinar y comparar cuales son los recursos retóricos comunes y en caso de existir diferentes líneas estéticas establecer en que consisten y como son diferenciables. En función de estos objetivos fueron seleccionadas las variables analíticas.

En los párrafos siguientes se desarrollara una breve síntesis de algunos enfoques de análisis que también se han tenido en cuenta como referencia, ya sea por ser pertinentes a los intereses de esta tesis o por su valor histórico, como en el caso del “Tratado de los objetos musicales” de Pierre Schaeffer.

2.1.1 Análisis basados en conductas auditivas.

Los análisis musicológicos basados en conductas auditivas orientados a la música electroacústica se fundamentan en la idea, que la misma, no tiene el beneficio de un código de representación unificado que relacione el texto sonoro con el trabajo de composición del compositor. Por esta razón muchos musicólogos han considerado la experiencia sonora como el medio más apto para el análisis de esta música.

Algunas de las propuestas de análisis que han sido tenidas en cuenta dentro de esta categoría son las de; Pierre Schaeffer, Denis Smalley, François Delalande, Simon Emmerson.

➤ Pierre Schaeffer

La organización de Schaeffer, de los sonidos en topologías, fue denominada análisis tipo-morfológico. Este ha sido utilizado por muchos como un punto de partida para el análisis de la música electroacústica.

Pierre Schaeffer, introduce el concepto de “objeto sonoro”. Este concepto tiene la finalidad de centrar la atención sobre la estructura interna del sonido.

En su libro “Traité des objets musicaux” (1966), Schaeffer, estudia la naturaleza del sonido, el timbre y su forma (ataque, cuerpo, extinción). Según las características morfológicas del sonido identifica tres tipos de objeto sonoros; los continuos, los iterativos y los impulsivos. Hace un catálogo de objetos sonoros (solfeo) a través de cinco operaciones: tipología, la morfología, la caracterología, el análisis, la síntesis. Tipología y morfología son complementarias. La morfología indica la calidad del sonido este se describe según la masa, el timbre armónico, dinámica, grano, perfil melódico, el perfil de la masa. Por otra parte la tipología se clasifica según los criterios: masa / factura, duración / variación, equilibrio / originalidad. Según este criterio encuentra 29 tipologías sonoras, divididos en tres tipos objetos bien balanceados, objetos redundantes y excéntricos. Cada objeto está explicado por una tabla con 7 descripciones morfológicas verticales y horizontales 9 descripciones tipología. (Zattra, 2005).

➤ Denis Smalley y Espectromorfología (*Spectromorphology*)

Denis Smalley desarrolló el concepto de espectromorfología como herramienta para analizar experiencias auditivas. El plantea que el análisis de la música electroacústica “tiene que comenzar con las opciones de percepción del oyente-analista que selecciona los criterios pertinentes” continua diciendo “tengo que reconocer que cada oyente, incluyendo el analista, hará una lectura individual, tal vez única de la obra, pero por otra parte también reconozco que las

lecturas individuales son variaciones que brotan de las percepciones y necesidades humanas compartidas y aculturadas”.

El término espectromorfología se refiere a la interacción entre sonido espectro (spectro-) y la forma en que el se transforma a través del tiempo (-morphology).

El enfoque espectro-morfológico considera modelos y procesos espectrales y morfológicos y da un marco de referencial para entender relaciones estructurales y comportamientos sonoros, es decir, se concentra en las características intrínsecas. Siendo una ayuda para describir los eventos sonoros y sus relaciones tal como existen dentro de una pieza musical. Sin embargo, Smalley también tiene en cuenta que una obra musical no es un artefacto autónomo y cerrado; sino que se basa en relacionar un gran número de experiencias externas al contexto de la obra. La música es una construcción cultural, y es necesario un fundamento culturalmente extrínseco, para que el fundamento intrínseco pueda tener sentido. Lo intrínseco y lo extrínseco son interactivos.

En la música transcontextual, la cualidad intrínseca y las relaciones creadas por el compositor determinan el impacto del mensaje extrínseco. Pero hay una suerte de transcontextualidad a lo largo de la música electroacústica aunque no se trate de variedades intencionalmente codificadas. La variedad de sonidos de la música electroacústica alienta a imaginar conexiones extrínsecas a causa; de la variedad y ambigüedad de sus materiales, de su dependencia en el movimiento de energías, de los colores espectrales, de su énfasis en la acústica y no menos a través de su exploración de la perspectiva espacial.

Según Smalley en la audición de una obra los oyentes tienden a establecer las relaciones extrínsecas. Luego los comentario de los oyentes, se suelen volver hacia una audición intrínseca relacionada con la organización interna de la obra es decir la textura, las secciones, etc.. Es así que los oyentes comienzan a ocuparse de la espectro-morfología.

Smalley desarrolla el concepto de “unión originaria” (source bonding) para representar la relación intrínseco-extrínseca, desde adentro de la obra al sonido fuera de la obra.

“Defino la “unión originaria” como la tendencia natural a relacionar el sonido con supuestas fuentes y causas y/o con otros que parecen tener un origen compartido o asociado. La palabra unión nos pareció apropiada ya que evoca un enlace de un compromiso ineludible o parentesco entre el oyente y el contexto musical. La unión evoca ya sea relaciones culturales o de la naturaleza. El origen de la unión puede ser real o

imaginado por el oyente. El juego de las “Uniones” es una actividad inherente a la escucha musical. “(1997).

Él divide los sonidos en tres órdenes de sustitución (surrogacy);

- el primer orden corresponde a los sonidos “naturales”, sonidos grabados pero no utilizados habitualmente en el contexto musical, ruido de madera, de metales, ruidos cotidianos, en la medida en que puedan ser reconocidos.
- El segundo orden corresponde a los sonidos instrumentales reconocibles como tales, la simulación de sonidos instrumentales hecha por sintetizadores entra dentro de este orden
- El tercer orden a los sonidos abstractos se da cuando el gesto es deducido o imaginado, o sea cuando la fuente es desconocida o incierta.

El marco teórico de la espectromorfología se articula en cuatro partes principales: los arquetipos espectrales, morfología, movimiento y procesos estructurales. En su desarrollo del espectro-morfismo elabora categorías con la función de analizar de las características del sonido a través del tiempo - tipos de sonidos y su conformación.

El “espectro” es definido por la nota, el nodo y el ruido. La nota puede ser exacta, armónica o enarmónica. El spectrum contiene una dimensión temporal (Motion) y tiene 3 arquetipos; ataque-impulso, ataque-resolución y sonido continuo.

- El ataque impulsivo se trata de impulso rápido y corto. El inicio del sonido es también su final. La atención se enfoca en el ataque súbito.
- El ataque resolución son sonidos cuyo impulso se extiende a través de una resonancia La atención se enfoca en la aparición y la desaparición paulatina. .
- El sonido continuo son sonidos sostenidos. La atención se enfoca principalmente en la forma en que el sonido es mantenido.

A partir de estos tres arquetipos principales se derivan una gran variedad de articulaciones.

➤ François Delalande

Delalande adopta una postura crítica a la espectro-morfología de Smalley. A partir de sus investigaciones sobre la percepción musical, considera que la audición es un fenómeno subjetivo es decir no hay un análisis definitivo y las conductas de audición son acciones orientadas hacia un objetivo específico. En consecuencia, uno debe descartar la ilusión de un análisis único y definitivo. Un

análisis siempre implica una reducción. Sólo algunas características y configuraciones son seleccionadas de entre todas las posibles. Es decir la pregunta sobre el objetivo del análisis y la pertinencia de las características en relación con este objetivo hace también a la metodología.

El objetivo del análisis, según Delalande, es revelar las acciones y elecciones (implícitas o explícitas) del compositor o explicar los comportamientos auditivos de los receptores, o ambos al mismo tiempo. Solamente después que un objetivo analítico ha sido elegido es posible definir un criterio de pertinencia.

Delalande reconoce tres tipos de conductas de audición a las que denomina: tipo taxonómico, tipo enfático y tipo figurativo.

1. La audición taxonómica diferencia las unidades morfológicas grandes y reconoce las relaciones e interconexiones entre ellas.
2. La conducta enfática responde al aspecto psicológico del sonido, correspondiendo al nivel de las sensaciones.
3. En la audición figurativa, el oyente se concentra en las particularidades de la obra.

Delalande, en sus análisis, aborda la obra desde los tres tipos de análisis, los resultados se complementan.

➤ Simon Emmerson. Sound-image-sintaxis.

Simon Emmerson escribió “El lenguaje de la música electroacústica” publicado en 1986, se trata del primer libro sobre el problema del lenguaje y análisis en la música electroacústica. Él desarrolló la idea que el sonido evoca la imagen de la experiencia auditiva e introduce el concepto de mimesis de sonidos naturales o abstractos. Considero dos categorías discursivas “opuestas” partir de su grado de abstracción. Llamando discurso mimético cuando el grado de referencialidad es alto y el caso contrario lo denomino discurso “aural”. Con respecto a la forma musical, a su vez, nuevamente planteo dos polos llamando a uno de ellos sintaxis abstracta en oposición a la sintaxis abstraída o sea una sintaxis extrapolado esta ultima es consecuencia de las estructuras musicales que responden a conceptos, para su desarrollo, extra musicales.

2.1.2 Análisis a partir de las grafías

Uno de los elementos que han servido para desarrollar la representación grafica de la música electroacústica es el espectrograma.

Los espectrogramas de sonido o sonogramas, son una representación grafica del sonido según un eje de coordenadas bi-dimensional, donde la dimensión horizontal corresponde al tiempo, y la dimensión vertical corresponde a la frecuencia. En la parte

alta del gráfico de los sonogramas se marcan tonos agudos y, en la parte baja, tonos graves. La imagen de un sonograma se ve como marcas impresas, que tienen diferente forma y diferente intensidad. Precisamente, la opacidad o negrura, representa intensidad del sonido, medida en decibeles (dB); cuanto más oscuro, mayor intensidad. Las marcas más opacas y más nítidas constituyen la llamada frecuencia fundamental.

Partiendo de las posibilidades de representación del sonido brindadas por el espectrograma, Robert Cogan y Pozzi Escot escriben, en *New images of musical sound* (1984), una propuesta de análisis a partir de la gráfica obtenida en la computadora. Este es uno de los primeros trabajos donde se usa el espectrograma como herramienta de análisis. La finalidad era describir el proceso de realización en lugar del de percepción. Cogan y Escot consideraron que el sonograma proporcionaba una nueva dimensión en la comprensión del sonido. Sin embargo el espectrograma por sí solo no alcanza. Ellos juzgaron necesario un análisis del mismo para su comprensión. En este caso, el analista funciona como un traductor orientador que dirige la atención del lector.

En esta línea de desarrollo analítico se encuentra la metodología de análisis de Justel (2000), donde aplica el análisis del espectrograma para deducir los elementos de la estructura formal en obras electroacústicas.

Algunas propuestas de metodologías de análisis partiendo del espectrograma son; Vincent Tiffon (2006) “La représentation sonographique est-elle une aide pour l’analyse perceptive de la musique électroacoustique?”; Brech, Martha (1994) “Analyse elektroakustischer Musik mit Hilfe von Sonagrammen”; Waters, Simon, Ungvary, Tamas (1990) “The Sonogram: A Tool for Visual Documentation of Musical Structure”, entre otros.

2.2 El análisis audiovisual

De las diferentes técnicas de análisis expuestas en el párrafo anterior se tomo en cuenta los criterios desarrollados por Emmerson y Smalley. Siendo la finalidad de esta investigación encontrar los elementos y comportamientos comunes a estas producciones el análisis se oriento de acuerdo a este fin, buscando aquellas variables que fueran pertinentes para todos los videos participantes.

En relación al lenguaje sonoro el primer aspecto que se considero para analizar fue la referencialidad de la materia sonora, pasando luego a examinar otros aspectos propios del lenguaje musical como el tratamiento de los registros, la altura, el tempo, etc.

Un principio similar se aplicó para el campo visual. En este caso se tuvo en cuenta la referencialidad o no de la imagen y el tratamiento dado a las mismas según el caso.

Este criterio de trabajar variables comunes a los dos campos tuvo como finalidad poder construir interrelaciones entre ambos.

El marco teórico para abordar el análisis, hasta aquí expuesto, corresponde a cada campo por separado. Como se explicó en el apartado anterior las variables consideradas se orientaron hacia la posibilidad de un análisis integrador.

Por otra parte es inevitable tomar en cuenta los trabajos de Michel Chion que son un referente ineludible para el análisis del campo audiovisual. En su libro "La Audiovisión" (1998), Chion sostiene que el sonido cambia la percepción de la imagen y viceversa. Es decir en "la combinación audiovisual una percepción influye en la otra". A partir de esta afirmación Chion continúa ampliando la noción con la definición del "valor añadido como el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada" continúa diciendo "este fenómeno funciona en el marco de la sincretismo ya que es esta la que permite establecer una relación inmediata entre sonido e imagen". Este valor añadido es recíproco. El sonido hace ver la imagen diferente a lo que esta imagen muestra sin él e inversamente, la imagen hace percibir el sonido distinto a como este resonaría en la oscuridad (1998: 31).

Para Chion el valor figurativo de un ruido/sonido sin imagen es muy impreciso.

Él distingue tres escuchas, la causal, la semántica, la reducida. (1998, pag. 33)

La escucha causal es la que remite a las fuentes del sonido que en el contexto de este trabajo llamamos sonido referencial. En este caso no importa la veracidad de la fuente sino la relación que construye la percepción al escuchar este sonido.

La escucha semántica hace referencia al sonido como portador de un texto es decir su sentido.

La escucha reducida, afecta a las cualidades y las formas propias del sonido. Esta escucha del sonido independientemente de sus fuentes es la que fue más desarrollada en la música electroacústica, esta independencia según Schaeffer debía liberar al sonido de sus fuentes y permitirnos percibirlo de forma "pura" en sus características materiales, sin embargo coincido con lo que expresa Chion cuando sostiene que el efecto es el inverso, al no verse las fuentes se exagera la escucha causal ya que se está privando a la percepción de la ayuda de la vista.,

La video música restituye el aspecto visual de la música electroacústica construyendo nuevas causalidades, como será demostrado en los capítulos siguientes.

Chion sostiene que los elementos sonoros establecen un vínculo más directo con las imágenes simultáneas, que aquel que establecen los sonidos entre sí. Él

considera esto una reacción de des-solidarización de los sonidos que los hace reaccionar a cada uno individualmente en el campo visual. Consecuencia de estas relaciones es el efecto de fuera de campo, ya que la necesidad de construir un vínculo entre lo que se ve y lo que se escucha es tan fuerte, que si no hay una relación directa esta se construye a partir de considerar los sonidos no correspondientes a la imagen vista como sonidos que están implícitos en el “fuera de campo”. En el contexto de este trabajo el fuera de campo es un concepto pertinente siempre y cuando se trate de imágenes y sonidos referenciales.

Por otra parte este vínculo entre el elemento visual y sonoro en un instante determinado conforman un punto de sincronización. Siendo la síncrexis la unión que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual independientemente de toda lógica racional

Es importante incluir, a efectos de su aplicación en el posterior análisis audiovisual, las siguientes definiciones dadas por Chion:

- Sonido ambiente; sonido envolvente que rodea la escena
- Sonido interno; sonidos fisiológicos o de respiración, jadeos latidos de corazón.
- Sonido “on the air”; sonidos retransmitidos por radio o televisión.
- Índice sonoro materializant; son aquellos sonidos que remiten a la materialidad de la fuente y al proceso concreto de la emisión de sonido.
- Valor añadido; valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hace creer que esta información o esta expresión se desprende de modo natural de lo que se ve. Este fenómeno funciona sobre todo en el marco del sincronismo que permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye
- Transensorialidad; él considera que las percepciones no son en un único sentido. Es decir, el ojo aporta información y sensaciones de las cuales solo algunas pueden considerarse como propias e irreductiblemente visuales siendo el resto transensoriales

Por otra parte Chion propone un sistema de análisis donde contempla los siguientes ejes.

- a- Localización de las dominancias, divide en sonidos duraderos y sonidos puntuales. Los sonidos duraderos mantienen la continuidad, enlazando planos dispares.
- b- Localización de puntos de sincronización,
- c- Análisis narrativo, en este punto considera la relación entre lo visual y su correspondencia con lo sonoro
- d- Comparación

e- Tela audiovisual

Los ejes de análisis, desarrollados por Chion, aplicables a este tipo de producciones han sido reelaborados en función de las necesidades de esta tesis. La localización de las dominancias no fue considerada ya que no aportaba datos relevantes, sin embargo se desarrollo particularmente distintas variables con respecto a la sincronización temporal como se vera en el capitulo III.

El análisis narrativo fue reinterpretado considerando la construcción de significados que se produce a partir de las combinatorias entre sonidos referenciales/no referenciales con imágenes abstractas/concretas.

La comparación es un mecanismo insoslayable cuando hay que definir secciones, continuidades/discontinuidades y relaciones entre los diversos videos, es decir fue una de las herramientas analíticas mas empleadas.

En el análisis audiovisual serán retomados estos conceptos a fin de profundizar que tipo de relaciones se construyen en el entorno del lenguaje audiovisual de los videos analizados.

3. Sobre el campo especifico de producción.

Recién en los tiempos modernos se asocia el concepto de creación con el de artista siendo esta un atributo exclusivo del artista (Tatarkiewicz, 1993). Según este autor, en la segunda mitad del siglo XIX, “las expresiones «creador» y «artista» devinieron sinónimos, como antes lo eran «creador» y «Dios»”.

El sentido de creación aplicable a Dios implicaba la creación de la nada, *ex nihilo*, esta condición se pierde al aplicar el concepto al artista y el mismo es concebido en el sentido de «*poiesis*», o sea, de producción no coartada por nada; aunque en otras ocasiones también sea concebida a semejanza de la «demiurgia», o sea, de la construcción, de la realización planificada de una concepción.

Sin embargo este concepto adquiere una nueva faceta en el arte moderno relacionada con la condición de novedad, la novedad de la acción o de la obra. Esta novedad consiste en la posesión de una cualidad que antes no existía.

Ahora desde un punto de vista más amplio Tatarkiewicz, define a los creadores como aquellos cuyas obras no sólo son nuevas, sino que también constituyen una manifestación de una particular capacidad, tensión, energía intelectual, talento, genio.

La creación del artista es concebida más bien en el sentido de «*poiesis*», o sea, de producción no coartada por nada; aunque en otras ocasiones también sea concebida a semejanza de la «demiurgia», o sea, de la construcción, de la realización planificada de una concepción. (Tatarkiewicz,1993)

Según este autor históricamente las funciones del artista son tres: es ora *reproductor*, ora *descubridor*, ora también *inventor*, esto es, creador. Ora reproduce la realidad, salvándola del olvido, ora descubre las leyes y lo bello de ésta, ora crea lo que no había. Muchas veces —en un mismo período, en un mismo estilo, incluso en una misma obra— el arte reúne las tres funciones; pero la teoría por lo regular le da preferencia a una sola función, ya a una, ya a otra. Los tiempos remotos veían en el artista al reproductor, al descubridor, y los nuestros ven al descubridor, o al creador.

En esta relación artista-creador, la valoración de la obra se establece en la medida de su mayor o menor originalidad dentro de los cánones del campo artístico al que responde, por ende es el campo artístico la que reconoce a la obra de arte como tal.

En este sentido no solo debe ser tomado en cuenta la producción material de la obra sino también la producción de valor es decir la creencia en el valor de la obra.

Esta construcción se debe a los productores del sentido y del valor de la obra es decir los críticos, editores, miembros de las instancias de consagración, concursos, academias, jurados y a todo el conjunto de los agentes que concurren a la producción de consumidores aptos para conocer y reconocer la obra de arte como tal.

Esta funcionalidad diferenciada en dos finalidades entre los contribuyentes del campo lleva a precisar una definición de condición, mediante la cual se distinguen dos tipos de agentes: por un lado, los que contribuyen directamente a la producción de la obra, de su sentido y su valor; y por el otro, los que intervienen específicamente en la producción de consumidores aptos, los cuales también contribuyen, desde esta perspectiva, a la definición y valuación de las obras de arte, y que se reagrupan bajo la denominación de campo de agentes sociales. (Bourdieu, 1990).

3.1 Creadores y espacios de circulación

Los análisis de Bourdieu sobre las prácticas culturales serán el marco teórico para el desarrollo de este punto del trabajo. Según Bourdieu “hay que situar al artista y su obra en el sistema de relaciones constituido por los agentes sociales directamente vinculados con la producción y comunicación de la obra. Este sistema de relaciones, que incluye a artistas, editores, marchantes, críticos, público, que determina las condiciones específicas de producción y circulación de sus productos, es el campo cultural” (Canclini & Bourdieu, 1990).

Para verificar la existencia de un campo específico de producción de la video-música se recopiló los datos relevantes sobre la formación de los creadores, sus particularidades y las tecnologías aplicadas. Para establecer el perfil de los artistas participantes se investigó los antecedentes, procedencia y actividad actual de cada uno

de ellos, como se explicara debidamente en el capítulo de metodología, dando una imagen representativa de los mismos.

Una descripción de las características de esta producción coincide con lo expuesto por Canclini en la introducción del libro de Bourdieu (1990)

En los siglos XIX y XX las vanguardias agudizaron la autonomía del campo artístico, el primado de la forma sobre la función, de la manera de decir sobre lo que se dice. Al reducir las referencias semántica de las obras, su contenido anecdótico o narrativo, y acentuar el juego sintáctico con los colores, las formas y los sonidos, exigen del espectador una disposición cada vez más cultivada para acceder al sentido de la producción artística.

La situación de la música electroacústica, y del video arte concuerdan con la descripción precedente. En ambos casos se trata de producciones orientadas a legitimarse en el campo del arte y donde el valor simbólico cobra mayor importancia que el económico. Al igual que en el video-arte y en la música electroacústica, la video-música se distribuye preferentemente por aquellos espacios que legitiman el valor de la obra y los artistas que participan de estas prácticas, como iremos demostrando en el transcurso de esta tesis, forman parte de la “academia”. Es decir ya no se trata de un grupo amateur experimental como se hace referencia en los albores de la música visual, sino son sujetos muy formados cuyas producciones buscan ser reconocidas por público especializado.

En este contexto las instituciones se presentan como espacios articuladores de discursos y prácticas a partir de reglas, objetivos y acciones en común. Toda institucionalización implica un proceso de producción de materiales. Estos materiales son afectados en términos de transformación histórica colectiva. Este proceso activo implica producción y transformación de los materiales en condiciones históricas.

El análisis particular de la fundación que da lugar al concurso cuyos videos son el objeto de análisis de esta investigación, permite tener una visión global de los distintos tipos de actores en este campo, y del espacio particular de la “Fundación Destellos” y su articulación con otras instituciones.

3.2 Análisis de las condiciones tecnológicas de la VM

Estableciendo una analogía con la incorporación de la computadora en las artes visuales donde, como bien señala Philippe Dubois (1998), las imágenes representadas por la computadora forman parte del orden de las máquinas: son generadas por el programa, no existen fuera de él, es el programa quien las crea, las moldea y modela. Trasladando esto al campo del sonido, el mismo se convierte en

un “objeto” plausible de ser transformado, manipulado y/o creado íntegramente por un ordenador. En este sentido la computadora es una máquina de concepción, y condicionara el lenguaje.

La catalogación y análisis de la tecnología sonora y audiovisual disponible y aplicada al corpus de obras seleccionado permite un acercamiento a las condiciones tecnológicas de producción de la video-música y una mirada integradora sobre los recursos retóricos utilizados por este género.

4. Tipo de Investigación.

Existiendo escaso conocimiento, y poca investigación preexistente, esta tesis tomo como objeto de estudio los videos-musicales intervinientes en el concurso de Video Música de la Fundación Destellos, entre los años 2009-2011, desde este punto de vista se trato de un estudio de caso.

No habiendo investigaciones de este tipo en este campo este trabajo se constituye en un primer referente sobre el tema.

Los estudios de casos pueden ofrecer fuentes de datos de los que se pueden hacer análisis posteriores. Como estos se generan a partir de experiencias y prácticas reales, pueden vincularse con la acción y contribuir a cambiar la práctica. Los resultados del mismo podrán ser revalidados, o no, en futuros trabajos sobre muestras más amplias.

La técnica que se aplico consistió en el análisis de contenido. El análisis de contenido es una técnica de investigación que se basa en el estudio cuantitativo del contenido manifiesto de la comunicación. Estas categorías expresan las variables o los indicadores, según los casos, que forman parte del problema de investigación planteado. Esta técnica es útil, especialmente, para establecer comparaciones y estudiar en profundidad diversos materiales, permite reconocer cuales son las principales variables involucradas en una situación.

Para la construcción de las variables se tomo en cuenta, los métodos analíticos tanto del campo sonoro como del audiovisual ya expuestos.

5. Ámbito de la investigación

En función de lograr una muestra acotada y cerrada se decidió realizar un estudio de caso, para esto fueron tomados como material de estudio todos los videos - musicales presentados entre el 2009 al 2011 en el concurso de Video Música que organiza la Fundación Destellos. El ámbito de la investigación debe dar cuenta tanto

de los videos presentados como de las características del concurso, de la fundación y su forma de promoción ya que todo el entorno hace a la construcción del universo de estudio.

6. La fundación “Destellos”.

La fundación “Destellos” es un organismo de la sociedad civil con personería jurídica. El propósito prioritario de la misma es ofrecer respaldo a artistas, investigadores y técnicos orientados hacia la creación musical aplicando tecnologías digitales. La fundación esta integrada por una comisión central conformada por profesionales argentinos, que tienen a su cargo la dirección, las finanzas y las tareas de relaciones institucionales y gestión. El otro núcleo fuerte de su organización es el área de relaciones con el exterior: este sector esta formado por un comité de relaciones internacionales, los miembros honorarios y un grupo de colaboradores internacionales.

Analizando las acciones realizadas por la fundación, hay una política clara de darse a conocer inicialmente en aquellos espacios que la legitiman institucionalmente. Para esto es crítico el reconocimiento que tienen en el medio los nombres de los profesionales que están asociados a la fundación, ya que la mayoría de ellos son importantes referentes en sus ámbitos.

La entidad tiene firmado un gran número de convenios de cooperación con organismos internacionales, es decir hay un trabajo comunicacional y de gestión enfocado hacia los ámbitos académicos y profesionales.

Dedicada al estímulo y promoción de la creación e investigación en el sector de la creación musical con medios electroacústicos y la producción audiovisual experimental, la fundación, promociona además la difusión de los artistas argentinos, dedicados a este campo. En éste sentido cuenta con una red de difusión integrada por instituciones nacionales e internacionales;

Nacionales:

- Carrera en Artes Electroacústicas - Instituto de Tecnología ORT (Argentina) - <http://campus.instituto.ort.edu.ar>
- Bienal de composición e investigación - Córdoba (Argentina) - www.cordobabienal.com.ar
- Sonidos y otras yerbas: Radio Eterogenia (Argentina)-CCEC www.eterogenia.com.ar

Internacionales:

- Festival Futura - Motus (Francia)

- Conciertos Phonos (España)
- Musiques et Recherches (Bélgica)
- Festival Ai-Maako (Chile) - http://aimaako.cl/web_2012/
- Festival Zeppelin (España)
- Studio voor Experimentele Muziek: Radio Centraal Antwerpen (Bélgica) - <http://streaming.radiocentraal.org/>
- Café sonore: VPRO Radio Netherlands (Holanda)- <http://cafesonore.radio6.nl/>
- Siglo XX: Radio Beethoven (Chile) - <http://www.beethovenfm.cl/>
- Radio France Musique (Francia) - <http://sites.radiofrance.fr/>
- Acoustic Frontiers -CKCU-FM (Canadá) - www.ckcufm.com
- Phonogène: Radio HdR 99.1FM (Francia) - www.facebook.com/phonogene
- electro:thèque - una presentación de electrocd.com-Canadá - <http://electrotheque.net>

. Estos convenios con este grupo de entidades consisten en la difusión de los ganadores de sus concursos en festivales internacionales. Esta presentación de los ganadores en estos espacios da visibilidad a la fundación.

En cuanto a la forma de comunicación de los concursos, se realizó a través de :

- internet, por redes y foros especializados tanto en el campo de la música electroacústica como de las diversas expresiones audiovisuales y multimediales;
- sitio web
- listas e-mail
- folletos
- revistas de arte, tecnologías y ciencias humanas
- emisiones radiales locales e internacionales

7. El concurso.

7.1 La convocatoria

El concurso es organizado anualmente por la Fundación Destellos. Esta fundación, con sede en Mar del Plata, no tiene patrocinio estatal ni está asociada a ninguna universidad u otra institución oficial.

El concurso se promueve básicamente de forma digital a través de la red, si bien algunas veces cuenta con algún soporte gráfico este no es significativo por su volumen (cantidad de afiches) ni por su distribución. La convocatoria en la red se

realiza a través de la publicación del mismo en páginas de instituciones especializadas tanto en video-música como en música electroacústica, listas de correo, en foros, revistas virtuales internacionales, etc.

Por otra parte la presentación de las obras ganadoras del concurso, a partir de convenios firmados por la entidad, en festivales internacionales, le reporto a la fundación visibilidad y buenas críticas de prensa. Esta política institucional colaboro a la instalación del concurso en el medio.

Es decir la convocatoria esta orientada a un publico muy especifico y enfocada a los centros de producción y difusión.

Este tipo de difusión tiene dos particularidades la primera que se realiza con bajos recursos y la segunda el amplio conocimiento del ámbito específico que tienen los organizadores.

Esta estrategia de comunicación a tenido como consecuencia que la participación ha crecido en los primeros años para paulatinamente establecerse en el orden de los 130 artistas participantes.²

2008 participaron 20 obras

2009 Entraron en concurso 76 obras 20 países

2010 Entraron en concurso 177 obras de 29 países

2011 Entraron en concurso 96 obras de 26 países

2012 Participaron 130 obras de 25 países

2013 Se recibieron 130 obras de 21 países

Sin embargo es necesario aclarar que estas cifras corresponden a la convocatoria total, no diferenciando categorías (música electroacústica, video-música). La cantidad de obras que responden a esta segunda categoría

2009 -15 videos. Representa un 20 %

2010 – 16 videos Representa un 10 %

2011 – 11 videos Representa un 11 %

2012 – 17 videos Representa un 13 %

2013 - 15 videos. Representa un 12 %

Salvo el primer año que el porcentaje fue del 20% siendo el mas alto, los años posteriores ha rondado el 11,5 % la proporción de videos presentados sobre el total de obras en competencia. Este porcentaje se mantuvo bastante estable a pesar de la fluctuación que hubo entre el año 2010 y 2011 de obras presentadas. Los años 2012 y 2013 tienden a estabilizarse, pero según me informaron el 2014 sufrió una importante

² Si bien, el estudio abarca desde el año 2009 al 2011, se considero interesante incluir los datos correspondientes a los años siguientes

baja en la participación si bien la convocatoria todavía no fue cerrada y todavía no hay información suficiente como para elaborar hipótesis para esta nueva situación

7.2 Los jurados

El concurso es anual y los jurados son referentes internacionales, sobre todo en el ámbito de la música electroacústica.

2009 el jurado estuvo integrado por:

- Daniel Teruggi (Argentina/Francia), compositor música electroacústica
- Jonty Harrison (Inglaterra) compositor música electroacústica,
- Wilfried Jentsch (Alemania) compositor música electroacústica,,
- Robin Minard (Canadá) Composición e instalaciones
- Cort Lippe Compositor música electroacústica (Estados Unidos).

2010- El jurado estuvo integrado por :

- Ake Parmerud compositor electroacústico artista multimedia (Suecia),
- Horacio Vaggione compositor electroacústico (Argentina/Francia),
- Elzbieta Sikora, compositor electroacústico y director artístico del festival Música Electrónica Nova (Polonia),
- Andrés Lewin Richter Compositor electroacústico, ingeniero. Actualmente se desempeña como Director ejecutivo de la fundación Phonos (España – Phonos),
- Régis Renouard Larivière compositor electroacústico (Francia),
- Vincent Laubeuf (Francia - Motus).

2011 El jurado estuvo integrado por:

- Annette Vande Gorne compositora electroacústica (Musiques et Recherches, Bélgica),
- Francis Dhomont compositor electroacústico (Francia),
- Gabriel Brnçic compositor electroacústico (Phonos , España),
- Joao Pedro Oliveira compositor electroacústico (Portugal),
- Elaine Lillios compositora electroacústica (Estados Unidos),
- Ricardo Mandolini compositor electroacústico (Argentina)
- Vincent Laubeuf compositor electroacústico (Francia - Motus).

En principio la conformación de los jurados da una pauta clara que el criterio principal de valoración corresponde al ámbito de lo sonoro, pasando lo visual a un segundo plano ya que no hay integrantes que provengan de esta área.

Es decir que se trata de una producción “visual-auditiva” en el sentido que lo define Carneiro en su tesis, donde el factor determinante a la hora de ser evaluada su calidad o pertinencia corresponderá en primer término a criterios de composición sonora

7.3 Los premios

El análisis de los premios da una pauta de los intereses de los participantes. En este caso el premio monetario que otorga la Fundación no es representativo ya que esta en el orden de los 600 dólares y la mayoría de los participantes son docentes universitarios en países (como será demostrado en otro ítem del capítulo) donde sus salarios exceden ampliamente el monto del premio.

Los otros aspectos de los premios que son considerados relevantes para la participación están en relación con el jurado y la difusión de la obra, es decir apuntan a la construcción del valor simbólico de la producción.

Cito textual

“Fundación Destellos atribuirá dos primeros premios de un monto de 600 dólares americanos, en las categorías:

Asimismo, como en las ediciones anteriores se otorgarán segundos premios consistentes en colecciones de CDs, ofrecidos por: la organización Akusma<Motus, de Francia- la fundación Phonos de Barcelona, España.- la asociación Musiques et Recherches, Bélgica - la Asociación de música Electroacústica de España (AMEE)”

Por otra parte,

“A través de esta Red se difunden anualmente las obras premiadas del Concurso, creando así un flujo musical que representa un estímulo importante para los compositores y artistas sonoros, contribuyendo asimismo a dar mayor visibilidad al género electroacústico. Los miembros de esta red son:

- *Festival Futura - Motus (Francia)*
- *Conciertos Phonos (España)*
- *Musiques et Recherches (Bélgica)*
- *Festival Ai-Maako (Chile) - http://aimaako.cl/web_2012/*
- *Festival Zeppelin (España)*
- *Bienal de composición e investigación - Córdoba (Argentina) - www.cordobabienal.com.ar*
- *Studio voor Experimentele Muziek: Radio Centraal Antwerpen (Bélgica) - <http://streaming.radiocentraal.org/>*
- *Café sonore: VPRO Radio Netherlands (Holanda)- <http://cafesonore.radio6.nl/>*
- *Sonidos y otras yerbas: Radio Eterogenia (Argentina)-CCEC www.eterogenia.com.ar*
- *Siglo XX: Radio Beethoven (Chile) - <http://www.beethovenfm.cl/>*
- *Radio France Musique (Francia) - <http://sites.radiofrance.fr/>*

- *Acoustic Frontiers -CKCU-FM (Canadá) - www.ckcufm.com*
- *Phonogène: Radio HdR 99.1FM (Francia) - www.facebook.com/phonogene*
- *Université d'Iowa - Electronic Music Studios*
- *electro:thèque : une présentation electrocd.com-Canada <http://electrotheque.net>*
- *Espacio Cero (Colombia).*

Los jurados son personas reconocidas en el ámbito de la música electroacústica internacionalmente. Esto tiende a una acción de transferencia de valor.

La difusión en festivales y conciertos de instituciones especializadas termina de cerrar el circuito hacia el resto de la comunidad al divulgar la obra, avalada además, por este grupo jerarquizado, siendo la fundación una intermediaria en la jerarquización y difusión de la obra dentro del campo de la música electroacústica.

8. La muestra

Se trabajo sobre todos los videos participantes estableciendo esto como el universo de la investigación. Se trata de treinta y nueve videos de distintas procedencias, con estéticas diferenciadas y de autores varios. Si bien los videos declarados por la Fundación que se presentaron en entre el 2009 y el 2011 suman cuarenta y dos, fueron entregados para esta investigación tres menos del total.

El material de estudio lo facilito la Fundación Destellos, conjuntamente con las fichas técnicas. Los videos fueron recibidos en soporte digital (DVD). En las búsquedas en Internet se pudo verificar que algunos de estos videos estaban disponibles o en "Vimeo" o en "Youtube". En general se pudo constatar mayor cantidad en el primer canal que en el segundo. El análisis del sonido y la imagen se hizo sobre el material aportado por la Fundación ya que la calidad, tanto del audio como de la imagen, en Internet es mucho menor

En el listado siguiente están incluidas las direcciones en Internet de aquellos videos que se encuentran actualmente en la red a fin de ser consultados.

El detalle de los videos analizados es:

1. Dent e Llon –Tierry Gauthier
 - <https://www.youtube.com/watch?v=vjN33194Uzw>
2. Flux – Andrew Hill
 - <http://vimeo.com/20174827>
3. La fin du monde – Vadim Goncharenko /alias; Jovich (Video), Alla Zagaykevich (musica)

4. Linear no linear - Matías Giuliani
5. Notre bed in.- Maria Laura Contreras Lopresti
6. OM – Jen Kuang Chang
 - <http://vimeo.com/26100243>
7. La voix representee- Julien Piedpremier, Alain Bonardi
 - https://www.youtube.com/watch?v=6t_VAI2BcOk
8. Von Weitern - Jose Collazo Mendez
9. Espacios Ausentes – Mariano Rupil, Gaston Sahaydacny
 - <https://www.youtube.com/watch?v=t1XYnmX0N28>
10. Flying Colors – Bora Im
11. Zhong – Claudia Robles
 - <http://vimeo.com/111601350>
12. Distillation: Tulsa - Michelle Nagai, (sonido) - Ursula Scherrer, (video)
 - <http://vimeo.com/10486304>
13. With Delicate Risk. Dane Webster.(video) Iko Bukvic (sonido)
 - <http://vimeo.com/8086979>
14. Soleille (triptico “Human Nature”) – Marc Chevais, David Moreau
15. Piano Chimera – Miyama Chikashi
 - <https://www.youtube.com/watch?v=mE4uaHLfMGM>
16. El mono de la tinta – Alessandro Perini
 - <http://vimeo.com/10062257>
17. Animation – Thierry Gauthier.
 - <http://vimeo.com/7171686>
18. The Gossima Collective – Daniel Blinkhorn
19. Baby en llamas – Luciano Giambastiani
20. Graveshift – Per Bioland
 - <http://vimeo.com/5003554>
21. Sonic Eye - Tilman Kuentzel
22. Love – Aije Watanabe
23. Sonic Colouring – Jobina Tinnemans
24. Data Flux Lacundum – Aldo Rodríguez
25. Tiles Mix – Aaron Acosta
 - https://www.youtube.com/watch?v=Wg_oTkgtQpA
26. So long ago – Irene Pacini
 - <http://vimeo.com/20134005>
27. KN 12129 - John Kamevaar, Zev Farber
 - <http://vimeo.com/15346139>

28. Zobeliana – Jose López Montes
 - <http://vimeo.com/3576351>
29. Unrendered – Hendrik Dingler
 - <http://vimeo.com/68953002>
30. Man and machine – John Griffin
 - <https://www.youtube.com/watch?v=CYi9zutOJTg>
31. Ryum – Ishii Hiromi
 - <http://vimeo.com/59077510>
32. Belle – Luis Fernandes, Daria Baiocchi
 - <http://vimeo.com/15779162>
33. Playground – Charles Nichols
 - <http://vimeo.com/13765727>
34. Substratum - Alison Clifford and Graeme Truslove
 - <http://vimeo.com/16856572>
35. Table talk – Daniel Locus (fotografía) Stéphane Orlando (música)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=3YB0Uv1ac8Q>
36. Hors Chant Adolfo Kaplan (música) Vincent Dudauet (video)
 - <https://www.youtube.com/watch?v=7xfTWCvIvqk>
37. Abide with me – John Coulter
 - <http://vimeo.com/49351400>
38. 2B Textures – Eloine Lillios
39. Amorphisms - Moon Young Ha, Dennis Miller
 - <https://www.youtube.com/watch?v=nOdKEHp8SSk>

9. Técnicas de recolección de la información

En función de analizar las características de este campo de producción se relevaron los datos sobre los participantes. Estos fueron tomados de lo que ellos declaraban en la ficha de inscripción y completados con información adicional tomada de Internet. La mayoría de los participantes contaban con páginas o blogs con datos personales.

Con respecto al ámbito audiovisual, la elaboración del método de análisis para el objetivo de esta investigación exigió no solo la selección de cuál va a ser el material a analizar y de la justificación del mismo dentro de los parámetros establecidos sino también la recopilación de datos y el análisis de distintas metodologías utilizadas en investigaciones similares o en otro tipo de estudios que ofreciesen parámetros comunes y reutilizables. En el capítulo anterior se desarrolló una síntesis de los

modelos de análisis aplicables al sonido y a lo audiovisual. Estos modelos de análisis se adecuaron a los objetivos de esta tesis en función de verificar o no las hipótesis de trabajo. En un análisis previo al desarrollo de esta tesis se incluyeron otro gran número de variables por ejemplo textura, dinámica, etc. que no dieron resultados claros en cuanto a tipo de comportamiento por lo tanto no fueron incorporados en este trabajo.

Es decir el diseño metodológico fue enfocado a la comprobación de las hipótesis centrándose en aquellas variables que visibilizaban aspectos particulares de la cuestión con algún rasgo específico que fuera común a un número representativo de videos.

En el proceso de análisis el primer problema que apareció fue la dificultad para nombrar los sonidos sobre todo cuando estos no eran asimilables a una fuente referencial, en este caso se decidió tomar alguna característica tímbrica de esos sonidos que fuera lo suficientemente relevante como para poder identificarlos a partir de la misma.

Superada esta instancia el análisis del aspecto sonoro tuvo dos momentos el primero se trato de describir aquello que se escuchaba, y luego buscar las variables que permitieran construir relaciones con otros para poder determinar comportamientos comunes.

El desglose de los elementos analizables en función de responder a las cuestiones planteadas en torno al lenguaje de la video música, y su campo de producción dio como resultado las siguientes variables:

Referido al lenguaje;

a - Variables del campo sonoro consideradas;

- Tipo de fuente sonora (sonido natural, instrumental, abstracto.)
- Alturas.
- Trabajo temporal

b - Variables del campo visual:

- Formas de generación de la imagen
- Tipo de imagen (representativa, abstracta, mixta, simbólica)
- El espacio

c- Variables del campo audiovisual

- Relación imagen tiempo. Tipos de sincronía. Sonido diegetico, sonido no diegetico, índice sonoro materializarte.
- Relación entre el material y la estructura. Unicidad, multiplicidad de materiales. Criterios de desarrollo. Correspondencia de

continuidades transformaciones y cambios entre el campo visual y el sonoro.

- Comparación y nexos con determinadas líneas estéticas.

Para analizar el campo de producción, se dispuso de los datos declarados por los artistas participantes en la ficha técnica de inscripción al concurso, y en general se completo con la información disponible, sobre el/la o los autores, en la red. Sobre estos datos se evaluó; formación y lugar de origen, a fin de conformar un perfil de los mismos y un mapa de la cuestión.

La capacitación técnico-operativa se evaluó a partir de los programas declarados en las fichas técnicas. Cabe aclarar que la mayoría de ellos corresponde a software comercial-profesional. Es decir no es software desarrollado por el artista específicamente para la obra.

En el proyecto de investigación estaba prevista una instancia de encuesta semidirigida que fracasó ya que se envió un cuestionario a los 50 artistas participantes y solamente contestó uno.

CAPITULO III.

Análisis de los videos participantes y resultados.

1. Introducción

Este capítulo aborda el análisis tanto del aspecto sonoro, como del visual y las interrelaciones que se construyen entre ambos, en los videos participantes, con el fin de responder a los objetivos de esta tesis.

Mencionaremos nuevamente los objetivos establecidos para cada uno de estos parámetros a fin de tenerlos presentes en el desarrollo del presente capítulo.

- Describir el tipo de discurso sonoro preponderante y su tratamiento.
 - Enumerar y clasificar los tipos de sonidos utilizados en estas obras.
 - Identificar las características del discurso sonoro.
- Describir los tipos de discursos visuales y su tratamiento.
 - Determinar si existen un repertorio de imágenes características en los videos participantes.
 - Establecer si hay una forma de tratamiento común a las imágenes.
 - Identificar la existencia o no de patrones o categorías comunes.
 - Evaluar como se utilizan las imágenes.
 - Examinar los elementos comunes a estas producciones
- Identificar los modos de interrelación imagen/sonido utilizados
 - Establecer que tipo de interrelaciones son utilizadas en la relación imagen/sonido
 - Identificar como se construyen estas relaciones.

2. La escritura de lo audible. Análisis del aspecto sonoro.

Para abordar el análisis del aspecto sonoro fue necesario, en primera instancia, examinar los distintos criterios existentes. Algunos de estos criterios de análisis fueron tomados e incorporados en este trabajo, tal como se detallo en el capítulo de metodología, sin embargo otros criterios utilizados fueron desarrollados en función de responder a los objetivos de esta tesis. Concretamente en la búsqueda de los elementos sonoros comunes se observo algunas tendencias compartidas en cuanto al tratamiento de la línea melódica, el ritmo, etc.

Una primera aproximación a las producciones permitió observar que la mayoría de ellas respondía a una estética propia de la llamada “música académica

contemporánea” y dentro de este encuadre a la música electroacústica, esto estaba en concordancia con lo expuesto con respecto al jurado, tipo de concurso y forma de convocatoria. Este acercamiento permitió delimitar un determinado “macrocosmos”, estético común, luego a partir del análisis comparado y las variables desarrolladas fue posible reagrupar las producciones según los rasgos compartidos.

2.1 Descripción sonora de cada video

➤ Dent de Lion - Thierry Gauthier – 2009

Descripción sonora

Primera sección: en esta sección el tempo es liso, y el material sonoro es homogéneo.

0:00 Efecto lluvia / viento, ruido blanco inicialmente en el registro medio grave.

0:16 Se suma un sonido similar pero en el registro medio agudo

0:24 Incorpora el registro agudo y el sonido presenta mayor cantidad de variaciones internas en distintas franjas de registro.

Segunda sección: Pulsada, y el material sonoro es heterogéneo, se van sumando materiales.

0:39 Sonidos tipo grillo

0:40 Bajo eléctrico, mas sonidos procesados pulsados

0:48 A la banda sonora anterior se le suman frecuencias descendentes en un registro muy agudo, estas forman una especie de glissado de armónicos.

1:06 -1:12 Transición

Tercera sección: Desarrollo

1:12 Vuelve a los sonidos iniciales de la primer sección, sumado al material de la segunda sección. Pulso en segundo plano lluvia en primero.

1:31 Luego vuelta al bajo rítmico en primer plano, superposición sonidos de lluvia, y relámpagos. Movimientos internos de elaboración de los materiales

Cuarta sección; Reexposición primera sección

2:16 Sección sin pulsar, viento lluvia. Diminuendo, sonidos procesados tipo grillos mosquitos chicharras. Ranas. Viento mosquitos o abejas (espacialización) Superposición con lluvia y truenos. Frecuencia grave de trueno. Lluvia.

Quinta sección; Reexposición segunda sección y cierre

3:56: Vuelta a la pulsación rítmica del bajo, efecto de descenso superpuesto con lluvia cortada. Sonoridad de acordes y sonidos electrónicos. Se superponen planos rítmicos.

4:43 a 4:50 Vuelta a la lluvia, disminuyendo final.

Comentarios: tiene alguna sonoridad tipo techno. La estructura formal se parece a la de una sonata clásica.

➤ 2- Flux - Andrew Hill.

Vimeo: <http://vimeo.com/20174827>

Descripción sonora,

Primera sección

0:00 Sonidos armónicos metálicos en el registro medio decreciendo. Silencios intermedios entre ataque y ataque.

0:49 Ataque grave medio comienza a insinuarse el sonido de agua sobre esto se reconoce una sonoridad de metales en el registro medio-agudo. Frecuencia aguda, en el registro medio sonidos metálicos con altura crescendo final.

Segunda sección

1:06 silencio se a poco sonidos tipo agua pianísimo. Se incorporan mas sonidos asociados al agua, gotas con reverberaciones, agua en movimiento, gotas procesadas se confunde con un glockenspiel, a esta trama se suma una frecuencia grave con ataque percusivo, mantiene el cuerpo del sonido. Golpes. Glockenspiel superpuesto al agua sobre esto una frecuencia grave que va en crescendo. Motor, frecuencia media sonido largo con evolución. Espacializado

Tercera sección

3:06 Vuelta a los sonidos metálicos con ataque y cuerpo estable, sobre esto algunas gotas más el glockenspiel.

4:19 Poco a poco se van superponiendo distintas frecuencias con un timbre más rugoso similar a muchas voces procesadas. Sufre transformaciones modula a una leve pulsación en segundo plano y aparecen muchas voces procesadas. Textura apenas pulsada

5:04 Vuelta al ataque metálico tipo gong mas agua con mayor densidad. Campana. Fade-out.

➤ 3- La fin du monde – Vadim Goncharenko, Alla Zaqaykevich

Descripción sonora,

0:00 Sonido de agua

0:20 se le suman frecuencias “electrónica”

0:30 Superposición de bandas más o menos inarmónicas timbre mas metalico. Banda con batido. Puntuales. Frecuencias agudas metálicas mas batido.

0:40 Decrescendo. Menor densidad, en el agudo banda de ruido blanco, algunos sonidos armónicos en superposición. Sonidos largos en el registro medio agudo. Gran diversidad de timbres.

Una frecuencia va bajando hacia el grave y quedan las dos franjas extremas agudo grave.

2:50 Se agregan sonidos procesados de gaviotas sobre todo lo anterior. Sonidos procesados graves. De nuevo agua olas y viento

Comentarios; No se reconocen secciones claramente delimitadas.

➤ 4- Linear no linear – Matias Giuliani

Descripción sonora,

Frecuencia muy aguda se corta con un ruido en el registro medio, luego sonidos tipo “refritos” sumados a frecuencias con altura determinada en el registro medio.

0:45 Corte. Sonido sinusoidal largo y solo.

1:00 “Refritos” /cuadrado verde.

1:09 Visualmente el numero 2 sincronizado con una frecuencia aguda corta.

1:12 Visualmente hay dos cuadrados. Nuevamente se escucha una frecuencia media metálica inarmónica en pianísimo superpuesta con sonidos tipo “refritos”. Asocia a cada plano sonoro un cuadro visual.

1:39 Corte. Sonido agudo más uno corto intermitente tipo pulsacion.

1:43 Alterna este material con un tipo de sonido “bip” agudo y corto (coincide con el numero 3).

1:51 Corte. Sonido agudo más uno corto intermitente tipo pulsacion.

1;57 Sonido complejo metálico mas notas largas metálicas, rugosidades. Alterna con sinusoidal. Vuelta al sonido complejo metálico más notas largas

metálicas. Rugosidades sumadas a la voz procesada murmurada en segundo plano.

2:59 Corte. Sonidos intermitentes agudos. Visualmente sincronizados con la palabra "TIME" y luego el número "4".

3:09- 4:08 Corte. Frecuencia grave pulsada, tipo bombeo cardiaco, se mantiene estático. Imagen de una balanza. Silencio. Silabas recortadas.

➤ 5- Notre Bed in - Maria Laura Contreras Lopresti

Descripción sonora,

Voz procesada más sonidos electrónicos con cambio de registro. Voces en pianísimo susurrada más sonido blanco. Voz procesada tratamiento sobre la S. Sonidos rasgados, "grillos, agua".

1:17 Sonidos procesados van del grave al agudo y vuelven medianamente sincronizados con los movimientos de la pareja hacia un lado y el otro de la cama.

1:41 Risas cortas. Sonidos como de gotas voces habladas procesadas

1:44 – 2:00 Pequeña pulsación que va desapareciendo. Sumada a silabas cortas en pp. más ruido blanco.

➤ 6- OM - Jen Kuang Chang

<http://vimeo.com/26100243>

Descripción sonora,

Primera Sección

0:00 Sonidos largos de distintas características metálicos, agudos fade-in fade-out Quedan solo los sonidos largos agudos. Entran otros en el medio se van transformando. Cada sonido se convierte finalmente en una frecuencia aguda. Al final se condensan y transforman. Terminan en el agudo. Quedan los agudos como resonancia formando una banda inarmónica aguda.

Segunda sección:

1:38 silencio, vuelve a las frecuencias largas pero va introduciendo un material nuevo. Las frecuencias parecen como campanas procesadas en diferentes registros medios graves agudos. Condensa las frecuencias, estas son bastante tónicas tipo gong. Quedan sonando por largo tiempo. Condensa y descondensa.

Tercera sección

3:48 - 5:25 nuevamente después del silencio algunos sonidos largos registro medio/agudo aparecen y desaparecen. En otro plano frecuencias medio/ graves y sonidos puntuales atrás. Queda nuevamente una frecuencia media con resonancia aguda

Comentario: El tipo de material es bastante similar en toda la obra. Lo que define la división en secciones es la duración de los silencios, la transformación del sonido y la mayor o menor condensación. Los sonidos parecen estar producidos por cuencos para meditación grabados y procesados.

➤ 7- La voix representee - Julien Piedpremier Alain Bonardi

https://www.youtube.com/watch?v=6t_VAI2BcOk

0:00 Nota larga cantada acompañada por acordes del piano. 0:28 Introduce cada tanto una palabra hablada. Piano sumado a la voz, la cual por momentos canta una nota larga o habla.

1:00 Sección de piano con trinos voz recortada. Mayor movimiento.

1:30 Vuelta a la sección inicial, la voz con sonidos largos. Sonidos repetidos cada tanto cambia una nota de registro. Voz hablada apoyada por acordes.

Comentario; Obra de cámara para voz y piano. El tempo es liso y no tiene línea melódica.

- 8- Von Weitem - Jose Collazo Mendez
 - 0:00 Voz cantada solista. Vocalización con bastante reverberación
 - 1:05 Transición pasa de la voz a la cuerda. Para quedar sonando solo la cuerda. Cuerdas sul pont. El sonido de la cuerda esta procesado. Sonidos largos.
 - 3:06 Cuerdas dobles
 - 4:00 Sonidos armónicos naturales de cuerda.
 - 4:31 Trémolos procesados.
 - 4:50 Sonido largo mas armónicos naturales. Crescendo y decrescendo. Cuerdas dobles.
 - Comentario; Obra con procesamiento para violoncello y voz.

- 9- Espacios Ausentes – Rupill (sonido). Sakaydaony (sonido)
 - Primera Sección
 - Ruido blanco Sonidos armónicos con batimento. Golpes de algo roto fragmentos. Sonido tipo guitarra eléctrica, mezclados con un “Tictac” que pasa por distintos registros. Sonido tremolado con cambio de altura. Sonido gliss que sube y baja. Rebotes. Va hacia el grave y sonido complejo que entra y sale. Rugosidad fade auto
 - Segunda Sección
 - 2:13. Ruido blanco, Lluvia nuevamente, sonido afinado complejo grave con armónicos agudos se densifica refuerza agudos desciende sonoridad tipo acordes. Se transforma, sonido largo sobre el cual entran y salen otros. Especialización. Aumento de la densidad, algunos sonidos con rebote, luego queda el sonido de cuerdas. Cuerda rasgada
 - Final de sección
 - Tercera Sección
 - 3:42 Cuerdas procesadas punteadas como plano permanente. Sonido rítmico de cuerda punteada que se alterna con ruido tipo mar o truenos, vidrios rotos, golpes sobre esta base, armónico ruido blanco, tipo viento, cada vez mas pesado y mas tonal, cambia de altura El punteado tipo loop pasa al agudo grave armónico que se mantienen sonidos cortos similares a tambores con altura aguda procesados. Sonidos cortos tipo golpes mas o menos armónicos, como tambores. Finalmente queda una frecuencia aguda batiente sola.

- 10- Flying Colors - Bora Im
 - Bell tree, sonidos largos agudos. Frecuencias determinadas, sonidos tipo armónicos. que se condensan. Fade out queda un sonido agudo largo más un “bell tree” y voces procesadas. Sonido tambor tipo bongo, sonido pulsado con cambio de altura. Voces procesadas condensa la densidad. Gliss descendente. Voces graves procesadas. Sonidos largos mas sonido pulsado. Notas que forman acordes parecen metales, sumado a un tambor grave tipo timbal. Corte queda solo el agudo. Vuelven notas largas graves. Sonido de tam-tam. Sirena, marimba. Queda la marimba más sonidos largos tipo viento. Marimba mas voces procesadas. Sonido largo, sonido pulsado, voces, percusión tambor con ritmo, fondo sonidos largos. Placas en el agudo condensa. Corte “Bell tree” sumado a una banda ancha registro grave mas voces procesadas cantadas (vocales), van del grave al agudo con sonido determinado. Corte golpe de tambores. Termina.

- 11- Zhong - Claudia Robles
 - Ruido blanco con “granulado” crescendo y decrescendo. El ruido blanco se ensancha en registro. Sonidos en el grave que suben y bajan de altura. Textura

de fondo con movimiento El ruido blanco entra y sale. Queda el fondo solo. De este fondo se desprende una banda que sube un poco en el registro y luego desaparece.

Cambio. Ruido blanco pulsado, similar al como despegue de un avión. Sensación de aceleración y cambio de registro hacia el agudo, va formando una banda de frecuencias agudas. Se acelera y luego desacelera abruptamente, cae.

Frecuencia grave constante, con movimientos internos tipo truenos. Va en crescendo. Luego, hacia el agudo se vuelve más densa. Decrescendo. Sonidos que parecen ladridos. Termina.

➤ 12- Distillation Tulsa - Michelle Nagal (musica) Ursula Scherrer (video)

Frecuencia grave constante larga. Sonidos armónicos agudos metálicos, intermitentes. Ruidos de movimientos tipo sillas ruido de avión, campana de estación, ruido de de tren sobre vías, sonido ambiente

La frecuencia grave vuelve a primer plano se suma un acorde en crescendo. Corte. De nuevo el sonido grave. Corte. Pasa al agudo en primer plano, registro medio en segundo. Se escucha todo el tiempo por atrás como el sonido de una interferencia que por momentos crece o decrece. Armónicos agudos intermitentes irregulares. Algunos ruidos ambiente, sonido de avión. De a poco incorpora sonido de agua cayendo en forma regular. Suma sonidos agudos intermitentes.

Comentario; Hay ruido constante de grabación sucia

➤ 13- With Delicate Risk. - Dane Webster (imagen), Iko Bukvic (sonido)

Espacialización de un sonido con rebotes irregular registro medio agudo (refrito) en segundo plano una frecuencia tipo banda constantes en registro medio. (0,23)

Cambio a registro grave sumado a sonidos armónicos agudos que hacen una secuencia melódica (acorde de sol sostenido menor G# D# B D#) , se superponen los y golpes irregulares y rebotes. El acorde de fondo crece, y sube una tercera. (1.03)

Queda el sonido "refrito" mas la secuencia melódica. Aparece un acorde que se transforma se vuelve por momentos mas inarmónico. Color muy "new age". Cambia un poco la secuencia melódica. (1,57)

Frecuencia grave tipo trueno grave y largo que va hacia el agudo sumado a sonidos con altura. Banda media-aguda con campanas o triángulo agudo. De nuevo secuencia melódica y refrito. (3,13)

Fin

➤ 14- Soleille - Del triptico "Human Nature" - Marc Chevais

Acorde en el registro medio grave, sonido orquestal-sintético. Crescendo, decrescendo. Acorde disonante en el registro agudo. Notas aisladas del piano. Acorde denso en el grave. Vuelve el piano duplicado por una flauta. Cluster piano grave Sonido orquestal en bandas disonantes. Agudo y grave+ piano flautas.

Y dos notas que se alternan en cuerdas. Violoncello y contrabajo en el grave. Se densifica cada vez más la textura. Movimiento en el registro medio grave en segundo plano.

Piano y resonancia. Limpia y vuelve a entrar acorde en el grave y bloque de notas agudas. Fade out. Termina.

➤ 15- Piano chimera - Miyama Chikashi.

<https://www.youtube.com/watch?v=mE4uaHLfMGM>

0:00 Rasguídos, rebotes y golpes sobre las cuerdas del piano. Densidad media.
0:30 Silencio. Golpe. Silencio. Rasguídos sobre las cuerdas del piano. Pequeños golpes roce. Densidad media baja.

2:31 Introduce pizzicato con altura determinada, alterna con rasguído sobre las cuerdas. Aumenta la densidad. Registro agudo. Punto de culminación.

3:48 Corte. Golpes cortos. Registro medio grave. Desciende la densidad. Silencio

➤ 16- El mono de la tinta Alessandro Pierini

Sonido rasposo, sumado a la imagen da la sensación del sonido de un lápiz sobre el papel. Densifica el sonido y aumenta la intensidad, se suma otro sonido estriado (crepitante) con crescendo.

0:40; Corte abrupto sonidos tipo gotas con reverberación, percusión grave, entra un plano en pp de agua constante (0:54). Se suman a la textura los sonidos del primer tipo (1:12) (rasposos) aparecen desde el pp van en crescendo mas el continuo del agua hacen una trama densa.

1:32; Cambio silencio sonido entre agua y rasposo agudo, vuelta a los sonidos rasposos. Estriados largos corte silencio gotas, y sonidos en pp alternancia entre los rasposos y los acuáticos. En pp rasposos en crescendo, (3:09 – 3:19), crepitante en decreciendo.

➤ 17- Animation. Thierry Gauthier.

Tres secciones

Formas,

Comienzo con ataque tipo pizz cuerdas FF grave, y resonancia con vibrato de cuerdas agudas. Estos ataques se suceden de manera irregular a distintas alturas dentro del grave y las resonancias en vibrato también se transforman. Dura 1 minuto y el material es estable.

Tambor a Feu.

Sonidos puntuales ya sea de pizz. percusión y otros sonidos electrónicos tipo granular. Estos sonidos puntuales se asocian en pequeños grupos irregulares, (1:31) cambio a notas largas de la cuerda sul pont. y gliss. Una nota aguda más melódica sobre colchón de cuerdas procesadas, el violín agudo también esta procesado. Vuelta al sonido puntual de pizz mas sonido electrónico. Mucha densidad. Se va espaciando de a poco. Termina.

Recurrencias –

Pulsación grave mas electrónica, sonido que aparece y desaparece el sonido es estable, se vuelve por momentos mas rugoso. Se suma una trama pulsada más aguda a una subdivisión y otra intermedia. Termina.

➤ 18- The gossima collective - part ii Daniel Blinkhorn.

Sonido agudo descendente en pp. Entra otro sonido descendente articulado. Corte. Sonidos largos contra sonidos cortos irregulares, quebrados. Ataque resonancia. Crescendo. Sonidos metálicos – ataque. Cambio. Silencio.

Elementos cortos articulados, contra sonidos largos algunos con pequeños rebotes Sonidos largos región media aguda con rugosidad, sonoridades metálicas.

Comentarios; El material es electrónico. No hay casi referencia a sonidos concretos. A lo sumo una similitud con algunos metales de percusión.

➤ 19- Baby en llamas - Luciano Giambastiani

Introducción de percusión, golpes tipo corazón rápido. Sonidos largos metálicos en el registro medio agudo, sobre este plano algunos elementos dispersos. Suena como un motor. Se densifica la trama, quedan los agudos constantes. Vuelta a la pulsación, corto, sonidos agudos nuevamente,

elementos irregulares como bips y motores. Sonidos largos metálicos agudos y graves, Algunos elementos rasposos, el sonido se esfuma de a poco. Quedan campanitas en el agudo, silencio. Grillo, campanitas, risas, sonidos largos campanitas, sonidos pulsados. Corte
Silencio, nuevamente sonido intermitente con sonidos largos agudos armónicos, en el registro medio batimentos. Sonidos largos estables. Campanas. Rasposos, entran y salen. Bell tree. Pulsación en otro registro, sonido de “tambor” en segundo plano, va cada vez mayor reverberación hacia el frente crescendo. Silencio. (Terminó)

➤ 20- *Graveshift* . Per Bloland.

Intermitencias, silencio, sonidos procesados. Sonido largo. Ataque decrescendo, se transforma. Luego crescendo.
Voz procesada entra combinada con sonidos electroacústicos, se suma un tipo de sonido intermitente (con pulsación interna). La voz muy procesada en ataques cortos sobre trama de sonidos largos. En algunos de estos sonidos se reconoce la voz procesada. Ataque y cambio de sección. Sonido con crescendo y decrescendo. Espacialidad cada vez mas compleja “helicópteros”, corte queda solo un sonido en registro medio –agudo. Vuelve a entrar pero en segundo plano la voz procesada. “Helicópteros” con distintas frecuencias. Condensación de la trama, la voz también está presente sonido corto-largo. Golpe de bajo se repite cada tanto. Todo en crescendo. Corte, limpia y luego queda la voz sola.

➤ 21- *Sonic Eye- Kuentzel (CONCEPTUAL / MINIMAL)*

Sonidos agudos largos en ppp. Sobre esto se escuchan sonidos estriados tipo reloj despertador, cortos que aparecen y desaparecen. Grillos. Estereofonía. Pajaritos por momentos en planísimo
El desarrollo es estático siempre se mantiene igual no hay grandes cambios. Final decrescendo. A cada rugosidad sonora vibra la imagen del ojo.

➤ 22- *Love- Eclat de voyage, deserts d’amour Aije Watanabe.*

Superposición de planos hablados, radio – conversaciones- televisión - música de fondo, trama. Decrescendo. Sonido de respiración procesado Corte. Ataque, sonido electrónico de fondo. Sonido largo contra sonidos cortos irregulares. Nuevamente voces, conversaciones, ruido de trenes, Interrupción de un instrumento de percusión estriado. El sonido de trenes es procesado y pierde su referencialidad. Crescendo y pequeños decrescendos. Crescendo final que va al cambio. Queda un sonido medio agudo largo y sobre él aparecen distintas voces en distintos idiomas. Recortadas y generando otro plano que entra y sale, se escuchan conversaciones en ingles, comentarios. Sonido ambiente de estación de trenes. Siempre de fondo hay una banda constante de sonido procesado. Crescendo, cambio. Nota larga tenida en el registro medio, sonido similar a un cuenco tibetano, bastante armónico. Vuelven las conversaciones en distintos planos, se escucha muchas voces de fondo y una conversación cercana. Risas, la banda de fondo se corta se escucha el llamado por parlantes. Continúa la trama de voces más risas. .

➤ 23- *Sonic Colouring - Jobina Tinnemaus – 2010. - (CONCEPTUAL / MINIMAL)*

Sonidos electrónicos con altura determinada de a uno por vez, cada uno asociado a un color. Cada sonido difiere en altura y timbre.

➤ 24- *Data flux lacundum - Aldo Rodriguez – 2010.*

Ruido blanco similar a un avión, entra un sonido con rebote. Luego quedan tres niveles de sonido con distinta velocidad de pulsación, uno grave, uno

agudo con pulsación media y que esta espacializado y uno medio en pp con un batido muy rápido. Cada tanto entra otra banda de sonido. Se suma una banda diferente con glissados y pulsada con ritmo, esta va pasando por distintas alturas. Vuelve el sonido agudo pulsado que se transforma. Cambio. Otro ritmo tipo percusión sumado a una frecuencia tipo ruido blanco sonido constante. Sobre este sonido se van sumando más bandas y ritmos. Densifica la trama y aumenta la intensidad. Sonido tipo envolvente. Vuelve a registro grave/medio percusivo con ritmo. La percusión es llevada al primer plano con un pattern que se repite. Este pattern pasa a los sonidos de triángulos. La frecuencia constante también se vuelve articulada con una rítmica dada.

Características particulares: Trabaja la pulsación y el ritmo. Hay mayores o menores densidades. Los cambios y cortes entre secciones son paulatinos.

➤ 25 - Tiles mix - Aron Acosta – 2010.

Varios planos uno melódico, otro de sonidos electroacústicos, un sonido con rebotes, y otro con gliss. Entra una base “techno” y acordes que tienen un desfase de velocidad con respecto a la base. Son tres o cuatro planos con distinto metro. Metales con altura, sonidos tipo helicóptero, luego todo se diluye, sonido largos algunos metálicos y sonido electrónico emulando cuerda punteada con un línea melódica, (notas de la línea en cifrado americano: d, d, d, c, b, c, b, a). Sobre esta melodía que se repite hay una percusión irregular y sonidos largos electrónicos, luego un fade out con gliss.

➤ 26 - So long ago - Irene Pacini.

Imágenes de piel. Voces con palabras recortadas jadeos voz cantada, distintos ruidos vocales, gestos vocales, risas muchos planos superpuestos, todas voces femeninas procesadas, se queda con la “S” haciendo un “loop”.

1:47 Otra sección donde las voces tienen otro tipo de procesamiento alargadas, filtradas, con rever, sonidos largos con altura más definida. Gritos pequeños y suspiros las notas son largas.

3:08. Muchas risas de niños. De nuevo notas largas, des-condensa queda solo un agudo y nuevamente los fonemas cortos, con sumatoria de planos. Distintas voces cantadas.

➤ 27 - KN 12129 – John Kamevaar, Zev Farber

Sonidos electrónicos trama compleja de sonidos largos que se transforman algunos más estriados, otros tipo ruido blanco con variaciones. Sonidos tipo “refrito”. Todo se mantiene bastante estable, algunos crescendos y disminuidos. La trama por momentos se engrosa y se afina.

1:51 Sección más pulsada pero no todos al mismo tiempo. Sonidos cortos. Pequeños golpes metálicos, “bips”, ruido blanco, silbatos aparecen y desaparecen. Sonidos estriados tipo grillos, golpes metálicos. Sonidos recortados y procesados donde no se reconocen las fuentes.

3:40 Sonido tipo bocina de barco pero mas aguda. Entre el entramado. Decrescendo final. Todo bastante estático.

➤ 28- Zobeliana – Jose López Montes

Percusión golpe de tom-tom. Sonidos graves de percusión o piano procesados, mezclados con otros sonidos estriados agudos, entre metálicos y cristalinos. Sonido de cuerdas golpes de instrumentos de percusión, sonidos procesados. Condensa la textura. Todos sonidos cortos en el registro medio – grave.

1:27 se agregan sonidos muy largos agudos los sonidos pasan a ser mas metálicos .

1:58 Los sonidos agudos pasan a primer plano. Desaparecen los sonidos cortos.

2:25 Los sonidos largos empiezan a cubrir otros registros y se reconocen acordes y alturas claras. Sobre esta base se suman sonidos tipo agua y algunos metálicos.

3:11 Corte golpe de percusión registro medio grave. Textura similar a la inicial. Crescendo superpone bandas con distintos tipos de sonidos metálicos, sonidos largos, golpes estriados, sumado a los armónicos agudos. Quedan los sonidos agudos sumado a sonidos cortos tipo golpes. Crescendo. Termina.

➤ 29- Unrendered – Hendrik Dingle.

Primera sección:

Material corto conformado por fonemas producidos por la boca. Se alternan con sonidos largos metálicos, de instrumento de percusión armónica.

Empieza en crescendo un sonido nuevo pulsado como de “multitud”. Se trabaja y mezcla con los sonidos armónicos y los cortos que parecen fonemas procesados.

Segunda sección:

Base rítmica percusiva que se corta cada tanto con algún elemento anterior. Fonemas “graciosos”. Luego una base melódica (similar a un estándar de jazz, batería, piano, bajo), sumada a sonidos electrónicos largos.

Tercera sección

Corte “ruido gracioso”. Cambio a base electrónica oriental. Sonidos como de citara, sonidos electrónicos, fonemas graciosos. Contra la melodía oriental con ritmo pulsado un sonido largo tipo avión cada vez aparece mas al frente Crescendo, decrescendo. Desaparece termina.

➤ 30- Man and machine – John Griffin.

Sonido tipo avión con crescendo y decrescendo. Entran sonidos electrónicos agudos largos, sumados a sonidos electrónicos cortos, tipo; teléfono, bips, etc. Sonido largo corte repentino. En el registro medio grave variedad de sonidos; sonidos intermitentes, sonido con gliss electrónico, sonidos en decrescendo, sonidos imitando agua. Luego voces procesadas. Sonido con batimento, sonido tipo agua, vuelven los “llamados por teléfono”. Sonido grave amenazante sumado a; sonido grillo, “s” con altura, sonido “R2-D2” (Arturito, Star Wars). Teléfonos. Sonidos largos registro medio agudo se cortan con intermitencias electrónicas.

➤ 31– Ryum –Ishii Hiromi.

Sonidos largos que se transforman en el tiempo. Son agudos muy penetrantes, acompañados por otros sonido en el registro medio. Cada tanto aparece un golpe de percusión.

2:04 tiene algún tipo de perfil melódico. Melodía mas una percusión irregular, la melodía tiene algunos gliss, y hay otros sonidos agregados. Algunas campanitas acompañan esta sección. Se va condensando. Línea melódica más otros sonidos de percusión y campanitas.

4:15 quedan sonidos de grillos en el agudo y una “sombra” de la melodía. Sonidos tipo viento más pequeños cencerros. Ruido blanco. “grillos”. Decrescendo.

➤ 32– Belle – Luis Fernandes, Daria Baiocchi

Comienza con una obra romántica al piano, esta se va enrareciendo con sonidos electrónicos. Procesamiento sonido largo en el registro medio-grave. Quedan armónicos metálicos, se suman sonidos metálicos como de campanas y sonidos producidos con golpes, rebotes y rasguídos sobre el arpa del piano,

sumado a sonidos largos. Notas procesadas, línea melódica desdibujada. Sonidos tipo campanas, resonancias. Nuevamente una parte de la obra para piano procesada. Masa de sonidos diatónicos. Rítmica marcada con golpes sobre la caja del piano. De nuevo sonidos armónicos complejos procesados con algunos “loops”, queda un sonido agudo, golpe en el grave del piano. Silencio vuelven a aparecer sonidos largos armónicos, forman una “bola”. Sonidos de piano preparado y del arpa del piano sobre sonido electrónico, los sonidos de piano aparecen muy atrás en segundo plano. Sonido estriado tipo palo de lluvia, los graves envolventes están presentes todo el tiempo. Termina con una línea tipo violín procesado con ritmo. Crescendo y decrescendo final

- 33- *Play ground* – Charles Nichols
Sonidos de palabras habladas procesados, tipo rebote y filtros varios. Procesamiento de la voz con “armonizador”. Quedan sonando los filtros. La forma es crescendo decrescendo. No hay grandes cambios. (Estático)
- 34- *Substratum*. Alison Clifford (imagen), Graeme Truslove (sonido).
Trama compleja grave en crescendo. Con distintas frecuencias y rugosidades. Tiene algunos armónicos medios agudos, que van entrando de a poco. Aparecen mas agudos tipo armónicos. Sonidos tipo agua o percusión se suman a la trama. Crescendo, un golpe y termina. (Estático)
- 35- *Table talk* - Daniel Locus (imagen) Stéphane Orlando (sonido) – 2010.
Sonido de cuerdas punteada, golpes del arpa del piano. Sonido rugoso como de helicóptero se superpon con golpes sobre el arpa del piano además de las cuerdas del piano rasgadas. Sonidos procesados de voces, gritos de niños mas aplausos procesados con reverberación. Sonido de motor. El aplauso tiene una frecuencia rítmica. Crescendo y decrescendo. Se suman ataques con extinciones variadas. Sonidos electrónicos, tipo aspiradora. Vuelta a los niños-sirena. Densidad rítmica, trama densa, golpes graves. Armónicos y pulsación. Helicóptero. Decrescendo. Queda solo un sonido fluctuante, sonido de agua y golpes en el piano.
Sonido procesado, parece una voz, queda solo superpuesto a un sonido pulsado.
- 36- *Hors chant* –Vincent Dudauet (imagen), Adolfo Kaplan (sonido) 2011.
Sección 1: Sonido largo grave. Se presentan sonidos tipo olas y armónicos agudos. Luego se van transformando. Sobre esa base sonidos cortos tipo percusión de entrechoque y electrónicos. Se suman distintos tipos de sonido cortos estriados. El sonido largo continua, decrescendo.
Sección 2: Comienza otra sección rítmica con una pulsación que se desfasa con sonidos tipo cuerda sobre esto se presentan otros sonidos cortos algunos rítmicos también, percusión tipo maderas repetidas , desfasajes y trama densa. La rítmica se va desfasando parecen cuerdas, con arco golpeadas. Repetición. Superpone a esta trama algunos sonidos electrónicos, decrescendo.
Sección 3: Cambio. Vuelve al sonido largo tipo electrónico y se transforma. Da una sensación mas amenazante. Pasa al agudo, con algunos sonidos pulsados, y estriados, tipo despertador. Agudos con rebote.
- 37- *Abide with me* - John Coulter – 2010.
<http://vimeo.com/49351400>
Sonidos muy agudos armónicos y otros en registro medio rugosos.
2:27 sonido granular sumado a sonidos agudos y algún matiz melódico.
3:39 Algunos sonidos cortos, tipo voces, otros similares al “rechinar”. Sonido largo fluctuante, tipo voz procesada. Canto procesado con distintas alturas,

entrecortado, se va densificando. Muchas voces. Sonido grave denso en segundo plano. Las voces cada vez más agudas e “insoportables”. Se superponen ruido de agua y barridos. Densifica la trama a partir de los barridos y miles de voces procesadas. Luego baja de a poco la densidad.

Nueva sección; Sonidos largos en registro medio. Sonidos procesados en pp.. Voces procesadas con silabas largas mas sonidos electrónicos, poca densidad. Agudos armónicos y algunos barridos en registro medio. Sonidos con crescendo y decrescendo aislados.

Desaparecen los sonido y queda la imagen de una vela

➤ 38- 2B texturas - Eloinie Lillios – 2010.

Sección 1, Crescendo. Sonido de “succión” con carácter de implosión, luego percusión. La imagen es en naranja aparecen rombos y el dibujo de la onda. Crujidos. Cada tanto vuelve el gesto inicial de succión y estallido. Lo que le sigue se transforma

Sección 2, Silencio, surge un sonido con crescendo y decrescendo y otros sonidos cortos, voces con risas procesadas. Rugosidades. Estriado, el sonido armónico aparece y desaparece. Dos planos. El de las rugosidades se vuelve cada vez mas intenso. Decrescendo final.

Silencio

➤ 39- Amorphisms - Dennis Miller (imagen), Moon Young HA (sonido), 2010-Estatico.

<http://www.youtube.com/watch?v=nOdKEHp8SSk>

Crescendo. Instrumento procesado de cuerda (cuerda/piano). Sonidos largos instrumentales. Esporádicamente entra el piano. Crescendo de un viento similar clarinete. Los sonidos están procesados. Suenan armónicos con sonidos largos consonantes y algunas disonancias. Entradas irregulares de secuencias melódicas que se repiten. El piano enmascara ataques y la envolvente de los sonidos esta transformada. Sonido largo de clarinete o metal en pp que va crescendo sumado a las cuerdas.

Comentario: Es estático, agradable. Similar a la música para meditación.

2.2. Tratamiento del timbre en relación a su referencialidad / no referencialidad sonora

El primer aspecto a analizar alude a la referencialidad del sonido. Tal como se planteo en el capítulo acerca de metodología los criterios de Emerson en cuanto a referencialidad o abstracción de los sonidos han sido de gran utilidad para abordar este tipo de discurso audiovisual relacionado con la música acusmática. El criterio de referencialidad o no del sonido se desarrollo teniendo en cuenta el aspecto perceptual y no el origen real de la fuente. Es decir si un sonido suena como agua no se tuvo en cuenta si se trataba de la grabación de un sonido concreto de agua o de una simulación, sino del efecto perceptual. Por lo tanto cuando en el análisis siguiente se hace referencia al sonido del agua o de la lluvia no se esta asegurando la fuente original, este sonido puede corresponder tanto a una grabación como ser un sonido producido por síntesis. El reconocimiento de una determinada referencialidad fue

considerado de mayor importancia que la veracidad de la fuente ya que hace al discurso, a la percepción del oyente y a la intención del creador.

Por otra parte la información de la tecnología utilizada en el proceso de realización de la obra es solo la proporcionada por lo autores en la ficha de inscripción que en la mayoría de los casos es deficiente.

2.2.1 Clasificación de los sonidos según su referencialidad.

El criterio de referencialidad se basa en la idea de “reconocer” aunque no se vea la fuente emisora del sonido. Sin embargo los tipos de fuente son muy variados, por esta razón fue necesario dividir las “fuentes” en categorías, que respondan a la asociación a la cual remite el sonido escuchado. Se determinaron cuatro categorías; fuentes de origen instrumental, vocal, de origen natural y por ultimo fuentes asociadas a lo urbano.

En el cuadro siguiente se detalla los tipos de sonidos reconocibles en cada video.

| Video | Instrumentos | O. Natural | F. A. Urbano | S. humanos |
|---------------------|---|---|----------------------------|---|
| Dent de Lion | Bajo Eléctrico | Lluvia, truenos Grillos, ranas, mosquitos, chicharras, Sonido ambiente | | Voces (dudosas) |
| Flux | | Gotas. Agua en movimiento, | Motor | |
| La fin du monde | | Agua, olas, viento Gaviotas. Sonido ambiente | | |
| Linear no linear | | | | Bombeo cardiaco* |
| Notre Bed in | | Agua,(como gotas) | | Voces habladas procesadas casi incomprensible lo que dicen (fragmentado). Fonemas “S” Risas |
| OM | Cuencos para meditación tibetanos. Campanas y Gongs | | | |
| La voz representada | Piano | | | Voz cantada con vocales, hablada texto discontinuo |
| Von weitem | Cuerdas, pizz. Trémolos, gliss, etc. | | | Voz cantada sobre vocales con cámara |
| Espacios ausentes | Cuerda rasgada, guitarra eléctrica | Mar, truenos, viento | Vidrios rotos, Tic-tac* | |

| | | | | |
|------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|--|---|
| Flying Colors | Bell-tree, tambores, marimba, tam-tam | | | <i>Voces procesadas cantadas con vocales.</i> |
| Zhong | ---- | Chisporroteo, crepitante tipo fuego* | ---- | ---- |
| Distillation talsa | | Agua cayendo, irregular | Sillas, avión, tren campana de estación. Sonido ambiente | |
| With Delicate Risk | Campana* Triangulo* | | | |
| Soleille | Piano, Flauta, Vc, Cb | | | |
| Piano Chimera | Piano | | | |
| El mono en su tinta | | Agua, gotas. | S. rasposos. Lápiz contra papel* | |
| Animation | Pizz cuerdas. Cuerdas sul pont. | | | |
| The gossima collective | ----- | ----- | ---- | ----- |
| Baby en llamas | Campanitas, bell tree, tambor | grillos | Motores, "bips", | Sonidos cardiacos, risas |
| Graveshift | | | Helicóptero | <i>Voz procesada. Canta una melodía al final</i> |
| Sonic Eye | | Grillos, pajaritos | Despertador | |
| Love | | | Radio, conversaciones televisión, música de fondo, trenes, Sonido ambiente | Voces hablando en distintos idiomas, recortes de conversaciones, muchas voces de fondo, risas. Llamado por parlantes, risas Sonido ambiente Sonido On the air |
| Sonic Colouring | ---- | ---- | ---- | ---- |
| Data Flux lacundum | Percusión, triángulos y tambores* | ----- | ---- | ----- |
| Tiles mix | Cuerdas punteadas * | | Helicóptero* | |
| So long ago | | | | Jadeos, voz cantada ruidos vocales, risas, palabras recortadas, "S". Suspiros, gritos, risas infantiles, voces cantadas. fonemas cortos. |
| KN 12129 | | Grillos* | Bocina de barco*, golpes bips, metálicos | |

| | | | | |
|-----------------|--|----------------|--|---|
| Zobeliana | Percusión, tom-tom, piano, cuerdas. | Agua | | |
| Unrendered | Batería, bajo eléctrico piano | | Avión* | Fonemas, algunos graciosos |
| Man and Machine | | Agua | Avión*. Sonidos electrónicos asociados a objetos. Teléfono. Sonido "Arturito", bips. | Voces procesadas |
| Ryum | Campanitas, cencerros, percusión | Viento Grillos | | |
| Belle | Piano luego procesado, efectos en el arpa y caja del piano, palo de lluvia, campanas, violín | | | |
| Play Ground | | | | Palabras habladas procesadas, con rebotes, delay y filtros varios |
| Substratum | ----- | ----- | ----- | ----- |
| Table talk | Cuerdas punteadas, arpa del piano | agua | Motor, aspiradora, sirena helicóptero | Voces, gritos de niño, aplausos |
| Hors Chant | Cuerdas con arco | Olas* | | |
| Abide with me | | Agua | | Voces, Canto procesado Silabas largas |
| 2B texturas | | | | Voces risas procesadas |
| Amorphisms | Piano, cuerdas, clarinete / trompeta | | | |

*- Corresponde a sonidos que remiten a lo expuesto pero cuya fuente de origen parece puramente electrónica, no concreta.

2.2.2 Análisis y conclusiones sobre los sonidos referenciales.

En relación con cada una de las categorías propias de las fuentes referenciales se observa:

- Instrumentales, En el 50% de los vídeos se reconoce claramente instrumentos musicales. Dentro de este grupo predominan las cuerdas ya sean percutidas tipo piano o los instrumentos de cuerda frotada con pizz, gliss, armónicos, etc. En segundo orden se encuentra la percusión sobre todo campanas, platillos, o

fuentes similares. La articulación característica es ataque con resonancia. Los vientos tienen muy poca presencia, y en el caso de los instrumentos de metal salvo “Amorphisms”, donde parece sonar una trompeta, además de un clarinete y una flauta, en ningún otro video se reconoce la inclusión de los mismos.

- Sonidos asociados a fuentes naturales: Esta categorización responde en mayor medida a la asociación con dicho ambiente que a la fuente real del sonido. De los 39 videos analizados 17 utilizan algún sonido de estas características. Observando solo estos videos se advierte que 12 de ellos utilizan alguna variante del sonido del agua: lluvia, arroyo, gotas, olas. El sonido del agua tiene la particularidad de que es rápidamente distinguible y toma distintas connotaciones. Si se trata de lluvia se torna melancólico, siempre y cuando no sea un temporal entonces la sonoridad resulta apremiante. Cuando el sonido es una gota cayendo con reverberación se asocia a la soledad, tiene algo de abandono. Las sonoridades de mar u olas se asocian con espacios amplios y dan la sensación de libertad. Es decir estos sonidos no son solo el sonido puro sino que generan en el auditor una serie de sensaciones/connotaciones. Tal vez uno de los sonidos más originales de este tipo asociado a fuentes naturales es el referido al fuego que aparece en Zhong. Sin embargo para construir esta referencialidad no alcanzo solo con lo sonoro sino que también necesito recurrir a la imagen³.
- Sonidos Urbanos: Los sonidos de motores, trenes, aviones, generan un entorno familiar, relacionado con la cotidianidad. Por otra parte gran cantidad de sonidos de origen electrónico se han sumado a nuestro universo sonoro habitual, asociados diversos dispositivos como celulares, llamadores, microondas, alarmas, en otras palabras, estos sonidos originariamente “abstractos”, ya que no tienen una relación directa con la fuente de producción, se han vuelto “concretos” al asociarse a determinados objetos. Aplicando los criterios de Chion dentro de los sonidos urbanos se pueden diferenciar dos tratamientos distintos de los mismos. Por un lado encontramos en determinados videos el sonido ambiente, producto de grabaciones al aire tomadas en diversos lugares y por otra parte los sonidos asociados a nuestra cotidianidad pero trabajados con un tratamiento de laboratorio, es decir limpios, sin otros ruidos. Los sonidos del ambiente tomados en grabaciones de calle (sucias), utilizados tanto “Distillation talsa” como en “Love”, sumado a una cámara sin un foco claro generan una cierta sensación de distanciamiento

³ El caso se analizara al final cuando se tenga en cuenta las interrelaciones audiovisuales.

en ambos vídeos. En el caso de “Man and machine”, también emplea sonidos urbanos pero trabajados de forma limpia no como sonido ambiente. El efecto perceptual es claramente diferente.

- Sonidos humanos. Esta categoría tiene la característica que si bien la mayoría de los sonidos son producidos por la voz se pueden incluir en la misma otros sonidos, tales como la pulsación del corazón o los aplausos. Para Barthes (1986) la voz es imagen de un cuerpo, este concepto se hace extensible a todos los sonidos relacionados con el cuerpo. Los sonidos asociados a lo humano se cargan rápidamente de connotaciones, connotación entendida como la imposición de un segundo sentido al mensaje propiamente dicho (Barthes, 1986). Relevando los resultados obtenidos, 15 de los 39 videos analizados incluyen la voz. En la mayoría de los casos se trata de la voz sin ser portadora de texto. La voz es tratada en estos videos ya sea de forma cantada o lo que Chion denomina el “índice materializante”, risas, jadeos, fonemas, no es la palabra ni el canto pero indica presencia de un “cuerpo”. La voz hablada aparece como susurro, recortada como fondos de ambiente. En “So long ago”, los jadeos, susurros, risas, aumentan, aun mas, el erotismo de la imagen. Las voces procesadas de “Abide with me” están en relación con el himno y producen una sensación de extrañamiento hacia el mismo. En “Baby en llamas”, las risas lejanas más la pulsación cardiaca grave en primer plano, dan un efecto dramático, a una imagen aparentemente neutra. “Unrendered” los gestos vocales, los chasquidos de lengua y otros sonidos similares, aportan una carga humorística,. En general el efecto del uso de la voz no es neutro. Cualquier sonido relacionado a lo corporal cobra rápidamente un “sentido extra”, la escucha de los mismos se carga de connotaciones y en este sentido se encuentra utilizado en el conjunto de vídeos en los que la voz es incluida. Por otra parte se observa que en la mayoría de los casos se evita sistemáticamente la voz como portadora de texto, no hay dialogo, ni narración, ni canción en primer plano. Hay una excepción que es el video “Love” en este caso son sonidos “on the air” así llamados por Chion es decir se reconocen sonidos de radio, televisión y parlantes llamando en una estación de tren o algo similar. La banda sonora también incluye conversaciones, pero son tratadas como parte de la trama del sonido ambiente. Concluyendo, el uso de la voz es sonoro. Las connotaciones se construyen a partir de las asociaciones de significados a los que nos remiten estos gestos vocales. Esta carga expresiva se vuelve mas despojada en la medida en que el

texto esta ausente. Es el grano de la voz o parafraseando a Barthes, el grano del cuerpo el que aparece desnudo en este contexto.

Aclaración

La investigación sobre las connotaciones de los sonidos referenciales acá tratados excede el marco de esta tesis. Sin embargo se pudo observar, en forma de ensayo, parte de esto que se sostiene en los párrafos anteriores con dos grupos testigos de 10 y 15 personas, alumnos de la Escuela de Bellas Artes A. Berni, que escucharon los videos sin verlos y escribieron sus impresiones. Si bien es necesario para corroborar estos datos una investigación mas profunda con una sistematización clara, organizada, me pareció valioso incorporar lo que fue surgiendo de los comentarios y una encuesta hecha al grupo sumado a mi propia percepción dentro de este apartado.

2.2.3. Los sonidos no referenciales

Se trata de sonidos producidos por síntesis o transformaciones de sonidos concretos donde ya no se reconoce la fuente, ni es asociada a ningún objeto concreto.

La dificultad, en el caso de los sonidos no referenciales, reside en el intento de nombrarlos. En este caso se opto por nombrarlos a partir de alguna característica de los mismos que fuera lo suficientemente singular como para que en una posterior escucha del video, sea posible identificarlos. Esta característica por si misma no abarca toda la complejidad de gran parte de estos sonidos pero es funcional para su reconocimiento.

Tan solo tres de la totalidad de los vídeos, como se puede observar en el cuadro anterior, están íntegramente trabajados con sonidos sin ningún tipo de referencialidad sonora. (The Gossima Collective, Sonic Colouring y Substratum)

La mayoría de los videos incluye ambos tipos de sonido.

En los videos analizados los sonidos electrónicos no referenciales mas utilizados se caracterizan por ser sonidos largos con transformaciones. Algunos poseen rugosidades irregulares o sonidos estriados. Una clasificación básica de los sonidos más frecuentes dentro de esta categoría es,

- bandas tipo ruido blanco,
- tramas densas usadas sobre todo en los registros graves,
- sonidos armónicos más o menos complejos,
- sonoridades metálicas.
- Sonidos rugosos (irregulares)
- Sonidos estriados (alguna regularidad interna)
- Sonidos cortos puntuales

- Rebotos
- Implosión

El criterio de identificación de cada sonido no es excluyente.

Los sonidos electrónicos cortos aparecen con menor frecuencia. Dentro de esta categoría son incluidos los “bips”. En el caso de “Man and Machine” el uso de estos bips (en este caso en registro medio/agudo) está cargado de referencias a objetos tecnológicos de nuestra vida cotidiana, como fue explicado en el ítem anterior, lo cual genera nuevamente una asociación externa al sonido mismo.

Los videos en que se reconocen claramente sonidos granulares (sonidos tipo crujidos, crepitar chisporroteo) son Zhong, Animation, 2B Textures, en cada uno de ellos hay una correlación entre el tipo de sonido y la textura de la imagen.

2.3 Tratamiento de las alturas

En el ítem alturas se tratará dos conceptos diferentes uno asociado a los registros y el otro a la melodía y armonía.

Melodía y armonía, solo en 9 de los 39 videos se encuentran rasgos melódicos y/o armónicos. Analizando estos casos en particular hay dos tipos de tratamiento claramente identificables el primer caso es la cita, se toma algún material perteneciente a otro contexto. El otro caso, se trata de la incorporación de algún material melódico/armónico libre.

La cita

- En “Belle” el video comienza con la cita de una obra romántica que se desdibuja conforme avanza la obra.
- En “Graveshift” el procedimiento es similar al anterior. En el audio se filtra permanentemente una voz cantada que en la medida que avanza el video comienza a ser cada vez mas clara hasta quedar solo la línea melódica de una canción.
- En “Unrendered” en la sección central aparece la cita de un standard de jazz.
- Otro caso de cita no tan claro es “Abide with me”. El título remite al himno con el mismo nombre. La utilización de la voz deja entrever que se trata de un procesamiento sobre el material del himno pero este no se reconoce en el video.

Melodía

Las líneas melódicas son pocas.

- “With delicate risk”, se trata de una secuencia que se repite
- “Tiles mix”, línea melódica techno

- “Ryum”
- Amorphism, sonidos largos con altura claramente determinada

Consonancias y registros

Solo “Solleille” y “Flying colors” incorporan acordes consonantes aunque estos no son trabajados de forma funcional, ni se reconocen como cita de otra obra, solo se trata de “color armónico” o una búsqueda de consonancia sonora.

El trabajo sobre los registros en el caso de los sonidos sin altura determinada es utilizado tanto como para diferenciar planos como también para elaborar los sonidos, transformando el registro de un mismo tipo de material. Ej “Flux”, “Horchants”.

2.4 Tratamiento del tiempo.

En 15 de los 39 vídeos, esto representa el 32 % de los casos, hay alguna sección donde se identifica una pulsación.

- “Dent de Lion”, Pulsación rítmica, del bajo sección inicial y final.
- “Flux”, sección final
- “Linear no linear”, Frecuencia grave pulsada, imita bombeo cardiaco.
- “Flying colors”, al principio y al final incluye un tambor con fraseos rítmicos.
- “Espacio ausente” sonido rítmico de cuerdas.
- “Zhong”, ruido blanco pulsado
- “Animation” ultima sección.
- “Baby en llamas”, pulsación corazón inicial
- “Data flux lacundum”. Gliss pulsado. Pattern percusión.
- “Tiles Mix”. Percusión techno
- “KN 12129” Pulsación
- “Unrendered”. Base rítmica percusiva, ritmo pulsado.
- “Table talk”. Ritmo regular en $\frac{3}{4}$, tipo loop.
- “Hors Chant”. Sección rítmica central.
- “Belle”, sección rítmica, 3’50 muy corta duración, sincronizada con móv. de bailarines. .

Solo en tres se utiliza el tiempo estriado sobre el comienzo de la obra, la mayoría lo incorpora como elemento de contraste, ya sea en el centro o hacia el final.

En dos casos el ritmo utilizado remite a la pulsación cardiaca, “Baby en llamas” y en “Linear no linear”, lo que le otorga un cierto dramatismo.

Otras referencias rítmicas en un sentido diferente al expuesto en el párrafo anterior son los videos de “Data flux lacundum”, “Dent de Lion”, “Hors Chant” con giros cercanos al rock y de “Tiles Mix” con un estilo próximo a la música techno.

En la mayoría de los casos se trata de una marcación del pulso o de algún pattern repetido. En general el trabajo sobre el ritmo es simple. La frase rítmica con variaciones, sincopas, contratiempos, cadencias, etc. no aparece en ningún caso. El recurso de composición más usado en este nivel es la repetición del pattern o el desfaseamiento de la pulsación en diferentes estratos.

En conclusión la pulsación esta usada como contraste de material en el aspecto temporal pero no es demasiado elaborada en si misma.

Otro procedimiento reconocible de organización temporal esta constituido por la aparición regular de algún acontecimiento. Este es el caso de “Sonic Eyes”, y “Sonic Colouring”, en estos dos vídeos de estética minimal-conceptual, la organización de la forma se construye a partir de la alternancia entre dos acontecimientos.

El tempo liso en la mayoría de los vídeos corresponde a secciones con sonidos largos y superposición de materiales que generan tramas más o menos complejas. En algunos pocos casos como el ejemplo de “Piano Chimera”, el tiempo liso se genera a partir de la irregularidad, o sea no es posible prever el próximo acontecimiento. Sin embargo se trata a diferencia de los casos anteriores de sonidos cortos y silencios donde hay momentos de mayor o menor densidad como contraste de sección.

3. Análisis del discurso visual de los videos participantes.

3.1. Tipos de imágenes según su forma de generación

a. Filmación

- “Dent de Lion”, imagen procesada de un Diente de León, con distintos filtros de color
- “La fin du monde”, Viaje a la playa, auto mar playa, sombra del realizador cuando filma. División de la pantalla en 3.
- “Espacios ausentes”; Comienza con la imagen de “lluvia” de la TV. luego Arroyo. Agua, piedras, verde superposición de planos, Sombra proyectada sobre la arena. Cambio rápido de imágenes la figura se va haciendo cada vez mas presente. Árboles procesados. Divide en 2 planos. 3 planos. 1 mano 1 ojo. Manos hamaca. Viaje en auto. Ciudad de noche. Hamacas vacías.

- “Von weitem”. Filiación de una nevada en blanco y negro pequeños cortes donde se ven árboles muy verdes, luego vuelta a la nevada inicial.
- “Human / Nature (Soleille)”: Imagen del sol a través de un vidrio. Rompe el vidrio con un martillo. Movimiento directo e inverso de la acción.
- “Baby en llamas”, Texto + imagen difusa, Imagen río. Azul verde, vuelve al rojo. Fondo negro solo sonido
- “Distillation Tulsa”, Parece abstracto, pero se reconocen los cables del tren, cielo, superposición de planos, figuras repetidas, superposición de planos, enrejados, texturas
- “Love”, Televisión, gente, parque, paso de gente, noche centro, luces, fiesta, feria comida.
- “Notre Bed in”, Coreografía de una pareja en la cama. Imagen procesada
- “Belle”, Texto inicial. Imagen procesada casi no se reconoce la fuente. Cielo, agua, iglesia. Bailarinas, superposición de planos. Clase de danza. Texto, “Belle”. Cartel Place des vorges. Texto procesado. Superposición de planos. La cámara suele ser estática
- “Table talk”, Filmación de platos con resto de comida sobre una mesa. Trabaja la iluminación. El movimiento de cámara es desprolijo. Alterna entre diferentes filmaciones con distintas iluminaciones de los platos.
- “Zhong”, Imagen estático textura similar tierra o arena, Pequeños granos/piedras que vuelan color rojo amarillo. ½ rojo, ½ azul cristales rojos amarillos viento. Imagen simétrica y un elemento central azul, la imagen en la pantalla se va cerrando
- “Linear no linear”, Cuadros de colores inicial, luego en cada cuadro aparece la filmación de un ojo. Segunda sección texto con la palabra “time” luego “4, cambio de paradigma” filmación de una balanza
- “So long ago”. Imágenes de manos y piel superpuestas. Difuminado como transición a una nueva imagen estrellas de colores flotando en liquido (tipo lámparas década del 70)

b. Filmación y fotos:

Contrastes entre la imagen en movimiento y la imagen estática.

- “Piano chimera”. Filmación y fotos del mecanismo del piano
- “Flying colors”. Filmación y fotos de una bailarina/pintora en un parque.

c. Filmación y animación

- “Graveshift”, trabaja dos planos. El primero se forma con las gotas de lluvia de la ventana de un bar que están procesadas y toman las formas de una coreografía que fue filmada y procesada. El segundo plano esta conformado

por los transeúntes que se ven a través de la ventana. Esta imagen también es procesada con cambios de velocidad avances y retrocesos. La cámara es estática.

- “Hors Chant”. En el tratamiento de la imagen es uno de los más complejos. Tiene movimientos de cámara circulares, otros de avance, también incluye fotografía y animación. En el proceso de animación también incluye el movimiento de cámara. La imagen es sumamente cuidada.

d. Animación.

- “With Delicate Risk”. Dibujo de animación. Son brazos en movimiento

e. Imágenes digitales.

1. referenciales
2. abstractas

f. Software específicos. La imagen es generada a partir del sonido (tipo protector de pantalla.) En general se trata de imágenes abstractas que en muchos casos tienden a ser simétricas.

3.2. Referencialidad / abstracción visual.

Aplicando un enfoque similar al utilizado en el aspecto sonoro han sido diferenciados los tipos de imágenes según un criterio de abstracción/ referencialidad, este criterio permitió observar características particulares en cada caso sobre que se usaba y de que manera eran tratadas estas imágenes.

3.2.1. Tópicos referenciales

A partir de la observación de las imágenes referenciales utilizadas se detectaron una cantidad de tópicos comunes. Los entornos naturales son los más elegidos. Dentro de esta categoría hay dos elementos que se reiteran los árboles/plantas y el agua. La presencia de estos elementos en general parece asociada a la “nostalgia de lo natural” ya que corresponden a imágenes de una naturaleza de orden idealizada, controlada, amable. Solo en Zhong aparece la referencia a la tierra/fuego. Es interesante ya que la autora es de origen colombiano que es un país que sufre movimientos sísmicos y tiene actividad volcánica.

En ninguno de los otros videos se hace referencia a elementos o entornos naturales hostiles al hombre, ya sean desiertos, volcanes, imágenes de cielos amenazantes. Tampoco hay imágenes de animales salvo de algún pájaro volando, o la foto procesada de un perro.

Si bien los realizadores viven en ciudades la presencia de los entornos ciudadanos es menor que la referencia al entorno natural. Sin embargo las imágenes

urbanas utilizadas son mas variadas. Tanto en “Espacios ausentes”, como en “Love” las imágenes de la ciudad cobran una intención nostálgica y de ausencia. Graveshift, comparte algo del color nostálgico al ser la mirada desde un bar viendo pasar a los transeúntes un día de lluvia. “Distillation Tulsa” tiene un posicionamiento más neutral y distante con su material.

“Table talk” tiene dos aspectos, por un lado la imagen de lo ausente es decir de quienes ya dejaron de comer y abandonaron la mesa y por otra parte el asco, que produce culturalmente lo que desechamos, es el único video que incluye este elemento. De la misma manera que en los entornos naturales los videos evitan cualquier referencia a una naturaleza amenazante o trágica, en el entorno urbano parece evitarse cualquier referencia a aquellos aspectos desagradables del mismo.

El caso de “Hors Chant” tiene de particular su carácter. La imagen corresponde a una obra en construcción pero se trata de una imagen estilizada y bella. El carácter no es nostálgico por el contrario tiene una impronta muy vital.

a. Los Entornos

Con referencia a entornos naturales

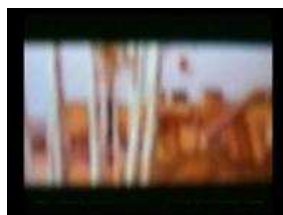
- “Dent de Lion”, imagen procesada de un Diente de León, con distintos filtros de color



- “La fin du monde”, Viaje a la playa, auto mar playa, sombra del realizador cuando filma. División de la pantalla en tres. Imagen procesada.



- “Baby en llamas”, Texto sobre una imagen difusa, Imagen río. Azul verde, vuelve al rojo. Fondo negro solo sonido



- “Human / Nature (Soleille)”: Imagen del sol a través de un vidrio. Rompe el vidrio con un martillo. Movimiento directo e inverso de la acción.



- “Von weitern”. Comienzo nevada, final árboles y lluvia.



- “Flying Colors”; Plaza árboles.
- “Unrendered”, Alterna de a poco con imágenes de árboles y laguna.



Entorno Urbano

Los videos donde se incorporan elementos urbanos son;

- “Graveshift”. Calle con transeúntes, vidriera de un café.



- “Hors – Chant”. Obra en construcción.

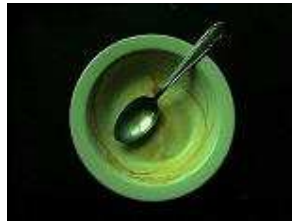


- “Love”, Televisión, gente, parque, paso de gente, noche centro, luces, fiesta, feria comida.



Objetos cotidianos

- “Table talk”, platos con restos de comida sobre una mesa.



- “Linear no linear”, pasa de los cuadros con ojos a una balanza.



Ambos entornos solo aparecen en el video;

- “Espacios ausentes”; Arroyo. Agua, piedras, verde superposición de planos, Sombra proyectada sobre la arena. Cambio rápido de imágenes la figura se va haciendo cada vez más presente. Árboles procesados. Divide por momentos en dos planos o en tres planos. Elementos; manos, ojo. Viaje en auto. Ciudad de noche. Hamacas vacías.



b. El cuerpo

En este caso fueron contempladas aquellas imágenes donde el tratamiento del cuerpo, o algún elemento de referencia al mismo, no están formando parte del entorno urbano o de un paisaje sino como centro de la imagen.

Se observa que en los casos que la imagen incorpora el cuerpo en movimiento, este movimiento es coreográfico, es decir está estilizado.

En la mayoría de los casos las imágenes estáticas del cuerpo corresponden a representaciones de elementos parciales que hacen referencia al cuerpo, ya sea los ojos, la piel, las manos, cara, sombra.

Bailarinas

- “Flying Colors”; Plaza árboles. Bailarina sobre un lienzo va pintando. Fotos de la bailarina en blanco y negro y en color. Final imágenes de las manos y pies.



- “Belle”. Sección donde incluye una clase de danza y partes de una coreografía



- “Notre bed in”, Coreografía de una pareja en la cama. Imagen procesada



- “Graveshift”, trabaja dos planos. El primero esta constituido por las gotas de lluvia sobre una ventana, estas forman una coreografía. En el fotograma siguiente, es difícil reconocer el primer plano, sin embargo en el video a partir del movimiento se advierte claramente las gotas de lluvia modeladas según el contorno de los bailarines.



- “With delikate risk”, se trata de una animación que representa los movimientos de un brazo y luego de un grupo de brazos. El movimiento es estilizado coreográficamente.



Ojos,

- “Sonic eyes”



- “Linear no linear”



- “Espacios Ausentes”
- “Data flux lacundum”

La piel y manos

- “So long ago”. Planos superpuestos de la piel de las manos y los pies.



- “Espacios ausentes”



La sombra

- “Espacios ausentes”



- “La fin du monde”



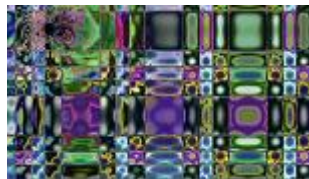
3.2.2 Las imágenes abstractas

En cuanto al tipo de imágenes abstractas, es posible identificar dos tipos según su especificidad formal. Uno de orden más racional-intelectual asociado a estructuras geométricas y otro tipo de imágenes que remiten a lo sensorial, es decir texturas rugosas, líquidas, fuego, luz. Hay algunos videos que recurren a ambos tipos de imágenes.

a. De orden formal – Geométrico:

Este grupo se caracteriza no solo por que las imágenes son de orden geométrico con trazos claramente delimitados, sino también por que tienden a una elaboración plana con pocos efectos de profundidad. Estos videos, en general, son realizados sobre un solo tipo de imagen que se transforma.

- “Tiles”, Calidoscopio, cuadrados de colores. Estética disco años 80. Cambio color imagen



- “Om”, calidoscopio en colores amarillo y naranja. Imagen simétrica levemente desplazada. Recuerda a los protectores de pantalla.



- “Flux” círculos y ondas, colores negro azul y verde.



- “Sonic Colouring”, Cuadrados de color estáticos, rojo azul, rojo verde.

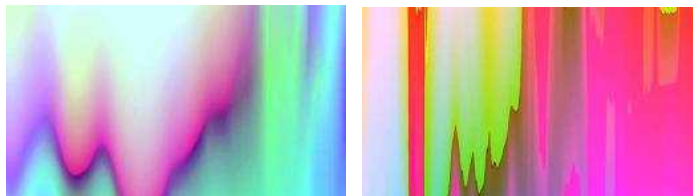


b. Sensorial / textural.

- “Ryum”, Ondas de color que se transforman, parecen moverse como liquido. Fondo gris mantiene siempre la misma paleta. El material se mueve y varía de acuerdo al sonido. Tiene alguna similitud con los fondos de pantalla.



- “Amorphism”, Colores muy vivos y claros que se mueven como si fueran ondas liquidas. La “cámara” permanece estática



- “KN 12129”. Cuadro centrado abstracto tipo textura



- “The gossima collective” - part ii Cuadro central abstracto con acercamientos cambios de color, etc.



- “Substratum”, Pantalla negra, franja difuminada naranja, líneas punteadas, ondas que entran mas claras. Las ondas se presentan siempre de izquierda a derecha y son horizontales. La imagen solo ocupa la parte de abajo de la pantalla. Las líneas blancas avanzan lento. El color se desplaza de a poco hacia arriba. Línea fina blanca con movimientos verticales.



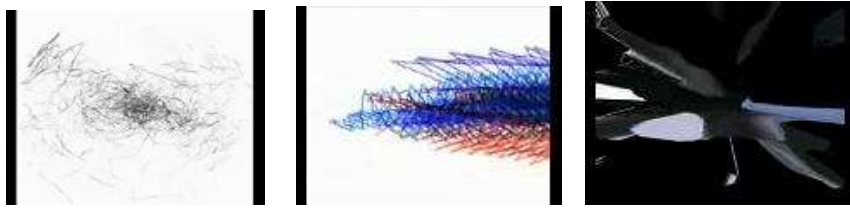
- “Zhong”, Imagen estático textura similar tierra, arena, fuego. Pequeños granos/piedras que vuelan color rojo amarillo. Mitad rojo, mitad azul. Cristales rojos, amarillos, viento. Imagen simétrica y un elemento central azul, la imagen en la pantalla se va cerrando



- “La voix represente”. El sonido se representa con focos de luz que responden a las frecuencias e intensidades del sonido. Se asemeja a “Abide with me”



- “El mono de su tinta”. Comienzo con trazos simples. A partir de estas líneas densifica la textura. Las líneas se desplazan y luego se difuminan en manchones de color con movimiento. A continuación repite la idea de las líneas pero con color. Termina con imágenes de color recortadas.



c. Mixto, geométrico sensorial

Este grupo se caracteriza de los anteriores por incorporar la profundidad, es decir efectos tridimensionales de movimiento.

- “2B texturas”. Tiene dos secciones claramente delimitadas. La primera trabaja con puntos cuadrados y rombos y en segundo plano aparece el procesamiento de una señal de audio. En la segunda parte las imágenes también son figuras geométricas pero con múltiples aristas/”espinas”.

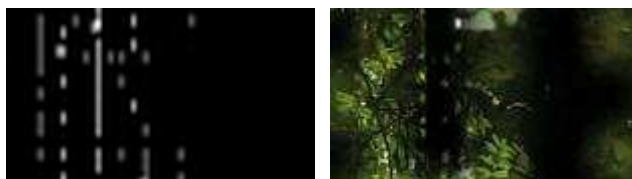


- “Zobeliana”. Abstracta dinámica. Fondo negro se entreve una forma geométrica compleja tridimensional en movimiento. Luego fondo blanco elementos en movimiento. Texturas en movimiento en blanco, negro y sepia. Mancha negra que se mueve. Vira al rojo.

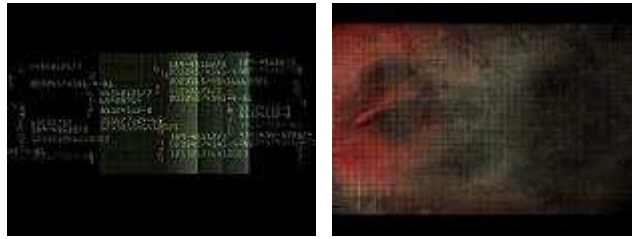


3.2.3 Abstractas y referenciales. Videos mixtos con secciones referenciales y abstractas.

- “Unrendered”, Texto inicial. Imagen difuminada, fuera de foco en blanco y negro. Rayas verticales, Formas y texturas en blanco y negro. Alterna de a poco con imágenes de árboles y laguna.



- “Data flux lacundum”, Imagen del espectro del sonido procesado atrás como segundo plano, imagen de una matriz digital con números. Cortes con fotos procesadas a gran velocidad. Barrido.



- “Man and machine”, Cuadro abstracto tipo textura. El centro verde se transforma en función del sonido. El cuadro abstracto se convierte en la imagen pixelada de una persona. Imagen de onda eléctrica. Foto procesada, sobre textura. Imagen de matriz digital. Las fotos son transformadas con distintos procesos. Ej filtro efecto agua.



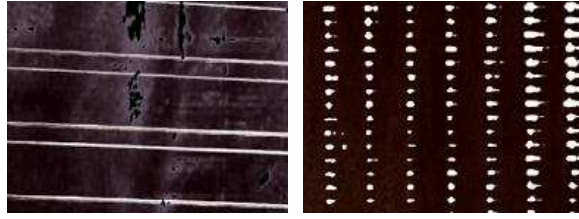
- “Linear no linear”. Cuadros de color, cada cuadro asociado a un sonido, luego dentro del cuadro aparece un ojo filmado. Segunda sección dividida por el texto “Time” y “cambio de paradigma” seguido por la filmación de una balanza.



- Abide with me. La imagen semeja una imagen procesada de tal manera que es difícil identificar la fuente. Sobre el final se ve la luz de una vela, que por las texturas anteriores y colores parece ser el material generador.



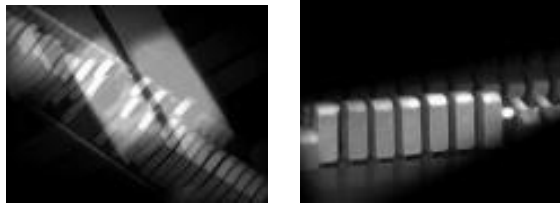
- “Distillation Tulsa”, Parece abstracto, pero se reconocen los cables del tren, cielo, superposición de planos, figuras repetidas, superposición de planos, enrejados, texturas.



- “Belle”, son imágenes tan procesadas (superposiciones simetrias, etc.) que en la primera sección no se reconocen las fuentes.



- “Piano chimera”, Imágenes procesadas de un piano por momentos difíciles de reconocer.



Solo el 18% trabaja ambos tipos de imágenes en un mismo video.

Es decir en la mayoría de los casos la decisión del tipo de material entre abstracto y referencial es determinante.

Uno de los procedimientos característicos para el paso de un tipo de imagen a otro suele ser los múltiples procesamientos de imágenes concretas de forma tal que pierdan su referencialidad. Ej. Belle, Distillation Tulsa, Unrendered.

Por el contrario el caso de “Man and Machine” y “Data flux lacundum”, parten de imágenes asociadas a códigos digitales que se transforman en referenciales de un mundo concreto.

El caso mas original en el tratamiento de ambas categorías es el video “Hors Chant” donde la imagen concreta de la obra en construcción es intervenida y recorrida permanente por líneas abstractas. Es decir no se trata de una transformación de una en otra, de ir desde lo referencial a lo abstracto o viceversa sino de la convivencia de ambos tipos integrados en una imagen. En los otros casos eran procedimientos de yuxtaposición o “modulación” de un tipo a otro. En el caso de “Hors Chant” se trata de la superposición de ambos tipos integrándose en dos planos comparable a “melodía con acompañamiento”



Hors-Chant - Observar dibujos sobre las paredes

3.2.4 Otros elementos

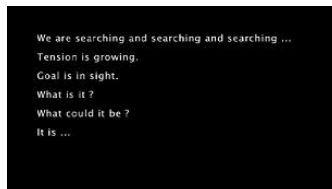
a. Texto.

En los pocos videos en los cuales se incluye texto se observa diferentes intenciones en la forma de utilización.

- “Playground”, la imagen del texto junto con la imagen de un analizador de ondas son los dos elementos que conforman la propuesta visual. El texto en este caso no es solo portador de mensaje sino un material estético más.



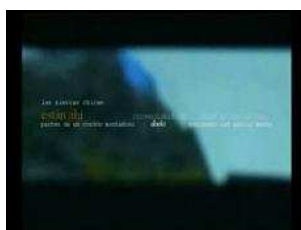
- “Unrendered”. El video comienza con un texto introductorio.



- “Belle”, El texto aparece como fondo en una superposición de planos, donde se incorporan además carteles de la calle, filmados casi sin procesamiento.

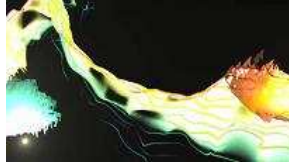


- “Baby en llamas”

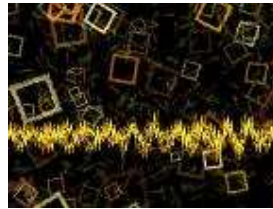


b. Lo digital y la representación del sonido espectro.

- “Play ground” Texto procesado junto con un analizador de espectro. Animación. Superposición de texturas. Texto con movimiento, ondas correspondientes a un analizador de espectro. Manchones de color. Las ondas tienen movimiento en la pantalla



- “2B textures”



- “Data flux lacundum”



- “Man and machine”, en este caso la imagen esta compuesta por una superposición de tramas. Una de ellas es el código binario.



En los primeros tres fue incluida “la imagen del sonido”. Es decir la representación gráfica de lo audible que da la computadora, en los programas para edición de sonido. El último ejemplo fue incluido en este apartado porque remite, también, a la condición digital de estas producciones.

3.3. El espacio

Un aspecto común en el tratamiento de las imágenes abstractas es su manejo de los planos. En todos los videos con imágenes abstractas el punto de vista del

observador (cámara) no se desplaza. Gran parte de ellos son trabajados con “imagen plana”, pocos incluyen el efecto de espacialidad.

Abstracta plana

- “Tiles
- “Om”.
- “Ryum”,
- “Amorphism”,
- “Flux”
- “Substratum”.
- “KN 12129”.
- “The gossima collective” - part ii
- “Sonic Colouring”.
- “La voix represente”.

Abstracta con animación espacial,

- “2B texturas”.
- “El mono de la tinta”, Animación a partir de trazos, líneas dibujadas.
- “Animation”, Tambor a Feu, Recurrencias: Puntos, líneas, Pantalla negra, puntos. Líneas en animación.
- “Zobeliana”.

En los videos con imágenes referenciales filmadas, estas han sido grabadas, generalmente, con una sola cámara. En gran parte de ellos la imagen es tomada desde un punto fijo. Los desplazamientos de cámara son evitados, supongo que es consecuencia de las posibilidades técnicas de los realizadores más que de una decisión estética a priori.

3.4. Procedimientos.

En este apartado se enumerara aquellos procedimientos claramente identificables. El objetivo no es cuantificar cual se usa mas que otro sino dar cuenta del repertorio de procedimientos de elaboración de la imagen.

1. Superposición de planos, trama donde se superponen imágenes (So long ago)
2. Partición de la pantalla. (Le fin du monde)
3. Simetrías por procesamiento de imágenes referenciales (Belle, comienzo)
4. Simetrías abstractas (OM)
5. Filtros con transformación de color.(Dent de Lion, Data flux lacundum)
6. Filtros con efectos (Ej, efecto agua. Flux)
7. Software generador de imagen a partir de determinadas características sonoras.
8. Imágenes tan procesadas que se pierde su fuente original. (Belle, Distillation Tulsa)

9. Desplazamiento de los objetos (Zobeliana, 2B textures)
10. Desplazamiento de la cámara. (Hors Chant)
11. Cambio de velocidad de la imagen (Griftshift)
12. Cambio de direccionalidad (Play ground)
13. Transformación de imagen plana a “tridimensional”. (El mono en su tinta)
14. Transformación de tridimensional a plana (final de Hors Chants)
15. Cambios de iluminación (Table talk).

4. Análisis del aspecto audiovisual. Interrelaciones audiovisuales en función del tiempo.

Este apartado busca responder al objetivo planteado con respecto a la identificación de los modos de interrelación imagen/sonido utilizados.

En el caso de estos videos las relaciones audiovisuales no están en función de narrar texto explícito. Se trata sobre todo de ideas abstractas, sensaciones, fragmentos de narraciones sin continuidad, en consecuencia gran parte de los criterios aplicables al cine narrativo no son adaptables a este contexto

No siendo el discurso narrativo el hilo conductor de estas producciones, uno de los primeros puntos a considerar en la relación imagen-tiempo fueron las diferentes posibilidades de sincronía entre los elementos de cada lenguaje. En el caso de los videos referenciales, a la posibilidad del trabajo sincrónico, se sumo el factor de la referencialidad tanto en el audio como en la imagen. La combinatoria de estas variables no fue solo una reflexión teórica, sino que se vio reflejada en casos concretos. , las variantes no se agotaron y fue necesario considerar otros casos para explicar determinados tratamientos de interrelación que eran interesantes de analizar.

Sincronía referencialidad

Los casos que se observaron fueron;

1. Sincronía parcial. Igual sentido en la referencialidad
 - “Dent de Lyon”, imagen de la planta movida por el viento, sonido e viento.
 - “La fin du monde”, Viaje a la playa imágenes de un auto, del mar, etc. Sonidos de motor agua y viento.
 - “Notre bed in”, la imagen es la coreografía de una pareja en la cama, el sonido son voces procesadas, risas, suspiros, etc.
 - “Distillation talsa”, se ven imágenes procesadas de vías y cables de tren, el sonido parece de tren procesado y campanillas.
 - “Piano Chimera”.

- “Love”, imágenes de gente, parque, centro de una ciudad de noche, fiesta, feria comida, Polifonía de voces hablando en distintos idiomas mas otros sonidos ambiente.
 - “So long ago”.
2. Referencialidad del sonido o de la imagen, sincronía
- “Flux”, círculos y ondas de colores se mueven como ondas líquidas sin serlo, acompañadas por sonido de agua refuerza el efecto visual.
 - “Animation”, Los sonidos están relacionados con instrumentos. La imagen es abstracta pero responde parcialmente al sonido
3. La sincronía exacta sin referencialidad en la imagen o en el sonido
- “La voix representee” la luz varía en intensidad de acuerdo al sonido y su movimiento. El sonido es referencial ya que se trata de la voz sin embargo si bien la luz responde exactamente a las variaciones del sonido y por ende se termina asociando al mismo, esta (la luz) por si sola no representa nada exacto.
 - “OM”, la imagen parece transformarse como consecuencia del sonido, tanto la imagen como el sonido son abstractos.
 - “Sonic Eyes”, este caso es inverso la imagen es un ojo (referencial) y el sonido es abstracto la sincronía exacta hace pensar en que estos dos elementos están fuertemente relacionados.

Sincronía como construcción de sentido, en dos contextos “abstractos”.

Un caso particular de esto se asemeja al “índice sonoro materializante” como lo explica Chion. Ejemplos

- “2B texture”. Hay un sonido electroacústico inicial en cresc y con cambio de registro del medio al agudo, este sonido es acompañado con una imagen cada vez mas luminosa y mas grande. El resultado es un efecto de implosión/succión.
- “Zhong”, hay una imagen inicial de movimiento de partículas sumadas al sonido granular se asocia al chisporroteo del fuego.
- “El mono de la tinta”, comienza con una línea que se va expandiendo el sonido que acompaña la imagen es rasposo. La resultante a nivel perceptual es que alguien esta dibujando esa línea con grafito pero en ningún momento aparece una mano haciendo un trazo.

En ambos casos el efecto se logra por la sumatoria de ambos lenguajes, cada uno de ellos por separado es “abstracto” la suma de ambos logra construir un sentido completo.

La sincronía en relación a la forma. Puntuando cambios de sección o de imagen.

- “Linear no linear”; (primera parte) cada cuadrado de color es acompañado por un sonido en la segunda sección. Cambia de imagen a una balanza acá aparecen voces habladas.
- “Espacios ausentes”, si bien la imagen es por momentos referencial y algunos sonidos también. La sincronía tiene una función formal asociada a los cambios de imágenes y secciones.
- “Flying colors”.
- “The Gossima collective”, Tanto la imagen como el sonido es abstracto. La relación entre cambio de materiales y silencios determina la forma

Combinatoria de referencialidades asincrónicas no diegeticas

- “Linear no linear”, imagen de una balanza a nivel sonoro pulsación y luego voces. La imagen de la balanza más las voces crean el efecto de un fuera de campo.
- “Baby en llamas”, la imagen difusa de un paisaje sumado al sonido pulsado tipo “corazon palpitando”, carga a la imagen de un sentido más amenazante.

Es decir la suma de una imagen y un sonido referenciales pero de distintos órdenes transforma la percepción de la imagen.

5. Criterios de desarrollo del material en el discurso audiovisual de los videos participantes.

Los videos también son diferenciables en cuanto a la diversidad de materiales que los conforman y la variedad o no de procesos de desarrollo de los mismos. A partir de estos criterios se establecieron las siguientes divisiones

Unicidad de materiales en el discurso audiovisual, se trata de videos con pocos materiales y estos pueden, a su vez, tener dos tipos de tratamiento.

- *Visual-sonoro desarrollado*, en este caso se trata de pocos elementos, se podría decir que son videos monotemáticos, pero elaborados de forma tal que se diferencian secciones, transiciones, etc.. Los procedimientos de desarrollo son múltiples tanto a nivel visual como sonoro. Se pueden considerar ejemplos de este caso a; Graveshift, Hors Chant, Zhobeliana (Abstracta), Abide with me (similar a La voix representee en cuanto al tipo de imagen pero mayor desarrollo de la misma), Distillation talsa, El mono de la tinta, With delicate risk, Dent de Lion, Piano Chimera.
- *Visual-sonoro estático*, en este caso también se trabaja con pocos materiales tanto en lo sonoro como en lo visual, pero a diferencia del caso anterior el desarrollo es estático, o unidireccional. En algunos casos se establece una

direccionalidad de la obra que continua invariable; “Zhong”, “Substratum”. Otros videos que se podrían incluir dentro de esta categoría son La voz representada, Play ground (solo dos materiales, integrados, que se mantienen durante todo el video), Ryum, OM, Amorphism, Flux, Tiles. Notre bed in, “Sonic Eyes”, “Sonic Colouring”..

- Sonoro desarrollado, visual estatico, denomine de esta manera a algunos videos donde el discurso sonoro tendía a ser variado y divisible en secciones. En el caso de “The gossima collective”, “KN 12129”, la imagen es siempre de un mismo tipo y no se puede diferenciar grandes cambios de sección a nivel visual sin embargo el desarrollo sonoro es muy elaborado.
- Visual desarrollado sonoro estatico, Flying Colors., En este caso la imagen corresponde a las tomas en el parque de una “Bailarina-pintora”, el procesamiento de la imagen juega con distintas velocidades, distintos planos foto y video ensambladas. (Se parece a Notre Bed in en cuanto se trata de una coreografía filmada y procesada).

Multiplicidad de materiales en el discurso audiovisual.

Los materiales son diversos. Efecto “collage”.

- Multiplicidad de materiales desarrollo discontinuo.
 - Belle,
 - Baby en llamas
 - Love.
 - So long ago (dos materiales empieza con uno y termina con otro)
 - Unrendered (dos materiales y va del inicial interpolando el segundo hasta que queda con el segundo material)
 - La fin du monde.
 - Espacios ausentes
 - Von Weitern.
 - Data Flux Lacundum
 - Man and machine.
 - Linear no linear
- Discontinuidad en el discurso sonoro,
 - Human nature. La estética esta mas en relación con el Video arte que con la video música
 - Table talk. Similar al caso anterior. Si bien la imagen siempre esta referida a platos de comida, el sonido y el cambio de tipo de imagenes sin transiciones da la impresión de un collage

Multiplicidad de secciones, unicidad en cada una de ellas. Materiales diversos pero la obra esta dividida en secciones diferenciadas.

- 2B texturas, es por animación abstracta pero quedan claramente diferenciadas dos secciones por el cambio de material visual.
- Animation Tres secciones: “Formas”, “Tambor a feu” y “Recurrencias”.

Es decir hay una tendencia mayor a la unicidad. El material que se presenta al principio va a ser el material a tratar durante todo el video, el 65% de los videos responde a esta categoría.

6. Analogías con criterios y estéticas musicales

Minimalismo visual

Dentro del ámbito musical es un criterio de organización clásico presentar el material a desarrollar al comienzo de la obra. Sin embargo, a diferencia de la tradición musical, en gran parte de los videos con un solo material trabajan también con un solo criterio de desarrollo visual, lo cual muestra una tendencia dentro de esta producción a una estética de tipo minimal, diferenciándose claramente de los videos con desarrollos variados mas cercanos al pensamiento histórico-musical.

Incluso dentro de esta tendencia estética se pueden diferenciar dos corrientes. Una mas cercana a lo conceptual representado por los videos Sonic colouring Sonic eyes, que curiosamente coinciden en titulo y estética pero no pertenecen al mismo autor. Y otra corriente “New Age” representada por los videos, Ryum, OM, Amorphisms, Flux y donde también se podria incluir a “Tiles”. Los videos agrupados en esta categoría no se resumen solo en estas dos tendencias, pero ellas fueron las más representativas.

Los “formalistas”

El titulo de este apartado responde a la idea de construir una analogía, que considero valida entre los videos de orden programáticos y aquellos que centran su construcción de mensaje dentro de la misma obra.

El titulo formalistas remite nuevamente a la vieja y romántica dicotomía entre formalistas y programáticos. La decisión de nombrarlos de esta forma es consecuencia de las similitudes en la manera de concebir la forma y el desarrollo de la obra con el movimiento formal romántico y en función de diferenciarlo de otros tipos de video de carácter “programático”. En videos que denomino “formalistas” los elementos son presentados al principio y luego hay

un proceso de visual/musical de desarrollo significativo, similares a los procesos propios del lenguaje musical pero aplicados a ambos lenguajes. Este es el caso de los videos apartados bajo la categoría “Visual-sonoro desarrollado”.

Lo programático /conceptual

En el caso de los videos con imágenes discontinuas la mayoría de ellos tienen una intención programática importante, es decir intentan narrar algo. Esta intención se evidencia, también, en los títulos; Von weitem, Espacios ausentes, So long ago, remiten a historias o sensaciones de orden personal. Distinto es el caso de Data flux lacundum y Man and Machine que el video está dirigido hacia una reflexión sobre el universo digital. En ambos casos hay una intención comunicar una idea extra musical/visual, donde el video es un medio para tal fin.

La dicotomía entre videos “programáticos” y videos “formalistas” nuevamente nos remite a una antigua discusión musical.

Contrapunto audiovisual

Hoy dos casos que resultan interesantes de diferenciar, uno es Grifshifts y el otro es Hors Chant. Ambos tienen en común el trabajo con dos planos de imagen permanente. Este tipo de tratamiento de la imagen es comparable a un contrapunto a dos voces, donde cada plano tiene su propio desarrollo. En el caso de Grifshifts los planos se desarrollan superpuestos e independientemente. En primer plano se ve la ventana con las gotas de lluvia procesadas que forman la imagen de bailarines con una coreografía grupal. En segundo plano está la calle con los transeúntes. Este plano es elaborado con distintos procedimientos, entre ellos cambios de velocidad. Los dos planos funcionan independientemente no se integran.

En el caso de Hors Chant, también hay dos planos uno concreto y el otro abstracto, pero entre ellos hay un grado de interrelación mayor. Cada uno de estos planos condiciona y transforma al otro.

CAPITULO IV.

Perfil de los artistas participantes y los medios tecnológicos de producción.

1. Introducción

En este capítulo se aborda el análisis de los artistas participantes, procurando verificar la existencia de un campo de producciones específico. Para efectuar este objetivo se identificó las características comunes a los artistas que se dedican a este género y se describió el ámbito de circulación.

Por otra parte se examinó y categorizó el tipo de tecnología usada ya que la misma está directamente asociada a los medios tecnológicos de producción.

2. Un mapa de la cuestión

Para considerar el mapa de la cuestión en el caso de este concurso es necesario tomar en cuenta tres factores determinantes.

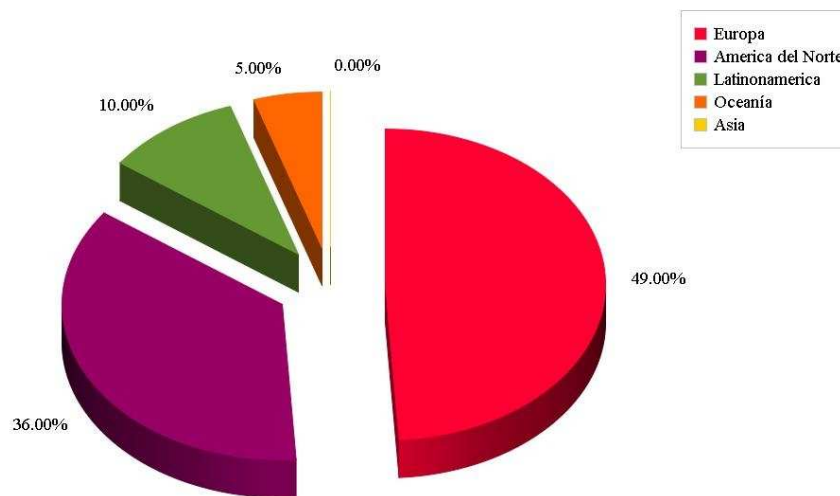
El primero consiste en evaluar en qué lugares tuvo difusión la convocatoria, segundo aspecto es determinar el lugar de procedencia de los videos y la nacionalidad de los realizadores y el tercer ítem está conformado por los espacios de difusión que el concurso ofrece a los participantes.

Con respecto a la difusión, como fue aclarado anteriormente esta se realizó mayoritariamente por la red. La difusión en Internet tuvo tres tipos de destinatarios, el primero consistente en instituciones asociadas a este género, el segundo dirigido a artistas, músicos, realizadores que participan o tienen alguna relación con este género y el tercero en listas y foros de discusión sobre el mismo.

Para la descripción de la procedencia de los videos participantes, fue realizada usando como criterio no la nacionalidad de los realizadores sino el lugar de residencia de los mismos.

Un esquema de los lugares de procedencia de estos videos.

- Europa: 19. Francia (4). Alemania (4). Italia (3), España (2). Inglaterra (2), Ucrania, Suiza, Holanda, Bélgica, con uno cada uno
- Norteamérica: 14 Canadá (5) – EEUU (9)
- Latinoamérica, 4 Argentina (3) México (1) (formado en Francia, Aldo Rodríguez vive en Sinaloa, Mexico)
- Oceanía 2. Australia (1). Nueva Zelanda (1)

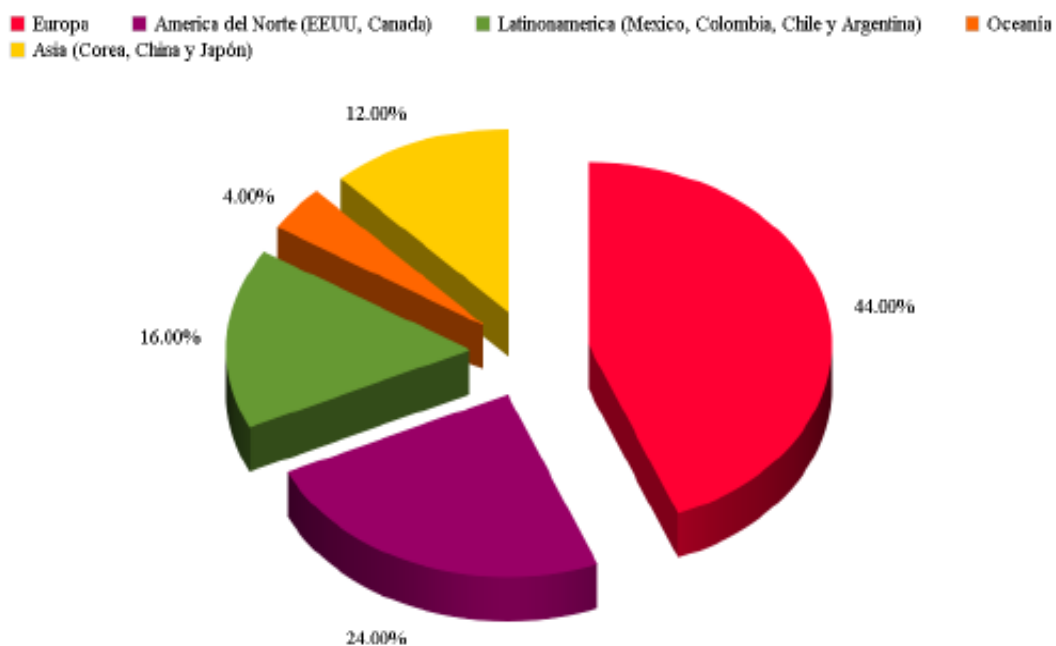


Procedencia de los videos (Grafico, 1)

Si bien se evaluó la procedencia de los videos sin considerar la nacionalidad de los realizadores el cruce entre estas dos variables da un resultado interesante, ya que en el caso tanto de Asia como de Latinoamérica si se examina el origen de los realizadores los porcentajes cambian sustancialmente. Es decir la mayoría de los artistas que se dedican a estas producciones que han participado en el concurso viven en Europa o América del Norte independientemente de su nacionalidad. Esta tendencia es aun más marcada cuando se analiza el caso de los realizadores de origen asiático.

Un análisis de la nacionalidad de los realizadores da como resultado

- Europa: 24. Francia (5). Alemania (3). Italia (3), España (3). Inglaterra (3), Bélgica (2). Ucrania (2) Suiza, Holanda, Croacia, con uno cada uno.
- Norteamérica: 12 Canadá (4) – EEUU (8)
- Latinoamérica, 8 Argentina (5), México (1), Chile (1), Colombia (1)
- Asia 5 Japón (3), Corea (2), China (1)
- Oceanía 2. Australia (1). Nueva Zelanda (1)



Nacionalidad de los realizadores (Gráfico, 2)

Comparando los dos gráficos se observa que no se presentó ningún video proveniente de Asia sin embargo cuando se examina la cantidad de realizadores de origen asiático las proporciones cambian notablemente siendo la cantidad de participantes de esa región considerable. También asciende la proporción de realizadores de origen latinoamericano y desciende notablemente la relación entre la procedencia de los videos y nacionalidad de los realizadores en el caso de América del Norte.

Esta característica se extrapola a todos los otros participantes que no son de origen europeo o norteamericano. En conclusión la mayoría de los participantes del concurso, independientemente de su país de origen, están radicados o residen en Europa o EEUU.

En cuanto a la difusión que la Fundación Destellos obtiene para las obras ganadoras del total de los diferentes canales el 50% es Europeo, un 31 % corresponde a Sudamérica y Norteamérica representa solo el 19 %, en números reales son tres espacios de difusión de los cuales dos son en Canadá y tan solo uno en EEUU.

Es decir la relación entre espacios de difusión y videos participantes considerando la variable de Europa es proporcional, en otras palabras tanto la cantidad de videos participantes como los canales que la Fundación tiene corresponden casi al 50% de la muestra en ambos casos. Sin embargo si consideramos la variable

Latinoamérica y América del Norte (EEUU y Canadá conjuntamente) la relación cambia notablemente. Los canales de difusión son mayores proporcionalmente en Latinoamérica sin embargo su participación es mucho menor en cuanto a la cantidad de videos intervinientes en comparación a los provenientes de Norteamérica. Es mas si consideramos el caso de América del Norte la participación de producciones provenientes de EEUU es mucho mas alta que la cantidad de producciones realizadas en Canadá, sin embargo Canadá tiene dos espacios de difusión conformado por radios contra un espacio de EEUU que consiste en conciertos universitarios.

En el caso de Oceanía y Asia no hay espacios de difusión destinados específicamente a estos lugares ni convenios de ningún tipo.

En conclusión si bien esto es lo observado intentar dar explicación a este comportamiento implica abrir nuevas hipótesis de trabajo, ya que existen múltiples variables que podrían dar como resultado este comportamiento. Sin embargo era necesario hacer notar que la relación entre espacios de difusión de las obras del concurso y centros de producción no siempre guarda una relación proporcional.

3. Formación y perfil de los realizadores.

El problema de la formación de los artistas se encuentra esencialmente ligado con las ideas imperantes en cada época acerca del arte y de las obras de arte. Hasta tal punto que se constituye por derecho propio en uno de los aspectos más definitivos de una “Historia del Arte” vinculado con la historia de las ideas estéticas.

La formación del artista afecta de manera profundísima las concepciones del arte que este despliega en su trabajo y ella resuena necesariamente en los ámbitos de la filosofía, la teoría, la crítica de arte y toda la estructura cultural.

En el caso particular de esta tesis la producción aborda dos lenguajes el sonoro y el de la imagen. Tratándose de dos lenguajes artísticos diferentes no es raro encontrar videos realizados entre dos artistas, donde cada uno proviene de una disciplina específica. Estas producciones implican no solo el conocimiento del área particular, sino también un dominio tecnológico importante de la cuestión.

Algunas aclaraciones: a pesar que la Fundación Destellos proporcione la totalidad de los videos en su poder, para este trabajo, hay una pequeña diferencia entre los que han sido recibidos para la realización de esta tesis y los declarados por la Fundación. Por otra parte la cantidad de realizadores no esta en relación directa con el numero de videos ya que en algunos casos se trata de grupos con lo cual hay mas cantidad de artistas que de videos.

- 2009, participaron 15 videos, 21 artistas.
- 2010 16 fueron los videos participantes y fueron recibidos 15, de 17 realizadores. Uno de los realizadores participo también en el año 2009 por lo tanto fue considerado solo una vez. Es decir los artistas del 2010 tenidos en cuenta son 16.
- 2011 participaron 11 videos de los cuales tuve acceso a 9 de 14 realizadores.

En consecuencia en el 2009 se presentaron 6 trabajos grupales, en el 2010 hubo 2 trabajos grupales, y en el 2011 fueron 5.

Los grupos representan un 33 % de los casos totales, siendo el número total de grupos 13 y los videos analizados 39.

La conformación de los grupos responde en la mayoría de los casos a una asociación entre dos áreas diferentes salvo en tres de ellos. El primero de estos grupos de “excepción” esta formado por dos músicos que no provienen del ámbito de la música electroacústica (“Belle”; Baiocchi, Fernandez 2011), el segundo esta conformado por un músico y un sonidista (Video, “Espacios Ausentes”). Hay un tercer caso particular que es el video “Substratum” que ambos integrantes tienen formación en medios audiovisuales.

Sin bien la cantidad de grupos es importante no se puede todavía establecer una tendencia con respecto a las participaciones grupales o individuales con respecto a la evolución temporal.

La cantidad real de artistas que fue evaluada en esta muestra es de 51 ya que hay uno de ellos que participa dos años consecutivos.

Los artistas participantes conforman una franja etárea entre los 30 y 40 años. La mayoría de ellos con grado universitario en alguna especialidad afín con el género a estudiar.

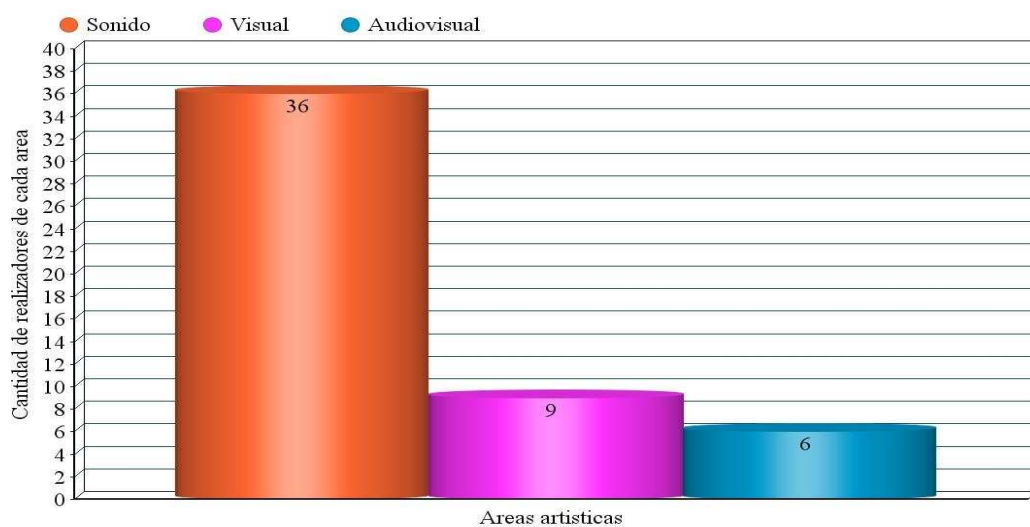
En la siguiente tabla se desglosa la formación y procedencia de cada artista

| | Video | | Realizador | Area | Formación Institucional. |
|----------|---------------------------------|----|---|---|--|
| 1 | Kaiser Nietzsche 12:11:29 | 1 | John Kamevaar <u>Canadá</u> | Experimental | No declara título universitario |
| | | 2 | Zev Farber <u>Canadá</u> | Bellas Artes | 2010 MFA, York University, Faculty of Fine Arts Toronto, Canada 2001 BA, University of Toronto, Faculties of Music and Arts & Science Toronto, Canada |
| 2 | Unrendered | 3 | Dingler, Hendrik <u>Alemania</u> | Composicion Electroacústica Y visualización | Ingeniero en Sonido SAE (School of Audio Engineering) Frankfurt/M. Composicion Electroacústica en ICEM der Folkwang Universität der Künste In Essen Estudios de composicion en HKB (Hochschule der Künste Bern, Suiza) |
| 3 | Man and Machine | 4 | Griffin, John <u>EEUU</u> | Composicion | Ph.D. en composicion musical, University of Iowa, |
| 4 | Ryum | 6 | Ishii Hiromi <u>Japón / Alemania</u> | Musica Electroacústica | PhD en música electroacústica en la City University London. Musica electroacustica estudios de grado en la Musikhochschule Dresden con Wilfried Jentzsch, Havana |
| 5 | Belle | 6 | Daria Balocchi <u>Italia</u> | Pianista | Solista de piano, título de Rotterdam(Holland).. |
| | | 7 | Luis fernandez <u>España</u> | Música popular | Educación no formal |
| 6 | Play ground | 8 | Nichols Charles <u>EEUU</u> | Musica por computadoras | Título otorgado en Yale y Standford |
| | | 9 | Bushnell Amber <u>EEUU</u> | Artes Visuales | MFA en "Media Arts" , Universidad de Montana |
| 7 | Zobellana | 10 | José López Montes <u>España</u> | Composicion | Estudios de Composición en la Hochschule Musik und Theater Zürich. Síntesis de sonido por computadora. |
| 8 | Substratum | 11 | Alison Clifford <u>Gran Bretaña</u> | Audiovisual | PhD Glasgow School of Art. Master en arte digital, Instituto Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabre (Barcelona) |
| | | 12 | Graeme Toulous <u>Gran Bretaña</u> | Audiovisual composición | Phd en composición "University of Glasgow" |
| 9 | Horschants | 13 | Adolfo Kaplan <u>Chile</u> | Musica Electroacústica | Estudio composición en la Universidad Católica de Valparaíso. Master en la Sorbonne |
| | | 14 | Dudalet, Vincent <u>Francia</u> | Artes Visuales | Diseñador grafico y de animación |
| 10 11 | Animation Dent de Lion | 15 | Gauthier, Thierry <u>Canadá</u> | Música Electroacústica y "video" | Master en música electroacústica y video música |
| 12 | Abide With Me | 16 | Coulter, John <u>Nueva Zelanda</u> | Música por computadores Programa | Dr John Coulter es el coordinador del programa en Artes Sonoras en la escuela de música. PhD en Artes Sonoras |
| 13 | El mono de la tinta | 17 | Perini Alessandro <u>Italia</u> | Composición Electroacústica | Music Academy of Malmö (Suecia). |
| 14 | So long ago | 18 | Pacini Irene <u>Italia</u> | Compositora | Pianista, compositora. Título de grado en Piano. Composición Musica electrónica en el Conservatorio de Genova. |
| 15 | Tiles | 19 | Aaron Acosta <u>Canadá</u> | Diseñador de Sonido | BA en Diseño de Sonido College of Santa Fe 2002. |
| 16 | Data Flux locundum | 20 | Rodríguez, Aldo <u>México</u> | Composición | Incam. Vive en Sinaloa. Formación de base Ingeniero bioquímico. |

| | Video | | Realizador | Área | Formación Institucional. |
|----|---------------------------------|----|--|-----------------------------|---|
| 17 | 2BTextures | 21 | Lillios, Elaine <u>EEUU</u> | Composición Electroacústica | Dra en composición electroacústica |
| 18 | Amorphisms | 22 | Ha Moon Young <u>Corea</u> | Composición | B.M., M.M University of Illinois at Urbana-Champaign, Ph.D. de la New York University. |
| | | 23 | Dennis Miller (imagen) <u>EEUU</u> | Composición y animación | Doctorado en Composición Musical. Universidad de Columbia |
| 19 | Sonic Colouring | 24 | Tinnemans, Jobina <u>Holanda</u> | Composición | Design Academy Eindhoven, Gateway Studios in London and Rietveld Art Academy in Amsterdam. Se define como compositora |
| 20 | The postma collective - part II | 25 | Bilikhorn, Daniel <u>Australia</u> | Composición | BMus (Hons), MMus, y MA (Research). Doctor en Artes Creativas. Artista residente en ABC (Australian Broadcasting Corporation) |
| 21 | Eclat de voyage, desert d'amour | 26 | Ai Watanabe <u>Japón</u> | Composición | Diplomado en el Colegio de Música de Tokyo. ORR de Paris en la clase de composición electroacústica de Denis Dufour |
| 22 | Baby en llamas. | 27 | Luciano Giambastiani <u>Argentina</u> | Composición | Lic en composición UCA |
| 23 | Sonic Eye | 28 | Timan Kuentzel <u>Alemania</u> | Bellas Artes | Estudio bellas artes con Claus Böhmier y Ernst Milzka en la „Hochschule für bildende Künste“ en Hamburg. |
| 24 | Graveshift | 29 | Bioland, Per <u>EEUU</u> | Composición | D.M.A. en composición Universidad de Stanford. M.M. de la "University of Texas" en Austin. |
| 25 | Table Talk. | 30 | Daniel Locus <u>Bélgica</u> | Fotografía | |
| | | 31 | Stéphane Orlando <u>Bélgica</u> | Composición | Licenciado en Musicología, "Université Libre de Bruxelles" |
| 26 | Piano Chimera | 32 | Miyama Chikashi <u>Japón</u> | Composición | Kunifachi College of music (Japón). Master en música en la "Akademie der Stadt" Basel |
| 27 | Noire Bed in | 33 | María Laura Contreras Lopresti <u>Argentina</u> | Composición | Estudios en la Universidad en Mendoza, actualmente reside en Quebec. |
| 28 | Van Weitem | 34 | Jose Collazo Mendez <u>España</u> | Composición | Ingeniero Universidad de Manchester Inglaterra. Estudios de música en España |
| 29 | Flying Colors | 35 | Bora Im <u>Corea</u> | Composición | Universidad de North Texas |
| 30 | Espacios Ausentes | 36 | Mariano Rupit <u>Argentina</u> | Composición | Estudia la Lic. En composición de la universidad nacional de Córdoba |
| | | 37 | Gaston Sahaydachi <u>Argentina</u> | Sonidista | No declara formación institucional |
| 31 | Flux | 38 | Andrew Hill <u>Inglaterra</u> | Composición | Phd Montfort University PhD – Music, Technology and Innovation 2008-2013. De Montfort University, Leicester. □ |
| 32 | With Delicate Risk | 39 | Dane Webster / <u>EEUU</u> | Artes visuales | Webster: Associate Professor in the School of Visual Arts at Virginia Tech |
| | | 40 | Ivica Ico Bulvic <u>Croacia</u> | Composición | D.M.A. in Composition, University of Cincinnati, |

| | Video | | Realizador | Area | Formación Institucional. |
|----|------------------------|----|--|------------------------|--|
| 33 | La voix representee | 41 | Avin Bonardi <u>Francia</u> | Composición | Ingeniero en la escuela Politecnica y estudios de composición. |
| | | 42 | Julien Fleopremier <u>Francia</u> | Video | Titular de un doctorado en Artes e Imágenes numéricas, Paris-8 Desarrolla Films de animación en 3D |
| 34 | Distillation Tulsa | 43 | Michelle Nagai <u>EEUU</u> | Composición | Estudia Composición en la Universidad de Princeton |
| | | 44 | Ursula Scherer <u>Suiza</u> | Video | Scherer; Video artista suiza vive en NY (no declara formación académica) |
| 35 | Human Nature Triptique | 45 | Marc Chevals <u>Francia</u> | Video | Montaje de películas. Artista plástico |
| | | 46 | David Moreau <u>Francia</u> | Composición | No tiene formación institucional. |
| 36 | OM | 47 | Jen Kuang Chang <u>Taiwan/China</u> | Composición | Bachelor Berklee College of Music, DMA University of Nebraska |
| 37 | Zhong | 48 | Claudia Robles <u>Colombia</u> | Composición Y Video | Bachelor / MA Fine Arts. Jorge Tadeo Lozano University, Bogotá (Colombia). École Supérieure d'Art Visuel, (suiza). Postgraduate studies in Electronic Music/Sound Design ISEM - Institute for Computer music and electronic Media Folkwang University, Essen (Germany) □ |
| 38 | La fin du monde | 49 | Vadim Goncharenko (Jovich) <u>Ucrania</u> | Video | Estudios de Medicina. No tiene educación institucional en Cine ni video |
| | | 50 | Alla Zagaykevich <u>Ucrania</u> | Composición | Graduada en Composición del Conservatorio Tchaikovsky. Realizo el curso del IRCAM de "Composición e Informática musical" |
| 39 | Linear no linear | 51 | Matias Guillani <u>Argentina</u> | Composición | Lic. en Composición UCA. |

Observando las áreas de producción declarada por los artistas participantes.



Áreas de desarrollo (grafico 3)

Como se ve claramente en el gráfico la mayoría de los artistas provienen del campo sonoro el cual representa el 71% de la muestra, en segundo orden están los realizadores provenientes del área visual con un 18% del total pero es necesario aclarar que en la mayoría de los casos los artistas visuales se presentaron asociados a un músico. Solo dos trabajos corresponden a artistas de formación netamente visual,

- Tilman Kuentzel "Sonic Eyes", 2010. Estudio en Hamburgo "Fine Arts"
- Jobina Tinnemans "Sonic Colouring" 2010. Si bien se define como compositora realizó sus estudios de grado en la Academia de Diseño de Eindhoven y en la Rietveld Art Academy en Amsterdam.

Hay un 11 % de la muestra esta integrada por realizadores que tienen una formación audiovisual es decir que su formación de grado integra ambos lenguajes.

Una mirada más detallada sobre la formación de los participantes del área musical revela.

- 28 tienen títulos universitarios en el área musical. Obteniendo 11 de ellos el nivel de doctorado.
- 3 ingenieros Aldo Rodriguez (ingeniero músico IRCAM), Jose Collazo (ingeniero) Alain Bonardi (ingeniero)
- 3 no tiene formación institucional en la materia John Kamevaar, Luis Fernandez, David Moreau. Su educación es informal o autodidacta.
- 1 sonidista no declara formación
- 1 realizadora con formación en artes visuales que se define como compositora.

Es decir el 78% que se declara como músico posee título universitario de composición. Solo 8 de los 36 tienen título en otra área o no poseen ninguno (24%). Es sorprendente el alto grado de ingenieros cuando se evalúa otros tipos de formación.

Un análisis equivalente de los participantes del área visual /audiovisual, da como resultado mayor diversidad de formaciones 8 de los 15 tienen educación formal en el área aunque los títulos son diversos.

En el caso de los artistas con formación audiovisual todos tienen grado universitario equivalente a master o doctorado

Si se considera solo los artistas visuales participantes del total de 9, 4 declaran formación universitaria, esto representa el 45 %. En la muestra estudiada por esta tesis el grado de informalidad en los estudios en artes visuales es mucho mayor al área musical. Este es el último caso que representa el 24% contra el 55% de artes visuales. Una posible explicación es, justamente a partir de lo que se va deduciendo al observar la conformación del jurado y de los participantes, que el foco central de valor está puesto en el área sonora y específicamente en un tipo de producción particular, que es el campo de la música electroacústica, en consecuencia la mayoría de los que participan

son aquellos que forman parte de este campo y conocen el habitus. Se trata en definitiva de una producción audiovisual realizada por músicos, en algunos casos asociados a artistas visuales, y evaluada por músicos. Esta es una razón importante para que el ámbito de circulación este totalmente escindido del video arte, asociado históricamente a las artes visuales

Como señala Bourdieu el conocimiento e incorporación de un lenguaje artístico específico se genera no solo por la interiorización de la estructura objetiva de los elementos particulares de dicho lenguaje, sino también por un sentido de pertenencia a ese campo, que permite conocerlo, reconocerlo e identificar el lugar que se ocupa en el mismo. Así como el lugar que ocupa ese campo respecto a otros campos ubicados en el espacio social.

Esa interiorización va conformando un habitus artístico, parafraseando lo enunciado por Bourdieu, este habitus también es factor para el establecimiento de jerarquías, distinciones y competencias. Poseer un habitus artístico funciona como una cualidad de distinción, de diferencia, de ubicación jerarquizada en el espacio de este campo y del propio campo en relación con otros. Las luchas por tales jerarquizaciones guiadas por la posesión de su capital y de su habitus, por las posiciones y tomas de posiciones y la distinción y jerarquización que ellas propician, dotan al campo artístico de propiedades inmanentes tales como una lógica específica, una dinámica interna y una relativa autonomía. Esta autonomía esta conformada por aquellos que son capaces de dominar el campo simbólico, pero se mantienen en constante lucha con los demás agentes; no buscan el capital económico o el político, es el nivel de máxima "autonomía" (Bourdieu, 1995).

En conclusión si bien originariamente como se desarrollo en el capítulo dedicado a antecedentes de la música visual se trataba de producciones experimentales con realizadores de variadas formaciones y con una impronta mas empírica que académica, analizando el perfil profesional de este grupo de realizadores, nos encontramos que son artistas académicos. Es una producción creada por y para este ámbito de circulación y dentro del mismo son artistas originariamente sonoros devenidos en artistas visuales.

Como señala Bourdieu, el artista de la academia dirige su producción hacia el conjunto de agentes que tienen que ver con el arte, que están interesados por el arte, que tienen interés en el arte y en la existencia del arte, que viven del arte y para el arte. Es así como un artista existe como tal a partir de su capacidad para lograr que se le reconozca como ocupante de una posición en el campo, en relación con la cual tendrán que situarse los demás (Rojas, 2003). A partir del análisis de Bourdieu en cuanto a las prácticas y conformación del campo de los artistas académicos se

comprende claramente el espacio que ocupa en esta construcción del campo el concurso y los artistas participantes.

4. Medios tecnológicos.

a) Algunas consideraciones

Siendo el objeto de estudio de esta tesis obras que se producen digitalmente la relación entre la forma en que los artistas se relacionan con los programas no es un tema menor, sobre todo en la construcción de la originalidad - creadora.

En un artículo publicado por Gombrich en 1968 (*Estilo*), el considera que el estilo permanece constante “mientras cubra las necesidades del grupo social”, y que los cambios estilísticos son el resultado de los avances tecnológicos y la rivalidad social. (Furio, 1999)

Antes que la producción que se realiza haciendo uso de un ordenador analizaremos cuales son las formas en que los artistas se vinculan con el mismo. Según lo analizado por Flusser el establece dos formas posibles de vinculación:

- el funcionario: es el artista que domina solo el input y el out put de la computadora en este caso según Flusser este artista no estaría en condiciones de establecer nuevas categorías. Ya que no podría generar contribuciones “originales”.
- El segundo caso estaría dado por aquel artista que interviene directamente sobre “la caja negra” inventando nuevas rutas y posibilidades.

Flusser divide a los artistas entre aquellos que son dominados por la tecnología y terminan haciendo solo lo que el programa propone y aquellos que logran controlarla, si bien en principio parece que el segundo caso brindaría mayor libertad y mas potencialidad para lograr una obra original, esto trae una nueva dimensión en el problema de la formación y competencia artística.

En el caso de un escritor la computadora puede utilizarse como generadora y plantear obras como *Agrippa* de William Gibson, o solamente como soporte para escribir, sin embargo ambas obras logran ser realmente “originales” pero en sentidos distintos.

En cuanto a los artistas “funcionarios” es necesario un análisis mas profundo a esta categoría considerando algunos aspectos particulares. La computadora para algunos artistas solo brinda tarea de asistencia. Es decir en el caso de un escritor como editor de texto, en el caso de un músico como editor de partituras o estudio de grabación. En estas prácticas la computadora no es explotada en su originalidad sino

en cuanto a sus posibilidades de imitar otros medios que existían previamente “la maquina de escribir”, el grabador, etc. Estos programas que simulan comportarse como otras maquinas suelen incorporar mas variantes y alternativas de procesamiento que la maquina original ej: corrector ortográfico, grabador multipista con posibilidades de múltiples procesamientos del sonido paneos etc. Pero estas posibilidades son acotadas y condicionadas por las funciones para las que fue creado el software, que en la mayoría de los casos responde a fines comerciales, estos condicionamientos serán los que deberá resignificar y quebrar el artista en la medida en que busque la originalidad de la obra.

Los artistas participantes, en la mayoría de los casos, han utilizado la computadora en su doble función tanto de generador como de procesador de la información, transformando, procesando, “desvirtuando” el material. En este caso la computadora ya no funciona como asistente sino que produce un material, que solo es posible a partir de la existencia del ordenador, pero el control y decisión sobre este material lo tiene el artista. Sin embargo como expresa Arlindo Machado (1999) esta es una realidad continuamente cambiante donde los programas a partir de la exigencia de los artistas se han vuelto cada vez más potentes, existiendo categorías de programas según el nivel de exigencia del usuario. La potencia y los cambios vertiginosos de los softwares terminan exigiendo al artista una actualización permanente.

b) Relevamiento del software e instrumentos usado y declarado por los autores de los videos analizados

| | audio | video |
|------|--|--|
| 2009 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cecilia (procesamiento de señal en C-Sound) ➤ Composers Desktop Project (procesamiento de sonidos), ➤ Max Msp ➤ Audiosculpt (generador y editor de sonido, desarrollad por el IRCAM) ➤ FScope (generacion de sonido por osciladores), ➤ Reaktor 5, sintetizador ➤ MOTU (secuenciador de audio y midi) ➤ Ableton Live (secuenciador de audio y midi) ➤ (2) Logic pro (editor de audio) ➤ Adobe Audition 2.0 ➤ Nuendo 4, ➤ Sonar, ➤ Sound track (esta asociado a Final Cut y | <ul style="list-style-type: none"> ➤ (3) Adobe alter effects, ➤ (2) Adobe premier, ➤ (2) MAYA (software para imagen 3D), ➤ (2) Final Cut, ➤ Art Matic, ➤ Edius 4 ➤ PhotoShop C52, ➤ Modo |

| | | |
|------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ realiza la posproducción de Audio), ➤ Garage Band (tiene otro tipo de publico) | |
| 2010 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ (3) Max/MSP, ➤ (2) Csound, ➤ Audiosculpt ➤ (3)Logic Studio (including various audio plugins including GRM Tools ➤ Pro Tools ➤ Gestural Controllers, ➤ Elector acoustic score. ➤ ARP2500 recording | <ul style="list-style-type: none"> ➤ (3) Adobe After Effect. ➤ (2) Max/MSP-Jitter 5 / Max/MSP ➤ MAYA; ➤ tablette graphique Wacom ➤ vvvv (www.vvvv.org). ➤ Sony-Vegas ➤ Art matic pro ➤ Particle Generator / ➤ HD Movie Movie ➤ plus Macromedia Flash |
| 2011 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Common Lisp Music ➤ (2) GRM Tools ➤ Max ➤ Csound, ➤ KaosPad, ➤ Reaktor, ➤ Cubase ➤ Logic 9 ➤ SoundHack, ➤ Digital Performer - Protools. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ (2) Final Cut Pro; Finalcut 6 ➤ Adobe After Effect ➤ Photoshop, ➤ Síntesis abstracta de vídeo generada con Blender, |

Aclaración: Los números entre paréntesis corresponden a la cantidad de participantes que declaran el mismo software.

En general de este relevamiento de datos, surge que en la mayoría de los casos se trata de la utilización de programas ya desarrollados por empresas. Esta característica es mas presente en los programas de edición que en aquellos que permiten la generación de sonidos.

Según su funcionalidad es posible dividirlos en categorías,

- Creación de sonidos, Audiosculp, FScope
- Procesamiento de sonido, Cecilia, Composers Desktop Project
- Secuenciadores, MOTU (secuenciador de audio y midi), Ableton Live
- Editor, Logic pro (editor de audio), Adobe Audition 2.0

Algunos programas cumplen más de una función. Otros son de uso mas extendido hacia grupos de usuarios mas amplios este es el caso del Garage Band

Los programas de generación de sonido tienen plataformas o interfaces graficas menos amigables para los usuarios y exigen un conocimiento mayor de herramientas de programación, sin embargo son más manipulables, ya que permiten un nivel alto de creación y autonomía. Este es el caso de Common Lisp music, C-sound, que por otra

parte están orientados claramente a este tipo de producción siendo plataformas abiertas y gratuitas. Ambas plataformas permiten no solo la creación de sonido sino también el procesamiento del mismo.

Composers Deskpot Project, Audiosculpt (IRCAM), Max, GRM tools, estos programas tienen como finalidad el procesamiento del sonido. “Composers Deskpot Project” es un software de licencia libre, se trata de un proyecto comunitario para la creación de herramientas de procesamiento orientada a los compositores. Los otros tres programas tienen una finalidad similar pero son caros y selectos.

Del total de artistas provenientes del área musical, 14 declaran haber usado alguno de los programas descritos, entre ellos se incluyen a dos de los tres ingenieros. Otros 13 no declaran que tecnología utilizaron para la realización. Esta falta de información responde a que en la inscripción en el ítem medios técnicos algunos interpretaron que se trataba de aquellos medios necesarios para la reproducción del material y no cuales fueron usados para su creación.

Es decir de los participantes que declaran con que programas trabajan, en total 19, 14 de ellos trabajan con los softwares comentados.

CAPITULO V.

Revisión y comprobación de las hipótesis. Síntesis y conclusiones.

1. Introducción

Este capítulo tiene como finalidad retomar cada una de las hipótesis y responderlas de acuerdo a los resultados obtenidos en los Capítulos III y IV.

Si bien ya fue aclarado es importante recordar que siendo un estudio de caso las hipótesis serán verificadas o no dentro de los límites que esta investigación tiene

2- Música visual / video música

La primera hipótesis propuesta sostenía que la video música es un subgénero de la música visual, y que los elementos de conexión entre la video música y la música visual son los conceptos generadores de la música visual que resultan aplicables a la video música.

Como ya se aclaró en el primer capítulo la palabra video música se usa con sentidos diversos. Dentro del contexto de esta tesis se diferenciaron ambos conceptos.

A continuación serán recordadas las nociones que fueron desarrolladas en el primer capítulo sobre la música visual.

El término música visual fue utilizado por primera vez por el crítico de arte Roger Fry refiriéndose a unos cuadros de Kandinsky. Él dijo de los mismos; “Ellos son pura música visual, pero yo no puedo dudar de las posibilidades de expresión emocional de estos signos visuales abstractos” (Fry, Reed: 1996).

Como ya se comentó hay tres condiciones que aparecen implícitas en el concepto de la música visual, la existencia de; sonido, imagen, abstracción.

Actualmente la expresión música visual se utiliza para denominar una enorme variedad de producciones como queda claro a partir de Paul Friendlander, quien distingue tres tipos de música visual según los diversos criterios de producción.

- Como forma de convertir la música en imágenes utilizando un sistema o un conjunto de normas que pueden ser implementadas por una máquina o una computadora. Ej: protectores de pantalla que responden al sonido de manera sincrónica.

- Como medio de expresar la música en forma visual. En este caso se requiere la participación activa de un artista, diseñador o director para interpretar la música y expresarla visualmente.
- El tercer caso hace referencia al tratamiento de las imágenes en el tiempo con criterios análogos a una composición musical. Ya no se refiere a lo sonoro como generador de la imagen sino a la creación de relaciones visuales que cambian con el tiempo. Se trata principalmente de “componer” a partir de las cualidades abstractas de movimiento o cambio de forma o color

En esta relación música e imagen, se espera que la organización de la imagen responda a principios propios del campo sonoro.

Para Brian Evans la música visual puede ser definida “como un tiempo basado en imágenes visuales que establecen una arquitectura temporal similar a la música absoluta. Entendiendo como música absoluta aquella que no tiene significado “extramusical”. Esta imagen es no narrativa y no representacional” (Evans, Brian: 2005).

Dina Ricco, define; “la música visual, es entendida como cualquier forma de representación cinética, representación visual o audiovisual, a través de la música. Las relaciones entre lo visual y auditivo, pueden ser de diferente tipo: el resultado de percepciones sinestésicas (visión como imagen mental sugerida por la música); o el resultado de estudios sobre analogías entre los idiomas visuales y musicales (ritmo, tonalidad, textura, color, etc.); siendo expresados con lenguajes abstractos, o al contrario, figurativos, no necesariamente guiadas por un soporte narrativo.” (Ricco, 2007)

Según McDonnell, (2007) una obra de música visual utiliza un medio de arte visual de manera análoga a la composición musical. Los elementos visuales se componen y se presentan con las estrategias y procedimientos similares a los empleados en la composición o interpretación musical. Algunos parámetros o categorías empleadas en las producciones de música visual son comunes a la composición musical y son tratados de forma similar. Es decir comparten el dominio visual y sonoro.

En la mayoría de las obras examinadas el sonido cobra un papel relevante en la construcción del discurso audiovisual condicionando estructura e imagen como quedo expuesto en el desarrollo del capítulo III

Estas obras no tienen una trama dramático-narrativa, y es esta característica la que permite acercarse mas al concepto de abstracción, ya que como quedo expuesto, ni las imágenes ni los sonidos utilizados son necesariamente abstractos.

La video música se relaciona con la música visual a partir de los conceptos generadores: imagen-sonido-abstracción. Cuando se trata de abordar el concepto de “abstracción”, esta se asocia a la no narratividad de los videos. Esta no narratividad es independiente del tipo de imágenes y sonidos utilizados ya que como quedo demostrado en el capítulo III tanto las imágenes como los sonidos pueden ser de orden concreto. Es decir la abstracción, no remite en este caso ni a imágenes ni a sonidos abstractos sino a una determinada manera de construcción del discurso.

En conclusión estos videos cumplen en mayor o menor medida con las definiciones expuestas de música visual. Sin embargo el concepto de música visual es amplio e incluye diversos tipos de soportes y producciones. Por esta razón y al responder todas las obras analizadas a un formato específico de producción se puede concluir considerando a la video música como un subconjunto de la música visual ya que comparte los conceptos generadores de la misma pero en esta subconjunto participan solo aquellas producciones que responden a un soporte similar a un video o film, es decir un formato cerrado reproducible en pantalla sin modificaciones.

3. Video música / lenguaje sonoro

En la segunda hipótesis que se enuncio decía que estas producciones están asociadas a la música electroacústica, sin embargo se intento demostrar que se trataba más de determinadas características estilísticas de esta música las que se mantenían por sobre la condición de ser o no electroacústicas. Con respecto a esta hipótesis es importante considerar que la mayoría de los participantes provienen de una formación musical con algún tipo de acercamiento a la música electroacústica. Por otra parte casi el total de los jurados son músicos electroacústicos, y este es el ámbito de circulación que tiene en cuenta la fundación cuando muestra el resultado de sus concursos, en conclusión todo el contexto hace que la estética sonora propia de los videos participantes este ligada a la de la música electroacústica y no haya casi videos que permitan demostrar lo contrario. Sin embargo considero factible plantear obras audiovisuales que sin trabajar sobre medios electroacústicos logren un discurso audiovisual, abstracto y articulado, ya que, como se demostró en los análisis realizados existen determinadas características en la organización del discurso sonoro y visual independientemente de la fuente sonora o el tipo de imagen

Las características identificadas con respecto al discurso sonoro se pueden dividir en tres parámetros. El primero de los cuales es el timbre. De acuerdo al análisis realizado en el capítulo III (Pág. 67) se dividieron los timbres según su referencialidad o no. Fue posible identificar en el primer grupo es decir el de los sonidos referenciales

cuatro subdivisiones: sonidos instrumentales, sonidos “humanos”, sonidos ambiente urbano, sonidos ambientes “naturales”. En relación a los sonidos no referenciales se identificaron una enorme variedad de timbres. En la mayoría de los videos utilizaban sonidos concretos (sonidos grabados), con mayor o menor grado de procesamiento digital. Hay otros casos donde si bien el sonido es referencial no es clara la fuente, pero aun así es interesante observar el alto grado de sonidos referenciales utilizados ya que tan solo en tres de los videos analizados el sonido se puede considerar totalmente abstracto, es decir no es posible asociarlo a ninguna fuente que no sea puramente digital

En conclusión hay una importante heterogeneidad de timbres, como se enuncio en el primer apartado de la segunda hipótesis.

El segundo parámetro analizado del discurso sonoro fue la frecuencia. Como quedo expuesto en el capítulo III (pag73), si bien en los videos el registro es un parámetro tenido en cuenta, el mismo, en general, esta orientado a diferenciar planos y secciones de la obra. La proporción de sonidos armónicos, es decir que respondan a las frecuencias musicales tradicionales, es baja y su incorporación se relaciona a dos tipos de decisiones estéticas claramente diferenciadas, por un lado la cita y por el otro una cierta tendencia al New-age / Techno / música para meditación. En este último caso se reconoce determinado estilo de melodías caracterizado por la ausencia de tensión, con patterns rítmicos que se repiten y diatónicas,. El desarrollo melódico, la frase con variaciones, la melodía de gran arco, etc. están excluidos de este lenguaje sonoro. Las melodías no son el eje del discurso, sino aparecen esporádicamente como material de contraste o color.

Algo similar es lo que sucede con el uso del tiempo pulsado. La organización temporal en la mayoría de los videos evita el tempo estriado.

En un tercio de los videos se puede reconocer alguna sección rítmica. El ritmo es aplicado como contraste al tempo liso, no hay una elaboración rítmica compleja se trata generalmente de “patterns”. En algunos casos con algún sentido connotativo como el latido cardiaco, en otros con alguna referencia a la música techno o al rock.

En conclusión la pulsación esta usada como contraste de material en el aspecto temporal pero no es elaborada en si misma.

Como se enuncio en la correspondiente hipótesis el aspecto sonoro se caracteriza en primera instancia por la ausencia de la línea melódica y en segunda por la ausencia de pulsación.

Estas ausencias se asocian desde lo auditivo con el concepto de abstracción. .

Según la Real Academia “abstraer” significa separar por medio de una operación intelectual las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción.

En el ámbito artístico el proceso de abstracción elimina de una obra aquello que no es fundamental para su entendimiento. La abstracción abandona la apariencia de las cosas para llegar a su esencia (Sureda, Guash, 1993)

El arte abstracto en las artes plásticas se asocia a la independencia del color y la forma sobre la representación. La contrapartida en música fue la independencia del tempo pulsado y el sonido de la melodía, quedando el timbre despojado. En este sentido estas obras tienen un lenguaje sonoro caracterizado por la abstracción.

4. Video música / lenguaje visual

Recordando la hipótesis referente al lenguaje visual de estos videos la misma decía que independientemente del tipo de imagen utilizada se evita cualquier intención narrativa de la misma.

- No hay un repertorio cerrado de imágenes o características comunes a todas las obras en cuanto a imágenes utilizables, sin embargo estas se pueden dividir en categorías en cuanto a su grado de abstracción – figuración.
- Hay algunos criterios comunes en la forma del tratamiento de la imagen.
- Esta forma de tratamiento tiene como finalidad la ruptura de cualquier relación narrativa de la imagen.

En el capítulo III (pag. 78) fue desarrollado un análisis del aspecto visual de los videos considerando su grado de abstracción / figuración. Quedo demostrado que no hay un repertorio cerrado de imágenes comunes a todas las obras, tal como se sostenía en la hipótesis.

Sin embargo al dividir las según las variables propuestas fue posible observar determinados tópicos comunes. Teniendo en cuenta tan solo los videos figurativos fue posible establecer cuatro tipos de materiales visuales, según su procedencia y tratamiento; entornos naturales, entornos urbanos, objetos cotidianos, el cuerpo.

Dentro de estos tipos se observo un mayor empleo del entorno natural que el urbano. Las imágenes correspondientes a entornos naturales eran “idílicas”, parques, playas, arroyos, lagunas, es decir una naturaleza domesticada. Los entornos urbanos si bien fueron menos utilizados se caracterizaron por su mayor diversidad.

Varios videos incluyeron la figura humana. En los casos en los cuales esta era el centro de la escena, los cuerpos eran tratados de forma estilizada en sus movimientos, es decir, coreográficamente. Otra forma muy utilizada de la imagen del

cuerpo fue la toma parcial, en este caso se observó que se priorizaban los ojos y las manos. También fue empleada la sombra de la figura del realizador en varios videos, este elemento carga a la imagen de una importante auto-referencialidad.

Otros elementos visuales que se incorporaron fueron tanto el texto como la representación digital del sonido. .

En cuanto a las imágenes abstractas fue posible reconocer dos estéticas diferenciadas, una con un sentido más sensorial y otro más racional o formal.

La mayoría de los videos mantienen el tipo de material de forma constante durante toda la obra aunque algunos trabajan imágenes concretas que transforman en abstractas a través de tomas parciales o procesos digitales. (Pag.84).

Más allá de la referencialidad o abstracción de la imagen ninguno de los videos trabaja la narración dramática. Es decir no hay personajes, no hay diálogos, no hay historia, Esta omisión de la narración es un rasgo distintivo común a todos ellos.

5. Video música / el lenguaje audiovisual

Como sostiene Chion y se vio desarrollado en el Capítulo III, la imagen cambia la percepción del sonido y en orden inverso el sonido cambia la percepción de la imagen.

La construcción asociativa más fuerte entre ambos lenguajes se establece cuando se produce la sincresis o fusión. El método más efectivo de lograr la sincresis es a través de la sincronía entre el elemento visual y sonoro. Este procedimiento se encuentra todos los videos en mayor o menor medida.

De acuerdo a las variables analizadas, con respecto al tipo de imagen y sonido se observan distintas estrategias de construcción del discurso audiovisual teniendo en cuenta la referencialidad del sonido y de la imagen. Se advirtió que siendo el sonido y la imagen referenciales en un mismo sentido el sonido se convertía en diegético sin hacer falta una sincronización del mismo con los elementos visuales (Ej, Dent de Lyon, La fin du monde, Piano Chimera). En otras palabras se tendía a reconocer la fuente del sonido como originada en lo que se estaba viendo sin ser necesaria la sincronización entre ambos elementos.

En el caso de sonido e imagen referenciales pero no del mismo orden, (ej Linear no lineal, Baby en llamas) la no relación entre ambas referencialidades da como resultado una transformación en el sentido de la imagen ya sea creando la sensación de un fuera de campo o de un observado o comentario externo a la imagen. Esta desconexión entre las dos referencias transforma la percepción de la imagen, generando la ilusión de la presencia de un elemento externo.

En el caso de los videos donde imagen y/o sonido no eran referenciales, el vinculo mas fuerte entre ambos lenguajes se construye con el recurso de la sincronía, esta es usada en diversos sentidos;

- como índice sonoro materializante (El mono en su tinta),
- como elemento para la puntuación formal de la obra (Ej The Gossima Collective)
- para relacionar dos elementos totalmente independientes creando el efecto de causa efecto entre ambos (Ej: "Sonic Eyes", sonido/parpadeo del ojo o en el caso de "La voix representee", variación de luz relacionada con los cambios de intensidad y vibrato de la voz)

Queda demostrado que se pueden reconocer determinados recursos en la interrelación música imagen de estas obras y que la correspondencia sonido imagen no es univoca. Por otra parte al tratarse de discursos sonoros abstractos la imagen permite reforzar tanto la "escucha semántica"⁴ del discurso cuando ayuda a la puntuación formal, como la "escucha reducida" cuando pone en evidencia determinada particularidad de la trama como sucede en "2B textura". En definitiva se reduce la "escucha causal" al incorporarse la imagen.

6. Video música / Campo de producción

La última hipótesis de esta tesis sostenía la existencia un campo de producción específico asociadas a los circuitos académicos.

En el Capitulo IV se pudo observar, a partir del análisis de los datos obtenidos, que la mayoría de los artistas vienen del área sonora. Dentro de este grupo el 76 % tiene formación universitaria lo cual representa un porcentaje muy alto.

De los participantes provenientes del área audiovisual el porcentaje que declara formación institucional desciende al 50%.

Mas allá de las diferencias de formación, entre los compositores y los artistas audiovisuales, el 82% de los participantes declara tener una formación académica profesional, y gran parte de ellos desarrollan su carrera dentro de los ámbitos académicos, como se observa en el cuadro de la pag. 105.

Es decir se trata de artistas académicos, que por las particularidades del concurso⁵ se puede deducir, que están orientados no al mercado masivo sino a determinados espacios de valoración simbólicos, como festivales y concursos y

⁴ Ver Capitulo III pagina 41 de esta tesis, referencia a Chion "La Audiovision" 1998 pag 33. Ed Paidós

⁵ En la pagina 48 se encuentra un análisis detallado de las características del concurso.

conciertos de música electroacústica. En el análisis realizado se puso en evidencia que la mayoría de las producciones participantes fue realizada por compositores procedente del campo de la música electroacústica. En algunos casos la parte visual estuvo a cargo de un artista proveniente de esta área específica. Por otra parte los jurados, como quedo demostrado, también son músicos electroacústicos es decir que es un género cuya centralidad pasa por lo sonoro, y el aspecto visual se evalúa en función de su relación con el desarrollo musical. El número de participantes con formación “audiovisual” es comparativamente bajo.

7. Video música / medios tecnológicos.

Si bien la tecnología necesaria para el desarrollo de estas obras es digital no hay participantes que manifiesten educación universitaria formal en el área de computación y la mayoría de la tecnología declarada por los participantes corresponde a software desarrollados por empresas. En el caso del video de la “Voix representee” es el único caso de los presentados donde el enfoque principal esta en el tipo de software desarrollado para el trabajo mas que en la obra y por otra parte la música es instrumental aunque comparte las características del discurso sonoro.

Es decir estas producciones están centradas no en el desarrollo de herramientas tecnológicas sino en la experimentación sobre las posibilidades del lenguaje y los medios existentes. En conclusión la centralidad esta en el lenguaje y las herramientas son las que permite el software elegido. El conocimiento, manejo actualización con respecto a los programas y el uso de determinado tipo de programas marca dentro de este campo la “distinción” del participante. El uso de determinada tecnología es una “marca”, condiciona la pertenencia al campo específico, y el grado de participación en el mismo.

Bibliografía

- Acha, J. (1988). *El consumo artístico y sus efectos*. Mexico, Trillas.
- Aharonián, C. (1992). *La música, la tecnología y nosotros los latinoamericanos*. Lulú. Revista de teorías y técnicas musicales. Buenos Aires. nº3.
- Alonso, R. (2005). *Hazañas y peripecias del video arte en Argentina*. Cuadernos de Cine Argentino. . Buenos Aires, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. Cuaderno 3: Innovaciones Estéticas y Narrativas en los Textos Audiovisuales.
- Altmann, R. (1992). *Sound Theory, Sound Practice*. London, Routledge.
- Ariza, J. (2003). *Las imágenes del sonido*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual*. Madrid, Alianza.
- Barthes, Roland. (1986) *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona. Ediciones Paidós.
- Barrio, M. G. (1998). *Estudios de poética musical en el marco de la imagen secuencial en movimiento*. Tesis. Facultad de Ciencias de la Información. Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- Bayle, F., Ed. (1993.). *Musique acousmatique*,. París, INA/Buchet/Chastel.
- Beltramino, F. (2003). *La relación del público con la música electroacústica*. Instituto de investigación Gino Germani. Argentina. Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales Universidad de Buenos Aires.
- Berenguer, J. M., Ed. (1974). *Introducción a la música electroacústica*. Valencia, Fernando Torres.
- Berenguer J. M. (1995). "*Alrededor de la necesidad de una definición de la música electroacústica*". Esthétique et Musique Electroacoustique. E. Mnemosyne. Bourges, Académie Bourges. En Actas I-1995, 31.
- Berenguer, J. M. (2005). "*Entrevista para la revista Mosaic*". Revista Mosaic, ubicación electrónica de la Universidad Oberta de Cataluña. Disponible en <http://www.uoc.edu/mosaic/entrevistas/jberenguer0905.html>.
- Berenguer, X. " "*Arte y tecnología: una frontera que se desmorona*". Artnodes, Disponible en; <http://uoc.edu/artnodes/esp/art/xberenguer0902.html>.
- Berruecos, J. (1996): Apuntes para la producción en video, México:UNAM
- Björnberg, A. (1994). "*Structural Relationships of Music and Images in MusicVideo*." Popular Music Vol. 13(No. 1): pp. 51-74.
Disponible en; <http://www.jstor.org/stable/852900>
- Blanchard, G. (1984). *Image de la musique de cinéma*. Paris, Edilig.

- Bosseur, J.-Y. (1992.). *Le sonore et le visuel, intersections musique / arts plastiques aujourd'hui*. Paris, Dis Voir
- Bourdieu, P. (Prologo de Nestor Garcia Canclini), (1990). *Sociologia y cultura*. Mexico, Grigalbo.
- Bourdieu, P (1990) "El campo literario. Prerrequisitos críticos y principios de método" *Criterios*, La Habana, nº 25-28, enero 1989-diciembre 1990, pp. 20-42. Disponible en; http://educacion.deacmusac.es/practicasleylegitimadoras/files/2010/05/bourdieuca_mpo.pdf
- Bourdieu, Pierre (1995) *Las reglas del arte*; Ed. Anagrama, Barcelona.
- Bourdieu, P. (1996) *Cosas dichas*, Ed. Gedisa, Barcelona.
- Bourdieu, P (2002) *Cuestiones en sociología*; Ed. Istmo, Barcelona,
- Bourdieu, P. (2004) *El amor al arte*, Ed. Paídos Estética 33.
- Bourdieu, P. (2007) *El sentido práctico*, Ed. Siglo Veintiuno, Buenos Aires. El espacio social y el espacio simbólico. Disponible en; http://www.bsolot.info/wp-content/pdf/Bourdieu_Pierre-El_sentido_practico.pdf
- Brcic Isaza, G. (2004). "*Algunas reflexiones acerca de la globalización del sonido electrónico y la aparición de una Tercera Práctica musical*." Trans. Revista Transcultural de Música.
- Brougher, K., J. Zilczer, et al. (2005). *Visual music: synaesthesia in art and music since 1900*, Thames & Hudson. Disponible en; <http://books.google.com.ar/books?id=uCvrAAAAMAAJ>
- Busoni, F., Ed. (1911). *Sketch of a new esthetic of the music*. Nueva York. Disponible en; <http://archive.org/stream/sketchofnewesthe00buso#page/33/mode/1up>
- Cádiz, R. (2009). *Estrategias de composición audiovisual basadas en sinestesia, isomorfismo e inteligencia artificial*. Revista Resonancias, Pontificia Universidad Católica de Chile. No.25,; 25-35.
- Cádiz, R. (2008). *Propuestas Metodológicas para el Análisis de Música Electroacústica*. Revista Resonancias, Pontificia Universidad Católica de Chile. No.23.
- Cádiz, R. (2003). *Estrategias auditivas, perceptuales y analíticas en la música electroacústica*. Revista Resonancias, Pontificia Universidad Católica de Chile. No 13: pp. 47-65.
- Caesar, R. (1992). *The composition of electroacoustic music*. School of Art History and Music. Norwich, University of East Anglia. Thesis (Ph.D.).
- Callear, S. (2010). *Audiovisual Correspondence: An Overview*. Disponible en; http://stephencallear.files.wordpress.com/2010/03/audiovisual_correspondence1.pdf.
- Campen, C. van. *The Hidden Sense: Synesthesia in Art and Science*. Cambridge MA. MIT Press 2007. Disponible en; <http://www.daysyn.com/vanCampen2009.pdf>

- Carneiro de Lima, M. (2011). *Video-música*. Rio de Janeiro, Universidad Federal do Estado do Rio de Janeiro. Doctorado.
- Chion, M. (1983). *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Buchet/Chastel.
- Chion, M., (1993). *La audiovisión*. Barcelona, Paidós.
- Chion, M., (1997). *La música en el cine*. Barcelona, Paidós.
- Cogan, R (1984) *New Images of Musical Sound*. Harvard University Press, Cambridge.
- Cope. T. Howle, N. "*Electroacoustic Movies – Towards a post-acousmatic music.*" Disponible en; <http://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/electroacoustic-movies-towards-a-post-acousmatic-music.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.2010.085>
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital*. Barcelona, Paidós.
- Delalande, F. (2013.). *Las conductas musicales* Santander, España., Ediciones Universidad de Cantabria.
- Dibelius, U (2004) *La música contemporánea a partir de 1945*. trad. Isabel Garcia Adanez. Akay Madrid
- Dubois, P. (1998). "*Video y Teoría de las Imágenes*": Maquinas de Imágenes: una cuestión de línea general en Video, Cine, Godard. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Dulac, Germaine "*Les esthétique. Les entraves. La cinégraphie intégrale*", en AA.VV.;. *L'art cinématographique*, tomo 2, F. Alcan, Paris, 1926-31. Citado por Oliva Mompean, "La imagen sustantiva".Universidad de Castilla la Mancha. 1991
- Durozoi, G., Ed. (2007). *Diccionario Akal de Arte del Siglo XX*. Madrid, Akal
- Emmerson. (1986.). *The relation of language to materials. The language of electroacousticmusic*,. London, MacMillan Press,: pp. 17-39,.
- Evans, B. (2005). "*Foundations of a Visual Music.*" *Computer Music Journal* | Volume 29 (Number 4): pp. 11-24
- Fargier, J. P. (2008) "Los festivales. Distintas dinámicas. Actualidad del video. Los años 80. La belleza. Chile. El festival Franco Chileno. La televisión. La escritura." *Revista continente*. Disponible en; http://www.continentevideo.com.ar/investigaciones/entrevistas_jean_paul_fargier.php
- Flusser, V. (1967 /2002). *Da Religiosidade. A literatura e o senso de realidade*. "Del funcionario". São Paulo, Escrituras Editora. Disponible en; http://www.revista-artefacto.com.ar/pdf_notas/162.pdf
- Fortier, D. (1996). *Initiation au son. Cinéma et Audiovisuel*. Paris, F.:FEMIS.

- Fraile, T. V., Eduardo, Ed. (2012). *La música en el lenguaje audiovisual*, Impresión Publidisa
- Friedlander, P. (2012). Disponible en;
<http://www.paulfriedlander.com/text/visualmusic.html>.
- Friis-Hansen, D "Video-Music: New Correlations" (1982) Disponible en
http://209.204.252.121/history/pdf/Friis_HansenVideoMusic_345.pdf
- Fry, R., Ed. (1996). *A Roger Fry Reader*. Chicago, EEUU., The University of Chicago Press.
- Furió, V. (2000) "*Sociología del arte*"; Ed. Cátedra, Madrid, España.
- Gertrudix, M., Ed. (2003). *Música y narración en los medios audiovisuales*. Madrid, Laberinto
- Greenhouse, M. (1983). "*Visual Music*." Videography, United Business Publications Volume 8, (Issue 12,).
- Helmholtz, H. v., Ed. (1877.). *Die Lehre von den Tonempfindungen*. Braunschweig: Friedrich Vieweg,.
- Hirschfeld-Mack, (1923): *Farben Licht-Spiele, Wiesen-Ziele-Kritiken*, Weimar
- Justel, E. (2000). *Las estructuras formales en la música de producción electrónica*. Paris, Presses Universitaires du Septentrion
- Justel, E. (2010). *Video Musique: Illusions perzeptives et discours esthetique*. Actes des 15e Journées d'Informatique Musicale. Rennes, Journades d'Informatique Musicale.
- La Ferla, J. (1996). *La revolución del video*. Buenos Aires, Libros del Rojas.
- La Ferla, J. (2005). *Pensamiento Virtual*. Contextos 15. Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.
- La Ferla, J. y Reynal, S., compiladores. (2012). *Territorios Audiovisuales*. Buenos Aires, Librería.
- Leguizamón, J. A. (1998). *Videoclips. Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural.*, Universidad Católica de Santiago del Estero Disponible en;
<http://www.fortunecity.com/victorian/bacon/1244/IndiceLegui.html>
- Leguizamón, J. A. (2001). *Exploraciones músico-visuales*. Cuadernos N° 17, FHYCS-UNJu.
- Leite, V. D. (2004). '*Sound-Image Relation*', Federal University of the State of Rio de Janeiro (UNIRIO). Disponible en;
<http://www.ems-network.org/ems09/papers/dantas.pdf>
- Lévi-Strauss, C. (1993). *Mirar, escuchar, leer*. Madrid, Ediciones Siruela. Disponible en;
<http://es.scribd.com/doc/54480886/Levi-Strauss-Claude-Mirar-Escuchar-Leer-pdf>

- Lipscomb, S y Cadiz, R . (2004). *A perceptual map of electroacoustic sounds based on spectromorphological features*. The 8th International Conference on Music Perception & Cognition. R. A. SMPC. Edited by S.D. Lipscomb, R.O. Gjerdingen, & P. Webster. Evanston, Illinois, USA.
- Machado, A. (2000). *El advenimiento de los medios interactivos*. El medio es el Diseño, Estudios sobre la problemática del Diseño y su relación con los Medios de Comunicación, Jorge La Ferla/Martín Groisman comp. Buenos Aires, Eudeba/Libros del Rojas, Publicaciones del C.B.C./Universidad de Buenos Aires,
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático*. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Buenos Aires, Libros del Rojas.
- Manovich, L., Ed. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. La imagen en la era digital. Barcelona, Editorial Paidós.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Madrid, Taschen.
- Mattis, O, J. Zilcher, K. Brougher et al. (2005) "*Visual Music: Synaesthesia in Art and Music since 1900*". Nueva York: Thames & Hudson.
- McDonnell, Maura. (2003). "Notes for Lecture on Visual Music", Disponible en; http://www.soundingvisual.com/visualmusic/visualmusic2003_2004.pdf
- McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Mc Luhan, M. (2004). *Understanding Me. Lectures and Interviews* edited by Stephanie McLuhan and David Staines. T. M. Press.
- Mitry, J. (1971). *Film astratto e musica visiva*. Storia del cinema sperimentale. Milan, Mazzotta
- Monahan, G. (1995). *Kinetic Sound Environments as a Mutación of the Audio System*. Musicworks. nº63.
- Moholy, N "Produktion-Reproduktion", *De Stijl* 5:7 (July 1922), pp 98-101. Consultada la version en ingles "Production-Reproduction", en Moholy-Nagy, ed. Krisztina Passuth, New York: Thames and Hudson, 1985, pp 289-290. Disponible en; http://monoskop.org/images/8/82/Moholy-Nagy_Laszlo_1922_Production-Reproduction.pdf
- Morgan, R. (1999). *La música del siglo XX*. Madrid, Akal.
- Moritz, D. W. (1986). "Towards an Aesthetics of Visual Music " *Asifa Canada Bulletin* (Montreal: ASIFA Canada) Vol. 14: 3.
- Morthenson, J. W. (1985). "The concept of meaning in electronic music". *Proceedings of the ICEM Conference on Electro-acoustic Music*. Stockholm.
- Muñoz, R. V. (1997). *Trayectos en semiótica fílmico/televisiva: cine, video-clip, publicidad, publicidad política, video educativo y cultura audiovisual*, Dolmen. Music, F. "Pagina sobre musica en el cine." Disponible en; <http://www.filmsound.org/>.

- Nattiez, J. J. (1990). *Music and Discourse: Toward a Semiology of Music*. Princeton, Estados Unidos. , Princeton University Press.
- Nieto, J., Ed. (1996). *Música para la imagen*. Madrid, SGAE.
- Nunez (1989). "Pioneros de la Música Electrónica - " Revista "Música y Tecnología" Números 16-17.
- Parodi, R (2010) "La rebelión de las formas / Vanguardia, experimentación y abstracción en el cine francés y alemán de la década del veinte" Seminario dictado en el Instituto Goethe Buenos Aires Disponible en; <http://www.goethe.de/resources/files/pdf3/pk6170301.pdf>
- Pérez Ornia, J. R. (1991). *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Barcelona, Ediciones del Serbal.
- Pérez-Yarza, M. (1996). *Videoclip e imágenes del descrédito: Back Hole Sun, de Soundgarden, Episteme*.
- Piché, Jean (2003). "De la musique et des images " CIRCUIT, Revue nord-américaine de musique du XXeme siècle Volume 13 Numéro 3 (2003).
- Pope , S. T. (1994). "Why is good electroacoustic music so good? Why is bad electroacoustic music so bad?" " Computer Music Journal, 18/3,: pp. 5-6.
- Portillo, A d. (2005). "Estructura rítmica del relato audiovisual: desde el guión al montaje". I Congreso Internacional de Análisis Fílmico (libro de actas).Castellón: UJI.
- Portillo, A. d. (2009). "Ritmo audiovisual: relaciones e interacciones entre música y Montaje." Disponible en; www.despazio.net.
- Riccò, D. (2007). "Visual Music and Synaesthesia". Video and moving image on synesthesia and visual music. Milán, Edición POLI.design.
- Risset, J. C. (2002). " "Prefacio".En Thomas Licata (ed) *Electroacoustic Music. Analytical perspectives*. pp. xii-xviii." Greenwood Press, Westport, Connecticut,
- Robertson, L. y Sagiv, N. (2005) "Synesthesia, Perspectives from Cognitive Neuroscience". Oxford University Press,. Oxford.
- Roig, J. A. y. A. (2008). "Creación y producción audiovisual colaborativa." UOC papers revista sobre la sociedad del conocimiento uoc papers, n.º 7 (2008) ISSN 1885-1541.
- Rojas, S.; (2003) "Imaginar la materia. Ensayos de filosofía y estética"; Ed. Arcis, Santiago de Chile
- Román, A. (2008). *El lenguaje musivisual: Semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid, Vision Libros.
- Ruíz, D. S. (2012). "La visualización de la música en el videoclip." *ÁMBITOS* N° 21-A pp. 101-115.

- Russolo, L (1913) *The Art of Noise* Traducción Robert Fillou. Disponible en http://www.artype.de/Sammlung/pdf/russolo_noise.pdf
- Ruttmann, W. (1919/1974). *Mahlerei mit der Zeit. Film als Films*. Colonia, Kölnischer Kunstverein.
- Sabino, C., Ed. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas, Ed. Panapo.
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid., Alianza.
- Sadoff, R. H. (2012). "An Eclectic Methodology for Analyzing Film Music." *Music and the Moving Image* Vol. 5(No. 2 (Summer 2012)): pp. 70-86. Disponible en; <http://www.jstor.org/stable/10.5406/musimoviimag.5.2.0070>
- Salazar., G. P. "La construcción de Internet como medio de comunicación." Disponible en; www.inteligenciacolectiva.org.
- Sánchez, J. C. G. (2007). *Netaudio: Audiocomunidades en red*.
- Sanchez Noriega, J. L. (2010). *Del video clip a las trayectorias del visual neobarroco. Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. J. A. P. Bowie. Salamanca, Ed. Universidad de Salamanca.
- Sanchez Noriega, J. L. (2010). *Del video clip a las trayectorias del audiovisual neo barroco. Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. J. A. P. Bowie. Salamanca, Ed. Universidad de Salamanca.
- Simoni, M. H. (2006). *Analytical Methods of Electroacoustic Music*, Taylor & Francis Group. Disponible en; <http://books.google.com.ar/books?id=pYeTQgAACAAJ>
- Smalley, D. (1997). " Spectromorphology: explaining sound-shapes." *Organised Sound* 2(2): : 107-126,.
- Sureda, J. Guasch A. (1993) "La trama de lo moderno" Akal. Disponible en: https://books.google.com.ar/books?id=NBbzH5IW0pMC&dq=arte+abstracto+definicion&source=gbs_navlinks_s
- Tatarkiewicz, W (1993) "Creación; Historia del concepto" *Revista Conceptos*. Trad, Navarro. Disponible en: <http://www.criterios.es/pdf/tatarkiewiczcreacion.pdf>
- Varese, E. (1917). "Que la musique sonne." 391 Nro 5: Pag. 1.
- Varèse, E. (1936). ""The Liberation of Sound". Disponible en; <http://helios.hampshire.edu/~hacu123/papers/varese.html>.
- Varese, E (1939) "Music as an Art-Science" Disponible en; <http://eamusic.dartmouth.edu/~music3/docs/Music3-Week1Reading.pdf>
- Villagran, Mario (2003). "Intentio Video -clip: lecturas en la búsqueda del lector modelo de la videomúsica", Disponible en; <http://www.archivo-semiotica.com.ar/Villagran.html>.
- Walker, J. S. (2008). "Making Pictures of Music: New Images and Videos of Musical Sound." Disponible en; <http://www.uwec.edu/walkerjs/PicturesOfMusic/>.

Weidenaar, Whitney, J. S. (Autumn 1994). "To Paint on Water: The Audiovisual Duet of Complementarity,". *Computer Music* Vol. 18(No. 3): 46.

Young, J. (2007). Reflections on sound image design in electroacoustic music. *Organised Sound*. 12: pp 25-33. Disponible en;
<http://dx.doi.org/10.1017/S1355771807001689>

Zattra, L. (2005). ANALYSIS AND ANALYSES OF ELECTROACOUSTIC MUSIC*. SMC 05 . F. University of Padua Department of Visual Arts and Music. Salerno, Italy,.