

Tesis Doctoral

**La expansión del discurso audiovisual en la instalación artística:  
El sonido *off* como significante sonoro.**

**Javier Duchement Quevedo**

Dirección de Tesis:  
M<sup>a</sup> Isabel Soler Ruiz

Facultad de Bellas Artes

Universidad de Granada

Departamento de Escultura



2014

Editor: Editorial de la Universidad de Granada  
Autor: Javier Duchement Quevedo  
D.L.: GR 2061-2014  
ISBN: 978-84-9083-244-8



El doctorando Javier Duchement Quevedo y la directora de la tesis M<sup>a</sup> Isabel Soler Ruiz, garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo la dirección de la directora de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

En Granada, a 26 de marzo de 2014

Directora de la Tesis



Fdo.: Isabel Soler

Doctorando



Fdo.: Javier Duchement





## Índice

INTRODUCCIÓN. ....	5
1. LA PRIMERA EXPANSIÓN.	
EL MEDIO VIDEOGRÁFICO ABRE NUEVAS ESTRATEGIAS ARTÍSTICAS. ....	24
<b>1.1. La expansión del vídeo plantea nuevos problemas terminológicos.....</b>	<b>25</b>
<b>1.2. La tecnología vídeo abre nuevas perspectivas para el arte.....</b>	<b>31</b>
<b>1.3. La experimentación electrónica como principio fundamental de la nueva práctica artística. ....</b>	<b>35</b>
<b>1.4. La utilización el vídeo en la performance, el happening y el earthwork, como medio para registrar y documentar sus obras.....</b>	<b>44</b>
<b>1.5. La tecnología vídeo se introduce en la performance.....</b>	<b>48</b>
<b>1.6. El vídeo se introduce en los nuevos planteamientos de la danza contemporánea. ....</b>	<b>53</b>
2. LA SEGUNDA EXPANSIÓN.	
EL DISCURSO NO LINEAL DIVERSIFICA LAS ESTRUCTURAS TEMPORALES DE LA CREACIÓN AUDIOVISUAL. ....	
.....	58
<b>2.1. Exploraciones audiovisuales en el terreno del discurso. La diégesis.....</b>	<b>59</b>
2.1.1. El relato y otras formas del discurso. ....	63
2.1.2. Formas de representación. ....	70
<b>2.2. El inevitable encuentro entre el cine experimental y el videoarte. Puntos en común y nuevas adaptaciones.....</b>	<b>73</b>
<b>2.3. La exploración de nuevas formas discursivas.El fin ya no es el medio.....</b>	<b>80</b>
<b>2.4. La fragmentación y la alteración lineal plantean nuevas formas de entender los discursos. ....</b>	<b>89</b>
2.4.1. Discursos no lineales.....	93
2.4.2. Discursos recombinantes. ....	102
2.4.3. Discursos acrónicos. ....	103
<b>2.5. Los nuevos discursos implican alteraciones temporales.....</b>	<b>110</b>

### 3. LA TERCERA EXPANSIÓN.

EL SONIDO <i>OFF</i> EXPANDE EL SENTIDO DE LA SIGNIFICACIÓN. ....	120
<b>3.1. La apertura del lenguaje a partir de nuevas formas de atender al sonido. ....</b>	<b>121</b>
<b>3.2. Exploraciones en el ámbito de lo sonoro y de lo musical.....</b>	<b>126</b>
3.2.1. La palabra sonora.....	128
3.2.2. El sonido musical.....	130
3.2.3. El acontecimiento sonoro. ....	136
<b>3.3. Atender al sonido como significante amplía las configuraciones audiovisuales (El sonido significante o el significante sonoro).....</b>	<b>146</b>
3.3.1. Sonido off (referencial). ....	153
3.3.2. Sonido off (no-referencial). ....	168
3.3.3. Fluctuaciones en la relación audiovisual. ....	172

### 4. LA CUARTA EXPANSIÓN. ....

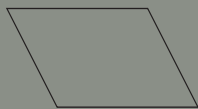
LA FRAGMENTACIÓN DEL DISCURSO NO LINEAL ENCUENTRA EN LA INSTALACIÓN AUDIOVISUAL SU MARCO ESTRATÉGICO. ....	180
<b>4.1. Ubicar el medio.....</b>	<b>182</b>
<b>4.2. Espacio, tiempo, discurso.....</b>	<b>185</b>
4.2.1. Disposición de los elementos en el espacio.....	186
4.2.2. Representación y percepción del tiempo. ....	194
A) Del monocanal al multicanal. ....	196
B) Tiempo interno / tiempo externo. ....	197
<b>4.3. El espectador-lector. ....</b>	<b>199</b>
4.3.1. La inmersión.....	201
<b>4.4. Elementos constitutivos de un medio sin constitución. ....</b>	<b>205</b>
4.4.1. La polivisión.....	211
4.4.2. La proyección. ....	217
4.4.3. La multiplicación del sonido (Marco visual y marco sonoro). ....	220

CONCLUSIONES .....	241
--------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA. ....	249
--------------------	-----

Estructura:

1. Justificación.
2. Objetivos e hipótesis.
3. Consideraciones metodológicas.
4. Estructura metodológica.
5. Puntos de anclaje en la estructura metodológica.



## INTRODUCCIÓN.

En nuestra rutina diaria, aparentemente una realidad objetiva, captamos un acontecimiento o un continuo flujo de acontecimientos, del que formamos parte mediante un sistema de percepción «total» que utiliza todos los sentidos para identificar cada objeto, hechos y efectos. Mientras esperamos el autobús en la parada, nuestro oído, nuestra vista y nuestro olfato captan continuamente un sinfín de sonidos, colores, formas y olores, sin embargo, la mente selecciona y registra sólo unos pocos. Esto quiere decir que, esa totalidad perceptiva no es capaz de prestar atención a todo lo que ocurre a nuestro alrededor, sino solamente a aquello que por cualquier razón llama nuestra atención y hace que nuestra mente se centre en ello. En esa totalidad mucha información pasa desapercibida y se pierde.

En el arte audiovisual, también se reduce enormemente esa masa de acontecimientos simultáneos a sólo unos pocos, porque lo que se pretende es centrar la atención del espectador en aquello que el creador quiere. Por eso se escogen localizaciones, decorados, encuadres visuales, etc. Aún así, es el apartado sonoro el que sufre una mayor reducción de contenido ya que el global de la masa acústica real puede restar atención, limpieza e interés a la escena que vemos, y la vista es, habitualmente, nuestro principal sistema de percepción. La educación que hemos recibido en occidente es una educación fundamentalmente visual, por lo que identificamos las cosas más rápida y efectivamente por medio de la vista. Como consecuencia de esto, hemos acostumbrado al oído a ser el segundo sistema de percepción más utilizado.

Para que el arte audiovisual sea comunicativo y expresivo necesita de un lenguaje que se construya con una gramática. En la gramática del lenguaje audiovisual, la masa acústica de nuestra realidad objetiva ha sido sustituida, principalmente, por diálogos en primer plano en los que centramos nuestra atención, y por música, que da fluidez y continuidad a la cadena visual. Al mismo tiempo, esta última, aporta una carga dramática al flujo narrativo. Este sistema está absolutamente aceptado y asimilado en el cine comercial, pero también en otros lenguajes audiovisuales como el videoarte o el cine experimental, que fundamentalmente, basan sus recursos sonoros en el lenguaje verbal y en la música.

Es en este ámbito sonoro y visual donde se ubica nuestro trabajo, pues creemos que se puede construir un lenguaje audiovisual a partir de encuentros entre imágenes y sonidos no limitados por la música<sup>1</sup> y el lenguaje verbal, por lo que centramos esta investigación en el estudio del sonido dentro de la creación artística audiovisual como un elemento plástico, expresivo y conceptual que puede ir más allá de esas limitaciones sonoras y gramaticales. En este trabajo mostraremos configuraciones lingüísticas que aportan riqueza expresiva y amplían la gramática de las artes audiovisuales potencialmente experimentales, como son el videoarte, el cine experimental, y las instalaciones audiovisuales.

Entendemos la instalación audiovisual como un sistema que presenta fragmentos simultáneos de un discurso representados por las imágenes y los sonidos en el espacio físico. A partir de esta consideración, los conceptos de «fragmentación» y de «simultaneidad», nos conducen a otros dos relacionados con «espacio» y «tiempo». En la instalación audiovisual, la fragmentación de los elementos del discurso puede aparecer como fragmentos de tiempo y/o de espacio, mientras que la simultaneidad en la percepción de los mismos nos pone en un mismo momento tiempos y espacios que se suceden y se presentan juntos.

Demostraremos que, en la instalación confluyen una gran cantidad de elementos que influirán en nuestra percepción de los acontecimientos presentados. En ella se plantean discursos no lineales de diferentes modos y estrategias que afecta a la diégesis narrativa más propia del discurso lineal. A partir de aquí se verán binomios como «espacio real – espacio virtual» (representado este último por el contenido audiovisual), y la multiplicidad de tiempos entre el espacio de acción y los tiempos de reproducción audiovisual. En las obras escogidas, se suman al espacio y al tiempo de la ejecución de la performance o de la danza, el espacio virtual de la grabación videográfica y el tiempo de la grabación, que se suma también al tiempo del espectador. Este es un tiempo real posterior al tiempo de la ejecución de la acción del artista o intérpretes, y al tiempo de la edición vídeo emitida por los monitores y altavoces. Esta multiplicidad de espacios y de tiempos simultáneos sólo son posibles en este tipo de obras «performativas» o en instalaciones

---

1 Cuando hablamos de música en este trabajo, nos referimos a su sentido tonal convencional y no al sentido vanguardista en el que cualquier sonido y ruido es considerado musical.

que cuenten con material audiovisual y con mecanismos de acción real mediante objetos, o de acción virtual, por medio de mecanismos informáticos.

Los argumentos que se presentan en esta investigación, darán respuesta a un número de preguntas que nos formulamos para hallar las herramientas con la que se ampliará este lenguaje artístico. Lo haremos por medio de nuevas aportaciones al papel del sonido y de nuevas combinaciones entre sonidos e imágenes. Esos argumentos justificarán esta investigación, a la vez que darán forma a las ideas por la que formulamos la hipótesis.

Las preguntas que nos servirán de guía son:

- ¿Qué relación debe mantener el sonido y la imagen en la composición y combinación audio visual?
- ¿Se debe utilizar el sonido sólo para reforzar la expresión del contenido visual?
- ¿El sonido debe expresar un mensaje por sí mismo con independencia de la imagen?
- ¿Qué tipos de sonidos pueden dar expresión a nuestras ideas sin remitirnos a la música y a la palabra?

En una primera etapa analizamos el modo en el que los artistas audiovisuales usan el sonido en sus obras, saber qué tipo de sonidos utilizan, si son referenciales o abstractos, qué relación objetiva o diegética mantienen con la imagen. ¿Cumplen sólo una finalidad decorativa y secundaria o funcionan como significantes sonoros con expresividad propia? ¿Qué relación conceptual y expresiva mantienen con las imágenes?

Esto nos conduce a clasificar los tipos de sonidos que se pueden utilizar como elementos expresivos para no recurrir al lenguaje verbal ni a la música. Tomamos como parámetros de definición su relación con la realidad objetiva, es decir, si un sonido es referencial o no-referencial, o, por otro lado, una relación con el modo de representación de la obra, es decir, su vínculo con la diégesis del discurso. En definitiva, estudiamos si puede ser un sonido diegético o no-diegético, y en este último caso, si es un sonido *off* (sonidos cuyo origen productor se encuentra fuera del espacio y tiempo representado por la cadena visual).

En resumen, definimos los sonidos:

- Según la relación con la realidad objetiva: sonido referencial o no-referencial
- Según la relación con la representación de la obra: sonido diegético o sonido no-diegético (sonido *off*).

En una segunda etapa, analizamos las obras audiovisuales que pertenecen a los inicios del videoarte durante los años sesenta, artistas como Nam June Paik, Peter Campus, Woody y Steina

Vasulka, y Bill Viola, entre otros videoartistas. Dada la cantidad de confluencias de carácter expresivo y conceptual entre el videoarte y el cine experimental, la vídeo-performance y otras formas de expresión artística audiovisual que utilizaron el vídeo y el cine como medio de expresión en sí mismo, -con su lenguaje propio, o simplemente como soporte documental de obras efímeras-, decidimos ampliar el ámbito de estudio, establecer diferencias entre ellas y estudiar las características que las une al lenguaje audiovisual. Uno de los modos de expresión que nos hicieron ampliar inevitablemente el número de preguntas, que se suman a las anteriores, fue el de la instalación audiovisual:

- ¿Cuál es el marco emisor del sonido? ¿Las pantallas o los mismos altavoces?
- ¿Cuál debe ser la procedencia de los sonidos?
- ¿Cuál debe ser su relación espacial y su relación conceptual dentro del discurso de la obra?

### 1.- Justificación.

Nuestro propósito general es saber qué otras posibilidades audiovisuales y discursivas pueden existir (o se puedan crear) para que, mediante el encuentro y combinación entre imágenes y sonidos, se puedan plantear modos figurativos del lenguaje que vayan más allá de lo literal:

1. Porque creemos y consideramos que este lenguaje, en el ámbito de las artes plásticas, se puede expandir más allá de lo estrictamente visual, verbal y musical.
2. Porque es un lenguaje que se puede innovar a partir de la consideración del sonido *off* como el elemento clave que aportará sentido figurativo y retórico y que abrirá el abanico de significados de una composición audiovisual.
3. Porque también se podrán aplicar esas combinaciones figurativas al terreno de la instalación. Con ese sistema se podrán multiplicar las opciones lingüísticas y estratégicas que rompen con la linealidad de los discursos a partir de la multiplicidad de espacios y de tiempos.

Estos factores afectan al sistema audiovisual de composición monocanal y al sistema de composición multicanal. Este último sistema favorecerá la creación de composiciones audiovisuales que se basarán en el sentido de lo múltiple. En este lenguaje o estrategia artística, que es la instalación, se pueden crear combinaciones múltiples, multimedia y multisensoriales, y dentro de sistemas multicanal, multipantalla, multiproyección, o por medio de la polivisión: poly es pluralidad y multitud, es decir, la cualidad de ser más de uno, múltiple, que se presenta en más de un

aspecto, elemento, faceta o raíz. La instalación es un sistema multimedia constituido por múltiples lenguajes y por múltiples medios tecnológicos donde se multiplican el espacio y el tiempo.

## 2.- Objetivos e hipótesis.

Esta amplitud de configuraciones y de soluciones en el campo de la instalación, hace que abramos una vía de investigación y de exploración sobre los modos del discurso no lineal en la creación audiovisual. Esta investigación nos conducirá, bajo la idea de la multiplicidad, a los siguientes objetivos:

- Plantear el sonido bajo el prisma de la asociación con lo visual y conceptual de la obra.
- Posicionar al sonido como significante que, en su encuentro con la imagen abrirán el campo de los sentidos y de los significados.

En nuestra hipótesis pretendemos comprobar si:

***1º. El sonido off, como significante lingüístico, multiplica las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.***

***2º. El sonido off, en la instalación audiovisual, expande nuestra percepción del espacio y del tiempo.***

La presentación simultánea de fragmentos visuales y sonoros favorecerá la creación de discursos audiovisuales no lineales, estrategia que, a su vez, favorecerá como sistema circular, la multiplicación del sentido del espacio y del tiempo en la instalación.

Como vemos, el concepto de lo múltiple se manifiesta claramente en esta doble hipótesis.

Para enfocar nuestra atención en las distintas partes de que consta esta investigación y para alcanzar los objetivos generales, nos marcamos también los siguientes objetivos específicos:

- Estudiar la creación artística audiovisual concentrados en el uso que del sonido hacen los distintos artistas.
- Conocer qué tipo de sonidos se utilizan y con qué finalidad.
- Explorar qué tipo de sonidos y con qué formas de combinación con la imagen se podrá usar con el fin de ampliar las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.



- Analizar los distintos modos en que se fragmentan los discursos y las posibles opciones de montaje con las que se puede integrar el sonido en el discurso audiovisual.
- Proponer discursos basados en la combinación figurativa de acontecimientos sonoros y acontecimientos visuales.
- Formular nuevas configuraciones en el campo expandido de la instalación por las que el sonido pueda multiplicar los focos de emisión de la obra.
- Considerar al espectador en una posición de lector activo que lo haga partícipe del desarrollo creativo de la obra.
- Plantear la idea de que cualquier sonido puede ser acoplado a cualquier imagen con el fin de dar un sentido distinto a la combinación y significación de la oración, y por último, de la obra.

El hecho de proponer innovaciones de carácter lingüístico y plástico, nos exige que mantengamos un compromiso con el desarrollo de nuevos planteamientos teóricos y prácticos que afecten tanto al conjunto de los elementos que participan en la creación propiamente audiovisual, como a otros elementos que se pueden incorporar a la instalación. Esos elementos pueden ser objetos de cualquier tipo, el equipo tecnológico, la performance o el mismo espacio en que se presenta la obra, en combinación con el contenido y equipo audiovisuales, que aparecen como eje central de la obra. De las estrategias tan diversas que se pueden generar, surgirán una gran cantidad de propuestas artísticas con características híbridas y multimedia, que nos mantendrán actualizados continuamente.

### 3. Consideraciones metodológicas.

Para cumplir con los objetivos marcados, se establecen una serie de fases o tareas. La primera de ellas es la realización de un índice inicial para enmarcar, como referentes, el ámbito de actuación en cuanto a materias de estudio de acuerdo al eje central que motivó esta investigación: las formas de utilización del sonido en la creación artística audiovisual. Este primer paso se realizó dentro del curso de Doctorado *Metodología para la investigación de la imagen móvil*, impartido por Josu Rekalde y Rafael Calderón en la Universidad del País Vasco durante el curso académico 2006/2007.

En este índice inicial fuimos estableciendo una serie de acotaciones sobre las modalidades que se habían configurado en torno a la creación videográfica. Tras conocer el amplio territorio que lo audiovisual había generado en el arte, decidimos reducir el ámbito de actuación exclusi-

vamente a la creación videográfica. Este punto de vista tuvo que ser reformulado porque, si queríamos actualizar los modos de producción audiovisual, inevitablemente teníamos que ampliar el campo de investigación hacia la instalación audiovisual. Como se verá, este cambio del punto de vista se formula en varias direcciones: hacia la producción posterior a la creación del vídeo como modalidad artística, es decir, hacia la instalación audiovisual, y hacia los antecedentes en el cine de vanguardia que se ha producido desde principios del siglo XX, así como al cine experimental y casos concretos del documental.

La dificultad de encontrar obras videográficas que nos sirvieran de ejemplos para la explicación de otros conceptos y de estrategias lingüísticas nos obligó a ampliar e incluir en nuestro ámbito de estudio al cine experimental, por su cercanía plástica y conceptual con el videoarte. Por ello, relacionamos obras cinematográficas con obras videográficas indistintamente, aunque pertenezcan a fechas distintas y distantes entre sí. Estos paralelismos, donde se exponen conjuntamente obras del cineasta Matthias Müller con otras del videoartista Bill Viola o de películas de Andy Warhol con vídeos de Bruce Nauman, se realizan para analizar y exponer conceptos de lenguaje que esas obras tienen en común o para contrastar aspectos técnicos o lingüísticos que las distinguen, y no para hacer comparativas entre modalidades. Como se verá, tanto las diferencias de producción como de exhibición entre estas modalidades son las mismas en muchos casos, fundamentalmente por tres razones:

- La tecnología digital ha aunado los procesos de producción cinematográfica y videográfica.
- Los espacios de exposición propios de las artes plásticas han aceptado dentro de sus programaciones, la proyección de cine experimental conjuntamente a las específicamente videográficas.
- Muchos cineastas han reformulado sus obras, por ejemplo, creando instalaciones con configuraciones multipantalla (tal y como venían haciendo los videoartistas desde la presentación de varios monitores simultáneos o proyecciones visuales) hecho que hace que sus obras se planteen y expongan como instalaciones audiovisuales y no ya, exclusivamente como películas.

No nos interesa el desarrollo y la evolución temporal de las prácticas artísticas estudiadas cronológicamente, sino la relación de obras que tienen elementos en común o, por el contrario, elementos que las diferencian. Es un estudio del lenguaje que trata el análisis de determinados conceptos y formas expresivas que genera analogías o relaciones, con el fin de buscar estrategias de ampliación del lenguaje audiovisual, más que la antropológica observación evolutiva del lenguaje y del medio artístico.

Por tanto, no vamos a indicar en ningún momento el lugar y fecha de nacimiento de ningún artista, cuestión que, dada la movilidad geográfica de muchos artistas y de la producción de una misma obra en distintos lugares de mundo, no tiene sentido o interés para nosotros. En los únicos casos en que se nombran las localizaciones de determinadas obras, es en los casos de producción de obras de intervención in-situ, y ello se debe a la implicación que tienen con el espacio en que se han producido esas obras en concreto.

En resumen, se ha ampliado este campo metodológico para cambiar el punto de mira sobre la creación audiovisual, analizar con más recursos y conocimientos estas formas de arte en la actualidad, y proponer con mayor efectividad otros modos de utilización del sonido tanto para el sistema de creación monocanal como para la producción multicanal de instalaciones audiovisuales. Sin embargo, no hemos querido incluir las formas audiovisuales del arte digital interactivo para acotar el marco de estudio de esta investigación. De esta manera, esas formas del arte audiovisual quedan pendientes de una futura vía de investigación que sea continuación de la presente, y/o como invitación a que cualquier otro investigador pueda desarrollar, basándose o no, en los datos que aquí aportaremos.

Siguiendo estas acotaciones metodológicas, excluimos el *video-clip musical* y las sesiones de *Vjs (Videojockeys)*, pues en el primero las secuencias están estructuradas temporalmente por el tiempo musical como origen de la creación audiovisual, y porque está basado en la letra de las canciones que funcionan como guiones prefijados a modo de guiones cinematográficos. En cuanto a las sesiones de *Vjs*, son un divertimento improvisado para un evento musical; y, por último, descartamos también el *documental convencional* porque el sonido está basado generalmente en la narrativa de una voz en *off* o de la primera persona, y en cualquier caso, es siempre la voz y la palabra el medio sonoro que se impone sobre los demás, como también ocurre con la música que decora esos documentales.

De esta manera hemos ido cerrando el ámbito de estudio a un tipo de creación audiovisual que se caracteriza por la experimentación con el lenguaje audiovisual. Se trata fundamentalmente de obras que plantean otros modos del discurso narrativo clásico, así como la utilización de herramientas de tecnología electrónica y digital que permiten explorar distintos recursos audiovisuales.

Otra consideración metodológica que hemos planteado es el estudio simultáneo de distintas modalidades audiovisuales como el videoarte, el cine experimental y el documental también de carácter experimental (o no convencional) que forma parte de la programación de exposiciones de centros de arte contemporáneo.

Como guías en el proceso de investigación, nos hemos ido apoyando en teorías de determinados autores, con los que confirmamos y contrastamos algunas ideas y a partir de los cuales aña-

dimos nuevas aportaciones conceptuales. Entre las referencias bibliográficas que más utilizamos, destacamos, *La audiovisión* (1993) y *El sonido* (1999), de Michel Chion –profesor, investigador, realizador audiovisual y compositor de música concreta-. De esos dos estudios escogemos varios conceptos y recursos técnicos del lenguaje cinematográfico, y por extensión, audiovisual, así como conceptos y recursos acústicos. Estos conceptos, como por ejemplo, la «acusmática», el «sonido *off*» y el «fuera de campo» se expondrán en apartados propios. Se trata de conceptos que nos ayudan tanto para analizar obras monocanales como para reformular nuestra visión de la instalación audiovisual.

Nos hemos basado en sus argumentos, junto con los de Anne-Marie Duguet quien nos recuerda que, en el videoarte no se sabe muy bien qué hacer con el sonido, afirmación esta que también hace referencia a la ausencia de la localización espacial del sonido y del valor conceptual y expresivo que se le da al sonido dentro del discurso audiovisual, concretamente en el videoarte.

Siguiendo el orden temático de nuestro trabajo, extraemos de estas cuestiones los motivos por los que iniciamos esta investigación:

- 1º. La imposición de un sonido basado en el lenguaje verbal y en la música.
- 2º. La limitación del sonido como efecto diegético relegado a aumentar los índices de realidad y su reducción a simple papel de suplemento de la imagen.
- 3º. La ausencia o indefinición de marco espacial del sonido, cuestión que está vinculada específicamente a la instalación.

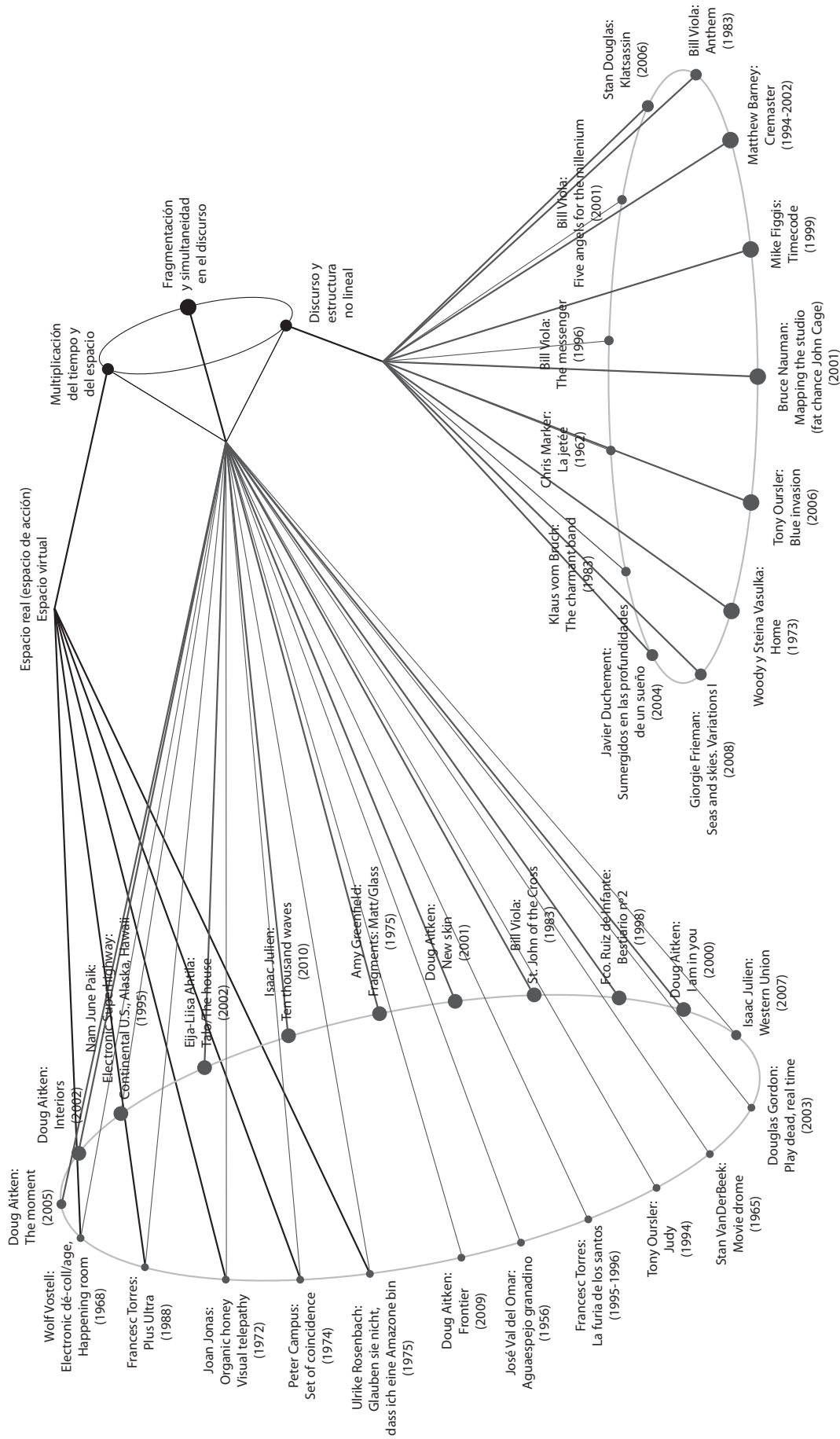
Otro ensayo teórico que destacamos es *Nuevo discurso del relato* (1998), del teórico de literatura, poesía y narratología, Gérard Genette. De él se verá la definición de «diégesis» que, con las aportaciones sobre cine del Catedrático de la Universidad del País Vasco y crítico de cine, Santos Zunzunegui, en su libro *Pensar la imagen* (1993), (expuestos en capítulos distintos) nos ayudarán a entender la definición de «sonido diegético» y de «sonido no-diegético», explícitos en gran parte del presente trabajo, y que forman parte del núcleo de esta investigación.

Otras lecturas imprescindibles y claves para nosotros, son los textos *El silencio* (2007) y en *Escritos al oído* (1999)<sup>2</sup> del músico y compositor John Cage. De él, veremos los modos en que amplía el concepto de sonido musical (incluido el silencio y el ruido) y de composición, así como de la actitud que toma ante un hecho sonoro. Gran parte de su teoría es escogida y coincidente con *El teatro de la crueldad* (1932) del dramaturgo y actor Antonin Artaud<sup>3</sup>. De Artaud destacaremos

---

2 *El silencio* fue editado por Árdora Ediciones en Madrid, 2007, mientras que *John Cage. Escritos al oído*, es una selección de textos que realiza Carmen Pardo Salgado y publicado por Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la Región de Murcia, en 1999.

3 *El teatro de la crueldad* fue escrito por Artaud en 1932 y recogido en un libro recopilación de varios textos



Esquema 1. Relación de conceptos clave con los artistas citados.

varias ideas como la necesidad, entre otras cosas, de ampliar la gama de sonidos e introducir el ruido en la producción teatral con el fin de ampliar la gramática del lenguaje del teatro.

Otras obras ensayísticas y de investigación sobre sonido y arte audiovisual, como las del artista audiovisual y catedrático de la Universidad del País Vasco, Josu Rekalde, las del artista y experto en cine experimental, Eugeni Bonet, y las del lingüista y teórico de literatura, Roman Jakobson, entre muchos otros, nos aportarán los principales conceptos que dan forma a este trabajo y apoyarán los argumentos que utilizaremos para analizar diferentes obras que responden a nuestra hipótesis.

Las obras de los artistas escogidos y sus ideas sobre la creación audiovisual nos sirven para enlazar conceptos extraídos de la documentación bibliográfica y como ejemplos ilustrativos del lenguaje audiovisual y de sus recursos técnicos, como vemos en el *Esquema 1*. Entre esos artistas están, principalmente, Wolf Vostell y Nam June Paik. Los destacamos por la cantidad de recursos tecnológicos que desarrollaron en sus obras y por todos sus planteamientos conceptuales y estratégicos: la experimentación con la televisión y la incorporación del televisor en las instalaciones, el empleo del ruido como sonido musical, la introducción o la fusión del vídeo con otros lenguajes artísticos como la *performance*, el *happening* o la escultura, etc. Por otro lado, destacamos también a Bill Viola y a Doug Aitken por ser fundamentales en los planteamientos sobre el concepto *tiempo* como elemento principal en la estructura del discurso. El primero, y principalmente, por su aportación en la creación audiovisual monocanal, y el segundo, por su aportación en la instalación audiovisual multicanal y multifocal. Ambos relacionan el tiempo con los modos de percepción intrínsecos del ser humano y lo aplican a la producción audiovisual. Además, seleccionamos a Doug Aitken por sus textos, donde analiza los conceptos de estructura, fragmentación y simultaneidad en la composición audiovisual.

Para el estudio de los conceptos y recursos sonoros, no hacemos un estudio exhaustivo del contexto en que estos elementos se aplican en el arte, sólo se exponen determinados aspectos contextuales para resaltar algunos rasgos o características en que se producen las obras que se estudian, como por ejemplo, en lo referente a la evolución y aplicación de ciertos dispositivos electrónicos que afectan a los modos de producción artística audiovisual.

Así pues, en lugar de enmarcar la investigación en localizaciones geográficas o cronológicas, este trabajo se estructura en temas (el discurso, el sonido, y la instalación audiovisual) y en prácticas artísticas o modos de producción audiovisual (video-performance, videodanza, experimentación electrónica, videoarte, cine experimental, etc.). Siempre se tendrá en cuenta el punto de vista de las características de cada forma de arte y de su implicación con la tecnología audiovisual.

#### 4.- Estructura metodológica.

Dentro del estudio más general del sonido en el arte audiovisual y musical de las vanguardias del siglo XX, analizamos el sonido en las distintas formas artísticas en relación con la imagen y con las diversas formas no lineales del discurso para, finalmente, llegar a un estudio concreto de las posibilidades sonoras y audiovisuales en la instalación.

Partimos de la idea de que el sonido es una forma de percepción de segundo nivel con respecto a la vista y que tiene como consecuencia una menor apreciación de los acontecimientos desde la perspectiva del sonido. Este fenómeno es paralelo a las normas universales de comunicación audiovisual establecidas en el cine convencional y comercial y en la televisión que imponen el lenguaje verbal y la música como formas sonoras expresivas imprescindibles para la comunicación y la expresión audiovisual. Esto tiene una consecuencia clara que afecta a la creación artística audiovisual en cuanto a la utilización de los modos de expresión del sonido, donde, la aparente libertad experimental de los lenguajes queda cuestionada con esas mismas limitaciones implantadas en el videoarte, en el cine experimental y en otras artes audiovisuales del ámbito de las artes plásticas. Por ello, reducimos nuestro ámbito de actuación y nos centramos en el estudio del sonido y su relación con el lenguaje artístico audiovisual, con la finalidad de buscar y proponer otras formas de expresión distintas a las actualmente establecidas y aceptadas en este ámbito. Siguiendo este método y esa finalidad, parcelamos el marco de estudio según los elementos que son clave en esta investigación: la tecnología vídeo, los modos del discurso, el sonido y la instalación audiovisual. Por tanto, damos estructura a este trabajo en cuatro bloques temáticos hacemos coincidir con los capítulos de esta tesis:

1. El *medio videográfico* abre nuestras estrategias artísticas.
2. El *discurso no lineal* diversifica las estructuras temporales de la creación audiovisual.
3. El *sonido off* expande el sentido de la significación..
4. La fragmentación del discurso no lineal encuentra en la instalación audiovisual su marco estratégico.

Tras la revisión bibliográfica y audiovisual encontramos una serie de efectos evolutivos en torno al lenguaje audiovisual y a las formas del discurso que indican el hecho expansivo de las características que los definen. Por tanto, el concepto base que estructura la metodología de esta tesis es el de *expansión*, y destacamos el término *sonido off* en la instalación audiovisual como el recurso que genera un mayor efecto expansivo.



Estas expansiones se manifiestan del siguiente modo:

- La expansión del vídeo como medio tecnológico en el ámbito artístico, que se fusiona con otras formas de expresión como la *performance*, la danza o la escultura. (Capítulo 1).
- La expansión de los modos del discurso basada en estructuras de tiempo que afectan directamente a la linealidad del discurso. Este hecho se ve favorecido por configuraciones visuales como la polivisión y la multipantalla. (Capítulo 2).
- La expansión del significante sonoro en el discurso y la experiencia del espectador como lector. En ella se multiplican las conexiones y asociaciones entre las imágenes y los sonidos, y por tanto, sus posibilidades expresivas. El espectador es un lector activo en la construcción de un sentido y significado (o significados) en la obra a partir de la reorganización personal de dichas conexiones. (Capítulo 3).
- La expansión de la instalación a partir de configuraciones espaciales ligadas al discurso donde se multiplican los focos visuales y también, los focos sonoros. (Capítulo 4).

La organización del contenido de este trabajo parte de la exposición de las características que han ido definiendo al medio audiovisual en el ámbito artístico, y que son las prácticas artísticas en torno al vídeo y al cine experimental, y los modos del discurso. A continuación se exponen las propuestas sobre la utilización y los modos del sonido como exploración y ampliación de las formas expresivas en el discurso, y que finalmente, desembocan en la instalación como lugar y estrategia artística.

Como cierre, añadimos una serie de intervenciones sobre instalaciones audiovisuales de Doug Aitken, Isaac Julien y Douglas Gordon como aportaciones técnicas cuya finalidad es mostrar diversas soluciones de expansión del discurso y de los significantes sonoros según las diversas propuestas que se plantean en este trabajo. Con esto pretendemos dar ejemplos del modo en que podría plantearse una instalación audiovisual a partir de nuestra propuesta sobre la expansión de los medios acústicos como expansión tecnológica y espacial, así como una expansión de estrategia técnica y lingüística desde el punto de vista de las relaciones conceptuales de los argumentos de la obra. Dicho de otro modo, tal y como exponemos en cada uno de los casos representados, se trata de ver las opciones técnicas o estratégicas con las que podemos plantear una instalación audiovisual en la que trabajemos con sonidos *off*, y donde el contenido acústico debe mantener una relación con las imágenes de acuerdo a los argumentos del discurso de la obra, y de acuerdo a la configuración espacial de la instalación.

La investigación bibliográfica se ha centrado en la revisión de libros de carácter general (textos de carácter científico como estudios, ensayos, etc.), catálogos de exposiciones colectivas o monográficas sobre un artista en concreto, artículos de revistas y de periódicos impresos, artí-



culos extraídos de las diversas páginas *web* y *blogs* que hemos consultado y citado, y finalmente, material audiovisual (*videografía, filmografía e instalaciones audiovisuales*), sonoro y de otras obras no específicamente audiovisuales.

Además, tratándose de materia audiovisual, para apreciar mejor las cuestiones planteadas y expuestas en este trabajo, consideramos importante adjuntar ejemplos audiovisuales y sonoros de aquellas obras y fragmentos de obras que estudiamos y citamos en el texto. Esta documentación se presenta adjunta en un *dvd*. Los archivos son de dos tipos: unos son archivos propiamente vídeo, y otros son accesos directos a la ubicación de los vídeos en las páginas *web* donde están alojados. En el texto se señalarán los ejemplos audiovisuales adjuntos en el *dvd* con las letras «*dvd*» entre corchetes y color gris tras los títulos de las obras citadas: [*dvd*].

## 5.- Puntos de anclaje en la estructura metodológica.

Podemos presentar el contenido de la tesis en estos cuatro capítulos dedicados al vídeo y a la creación audiovisual, al discurso (no lineal), al sonido (*off*) y a la instalación audiovisual. Entre las distintas cuestiones que se desarrollan en cada uno de ellos, se van planteando puntos de anclaje para la resolución de nuestra hipótesis:

- *Espectador-lector*. Es un término extraído de Roland Barthes que califica a la persona que se presenta ante una obra o ante un texto, como aquel que participa en el proceso creativo a partir de la construcción de asociaciones de significantes de la obra de instalación que desembocan en su particular sentido y significado.
- *Diégesis*. Aparece como el universo ficcional por el que se rige la literatura y el cine convencional. Este nos sirve para plantear otro tipo de discursos no lineales y para proponer un modo de utilización del sonido que abre el sistema de significados y sentidos figurativos y metafóricos.
- El *sonido off* lo presentamos como la alternativa al lenguaje verbal y a la música para la exploración y ampliación del lenguaje audiovisual.
- Con los modos de expansión de *la instalación* estudiamos la manera de ampliar los focos de emisión acústica que darán una nueva configuración y sentido a la instalación audiovisual de acuerdo con nuestra hipótesis.

En el primer capítulo, *El medio videográfico abre nuevas estrategias artísticas*, se escoge y se define el término videoarte como posicionamiento ante la amplia gama de términos que se han utilizado para calificar y clasificar la creación artística videográfica. Se exponen las carac-

terísticas tecnológicas del medio para ver la dirección que ha tomado como consecuencia de la digitalización de la tecnología audiovisual que se ha ligado fuertemente a la informática. En esta evolución digital de la tecnología también entra el cine. Este proceso favorece la producción de obras cinematográfica al cambiar los formatos de edición, de reproducción y de exhibición, ya que reformula obras cinematográficas como instalaciones audiovisuales. Esto hace que penetren en el ámbito de las artes plásticas, que tiene como consecuencia, la eliminación de diferencias terminológicas y clasificatorias entre el medio videográfico y el cinematográfico, y se generan otras clasificaciones como *cine artístico*, *cine de exposición* o *cine expandido*.

Los apartados que dividen este primer capítulo exponen la manera en que el vídeo ha generado nuevas prácticas y lenguajes artísticos. Por un lado, están los artistas que plantean la experimentación puramente tecnológica para crear un lenguaje netamente videográfico. Por otro lado, están los artistas de la *performance*, del *happening*, y del *earthwork*, que utilizan la cámara de vídeo únicamente para registrar y documentar sus obras, que tienen como característica principal la de ser un acontecimiento o evento efímero, o como es el caso de muchos *earthworks*, la de ser obras emplazadas en lugares muy alejados como para ser visitados por un público mayoritario. A partir de estos dos extremos, el vídeo ofrece la posibilidad de grabar y mostrar a tiempo real y simultáneamente la acción del *performer* o intérprete, de manera que podemos verle actuar en directo a la vez que lo vemos en pantalla, o bien mezclar la acción en directo con grabaciones previas a la *performance*. A partir de esta concepción y configuración de las obras, se comenzarán a plantear conceptos como *tiempo interno* de la obra audiovisual y *tiempo externo* de la acción. También, el *espacio virtual* que pertenece a la creación videográfica, y el *espacio real* en que se ejecuta la acción. Esto conlleva que se planteen ideas y recursos como la *simultaneidad*. Técnicamente, este tipo de obras se construyen en base a híbridos que producen obras multimedia e intermedia como la *videoperformance* o la *instalación audiovisual*, y con ello, las posibilidades expresivas y lingüísticas de este medio audiovisual se amplían notablemente. Como se verá, un caso paralelo a este es el producido por los coreógrafos de danza contemporánea, que ven en la cámara de vídeo una herramienta con la que ampliar las posibilidades plásticas del cuerpo, del movimiento, del tiempo y del espacio.

En el segundo capítulo, *El discurso no lineal diversifica las estructuras temporales de la creación audiovisual*, explicamos el término *diégesis* según el teórico de literatura y poesía Gérard Genette, para dar paso de la rigidez del «realismo» de los acontecimientos literarios y audiovisuales propio de la narrativa, a la exploración de otros tipos de discursos que plantean un lenguaje más poético y/o ensayístico y que además se configuran en base a estructuras no lineales. Esto se produce tanto en la creación monocanal –como así veremos en las obras de Matthew Barney y Mike Figgis–, como en la multicanal –que veremos en las obras de Eija Liisa-Ahtila y Doug Aitken. Este sistema muestra, en la mayoría de los casos, estructuras basadas en la *fragmentación*

de las secuencias y en la presentación *simultánea* de los acontecimientos audiovisuales. Este sistema es el que también plantean creadores audiovisuales de cine experimental y del documental que toman forma de híbridos a través de la instalación con múltiples pantallas. Este discurso no lineal, que además ha sido utilizado en literatura con la obra de William Burroughs y de Julio Cortázar, produce discursos –en la creación audiovisual- con estructuras temporales no lineales, acrónicas o recombinantes.

La no linealidad del discurso nos llevará también a exponer casos en los que el *tiempo* es modificado con diferentes efectos temporales, como son la aceleración, la ralentización y la repetición. Estos efectos permiten cambiar el sentido habitual de la imagen y del sonido y plantear el tiempo no sólo como estructura sino, igualmente, como ritmo:

- Con la *ralentización* se consigue dramatizar los gestos corporales y apreciar efectos que no es posible percibir a una velocidad normal.
- Este efecto también se produce con la *aceleración*, así como la tensión visual, acústica y dramática que genera el paso acelerado de los acontecimientos.
- Y por último, la *repetición* que, dependiendo de la velocidad o duración de la secuencia o del plano que se repite, genera una tensión perceptiva y dramática.

En el tercer capítulo exponemos el origen de esta investigación, y tiene por título, *El sonido off expande el sentido de la significación*. El hecho expansivo del sonido se produce en dos ámbitos espaciales distintos: en el espacio virtual propio de la creación audiovisual, y en el espacio exterior de la instalación.

Al plantear el sonido como significante nos referiremos a aquel que tiene un origen causal y espacio-temporal distinto al representado por la imagen. De este modo el sonido adquiere entidad propia haciendo que, en su combinación con la imagen, se configuren encuentros figurativos. El hecho de aparecer como significante le da la fuerza y la importancia necesaria para que sea tenido en cuenta por su valor conceptual y por lo que representa objetivamente. Esto hace que el lenguaje se abra a la multiplicidad de interpretaciones y significados del lenguaje, y por tanto, esto hace que la obra, al estar sujeta a esta multiplicidad, permanezca siempre viva. De este modo, el *espectador-lector* -tal como lo llama el lingüista Roland Barthes en sus textos *S/Z*<sup>4</sup>, y *La muerte del autor*<sup>5</sup>-, puede producir significados a partir de su intervención mediante la creación de asociaciones entre la red de significantes -en nuestro caso visuales y acústicos-.

4 BARTHES, Roland. *S/Z*. México DF: Siglo XXI Editores S.A. de C.V., 1980.

5 BARTHES, Roland. "La muerte del autor". En: *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1987.

La expansión de significaciones que da el lenguaje figurativo por medio de la metáfora o del lenguaje figurativo en general, es incalculable, todo dependerá de la profundidad a la que se desee llegar en las relaciones entre los significantes puestos en conexión, tanto por la decisión del creador de la obra como de las lecturas e interpretaciones que realice el espectador-lector. Para exponer estas cuestiones ampliamos el ámbito de estudio a la semiología audiovisual tratada por Christian Metz en *El significante imaginario*<sup>6</sup> y en *Ensayos sobre la significación en el cine*<sup>7</sup>, a la lingüística expuesta por la filósofa Chantal Maillard en *La creación por la metáfora. Introducción a la razón-poética*<sup>8</sup>, a los estudios lingüísticos sobre las alteraciones del lenguaje en los trastornos afásicos que estudia Roman Jakobson en *Fundamentos del lenguaje*<sup>9</sup>, y también con la idea de metáfora multimodal en el ámbito audiovisual de la publicidad tratado por Charles Forceville en *Multimodal metaphor*<sup>10</sup>, e incluso nos adentramos en los estudios de psicoanálisis de Sigmund Freud para establecer puntos de conexión con la creación simbólica, y hallamos en *La interpretación de los sueños*<sup>11</sup>, paralelismos de la creación metafórica con el proceso inconsciente de los sueños, concretamente en la elaboración del sueño y en la formación del proceso de condensación.

Definitivamente, se trata, tal como propusieron Antonin Artaud y John Cage, de traspasar los límites del lenguaje introduciendo otras fórmulas creativas a partir de las cuales, romper con los sistemas establecidos –aun siendo involuntarios- que se imponen sobre otras opciones y soluciones. Artaud buscó ampliar las posibilidades expresivas del teatro introduciendo el ruido y otras sonoridades no verbales en contra de la imposición del lenguaje hablado, la experimentación con los gestos, la luz, etc. Se trata de abrir el lenguaje a los sentidos. Por su parte, John Cage plantea la introducción de cualquier sonido como sonido musical, de manera que todo lo que suena es música, y todo lo que suena, en tanto que acontecimiento real, es vida. Este es el mismo binomio o la misma simbiosis que defienden otros artistas como Wolf Vostell, Nam June Paik o Juan Hidalgo, entre muchos otros artistas.

Nuestra propuesta aquí, no es sólo la de introducir cualquier sonido en las composiciones audiovisuales sino, sobre todo, la de dar posibilidad a la creación de combinaciones de cualquier tipo entre imágenes y sonidos con un propósito o sentido definido en función del planteamiento

---

6 METZ, Christian. *El significante imaginario*. Psicoanálisis y cine. Barcelona: Paidós, 2001.

7 METZ, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós, 2002. Vol. 1.

8 MAILLARD, Chantal. *La creación por la metáfora: Introducción a la razón-poética*. Barcelona: Anthropos, 1992.

9 *Fundamentos del lenguaje*. HALLE, Morris / JAKOBSON, Roman. Madrid: Ciencia Nueva, 1967.

10 *Multimodal metaphor*. FORCEVILLE, Charles / URIOS-APARISI, Eduardo (Eds.) Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co., 2009.

11 FREUD, Sigmund. *Obras Completas*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1973.

conceptual de la obra. También tiene una finalidad libre e indefinida que se produce por la atracción espontánea entre los dos elementos, es decir, que la asociación no tiene por qué venir definida sino que puede crearla el espectador-lector, que, en cualquier caso, su interpretación es inevitable y totalmente lícita. La cuestión que aquí planteamos es, en definitiva, la ampliación del lenguaje audiovisual a partir de la incorporación del sonido *off* como significante oracional. A partir de esta idea, se multiplican las posibilidades de combinación con las imágenes, y por tanto, también el lenguaje.

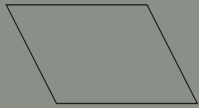
Para saber de qué manera podemos formular una intervención del sonido en la creación audiovisual, hemos estudiado diversas opciones para no anular o rechazar lo verbal y lo musical como recurso sonoro, sino que invitan a plantearlas desde un ángulo que permite atender a lo verbal como sonido subjetivo, y plantear lo visual con estructura y ritmo musical. En este capítulo, también hemos hecho una revisión de lo musical en las artes plásticas y de lo sonoro como concepto de estudio desde lo propiamente musical y objetual, analizándolo a través de las prácticas artísticas producidas por las vanguardias del siglo XX. Hemos destacado las investigaciones y aportaciones de los grupos Dadá, del futurista Luigi Russolo, de los teóricos y compositores John Cage y Pierre Schaeffer, así como de Fluxus y de Zaj.

A partir de aquí, nos propusimos averiguar qué tipo de sonidos nos permitían ampliar el lenguaje y bajo qué tipo de estructuras oracionales. En este sentido, la retórica psico-lingüística, nos aportó importantes fórmulas de construcciones proposicionales con las que formular nuestras propuestas, y que hemos visto principalmente a partir de los estudios de Roman Jakobson sobre los trastornos del lenguaje hablado (afasias), y de Christian Metz, centrado en la semiótica audiovisual.

Finalmente, el otro modo en que el sonido expande las formas del lenguaje es por medio del espacio externo de la instalación. En este cuarto y último capítulo *La fragmentación del discurso no lineal encuentra en la instalación audiovisual su marco estratégico*, se plantea la instalación como estrategia artística que se configura a partir de fragmentos de realidad dispuestos en el espacio. Este sistema supone que el visitante puede percibir varios elementos virtuales o reales, de manera simultánea en el mismo entorno, lo que generalmente conlleva una disposición y lectura no lineales del discurso. Al tratarse de instalaciones audiovisuales donde además se pueden incluir objetos de cualquier tipo, confluyen tiempos distintos en un mismo momento: el tiempo de la reproducción audiovisual y el tiempo del espectador-lector, así como las posibles variaciones temporales que se pueden producir en una misma obra. A esto también hay que sumar los distintos espacios que se encuentran en el mismo lugar, como el espacio virtual representado en las pantallas y por los altavoces, y el espacio real en que se sitúa la instalación y el espectador.

También vemos en este capítulo las diversas maneras de expansión de la imagen a partir de la multiplicación de pantallas y de proyecciones simultáneas, sistemas que han evolucionado hasta llegar a crear configuraciones escultóricas (o no frontales) con 9 pantallas dispersas en el espacio, como hizo Isaac Julien en *Ten thousand waves*, o llenar un espacio con proyecciones de vídeo simultáneamente a actuaciones en directo en el mismo espacio como hizo Doug Aitken en *Frontier*.

Un espacio de exposición se puede dividir mediante la fragmentación del contenido visual en pantallas, monitores o en proyecciones visuales. En este trabajo de investigación, nosotros evidenciamos que el espacio en el que se instala una obra también puede estructurarse mediante puntos focales de emisión acústica, es decir, con los altavoces. Cuando hablamos de expansión de la instalación, no nos referimos únicamente a la expansión de la imagen y del espacio, sino también, a la expansión que genera el sonido no sólo físicamente sino por la ubicación estratégica de los altavoces y los datos que emite en ese espacio, tal cual se hace con las pantallas. Este sistema hace que el espectador tenga que prestar atención a todos los puntos focales de emisión repartidos por el espacio, tal como formuló José Val del Omar para la presentación de *Aguaespejo granadino* en el Festival de Cine de Berlín en 1956. Su sistema lo llamó «Sistema apanorámico» por la expansión visual y «Sistema Diafónico del Sonido» como expansión de los sonidos procedentes de diversos puntos que confluyen en la conciencia del espectador.



## 1. LA PRIMERA EXPANSIÓN.

### EL MEDIO VIDEOGRÁFICO ABRE NUEVAS ESTRATEGIAS ARTÍSTICAS.

#### Estructura:

- 1.1. La expansión del vídeo plantea nuevos problemas terminológicos.
- 1.2. La tecnología vídeo abre nuevas perspectivas para el arte.
- 1.3. La experimentación electrónica como principio fundamental de la nueva práctica artística.
- 1.4. La utilización el vídeo en la performance, el happening y el earthwork, como medio para registrar y documentar sus obras.
- 1.5. La tecnología vídeo se introduce en la performance.
- 1.6. El vídeo se introduce en los nuevos planteamientos de la danza contemporánea.

#### Resumen:

La primera expansión del vídeo en el arte se produce, por un lado, al insertarse como un medio artístico capaz de desarrollar un lenguaje propio a partir de la experimentación electrónica, y por otro lado, al utilizarse como medio de registro documental de *performances* y *happenings*. Esta fase experimental propició la creación de otras formas de expresión donde se buscaron nuevos modos de narración (diferenciados del cine y de la televisión), y también nuevos híbridos multimedia como las instalaciones y *video-performances*, donde el vídeo aparece como un elemento central y esencial en las nuevas creaciones audiovisuales.

#### Hipótesis:

Con el medio videográfico se producen nuevas estrategias artísticas que configuran estructuras de discursos basados en el tiempo.

#### Palabras clave:

vídeo, videoarte, re-mediación, vídeo-documento, multimedia, experimentación electrónica, videoperformance, tiempo, espacio, edición, simultaneidad, fragmentación, videodanza.





## 1.1.

### La expansión del vídeo plantea nuevos problemas terminológicos.

Podemos leer muchos ensayos sobre vídeo y cine experimental o catálogos de exposiciones de artistas cuya obra está basada en el audiovisual monocal canal o en instalaciones audiovisuales, etc., pero pocos tratan o se centran en la cuestión del sonido o del encuentro imagen/sonido en un sentido técnico, analítico y lingüístico como parte de la construcción audiovisual y como parte de la obra en general, como hacen con las imágenes y con la narración o el discurso propuesto en cada obra. Parece que los interesados en el arte audiovisual –artistas, comisarios, críticos y demás escritores- no se atreven a entrar plenamente en el campo de lo sonoro o lo descuidan en cierto modo. Como ya hemos dicho en la introducción, ese fue uno de los problemas –y también una de las curiosidades- que nos encontramos para investigar sobre los usos del sonido en estos medios artísticos audiovisuales, vídeo y cine, teniendo en cuenta además, que, tecnológicamente, el vídeo no es sólo una tecnología de la imagen sino también del sonido.

Con la primera cuestión que nos encontramos, de entrada, es con el término vídeo, que etimológicamente viene del latín *video, vidi, visum*, y significa «ver». Aquí se comete la primera sentencia en la que el «audio» –que es parte constituyente del sistema de grabación y reproducción vídeo-, queda marginado. Teniendo en cuenta esto, tendría que haberse llamado *audiovideo* o *videoaudio*, pero parece que lo que llevó a llamarlo como todos lo conocemos hoy fue porque el avance más significativo en el desarrollo tecnológico del equipo se producía en torno a la imagen.



Otro inconveniente que nos encontramos en su definición como actividad artística del vídeo han sido las variantes terminológicas que se le han acuñado: *vídeo de creación*, *vídeo-creación*, *arte del vídeo*, *vídeo artístico* o *vídeo-arte*, *nuevos medios*, ...<sup>12</sup> por decir sólo las nominaciones hechas en nuestro país. Desde los años setenta se le han añadido otros calificativos en función de las diversas clasificaciones según las prácticas artísticas que de alguna manera han hecho uso del medio videográfico: la vídeo-performance, el experimental tecnológico o videografismo, la videoinstalación, la videodanza, el videodocumental, la ficción, la videoescultura, etc., etc., Al margen del uso del vídeo como documento, las otras prácticas artísticas que recurren a este medio con el interés puesto en sus posibilidades plásticas y narrativas, a la vez que técnicas, pasó a llamarse *video-art*, (y aquí lo escribimos en inglés porque se originó en este idioma). La traducción al español sería *arte-vídeo* o *arte del vídeo*, sin embargo, y además del intento de llamarlo *vídeo (de) creación*, entre otras opciones, se estableció el término *videoarte* (con o sin guión), a pesar de su mala traducción, pero suponemos que se eligió este por su semejanza fonética con el original estadounidense *video-art*. Por tanto, y para seguir la corriente y evitar cualquier tipo de confusión y enredo, en este trabajo utilizaremos el término «videoarte» (sin guión) por ser el más comúnmente utilizado.

Pero esta cuestión no se puede cerrar aquí desde que el cine entra en las salas de exposiciones. Debido a las complicaciones y dificultades económicas de las empresas encargadas de financiar y apoyar proyectos de cine experimental, así como el cierre de las salas de cine tipo *arte* y *ensayo*, cineastas como Chantal Akerman y Harun Farocki entre otros, adaptaron sus obras al espacio museístico para entrar en él. Esto fue posible en gran medida porque la tecnología digital permitió capturar y editar el material analógico de las películas y pasarlo a formato digital. Este proceso, llamado re-mediación ha hecho que el cine y el vídeo converjan, y con ello, que las fronteras clasificatorias que antes los mantenía -en cierta medida distanciados-, ahora se diluyan. En el mundo digital no existen las diferencias entre técnicas artísticas o de cualquier otra índole porque se trata de procesamiento de datos, de una cadena de unos y ceros que los sitúa en una

12 Nuevos Medios fue un término acuñado en los 90 debido a la integración del vídeo en las tecnologías informáticas que permitieron la introducción del vídeo en internet, el desarrollo de softwares informáticos con los que desarrollar mejor el trabajo del sonido en el vídeo, o la misma integración del cine en estos medios y procesos digitales.

«What do we understand by the term "New Media"? What does it encompass? According to the theorist, Lev Manovich, in his book *The Language of New Media*, *New Media* certainly covers digital media (video tapes and soundtracks, CD-ROMs, hard disks, websites), and also "old media" such as cinema, which has been converted to digital format for purposes of display.» («¿Qué se entiende por el término "Nuevos Medios"? ¿Qué abarca? De acuerdo con el teórico, Lev Manovich, en su libro *El Lenguaje de los Nuevos Medios*, Nuevos Medios ciertamente incluye los medios digitales (cintas de videos y bandas sonoras, CD-ROMs, discos duros, webs), y también los "viejos medios", tales como el cine, que se convierte a formato digital por motivos de exhibición.») VAN ASSCHE, Christine. "Historical and museological aspects of New Media Works". En: *Collection: New Media, Installations 1965-2005. La Collection du Centre Pompidou Musée National d'Art Moderne*. VAN ASSCHE, Christine (Ed.) París: Centre Georges Pompidou, 2006. p. 15.

misma posición sin distinciones clasificatorias. En el ámbito audiovisual, tal como nos cuenta Ángel Quintana –Doctor en Ciencias de la Comunicación- en *Después del cine*<sup>13</sup>, haciendo una referencia constante al cine, se han producido una serie de cambios como consecuencia de la producción digital en detrimento de la producción analógica. Los otros cambios relativos a los sistemas de representación cinematográficos y televisivos, como pueden ser el desplazamiento del cuerpo humano y los paisajes naturales por la creación de cuerpos y paisajes artificiales generados por la tecnología digital; los efectos especiales espectaculares donde lo imposible se hace posible, y la profundidad escénica y de campo que potencia la producción en 3D; las hibridaciones de las imágenes documentales entre la fotografía y la creación digital; o la creación de realidades virtuales en sustitución de la presentación de la realidad referencial misma; todos estos cambios se deben a la transformación de la producción analógica en producción digital, con lo que, además, y como consecuencia de ello, las fronteras entre prácticas artísticas, sobre todo las relativas al campo audiovisual, tienden a fundirse o a encontrarse, como es el caso del cine con el cine de exposición o videoinstalación y con el videoarte.

En este sentido, hay artistas que trabajan al mismo tiempo con material de grabación cinematográfico y con vídeo, y que en un mismo escenario (salas, galerías, museos,...) mezclen películas y vídeos, con lo que se generan problemas de nominación que cada vez se hacen más inútiles o ineficaces, aunque aún esto hace que volvamos al problema inicial de la nominación de la práctica artística audiovisual. Hay quienes incluyen cine y vídeo bajo la nominación *cine expandido*, *cine artístico*, *cine de exposición*... aunque haya trabajos realizados exclusivamente con tecnología vídeo dentro de estas categorías a veces necesarias.

En este trabajo de investigación, trataremos de evitar confusiones terminológicas. Para ello, seguiremos llamando a unos *videoarte* y a otros *cine experimental*. En ocasiones, para evitar redundancias y para agruparlos bajo un mismo término, lo llamamos *audiovisual*, a pesar de que puede sonar genérico.

Todas esas clasificaciones e hibridaciones no son más que la consecuencia de la expansión de un medio audiovisual que se ha adaptado muy bien a las necesidades e innovaciones de los artistas que, desde diferentes estrategias artísticas, han tomado el cine y fundamentalmente el vídeo, como un medio perfectamente adaptable a las diferentes posibilidades plásticas y técnicas que requerían sus proyectos. Es en esas innovaciones donde los artistas configuran nuevos planteamientos artísticos gracias a la utilización del medio videográfico.

El vídeo, como tecnología y medio artístico se ha adaptado con rapidez a los diversos avances de otras tecnologías como el ordenador y su consecuente digitalización, o la creación de nuevas lentes y cámaras..., y con respecto a otros lenguajes, se ha fusionado bien con la anima-

---

13 QUINTANA, Ángel. *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado, 2011.

ción, el net-art, el arte interactivo, los sistemas de virtualidad, fusiones con el cine, con el documental, etc. Esto se ha producido porque es un medio bastante versátil y flexible que ha evolucionado junto a otras tecnologías hasta el punto de que prácticamente todos tenemos una cámara casi todo el día en el bolsillo, con los dispositivos portátiles de comunicación (los móviles). En todas partes hay cámaras de vigilancia y de control de tráfico, siempre hay alguien grabando con un *móvil* o con una *tableta digital*, incluso las *cámaras de fotos* tienen la opción de grabar en vídeo. Existe una gran cantidad de aplicaciones para el hogar basadas en el vídeo y conectadas a través de *circuito cerrado* o incluso por conexión a internet. Las innovaciones en tecnología avanzan y parece que el vídeo no agota sus posibilidades como tecnología y como medio para el arte, a la vez que cada vez llega a un número mayor de personas.

En las obras de arte interactivo y de net-art vemos que el vídeo se integra en las nuevas tecnologías digitales, donde la es posible la coexistencia de la videocultura y de la cibercultura. Lourdes Cilleruelo –Doctora en Bellas Artes- nos dice que los límites de la bidimensionalidad de las pantallas han sido traspasados por la realidad virtual, la redes telemáticas...pero también nos habla de la convivencia de las dos culturas que conformarán nuestro patrimonio cultural y de la inclusión de las pantallas y cámaras en las nuevas tecnologías de la imagen<sup>14</sup>. Esta convivencia y flexibilidad del vídeo la podemos apreciar en obras como *Telegarden* (1995), de Ken Goldberg [dvd], donde el vídeo se integra a un brazo robótico con una interfaz a internet con telepresencia, donde los usuarios de la red se registran en la web como miembros de una comunidad manteniendo con ello el cuidado de unas plantas. En este sentido de obra en colaboración a través de internet, Rafael Lozano-Hemmer, en *Vectorial elevation* (1999) [dvd] utiliza la webcam como tecnología audiovisual a través de la cual, los usuarios *on-line*, muestran unos diseños con dibujos. Los envíos de estas imágenes están interconectados por sistema GPS a 18 focos de luz que iluminaron el cielo nocturno de varias ciudades como México DF, Vancouver o Philadelphia.

No cabe la menor duda de que el vídeo, desde su comercialización al público es un medio que se ha expandido en el campo del arte incluyéndose junto a otras tecnologías avanzadas, así como en la sociedad y en el mundo empresarial.

En cuanto al vídeo como medio artístico es difícil definirlo teniendo en cuenta que a pesar de estar tecnológicamente más cercano a la televisión y al cine, sin embargo, técnica y plástica-

14 «El universo digital engloba mucho más que las imágenes digitales creadas en el seno del ordenador, (...) lo digital ya no sólo se limita a invadir nuestro imaginario, sino que se adentra en nuestro cuerpo, nuestra mente y forma parte y convive en nuestro mundo. En definitiva, hemos traspasado la barrera de la pantalla, es decir, de imágenes bidimensionales, para sumergirnos en mundos, cuerpos e identidades digitales. (...) Mientras que las videoculturas se limitan a nuestra percepción visual, el arte basado y desarrollado en la era de la cibercultura, se adentra en nuestro cuerpo y en nuestro mundo real.»

CILLERUELO, Lourdes. "Video-culturas y ciber-culturas: profanando la pantalla, nuestra mente y nuestros cuerpos...." En: *Lo tecnológico en el arte: de la cultura vídeo a la cultura ciborg*. Barcelona: Virus Editorial, 1997. p. 27.

mente está más cerca de la música y de la pintura, característica esta, muchas veces de manera inconsciente, que hizo que algunos artistas plásticos y músicos decidieran utilizar el vídeo en sus creaciones artísticas. Su parecido a la pintura se debe a la plasticidad de la imagen, y también porque el pixel cromático de la pantalla se enlaza con la fragmentación de la imagen de la pintura. Con la música porque el ritmo visual y la maleabilidad del tiempo son parecidos a los usados en la música, así como las formas de composición mediante fragmentos temporales. A decir del Catedrático de la Universidad del País Vasco y crítico de cine, Santos Zunzunegui «las imágenes multiplicadas, organizadas serialmente, estructuradas temporalmente, no pueden menos que recordar a las formaciones orquestales, a los acordes producidos por grupos instrumentales diversos»<sup>15</sup>.

Inicialmente, el vídeo surge como cuestionamiento del cine y de la televisión. Como lenguaje es un medio artístico que se miró a sí mismo como medio tecnológico, donde el contenido de las obras era el mismo medio electrónico, su forma y su expresión mediante los efectos visuales y acústicos que se generaron tanto a nivel plástico como a nivel de percepción del espacio y de los sentidos. No hay un contenido ajeno a la tecnología sino que es la tecnología el mismo contenido, tanto desde el punto de vista de las cuestiones relativas a la plasticidad de la imagen y del sonido, como desde el punto de vista de la innovación tecnológica y lo que supone esto en el ámbito social y también dentro del sistema del arte.

Fundamentalmente, a partir de los años ochenta, por el contrario, también se crean obras donde son las narraciones y los discursos que van más allá de lo puramente tecnológico, las que absorben al medio, por lo que, de la tecnología como mensaje, pasamos al «medio eclipsado por el mensaje»<sup>16</sup>, como así nos lo dice Amber Gibson. Hoy día, la tecnología cine y vídeo son un medio más por el que contar historias y formular discursos de una manera artística que mira hacia afuera, tratando cuestiones que afectan a la sociedad y al individuo, siendo la tecnología sólo un medio de transmisión, un mediador en el sistema de comunicación.

Si entendemos la narración como referencia a la realidad y a los sistemas de representación del tiempo tradicionales del cine, el vídeo y el cine experimental y sobre todo la instalación audiovisual, se separan aún más del cine convencional y de la televisión en tanto que se plantean nuevas formas de discursos basados en nuevas temporalidades, donde lo que parece una narración es una negación de la misma referencialidad a la que se refiere el discurso diegético de la narración y propone otros modos de representación del discurso. De esta manera, y tal y como dice Santos Zunzunegui, «si existe una ficción vídeo [...] esta se asienta sobre la idea del simulacro»<sup>17</sup>, es decir que, bajo el disfraz o la apariencia de un relato, se construyen y muestran

15 ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra / Universidad del País Vasco, 1992. p. 228.

16 GIBSON, Amber. *Videoarte. Algunos apuntes*. Madrid: Revista Exit Express, nº 52, Mayo 2010. p. 21.

17 Al hablar de «simulacro» no podemos evitar la referencia a Jean Baudrillard. Este filósofo y sociólogo utiliza este término para definir la sociedad que se genera a partir de un mundo mediático construido bajo represen-

modos de representación de discursos muy diferentes sistema narrativo tradicional. Tal como dice el mismo Zunzunegui: «[...] se hace como si se contara una historia. [...] apenas se limita al registro de una serie de acontecimientos aislados que, a través de su estricta contigüidad [...] funcionan como el lugar de generación de una apariencia de relato»<sup>18</sup>. Estas formas de discursos se muestran siguiendo sistemas temporales no lineales o bien, siguen otros modos de contar acontecimientos representados en el lenguaje audiovisual: acontecimientos en bucle, en bloques que siguen otro tipo de orden no lineal, la división interna del cuadro visual acotando varios fragmentos simultáneos, la multiplicidad de pantallas o proyecciones que a su vez fragmentan el contenido de los discursos, etc., y que aparentan ser formas del discurso narrativo, pero esto lo es sólo en apariencia, ya que siguen otros modos de exposición y encadenamiento de acontecimientos y demás contenidos audiovisuales. Todas estas características hacen que el videoarte y el cine experimental se distancien aún más del cine comercial y tradicional, y de la televisión, ya sea en plataformas privadas o públicas como el formato televisivo y el contexto en que se desarrollan, porque siguen finalidades y discursos distintos.

Entonces, en este sentido, podríamos decir que este arte audiovisual es un medio artístico que transgrede las características del cine y de la TV como antecedentes técnicos y tecnológicos, que busca nuevas formas de expresión y una nueva configuración de un lenguaje basado en la imagen y en el sonido, y que además, explora sus estrategias creativas desde los terrenos marcados por las artes plásticas, -como los lugares de exposición con respecto al cine tradicional, y como consecuencia de esto, con respecto al tipo de público-. Pero siempre tenemos la sensación de que, por muchas definiciones y trazados o delimitaciones que se hagan del vídeo como práctica artística, siempre hay huecos por donde el vídeo escapa a dichas definiciones. La comisaria de Nuevos Medios en el Centro George Pompidou de París, Christine van Assche nos dice al respecto: «En una época en que las definiciones conceptuales están en proceso de elaboración, es lógico que las fronteras sean también zonas de pensamiento y experimentación.»<sup>19</sup> Van Assche se refiere a las fronteras entre medios como el cine, la fotografía, la informática o la creación sonora, pero en este sentido, siempre habrá fronteras que experimentar entre los medios. Es ahí donde entra la «obra intermedia», en el cruce entre los diversos lenguajes y los diversos medios plásticos y tecnológicos. Como consecuencia de esto, las definiciones o los intentos por delimitar ciertas prácticas artísticas se ven, en cierta manera, frustrados, sobre todo con el vídeo, ya que

---

taciones que sustituyen a la realidad misma. [BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 1978] Aunque etimológicamente se mantiene el sentido etimológico de la palabra, «como algo hecho a semejanza de otra cosa», Zunzunegui se limita al sentido literal de la palabra sin entrar en la filosofía baudillardiana. ZUNZUNEGUI, Santos. op. cit., p.234.

18 *Idem*.

19 VAN ASSCHE, Christine. "El vídeo, un espacio-tiempo contemporáneo". En: *100 videoartistas*. Madrid: Exit Publicaciones. Rosa Olivares y Asociados, S.L. 2009. p. 37.

tiene la característica flexible de acoplarse o combinarse con otras tecnologías informáticas que permiten, gracias a su evolución, que los lenguajes y medios tecnológicos con los que hacer arte se multipliquen.

## 1.2.

### La tecnología vídeo abre nuevas perspectivas para el arte.

Antes de comenzar a describir las prácticas artísticas que se implicaron en el uso y manejo del vídeo como soporte o como medio en sí mismo, veremos algunos datos significantes de la evolución tecnológica del vídeo y algunas características básicas con la intención de ver la rápida evolución y desarrollo de la tecnología que sin duda tuvo repercusiones claras en la expansión del medio a nivel social y artístico. Hay que tener en cuenta que este equipo tecnológico se produce como una alternativa a los costes elevados que supone trabajar con cine y a la rapidez de grabación y edición que este medio posibilita, además de su pequeño tamaño que facilita su manejo, pero sobre todo es el bajo coste de la cámara lo que lanza el producto a la calle para potenciar un uso más extendido y «democrático» de la nueva tecnología cinética. Por supuesto, artistas como Nam June Paik no tardaron con hacerse con uno de esos equipos.

Las características del vídeo como tecnología son semejantes a las de la televisión. Uno de los aspectos que unen al vídeo con el medio televisivo es la utilización del mismo sistema de grabación, conservación y reproducción de imágenes y de sonidos:

- *Cámara*: A través del analizador traduce la imagen óptica en señal vídeo, y a través de un micrófono, traduce las vibraciones sonoras y las transforma en corriente eléctrica variable (señal audio).

- *Magnetoscopio / videograbadora / ordenador*: En su origen se basaban en la cinta magnética, el magnetoscopio inscribía la señal vídeo en un código magnético. Posteriormente se pasó al sistema digital en el que se registra la grabación en cinta *DV*, en *DVD* o en disco duro directamente insertado en la cámara o a través de la conexión *firewire* o *USB* al ordenador.

Además de la cámara de vídeo, el ordenador ha sido la otra clave fundamental en la evolución de la tecnología a todos los niveles y en todos los ámbitos profesionales y sociales. En lo que aquí respecta, el ordenador mejora la calidad de las imágenes y de los sonidos, amplía la cantidad de efectos visuales y sonoros que se pueden aplicar con cierta rapidez y con cierta facilidad. Los programas de edición de vídeo, que son muchos los que ofrece el mercado, son relativamente fáciles de usar para realizar un vídeo sencillo. La complejidad y la genialidad en la edición de vídeo la ponen los autores más creativos y conocedores del funcionamiento de estos softwares in-



formáticos. Además, el ordenador es aglutinador de medios, es decir, un *metamedio*<sup>20</sup>, ya que en un mismo dispositivo tenemos: capturador de datos (imágenes y sonidos) desde la vídeo-cámara cuando se hace por el sistema de captura *firewire*; también es editor de vídeo, grabador en *dvd* o *cd* o bien directamente lo almacena en el disco duro, y también es reproductor de vídeos en *dvd* o *cd*, o igualmente desde el disco duro o a través de *internet*. La evolución e innovación de los sistemas informáticos y de los software cada vez más específicos para según qué ámbito profesional o de interés para aficionados, como son los software de edición de fotografía y de sonido, entre muchos otros, ha hecho que determinadas prácticas artísticas y profesionales centren su trabajo en el ordenador, abandonando la mayoría los anteriores sistemas analógicos o manuales de producción fotográfica o cinematográfica, y haciendo que se unifiquen gran parte de los procesos y procedimientos creativos así como la fusión de lenguajes artísticos en otros híbridos. Esto no quiere decir que haya sido así para todos los artistas, hay quienes continúan trabajando con sistemas analógicos y continúan estando en las antiguas y clásicas parcelas y modalidades del arte.

- *Monitor*: Es un dispositivo electrónico que capta la señal vídeo. En el caso de los monitores *CTR* se trata de un tubo de rayos catódicos analizador invertido, que recompone la imagen barriendo la pantalla con electrones, iluminando así los puntos de fósforo que corresponden a la señal electrónica enviada por la cámara que se traducen en puntos de color con variaciones de intensidad de luz que forman la imagen en la pantalla. Los *CTR* no tienen sintonizador de televisión ni altavoces. Frente a los *CTR*, actualmente se pueden utilizar pantallas planas de *Cristal Líquido* (Monitores LCD) o *pantallas de Diodos* (Monitores LED), pero por cuestiones de calidad, algunos prefieren seguir utilizando monitores de tubo catódico ya que la profundidad de colores es mayor en los monitores de tubo catódico.

Por su importancia dentro del sistema de reproducción, a estos tres elementos añadimos un cuarto, el altavoz.

- *Altavoz*: es un traductor electroacústico que convierte la señal eléctrica en señal acústica. Tanto los televisores como las pantallas planas traen incorporados uno o dos altavoces, no así los monitores. Lo normal es conectar unos altavoces externos al ordenador, a una tarjeta de sonido externa o al reproductor, porque son de mejor calidad que los internos y además ofrecen la posibilidad de direccionarlos en el espacio.

Como hemos visto, en la actualidad, en torno al ordenador existen otros dispositivos incluidos en su sistema central y otros que funcionan como periféricos, como es el caso del monitor

20 El pionero informático Alan Kay fue el primero en llamar al ordenador como metamedio. Tal como lo describe Lance Strate, para Kay, el ordenador puede tomar como contenido todos los otros medios anteriores, sobre todo con la expansión de las redes de ordenadores e internet: «reemplaza a la radio, las emisiones de televisión, las grabaciones de audio y de vídeo, las películas, la edición e, incluso, lo que se dice de boca en boca». STRATE, Lance. "La tecnología, extensión y amputación del ser humano. El medio y el mensaje de McLuhan". En: *Cien años de McLuhan*. Nueva York: Infoamerica. Revista Iberoamericana de Comunicación. 2012, Nº 7-8. [ref. de 7 de enero de 2013] Disponible en web: <[http://www.infoamerica.org/icr/icr\\_07\\_08.htm](http://www.infoamerica.org/icr/icr_07_08.htm)>.

y de los altavoces. A continuación mostramos un esquema de este sistema diferenciado por las funciones de grabación o captación, de fijación, y de reproducción, además de las de visualización y audición.

Según la función que realiza, estos equipos se pueden clasificar de la siguiente manera:

- Herramientas de captación: cámara y micrófono
- Herramientas de reproducción: magnetoscopio, cámara, ordenador, reproductores de cd y de dvd, reproductor de disco duro.
- Herramientas de fijación: cámara de disco duro, cd, dvd, cintas MiniDV, películas.
- Periféricos: monitor, altavoz, proyector de imagen

Si iniciamos un breve recorrido por la evolución de la tecnología vídeo, hay que comenzar a partir de la comercialización del primer magnetoscopio de la empresa Ampex en 1956, que fue el primer *VTR: Video Tape Recorder*. Se trataba de un aparato utilizado para grabar imágenes en movimiento en cinta magnética, el VR-1000. En 1965 Sony fue la primera empresa en llevar al mercado la primera grabadora de vídeo analógica en blanco y negro, la *portapak*. La cámara y la grabadora formaban una unidad portátil, aunque constituida por dos aparatos separados. En 1970 esta misma marca comercial introduce la vídeo cámara a color de 1/2 pulgada. Durante los años 70 se produce la guerra de los formatos entre Sony (*Betamax*) y Panasonic (*VHS: Video Home System*), siendo esta última la más usada no por su calidad de imagen y sonido sino por la duración de la cinta. Y en 1982, Sony saca la primera Camcorder Betacam que une la cámara y la grabadora en un mismo aparato. En 1997, Sony produce la primera cámara digital y poco más tarde por Canon. Esta cámara graba normalmente en cinta (DV o MiniDV son las más comúnmente conocidas) y luego se copian y distribuyen en *dvd (Digital Versatile Disc)* o en *cd (Compact Disc)*. En los últimos años han salido cámaras digitales que graban directamente sobre *dvd* o directamente en discos duros y en otros soportes como los teléfonos móviles. Este dispositivo móvil GSM o 3G que, ya no es sólo un teléfono portátil con aplicaciones sino un dispositivo electrónico con diversas características entre ellas la de ser teléfono pero también la de ser un dispositivo de grabación de datos visuales y sonoros ya que dispone de una cámara de fotos y de vídeo en su interior, por lo que hoy en día, prácticamente cualquier persona que tenga un dispositivo móvil de estas características, tiene una cámara de fotos y una cámara de vídeo en el mismo dispositivo. Si a esto le añadimos la conexión a Internet, se posibilita la opción de poder subir a la red de comunicaciones desde casi cualquier punto geográfico, un vídeo que se acaba de grabar en cualquier parte.

Continuando con el recorrido de los sistemas de grabación y reproducción de imágenes, los tres sistemas básicos de transmisión analógica en color más importantes o más extendidos hasta



ahora son: NTSC (*National Television System Commitee*), que se creó en Estados Unidos en 1940 y reproduce hasta 30 imágenes por segundo en 525 líneas; el sistema PAL (*Phase Altenation Line*), que se creó en los laboratorios Telefunken (Alemania) en 1963 y reproduce 25 imágenes por segundo en 625 líneas. Y por último el SECAM (*Sequencial Coleur à Memoire*), diseñado en Francia en 1959. Con la aparición del DV (*Digital Video*) en 1996, surgen nuevas ventajas sobre el anterior sistema analógico, como por ejemplo una mayor calidad cromática. La informática ha hecho posible que podamos transportar virtualmente un vídeo o cualquier dato mediante las memorias virtuales online o subir un vídeo a la red como medio de reproducción. La cuestión de los formatos y los *software* de edición es algo que va cambiando y evolucionando a gran velocidad por lo que aquí no podemos ser estrictamente definitivos ni precisos. Sólo hemos nombrados aquéllos más usados y más compatibles entre los sistemas informáticos que más se usan.

La técnica y los sistemas van cambiando, y muchos artistas, como cualquier otro usuario en el ámbito personal o profesional, se van adaptando a ellos y se van aprovechando de ellos. En nuestro caso, no sólo nos facilitan determinados procesos que se van unificando sino que además nos van ofreciendo nuevos sistemas de representación y nuevas herramientas de trabajo que van haciendo que los lenguajes artísticos se vayan ampliando a la vez que se van haciendo más complejos lo cual implica con ello nuevas estrategias artísticas.

Se podría decir que la evolución y los distintos usos del vídeo han venido marcados por la evolución tecnológica, desde los televisores a la videocámara y al ordenador, desde el sistema de sonido *dolby* a los sintetizadores, pero esta sería sólo una parte: la tecnológica. Por otra parte, los artistas y los colectivos, en función de sus intereses particulares dentro del arte y de la experimentación tecnológica y, en función de sus intereses globales o particulares sobre lo político y lo social, fueron marcando el terreno en dos ámbitos y franjas donde se mezclan lenguajes y técnicas: el registro de acciones (*performaces*, *happenings*, y obras del *Earthworks*) y el experimental, donde, por un lado están los artistas que realizan una investigación y experimentación tecnológica generando formas y movimientos electrónicos (*videografismo*) tal y como lo ha llamado el artista y profesor de cine experimental y videoarte, Eugeni Bonet, y, por otro, aquellos y aquellas artistas que hacen una investigación tecnológica, formal y, sobre todo, temporal de la imagen electrónica. Paralelamente, en estos últimos casos se exponen conceptos y argumentos que tienen que ver con el individuo en lo social o lo político, pero camuflando la narración o quedando *a priori* en un segundo plano de interés. Hablamos de tres bloques que se caracterizan por el modo de utilización del medio videográfico: el vídeo-documento, con artistas como Bruce Nauman, Marina Abramovic o Chris Burden; el videografismo, con Woody y Steina Vasulka, Nam June Paik o Wolf Vostel; y otro tipo de vídeo donde se funden el discurso con la tecnología, y donde ubicamos a autores como Bill Viola y Gary Hill, y artistas cuyo lenguaje es el del documental o la ficción-documental, con artistas como Kutlug Ataman o Steve McQueen.

Como vemos, el uso del vídeo generó cambios en determinadas prácticas artísticas que se aprovecharon de su tecnología y vieron las posibilidades plásticas y archivísticas que marcarían nuevos territorios artísticos basados en estrategias multimedia, como la videoperformance, la videodanza, el videodocumental, la videoinstalación, etc. Con esta idea marcamos lo que fue la *primera expansión* del vídeo, es decir, por las consecuencias que desde su aparición en el arte ha tenido insertándose en determinadas prácticas artísticas que amplió unas y generó otras nuevas. Por otra parte, también es cierto que la práctica puramente videográfica se basó exclusivamente en la tecnología como mensaje, por lo que se produjo una doble dirección en la producción videográfica, es decir, mientras el vídeo como práctica artística basada en la experimentación con la tecnología se miraba a sí misma constantemente explorando el territorio de lo electrónico, a la vez se producía una ampliación de su uso con modos y fines distintos, como iremos viendo en las páginas siguientes.

### 1.3.

#### **La experimentación electrónica como principio fundamental de la nueva práctica artística.**

Como acabamos de decir, desde el mismo momento en que el vídeo entra en la escena artística se convierte en un medio de experimentación plástico-tecnológico, o mejor dicho, el vídeo entra en la escena artística como un medio que experimenta con la tecnología dándole un carácter artístico, es decir que, el vídeo entra ya como un medio experimental donde sus propios procesos tecnológicos se convierten en la herramienta con la que algunos artistas crean sus obras. Tuvo un antecedente cercano que de alguna manera preparó el terreno de la experimentación electrónica, y esto se produjo con la manipulación de monitores y televisores en los últimos años 50 y durante las décadas de 1960 y 1970. Wolf Vostell manipuló la señal de las emisiones televisivas, osciladores de sonido, amplificadores, ...; Nam June Paik desde 1963 a través de imanes aplicados al tubo catódico, generadores de ondas, y amplificadores, etc.; Woody y Steina Vasulka con sintetizadores, magnetoscopios y ondas electromagnéticas que permitían modificar la imagen móvil y distorsionar el sonido. Hubo un gran interés por modificar la imagen desde los medios tecnológicos que ofrecía el mercado o inventando otros nuevos. También se intervino sobre la señal acústica de los dispositivos electrónicos generando sonidos de todo tipo. Desde finales de los años 60 Paik, Ed Emshwiller, Steina y Woody Vasulka, y Eric Siegel desarrollaron tecnologías electrónicas como sintetizadores para manipular las imágenes y los sonidos, pero principalmente sus exploraciones se centraron en campo visual. Siegel construyó un sintetizador de vídeo para generar imágenes caleidoscópicas, y los Vasulka intervinieron el tubo catódico de los televisores con otros aparatos electrónicos.

La experimentación tecnológica continuó con el vídeo y con el ordenador. Desde los inicios, este interés por lo experimental en la electrónica hizo que algunos artistas buscaran la colaboración de técnicos y a la inversa, uniendo sus intereses en un intercambio disciplinar. Paik y el matrimonio Vasulka entre muchos otros buscaron colaboración en técnicos e ingenieros. De estos encuentros entre el arte y la tecnología, surge lo que se ha denominado «videografismo»<sup>21</sup>, que nada tiene que ver con el actual grafismo para televisión, éste trata del diseño gráfico de elementos de información textual, cajas de texto, o cualquier otro elemento gráfico muy relacionado con el diseño editorial. Con videografismo nos referimos a los dibujos electrónicos y a los cambios cromáticos y en las formas de las imágenes que se producen aleatoriamente a partir de la intervención y manipulación de la señal de televisión, bien desde sus conexiones como desde la proximidad de objetos que afectan a la señal, como por ejemplo, los imanes adheridos al mismo monitor.

Wolf Vostell, formado inicialmente en artes plásticas, se interesó primero por la experimentación sonora y luego por los medios de comunicación de masas: carteles, periódicos, publicidad, discos, cassettes, fotografía, cine, radio transistores, teléfonos, además de micrófonos, megáfonos, proyectores, etc., y el más importante en su obra fue la televisión. Ésta es para él casi un objeto de culto fetichista. Con este medio audiovisual generó videografismos y distorsiones en la señal del audio y de la imagen, pero lo hizo tanto por el carácter plástico de los resultados puramente audiovisuales, como por el contenido conceptual del objeto-símbolo de lo que para él representaba en aquella época, de cara al telespectador. Sobre esto nos apunta José Antonio Agúndez –Director del Museo Vostell de Malpartida (Cáceres)-:

«[...] no deja de sentirse fascinado por la tecnología, sin embargo, una y otra vez en su obra trata de desenmascarar su mitificación. No se critican las conquistas en sí, sino el modo en que ellas se insertan en el cuerpo social, el carácter instrumental de dominación que adquieren al ser manipuladas por los poderes dominantes<sup>22</sup> ».

En la mítica exposición en la Smolin Gallery de Nueva York, en 1963, presentó -bajo lo que hoy llamaríamos *instalación*-, televisores con la señal visual manipulada electrónicamente e intervenidos con pintura, alambre de espino, desechos, etc. Vostell critica y desecha el carácter dominante de la TV como herramienta de poder, tratándolo en su obra de diferentes maneras: lo fusila, lo presenta como un enfermo sobre camas de hospital, lo quema, lo arrastra mientras continua emitiendo señal, lo incrusta en cuadros y coches, o los cubre de hormigón.

21 BONET, Eugeni. "Alter-Vídeo". En: *En torno al vídeo*. Fundación Rodríguez: BORNAETXEA, F., RODRÍGUEZ ARKAUTE, N. (Coords.) Bizkaia: Universidad del País Vasco, 2010. p.119.

22 AGÚNDEZ, José Antonio. *10 happenings de Wolf Vostell*. Extremadura: Editora Regional de Extremadura, 1999. p. 72.

Fue también uno de los primeros artistas en comenzar a experimentar con los aspectos y elementos electrónicos de la televisión. En 1959 comienza a hacer borrados de «dé-coll/age»<sup>23</sup> electrónico mediante deformaciones de la imagen televisada. En *TV dé-coll/age para millones de espectadores* (1959), manipula dispositivos electrónicos como osciladores de audio para modificar las frecuencias de ondas de los sonidos.

Entre sus vídeos, instalaciones audiovisuales, y happenings videográficos, están sus *flux-films*, y entre estos el más conocido, *Sun in your head*, (*fluxfilm* n° 23, 1963) [Imagen 1][dvd]. En esta obra graba con una cámara de cine las imágenes que emite el televisor, y que interviniendo la señal visual del aparato televisivo crea distorsiones e interferencias en la pantalla sobre fragmentos de secuencias visuales que yuxtapone de noticieros, *magazines* televisivos, una manifestación callejera, una reunión de empresarios o de políticos, e imágenes de las fuerzas aéreas estadounidenses de la Segunda Guerra Mundial.

Pero la característica que más nos interesa de la obra de Vostell es la composición a base de fragmentos que se combinan y se mezclan. Un gran ejemplo de este aspecto lo encontramos en la instalación *Electronic Dé-coll/age, Happening Room* (1968) [Imagen 2][dvd]. Esta obra se compone de 6 televisores provistos de dispositivos electrónicos que mueven distintos objetos sobre un suelo cubierto de cristales rotos. Los televisores emiten señales manipuladas de noticieros y distintos programas de televisión y diversos ruidos. Uno de los dispositivos móviles desplaza a través de un rodillo-rastrillo con palo de madera, un cuervo disecado sobre una tabla, hacia delante y hacia atrás. Sobre este mismo dispositivo hay un misil parcialmente cubierto de caramelos; otro dispositivo móvil construido con un sistema de pedales y una rueda parecido a

23 El término *Dé-coll/age* lo crea en 1958 a raíz de un título de un reportaje publicado en la revista *Le Figaro*: Vostell descubre casualmente la palabra *dé-coll/age*... El término se empleaba en esta noticia con referencia a un avión de última tecnología que había explotado y caído al río en su despegue. El titular era gritado a voces, como noticia sensacionalista, por un vendedor de periódicos... .

*Dé-coll/age*: soltar, desencolar, despegue, elevación de un avión desde tierra.

*Décoll/er*: separar lo soldado, dividir, partir, morir, rascar.

«Que un avión cayese apenas puesto en vuelo me parecía una contradicción dialéctica. Recurrí al diccionario y observé que en sentido estricto significaba despegar y morir. Me pareció una significación exacta del proceso destructivo de la vida. Aquella noticia desencadenó en mí -decía Vostell- el interés por la realidad, por los complejos fenómenos del tiempo y del medio ambiente en que yo vivía. Surgió la necesidad inminente de incluir directamente en mi arte todo lo que veía y oía, sentía y aprendía, o partiendo del propio léxico de la palabra *dé-coll/age*, de aplicar este concepto a las formas abiertas y fragmentos móviles de la realidad, es decir, a los acontecimientos». AGÚNDEZ GARCÍA, José Antonio. *Vostell, happening y Fluxus*. En: *Fluxus y fluxfilm 1962-2002*. SICHEL, B., FRANK, P. (Eds.) Madrid: MNCARS, 2002. p.277.

También escribe John Handhardt sobre este término que: «En *Dé-coll/age* se borraban textos e información de todo tipo rasgando o rompiendo su superficie, lo cual dejaba al descubierto nuevas combinaciones. Esto se oponía a la técnica del collage de añadir y juntar materiales de todo tipo para formar nuevas combinaciones». HANDHART, John. "Dé-coll/age/Collage. 1990". En: *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. SICHEL, Berta (Com.) Madrid: MNCARS, 2007. p. 21.

parte de una bicicleta, mueve con los pedales dos esquís y pescado seco; otro mueve una tela con dos palos en los extremos que al moverse hace rozar la tela blanca sobre barras de pintura roja, con lo que aquella se va manchando progresivamente. A su vez, las barras de pintura están colocadas verticalmente sobre un montón de barras de pan colocadas en horizontal; otro mueve una hoz ante la pantalla que pasa como una cuchilla, y también un rodillo-rastrillo que mueve un grupo de distintos tipos de calzados. A su vez, todo esto genera un ruido ensordecedor. Estos ruidos proceden de los televisores y de los mecanismos móviles.

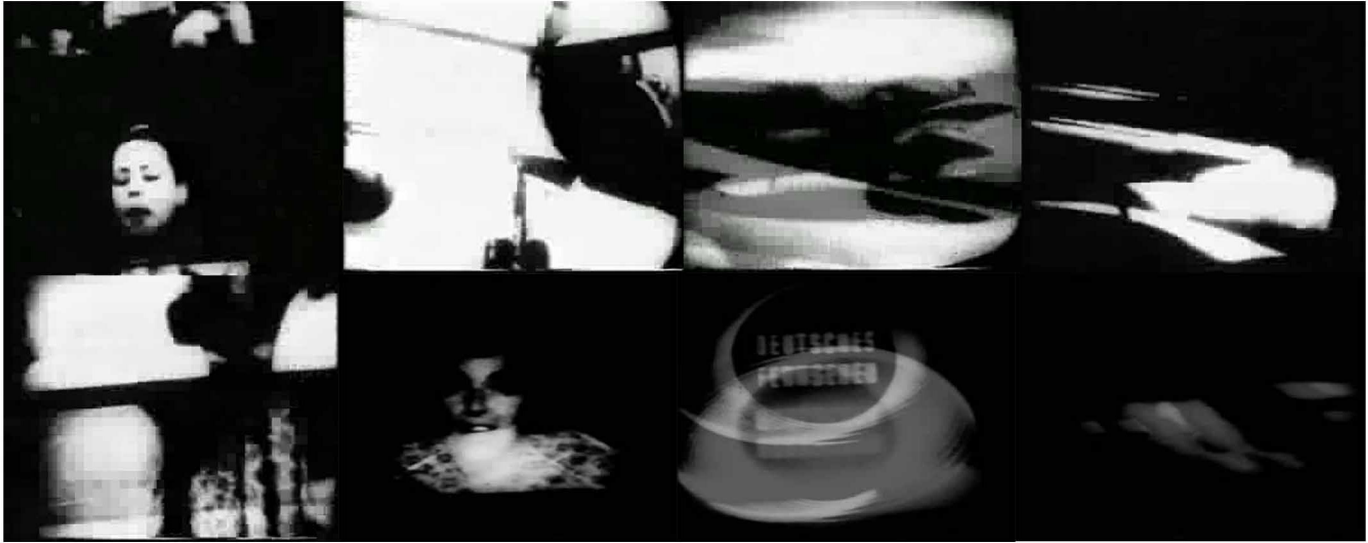
En definitiva se trata de un puro acontecer visual y sonoro de *collages* y de *dé-coll/ages*. Este sistema de fragmentos combina y mezcla todos los elementos compositivos que hace funcionar simultáneamente. El conjunto de ruidos y de movimientos genera un ritmo repetitivo y constante que sumerge al espectador en la obra. Además del tiempo que se manifiesta por este ritmo envolvente, en esta obra hay otro tiempo y otro espacio simultáneos que se manifiestan a partir de lo virtual contenido en los televisores. Se podría decir que en esta instalación, como en casi toda la obra de Vostell, -al menos en las instalaciones, esculturas y *happenings*- se genera un discurso a partir de la idea del ruido que surge como consecuencia de la descomposición de las formas y por tanto de la vida, que están siempre en continuo proceso de cambio. «La ambivalencia de nuestra vida produce acontecimientos inexplicables. El Ritual de la vida está acompañado de sonidos. La vida como ruido, el ruido como vida», decía el mismo Vostell en 1985<sup>24</sup>. Esta idea procede además del mismo término *dé-coll/age* que también está fragmentado, y de su máxima ARTE = VIDA, VIDA = ARTE.

Esta fragmentación y simultaneidad de imágenes y sonidos, así como la composición audiovisual no lineal del discurso, es también característico en la obra de Nam June Paik. El discurso está enmarcado en un global de acontecimientos –en ocasiones simultáneos- que no se presentan linealmente. Es el global del contenido audiovisual el que da forma al discurso. Por un lado, los medios electrónicos como mensaje, y por otro, el mensaje implícito sobre la televisión como medio artístico que insiste en la idea de la democratización de los medios de comunicación de masas y no como el medio político e ideológico que se plantea desde las instituciones gubernamentales.

Digamos que este es el discurso general de la obra de Paik, pero hay obras donde deja abierto el discurso y se fusiona con otros, sin perder la conexión con el original. Esto ocurre en la instalación *TV Garden* (1974) [Imagen 3]. Paik muestra más de 30 monitores de televisión colocados con las pantallas hacia arriba, pero todos con distintas inclinaciones. Mezclados con un gran número de plantas tropicales, forman un jardín de 80 metros cuadrados. En los televisores se representan imágenes y sonidos de otra obra suya, *Global Groove* (1973). Como veremos más

24 VOSTELL, Wolf. "Notas sobre mi música". En: *Vostell y la música*. Iges, José (Com.) Badajoz: Editora Regional de Extremadura / Cáceres: Consorcio Museo Vostell Malpartida, 2004. p. 29.

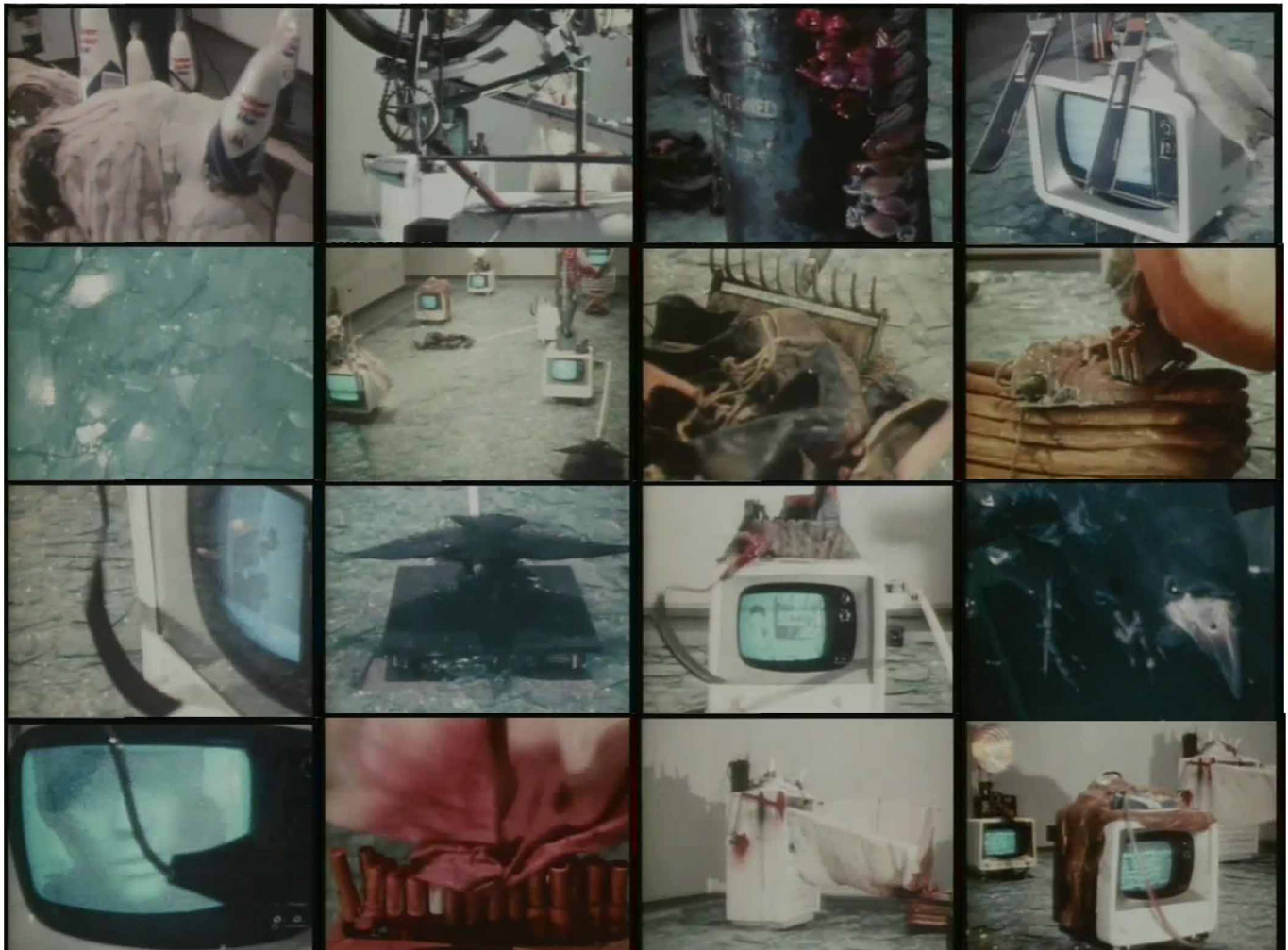




*Sun in your head* (fluxfilm nº 23) (1963-1971)

WOLF **VOSTELL**

[Imagen 1]



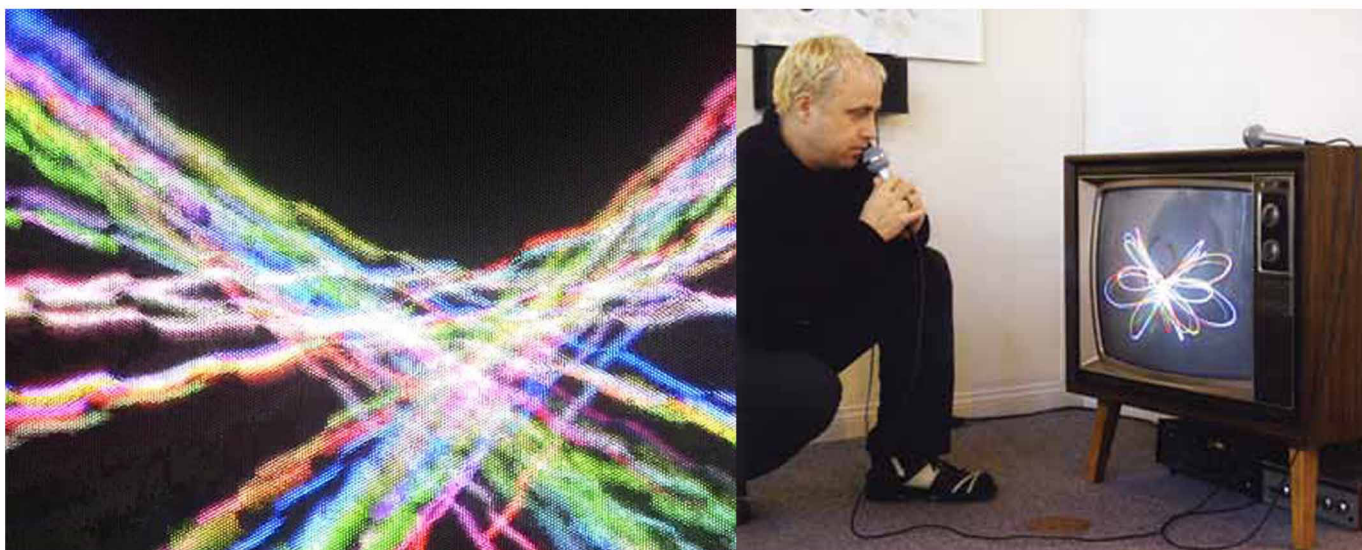
*Electronic Dé-coll/age, Happening Room* (1968)

WOLF **VOSTELL**

[Imagen 2]



*TV Garden* (1974)  
NAM JUNE PAIK  
[Imagen 3]



*Participation TV* (1963)  
NAM JUNE PAIK  
[Imagen 4]



adelante, en la página 114 [Imagen 19], se trata de una composición frenética de imágenes y de sonidos que van desde bailarines de música moderna, John Cage dando un discurso, Charlotte Moorman tocando el violoncelo con monitores en una de sus performance con Paik, publicidad oriental o danzas nativas de distintas tribus africanas o norteamericanas. Mientras que la obra original de *Global Groove* se presenta en vídeo monocanal, esta vez se presenta fraccionada mediante un sistema multicanal con múltiples pantallas, con lo que aumenta la sensación de caos y ritmo frenético. Esta combinación de los elementos naturales y los tecnológicos hacen que conectemos la idea de la convivencia entre la naturaleza y la ciencia y tecnología, o si los medios de comunicación nos están remitiendo a una selva desordenada de imágenes electrónicas desordenadas. Pero estas ideas quedan enmarcadas, como dijimos anteriormente, dentro de su discurso original en casi toda su obra audiovisual: la globalización de las redes de comunicación haciendo que los medios sean más participativos de acuerdo con la intervención e interacción de todos los usuarios, y por otro lado, Paik ataca la función amnésica de la televisión que paraliza o desenfoca el funcionamiento normal de la mente de los telespectadores.

Según el creador audiovisual y crítico de arte y cine, Jean Paul Fargier, Vostell fue el primero que exploró y experimentó con la televisión dándole un nuevo uso estético al aparato, y Paik el primero en hacer del medio videográfico un medio artístico<sup>25</sup>. El caso es que ambos dieron el primer impulso a lo que luego se llamó *videoarte* y ambos marcaron en el mismo momento, varias de las direcciones por las que este nuevo medio tecnológico se movería en el campo del arte. Además, Vostell y Paik coincidieron en la gestación de Fluxus y anteriormente en el entorno del músico alemán Karlheinz Stockhausen por cuya obra estaban muy interesados. En 1962 coinciden con George Maciunas, -el que podríamos llamar «aglutinador» de todos aquellos artistas y de lo que fue Fluxus en aquellos años-, en el Fluxus International Festspiele Neuer Musik, celebrado en Wiesbaden. Podemos decir que estos dos artistas han creado, en general, una obra clave en la historia del arte contemporáneo por su experimentación con los medios tecnológicos contemporáneos, por su heterogeneidad en la práctica artística y por la creación de lenguajes antes inexplorados; medios y lenguajes a través de los cuales critican y cuestionan como medios de comunicación de masas, su repercusión en lo social, y en las políticas específicas que los convierten en medios de control social y de ideología política.

Paik, se formó en música e hizo una tesis sobre el músico Arnold Schönberg –motivo por el que fue a Alemania, momento en el que conoció a Vostell-. Se introdujo en las artes visuales a partir de su interés por tratar el sonido desde posiciones plásticas.

Al igual de Vostell, Paik utilizó el televisor y sobre todo el vídeo desde una perspectiva experimental, tecnológica y plástica. Comenzó manipulando la imagen televisiva: distorsiones

25 «Donc Paik a été le premier pour le magnétoscope, vous (Vostell) le premier pour le téléviseur». Jean-Paul Fargier en la entrevista realizada a Wolf Vostell, Cahiers du Cinéma, nº 332, février, 1982. En BAIGORRI, Laura. *Vídeo: primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Brumaria, 2005. Nº4. p.11.



creadas con generadores de ondas, imanes, micrófonos, amplificadores, y otros dispositivos sobre la imagen electrónica. Poco a poco comienza a mezclar en sus performances, dispositivos electrónicos (tv, vídeo) con instrumentos musicales (pianos y violines). Sus conocimientos sobre música y sonido se aprecian en sus montajes videográficos y en las intervenciones sobre la imagen electrónica que realiza a partir de sonidos, como en su obra *Participation TV* (1963) [Imagen 4][dvd]. En esta obra colocó un micrófono delante de la pantalla de un televisor -previamente intervenido por él mismo- y mediante el sonido que producía el espectador a través del micrófono se modificaba la imagen de la pantalla. Aquí establece una relación entre la imagen y el sonido donde la acción del espectador, que se produce en un espacio real, se traduce en cambios en la imagen que se encuentra en un espacio virtual. De esta manera se produce un doble cruce del sonido a la imagen y del espacio real al espacio virtual.

Como otros artistas, como Woody y Steina Vasulka, Eric Siegel o Stan VanDerBeek entre otros, la capacidad experimental de Paik con la tecnología le llevó a colaborar con ingenieros como Shuya Abe en la creación del primer modelo de videosintetizador *Abe-Paik* en el año 1969, con el que podía modificar la imagen a través del sonido. Steina y Woody Vasulka además de inventar sus propios equipos electrónicos para manipular la imagen a través del sonido, también colaboraron con ingenieros como Eric Siegel en la creación del sistema de coloración dual, George Brown en la creación del conmutador múltiple y el Mezclador de vídeo, y Steve Rutt y Bill Etra con el procesador estroboscópico.

Woody y Steina vienen trabajando, tanto conjunta como individualmente, desde 1969. El trabajo con la imagen y el sonido produce un diálogo constante con los aparatos e instrumentos electrónicos, con los que crean un vocabulario electrónico muy amplio: la cámara de vídeo y la televisión, los moduladores de ondas y los sintetizadores, los procesadores analógicos que transforman la líneas *Scan* con forma de ondas, como el *Rutt/Etra Scan* que permite la representación lineal incluso tridimensionalmente; los colorizadores duales, los conmutadores múltiples y los mezcladores de vídeo; son algunos de los equipos con los que modifican la imagen y el sonido desafiando la percepción habitual de las cosas. Con estos equipos también generan distorsiones cromáticas y acústicas, de forma y perspectiva creando un mundo surrealista entre la tecnología y la realidad. Los sonidos crean un diálogo o una correspondencia plástica con las imágenes porque, al igual que éstas, los sonidos son distorsionados electrónicamente modificando la textura sonora y la intensidad, se vuelven maleables e imprevisibles. De esta manera dan un interesante carácter plástico a la obra que comunica perfectamente con las modificaciones y distorsiones que de la misma manera se aplican sobre la imagen. Se trata pues, de una conexión plástica y conceptual en cuanto al tratamiento electrónico y en cuanto a la idea de crear arte por medio de sistemas electrónicos. En *Home* (1973) modifican la imagen real de una serie objetos domésticos del hogar como son: una manzana, una botella, unas botas, un libro, pan, una tetera, un vaso,

una cebolla, una lámpara y un tazón. Estos elementos fueron distorsionados electrónicamente mediante transparencias y superposiciones, con movimientos horizontales con los que crearon un flujo horizontal de imágenes estratificadas en capas, también crearon separaciones de campo con *chroma keys*, y también utilizaron luces estroboscópicas para la secuencia de la lámpara. En este vídeo se deja ver el sentido de descubrimiento espontáneo mostrando un amplio abanico de posibilidades de distorsión de la imagen y del sonido con efectos electrónicos.

En toda su obra el sonido es importante, hay que tener en cuenta que Steina Vasulka es de formación musical y eso se refleja en sus obras. Igual que experimentaron con la señal vídeo, lo hicieron con la señal audio. Como ambas señales están constituidas por ondas electromagnéticas similares, llegaron a la conclusión de que los sonidos podían generar imágenes y éstas generar sonidos. Steina Vasulka que había estudiado música en el conservatorio de música de Praga, antes de instalarse junto a su pareja Woody Vasulka en Estados Unidos en 1965, creó obras donde un violín era conectado a un conmutador de vídeo que controlaba con distorsiones la imagen videográfica.

*Violin power* (1970-1978) [dvd], trata la relación inusual de la imagen y el sonido en que éste modifica el comportamiento de la imagen en la pantalla, tal como veíamos en *Participation TV* (1963), de Paik. En esta obra, Steina muestra un cambio autobiográfico en el que el instrumento principal de expresión e investigación pasa del violín a la cámara de vídeo. La cinta comienza con Steina tocando el violín y cantando la famosa canción de The Beatles, *Let it be* (1970), con primeros planos de su boca vocalizando la letra de la canción. Luego pasa a tocar el violín y comienza a alterarse la imagen en ondulaciones serpenteantes. La imagen se modifica cuando toca el violín y cuanto mayor es la intensidad y la duración, mayor es la distorsión visual. El cambio en la relación entre la imagen y el sonido y entre las señales lo comprendemos a partir del paso de la canción al violín de manera que la vibración sonora transforma la imagen visual a la vez que la señal video se convierte en señal electrónica, es decir, de la idea de una mujer cantando y tocando un violín pasamos a la idea de esta imagen alterada electrónicamente.

En 1992, Steina Vasulka realizó una nueva versión de *Violin power* en la que actuó en directo creando una performance interactiva donde no solo modificó la imagen a partir del sonido de su violín, que esta vez era un violín *ZETA* con salida MIDI y en la que además la obra adquirió mayor interés musical, sino que además, también a partir de la señal sonora daba movimiento a una máquina metálica interconectada con el violín. Con esto pasó de las distorsiones visuales en la pantalla a la intervención física de una máquina que respondía con movimientos diferentes a las señales acústicas enviadas desde el violín de Steina.

Está claro que durante esta primera etapa del videoarte el medio videográfico se convirtió en un lenguaje continuamente en exploración y experimentación justamente como causa de esta

investigación constante. Paralelamente, otros artistas introdujeron el vídeo en otros lenguajes también con un sentido experimental y plástico, y otros, por el contrario, sólo lo utilizaron como un medio de registro para documentar sus obras.

#### 1.4.

#### La utilización el vídeo en la performance, el happening y el earthwork, como medio para registrar y documentar sus obras.

Muy al contrario de los planteamientos de quienes se interesaron en las posibilidades plásticas de la tecnología vídeo, algunos artistas vieron en este medio, como ya habían hecho con el cine y la fotografía, un medio que les permitía documentar y registrar sus obras que finalmente les facilitó un modo de comercialización de sus obras. Dicho de otro modo, el uso del vídeo como documento o registro de acciones e intervenciones fue la herramienta que usaron muchos artistas para dejar una huella o certificación de sus obras como también lo hicieran con la fotografía y el cine.

La *performance* y el *happening*, partían de la idea de Allan Kaprow y Wolf Vostell sobre la inmaterialidad de la obra de arte en el sentido de la trascendencia temporal, por su carácter de acontecimiento e inmediatez, y como consecuencia de una lucha contra la institucionalización y mercado del arte. Sin embargo, acaban recurriendo a diversos medios tecnológicos, entre ellos el vídeo, para documentar sus acciones. Esto obedecía a dos causas: la expansión de este medio que por aquella época estaba en manos de muchos artistas, y el necesario registro visual como documento y como archivo de sus propias obras<sup>26</sup>. El mismo camino siguieron los artistas del *earthwork*. Éstos recurrieron al vídeo, junto con el cine y la fotografía, para documentar sus obras realizadas en alejados y singulares espacios naturales, en muchos casos, lugares de difícil acceso, por lo que para estos artistas era casi inevitable registrar sus obras mediante con estos medios tecnológicos, que utilizaron como herramientas y como soportes que les permitiera mostrar, posteriormente, sus trabajos al público. De esta manera esos medios tecnológicos se fueron convirtiendo además, en medios transmisores de la obra artística de estos artistas del *earthwork*.

Todos los registros documentales que realizaron estos artistas hicieron que las ideas de Kaprow se esfumaran rápidamente. Aún así, insistió en que lo importante del happening era el proceso creativo prolongado en el tiempo, en el acontecimiento inmaterial y efímero de la propia

---

26 «Tal como Kaprow se dio cuenta claramente, si en algún lugar se logró la proyectada destrucción del arte entendido como esfera separada fue en el mundo comercial, lo que significaba que los deseos de la vanguardia se habían frustrado. Pero nada tiene tanto éxito como el fracaso, y en este caso el fracaso significaba que la vanguardia se convirtió en la academia del mundo de posguerra.» Kaprow se refiere aquí a las primeras vanguardias del siglo XX. ROSLER, Marta. "Vídeo: dejando atrás el momento utópico". En: *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. SICHEL, Berta (Com.). Madrid: MNCARS, 2007. p. 103.

acción. No se negó a la utilización del vídeo siempre y cuando éste formara parte del proceso creativo como una herramienta tecnológica con carácter artístico.

A pesar de la introducción de las cintas de vídeo en los espacios museísticos, esas grabaciones no tenían valor artístico en tanto que sólo eran documentos audiovisuales de un evento o de una acción. Un documento que nos ha permitido conocer a lo largo de todos estos años las acciones que se realizaron durante aquellos años. En este sentido, la obra y el carácter artístico de la misma, sigue perteneciendo a acontecimiento, a la performance y al happening que aconteció un día o los días que se repitieran. Esta repetición de las acciones se ha convertido en una estrategia comercial de los museos, galerías y también de los artistas, como lo son los objetos representativos que se usaron en aquellas acciones, cual museo antropológico o de Historia-, junto a los vídeos, films, fotografías, textos y todo tipo de documentos que atestiguan la realización y la existencia de esas obras, y nos referimos igualmente a las obras de earthwork. En cuanto al contexto del arte, para estos artistas del earthwork el enfrentamiento no estaba dirigido contra las galerías, a las que se asociaron desde el primer momento, sino contra la mercantilización de la obra de arte. Aunque para estos artistas el énfasis no recae por tanto en el objeto artístico que resulta de la acción, sino en el proceso, ya sabemos que el capitalismo lo puede todo, y aunque no comercia ni pone precio a las obras, al objeto acabado debido a las dimensiones de las mismas pero sobre todo por los lugares en que se realizaron y donde se sitúan, sí lo hicieron con el material documental que da testimonio de su ejecución y proceso. A esto respondieron los artistas de este grupo diciendo que: «Se puede comerciar con los objetos artísticos, cuyo precio se fija según el valor artificial del mercado, pero no se puede comerciar con la experiencia ni se pueden vender las sensaciones»<sup>27</sup>, tal como ocurre en la película *Blow-up* (1966) de Michelangelo Antonioni. El personaje trata de reconstruir documentalmente del encuentro amoroso de una pareja a partir de unas fotografías que realizó a escondidas en un parque. Pero en ellas descubre un asesinato. Regresa varias veces al lugar del crimen para hacer nuevas fotografías pero el cuerpo de la víctima desaparece, con lo que no puede terminar de construir el relato fotográfico. Finalmente se cruza con un grupo de actores mimo, que con cuyas acciones basadas en la improvisación y en la experiencia del acontecimiento efímero, le hacen ver al protagonista, (y a nosotros), que la esencia está en la experiencia y en las sensaciones que se producen en esa vivencia, y no en la materialización del relato fotográfico.

Relacionado con esta idea, artistas como Michael Heizer, Dennis Oppenheim o Walter De María, entre otros, cuestionaron la objetualidad de la obra de arte y los mecanismos de difusión y comercialización del arte. Siguiendo estos planteamientos no era posible una negociación para la exhibición o comercialización de con aquellas obras cuyos emplazamientos eran de muy difícil acceso para el público. Esto era complejo sobre todo con obras efímeras como *Whirlpool – Eye*

---

27 RAQUEJO, Tonia. *Land Art*. San Sebastián: Nerea, 1998. p. 14.

*of the storm* (1973) de Dennis Oppenheim, realizada en El Mirage Dry Lake de California. En la ejecución de la obra, se esparció nitrógeno líquido por un avión en el aire formando una espiral vertical de humo blanco. Esto aludía al fenómeno meteorológico del ciclón y a la actividad heroica de los pilotos *caza tormentas*; aunque el artista reiteraba que la fotografía y el resto de la documentación previa que la constituían, o daban fe de la obra, no eran la obra de arte en sí misma, puesto que esa ya no existía, fue ese el material que entró en las galerías de arte y por el que el público pudo conocerla, con lo que su crítica a la comercialización del arte en la galería o su intento de mantenerse al margen del mercado del arte, se volvía a disolver.

Para estos y estas artistas el único propósito al usar el vídeo o la fotografía, era el de documentar la obra, que en algunas exposiciones iba acompañado de material cartográfico, dibujos, textos, y fotografías aéreas de los lugares donde se encontraban las obras: el desierto Mojave (California), el desierto Mormon Mesa (Nevada), o el desierto de Quemado (Nuevo México). Pero la utilización de la cámara de vídeo en estos casos era más dinámica que en las performances, ya que el uso más común fue el de la *cámara en mano* y casi siempre en un plano secuencia que bien podía ser desde un mismo punto (Robert Smithson, *Asphalt rundown*, 1969) [dvd], o también recorriendo el terreno (Nancy Holt y Robert Smithson, *Swamp*, 1971).

La performance y el happening son una de las respuestas al aburguesamiento y conservadurismo al que había llegado el arte. Se trató de una «nueva» práctica artística –de origen *dadaísta*, y de ahí las comillas- basada en la indefinición de su lenguaje, en el carácter de inmediatez, inmaterialidad y en el carácter procesual de la obra, incluso anónimo en el caso de algunos happenings. Se trata, además, de una práctica artística que se establece entre los lenguajes del teatro, la danza, la escultura, la música, la poesía, y que toma como elemento fundamental el cuerpo -por lo general del mismo artista- como medio para la expresión y como soporte sobre el que actuar. Como hemos señalado, bien se podría decir que muchas de estas características están efectivamente enlazadas con la fórmulas transgresoras de los encuentros dadaístas en el Cabaret Voltaire o de los paseos del dadaísta George Grosz por la Kurfürstendamm de Berlín vestido de «Muerte Dadá», o los cambios de identidad entre otras tantas cosas de Marcel Duchamp. Sin duda que todas estas acciones, actitudes y planteamientos artísticos (o lo que fueran) tuvieron una continuidad y en cierto modo paralelismo análogo en John Cage y Fluxus, en Zaj, en los eventos de la Black Mountain College de Nueva York; y también en algunos otros puentes significativos como las *action painting* que Jackson Pollock realizó en los años cincuenta. Podríamos decir que el eje central de aquellas primeras vanguardias y de las de la segunda mitad del siglo XX era la acción, el arte en directo, con o sin público pero acción y acción del cuerpo. La misma de la que nos habla el escritor de arte, Joaquim Dols Rusiñol cuando establece otra similitud al respecto entre las vanguardias rusas y el videoarte<sup>28</sup>, de la mano de Dziga Vertov o del primer Sergei Eisenstein

cuando juntos proclamaban como primera característica del cine, la de «presentar los hechos con la mínima deformación posible, fijándose a la par en la realidad efectiva de los fragmentos», es decir, sin montaje, aunque posteriormente Eisenstein se convirtiera en un profeta de la técnica del montaje cinematográfico. Esa primera característica se basaba en la acción real, en los hechos cotidianos, se trataba de un no-cine, a diferencia del cine comercial, que enlazó perfectamente con la actitud y las obras performativas del mismo Nam June Paik. Como era de esperar, esta actitud trasgresora no cambió con la utilización del vídeo, al contrario, supuso un avance en la experimentación con los lenguajes artísticos de la performance, como veremos más adelante.

Aunque el vídeo entró de lleno en el arte de acción, es verdad que en principio no hubo ningún interés técnico por parte de estos artistas. La grabación videográfica o la fotografía les interesaba más como reflejo de su experiencia vital que por su experiencia técnica o tecnológica. Era sólo una herramienta y no un fin en sí mismo. Por lo general, en las performances se limitaban a colocar la cámara en un plano central y fijo. Así hicieron Marina Abramovic y Ulay, Chris Burden o Vito Acconci, entre muchos otros. Esa falta de interés sobre lo tecnológico se aprecia claramente en sus vídeos, pues lo importante de éste era la inmediatez con la que se podía grabar y ver el resultado, ya que posibilitaba que muchos artistas pudieran realizar sus performances en el mismo estudio. Un ejemplo lo tenemos en los trabajos que Bruce Nauman realizó durante los años 1967 y 1968. Ejemplos son *Walking in a exaggerated manner around the perimeter of a square*, y *Stamping in the studio* [dvd], en los que puede verse el carácter de inmediatez de la grabación y de la acción, y la intimidad de actuar solo en el mismo estudio, sin importar mucho la calidad visual de la grabación, pero sí la posición de la cámara y el encuadre.<sup>29</sup>

Todo lo contrario ocurre en *Shoot* (1971), de Chris Burden [dvd]. Utiliza un único plano general que enmarca a los dos protagonistas de la escena, la persona que dispara y Burden que recibe el disparo en un brazo a una distancia aproximada de cinco metros. La función del medio videográfico es aquí única y exclusivamente la de registrar la acción. Burden y su colaborador no se sitúan en el espacio en función de un encuadre específico, sino que sitúan la cámara en función de la posición de ellos en el espacio, por lo que la cámara es secundaria y queda a disposición de

---

do de crear una obra cinematográfica sin la participación de actores, decoradores, realizadores; sin utilizar estudio, decorados, vestuario. Todos los personajes continúan haciendo en la vida lo que hacen de ordinario.[...] El cine de Dziga Vertov ya no es cine, el cine espectáculo acostumbrado. Su cine es contra-cine, anti-cine, cine de información y expresión, cine de arte y ensayo. El cine de Dziga Vertov, el ojo de la cámara, es el antecedente más inmediato y completo del vídeo/arte, una opción anti-artística, anti-comercial, anti-estética, [...] Un vídeo-arte, pues un happening, de documento, de elucubración, de agitación política incluso. Un vídeo arte todo performance». DOLS RUSIÑOL, Joaquim. "La vídeo performance". En: *Estudios sobre performance*. Picazo, Gloria. (Coord.) Sevilla: Centro Andaluz del Teatro, S.A. / Junta de Andalucía, 1993. p. 224.

29 Aunque especialmente en Nauman había una vinculación con el medio por la duración de la película, es decir, el tiempo de la cinta era el tiempo que duraba la acción. Y por otro lado, el hecho de colocar la cámara girada sobre su eje como hizo en varias ocasiones, dice algo sobre cierto interés por el medio tecnológico que estaba utilizando.



la acción.

Marina Abramovic, tanto en sus performances individuales como en las que realizó con Ulay, utiliza también un plano general en el que a veces introduce a parte de los espectadores, como en *Expansion in space* (1977) [dvd]. En las grabaciones en estudio suele utilizar un primer plano como vemos en *Art must be beautiful, artist must be beautiful* (1975) [dvd]. En cualquier caso, no se hace un uso dinámico de la cámara en cuanto a encuadres diversos y cambios de planos y secuencias porque no es lo que les interesa, lo que les importa es registrar la acción. La obra no es el vídeo, la obra está fuera del vídeo.

Vito Acconci introduce alguna variación como el uso de la *cámara en mano*, como hace en su obra *Following piece* (1969). Acconci va por la calle persiguiendo a la gente con la cámara durante 23 días. Pero la mayoría de sus vídeos mantienen la posición fija del aparato en un solo plano general o en un primer plano como en *Open Book* (1974) [dvd], en el que su boca ocupa todo el espacio de la pantalla mientras habla con la boca totalmente abierta.

## 1.5.

### La tecnología vídeo se introduce en la performance.

Otras y otros artistas fueron más allá de la sola utilización del vídeo como medio para grabar sus acciones. Sabiendo de las posibilidades técnicas y plásticas del vídeo, se sirvieron de él para reflexionar y plantear cuestiones relativas al tiempo y al espacio, a los efectos audiovisuales y al mismo hecho tecnológico en fusión con la práctica artística. Estos artistas, que partían de la performance, integraron el vídeo en sus acciones con una intención artística y experimental en cuanto al uso consciente de la tecnología. A partir de aquí, el trabajo con el vídeo en ciertas performances tiene una mayor implicación de carácter artístico en cuanto a las posibilidades plásticas y también conceptuales del medio videográfico. La *videoperformance* no es una estrategia artística donde el medio tecnológico actúa sin intervenir tecnológicamente en la obra, al contrario, consideramos que, una *videoperformance* es realmente una acción performática que se realiza con un uso consciente y premeditado de la tecnología audiovisual, es decir, donde tanto la técnica como la tecnología están implicadas junto a la creación artística en el desarrollo y presentación de la obra de arte.

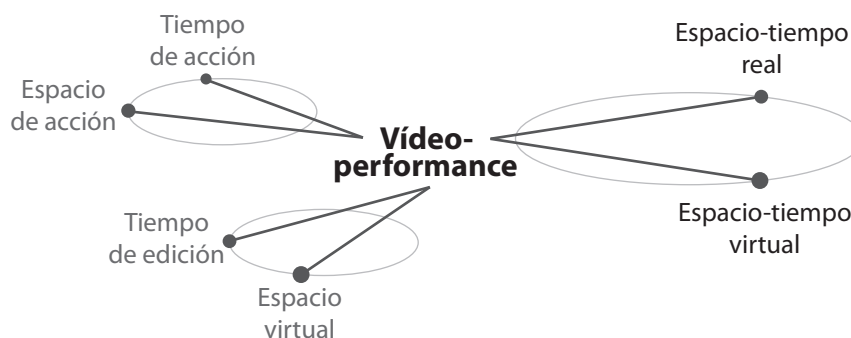
Desde el punto de vista de la utilización del vídeo como técnica, los primeros años se basaron en la exploración del medio tecnológico. La expansión del vídeo entre los lenguajes artísticos hizo que nuestra relación con las imágenes cambiase. Surgieron nuevas imágenes que se nos presentaban desde la abstracción y la figuración electrónicas así como la percepción de las imágenes a través de pantallas y proyecciones. Se estaba produciendo una nueva manera de

entender y relacionarnos con las imágenes. Viendo el potencial que el vídeo estaba produciendo a nivel creativo, a nivel de lenguaje electrónico, a nivel técnico y tecnológico, como a nivel político y social, muchos artistas se pusieron manos a la obra y comenzaron experimentar con el medio videográfico. Las obras más interesantes en el sentido experimental que el vídeo estaba ofreciendo, provenían de aquellos artistas que entendía el vídeo como lenguaje o como una herramienta más dentro de una obra que se configuraba de múltiples medios y lenguajes, multimedia y/o intermedia.

Para los artistas de la performance, utilizar el vídeo supuso un cambio en la concepción del tiempo y del espacio. Ya no se trataba sólo del tiempo en que se tarda en realizar la acción sino además de la duración de la obra tras el trabajo de edición de vídeo. Esto se evidencia en obras donde se trabajó con distintos planos o con variedad de motivos visuales en cuanto a contenido, porque al editar el material da una duración distinta a la de la acción performativa. Es decir, aquí confluyen el tiempo de acción y el tiempo de edición y donde se añade contenido audiovisual y se da una estructura diferente a la obra, mayor elaboración y variación del tiempo como estructura y como duración. Como se muestra en el *Esquema 2* que vemos a continuación, el sentido del espacio también cambia, ya no se trata exclusivamente del espacio como el lugar donde se realiza la performance -con público o sin él-, sino que además hay que pensar en el espacio de la pantalla o del monitor donde se reproduce otra u otras acciones simultáneas. Y mayor complejidad alcanza la concepción del espacio si la acción performativa es simultánea a otras acciones reproducidas en uno o varios monitores, como es el caso de las performances audiovisuales de Joan Jonas que veremos más adelante, en las que confluyen el espacio real con el espacio virtual.

Todos estos aspectos implican una mayor inmersión del espectador como consecuencia del modo en que realiza la lectura de una obra con estas características.

Algunos artistas se centraron exclusivamente en el vídeo como medio y lenguaje, y plantearon discursos y cuestiones relativas al montaje y a los efectos visuales y conceptuales. Un ejemplo de esto lo encontramos en la obra de Peter Campus. Podríamos decir que a nivel técnico,



*Esquema 2.* Tiempo y espacio en la videoperformance



los dos recursos clave en la producción videográfica de este artista son el sistema de cámara en *circuito cerrado*<sup>30</sup> *chroma key*<sup>31</sup>. Gracias a estos dos recursos y a la capacidad experimental de Campus, es el vídeo el que le da la posibilidad de atravesar su propio cuerpo (*Three transitions*, 1973) o de multiplicarse en un mismo espacio (*Set of coincidence*, 1974). «Campus utiliza las condiciones de la imagen de vídeo en tanto que medio para investigar las diferencias entre el yo y el cuerpo»<sup>32</sup>, una imagen del cuerpo que permanece mientras otra se borra, se atraviesa o se quema. En este vídeo, *Set of coincidence* (1974) [dvd], en el que no hay sonido (salvo el producido por la misma tecnología de captación o de reproducción, y que no es intencional sino puramente mecánico, y quizás inevitable con la tecnología de aquellos años), el centro de atención de su obra se halla en el estudio del cuerpo en relación con el espacio virtual de la pantalla donde *experimenta* nuevas relaciones del cuerpo con la tecnología, en este caso con la tecnología vídeo: «siempre trabaja con las modalidades específicas del medio, como por ejemplo la reproducción del cuerpo en la imagen del vídeo, la cual resulta discernible –a diferencia de la imagen de televisión- durante su aparición y tiene la posibilidad de generar significación artística por medio de la cámara, el «espejo electrónico», en oposición al espejo real»<sup>33</sup>. En esta obra aparece el mismo artista multiplicado haciendo coincidir los cuerpos mientras se desplaza primero por el interior de una habitación y luego por el interior de un túnel ficticio, es decir, sobre la imagen de un túnel que mediante la técnica de *chroma key* que aplica a su propia imagen y que superpone a otra imagen pregrabada de ese túnel, con lo que se transporta de manera ficticia a otro lugar. Y finalmente, en un espacio totalmente virtual como es la nieve televisiva donde su cuerpo gira por la pantalla teniendo como eje central el centro de la misma y donde la forma de su cuerpo en negativo va restando espacio a la forma de su cuerpo en positivo hasta que lo elimina. Según vemos las obras de Campus, parecería que sólo está tratando cuestiones relativas a la tecnología vídeo, pero como vemos y como nos dice Hans Dickel –editor y profesor de Historia del Arte-, el artista va más allá de eso: «Al reducir el mecanismo de sus imágenes y el contenido narrativo de lo que se muestra, Campus centra la atención en su yo que actúa y en la diferencia entre éste y su cuerpo tanto en el espacio como en el tiempo<sup>34</sup>». Por esto mismo podemos ver su obra, además, como procesos de experimentación con su cuerpo y con las posibilidades que esta tecnología

30 El circuito cerrado (CCTV- Closed Circuit Television) se basa en un sistema de recepción y emisión de la imagen en tiempo real (o con un pequeño desfase de tiempo). La cámara capta la imagen al tiempo que el monitor la reproduce en la pantalla.

31 El *chroma key* es una técnica de edición de vídeo con la que se puede extraer mediante borrado, el espacio que rodea a una figura, de manera que ésta se puede superponer a cualquier otra imagen que pongamos detrás o como fondo.

32 DICKEL, Hans. "El yo y el cuerpo". En: *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. SICHEL, Berta (Com.). Madrid: MNCARS, 2007. p.197.

33 *Idem*.

34 *Idem*.

electrónica le da para tratar su relación con ésta y consigo mismo. Anteriormente hemos aplicado cursiva a la palabra «experimenta» porque la actitud de Campus en los vídeos de esos años es puramente experimentadora, donde parece ir comprobando realmente los procesos y resultados de esas pruebas que nos remiten a la imagen del artista solo en su estudio experimentando con la técnica y la tecnología que está manejando, y así lo vemos, a Campus, mirando directamente a un monitor que se encuentra fuera de campo y que no podemos ver, comprobando si el efecto buscado se visualiza o realiza en ese monitor según sus expectativas, pero también viviendo en primera persona y a tiempo real una serie de experiencias con su yo y con su cuerpo. Campus se encuentra fuera, en medio y dentro de espacios reales y virtuales, también podríamos decir que son puros experimentos, en el buen sentido, como venían haciendo muchos otros artistas desde la introducción del vídeo en el arte.

Muchas instalaciones y vídeo-performances utilizaron el *circuito cerrado de televisión* (CCTV) complicando la relación del cuerpo con su imagen y con su presencia en dos espacios simultáneos a un tiempo. Esto abrió muchas posibilidades creativas como la de actuar sobre el propio cuerpo del artista o la de enfrentar al espectador con su imagen. En el primer sentido ya hemos visto a Campus, y otra artista que también trabajó con este sistema fue Ulrike Rosenbach en *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin* (1975) [dvd]. Esta artista dispara flechas sobre una reproducción de la imagen de *La Virgen del rosal* (1450) del pintor alemán Stephan Lochner. Una cámara de vídeo se sitúa detrás del cuadro desde donde a través de un pequeño agujero graba la acción de la artista, que se reproduce a su vez, por CCTV en un televisor. En ese televisor se ve el rostro de la Virgen y el de la artista, ambos superpuestos con cierto nivel transparencia para que ambos sean visibles simultáneamente, y de esta manera las flechas también se clavan virtualmente sobre el rostro de la artista. «Mediante esta estrategia, Rosenbach confronta las dos imágenes estereotipadas de la mujer: la pureza de la Madre/Virgen y la de la implacable Amazona, masculina y lesbiana. La artista declaraba identificarse con ambas<sup>35</sup>», de tal forma que aquí la experiencia de la artista se funde con los objetos representados gracias a la tecnología y con la tecnología misma.

Joan Jonas, al contrario que Campus –que también fue colaborador de ella con la función de cámara y montaje- y Rosenbach, se centra en la performance y en el vídeo pero dentro de una estrategia escenográfica y tecnológica muy distinta. Las obras de Jonas son fundamentalmente narrativas –unas veces lineales otras veces no lineales- y el vídeo está al servicio de esta idea, por lo que este medio y las diversas proyecciones sobre distintos soportes comparten el lenguaje de esta artista con diversos dispositivos electrónicos como cámaras de vídeo, monitores y objetos de todo tipo, el espacio y la misma performance. De esta manera, Jonas configura su obra en base

---

35 BAIGORRI, Laura. *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Brumaria, 2005. Nº4. p.104.

a la idea de arte multimedia o performance multimedia. Por otra parte, en sus obras nos habla de la feminidad de la mujer y de sus comportamientos, unas veces se remite a sí misma, otras a sus avatares, transformaciones, deformaciones y reconstrucciones a través de su alter ego, de abstracciones de lo femenino o de la contraposición de roles sexuados. Jonas también recurre a hechos históricos que transforma extrayendo de ellos lo que los hace universales y desechando lo que tienen de específicos. Sus performance se pueden desarrollar tanto en el espacio abierto de la naturaleza como en el espacio cerrado del estudio o incluso introduce, mediante el vídeo, el espacio de la naturaleza en espacios cerrados. Jonas configura escenarios donde mezcla lo urbano y doméstico con lo agreste y rural.

En sus obras confluyen muchos elementos simbólicos, y también técnicos. A la vez que realiza una acción, reproduce otra grabada en vídeo con anterioridad, confrontando las dos performances simultáneamente en una misma obra, como hace en *Organic Honey's Visual Telephaty*, (1972). Jonas y su *alter ego* «Organic Honey», enmascarada y disfrazada –a la que llamó «Seductora erótica electrónica»- realizan diferentes actividades como saltar, echar piedras en un tarro de cristal lleno de agua, desfigura su rostro a través de cristales y espejos triangulares, se contempla a sí misma a través de su imagen en un monitor, ... Desde el punto de vista técnico, lo interesante de esta obra como de otras de esta misma artista, era la simultaneidad de múltiples fragmentos que el espectador no podía percibir al mismo tiempo, por lo que interpretaba la obra en función de las relaciones que establecía entre los fragmentos que recibía según la dirección de su atención<sup>36</sup>. En esta obra confluyen distintos tiempos, presentados, por un lado, por la acción de la artista en su performance, y por otro lado, el tiempo presentado en los monitores. A esto hay que sumar la confluencia de dos espacios, el real donde se realiza la performance y donde se sitúa el espectador, y el representado en el espacio virtual de los monitores.

Aquí se deja ver que, aunque algunas de las narraciones de Jonas sean lineales, con principio y fin, el hecho de presentar fragmentos simultáneos obliga al espectador a construir una narración no lineal basada en la relación de fragmentos que ha seleccionado durante el visionado de la obra. La importancia de los fragmentos en Jonas llega hasta tal punto que una misma obra generó otras de menor tamaño en vídeos monocanales: «Varias partes de las performances de *Organic Honey* fueron pregrabadas en cinta y también tuvieron entidad independiente»<sup>37</sup>. Y de la misma manera que ocurrió con *Organic Honey*, ocurrió también con *Vertical Roll* (1972) [dvd],

36 «[...] el auditorio ve el proceso de creación de imágenes en una performance junto con los detalles en directo. Me interesaban las discrepancias entre la actividad ejecutada y la duplicación, el cambio y la modificación constantes en el vídeo. El conjunto es una secuencia de enlaces que faltan, pues cada observador experimenta una serie diferente, al mirar al monitor, a la proyección y a la acción en directo. La percepción era relativa. Había una diversidad de opciones.» *Joan Jonas Timelines: Transparencias en una habitación oscura*. En: Marí, Bartolomeu / García-Antón, Katya (Coms.) Barcelona: MACBA. Museo d'Art Contemporani de Barcelona "etc.", 2007. p. 58.

37 *Ibid.* p. 56.

que además surgió durante los ensayos de la obra anterior.

Estas prácticas artísticas en torno a la performance y al vídeo (Campus, Jonas, Rosenbach y otros) comenzaban a mezclar distintos dispositivos y estrategias en sus obras: objetos, televisores, proyecciones de vídeo, cámaras de vídeo, sonidos, y por supuesto, la performance y el happening, creando un tipo de obras de lo que el artista Dick Higgins llamaría *arte intermedia*<sup>38</sup>, es decir, un arte que trata de instalarse *entre* las clásicas categorías artísticas institucionalizadas, un arte que a falta de una ubicación o una categorización oficial, que además quiere evitar, desea no formar parte de esas estructuras y se introduce en espacios inexplorados donde se fusionan diversos lenguajes y diversas formas de expresión en una sola obra. Como creador de este término en el ámbito artístico, hace una distinción entre «intermedia» y «multimedia» considerando a este último como la suma y la superposición de medios tecnológicos y artísticos, mientras que al primero lo define como aquellas obras que se ubican entre los diferentes espacios que han dejado las categorías tradicionales del arte independientemente de los medios utilizados en la producción artística. Esa falta de categorización para estas obras las ubica en las franjas libres de estrictas características y nominaciones establecidas desde la antigüedad.

## 1.6.

### El vídeo se introduce en los nuevos planteamientos de la danza contemporánea.

El vídeo también entró a formar parte del lenguaje de otras artes que tradicionalmente estaban muy alejadas de las artes plásticas y de la tecnología electrónica, como es el caso de la danza. Pero a medida de que la danza iba cambiando también su propio lenguaje, comenzó a plantearse investigar y experimentar las posibilidades que el medio videográfico podría aportarles sobre todo en cuestiones relativas al movimiento. La danza moderna ya había planteado cambios con respecto a la danza clásica: cambios en los movimientos y expresiones corporales, cambios en el vestuario, en la estricta factura de las bailarinas..., cambios estos, que fueron creados e impulsados por bailarinas y coreógrafas como Isadora Duncan, Ruth Saint Denis y Martha Graham entre otras. La danza contemporánea evolucionó y transgredió estos avances sobre todo en cuestiones de expresión corporal y emocional. Por un lado, Pina Bausch con una danza más dramática denominada como *danza-teatro*, con una carga emocional alta, y por otro lado, en una posición muy opuesta, Merce Cunningham en cuyas coreografías los bailarines no deben expresar nada, toda la expresión recae sobre el movimiento, la ausencia de temática, la

38 HIGGINS, Dick. *Synesthesia and intersenses: Intermedia*. [en línea] [ref. de 21 de 12 de 2012] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html#top](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html#top)>. [Originalmente publicado en Something Else Newsletters 1, Nº1 (Something Else Press, New York, 1966)]. También publicado como capítulo en: Dick Higgins. *Horizons, the poetic and theory of the intermedia*. (Carbondale, IL: Southern Illinois Univ. Press, 1984)].

simultaneidad de acciones, etc.

De todos modos, la utilización de la tecnología no sería nueva para ellos ya que contaban con algunas experiencias singulares separadas en el tiempo. Estos referentes se convirtieron en los precursores que ofrecieron las claves de lo que sería la videodanza. Por un lado, *Ballet mécanique* (1924), de Fernand Léger, donde el movimiento de cuerpos y máquinas, el ritmo y el tiempo a veces vertiginoso, la luz y el espacio, la música y además el movimiento de la cámara, crean una obra donde el medio filmico participa con sus planos y movimientos en una coreografía de danza, es decir, un *filmdance*. Otro referente es la cineasta y coreógrafa Maya Deren, con obras como *Ensemble for somnambulists* (1951) [dvd], y *A study in choreography for camera* (1945). En estas obras marca lo que más tarde se denominaría videodanza. Deren combina el movimiento de la cámara junto con el movimiento de los bailarines, hace que percibamos movimientos o gestos corporales que sin la movilidad o puntos de vista de la cámara no veríamos o no apreciaríamos de igual manera. Sus cuerpos son el centro de la película, no un elemento más de la narración, que por otro lado, la fragmenta en composiciones no lineales. Los cuerpos se desplazan coreográficamente sin perder el encuentro con la cámara.

Con la llegada de la cámara de vídeo, por su ligereza, tamaño y fácil manejo, se puede experimentar con otros planos, secuencias y movimientos:

«[...] en la videodanza la coreografía no está constituida exclusivamente por los movimientos del cuerpo, sino que ésta los sobrepasa y se extiende hasta el propio proceso de articulación audiovisual –desde la captación por parte de la cámara hasta el montaje-.»<sup>39</sup>

A partir de esas experiencias, la *videodanza* también comenzó haciendo un registro a tiempo real de las coreografías, hasta que coreógrafos como Amy Greenfield y Marcel Cunningham vieron en el vídeo la posibilidad de crear una obra corporal-tecnológica explorando tiempos y espacios imposibles en la realidad, como hiciera Nam June Paik en algunas de sus obras incorporando coreografías de Cunningham en las que los bailarines aparecían como en suspensión mientras bailaban, gracias al efecto *chroma key*, pues desde siempre el coreógrafo norteamericano se ha sentido atraído por las tecnologías:

«Trabajé con Kaiser y Eshkar para comprender cómo funcionarían las imágenes virtuales en relación con los bailarines. Creo que lo que tienen los programas de danza por ordenador en común con la danza en escena es su elemento visual, aunque todavía son muy nuevos. El ordenador te da muchas posibilidades

39 VILLAR ORNUBIA, Daniel. *La imagen en movimiento y el movimiento del cuerpo: intersecciones entre danza y audiovisual*. [en línea] [ref. de 13 de 4 de 2009] Disponible en web: <<http://www.zemos98.org/spip.php?article115>>.

[...]».<sup>40</sup>

Como vemos, Cunningham recurre al ordenador y al vídeo para componer sus coreografías, ya que esta tecnología ofrece la posibilidad de estudiar los movimientos del cuerpo por el espacio desde otras perspectivas de integración o complicidad entre el cuerpo y la cámara, la captación de fragmentos de cuerpos y de espacios, el cambio de puntos de vista de la cámara entre los bailarines, etc. En *Beach birds for camera* (1992)<sup>41</sup> [dvd] la cámara, por lo general, mantiene un punto de vista frontal a determinadas acciones de los bailarines mientras otros realizan otras acciones simultáneas en otro lugar del espacio escénico. En algunos momentos la cámara se desplaza lateralmente o bien con los bailarines o entre ellos, pero en menor medida. Hay que tener en cuenta que la obra de Cunningham es una preparada siempre para escenario, aunque este pueda ser tanto el de un teatro como el del estudio de ensayo, pero siempre mantiene esa característica. Esto se puede deber a que la expresión de la obra se pronuncia exclusivamente por medio del movimiento corporal, la música y el diseño de la escenografía que, normalmente suele ser fría y de muy pocos elementos, dejando siempre libre el espacio a los bailarines. De esta manera todo queda controlado sin dar opción a la intervención aleatoria o inoportuna de elementos externos a la concepción de la obra. Cunningham entiende la cámara como un elemento que permite interactuar en cierta medida con los bailarines y el espacio, pero manteniendo siempre una distancia, al contrario de lo que ocurre en la obra de Amy Greenfield en la que la cámara baila con el personaje y se mezcla con este en el espacio con movimientos dinámicos con la cámara y con la lente.

Es una de las realizadoras y coreógrafas más innovadoras en este contexto inicial. Amy Greenfield es coreógrafa, bailarina (estudió danza con Merce Cunningham), editora y productora de cine experimental y vídeo, además de escritora. Desde 1970 que data su primer film experimental, ha realizado más de treinta películas y vídeos. Greenfield, se influenció por sus contemporáneos como Stan Brackhage, Carolee Schneemann o Taka Iimura, pero fundamentalmente, fueron los films de Maya Deren su principal fuente de inspiración. Como Deren, Greenfield exploró el encuentro y las relaciones entre la cámara y el cuerpo humano a través del movimiento. Un movimiento, el corporal motivado por el inconsciente para dejar ver las emociones de la bailarina que, la mayoría de las veces es ella misma. Desde el comienzo de su carrera como cineasta ya declaraba que había que eliminar la técnica limpia del movimiento corporal y dejar que éste

40 KUMIN, Laura. *Merce Cunningham. "Mi danza nace en el ordenador"*. [en línea] Madrid: El Cultural, 2000 [ref. de 1 de 11 de 2008] Disponible en web: <[http://www.elcultural.es/version\\_papel/TEATRO/1921/Merce\\_Cunningham](http://www.elcultural.es/version_papel/TEATRO/1921/Merce_Cunningham)>.

41 En esta obra de Merce Cunningham, la música es de John Cage, Four3, y algunos de los intérpretes fueron David Tudor y Takehisa Kosugi. El director de cine fue Elliot Caplan y la diseñadora fue Martha Skinner. Merce Cunningham, siempre trabajó con importantes colaboraciones. John Cage y Elliot Caplan fueron unos de los más usuales participantes en sus obras, pero también formaron parte de este equipo, artistas tan importantes como Robert Rauschenberg, Nam June Paik, Charles Atlas, Brian Eno, Morton Feldman y Roy Lichtenstein, entre muchos otros.



sea el mismo para la cámara, para moverse de acuerdo a los principios del tiempo no lineal en la edición del film o del vídeo. Su relación con la tecnología es constante, y sus coreografías las concibe y desarrolla con la cámara y la edición. De esta manera, Greenfield crea una obra donde se sintetizan el film con la danza y con el vídeo interviniendo sobre el espacio, el tiempo y el movimiento del cuerpo humano de manera simultánea. Consigue crear un lenguaje *intermedia* que se configura desde la idea inicial de la obra, donde se buscan las relaciones de los bailarines y bailarinas con las cámaras y los sonidos no musicales, hasta el montaje audiovisual. En relación a esto, Eugeni Bonet nos dice: «La relación entre danza y film o vídeo, a través de sus coordenadas de tiempo y espacio, se verifica fundamentalmente en el movimiento: éste es el de la danza en sí y también el inducido en el trabajo de cámara y/o montaje.»<sup>42</sup> En *Fragments: Mat/Glass* (1975), el bailarín actúa con un vaso de cristal junto a dos cámaras que se mueven y se accionan con dinamismo –por los dos operadores de cámara- usando zooms, cambiando perspectivas y ángulos, etc. Esta relación de la tecnología con el cuerpo no termina aquí sino que en la exhibición de esta obra se mostraron las imágenes de manera simultánea en varios monitores, con lo que, el movimiento de las cámaras y del cuerpo humano crean un ritmo y un dinamismo visual que potencia la misma acción corporal.

Con estos coreógrafos y coreógrafas, la danza ya no sólo se debe a los bailarines y bailarinas en movimiento por el espacio, sino que además, desde el inicio del proceso creativo de la obra, la tecnología audiovisual se combina con la acción de desplazamiento de la cámara que interviene en el mismo espacio casi como un bailarín más. La cámara observa, se mueve y captura los tiempos, el espacio y el movimiento de los cuerpos, las grabaciones luego pasan por el proceso de montaje, y finalmente, se presenta en la instalación fragmentada con diversos monitores o proyecciones simultáneas.

En estos trabajos, que suelen tener un mayor nivel de producción que cuando se trata de una performance en estudio como las realizadas por Acconci o Nauman, es inevitable que en este tipo de obras multimedia trabaje un amplio equipo de artistas y técnicos, porque se despliega un entramado de equipos tecnológicos y de parcelas técnicas y artísticas donde cada participante interviene en simultaneidad con los demás. Con la misma Amy Greenfield trabajó con el documentalista Richard Leacock y con la cineasta Hilary Harris. En este sentido también surgieron colaboraciones entre Merce Cunningham, Nam June Paik, Charles Atlas y John Cage, Paik con Charlotte Moorman, etc., con lo que se manifestaba la idea vanguardista de la obra intermedia y multimedia planteada por el artista fluxus Dick Higgins.

---

42 BONET, Eugeni. "Apéndice. Comentario y documentación de realizaciones completas". En: *En torno al vídeo*. Fundación Rodríguez: Bornaetxea, F., Rodríguez Arkaute, N. (Coords.) Bizkaia: Universidad del País Vasco, 2010. p.109.

Las producciones de artes escénicas suelen ser proyectos multimedia por los diferentes lenguajes que se proyectan en un mismo espacio, como ocurre con las óperas. En 2010 Frederic Amat presentó junto a la orquesta Accademia Bizantina, dirigida por Stefano Montanari, *Maddalena* (2010) en el Teatro Arriaga de Bilbao. Amat pintó en directo, un retablo sobre el escenario. Para ello utilizó un rollo de 200 metros de papel traslúcido que se iba enrollando en un cilindro giratorio. Este sistema le permitió dar movimiento y tiempo a la pintura. Según una declaración del mismo artista: «Esto no es una película, es pintura en movimiento»<sup>43</sup>. Se trató de un espectáculo multimedia en tanto que sobre el único espacio del escenario, se pudo ver la pintura en movimiento de Amat –para lo que se necesitó también de la tecnología vídeo-, junto a los seis cantantes que interpretaron el oratorio barroco *Maddalena ai piedi di Cristo*, compuesto por Antonio Caldara a finales del siglo XVIII, y la orquesta Accademia Bizantina que ya hemos mencionado.

Como vemos, numerosos artistas desde diversos campos artísticos se han interesado en los nuevos medios tecnológicos por las posibilidades plásticas que ofrece para poder experimentar a nivel técnico y a nivel de lenguaje por medio del proceso de montaje, que en algunos casos se convierte en la fase más creativa e importante en la gestación de la obra. El vídeo paso de ser un medio sencillo de grabación y reproducción paso a ser un instrumento más en la cadena de producción gracias a la aparición de programas informáticos de edición de vídeo. Estos programas posibilitaron que las estructuras y el trabajo de montaje fuesen más complejos pero también más rápidos, llegando a ser una parte muy importante en la producción y edición de un vídeo. También es un medio que no sólo habla de sí mismo como material plástico, sino que, como dice Sylvia Martin, sirve también para presentar discursos más allá de lo puramente tecnológico:

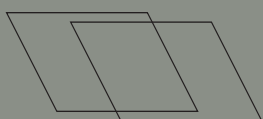
«[...] el flujo de imágenes electrónicas, ya no reproducía la simple superficie de la realidad a modo de documental, tal y como era común en la temprana década de 1970, sino que gracias al apoyo de programas informáticos, la cámara era ahora mucho más, un instrumento para visualizar narraciones y ficciones complejas; [...]».<sup>44</sup>

Con la práctica del montaje comienzan a plantearse otros modos de representación de discursos y el concepto «tiempo» es nuevamente revisado para plantear nuevas estructuras en las que basar las creaciones videográficas o las obras multimedia que contienen material videográfico. A partir de aquí, aumenta el interés por las estructuras temporales así como por las diferentes formas del discurso.

43 LAURRARI, Eva. *Amat "pinta" la música de Caldara. [en línea] Bilbao: El país, 26-03-2010 [ref. de 23 de abril de 2013] Disponible en web: <[http://elpais.com/diario/2010/03/26/paisvasco/1269636016\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/03/26/paisvasco/1269636016_850215.html)>.*

44 MARTIN, Silvia. *Videoarte*. Colonia: TASCHEN GmbH, 2006. p.20.





## **2. LA SEGUNDA EXPANSIÓN.**

### **EL DISCURSO NO LINEAL DIVERSIFICA LAS ESTRUCTURAS TEMPORALES DE LA CREACIÓN AUDIOVISUAL.**

#### **Estructura:**

- 2.1. Exploraciones audiovisuales en el terreno del discurso. La diégesis.
  - 2.1.1. El relato y otras formas del discurso.
  - 2.1.2. Formas de representación.
- 2.2. El inevitable encuentro entre el cine experimental y el videoarte. Puntos en común y nuevas adaptaciones.
- 2.3. La exploración de nuevas formas discursivas. El fin ya no es el medio.
- 2.4. La fragmentación y la alteración lineal plantean nuevas formas de entender los discursos.
  - 2.4.1. Discursos no lineales.
  - 2.4.2. Discursos recombinantes.
  - 2.4.3. Discursos acrónicos.
- 2.5. Los nuevos discursos implican alteraciones temporales.

#### **Resumen:**

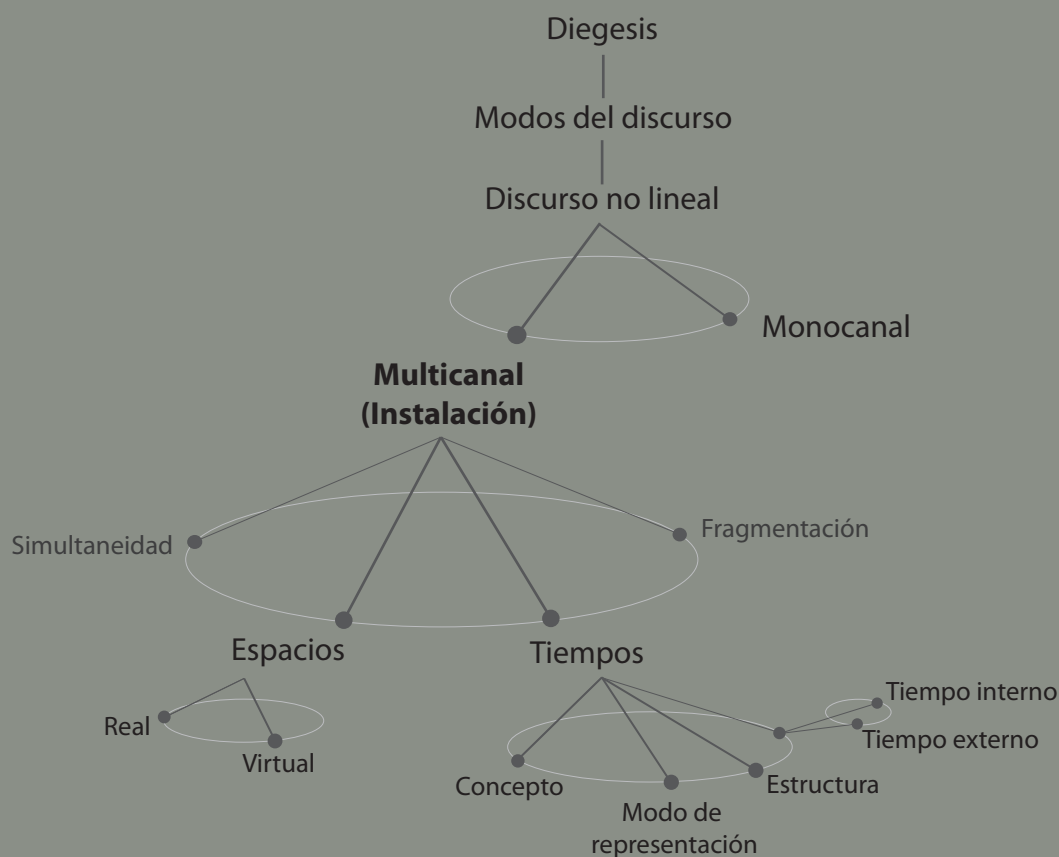
La segunda expansión se debe a la exploración de nuevos modos de plantear los discursos. Como consecuencia de esa búsqueda se utiliza el tiempo como elemento que estructura las obras mediante configuraciones no lineales del discurso. Estas estructuras se ven favorecidas por los sistemas multicanal de la instalación multimedia.

#### **Hipótesis:**

La exploración de los modos del discurso y de las estructuras temporales, abre la vía hacia configuraciones no lineales del discurso, lo que supone una nueva expansión del lenguaje audiovisual.

#### **Palabras clave:**

Diégesis, narración, discurso, ensayo-poesía, figuración, signo lingüístico, monocal, multicanal, estructura no lineal, fragmentación, cine experimental, vídeo, sonido, montaje, tiempo.



## 2.1.

### Exploraciones audiovisuales en el terreno del discurso.

#### La diégesis.

El cine, durante su evolución, descubrió que la introducción del sonido sincrónico de los diálogos<sup>45</sup> y de los efectos sonoros, había potenciado el efecto de diégesis en la obra. Este efecto fue aún más notable -y anterior a la introducción del sonido sincrónico-, con los cambios de planos y puntos de vistas de la cámara y con el uso del plano/contraplano. Se trató de acercar desde varias direcciones la ficción a la realidad objetiva, a partir de la cual, los espectadores de cine sentirían una mayor identificación con los acontecimientos expuestos en la película, obviamente, sin dejar de ser una construcción ficticia pero que envuelve al espectador con historias que se hacen más cercanas a ellos desde la introducción del acontecimiento sonoro sincronizado y desde el juego de posiciones de la cámara. Se naturalizan los acontecimientos audiovisuales que no existían en el cine mudo y escenográfico de planos únicos e inmóviles, es decir, y en definitiva, se añaden *índices de realidad*. Con ese propósito identitario, a la vez que efectista o ilusionista, el efecto diegético se ha mantenido desde entonces, en el cine sonoro y narrativo.

45 La primera película con sonido sincrónico fue *The jazz singer*, de Alan Crosland, producida en Estados Unidos por la Warner Bros en 1927. Don Juan, también del mismo director e igualmente producida por la Warner Bros un año antes, fue la primera película que incluyó efectos sonoros sincronizados y la música. El sistema que se utilizó para introducir el sonido sincrónico fue el «Vitaphone», nombre que también identificaba a la compañía encargada de introducir el sonido en las películas.

En las diferentes vías de evolución que ha tomado la historia del cine, o mejor dicho, algunos cineastas, como también en la creación videográfica y ciertos videoartistas, se han desarrollado creaciones audiovisuales que además de plantear las cuestiones concretas e individuales de cada obra, en cuanto a las temáticas tratadas, son también en muchos casos, ensayos sobre el lenguaje audiovisual, sobre las formas del discurso, sobre los planteamientos estructurales del tiempo y del espacio, sobre los procesos digitales, o sobre los modos de exhibición. Estas cuestiones, entre otras, han generado una expansión del medio audiovisual dirigidas hacia la exploración y experimentación de esos nuevos planteamientos, especialmente en los modos de representación del discurso que los sitúan en una posición diametralmente opuesta a la establecida por el cine y por la literatura clásica la cual ha sido una fuerte influencia en el desarrollo del cine convencional y comercial.

La *diégesis*<sup>46</sup> es el universo en que ocurre y se desarrolla la historia que se representa; diégesis es todo lo que sucede en esa realidad interna de la obra y todo lo que le afecta, aun no siendo visible, independientemente incluso, de su posible correspondencia con la realidad externa de esa historia que se convierte en ficción en la obra<sup>47</sup>. Es, en este sentido, y tal y como nos dice el crítico de cine, Noël Burch: «la representación ficticia de la realidad»<sup>48</sup>. Pero no hay que confundir diégesis con realidad. Con la diégesis aumentan los índices de realidad pero no es esta misma. En una película como *Cómo ser John Malkovich* (1999), de Spike Jonze, ese actor se representa a sí mismo pero dentro de una ficción, así que no es él mismo tal como lo es en la realidad. Aquí interpreta un papel con su nombre y apellidos propios, pero es un personaje diegético y no real aunque coincidan estos datos. Lo mismo ocurre con muchos de los sonidos que incorpora el director de cine Jacques Tati en *Playtime* (1967), para dar expresividad a acciones y gestos tan normales y habituales como andar con zapatos de tacón. En este caso los sonidos que escuchamos son golpes de pelotas de *ping-pong* acoplados a la imagen de una mujer andando con zapatos de tacón, y por tanto son sonidos *no-diegéticos* que se atribuyen fácilmente a esta acción. Se vuelven diegéticos y ganan sonoridad, pero no son los sonidos correspondientes con la realidad objetiva de dicha acción.

46 Anne Souriau, que perteneció al grupo de investigadores en Estética del Instituto de Filmología de la Universidad de París, propuso este término en 1950, y luego fue planteado por Gérard Genette en *Figuras III - Discurso del relato*. Cfr. SOURIAU, Étienne. *Diccionario Akal de Estética*. Madrid: Akal, 1998. p. 445-447. [También se pueden encontrar definiciones del término diégesis, en: *Nuevo discurso del relato*, Gérard Genette, y en *El tragaluz del infinito*, Noël Buch]. [Cfr. GENETTE, Gérard. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998. p. 15 / Cfr. BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito. (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra, 2008. p. 246-247].

47 Cfr. SOURIAU, Étienne. *Diccionario Akal de Estética*. Madrid: Akal, 1998. p. 445.

48 BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito. (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2008. p. 255.

Volviendo a la caracterización de los personajes, aunque el acto de representar sea real (el cuerpo presente del actor en el teatro o el de la filmación en el cine, no el del film) no lo es el vínculo con la realidad que pretende representar objetivamente, por lo que el actor se convierte en un elemento diegético desde el momento en que asume y desarrolla el papel del personaje al cual representa en la obra. Otra cosa muy distinta sería que el actor se represente a sí mismo como persona en la obra.

Hay aquí una diferenciación del término diégesis que puntualiza el teórico de literatura, poesía y narratología, Gérard Genette y que hay que tener en cuenta para no caer en error y confusión. Pero antes veremos a Platón, para quien la *diégesis*, así como la *mímesis* tienen que ver con el modo de representación. Platón habla de *narración simple* para referirse a la diégesis, en oposición a la *narración imitativa* o mimesis. La primera se basa, según él, en la narración como objeto propio del poeta y contada en su nombre, es decir, la narración de los hechos y descripciones usando su voz; la segunda, basada en la imitación, es decir, en la representación de una persona en lugar de otra y bajo la asimilación de las acciones y el lenguaje de éste:

«[...] habla el propio poeta, que no intenta siquiera inducirnos a pensar que sea otro y no él quien habla. Pero a partir de los versos siguientes habla como si él fuese Crises y procura por todos los medios que creamos que quien pronuncia las palabras no es Homero, sino el anciano sacerdote»<sup>49</sup> [...] «Y cuando nos ofrezca un parlamento en que habla por boca de otro, ¿no diremos que entonces acomoda todo lo posible su modo de hablar al de aquel de quien nos ha advertido de antemano que va a tomarla? [...] Ahora bien, el asimilarse uno mismo a otro en habla y aspecto ¿no es imitar al cual se asimila uno?»<sup>50</sup> .

O bien, la imitación de otra cosa, como enumera el mismo Platón: «[...] truenos, bramar de vientos y resonar de granizos, chirridos de ejes y poleas, trompetas, flautas, siringes, sonos de toda clase de instrumentos y hasta voces de perros, ovejas y pájaros.»<sup>51</sup>

Platón emplea el término griego *diégesis* para definir el modo de representación narrativo frente al modo de representación imitativo que define con el término mimesis. Gérard Genette, en cambio, utiliza el término francés *diégèse*, para definir el universo espacio-temporal en que se inscribe la historia representada, que nada tiene que ver con la definición platónica de diégesis<sup>52</sup>. Ese significado de *diégèse* es el que a nosotros nos interesa y al que nosotros nos referimos para

49 PLATÓN. *La República*. Pabón, José Manuel; Fernández G., Manuel (Traductores), Madrid: Instituto de Estudios Políticos, 1949. p. 15. Tomo II.

50 *Idem*.

51 *Ibid.* p.22.

52 GENETTE, Gérard. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998. pp. 15-16.

hablar de aquello que se produce dentro de la narración o del discurso. Por otro lado, lo utilizaremos también para definir aquello que se produce fuera del espacio-temporal del discurso que luego se inserta o se acopla para dar sentido a determinados argumentos. Nos referimos a los términos de *diégesis* y *no-diégesis*, que veremos en el siguiente capítulo.

Dado que a nosotros nos interesa el significado dado por Genette sobre el término francés *diégèse*, utilizaremos este sentido pero con la traducción al español que es *diégesis*. Al ser igual que el término platoniano originalmente griego, llamamos la atención al respecto para no confundir. Definitivamente, de aquí en adelante, utilizaremos el término *diégesis* (*diégèse*) para referirnos al universo espacio-temporal en que se inscribe la obra representada, tal como lo define Genette: «[...] la diégèse, [...], no es la historia, sino el universo en el que ocurre»<sup>53</sup>.

En este mismo sentido, para el semiólogo y teórico de cine, Christian Metz, la diégesis es un concepto que abarca todo el campo denotativo, el significado y el relato en sí, pero también el espacio, el tiempo, los personajes, los objetos, el entorno, el contexto, etc.<sup>54</sup>, es decir, son todos aquellos elementos objetivos que forman parte de la construcción denotativa de la ficción del film. Por el contrario, Jean Mitry, también teórico de cine, crítico y además realizador de cine, añade a lo dicho por Metz, el universo connotativo que va más allá de la acción y de los elementos físicos que la componen, la escenografía donde suceden los acontecimientos, es el sentir de la realidad representada que evoca en el espectador una identidad emocional<sup>55</sup>. Mitry concreta diciendo: «El film se dirige al pensamiento al mismo tiempo que se dirige a los ojos, y no sólo impulsa a pensar *sobre* aquello que ofrece a los ojos, sino *con* aquello que ofrece a los ojos»<sup>56</sup>.

El espectador, que cierra el círculo como receptor de esta representación «realista», identifica como reales todos los elementos participantes en la ficción, denotativos y connotativos, porque lo que ocurre en ésta, sobre todo en la obra cinematográfica clásica es, desde el punto de vista del espectador, casi tan real como el propio entorno en el que él mismo vive, porque se genera en él un sentimiento de credibilidad, o al menos, por ejemplo, no se pregunta el «¿por qué?» de determinados sonidos que en la realidad no existen sino tan solo en el juego de la representación cinematográfica o videográfica: presentar como real algo que no lo es y dar expresividad a algo que no lo tiene en tal medida o que no es perceptible para el oído humano. Este efecto es el que se produce por el acoplamiento de un sonido a una imagen de manera figurativa, como por ejemplo en *Playtime*, de Jacques Tati (1967), película en la que no hay diálogos, y donde los

53 *Idem.* p. 15.

54 METZ, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós, 2002. p. 121. Vol. 1.

55 Cfr. MITRY, Jean. *Estética y psicología del cine. 2: Las formas*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A., 2002, pp. 463-473.

56 *Idem.* p. 469.

sonidos que escuchamos son los producidos supuestamente por las acciones que se realizan y las circunstancias del entorno. Sin embargo, nada más lejos de esto, puesto que muchos de los sonidos que percibimos en *Playtime* son pregrabados y fijados a la imagen en el proceso de montaje de la película. Esto es diégesis, en tanto que esos sonidos, aun no siendo los que realmente producen esas acciones en la realidad diaria externa de la película, los tomamos como si lo fueran sin llegar a preguntarnos por su veracidad, de manera que no afectan a la narración ni a la ficción, y tanto los espectadores como los mismos personajes del filme perciben esos sonidos como parte del proceso natural de las cosas, en este caso, de las cosas que suenan. Esto es un realismo ficcional que reemplaza al realismo objetivo y evidente que percibimos a diario en nuestra vida, el cineasta lo produce, y el espectador lo asimila y reelabora mediante su percepción.

Sin duda, la diégesis alcanza mayor eficacia con la introducción del sonido sincrónico en el cine<sup>57</sup>, bien a través de los efectos de sonido de acciones y objetos como y sobre todo, a través de la sincronía de la palabra, es decir, de su sonido con el gesto facial, o mejor dicho, bucal.

Así pues, la diégesis abarca la historia del lenguaje audiovisual y su discurso, como la constitución global de los argumentos contenidos en ella, que la definen y le dan significado. A través de estos argumentos se organizan los acontecimientos (o trama) y se le da representación a la historia mediante el relato –siguiendo la triada historia/retrato/narración, de Gérard Genette-, pero además, los argumentos interactúan con las técnicas filmicas también llamadas «estilos», que son los procesos técnicos implicados, a su vez, en la construcción y la organización de los argumentos, por lo que el discurso interactúa con los estilos (o procesos técnicos) en la presentación de la historia o del discurso.

### 2.1.1.

#### El relato y otras formas del discurso.

Aunque se acostumbra a llamar *narración* a todo tipo de *discurso*, hay que decir que no son lo mismo. Como bien dice Metz, «toda narración es, [...], un discurso (lo contrario no es cierto, pues muchos discursos no son relatos:...).»<sup>58</sup>. Para Genette también se ha producido un mal uso, poco exigente, de los términos *relato* y *narración*<sup>59</sup>. El discurso es el *modo* de expre-

57 BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito. (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra, 2008. p. 245.

58 METZ, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós, 2002. p. 47. Vol. 1.

59 «[...] yo defendería (aunque sin ilusiones) un empleo estricto, es decir, con referencia al modo, no solamente del término (técnico) narratología, sino también de las palabras relato o narrativo, cuyo uso corriente era, hasta ahora, bastante razonable, y que se ven, desde hace tiempo, amenazadas de inflación». GENETTE, Gérard. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998. p. 15.

sión en que se expone un mensaje, y la narración es un tipo de discurso, el discurso narrativo, como también lo es el *descriptivo*, el *expositivo* y el *argumentativo*, así como el *publicitario* o el *poético* entre otros. Al englobar a todas las obras como *narraciones* o como *relatos*, se están incluyendo pues, otro tipo de discursos en que se exponen un gran número de obras, como por ejemplo, las de Bill Viola. En éstas no se narra un relato, se expone una cadena de acontecimientos que constituyen los argumentos visuales y sonoros con los que se da forma a su discurso, a su opinión o punto de vista personal sobre los temas que trata. Generalmente se basa en experiencias personales en las que implica al espectador/receptor en tanto que su tesis le afecta, porque este artista, como otros, suele seguir una estrategia en la que lo individual, localizado en su persona, lo hace global o universal siguiendo distintos planteamientos estratégicos por su deseo de compartir su experiencia con los demás<sup>60</sup>. No se trata tanto de los temas o cuestiones teóricas, porque estos se pueden adaptar a cualquier formato y forma de discurso, sino del modo y de la finalidad con la que se hace. En sentido estricto no son propiamente narrativas, pero tampoco contienen el carácter científico del discurso argumentativo, es más un discurso poético por la manera de componer el tiempo en las secuencias y por las características formales y plásticas de las imágenes en conjunción con los sonidos. Dada la falta de una definición efectiva consideramos que los acontecimientos y argumentos que se exponen en este tipo de obras plantean otra manera de exponer las ideas del autor, otra forma de tratar y de plantear temas que, podríamos definir como «discurso no narrativo» independientemente de su estructura lineal o no lineal, y no como negación de la narración tradicional sino como otro modo distinto de contar algo. Pero aún así, nos parece una denominación incompleta. El carácter de las obras de Viola como *Return* (1975), *The reflecting pool* (1977-79), obras como *Sigh* (2008) y *Brontosaurus* (1995), de Sam Taylor-Wood, otras obras como *The west is alive* (1983), de Klaus vom Bruch o *Crossroads* (1976), de Bruce Conner, por nombrar solo algunas, dejan ver que no se trata de relatos sino de obras más cercanas al *ensayo* representando un discurso plástico y *poético*, donde el carácter de las imágenes y de los sonidos aportan la cuestión conceptual planteada en la obra, características plásticas que, por su estructura están más cercanas a la música y a las artes plásticas. Las características formales del contenido audiovisual configuran la obra artística sin ser un hecho puramente científico. Por ello, nos referiremos a estas obras como *ensayos-poesía*.

Nos vamos a centrar en Bill Viola, pues toda su obra es un ensayo constante sobre el concepto de tiempo, tanto en su representación como en su percepción. No se trata sólo de su utiliza-

60 «[...] sí, mis obras son primera y principalmente para mí. Proceden de cuestiones que surgen de mi experiencia, a veces de un modo tan directo y sencillo que me sorprende que la gente asuma que proceden de otro tipo de pensamiento o especulación abstracta. Es algo concreto para mí. Por ejemplo, cuando nació nuestro hijo fue una de las experiencias más profundas de mi vida, de modo que después sentí el poderoso deseo, la «necesidad» de mostrar esto, de compartir el conocimiento de esta experiencia. Supongo que al final lo que me importa es que las experiencias lleguen a ser compartidas.» "Volver a ponerlo todo junto, 1992. Conversación con Otto Neumaier y Alexander Pürhinger". En: *Bill Viola. Las horas invisibles*. Lebrero Stals, José (Com.) Sevilla: Junta de Andalucía. Consejería de Cultura, 2007.



ción como materia de trabajo utilizando el medio videográfico para dar estructura a sus creaciones –tiempo como herramienta-, sino que además es metáfora de creación y de destrucción así como de la percepción del mundo en su dialéctica vida-muerte. Su modo de representación es diverso y da estructura temporal –muy musical- al conjunto de imágenes y de sonidos con que compone sus obras. Estas imágenes y estos sonidos son, algunas veces motivados por una performance que luego manipula en el proceso de montaje (*Return*, 1975; *The reflecting pool*, 1977-79), y otras veces lo hace exponiendo una cadena de secuencias aparentemente inconexas pero que muestran o expresan la misma cuestión de maneras diversas (*Ancient of days*, 1979; *Anthem*, 1983). En *Return*, Viola toca una campana, da unos pasos hacia adelante, vuelve a tocarla y rompe el proceso temporal retrocediendo artificialmente el tiempo hasta que vuelve a su posición antes de la interrupción. Vuelve a dar unos pasos hacia adelante, toca la campana y se vuelve a alterar el tiempo hacia atrás y hacia adelante, continuamente, hasta que su cuerpo llega a la posición de la cámara; en ese momento el cuerpo recorre todas las posiciones anteriores hasta llegar a la original. En este proceso no sólo se crean cambios de posición del cuerpo sino además cambios de sonidos causados por las interrupciones temporales. De este modo configura una composición musical que envuelve la secuencia completa y da unidad temporal y conceptual a la obra. La alteración temporal se manifiesta tanto por lo visual como por lo acústico.

Por otro lado, en *Ancient of days* (1979) [Imagen 5][dvd] configura una cadena de acontecimientos donde el tiempo se trata en cada una de las secuencias por separado, mostrando diversas ideas del mismo pero sin mezclarlas: el proceso de destrucción de una mesa de madera por el fuego se muestra mediante la inversión del tiempo, donde, desde la destrucción se crea el objeto; el paso del tiempo ante el obelisco de la Casa Blanca en Washington, mostrado en diferentes momentos del día separados en fragmentos con distinta duración. Luego una calle de la ciudad mostrada durante el tiempo que tardó una cámara de vídeo en recorrer el giro sobre su propio eje y representado en varios fragmentos de tiempo. A continuación, el paso natural del tiempo en el espacio natural de una montaña donde un niño juega; esa imagen natural de la montaña se convierte en una imagen representada en una pantalla situada en la fachada de un edificio en Tokio. La cámara cambia del plano de la pantalla a un plano donde se capta el movimiento ralentizado de la gente y finalmente congelado. La última secuencia se desarrolla en el interior de un espacio donde se muestra un bodegón compuesto por un reloj analógico, un jarrón con flores y un monitor pequeño con la imagen de un paisaje de la naturaleza por el que también pasa el tiempo. Como vemos, en estas obras no sólo utiliza el tiempo como herramienta para estructurar la obra, sino además como meditación sobre la percepción del mundo y de la vida.

Por el contrario, Isaac Julien en *Baltimore* (2003) [Imagen 6][dvd], nos presenta un relato de ficción donde hace una crítica a las instituciones revelando la desigual condición de la cultura negra y la blanca en los EE.UU., y el papel que desempeñan los museos en la perpetuación y eli-



minación de la historia. Con la utilización de tres pantallas se mezclan dos narraciones paralelas que en algunos momentos aparecen representadas simultáneamente. Por un lado, está la visita de Melvin van Peeble -director y actor de películas *Blaxploitation*<sup>61</sup>- al Walters Art Museum. Melvin recorre sus salas llenas de estatuas clásicas de mármol, y a continuación visita la sala de negros ilustres del Museo de Cera (National Great Blacks in Wax Museum), donde contempla las figuras y los rostros de los retratos de famosos afroamericanos. Por otro lado, la actriz Vanessa Myrie, en el papel de una *afro-cyborg*, con su ojo biónico, sigue un trayecto paralelo recorriendo los mismos espacios que Melvin. Este personaje *fantástico* utiliza sus superpoderes para trasladar las figuras de cera representantes de la cultura afroamericana, a la galería de maestros del Renacimiento europeo.

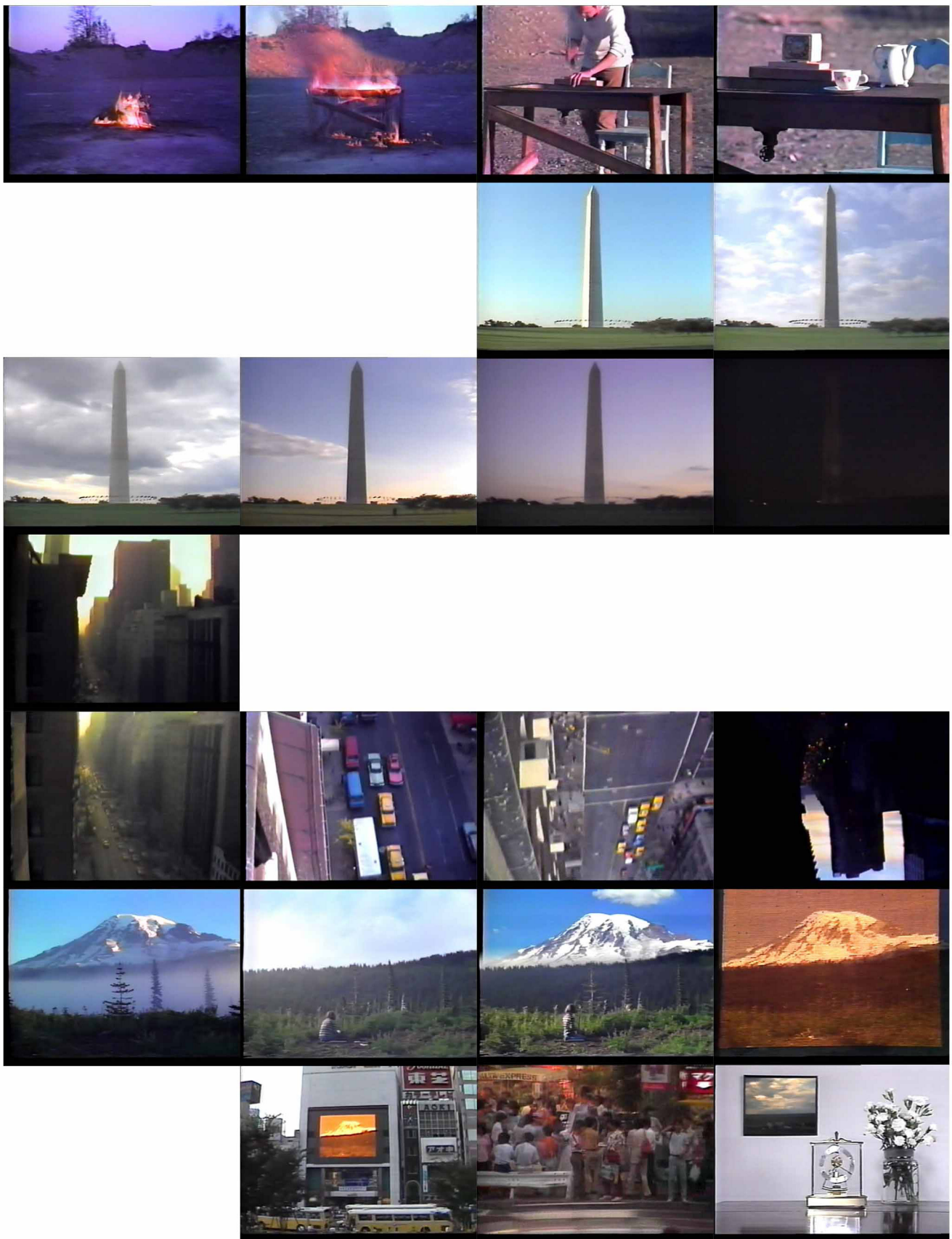
Julien utiliza las tres pantallas para mostrar el paralelismo entre los dos personajes, cruzando sus respectivas narraciones, pero también muestra desajustes temporales de la imagen y diversos puntos de vista de un mismo espacio o de un mismo acontecimiento mediante la posición y movimiento de la cámara. Es decir que, podemos ver a Melvin y al *cyborg* al mismo tiempo pero en distintos lugares, y también la entrada de la *cyborg* en el museo desde tres ángulos distintos y con pequeñas diferencias temporales.

Lo que nos interesa aquí es ver dos modos de presentación del discurso muy distintos. Por un lado Viola configura sus obras para mostrarnos su visión del mundo, y como podemos comprobar, no lo hace mediante un relato sino mediante una forma de discurso que fusiona el ensayo con la poesía. Y por otro lado, Julien que se basa en la fórmula narrativa del discurso para presentarnos un relato de ficción sobre un punto de vista de la historia de los afroamericanos en Estados Unidos.

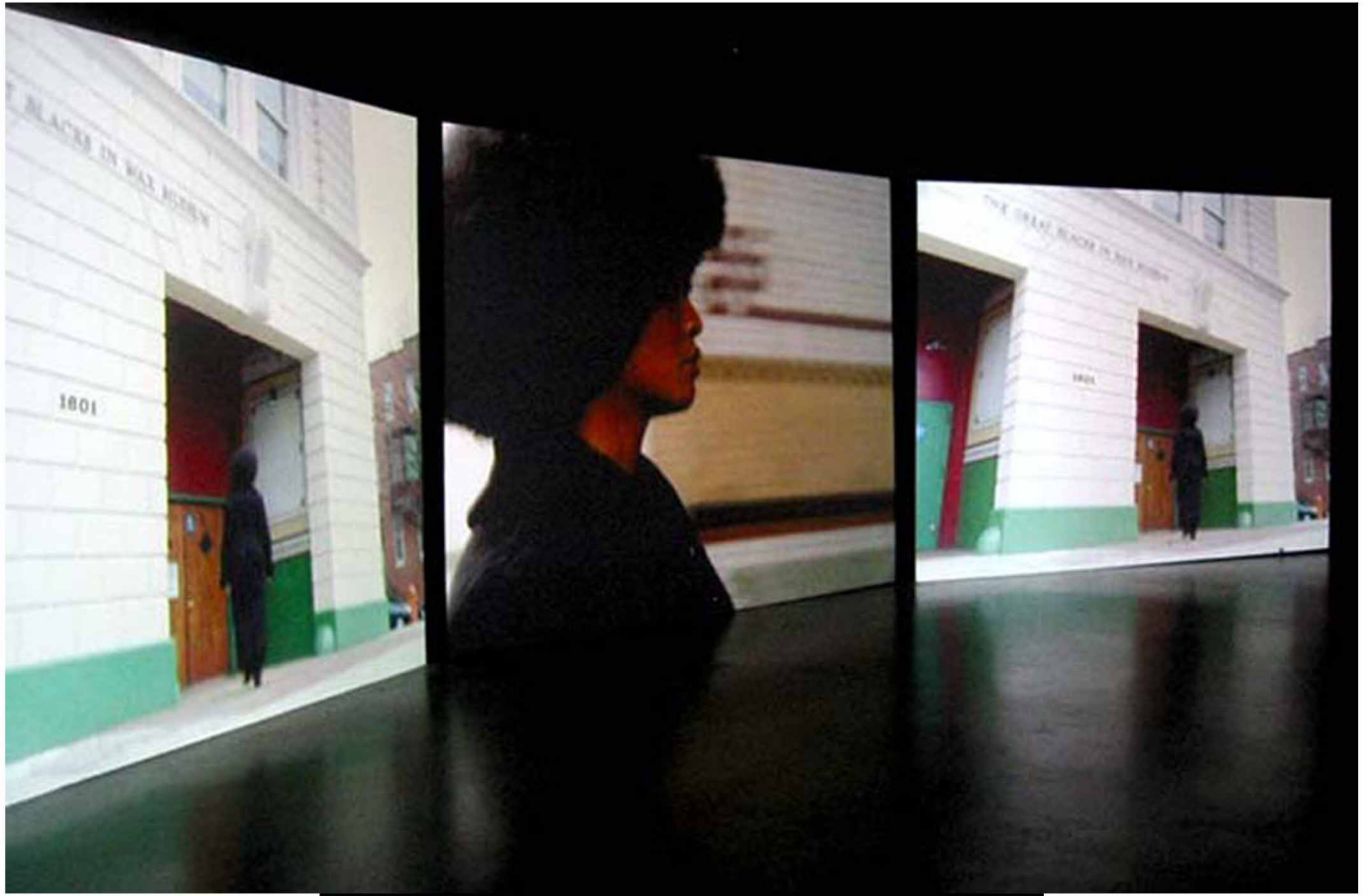
El sentido *poético* de las obras que utilizan una forma de discurso no narrativo, que se presentan mediante fórmulas de ensayo y poesía, aparece por el juego de sustituciones de los significantes visuales y sonoros, para cambiar el sentido de lo emitido utilizando la metáfora, es decir, que lo presenciado no es significativo más que en su relación con lo nombrado en el significado. Esto quiere decir que la literalidad de los acontecimientos no es relevante si no se enlaza de modo figurado con la tesis conceptual propuesta por el autor, con la idea que originó y que dio significado a la obra. Para la creación de este hecho poético es importante la figuración del significante. Esta motivación del lenguaje, a partir del carácter arbitrario del signo lingüístico estudiado por el lingüista Ferdinand de Saussure, es la que favorece el juego de elecciones y de sustituciones lexicales de los términos para dar sentido a una idea con los términos de otra. De

---

61 «Blaxploitation» es el término usado para clasificar un subgénero del cine negro que se produjo principalmente durante los años setenta y donde el cuerpo de actores, actrices e incluso la música empleada en la banda sonora estaba formado por afroamericanos. Una de las películas más representativas es *El padrino de Harlem* (1973), de Larry Cohen.



*Ancient of days* (1986)  
**BILL VIOLA**  
 [Imagen 5]



*Baltimore* (2003)  
ISAAC JULIEN  
[Imagen 6]

esta manera mantienen cierta relación entre sí, como así nos lo expone Gérard Genette con un ejemplo: «Decir *llama* para designar *llama*, *amor* para designar *amor*, es someterse a la lengua aceptando las palabras arbitrarias y transitivas que nos impone; decir *llama* por *amor*, es motivar el lenguaje (digo *llama*, porque el amor arde), dándole por eso mismo el espesor, el relieve y el peso de existencia que le faltan en la circulación cotidiana del universal reportaje.»<sup>62</sup>. Y así, estos artistas nombrados, y otros, configuran una cadena o sucesiones de imágenes y de sonidos concretos que de manera figurada se relacionan con una serie de conceptos que dan sentido y significado a sus creaciones, que no narran como en un relato, sino que se exponen y se expresan como en un *ensayo-poesía*.

El hecho de que una obra sea narrativa o de otro tipo no implica grandes diferencias con respecto al tipo de sonidos y su modo de intervención en la construcción audiovisual, pero sí es cierto que, el discurso de la poesía, al estar basado principalmente en la metáfora ofrece mayores opciones y posibilidades de asociaciones y combinaciones entre lo visual y lo sonoro, mediante un sistema de elecciones y de sustituciones propio del proceso metafórico. Pero esto dependerá sin duda, del ingenio del creador ya que aun realizando una obra narrativa, se pueden insertar de manera puntual cambios retóricos motivados por la intervención de sonidos que nos indican cambios en el lenguaje, en la expresión y que nos aportan sentidos más connotativos a la totalidad de la obra audiovisual. El poema audiovisual, aun compartiendo características del ensayo, parece siempre abierto a la intervención de la metáfora que, tratándose del lenguaje audiovisual, puede venir tanto de la cadena de significantes visuales o de la cadena de significantes sonoros, que mantienen siempre una relación continua, y cualquier cambio en una puede afectar al otro, y a la inversa.

En definitiva, podemos decir que el *ensayo-poema audiovisual* siempre ofrece mayores posibilidades de interrelación entre sonido e imagen para motivar el lenguaje, para cambiar el sentido de lo pronunciado con estos medios.

A modo de conclusión, la historia o el discurso se componen, organizan y representan por medio de los argumentos, que le dan, a su vez, sentido y coherencia. Ahora bien, los argumentos se pueden presentar de múltiples maneras, es decir, en función que cómo se seleccionen y de cómo se organicen los acontecimientos que construyen el discurso. Según hablemos de un tipo u otro de argumentos, ficción o no-ficción, se puede mantener la linealidad tradicional y/o convencional de inicio-desarrollo-final, o se puede fragmentar y representar de múltiples maneras no lineales. Como ejemplos de esto último tendríamos la representación de cuadros simultáneos en la misma pantalla que podemos apreciar en el film *Timecode* (2000), de Mike Figgis, con la pantalla dividida en cuatro partes iguales que muestran historias paralelas y que se encuentran al final del

---

62 GENETTE, Gérard. "Lenguaje poético o poesía del lenguaje". En: *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989. pp. 34- 35.



film. Otro ejemplo es *Ten thousand waves* (2010), de Isaac Julien, en la que varias proyecciones simultáneas se reparten por el espacio expositivo y dan forma a la instalación. O el montaje monocanal y lineal de fragmentos de manera más o menos aleatoria en *Water and power* (1989), de Pat O'Neill. Podríamos añadir, por ejemplo, casos basados en la representación lineal de un solo acontecimiento, e incluso en un solo plano, como los filmes *Eat* (1964) y *Empire* (1964) de Andy Warhol, o el caso representado de un mismo acontecimiento fraccionado con alteraciones temporales, como es el vídeo *The reflecting pool* (1977-79), de Bill Viola. Obras estas, que iremos viendo a lo largo del presente capítulo.

### 2.1.2.

#### Formas de representación. Monocanal / Multicanal.

El modo de representación audiovisual ha evolucionado desde el sistema monocanal al sistema multicanal, que ha generado la simultaneidad inevitable y ha forzado la representación de fragmentos paralelos. Este sistema rompe la representación lineal del discurso y se presenta una forma no lineal del mismo, ampliando también el sistema de percepción, lectura e interpretación de la obra audiovisual.

Vamos a analizar dos casos extremadamente distantes entre sí en muchos aspectos, que nos servirán para marcar dos polos opuestos entre los cuales quepan una gran cantidad de variaciones. Por un lado los retratos minimalistas cinematográficos monocanal de Andy Warhol y por otro las instalaciones audiovisuales multicanal de Isaac Julien.

Andy Warhol añade una serie de retratos de artistas y de personas anónimas a la historia del retrato y a la historia del arte, pero este artista simplemente presenta una imagen sin interesarse ni preocuparse por la identidad psicológica de la persona retratada<sup>63</sup>. La novedad que ofrece este artista es lo hace utilizando la imagen en movimiento, aunque no se distancian tanto de los retratos pictóricos que estamos acostumbrados a ver en cuadros de toda la historia del arte, en cuanto que se trata de un plano fijo y estático. Los retratos de Warhol son de larga duración, suficiente para contemplar al personaje retratado tal cual lo hacemos ante un cuadro, y además sin sonido. Este es el caso por ejemplo, del retrato que hace Warhol al artista Robert Indiana en su película *Eat* (1964) [dvd] donde se le retrata comiéndose una seta y acariciando a su gato que aparece espontáneamente en escena. Aunque no lo parezca es una película no lineal porque como indica Juan Guardiola –comisario de la exposición: *Andy Warhol: cine, vídeo y TV*, en el año 2000.-, en el montaje se ensamblaron las bobinas de forma desordenada, de manera que la seta que Indiana

63 GUARDIOLA, Juan. "Yo (aún) seré tu espejo". En: *Andy Warhol: Cine, vídeo y TV*. Guardiola, Juan (Com.) Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, "etc.", 2000. p. 32.

se está comiendo parece renovarse mágicamente<sup>64</sup>. Quizás el aspecto más interesante de esta obra y del conjunto de obras que se realizaron a partir de 1963 (*Kiss, Empire, Sleep, Haircut No1*, y otras tantas) es, el tiempo interior de la película y el tiempo del espectador que está relacionado con el tiempo de proyección. La sensación de absoluto aburrimiento que pueden ocasionar estas películas en el espectador lo ponen a él mismo como punto de mira de la obra. La pasividad de los retratados muestra un espejo en el que se refleja la misma imagen del espectador pasivo sentado en las butacas de las salas de cine comerciales. Los 35 minutos de *Eat*, las 5 horas y 21 minutos de *Sleep* o los 48 minutos de *Kiss*, y las más de 8 horas de *Empire*, hace que el espectador se vea a sí mismo en su butaca. Como dice el crítico de cine Parker Tyler, ese es precisamente el propósito de Warhol: «que lo que veamos no revele nada nuevo en proporción con la cantidad de tiempo necesario para contemplarlo»<sup>65</sup>. Esto quiere decir que lo que se convierte en objeto de la obra es el tiempo y no el contenido de la misma, aspecto curioso en tanto que los retratos –según la historia de este género- se hacen precisamente para realzar la figura de la persona retratada. Pero además, no es solo el tiempo el objeto de la obra sino la persona que mira, el *voyeur* que se hace consciente de su situación hasta el punto de aburrirse de sí mismo como consecuencia del largo tiempo que permanece observando, y hasta el punto de que pierde el sentido morboso de su acción. El mismo Tyler establece una relación entre el tiempo de observación y el observador como el tiempo narcótico y psicodélico que alarga el tiempo y transfigura la imagen del mundo y la posición de *narciso*: «el ritmo que resulta de esa conciencia fusionada es, precisamente, el «tiempo de las drogas». Es el tiempo del ocio sublimado: «todo el tiempo del mundo».

El hecho de no tener sonido se debe, en parte, a las limitaciones del medio tecnológico que utilizó Warhol, –una cámara Bolex de 16mm- y en parte a una elección suya para alargar la duración de la película<sup>66</sup>. De haber seguido otro método para poder reproducir el sonido de la película, habríamos escuchado el sonido ambiente de la situación en la que se produce la filmación, pero quizás no habría cambiado nada, sólo habría un ruido que daría grosor a la imagen, un sonido de relleno, ya que la acción de Robert Indiana incluyendo la aparición de su gato –siempre tan silenciosos- no habría aportado nada más allá de lo que vemos, porque, además, muerde y mastica una seta, que apenas da lugar a sonido alguno, o en cualquier caso, a un sonido de muy baja intensidad para los niveles de captación y aceptación del oído humano. Por lo tanto, en este caso, no habría cambiado la percepción y lectura de la obra. Aunque, por otro lado, es posible que

64 Andy Warhol: *cine, vídeo y TV*. Guardiola, Juan. (Com.) Barcelona: Fundació Antoni Tapies, "etc.", 2000. p. 337.

65 TYLER, Parker. "Dragtime y drugtime, o cine à la Warhol". En: *Andy Warhol: Cine, vídeo y TV*. Guardiola, Juan (Com.) Barcelona: Fundació Antoni Tapies, "etc.", 2000. p. 328.

66 «Por regla general, las películas mudas de Warhol fueron rodadas a la velocidad del cine sonoro, y luego proyectadas a velocidad de película muda para conseguir el efecto de ralentizado. Así, el tiempo de proyección del metraje mudo es un 50 por ciento más largo que el tiempo de rodaje [...]» ANGELL, Callie. "Andy Warhol, cineasta". En: *Andy Warhol: Cine, vídeo y TV*. Guardiola, Juan (Com.) Barcelona: Fundació Antoni Tapies, "etc.", 2000. p. 64.



de haber añadido o incluido el sonido, podría haber creado la distracción suficiente en el espectador como para que este perdiese de vista su posición y concepción ante la obra y la percepción de su tiempo ante la misma.

Un caso muy distinto es el de Isaac Julien en *Ten Thousand waves* (2010) [dvd]. Julien nos presenta un conjunto de imágenes que nos muestra distintos aspectos sobre la tradición mística y cultural de China y su actual desarrollo capitalista. Un duro contraste de sensibilidades antagónicas en la sociedad, la cultura, el medioambiente y el mismo desarrollo de la vida humana en uno de los sistemas capitalistas más avanzados de los países desarrollados que no deja espacio visible a la mitología clásica y a los valores filosóficos de la China «oriental». De entre los temas representativos que Julien trabaja en su obra, el viaje migratorio y los cambios culturales son algunos de ellos. Esta obra nace de una de las mayores tragedias sucedidas en Gran Bretaña en los últimos años cuando murieron 23 inmigrantes marisqueros chinos en Morecambe Bay. Todos pertenecían a la misma aldea china.

Por las pantallas fluyen imágenes sin sostén narrativo de la China tradicional, la China comunista y la China capitalista, entre secuencias en los ríos y bosques, las manifestaciones políticas y las vistas de una ciudad absorbida por el desarrollo económico. Estas imágenes pasan por las pantallas sin violencia, algunas se apagan y se vuelven a encender manteniendo el ritmo en un juego multipantalla espectacular; se mezclan y se repiten en varias pantallas de manera simultánea con un ritmo que se combina perfectamente con el componente acústico.

El sonido está compuesto por un amplio abanico de sonoridades de una calidad impresionante. Está formado por texto oral, sonidos ambientes y música, que son los tres polos en los que se sostiene la cinematografía comercial. La banda sonora original está creada por el músico Jash Wobble, la Chines Dub Orchestra y la compositora Maria de Alvear.

Una característica que asemeja los retratos de Warhol con esta obra de Julien, es que mantienen un sistema de discurso no lineal, aunque se hace más evidente en Julien por la fragmentación, la separación visual y por la consecuente simultaneidad de las imágenes. La otra diferencia más evidente es que en una hay sonido en la otra no. Pero hay algo que, a pesar de las diferencias de producción a nivel de costes económicos y equipos tecnológicos empleados y la distancia de años en que se producen estas obras, los modos de representación audiovisual que cambian la estructura del discurso y fragmentan las líneas discursivas visuales no añaden nada nuevo con respecto al sonido, ni parece que tengan la intención de hacerlo. En este sentido, el contraste entre estas obras es más que evidente, pero si apreciamos características nuevas en el caso de Julien, son cuestiones relativas a la definición y calidad del sonido, a los nuevos sistemas digitales de reproducción más cercanos a la fidelidad cinematográfica, efectista y espectacular con potentes subgraves, y la captación y emisión de primeros planos sonoros. La evolución de la cuestión so-

nora dentro de la narración o de los argumentos y de la estructuración de estos va a destiempo, es más lenta y casi inexistente con respecto a la evolución de las cuestiones visuales y estructurales del audiovisual. Por eso vemos que las estructuras se fraccionan, que las imágenes se fraccionan, pero no ocurre así con el sonido. En esta obra de Julien solo hay un canal de sonido que se interrelaciona con los nueve fragmentos visuales que se corresponden –como ya dijimos- con cada una de las nueve pantallas. Es la misma secuencia de sonidos para toda la obra, y en lugar de fragmentar y distribuir también los sonidos –como hace con las imágenes y con el discurso- por el espacio en unidades divisibles para aportar nuevas formas perceptivas, estructurales y estéticas, se emite en un único canal de audio combinado con las nueve imágenes.

Este es un discurso que afecta a estas obras y a estos autores, pero en general, la diferencia con respecto al sonido en las obras monocanal y en las obras multicanal no es la diversidad de sonidos empleados ni el tipo de combinaciones y asociaciones creadas, porque en ambos sistemas se puede plantear múltiples maneras de hacerlo. La diferencia principal se produce en el espacio, es decir, en la multiplicidad y simultaneidad de focos de emisión de información: a más pantallas y más altavoces, correspondientes a más imágenes y más sonidos, la lectura de la obra se hace más compleja y requiere un nivel de percepción y lectura mayor, que genera una experiencia en la que se expanden los sentidos sensoriales o cognitivos. En el caso de una instalación monocanal, aunque se sumen puntos de emisión acústicos, el foco visual sigue siendo uno. Esto no quiere decir en absoluto, que aquel sistema sea mejor que este o produzca mejores obras que este. Lo que quiere decir es que amplía las posibilidades expresivas y perceptivas de la obra y por tanto hace que la experiencia para el espectador pueda ser más intensa a nivel sensorial y de conocimiento conceptual.

## 2.2.

### **El inevitable encuentro entre el cine experimental y el videoarte. Puntos en común y nuevas adaptaciones.**

Las aproximaciones del vídeo al cine experimental y viceversa, se producen fundamentalmente en la transformación y recreación temporal, siendo, por tanto, una de las características que comparten. Nos remitimos a un texto de Laura Baigorri –Doctora en Bellas Artes y profesora de Arte y Nuevos Medios- en el que se resume y se define claramente el encuentro entre estos dos medios del lenguaje audiovisual:

«En su intento por subvertir el concepto tradicional del arte y sobre todo, de la narrativa cinematográfica y televisiva, el videoarte y el cine experimental compartieron tres tipos de procedimientos: la elaboración de la imagen, la com-

binación de imágenes cotidianas mediante secuencias que no están sometidas a un desarrollo narrativo, y la deformación del tiempo, mediante la aceleración o la ralentización»<sup>67</sup>.

Son muchas las cuestiones que enlazan y asemejan al cine experimental con el videoarte. Además de las cuestiones relacionadas por Baigorri, también coincidieron en los tipos y maneras de utilización del sonido, pero no como innovación, sino manteniendo las mismas características.

Para evitar confusiones y enredos, en nuestro trabajo los trataremos como un mismo medio excepto cuando haya que comentar alguna característica o aspecto específico de cada medio.

Las exploraciones e innovaciones realizadas por los creadores audiovisuales en el ámbito del modo de representación del discurso y de las estructuras no lineales han sido de interés común y de notables resultados. El mismo interés y con espectaculares resultados ha surgido del trabajo con las imágenes, tanto en lo plástico como en lo tecnológico. Sin embargo, no podemos decir lo mismo en cuanto al sonido, porque aunque se utilizan los mismos tipos de sonidos (lenguaje verbal, música y sonidos ambiente), y del mismo modo, hay que decir que no han habido exploraciones serias y definidas en el sentido de la innovación dentro del sistema del discurso y de la narración en lo que al planteamiento sonoro se refiere, con muy escasas excepciones. Ahora bien, tanto los realizadores de cine experimental como de videoarte, han seguido ciertos paralelismos formales y estéticos que no coinciden en el tiempo pero que la historia evolutiva de estos lenguajes artísticos ha mostrado estos aspectos como característicos de ambos. Nos referimos a la poética visual y sonora del cine experimental que está más próxima al videoarte -y viceversa-, que al cine comercial y tradicional.

Estos artistas comparten estéticas surrealistas o épicas, futuristas o cotidianas, imágenes visualmente más limpias o más ruidosas, hay paisajistas o retratistas, estructuralistas y conceptuales, líricos y ensayistas, hay obras no narrativas y acrónicas, o no narrativas y que utilizan estructuras temporales similares, etc. Por ejemplo, Bruce Nauman grabó en vídeo acciones de larga duración en su estudio, como *Stamping in the studio* (1968) [dvd] de una hora de duración, un solo plano visual y con el sonido de los pasos de Nauman en su estudio tal cual los capturó la cámara; los 58 minutos de *Wall-floor positions* (1968), donde, al igual que el anterior y que prácticamente en todas las vídeo performances que realiza en su estudio, el sonido es el captado por la cámara sin tratamiento posterior; unos años antes y de manera muy parecida, Andy Warhol filmó a John Giorno durmiendo durante 8 horas para *Sleep* (1963) con cambios de planos, y otras 8 horas y 5 minutos que dura su película *Empire* (1964) que filmó con un solo plano desde la última

---

67 BAIGORRI, Laura. *Vídeo: primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Brumaria, 2005. N<sup>o</sup>4. pp. 192-193.

hora de la tarde hasta el amanecer durante los días 25 y 26 de julio de 1964<sup>68</sup>. Al contrario que Nauman, que, aunque mantiene con Warhol ciertas semejanzas técnicas como la duración de sus obras, estos y otros films de Warhol que rodó durante aquellos años tienen la característica de no tener sonido. Aunque es posible que esto fuera más una cuestión técnica debido al tipo de equipo de rodaje y al modo en que lo hicieron y no se trataba de una cuestión puramente estética ni conceptual. Sin embargo, en Nauman es evidente la intención de remarcar o subrayar el sonido al caminar golpeando fuerte sobre el suelo con los pies. Nauman siempre deja el micrófono abierto, como hiciera Warhol en sus obras posteriores, como *Chelsea Girls* (1966).

En las obras minimalistas de Andy Warhol no hay una preocupación por el sonido: la respiración de John Giorno en *Sleep* (1963), las mordidas de Robert Indiana a la seta que se come en *Eat* (1964), o los besos en *Kiss* (1964). Desde la óptica de Warhol, se puede entender que tanto en *Sleep* como en *Eat*. Los títulos sólo son una anécdota para retratar a estos personajes en actitudes y acciones no comunes para la historia del *retrato* en el arte. Si se hubiese amplificado el sonido de la respiración de uno y las mordidas del otro, se habría podido desviar la atención del hecho del retrato al hecho de la acción que realiza el retratado, cambiando así el centro de atención. En este sentido podemos ver más acertada la opción que tomó Andy Warhol al eliminar el sonido en estas grabaciones. Por el contrario, en *Kiss [dvd]*, que no se trataba de retratar a nadie en concreto sino de presentar el acto de besar y al *voyeur/espectador* que observa, sí que hubiera sido interesante desde el punto de vista de la experiencia audiovisual registrar el sonido de los besos, lo cual habría ampliado la idea de *beso* tanto en su presentación como en su percepción plástica y conceptual. También se habría potenciado la idea del *voyeur* con la presencia de los sonidos del acto carnal. Y lo mismo en *Haircut No. 1* (1963) donde Billy Name corta el pelo a varias personas. Podría haberse registrado y amplificado el sonido de las tijeras al cortar el pelo, lo cual habría ampliado, como en *Kiss*, la percepción de la acción. Por otra parte hay que tener en cuenta la calidad del registro sonoro del equipo y de la película ya que Warhol utilizó una de 16mm para estas filmaciones. Al tratarse de un sonido de nivel de intensidad bajo, no iba a alcanzar una sonoridad clara y efectiva desde el punto de vista auditivo como desde el punto de vista plástico.

Lo mismo ocurre con Bill Viola en las obras de la serie *The Passions* (2000-2002), donde sorprendentemente, después de trabajar con planteamientos sonoros y musicales tan interesantes en sus obras anteriores, plantea en estas un silencio absoluto para centrar la atención en lo visual y en lo temporal. Claro está que ese silencio mantiene una correspondencia conceptual con la obra, pues no se trata de una limitación obligada técnica ni tecnológica, sino que suponemos –y digo «suponemos» porque no hemos encontrado en ningún texto el por qué de esos silencios acústicos- que está en relación con la influencia y fijación de la pintura del siglo XV fundamentalmente, y que fue estudiada para la realización de este proyecto. Los personajes de esos cuadros,

68 GUARDIOLA, Juan. *Op.cit.* p. 337.

como en cualquier otro, lloran y gritan en silencio, algunos en la intimidad y el recogimiento del dolor. Esta podría ser una razón. Otra podría ser por el sentido espiritual de ese recogimiento en el dolor y en la oración y esto en el contexto de los espacios sagrados donde una de sus características principales es la del silencio. O bien, podría así fijar la atención dramática en los gestos faciales. El gesto como trasmisor imprescindible e inevitable de las emociones que presentan los personajes, es el motivo por el que se muestran con un fondo negro muy oscuro que en vez de elegir un contexto visual de fondo. Puede haber otras razones que de momento desconocemos, aunque creemos que se trata más de la focalización de la atención del observador en lo visual y en lo temporal que, como dice el mismo Viola, es intangible aunque siempre presente<sup>69</sup>.

Por otro lado, desde el momento en que se escoge un único plano determinado o una cadena de distintos planos, y una determinada posición de la cámara, ya se está trabajando con una determinada técnica de rodaje, de montaje y, por tanto, de lenguaje. Se trata de dos prácticas audiovisuales que, en muchos casos, a la vez que muestran unas combinaciones determinadas de imágenes y de sonidos, se refieren constantemente al medio tecnológico y a sus herramientas, porque constantemente se remiten a ellas, incluso haciéndolas visibles en la misma obra audiovisual. No sólo se muestra o se cuenta algo, sino que, sobre todo, se trata de una reflexión a cada instante del medio cinematográfico o videográfico. Bill Viola es un videoartista en cuya primera etapa, de los años 70 hablaba por medio de la técnica del vídeo, es decir, haciendo visible y evidenciando las herramientas y posibilidades del medio. Igual hicieron los cineastas estructuralistas de los años 50 (Michael Snow, Paul Sharits, Peter Kubelka o Kurt Kren): En algunas obras incluso se muestra el material mismo con el que se trabaja, como vemos en *Outer space* (1999) [dvd], de Peter Tscherkassky, donde podemos ver fragmentos de celuloide intervenidos. Otros artistas como Stan Brakhage en *The Dante Quartet* (1987) y José Antonio Sistiaga, en *Ere erera baleibu icik subua aruaren...* (1968-1970), intervinieron directamente sobre el celuloide con distintos materiales como pintura, grasa, cintas adhesivas o se rasgaban y agujereaban<sup>70</sup>. En este mismo sentido trabajan en vídeo Nam June Paik (*Magnet TV*, 1965) y Woody y Steina Vasulka (*Knot 1*, 1978), entre otros; construyen la imagen electrónica como abstracción mediante alteraciones con distintos dispositivos electrónicos aplicados al monitor. Este encuentro entre la técnica y la esté-

69 «[...] la esencia del medio es el tiempo. La «forma temporal» de una obra es intangible, pero real. Es una cosa visceral, una espina dorsal que se hace realidad cada vez que no crea imágenes visuales. Tiene una forma única para cada situación, y se percibe de manera inconsciente por parte del observador; se siente, más que verse». "Conversación. Hans Belting y Bill Viola". En: *Bill Viola. Las Pasiones*. Walsh, John (Ed.) Barcelona: Fundación "La Caixa", 2004. p. 162.

70 «Se analizó la materialidad de la película en sí, y dicho análisis lo llevaron a cabo artistas que no exponían el celuloide, sino que lo rasgaban [...], le practicaban agujeros con un punzonador [...], lo pintaban [...], marcaban huellas dactilares sobre el mismo [...], o le pegaban polillas [...]. También se utilizaron fotogramas vacíos, películas negras y películas sometidas a sobreexposición». WEIBEL, Peter. "Teoría narrada. Proyección múltiple y nueva narración en el videoarte de los años noventa". En: *Pantalles sensibles: Videoart dels anys 90*. Miró, Neus. (Com.) Barcelona: Fundació "La Caixa", 2002. p. 31.

tica del cine experimental, se destaca de manera evidente en el libro *Expanded cinema* (1970), de Gene Youngblood, donde nos dice:

«[...] principalmente, el nuevo cine ha sido un ejercicio técnico, el desarrollo gradual de un lenguaje verdaderamente cinematográfico con el que expandir más los poderes comunicativos del hombre y por lo tanto de su conciencia. Si el cine expandido ha tenido algo que decir, el mensaje ha sido el medio»<sup>71</sup>. [...] Finalmente, ese lenguaje se ha conseguido gracias a una fusión de sensibilidad estética e innovación tecnológica».<sup>72</sup>

Hoy día, la cuestión es que es inevitable hablar de cine experimental sin hablar de videoarte, o inversa. Es incluso extraño hablar de ambos por separado, -a menos que se haga desde una perspectiva histórica, ya que el cine experimental se origina con la creación de la misma tecnología que da posibilidad al cine y el vídeo lo hace muchas décadas después-. Tienen en común una gran cantidad de cuestiones técnicas y plásticas, motivo por el cual algunos artistas decidieron trabajar en los dos medios indistintamente, como hicieran VALIE EXPORT, Rebecca Horn, Wolf Vostell, Stan VanDerBeek o Aldo Tambellini e incluso Andy Warhol. El mismo Youngblood en su *Expanded Cinema*, relaciona a los clásicos del cine experimental como Stan Brakhage y Michael Snow con videoartistas como Eric Siegel, Jud Yalkut o Nam June Paik. Esto lo hace precisamente, y entre otras cuestiones, en relación al encuentro entre la tecnología y la estética y por la colaboración entre artistas y técnicos.

Siempre los diferenció el soporte y el formato de grabación, el montaje, la reproducción y la técnica de revelado, pero actualmente no tiene sentido hacer tales diferencias, porque el desarrollo de los sistemas digitales -que han unificado estos procesos de captura y edición de la imagen y del sonido-, como la introducción del cine experimental en los espacios de exposición de las artes plásticas, y la reproducción de vídeos consecutivos en pantalla y salas de cine, han diluido cualquier diferencia. Menene Gras –Doctora en Filosofía y Letras, y Directora de exposiciones de la Casa Asia en España-, nos comenta al respecto que existen menos diferencias técnicas: «estos acercamientos también han progresado en el ámbito de la técnica del lenguaje vídeo, y en la del cinematográfico, por cuanto las prácticas en el campo del vídeo se han ido separando de lo que inicialmente lo distanciaba del cine»<sup>73</sup>. Es decir que, cuestiones como el montaje cinematográfico

71 «[...] the new cinema primarily has been an exercise in technique, the gradual development of a truly cinematic language with which to expand further man's communicative powers and thus his awareness. If expanded cinema has had anything to say, the message has been the medium». YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970. p. 75.

72 « With a fusion of aesthetic sensibilities and technological innovation that language finally has been achieved». *Ibid.* p. 76.

73 GRAS BALAGUER, Menene. "El genérico "vídeo" como máquina de narrar". En: *Narrativas digitales y tecnologías de la imagen*. Gras Balaguer, Menene (Ed.) Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte / Casa Asia,



o la edición vídeo son procesos que actualmente funcionan de la misma manera. Tanto el videoarte como el cine experimental recorren los mismos caminos de la plasticidad visual y sonora, de la experimentación de los aspectos temporales y de las estructuras del discurso.

Este encuentro de medios hace que haya videoartistas que no sólo utilicen el medio cinematográfico como ya hemos comentado sino además con el lenguaje propio de ese medio y de manera más o menos convencional, como es el caso de Shirin Neshat para la creación de su obra *Zanan-e bedun-e mardan (Women without men)* (2009). Esta obra está basada en la novela homónima de la escritora iraní Shahrnush Parsipur (1990). Con la intención de llegar a un público más amplio, -según la misma autora-, Neshat crea una obra fragmentada en varios vídeos que se exhiben en espacios dedicados a las artes plásticas, y también una película para las salas comerciales de cine dentro de un mismo proyecto. Se trata un largo proyecto que comienza con las videoinstalaciones *Mahdokht* en 2004 [dvd], *Zarin* en 2005, y *Munis, Faezeh y Farokh Legha*, las tres en 2008, y finaliza con la película en el año 2009. En cada uno de estos trabajos se representan cada una de las cuatro mujeres protagonistas que luego se unen en la película con formato, estructura y un planteamiento narrativo cinematográfico más comercial. Como dice la misma Neshat: «esta película es como un rompecabezas, ya que al mismo tiempo deben seguir cuatro personajes principales, cada uno en un viaje»<sup>74</sup>; en las videoinstalaciones, cada uno de los cinco trabajos se veía por separado en distintas salas, y el espectador tenía que unir y construir la narración a partir de los datos de cada uno de estos espacios. Sin embargo, en la película se sigue a los personajes casi simultáneamente, por lo que el modo de construir la narración desde el punto de vista de la autora es muy distinto que en los vídeos. También el espectador se enfrenta a modos de lectura y percepción muy distintos. Aunque es poca la diferencia entre una proyección de vídeo sobre una pared y la proyección de una película sobre una pantalla de cine, es cierto que el hecho de mantenerlas separadas en distintos espacios, hace que el espectador pueda recorrerlos e ir reconstruyendo la narración de forma dinámica, es decir, que puede volver a un vídeo anterior o volver a hacer todo el recorrido varias veces para llegar a una conclusión con respecto al contenido de la obra o para ir enlazando cuestiones relativas mismo.

Esta estrategia de crear dos versiones, una videográfica y otra cinematográfica, es un planteamiento que también siguen artistas procedentes del vídeo y del cine, como Eija-Liisa Ahtila y Chantal Akerman, entre otros, que han transformado o presentado sus obras en uno u otro formato o en los dos.

---

2012. pp.37.

74 «this film is like a puzzle, as we must simultaneously follow four main characters, each on a journey». An interview by Eleanor Heartney. En: *Shirin Neshat: Women Without Men*. AZARI, S., HEARTNEY, E., NESHAT, S., PARSIPUR, S. (textos). Nueva York: Charta / Change Performing Arts, 2011. p. 19.

Por otro lado, y dejando a un lado la cuestión comercial en la que sigue existiendo importantes diferencias entre los dos medios<sup>75</sup>, en la práctica institucional el cine de vanguardia y el cine experiemntal comenzaron sus andaduras en unos terrenos muy distintos al que inició el videoarte. Sin embargo, hoy en día suelen compartir los mismos espacios de exposición (museos, salas de arte, universidades, etc.). Como consecuencia del cierre de centros de visionado de películas como las salas de cine de *Arte y Ensayo* y demás centros especializados en cine experimental o de autor, algunos cineastas entran en el espacio de las artes plásticas adaptando sus obras. Sus variaciones, en términos generales, se centran en el tiempo de duración, la fragmentación en varias pantallas o proyecciones y en la presentación de las piezas como instalaciones audiovisuales. En la programación del CCCB (Centre de Cultura Contemporània de Barcelona) durante el año 2007 se pudo ver cine experimental y de vanguardia bajo el título de *XCèntric*<sup>76</sup>, a la vez que los vídeos correspondientes a la programación paralela del *hall* principal del ciclo *Un mes, un artista*. En el Centro José Guerrero de Granada se pudo ver la obra cinematográfica de Stan Brakhage, José Antonio Sistiaga, y Oskar Fisinguer junto a otros artistas más vinculados a las artes plásticas y videográficas como Bruce Nauman, Richard Serra o Eugènia Balcells, bajo el título *Cromocronías. Poéticas del color en la imagen-tiempo* (2010). También en el mismo espacio se acogió la exposición de David Lamelas bajo el título *En lugar de cine* (2009), y la obra de videográfica de Bill Viola, incluida en la exposición *Laocoonte devorado. Arte y violencia política* (2005). Otras exposiciones colectivas como *Lugares comunes. La experiencia colectiva en el vídeo latinoamericano* (2008) plantearon los aspectos más característicos de la creación videográfica de latinoamérica.

Además de compartir estos espacios y, retomando la idea inicial sobre las similitudes propiamente audiovisuales, vemos que en lo que respecta al sonido, en cuanto a tipos y forma son, también en este caso, los mismos en los dos medios: voz en off o sincronizada, música y sonido ambiente. En algunos casos se utilizan ruidos electrónicos y en otros el silencio. En general, podemos decir que el encuentro entre ambos medios no ha generado cambios importantes en la concepción del sonido.

Así pues, podemos concluir diciendo que encontramos varias similitudes entre el videoarte y el cine experimental. De entre estas similitudes destacamos la elasticidad del tiempo y las estructuras compositivas, la manipulación de los recursos materiales y electrónicos como proceso

75 «Los presupuestos invertidos por las galerías en el territorio del videoarte son superiores a los del cine experimental, pero inferiores a los de la producción cinematográfica.» QUINTANA, Ángel. "Repensar las fronteras entre prácticas e imágenes". En: *Narrativas digitales y tecnologías de la imagen*. GRAS BALAGUER, Menene (Ed.) Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte / Casa Asia, 2012. p. 299.

76 *XCèntric* sigue siendo parte de la programación permanente del CCCB, que además tiene un archivo de cine experimental y de vanguardia "Arxiu Xcèntric" con más de 700 títulos que actualizan periódicamente y que es consulta pública, tanto colectiva como individualizada in situ. [[http://www.cccb.org/es/arxiu\\_xcentric](http://www.cccb.org/es/arxiu_xcentric)]

creativo, la utilización de la tecnología digital de grabación y edición y los distintos formatos videográficos o cinematográficos, así como la plasticidad de las imágenes; también comparten los mismos espacios de exposición, y coinciden en la utilización de los mismos modos de atender a las cuestiones relativas al sonido y al silencio.

En cuanto a las formas de exhibición y de exposición, aunque hay bastantes similitudes aún existen diferencias muy señaladas como en los casos de aquellos artistas que crean diferentes versiones de una obra que crean obras concretas para ser expuestas en museos y/o en salas de cine. También es cierto que en ocasiones, se trata de una cuestión comercial a la vez que una exploración de lenguajes y medios tecnológicos como parte de sus discursos.

### 2.3

#### **La exploración de nuevas formas discursivas. El fin ya no es el medio.**

Después de muchos años viendo cómo el vídeo trataba en la mayoría de los casos, sobre su propia tecnología videográfica, plantear obras donde primara el discurso del lenguaje por encima de la experimentación estrictamente tecnológico-plástica, era una tarea complicada. Se crearon combinaciones que mantenían ambos aspectos, donde discurso y tecnología se presentaban a un mismo nivel de representación, como podemos ver en obras de Bill Viola y de Gary Hill (en el caso de *Incidence of catastrophe*, 1987-88). A partir de los años ochenta, fundamentalmente, el medio deja de ser el fin para convertirse en la tecnología por la cual se elaboran y presentan narraciones y discursos de todo tipo, es un medio para mostrar historias o para presentar ideas bajo puntos de vista muy diversos, y esa sería su finalidad fundamental a partir de esos años. Se tratan historias personales con carácter autobiográfico, cuestiones relativas a la identidad cultural desde el punto de vista étnico o desde el punto de vista del feminismo, la crítica política y un largo etcétera. Clasificar el videoarte por temas es igual de inexacto, ineficaz y discriminatorio que si tratáramos de clasificar estrictamente el vídeo según su tratamiento plástico y tecnológico, anulando, con ello, cualquier opción híbrida o *intermedial* en el sentido de Dick Higgins.

El proceso de edición de vídeo es semejante al del cine, pero no la cadena temporal como estructura de la obra. El sistema discursivo fue lo que los *videoartistas* intentaron transgredir a partir de la década de los años 80, -como hicieron décadas antes los cineastas experimentales- buscando expresar cuestiones que se alejaran de la referencia tecnológica. Los videoartistas utilizan otro tipo de temporalidad y plantean formas discursivas distintas que los distinguen del cine convencional sobre todo, pero además, de discursos próximos al documental y a la televisión. Para explicar esto, nos referimos a las palabras que Josu Rekalde –artista y Catedrático de Bellas Artes- escribe sobre la edición narrativa y la fragmentación temporal en el vídeo:

«Una narración cuya base no es el relato representado en un espacio, sino fragmentado en un tiempo. La edición vídeo, es por tanto, la encargada de fragmentar y unir los fragmentos para con ellos, constituir un todo o “duración”. Esta edición supone la búsqueda de un nuevo “montaje”, que ya no obedece a reglas o “raccords” espaciales sino a situaciones relativas al orden temporal. De esta forma, van surgiendo nuevas formas de ver la sucesión narrativa; donde ya no es necesaria la continuidad espacial para comprender un relato<sup>77</sup>».

Y más adelante añade:

«Los artistas, no obligados a seguir lenguajes televisivos o cinematográficos, han saltado las reglas de continuidad espacio-narrativas (raccords), para lanzarse a la búsqueda de otras relaciones de orden temporal»<sup>78</sup>.

El cine plantea un sistema de representación regido por la sucesión espacial, y no por el tiempo. Las escenas y la película tienen una duración pero ésta no se estructura en tiempos, como la música, sino en secuencias de espacio para dar coherencia al relato. Se trata de mostrar una cadena de acontecimientos inscritos en espacios (lugares) para seguir la secuencialidad de la historia: sale de la casa, va al trabajo en coche, llega al trabajo, habla con la compañera de trabajo, ... Se trata de una cadena de espacios “acontecimientos” montados en un orden que da coherencia y permite hacer un seguimiento narrativo del relato, generalmente estructurado o planteado con el trienio inicio/desarrollo/final. En el interés de los videoartistas por la búsqueda de nuevos sistemas narrativos –que en apartados anteriores decidimos llamar «discursos»- se debe en parte, a que ven en la fragmentación de lo temporal una alternativa frente a la fragmentación espacial propia del montaje cinematográfico tradicional.

También amplían la búsqueda de esos nuevos sistemas a través del uso específico y experimental del sonido. Sin embargo, esos nuevos modos del discurso que rompen con la estructura lineal del lenguaje cinematográfico tradicional tanto en su estructura como en el planteamiento sonoro, son más cercanos al cine experimental pues comparten mucho más que las formas narrativas; no sólo rompen las fórmulas del discurso narrativo sino que además elaboran obras con otros tipos de discursos más cercanos al ensayo y a la poesía audiovisual.

El tiempo no sólo es parte inherente del medio videográfico sino que además puede ser un elemento que da significación a la obra, esto es, que puede utilizarse como concepto base o como una herramienta que configura la estructura de la obra y le da significado a la misma. El tiempo también puede ser entendido y utilizado bajo conceptos musicales, como es el caso de Bill Viola,

77 REKALDE, Josu. *Vídeo. Un soporte temporal para el arte*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 1995. p. 76.

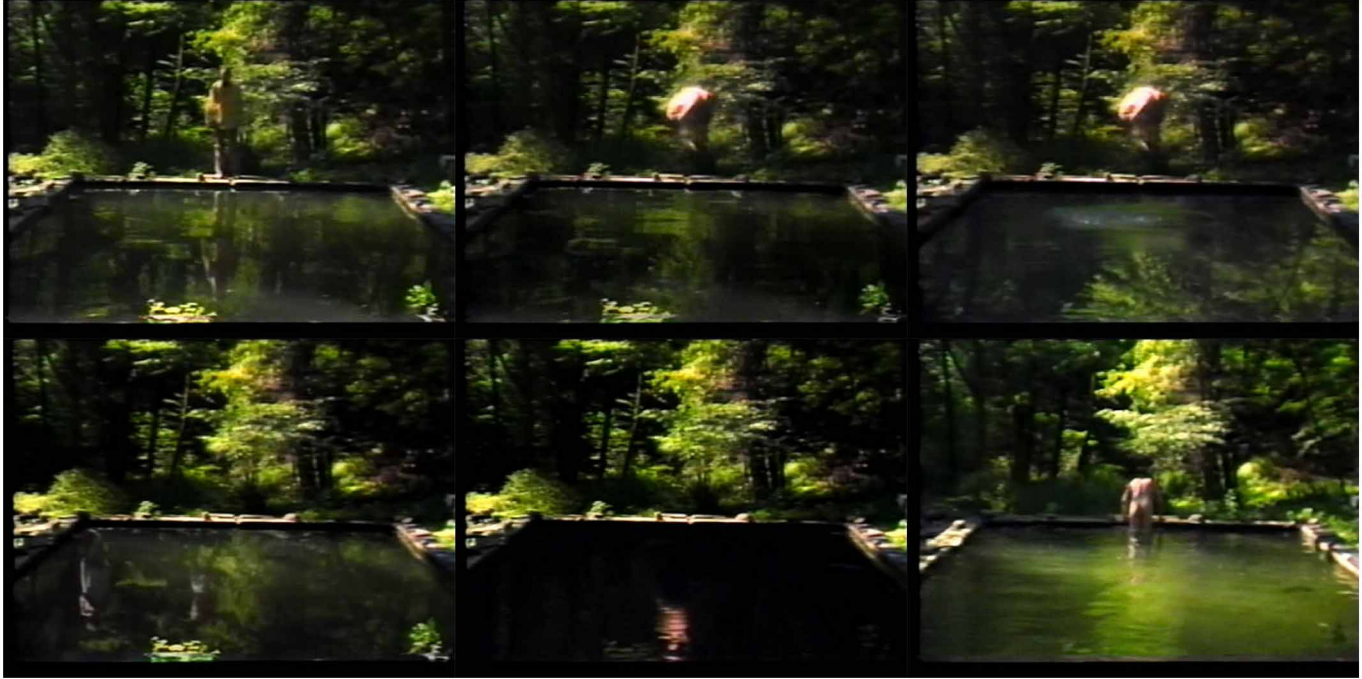
78 *Idem*.

quien al igual que Paik y Steina Vasulka, tiene formación musical anterior. Viola formó parte de un grupo de música electrónica durante los años setenta. Entre 1977 y 1979, este artista creó *The reflecting pool* [Imagen 7][dvd], donde, por medio de la división horizontal imperceptible de la pantalla, plantea alteraciones temporales distintas en los dos espacios visuales, manipulando en cierta manera, la linealidad narrativa, ya que la obra tiene un inicio y un final, aunque en su desarrollo se produzcan esas alteraciones temporales. Un hombre aparece, entre los árboles, se sitúa en el borde de un estanque y se lanza al agua, pero no vemos que se introduzca en ella. La división superior se congela quedando el hombre suspendido en el aire hasta que se funde con los árboles, mientras que la división inferior va cambiando progresivamente sin seguir un orden lógico. Finalmente sale del agua y vuelve a mezclarse entre los árboles por el camino en el que apareció inicialmente: Esta vez, desnudo. Esta fusión con la naturaleza entre la presencia y la desaparición física del hombre produce una especie de arraigo natural que el mismo Viola nombra como una ceremonia bautismal. El agua, la naturaleza y el nivel espiritual del ser humano son tres de los elementos claves que se repiten en toda la obra de este artista.

En cuanto al sonido, no sabemos si el que escuchamos es el que recoge la cámara en el entorno de la acción: la avioneta que pasa cerca al comienzo del vídeo parece accidental, pero el sonido del agua de un arroyo, que es constante, no sabemos si es de uno cercano que capturó el micrófono de la cámara o si fue añadido posteriormente en el montaje. El sonido instantáneo emitido por el personaje en el momento del salto sí parece que pertenece a la acción. Por último, el ruido continuo y constante que genera el equipo de vídeo durante la grabación. Viola nos está hablando de la fusión con la naturaleza a través del encuentro con ella misma y fundamentalmente con el agua, como elemento conductor, y de ahí que el sonido del arroyo sea puesto en primer plano y predomine sobre cualquier otro. En este caso, el elemento visual se corresponde conceptualmente con el sonoro pero sin una conexión referencial, ya que no vemos el arroyo en el campo visual. Si el sonido fuese referencial cambiaría el sentido de la construcción inicial y el proceso de edición de la obra. Teniendo en cuenta que no vemos un arroyo en pantalla, y que el agua es un elemento importante en toda la obra de este artista, creemos que su presencia en el vídeo nos lleva a conectarlo con lo conceptual en tanto que el sonido se presenta como signifi- cante que va más allá de la simple anécdota, ya pertenezca el sonido del agua a la grabación en directo o ya sea añadido posteriormente.

Si en *The reflecting pool* [Imagen 7] vemos el montaje en un solo plano visual con el mismo encuadre, en *Anthem* (1983) [Imagen 8][dvd], Viola nos presenta una cadena de imágenes diferentes de distintos tipos y duraciones. En este vídeo aparece la imagen ralentizada de una niña que grita en el vestíbulo de la Estación de Ferrocarril Unión de Los Ángeles y se intercalan imágenes de la sociedad de consumo, una sociedad industrializada que muestra fábricas, tecnología quirúrgica, y una cultura del ocio. Alude, en términos generales, a la cuestión espiritual ausente en una





*The reflecting pool* (1977-1979)  
**BILL VIOLA**  
 [Imagen 7]



*Anthem* (1983)  
**BILL VIOLA**  
 [Imagen 8]





*Incidence of catastrophe* (1987-1988)  
 GARY HILL  
 [Imagen 9]

cultura materialista. El grito de la niña se prolonga y se modifica su velocidad ralentizándola para producir una escala primitiva de siete notas armónicas relacionada con un canto religioso que, en ocasiones, cambian sincronizadas con los cambios de imagen. En palabras de Rolf Lauter –doctor en Historia del Arte–: «El grito es el grito elemental de terror de un ser humano que reconoce en el dolor su separación involuntaria de la naturaleza y la consecuente fisura en su identidad<sup>79</sup>».

Como vemos, la dirección argumental de este trabajo es el opuesto a *The reflecting pool* (1977-1979); si en ese se trataba el hermanamiento o fusión con la naturaleza y con su fuerza espiritual, en este, en función de las declaraciones de Lauter, es lo contrario, es decir, la desesperación por la evidencia de la separación del ser humano con su naturaleza espiritual.

En *Anthem* (1983) [Imagen 8] se plantea a nivel estructural, una cadena de acontecimientos visuales con distintas duraciones temporales. Los hechos se enlazan con la imagen de la niña intercalada entre las maquinarias y con el sonido como significante fundamental en la cadena conceptual. Al añadirle intensidad, potencia el carácter dramático del sonido y del encuentro audiovisual, y por tanto da eficacia al argumento propuesto.

No es una narración típicamente cinematográfica sino tal cual lo ve y lo manifiesta Viola, es la manifestación de acontecimientos que forman un discurso a modo de *ensayo* o de *poesía* –o de *ensayo-poesía*– sobre el ser humano y su situación en la sociedad industrial actual.

Sobre la obra de Bill Viola nos escribe el comisario de exposiciones y crítico de arte Juan Antonio Álvarez Reyes:

«Bill Viola se ha marcado a lo largo de su trayectoria como una de las vías para lograr actualizar el concepto romántico de lo sublime. Lo inefable aparece a lo largo de las diferentes etapas de su producción monocanal y de instalaciones audiovisuales. Darle forma, concretamente, por medio de la construcción de la imagen, dentro de una rebuscada inmersión sensorial –que es tanto visual y auditiva como física-<sup>80</sup>».

Lo que vemos en estas obras es que el sonido interviene como elemento significante en la cadena argumental de la obra, aportando sentido conceptual y plástico al discurso presentado por el artista y contribuyendo a que el significado se ajuste a la causa original de la obra y la haga efectiva, siempre en combinación con la cadena de imágenes.

79 LAUTER, Rolf. "The passing: Recuerdo del presente o dolor y belleza de la existencia". En: *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Syring, M. L. (Com.) Madrid: MNCARS, 1993. p.100.

80 ÁLVAREZ REYES, Juan Antonio. Lo sublime contemporáneo. En: *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. Sichel, Berta. (Com.) Madrid: MNCARS, 2007. p.327.

Con el perfeccionamiento de la tecnología y la aparición de los *softwares* de edición de vídeo en la década de 1980, se hace más sencillo el medio videográfico. Con ello se posibilita una mayor rapidez de edición y calidad de imagen y sonido, y además, permitió hacer transformaciones temporales como la ralentización o aceleración extremas, distorsiones temporales en una misma imagen, o distintas velocidades simultáneas en una multivisión -como ya hemos visto en las obras del mismo Bill Viola tanto con las imágenes como con los sonidos-. Estos recursos temporales no eran propios del cine convencional, así que con el elemento tiempo -y velocidad- se marcaba otra diferencia fundamental del vídeo con ese tipo de cine y con el documental.

Al contrario de *Anthem* (Viola, 1983), que presenta una estructura argumentativa acrónica, Gary Hill presenta una narración en la que se entrecruzan distintas secuencias en el vídeo mono-canal *Incidence of catastrophe* (1987-88) [Imagen 9][dvd] basado en la novela *Tomás el oscuro* (1941 y modificada en 1950), de Maurice Blanchot. Hill decide plantear una estructura lineal con principio, desarrollo y final. El vídeo comienza con la imagen de una corriente de agua que desde el interior llega al encuentro con la orilla del mar donde fluye con cierta violencia entre la arena erosionada; son fragmentos de textos impresos de un libro donde las palabras pasan por entre los ojos del personaje/lector. Se alternan las secuencias de la ansiedad y las pesadillas del personaje con las secuencias del agua y las olas que terminan por invadir el espacio del texto. Lucha para mantener su identidad y no ser absorbido o ahogado por el texto. Entre los comensales alrededor de una mesa se encuentra el mismo Hill leyendo un libro, hasta que finalmente el personaje principal rompe el ritual ceremonial de la cena -metafóricamente el ceremonial de la civilización- tirando la comida y el resto de cosas al suelo. En este momento el personaje penetra en una situación anormal de desorden mental. Finalmente es reducido a su más degradante condición entre vómitos y excrementos causados por el desamparo frente a las palabras y las imágenes: «después de haberse desposeído de la palabra, el texto vuelve su mente incoherente y su cuerpo incontinente<sup>81</sup>». Somos una construcción cultural mediatizada por el lenguaje del texto, es decir, por un sistema artificial, y Thomas (protagonizado por el mismo Gary Hill) entra en conflicto con esta situación.

Según el crítico de arte Jacinto Lagueira hay dos posibles lecturas de esta obra: por un lado, puede tratarse de una regresión a la etapa prelingüística en la que la expresión no sigue el orden simbólico de la convención cultural de comunicación, recuperando así un nivel de creatividad libre de mediaciones culturales y, por otro lado, puede tratarse de la humillación y del terror que siente el personaje por el lenguaje desplazándolo a una situación de desorden.

El encuentro audiovisual, es decir, las combinaciones de imágenes con sonidos aparecen en relaciones de correspondencia absolutamente coherentes donde los sonidos son, en la mayoría

81 LAGUEIRA, Jacinto. *La imagen del mundo en el cuerpo del texto*. En: *Gary Hill*. VIATTE, Germain (Com.) Valencia: IVAM (Institut Valencià d'art Modern), 1993. p. 105.

de los casos, sonidos referenciales, es decir, que se corresponden con la imagen o acontecimiento que los origina y que es la que vemos en pantalla: el sonido del agua, el sonido del roce de las páginas del libro, las ramas de los árboles, pasos acelerados del personaje corriendo, un disco de vinilo que llega a su fin, las voces de los comensales y el sonido de platos y cubiertos, entre otros. Todos estos sonidos se corresponden dentro de la narración con sus fuentes visuales –referenciales y diegéticas-. Hay otros sonidos, sonidos *off*, en forma de ruidos, que se utilizan como elementos que envuelven la atención del espectador para subrayar o potenciar el sentimiento de ansiedad del personaje como cuando está sentado delante del libro.

Analizando la videografía de los años ochenta y noventa, hemos podido ver que el videoarte cada vez se va haciendo más complejo en sus discursos y va utilizando todo tipo de recursos visuales y sonoros con los que se crean nuevas narraciones u otro tipo de discursos. Aparecen nuevas formas de presentar sus historias o ideas según los tipos de estructuras del discurso o los distintos recursos visuales para la creación de la imagen: acción actoral o performativa, grabación de objetos, secuencias espaciales, imagen fija o en movimiento, superposiciones con transparencias, etc. Se experimenta con nuevos recursos sonoros para la creación del audio: sonido referencial y/o no-referencial, sonido diegético y/o no-diegético; recursos cinematográficos formales: planos, secuencias, transiciones, ritmos. Y se desarrollan de forma más experimental la imagen, el sonido y los diversos efectos temporales -cambios cualitativos que definirán el aspecto final de la obra-, con imágenes encontradas o de archivo, entrevistas, narraciones en primera persona, etc., etc.,

Como iremos viendo a lo largo de este trabajo, las formas discursivas de los artistas que siguen trabajando bajo estos parámetros se van imponiendo en diferentes formas durante la década de los ochenta y los noventa. Los discursos van cambiando y elaborándose con complejos fraccionamientos temporales y espaciales, y se apoyan con la incorporación, en muchos casos, a instalaciones audiovisuales que, como es propio de ese medio, se configura por otros factores, como el espacio recorrible y el tiempo real del espectador. Mientras, el papel del sonido sigue sin aportar grandes cambios, es decir, sigue manteniendo una relación diegética o referencial dentro del discurso, donde el lenguaje verbal, los sonidos ambiente y la música siguen siendo los recursos sonoros más utilizados.

De entre las diversas formas que van adquiriendo las exposiciones de obras que muestran diversos modos del discurso durante las dos últimas décadas, destaca el vídeo documental como un lenguaje y una estrategia artística que centra su atención en la realidad política y social actuales. El vídeo documental presenta dos modos del discurso documental: por un lado, el vídeo documental que presenta los acontecimientos como versión alternativa a la ofrecida por los medios de comunicación oficiales, de masas; y por otro lado, un tipo de vídeo documental que mantiene esa misma alternativa pero introduce contenidos o elementos de ficción.

Las obras realizadas por los artistas vinculados a la primer tipo de discurso, trabajan con imágenes documentales, entrevistas o relatos en primera persona, testimonios, etc. Entre esos y esas artistas se encuentran Yael Bartana, Emily Jacir, Ursula Biemann o Kutlug Ataman. La razón por la que utilizan este sistema es la de ofrecer una posición crítica contra la información oficial, institucional o gubernamental de los acontecimientos sociales y políticos que ocurren en la actualidad. De entre esos temas tratan están los desplazamientos migratorios, el exilio, la explotación de los trabajadores, la prostitución, y las represiones sufridas por los ciudadanos de determinados países.

Una obra representativa de esta tendencia del documental, donde los artistas se comprometen personalmente con la situación social y política de un contexto determinado es, *Crossing Surda (a record of going to and from work)* (2003), de Ursula Biemann. Se trata de la grabación del paso fronterizo situado en Surda, un pueblo de Cisjordania, situado entre Ramala y Bir Zeit. En ese pueblo se encuentra la Universidad en la que Ursula trabaja. Esta artista grabó con la cámara en mano los dos kilómetros de control militar hasta donde éstos les dejaron; a partir de ahí, esconde la cámara en una bolsa con un agujero para seguir grabando el paso por el control fronterizo. Presenta todo lo que la cámara captura visual y acústicamente. Es la experiencia cotidiana y rutinaria, es un documento, un testimonio, también es una denuncia y una crítica a la ocupación israelí de los territorios palestinos, pero es además, como nos dice la escritora y comisaria de exposiciones, Rasha Salti: «[...] subversivo a los ojos del mundo, a los ojos de los palestinos es justo lo contrario: da poder, libera y afirma la vida»<sup>82</sup>.

El otro tipo de vídeo documental mezcla la realidad socio-política de las ciudades con la ficción. Son obras que no presentan una postura tan ideológica como la del grupo o tipo de discurso anterior, que prefieren mantener en segundo plano, pero también se elabora en base a temas políticos y sociales. Entre los artistas que presentan este tipo de obras están Steve McQueen e Isaac Julien. Estos dos artistas trabajan combinando lo real con lo ficticio, lo documental con la fantasía, en obras estéticamente muy cinematográficas y con efectos audiovisuales muy elaborados. La catedrática de Historia del Arte y crítica de arte, Anna Maria Guasch nos dice, con respecto a Steve McQueen que el artista ha hecho que el espectador no sepa con certeza «si se encuentra ante un estricto documental, ante un cine de ficción, ante una cámara subjetiva, un *cinéma vérité* o ante un documental performativo»<sup>83</sup>. Aunque estas creaciones audiovisuales ser puedan ver tanto en cines como en televisión, es cierto es que estos artistas plantean un modo híbrido de creación audiovisual. Prestan mucha atención a la plasticidad de las imágenes y de los sonidos,

82 SALTÍ, Rasha. "Emily Jacir". En: *100 videoartistas*. ROSS, D. A., VAN ASSCHE, C. (textos). Madrid: Exit Publicaciones. Rosa Olivares y Asociados, S.L. 2009. p. 234.

83 GUASCH, Anna Maria. *Poliédrico Steve McQueen*. Madrid: Diario ABC, S.L. / Blanco y Negro Cultural, 2003, nº620. p. 26.



y las narraciones se plantean con otras temporalidades en ocasiones no lineales, subvirtiendo la definición y el modo de hacer del documental tradicional.

McQueen presentó en 2002, *Western Deep* [dvd] y *Caribs' Leap*, en una vieja y polvorienta sala de cine subterráneo de Londres, cerca de Trafalgar Square, que temblaba mientras unos ascensores de acero transportaban al espectador hacia el interior de la misma. El cine es en sí mismo, una imagen poderosa que conecta, por un lado, con el pasado de los habitantes de la isla de Granada que en 1651 decidieron suicidarse lanzándose al vacío desde los acantilados antes que rendirse a los franceses (*Caribs' Leap*) y, por otro lado, con el descendimiento a la mina de oro más profunda del mundo, en Sudáfrica. Estas dos obras se proyectan sobre dos pantallas en mitad de la sala. McQueen presenta una compleja cadena de imágenes para hablarnos, por un lado, del fatal destino de la colonización y de la esclavitud como metáfora de la caída de la dignidad del ser humano, y por otro lado, de viajes interiores a los que nos remiten las imágenes que suceden como un puzle psicológico.

Debido a la larga duración de muchos de estos trabajos, algunos artistas como Kutlug Ataman, Ursula Biemann, Shirin Neshat o Isaac Julien, fragmentan sus narraciones y las presentan en pantallas o proyecciones simultáneas de manera que el espectador se va desplazando por la sala construyendo el significado de las obras a partir de los fragmentos de información y de todo tipo de datos que los artistas presenten. Este trabajo de fragmentación y separación de las secuencias visuales se centran técnicamente en la construcción visual, de manera que el sonido mantiene una presentación en monocal.

Lo que se produce fundamentalmente a partir de los años ochenta es una apertura a nuevas formas de expresión dentro de la creación artística audiovisual, desde el vídeo que se sitúa entre el ensayo y la poesía, sobre distintos temas y facturas plásticas muy diversas, hasta el documental de ficción o el documental «realista» que trata la imagen y el sonido con la crudeza de la misma grabación con la cámara de vídeo. Con todas las estrategias que se plantean durante las décadas de los años ochenta y noventa, se amplían los registros estéticos y los tipos de discursos que han hecho que el videoarte sea un medio más diverso con un lenguaje más rico y más expresivo, y un discurso en continuo proceso de exploración y expansión.

#### 2.4.

##### **La fragmentación y la alteración lineal**

##### **plantean nuevas formas de entender los discursos.**

##### **Discurso no lineal. Discursoacrónico. Discurso recombinante.**

La fragmentación de las estructuras del discurso en el medio audiovisual se llevan planteando desde los años veinte del siglo pasado, pero su mayor desarrollo se produjo a partir de



finales de los años cincuenta y durante la década de 1960. Stan Brakhage presentó *Cat's cradle* en 1959, el mismo año que William S. Burroughs publicó su libro *The naked lunch*, ambos con una estructura no lineal. A partir de aquí las estructuras no lineales se convierten en un recurso que, por un lado sigue marcando distancia con el cine convencional y por otro, se sigue experimentando hasta plantear estructuras realmente complejas como la recombinación aleatoria.

Desde el punto de vista del lenguaje, las estructuras narrativas y de los demás modos del discurso no tienen que seguir la linealidad de presentación, nudo y desenlace más propio de las narraciones convencionales y comerciales del cine y de la literatura clásica. Los sistemas de narración fragmentada y no lineal se plantean de muy diversas maneras. En literatura hay dos ejemplos muy significativos por el carácter experimental y por la capacidad de ofrecer al lector una experiencia distinta. Una experiencia por la que puede ampliar su capacidad de crear combinaciones y asociaciones que son originalmente propuestas por el autor y posteriormente experimentadas por el lector, quien finalmente decide los recorridos y elabora sus propias asociaciones y conclusiones. El autor propone una historia fragmentada y el lector la compone mediante asociaciones diversas. En este sentido, nos encontramos por un lado, con el sistema *cut-up* elaborado por William S. Burroughs a propuesta de su colaborador multidisciplinar Brion Gysin<sup>84</sup>, y por otro lado, el sistema propuesto por Julio Cortázar en *Rayuela* (1963), donde propone al lector iniciar y descubrir la historia siguiendo el orden que el mismo lector decida o bien escoger los itinerarios que Cortázar le propone.

El método *cut-up* (cortar en pedazos) se crea por el montaje aleatorio de fragmentos de datos y acontecimientos que Burroughs iba coleccionando a partir de sus experiencias cotidianas que anotaba y fotografiaba observando, por ejemplo, el entorno de un bar, de la calle o en un tren, y también a partir de recortes de periódicos y revistas sobre asuntos que le interesaban y que había reflexionado sobre ellos en algún momento, o que tenían que ver con algún aspecto de alguna de sus obras anteriores. También poseía un archivo personalizado con las características de cada uno de sus personajes. A base de recortes y notas configuraba el material a partir del cual construía sus nuevas historias. Según él se trataba de una actividad multisensorial porque tenía que estar atento

84 «A friend, Brion Gysin, an American poet and painter, who has lived in Europe for thirty years, was, as far as I know, the first to create cut-ups. His cut-up poem, "Minutes to Go," was broadcast by the BBC and later published in a pamphlet. I was in Paris in the summer of 1960; this was after the publication there of *Naked Lunch*. I became interested in the possibilities of this technique, and I began experimenting myself».

(Brion Gysin, un amigo, poeta y pintor americano, que vivió en Europa durante treinta años, fue, hasta donde yo se, el primero en crear cut-ups. Su poema cut-up, "Minutes to go", fue emitido por la BBC y más tarde publicado como panfleto. Yo estaba en París en el verano de 1960; después de que *El almuerzo desnudo* fuese publicado allí. Me empecé a interesar por las posibilidades de esta técnica, y comencé a experimentar por mi cuenta.) KNICKERBOCKER, Conrad. *William S. Burroughs*. [en línea] *The Art of Fiction* Nº36 [Interview] New York: The Paris Review, 1965. (ref. de 23 de 09 de 2012) Disponible en web: <<http://www.theparisreview.org/interviews/4424/the-art-of-fiction-no-36-william-s-burroughs>>.

a todo lo que ocurría a su alrededor simultáneamente, estar atento a lo que ocurre alrededor de uno mientras leemos el periódico. Esa percepción multisensorial y el montaje que se crea espontáneamente en la conciencia es, para Burroughs, un *cut-up*. Este sistema de *corta y pega* produce nuevas conexiones entre los personajes y los acontecimientos de la narración. En muchas ocasiones se crean complejas asociaciones y complejos recorridos por la ficción presentada en una configuración laberíntica que fractura y descompone el discurso lógico, como podemos leer tanto en *The naked lunch* [*El almuerzo desnudo*] (1959), en *The soft machine* [*La máquina blanda*] (1961) como en *The ticket that exploded* [*El tique que explotó*] (1962):

«Corriendo en zigzag se abrió paso a fuerza de cámara arma y estática – Torres y hornos ardían en una eclosión nitrosa de película quemada – Un gran tajo rasgó toda la estructura del jardín hasta el cielo azul y más allá – Se llevó la flauta a los labios y de la remota aldea montañesa de la infancia manaron unas notas azules de Pan – Los prisioneros oyeron la flauta y se precipitaron al jardín – Los tanques de esperma se derramaron en las calles de imágenes y relámpagos de plasma que hicieron estallar el Jardín de las Delicias en un flash de luz plateada – [...]»<sup>85</sup>.

Estas formas narrativas ofrecen al lector una nueva experiencia que, según nos dice Burroughs: «las nuevas técnicas como el *cut-up* implicarán mucho más la capacidad del observador. Enriquecerá toda la experiencia estética, la extenderá»<sup>86</sup>. Como podemos ver, en esta declaración de Burroughs aparece la idea de *expansión* de la experiencia estética, mediante el término *extend*, por lo que aun en literatura se buscaba la manera de romper con el sistema narrativo lineal para experimentar con otras estructuras que produjeran una manera de leer distinta a la acostumbrada por la literatura clásica. Claro que esta expansión de la experiencia estética se origina en el autor, por lo que cambia también el modo de concepción y producción de la obra, así como su propia experiencia perceptiva para componer historias o ideas.

Por su parte, Julio Cortázar, en *Rayuela*<sup>87</sup>, sigue otro tipo de fórmula en la que invita al lector a seguir un procedimiento distinto al habitual en la lectura, y a tener una experiencia con la ficción representada de una manera totalmente opuesta a la actitud pasiva que se toma ante una novela que presenta una narración lineal. Al inicio del libro, Cortázar propone hacer lecturas diferentes: siguiendo el tradicional orden lineal o bien siguiendo el orden que el lector considere

85 Fragmento escogido al azar de: BURROUGHS, William. *El tique que explotó*. Barcelona: Minotauro, 1998. p. 34.

86 «the new techniques such as cut-up will involve much more of the total capacity of the observer. It enriches the whole aesthetic experience, extends it» En: KNICKERBOCKER, Conrad. *Op.cit.*

87 CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Madrid: Cátedra, 2000.

libremente<sup>88</sup>. Lo que se está planteando aquí es, por un lado, y dentro del proceso de trabajo, en la consideración de autor hacia el lector, a quien casi denomina como *coautor*, desde el momento en que plantea que éste puede construir y reconstruir la narración sin un plan prefijado. También en relación con el lector, le permite adentrarse en un mundo inicialmente creado y propuesto por el escritor y posteriormente concluido según la configuración de la narración que el lector haya optado seguir. Para algunos lectores, según el camino elegido, la obra adquiere distintos sentidos, o muestra cuestiones que en otro orden se presentan de igual manera.

Además de estas propuestas en el campo de la literatura donde los autores tratan de establecer una relación más estrecha o de complicidad con el lector *cómplice* -como dijera Cortázar- que se compromete en el proceso de construcción de la obra, también se proponen -sin plantear explícitamente ningún recorrido en concreto- en las artes plásticas durante los mismos años en que se escribe *Rayuela*, a comienzos de la década de 1960. Ahora se produce un mayor desarrollo del sistema no lineal que ya se venía haciendo desde la segunda década del siglo XX. Una excepción a este procedimiento se produce en los años 90 con la presentación de la obra *Cremaster Cycle* (1994-2002), de Matthew Barney, que también propone un orden no lineal pero preconfigurado y presentado al público en distintas fases.

Estos planteamientos y estructuras narrativas, entre otras posibles modalidades, también se proponen en el arte audiovisual, sin embargo, la diferencia esencial entre la literatura y el audiovisual es que este último ofrece una percepción sensorial múltiple de los acontecimientos producidos por la presencia simultánea de imágenes y de sonidos. Percepción, y también experiencia, que se multiplica en las instalaciones audiovisuales debido a que esos acontecimientos y discursos se presentan en distintos espacios simultáneos y en distintos tiempos.

Los discursos se pueden fragmentar y presentar en varias partes siguiendo distintos órdenes temporales, pueden ser acrónicos, entrecruzados, convergir y divergir en cualquier punto, presentarse de manera simultánea mostrando la acción y la reacción al mismo tiempo, mostrando partes diferentes de una misma acción, etc., etc. Son múltiples las maneras de presentar un discurso no lineal en el medio audiovisual. Si además lo insertamos en el campo de la instalación, las estructuras se complican separando las pantallas y los altavoces por el espacio de exposición. Esto permite además, trabajar con un sistema de fragmentaciones de argumentos y secuencias tanto en conjunto como por separado, y presentarlas simultáneamente. Se pueden crear fragmentos

---

88 «A mí se me ocurrió [...] intentar escribir un libro en donde el lector en vez de leer la novela, así, consecutivamente, tuviera en primer lugar, diferentes opciones. Lo cual lo situaba, ya casi en un pie de igualdad con el autor, porque el autor también había ido tomando diferentes opciones al escribir el libro. Posibilidad de elecciones, de dejar..., de dejar de lado una parte del libro y leer otra, o leerla en otro orden y crearse un mundo en el cual él desempeñaba un papel activo y no pasivo. (...). Es lo que yo llamo en el libro "el lector cómplice"». *A fondo. Julio Cortázar*. Presentador y entrevistador: Joaquín Soler Serrano. [ref. de 24 de septiembre de 2012] RTVE, 20-03-1977. Disponible en web:<En:<http://www.rtve.es/alacarta/videos/programa/entrevista-julio-cortazar-programa-fondo-parte/1051555/>>.

que van separados en distintas pantallas -como un vídeo separado cada uno de ellas- que luego convergen en el espacio de una manera más o menos aleatoria. También se pueden elaborar por separado pero haciendo al mismo tiempo un seguimiento exhaustivo del resto de los fragmentos, como si se tratase de una misma composición lineal; de esta manera hay un control absoluto sobre las secuencias y sobre la entrada y la salida de cada imagen y de cada sonido en simultaneidad con las otras pantallas y con los otros altavoces.

Desde el punto de vista conceptual hay quienes trabajan la idea de fragmentación como una herramienta por la cual mostrar un discurso desde diferentes puntos de vista, como sistema de percepción de un acontecimiento o de una cadena de acontecimientos. Otros lo usan de manera natural, es decir, como parte inevitable que por su forma de trabajar van desarrollando durante el proceso de trabajo determinadas alteraciones y modificaciones en el discurso. Y otros que ven en la fragmentación temporal y espacial un reflejo o una correspondencia real con la manera en la que hoy día asimilamos y absorbemos una gran cantidad de información a gran velocidad que, finalmente -y desechamos otras tantas- construimos nuestra experiencia y nuestro conocimiento en base a fragmentos de información que vamos acumulando. Según esta idea hay autores que consideran que la narrativa lineal no se corresponde con nuestra actual forma de vida y denuncian esta linealidad como una falta de compromiso con la realidad actual.

#### 2.4.1

##### **Discursos no lineales.**

Desde el punto de vista de la instalación, dispersar varios elementos en el espacio es en sí un fraccionamiento del discurso en que se inscriben, y esto, a su vez, da la posibilidad de crear disposiciones no lineales. En términos generales, tanto la instalación como el discurso que presenta, aparecen como fragmentos ordenados de un modo y tiempos no lineales. Este tipo de discursos consta de fragmentos que no siguen un orden lógico basado en la realidad objetiva como modo de sucesión de acontecimientos.

La expansión del discurso se produce por un hecho múltiple: por un lado, por la disposición fragmentada en el espacio de los elementos que lo forman, por otro lado, por la posibilidad de disposición no lineal de los elementos y del discurso, lo que le da una forma al lenguaje en red de conexiones de significantes, como un *hipertexto*; finalmente, este lenguaje expandido ofrece al espectador otras formas de atender y de leer un discurso creando conexiones y asociaciones para darle sentido.

Tal como afirma Peter Weibel –artista, comisario y teórico del arte audiovisual- con respecto a las instalaciones audiovisuales, «no fue solo una ampliación de los horizontes de lo

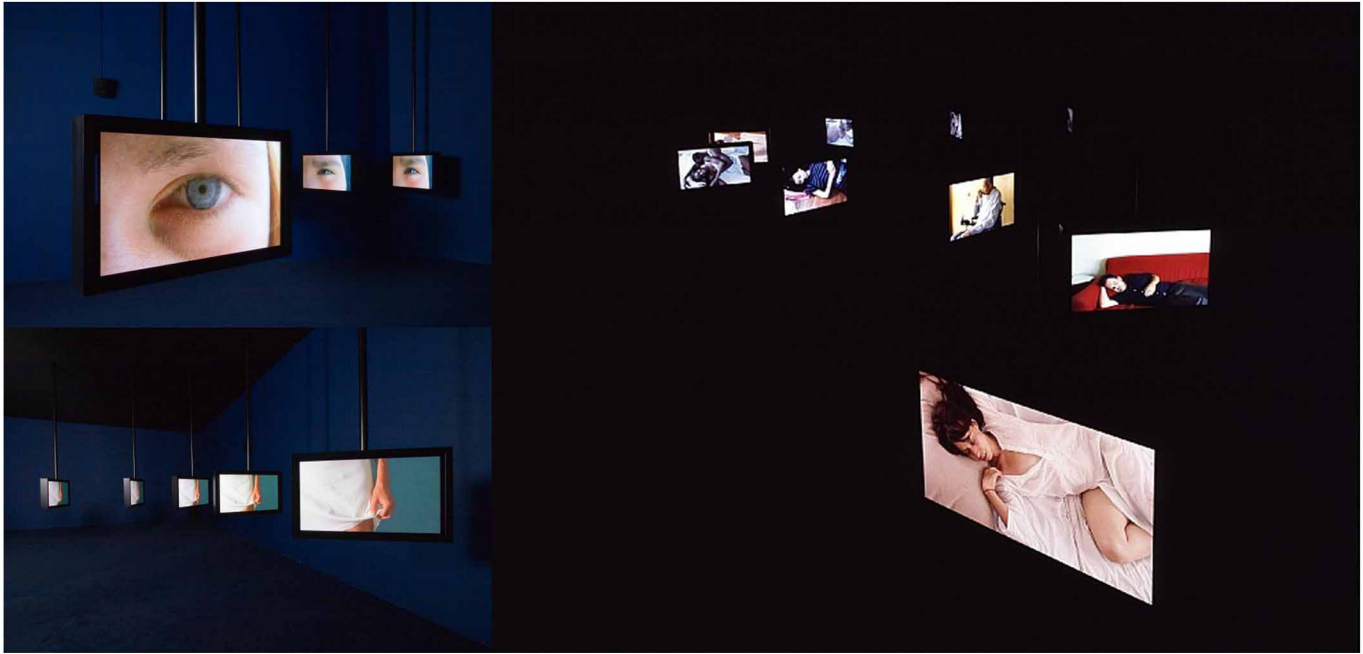
visual y una intensificación arrolladora de las vivencias visuales, sino que también sirvió para conseguir un nuevo planteamiento narrativo»<sup>89</sup>. Por ello, la mayor ventaja que suponen tanto las proyecciones como la utilización de varias pantallas y/o monitores, así como varios altavoces, es la fragmentación del discurso, como ya era propio de la instalación con la disposición de los objetos. Fundamentalmente es una expansión del lenguaje porque produce una multiplicación de conexiones entre los significantes que proceden al mismo tiempo de distintos medios: imágenes, sonidos, objetos, texto, etc. Estas conexiones están planteadas y combinadas por el artista y luego recombinadas y asociadas por el espectador en la lectura de la obra. Como vemos, se amplían las formas del discurso en su configuración hipermedia y también en cuanto a la relación del artista con el espectador, quien, como veremos en el siguiente apartado, da sentido a la obra mediante su participación activa.

Las obras de Doug Aitken siguen una red de temporalidades múltiples que convergen en algún punto, a las que además, se les añade el *loop* (bucle). De esta manera ya nada puede remitir a la estructura convencional de inicio/desarrollo/final. En cada pantalla se pueden suceder distintas secuencias narrativas unificadas por la cuestión que aborda la obra, pero distanciadas en tiempos distintos. De este modo, se pueden crear puntos de intersección y momentos de sincronías, así como roturas en el orden aparentemente aleatorio de algunas obras de este artista. *The moment* (2005) [Imagen 10], está constituida por 11 pantallas de plasma suspendidas del techo y colocadas en forma de S, con espejos colocados detrás de cada una de ellas, donde se reflejan fragmentos de imágenes de la pantalla posterior. Esta configuración de la instalación da fluidez visual y conceptual a la instalación, de manera que el espectador sigue el recorrido de las pantallas uniendo los dos extremos de la composición, como si él mismo fuera el eslabón que falta para unirlos y producir además, el signo de «infinito  $\infty$ ». El *loop* está presente en obra como herramienta técnica pero también como concepto, ya que éste está representado por la misma forma en que se disponen las pantallas.

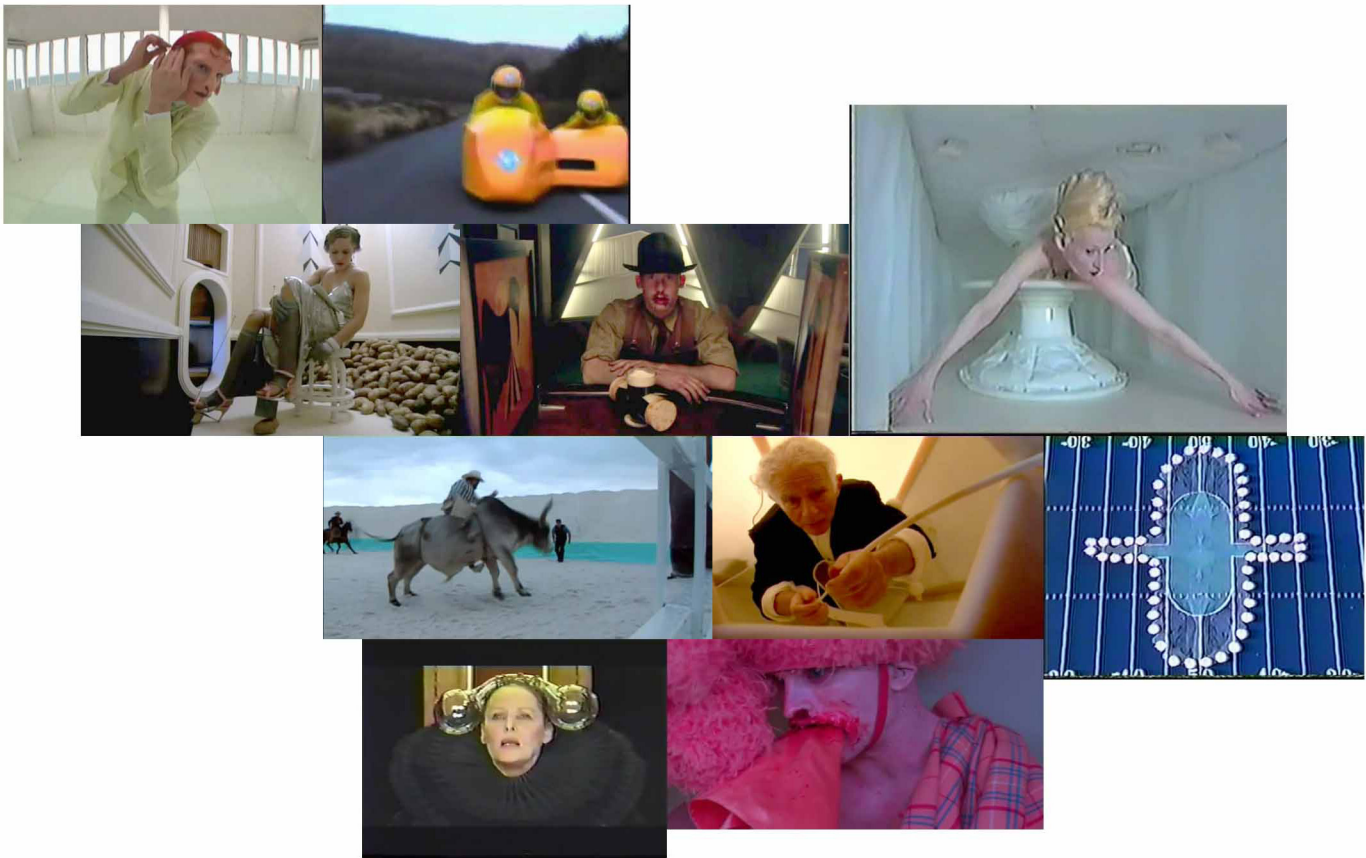
Aunque la representación de un día en la vida de 11 personas se presente en bucle, se trata de fragmentos que se ralentizan o se aceleran, y siempre en una repetición eterna o infinita « $\infty$ ». Aitken trata de mostrar una idea del tiempo como elemento sensorial y no como una cadena de momentos consecutivos. Es más un elemento elástico que se contrae y se dilata, y siempre con la sensación de haberse repetido. Es la manera de tratar de mostrar -como en toda su obra-, el modo de percepción y los procesos del pensamiento y la experiencia vital contemporánea, donde la linealidad del tiempo no existe sino como construcción ficticia para relatar y dar una estructura y organización productiva, y no como una realidad sensorial y perceptiva ni como una forma del

89 WEIBEL, Peter. "Teoría narrada: Proyección múltiple y nueva narración en el videoarte de los años noventa". En: *Pantallas sensibles. Videoart dels anys 90*. MIRÓ, Neus. (Com.) Barcelona: Fundació "La Caixa", 2002. p. 33.





*The moment* (2005)  
**DOUG AITKEN**  
 [Imagen 10]



*Cremaster Cyclo* (1994-2002)  
**MATTHEW BARNEY**  
 [Imagen 11]





*Timecode* (2000)  
**MIKE FIGGIS**  
 [Imagen 12]



*Talo / The house* (2002)  
**EIJA-LIISA AHTILA**  
 [Imagen 13]

pensamiento consciente ni de la actividad del inconsciente. Lo que queremos decir es que, en la obra de Aitken, el tiempo es flexible y está más ligado a las sensaciones y a la pluralidad de tiempos, que a la matemática científica del tiempo como unidad indivisible y como unidad de medida estricta.

En la serie de conversaciones que Doug Aitken mantuvo con distintos artistas visuales, arquitectos, artistas audiovisuales, diseñadores y músicos<sup>90</sup>, podemos ver que hay varios modos por los que se puede presentar una estructura de discurso no lineal. En este libro muestra los modos en que se han ido elaborando desde principios del siglo XX. En 1923 Man Ray realizó el film *Return to reason*, donde encadena secuencias de imágenes de objetos y de texturas sin un orden lógico o causal. El mismo año, Kurt Schwitters creó *Merzbau*, un espacio arquitectónico interior cuyas paredes y techo se forman a base de planos en distintos niveles de profundidad alterando la linealidad y la planitud de la superficie. Y un años más tarde, Fernand Léger realizó su film *Ballet mécanique*. En esta película el movimiento del cuerpo humano y de la maquinaria industrial de la época se filmaron y se montaron creando una coreografía visual de puro ritmo y movimiento, que no dan posibilidad a establecer relaciones discursivas de carácter lineal.

Estas investigaciones y formas de creación han ido evolucionando hasta la presentación de instalaciones con diversas pantallas y diseños espaciales muy variados, donde además, junto a la evolución y desarrollo en los modos de presentar un discurso fragmentado, ha evolucionado la relación del espectador con la obra, y la misma idea de *espectador* y también de *creador*. Aitken presenta un diagrama basado en cinco formas de manipulación de la estructura narrativa y de fragmentación de la imagen, pero no del sonido. Un primer grupo de obras basadas en la Manipulación de la estructura y línea argumental. Entrelazamiento de tramas y líneas de tiempo. Subvertir la linealidad a través de la experimentación técnica; otro grupo basado en la *Manipulación de la línea argumental. Entrelazamiento de tramas y líneas de tiempo*; otro en la *Inmersión / Ocupar todo el entorno con imagen y sonido*; otro en la *Manipulación Estructural. Subvertir la linealidad argumental a través de experimentación técnica*; y un último grupo basado en la *Ruptura de la Imagen. Desafiar el contenido a través de fragmentar la imagen*. Dentro de estos grupos Aitken hace una relación de un gran número de films y vídeos como ejemplos de las distintas maneras de estructurar discursos basados en sistemas no lineales. Pero hay que decir que este esquema gráfico planteado por Aitken se basa principalmente en la estructura y fragmentación de la imagen pero no del sonido. Sólo se le tiene en cuenta cuando se trata de la inmersión del espectador en el entorno de la obra, pero no como un componente capaz de dar estructura a la obra audiovisual y capaz de actuar como significativo en la cadena oracional.

---

90 AITKEN, Doug. *Broken Screen. 26 Conversations with Doug Aitken: Expanding the Image, breaking the Narrative*. DANIEL, Noel (Ed.) New York: Distributed Art Publishers, Inc., 2006.

Si nos centramos en las estructuras del discurso audiovisual, vemos que se pueden desarrollar y plantear estructuras narrativas y otros tipos de discursos de muy diversas maneras y seguir fórmulas distintas. Y vemos también que es sobre todo en el cine experimental y de vanguardia, así como en el videoarte, donde se desarrollan estructuras no lineales realmente significativas.

Con *Cremaster Cyclo* (1994-2002) [Imagen 11][dvd] Matthew Barney presenta fragmentaciones de una narración que sigue un orden no lineal basado en asociaciones entre los distintos acontecimientos que conforman la narración global, pero además, esta no linealidad se muestra desde la misma producción de esta serie de obras que presenta en cinco films a lo largo de ocho años. Comienza con *Cremaster 4* (1994) y continúa con el 1 (1995), el 5 (1997), el 2 (1999) y finalmente con el 3 (2002), que a su vez presenta de forma separa su última parte *The Order*. Especialmente en *Cremaster 2* (1999) entrelaza con mayor complejidad distintos tiempos y una gran cantidad de acontecimientos, argumentos y metáforas aparentemente inconexos y aleatorios. El mismo Barney comenta que pensó cada fragmento como simultáneos, como si se produjeran al mismo tiempo, pero que en la realización de un vídeo monocal canal hay que fragmentar y editar la cadena de acontecimientos<sup>91</sup>.

*Cremáster* es un músculo que se encuentra en el pliegue de la ingle y las bolsas testiculares cuya función es la de retraer al testículo según los cambios de temperatura, la estimulación externa o el miedo. Barney utiliza ese momento de la reproducción previo a la diferenciación del género, cuando el ser aún es un andrógino, como metáfora del proceso inicial de creación donde las posibilidades están abiertas a cualquier interpretación.

El global de la obra está lleno de símbolos que se van enlazando y dando significado según vamos viendo cada una de las partes, tanto en el orden que Barney propone mediante la publicación de las partes como en el orden que cualquier espectador elija. Si *Cremaster 2* puede ser la de mayor complejidad de asociaciones, *Cremaster 3* puede ser la que mejor muestra el trabajo con el sonido. Es la parte que mayor variedad de sonidos tiene y la que muestra mayor complicidad con lo visual, especialmente en la parte titulada *The Order*. Aquí se ha seleccionado una serie de sonidos o de música para cada una de las acciones que se realizan, tanto para la escalada y recorridos por el interior del edificio (Museo Guggenheim de Nueva York) que realiza el personaje —encarnado por el mismo Barney—, y para cada una de las plantas del edificio dedicadas a escenas o pasajes de la narración distintos. *The Order* se plantea como un videojuego por el que hay que pasar una serie de fases que dan acceso a la solución de un problema. Por ello, para la acción del protagonista se le asigna una música de videojuegos clásicos, y para cada fase una música o una serie de sonidos que se asocian con esa fase. Entonces, cuando la narración se centra en una de estas fases/plantas (del edificio) o acciones, se reproduce el sonido o música asociado a

91 "Matthew Barney". En: AITKEN, Doug. *Broken Screen. 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the Image, breaking the Narrative*. DANIEL, Noel (Ed.) New York: Distributed Art Publishers, Inc., 2006. p. 64.

ella, y cuando aparecen más de una de manera simultánea lo hace tanto de manera visual como sonora. El conjunto del *Cremaster Cycle* tiene una amplia variedad musical, se puede escuchar punk-rock, jazz, folk norteamericano, ópera, música orquestal, música de videojuegos clásicos, etc. Se utiliza para dar ambientación y dar dramatización a ciertas secuencias también creada mediante ruidos. La música también aparece como parte de la diégesis en muchas ocasiones: los músicos aparecen en escena durante algunas secuencias. También se producen juegos de sonidos no-diegéticos que se enlazan con acciones visuales como modificaciones de un sonido en función del movimiento de un gato, un paño de cocina o una cerveza (*Cremaster 3*) que finalmente encadena perfectamente con la música de un piano. Solo en *Cremaster 2* hay texto en forma de diálogo. En general, podemos decir que el planteamiento sonoro o de asociación audiovisual que sigue Barney, son las fórmulas convencionales propias del cine y de la publicidad.

Mike Figgis presenta *Timecode* (1999) [Imagen 12][dvd] en un film también monocanal donde divide la pantalla en cuatro fragmentos iguales (dos arriba y dos abajo) en los que representa simultáneamente cuatro escenas o secuencias paralelas en cada uno de los cuadros y rodadas en un solo plano secuencia, sin cortes. Estas narraciones se van interconectando por la intervención de algunos personajes que se desplazan o aparecen en dos o más cuadros hasta que al final del film convergen todos en un mismo punto de la narración.

Argumentalmente Figgis hace una crítica a la manera de funcionar del mainstream como sistema conservador en las formas de hacer cine y como sistema comercial más preocupado en el beneficio de la producción que en valor artístico del cine. En esta película una chica presenta un proyecto de película que es la misma película de Figgis, y que los miembros de la productora ven como una auténtica locura, de la que se burlan. A este fragmento se le mezclan y combinan otros relacionados con otros personajes de la narración que se van encontrando a lo largo de la trama, pero sobre todo al final, donde convergen todas las narraciones.

Una de las cuestiones técnicas y experimentales importantes que plantea este film es que el hecho de fragmentar la pantalla con narraciones paralelas, lo que obliga al espectador a estar atento a cuatro narraciones simultáneas. Esto requiere un esfuerzo mental por parte del espectador y una mayor implicación perceptiva.

Otro aspecto interesante y que la hace atractiva es el montaje de sonido. Como en cualquier película convencional, los diálogos y la música ordenan la narración, pero al haber cuatro secuencias simultáneas, Figgis selecciona distintos momentos de cada una de ellas y los resalta subiendo el volumen de una y bajando o anulando el sonido de las otras tres. De esta manera hace que prestemos más atención al fragmento que mayor índice de realidad muestra, es decir, al fragmento que más información audiovisual muestra en cada momento. El objetivo de este sistema es resaltar determinados fragmentos en función del contenido, pero, creemos que se hace con la



intensión de que el espectador se desplace de un fragmento de la pantalla a otro y mantenga una actitud dinámica en el seguimiento de la película. Por otra parte, para evitar saturar o cansar al espectador con este sistema dinámico, en determinados momentos introduce música, y de este modo se da unidad a los cuatro fragmentos a la vez que hace que la mente del espectador pueda descansar por unos momentos, hasta que desaparece la música y se vuelve a ritmo anterior y al desplazamiento dinámico por cada una de las secuencias.

Eija-Liisa Ahtila presenta, en *Talo / The house* (2002) [Imagen 13][dvd], una instalación con tres proyecciones que nos sitúa en una casa dentro de un bosque donde la protagonista, cuyo nombre es Elisa, es el único personaje de la historia. Ahtila nos cuenta las relaciones de Elisa con la realidad, en la que su relación con las cosas, con su entorno e incluso con ella misma cambia como consecuencia de la psicosis patológica que padece. Las alteraciones del espacio, el tiempo, la percepción visual y auditiva, las voces que escucha Elisa, se manifiestan también en el audiovisual.

Ahtila proyecta sobre tres pantallas la vida de Elisa y diferentes ángulos de visión de una misma escena o de un mismo espacio visual cualquiera del entorno próximo de la protagonista, es decir, espacios del interior de la casa, el coche y el bosque. Estos cambios de perspectiva corresponden con los cambios de percepción de Elisa. Incluso la protagonista cubre las ventanas con cortinas negras para escuchar mejor los sonidos.

El sonido es básica y casi exclusivamente el sonido de una voz, que es tanto la voz *in* y diegética de la protagonista como una voz en *off* que pertenece a ella misma. Hay escenas en que la podemos ver y oír pronunciar sus propias palabras como permanecer callada mientras nosotros —espectadores— la escuchamos hablar. Quizás ella también se está escuchando, como una manifestación de una voz interior. Entonces aquí Ahtila juega con un doble sentido y una doble dirección de la voz y de la procedencia del sonido.

En cuanto a este desplazamiento de la realidad y de los cambios de percepción, habría sido interesante desde el punto de vista del espectador -o en dirección hacia él- y desde el punto de vista de la percepción, expandir la experiencia de Elisa al espacio del espectador implicándolo más activamente en los cambios mentales de la protagonista. La idea es distribuir varios altavoces por el espacio de exposición en diferentes puntos que, en función de los acontecimientos de la narración, emitan determinados sonidos diegéticos en momentos puntuales. Esto modificaría la percepción del espectador como consecuencia de la expansión de los puntos focales de emisión y de la narración en sí misma, porque la realidad de Elisa ubicada en el interior de la pantalla traspasaría sus límites para ubicarse, puntualmente, en el espacio exterior donde se sitúa el espectador. Éste, a su vez, podría experimentar sensaciones parecidas a las vividas por la protagonista, porque, al ampliar determinados sonidos al lugar del espectador, se sumaría la relación de espa-

cios: el espacio mental de Elisa, su entorno físico y el entorno físico del espectador.

Se produciría así, un juego de realidades, del tiempo y del espacio similar al de la protagonista de la historia, entre el interior de la narración y de ella misma (voz en *off*), su entorno inmediato en la historia, y el espacio de la sala donde se muestra.

En definitiva, se convertiría en una obra que se expande en varias direcciones, no sólo mediante lo visual sino también, mediante la narración en tanto que se proyecta en el interior y en el exterior de la pantalla, y por el sonido que, generado en el espacio virtual es emitido desde el espacio real.

Volvemos al trabajo de Doug Aitken porque nos parece muy interesante y relevante las configuraciones espaciales de sus obras y las ideas de estructuras y tiempos que suele plantear en cada una de ellas.

En la obra *Interiors* (2002), presenta una videoinstalación con tres proyecciones dentro de estructura de 11 pantallas traslúcidas que forman una cruz griega. Las pantallas se ubican en los extremos de la cruz y que forman habitáculos donde se proyectan distintas imágenes, se van alternando a alta velocidad junto a los sonidos: una mujer joven camina por la ciudad, juega al balonmano y se queda mirando el agua; un hombre que trabaja en una fábrica de helicópteros y en un momento dado comienza a bailar; otro hombre pasea por la ciudad y se queda parado frente al agua; un hombre joven pasea por la ciudad; un hombre mayor sentado canta en voz alta; una pareja con su bebé pasea por el puerto; rostros, gestos, paisajes, silencios, espacios de la ciudad, una playa, un vertedero... Esta sucesión de imágenes y de sonidos aparentemente inconexos e incoherentes, se convierten poco a poco en historias que parecen conectarse entre sí, que, con lo que parece que tienen en común (y con lo que no) dan forma a un nuevo relato. Esta manera de construir historias se plantea desde la idea del desorden, de la incertidumbre, de la indeterminación que dan sentido a la interconexión de las experiencias, de la información y de la percepción. Aitken sigue una fórmula donde la fragmentación, la no linealidad de las historias, la bifurcación, la repetición, e incluso la eliminación de espacios-temporales y de información, forman parte de la manera en que vivimos en este mundo, mediante fragmentos que se unen en distintos puntos o que se separan. El recuerdo en nuestra vida psíquica de esos acontecimientos se relacionan cada vez de un modo distinto, pero el conjunto de todo esto configura nuestra historia individual y colectiva. En definitiva, para Aitken, se trata de la manera en que percibimos el mundo y asimilamos nuestra experiencia en él: «Quizás se trate más de ver en qué forma cada uno de nosotros nos confrontamos con la percepción y navegamos a través de la experiencia, del tiempo y de la información»<sup>92</sup>. Cuando Aitken habla de experiencia, de información y de percepción, lo hace

---

92 "Entrevista con Doug Aitken". En: *Estaremos seguros mientras todo se mueva*. GILI, Marta (Com.) Doug Aitken. Barcelona: Fundación "La Caixa", 2004. p. 16.



desde el punto de vista exterior al individuo, es decir, desde los acontecimientos que suceden en el mundo objetivo-real y palpable, como también, desde el punto de vista de la realidad mental de cada uno, es decir, desde cómo se conecta esa realidad exterior con la interior; cómo se almacena y cómo se elimina parte de la información; cómo se recombinan y relacionan los recuerdos y datos en nuestra mente.

La videoinstalación *Interiors*, tiene una estructura arquitectónica y espacial hecha con paneles traslúcidos con las mismas dimensiones que las pantallas, esto hace que el espectador pueda ver los diferentes vídeos desde cualquier punto del espacio dentro o fuera de la cruz que forman las pantallas. Además, el observador puede recorrer la instalación por el exterior de la misma y seguir las secuencias de imágenes y de sonidos de manera simultánea, o bien puede optar por sentarse en el sillón circular que hay en la intersección la cruz e irse desplazando por él para ir viendo cada una de las secuencias de cada pantalla en el orden que él mismo elija. Con esto, Aitken ofrece, como lo hiciera Julio Cortázar en *Rayuela*, distintas opciones de seguir la obra y hacer su propia lectura y construcción del relato -o relatos- y finalmente de crear su propia experiencia con la obra. El sonido actúa como cualquier otro elemento compositivo -visual o arquitectónico- de la obra, participa también como fragmentos que se interrelaciona con con esos otros elementos, y en ese encuentro, todo adquiere coherencia y da unidad al conjunto de la obra.

Con respecto a las anteriores opciones, todas plantean modelos de narración no lineal: uno en monocal, otro en monocal fragmentado, el siguiente multicanal frontal y un último multicanal y multidireccional. En los dos últimos casos, la experiencia del espectador se intensifica y lo compromete a formar parte del proceso creativo de la obra.

Cada uno de estos ejemplos expone una manera diferente de fragmentación de la imagen y del discurso, sobre todo del montaje y de la presentación de las mismas. *Cremaster* se presenta en obras monocal al igual que *Timecode*, sin embargo difieren en el sistema de visionado. Por otro lado, *The House* continúa presentando la frontalidad de visión del espectador ante la obra, aunque mediante tres canales simultáneos. Por último, *Interiors* rompe esa frontalidad para presentar un diseño de instalación en el que el espectador tiene que recorrer y desplazarse por el espacio para hacer una lectura de la obra. Son cuatro ejemplos entre las múltiples posibilidades de organizar y componer los fragmentos argumentales en diferentes espacios y tiempos sin tener que estar basados en un tipo de división causal y lineal, sino que pueden fragmentarse.

## 2.4.2

### Discursos recombinantes.

Las *narrativas recombinantes* es un método de trabajo que Stan Douglas ha llevado a cabo para

algunas de sus vídeo-instalaciones como por ejemplo en *Klatsassin* (2006), *Vidèò* (2007) o *Journey into fear* (2001). Douglas llama *narrativas recombinantes* al sistema informático mediante el cual las secuencias de imágenes y de sonidos, o en ocasiones solo de los sonidos, se reordenan constantemente ante la presencia de los espectadores. Durante el cambio de escena, un sistema informático decide la secuencia que se mostrará a continuación, lo que hace que se generen muchas combinaciones posibles y con ello una gran cantidad de interpretaciones posibles. Además, muestra versiones distintas de la misma obra al *recombinar* las secuencias. Por otro lado, son obras que no tienen ni principio ni fin: «Así, Douglas ofrece una visión del pasado y del presente, cuyas realidades posibles saca continuamente a relucir»<sup>93</sup>.

*Klatsassin* se compone de un film monocanal, una serie de fotografías con los retratos de los personajes del film, y otras fotografías de paisajes y localizaciones donde se desarrolla la narración. La historia que se cuenta, -inspirada en la película *Rashōmon* (1950) de Akira Kurosawa y ésta basada en un cuento de Ryūnosuke Akutagawa (1915)<sup>94</sup>, se remonta a la guerra Chilcotin de 1864 (Canadá). En esta obra se interpretan los posibles acontecimientos que condujeron a esta guerra. *Klatsassin* era un jefe Tsihlot'in que durante la fiebre del oro fue acusado de asesinato y fue ejecutado por defender a su pueblo. Esta obra monocanal contiene 840 variaciones de acontecimientos que se rompen y se recombinan. Según escritor y comisario independiente Michael Ned Holte, harían falta tres días para ver todas estas variaciones<sup>95</sup>. Todas estas variaciones responden a preguntas como: ¿Hay una sola verdad? ¿Quién determina qué versión de la historia se convierte en la versión oficial y quién decide qué "historia" se nos cuenta? Con esta estrategia de narración no lineal, Douglas ofrece al espectador un amplio espectro de posibilidades asociativas entre la recombinación de secuencias.

Lo que distingue especialmente a esta obra es el sistema de recombinación, pero, cada secuencia está construida como una película clásica en cuanto a la técnica de montaje y al uso de sus componentes, entre ellos el sonido. En este sentido no hay innovación o planteamiento alternativo en el modo de construir los argumentos. La innovación está en el sistema recobinatorio del discurso donde interviene el espectador.

93 SICHEL, Berta. *Stan Douglas: Past Imperfect*. Madrid: Artecontexto. Arte Cultura Nuevos Medios, 2008. nº 17. p. 105.

94 AKATAGAWA, Ryūnosuke: *Rashōmon y otros cuentos*. Madrid: Miraguano, 1998.

95 «[...] according to Michael Ned Holte, it would take 3 days to watch all 840 permutations of the story in Douglas' filmic projection.» DOUGLAS, Stan. Western Movies. [en línea] RHODES, Richard (Ed.). Canadá: Canadian Art, 2010. [ref. de 25 de septiembre de 2012] Disponible en web: <<http://www.canadianart.ca/see-it/2010/06/17/stan-douglas-2/>>.

### 2.4.3

#### Discursos acrónicos.

La fragmentación del discurso está muy ligado a la fragmentación del tiempo, y hay obras que se construyen mediante fracciones de tiempo no consecutivos ni causales para configurar modos de discursos «acrónicos», donde no hay principio ni fin, sino pluralidad de presentes que dan forma a un relato o a un poema-ensayo.

Bill Viola no presenta narraciones o secuencias estructuradas en tiempos «objetivos», sino que crea discursos donde mezcla este tiempo objetivo con tiempos subjetivos. Éstos son la base estructural en toda su obra, en las que podemos apreciar la fragmentación temporal, la aceleración, la repetición y principalmente la ralentización. Junto con el tiempo ralentizado, que se constituyó como un recurso principal en su obra a partir de los años 90 tanto en el sonido como en la imagen. Viola concibe el tiempo como el material básico del vídeo<sup>96</sup>, y dado que el sonido se estructura en tiempos, éste es tratado como un material maleable con vida autónoma capaz de dar sentido a la obra. Es, en su caso, una parte inseparable de la imagen ya que da sentido de unidad al Todo que Viola plantea en el conjunto de su obra y que da significación a la misma<sup>97</sup>. Ejemplos de ello lo vemos en *Return* (1975), *Ancient of days* (1979), *Anthem* (1983) o *Five angels for the millenium* (2001).

En *Anthem* (1983) [Imagen 8] presenta un discurso único representado por una serie de imágenes y de sonidos que tienen como elemento unificador el sonido y la imagen causal de una niña que grita en el *hall* de la Estación de Ferrocarril. Decimos que es acrónico porque no se presenta ni en una narrativa lineal ni en otra no lineal, sino que está exenta de temporalidad. Se trata de una sucesión de imágenes consecutivas con distintos contenidos que finalizan en el segundo 30 del minuto 11, pero que lo podría haber hecho antes o después, porque no es una narración lineal con una construcción clásica de inicio/desarrollo/final, sino que la temporalidad que muestra está definida musicalmente por el sonido y por la duración de cada fragmento visual, así cómo por la duración total del vídeo. Igualmente, este podría presentarse en bucle y no modificaría nada el sentido conceptual de la obra.

El caso de la ralentización supone una distorsión espacio-temporal que genera una dilatación del tiempo, que será menor o mayor en función del tipo de ralentizado que se haga (de las 24 o 25 imágenes por segundo que es la velocidad normal, a 35, 60, 100 o más imágenes / s). Con este fenómeno temporal podemos apreciar efectos antes imperceptibles a velocidad normal, como ocurre con la aceleración, pero en sentido inverso. Este modo ofrece la posibilidad de prestar

96 VIOLA, Bill. "Manifiesto, 1989". En: *Bill Viola. Las horas invisibles*. LEBRERO STALS, José (Com.) Sevilla: Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía, 2007. p. 88.

97 *Idem.* p. 75.



*The messenger* (1996)  
**BILL VIOLA**  
[Imagen 14]



*Silent mountain (The passions)* (2002)

**BILL VIOLA**

[Imagen 15]



*Bronthosaurus* (1995)

**SAM TAYLOR-WOOD**

[Imagen 16]



atención a detalles que antes pasarían desapercibidos, tanto visuales como sonoros. También se puede aumentar la expresión de un gesto facial y manual, y puede acentuar la emoción y el drama de expresiones corporales y cuerpos en movimiento, así como los extraños pronunciamientos o proyecciones de voces ralentizadas.

En su videoinstalación *Five angels for the millenium* (2001) cinco pantallas, correspondientes a cinco vídeos (*Departing Angel, Birth Angel, Fire Angel, Ascending Angel* y *Creation Angel*) nos muestran la aparición y desaparición, el nacimiento y la muerte así como la conexión entre el cielo y la tierra de cinco cuerpos que se sumergen o emergen del agua, hacia o desde algún lugar inaprehensible, y en momentos distintos, de manera que no podemos saber cuándo aparecerán. En una de las pantallas comienza a percibirse una turbulencia en el agua que se acelera y el sonido se va haciendo más potente, de repente aparece la figura de un hombre desnudo que se sumerge en el agua con una explosión sonora. En otra pantalla se van formando burbujas en el agua hasta que emerge otro hombre. En una tercera, se ven ondas acuáticas sobre el agua de color rojo hasta que, de unas gotas, sale a la superficie un hombre que desaparece de los límites de la imagen. La ralentización hace que podamos apreciar el proceso de formación o deformación de las turbulencias, burbujas u ondas del agua cuando se introduce o sale un cuerpo a gran velocidad, pero con un proceso temporal invertido y ralentizado, gracias al cual podemos apreciar la plasticidad de la imagen en el momento del impacto y cómo salen o entran los cuerpos del agua. Esta inversión y ralentizado produce un sonido potente que genera un sensación de vacío, aunque parezca paradójico porque va en crescendo hasta que se produce el estallido final con la emersión del cuerpo; tal como dice el mismo Viola: «El sonido tiene un pie en el mundo visible y otro en el mundo invisible. Nos vincula a cosas que existen al otro lado (...) en la oscuridad más negra; en lugares que no se pueden ver»<sup>98</sup>. Es el vacío en el sentido de intriga ante lo desconocido ante el abismo del que procede y hacia el que se dirige, es decir, por el mismo misterio de la aparición y la desaparición del cuerpo en esa nada oscura que lo envuelve en los dos espacios.

De la misma manera, ese efecto de inversión del tiempo crea la extrañeza del movimiento del cuerpo y del agua y le da un aspecto de irrealidad antigravitatoria. El ralentizado no sólo nos ofrece la posibilidad de apreciar los aspectos formales de la imagen que nos permite este sistema de alteración temporal, sino que además, nos da el tiempo suficiente para poder reflexionar a partir de la contemplación de la imagen en movimiento lento, sobre los temas que este autor nos expone, en este caso sobre el nacimiento y la muerte del ser humano, en un entorno siniestro y a la vez espiritual del paisaje subacuático nocturno. Esto lo podemos apreciar también en otras obras del mismo autor como en *The crossing* (1996), *The Messenger* (1996) y en *Stations* (1994), donde además continúa utilizando los mismo elementos: el agua y el cuerpo, en *The crossing* también el

---

98 "Conversación. Hans Belting y Bill Viola". En: *Bill Viola. Las Pasiones*. WALSH, John. (Ed.) Barcelona: Fundación "La Caixa", 2004. p. 183.



fuego; por otro lado, la ralentización, la inversión del tiempo y los fondos oscuros. El sistema en bucle que presenta Viola en estas obras nos plantea ese tiempo acrónico que hemos comentado en tanto que no se evidencia dónde comienza ni donde termina el acontecimiento, o si la aparición es anterior o posterior a la desaparición de los cuerpos, por lo que ese ir y venir, ese presentarse y ausentarse continuo, manifiestan un tiempo indefinido, acrónico.

Con la ralentización también podemos apreciar aspectos formales que se escaparían de nuestra visión a velocidad normal. En *The messenger* (1996) [Imagen 14][dvd], también de Bill Viola, podemos apreciar la distorsión ondulante que produce visualmente el agua sobre un cuerpo sumergido. Al principio lo que vemos es un punto iluminado, una imagen abstracta entre la oscuridad. Mientras se va acercando a nosotros, a la superficie del agua, vamos apreciando un cuerpo humano y la distorsión casi al detalle de la forma corporal, incluso podemos ver cómo las extremidades se separan del cuerpo por el movimiento ondulante del agua, con el fondo oscuro y un solo punto de luz iluminando el cuerpo desde un lateral. También podemos ver los reflejos ondulantes del agua sobre el cuerpo cuando éste está rozando la superficie, y cuando la alcanza el cuerpo, cambia del blanco con reflejos azules a los naranjas saturados que contrastan fuertemente con el fondo y con aquellas partes del cuerpo que aún quedan levemente sumergidas; el personaje abre la boca y lo escuchamos tomar aire, abre los ojos, los cierra y se sumerge nuevamente en la oscuridad. Este ciclo se repite, pudiendo apreciar otra vez los cambios de color, luz y forma. Son aspectos que, a velocidad normal (25 imágenes / s) no apreciaríamos bien y no podríamos contemplarlos. Esto genera en cada instante imágenes muy plásticas y pictóricas.

Esta imagen del hombre sumergido en el agua es otra más de la imaginería de la obra de Viola, que bien nos podría recordar a los cuerpos de El Greco por esas ondulaciones de las formas, y que además, la proyección de esta obra es de grandes dimensiones. Hay que tener en cuenta también que, siempre ha estado muy interesado en las tradiciones místicas, especialmente en el budismo zen, en el misticismo cristiano y en el sufismo islámico. Este interés se hace evidente en el uso de determinados elementos simbólicos y opuestos como el agua y el fuego, el nacimiento y la muerte, la luz y la oscuridad, o el ruido y el silencio.

Este efecto temporal también genera un alargamiento o dilatación del tiempo. Es uno de los recursos más usados para acentuar cualidades dramáticas y ganar expresividad en las emociones humanas. Siguiendo con Viola, en *Silent mountain* (2001) [Imagen 15][dvd], muestra, como en el resto de trabajos de la serie *The Passions* (2000-2002), cuerpos y rostros cargados de expresión cuya ralentización ha aumentado con creces la tensión dramática y expresiva de los personajes. Ahí podemos apreciar claramente la torsión y desfiguración de los cuerpos y de las caras de los actores. Podríamos decir que Viola quiso plantear la idea del dramaturgo y crítico de cine Béla Balász sobre la expresión: «En la película muda la expresión facial, aislada de su entorno, pa-

recía penetrar hasta una extraña y nueva dimensión del alma»<sup>99</sup>. Como vemos, Balász habla de cine mudo, de expresión facial, de aislamiento del entorno y de la dimensión del alma. Bill Viola configura algunos de los vídeos de esta serie (*Quintet of the astonished*, 2000; *Dolorosa*, 2000; *The locked garden*, 2000; *Man of sorrows*, 2001; *Anima*, 2000; *Six heads*, 2000; *Silent mountain*, 2001; *Surrender*, 2001; *Observance*, 2002), hace un espectacular estudio de las expresiones y gestos faciales fuertemente relacionados con las emociones interiores de las personas, y para ello los aísla de un contexto visual y narrativo, y además los presenta sin sonido, con lo cual toda la atención del observador se centrará en los rostros en su conexión de identificación sentimental con el alma de cada uno de ellos, lo que nos convierte además, en cierta manera, en *voyeurs* del dolor ajeno.

Al igual que Bill Viola, Sam Taylor-Wood también utiliza la ralentización extrema en este sentido, como vemos en su vídeo *Brontosaurus* (1995) [Imagen 16][dvd]. Pero al contrario que en la obra de Viola, Taylor-Wood nos presenta una estructura lineal con inicio y final, impuesta por la música y no por la imagen. La pieza musical se utiliza además como música *off* y como elemento signifiante, característica interesante en tanto que no se utiliza para enlazar imágenes o rellenar espacios insonoros. Se trata de una única escena, un tiempo presente, un hombre desnudo bailando en la intimidad de su casa con movimientos de baile moderno y danza clásica. En este trabajo la artista propuso al actor bailar desnudo una música *tecno-jungle dance*, que es básicamente una música moderna de bases electrónicas y ritmos acelerados que se suelen escuchar y bailar en festivales al aire libre y en determinadas discotecas. Básicamente el trabajo de montaje fue ralentizar la imagen y sustituir esa música por el *Adagio for strings, Op. 11* (1936) del compositor Samuel Barber que puede recordar a algún réquiem o al famoso *Adagio en sol menor* (1945), de Remo Giazotto y atribuida inicialmente por el mismo autor a Tomaso. Se trata de una música con un alto grado de dramatismo y tristeza, lo cual incorporó una concepción de la acción corporal del actor que, con sus movimientos ya ralentizados, la carga de expresión y emoción y la aparente debilidad y vulnerabilidad del personaje, generan un enlace que al principio puede crear confusión por la extrañeza del enlace pero que poco a poco comienza a crear un nuevo contexto y un nuevo discurso muy distinto al que evidentemente contienen por separado.

La cuestión planteada en esta obra de Sam Taylor-Wood es, a nuestro entender, el poder que ejerce la música sobre la imagen, cambiando totalmente el sentido real de las mismas al apoyarse en el cambio de velocidad de la imagen ralentizada, y este efecto visual siempre dramatiza los gestos corporales, como veíamos en las obras de Bill Viola. Es un juego de *falacias* donde se engaña al espectador ocultando la música original que provoca que el personaje baile de ese modo, y mostrando, con otra música acoplada, un cuerpo frágil y enfermo, para dramatizar una situación

99 WALSH, John. "Emociones en tiempos extremos. El proyecto de las pasiones, Bill Viola". En: *Las Pasiones*. WALSH, John. (Ed.) Barcelona: Fundación "La Caixa", 2004. p. 28.

que nos lleve al plano de la compasión y el afecto hacia ese personaje.

La diferencia principal de estas obras videográficas, en cuanto a la forma temporal del discurso, es que la de Viola es no lineal y acrónica, mientras que la de Taylor-Wood presenta un discurso lineal como consecuencia de la intervención de la música. Su imagen sí es acrónica, pero la estructura de la pieza musical a la cual está asociada tiene inicio y final, y por ello, da una temporalidad lineal y continuada al sentido global de la obra. Otra diferencia es la forma de producción del sonido. A excepción de la serie *The Passions*, el sonido en estas obras de Bill Viola es indefinido, casi tanto como el espacio que envuelve a los personajes absorbidos por el fuego, por el agua o por la misma oscuridad. Cuando no trabaja con el silencio prolongado, lo hace con el sonido presentado como estruendo continuo que varía su intensidad en función de la definición o indefinición progresivas de los cuerpos, de su aparición o desaparición. Sin embargo, en el trabajo de Taylor-Wood la música está muy definida acústicamente. Como hemos dicho, tanto el *adagio* como el movimiento corporal ralentizado del personaje aportan el drama, la emoción y la expresividad de la obra. No es que en Viola el sonido sea inerte, en absoluto, sino que en Taylor-Wood es demasiado evidente.

## 2.5.

### Los nuevos discursos implican alteraciones temporales.

Podemos hablar de dos efectos temporales que afectan a la percepción del espectador: el tiempo interno que tiene que ver con la estructura de la obra audiovisual, y el tiempo externo que está relacionado con la experiencia del espectador con la obra.

Desde el momento en que a una imagen fija, que durante un tiempo está en silencio, se le añade un sonido, por mínimo que sea, ya se le está otorgando una temporalidad a la imagen y por supuesto, al plano. Si se trata de una fotografía, el sonido que suena es ajeno en tiempo a la realidad perceptiva de la imagen, pero desde el momento en que se combinan se genera una asociación entre los dos elementos. Sin embargo, si una secuencia estuviese configurada por un grupo de fotografías consecutivas, serán éstas, junto al sonido, las encargadas de dar temporalidad a la secuencia que forman. Y si sólo fuese un grupo de fotografías sin sonido, será el intervalo de tiempo entre una y la siguiente el que de temporalidad a la secuencia, exclusivamente visual. Si por el contrario, se tratara de una imagen móvil pero donde no sucede nada y todo está en una quietud y silencio absolutos, y de repente, suena algo que no afecta a la imagen desde el punto de vista físico y móvil, estaríamos hablando de un posible *fuera de campo*. En este caso, no sólo el sonido está dando temporalidad a la imagen sino además espacio, un espacio que traspasa los límites impuestos por la pantalla, un espacio que está más allá del campo visual de la imagen. Si

no estuvieran estos sonidos *fuera de campo*, dejaría de ser una secuencia para ser un simple instante ajeno a toda temporalidad. De esta manera vemos que el plano (visual) tiene continuidad en el exterior del cuadro, que es el rectángulo de la pantalla o de la proyección, mediante el espacio *off* o el *fuera de campo* construido, en este caso, con el sonido. Santos Zunzunegui nos recuerda en *Pensar la imagen*<sup>100</sup>, la propuesta de Burch de distinguir entre fuera de campo y espacio *off*. Para ello llama *fuera de campo concreto* al espacio *off* del que se ha hecho alguna referencia en el campo, por lo que deja de ser imaginario. Y llama *fuera de campo imaginario* al espacio *off*, del que en ningún momento ha habido ni habrá referencia forzando la imaginación del espectador para completar ese espacio fuera de campo<sup>101</sup>. Anteriormente hemos dicho «*un posible fuera de campo*», porque depende del tipo de sonido que se haya producido. Si es un sonido no-referencial, en función de sus características podría quedar fuera de la imagen o podría estar forzando algún tipo de conexión conceptual, y si es un sonido referencial ajeno a la referencialidad de la imagen, lo más probable es que se trate de una asociación conceptual. La cuestión es que, sobre todo, es el sonido el que por sus características da temporalidad a la imagen fija o al discurso.

Con respecto a las creaciones audiovisuales realizadas con fotografías, tenemos la película realizada por Chris Marker, *La jetée* (1962) [dvd], que el mismo autor denominó como «fotograma». Al estar compuesta por fotografías, son los sonidos, la música y la voz en *off* del narrador los que fundamentalmente dan temporalidad y fluidez a la obra. Aunque también es cierto que, al ser una obra compuesta por un gran número de fotografías, el paso de una a otra, o lo que es lo mismo, el paso de un plano al siguiente, también tienen su aporte temporal de varias maneras, es decir, no sólo por el paso una a la siguiente sino porque cada una tiene una duración distinta, aportando cierto dinamismo y ritmo a la obra. Otro efecto visual que también hace que el film sea dinámico es la utilización del *zoom* en algunas imágenes o el cambio de encuadre sobre una misma imagen o espacio. Pero, sin embargo, sigue siendo el sonido en todas las formas en las que aparece en este film el que baña de tiempo a la obra, la enlaza y le da fluidez a cada corte o plano visual.

El montaje es el proceso donde se ordenan y unen los planos y las secuencias, y en función de este orden se otorgará un determinado ritmo a la estructura interna de la obra. Hay obras donde, en función del tipo de montaje interno que se realice, tendrá un ritmo u otro. No es lo mismo ver *Timecode* con sus cuatro narraciones paralelas en sus respectivos cuadros que dividen la pantalla, que ver *Cremaster I*, por ejemplo, donde se suceden en un único marco visual, tres espacios secuenciales: el estadio de fútbol americano, el interior de la nave, y la parte inferior de la mesa interconectada con el anterior, teniendo estas dos últimas una temporalidad lenta (no ralentizada).

100 ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra / Universidad del País Vasco, 1992.

101 *Ibid.* p.160.

Como ya vimos en el apartado anterior con respecto a la ralentización, este es un proceso o efecto temporal que también se puede usar para mostrar situaciones cotidianas con cierta anormalidad temporal creando un efecto de dilatación del tiempo que nada tiene que ver con el dramatismo que hemos comentado con respecto a las obras de Bill Viola y de Sam Taylor-Wood. Se trata, además, de alterar una situación normalizada cuyo fin podría ser una llamada de atención sobre lo que está ocurriendo en escena. Con esta intención se pueden plantear cuestiones como los estados transitorios de los cuerpos y objetos en movimiento que no tendríamos en cuenta a velocidad normal. Normalmente fijamos las acciones en su estado inicial y final, pero en su transcurso, en la transición entre esas dos posiciones extremas, suceden acontecimientos físicos que suelen pasar desapercibidos, sobre todo los acontecimientos sonoros que escapan a nuestra atención o a nuestros niveles de aceptación visual y auditiva. Tomar esos espacios-temporales como significantes de una acción, sobre todo si es una cotidiana, nos sorprende ya sea por el momento mismo que se muestra, o por la cualidades plásticas y físicas que nos ofrece la imagen: la plasticidad del movimiento, el color, la forma o el efecto de la luz sobre los cuerpos y los objetos. Pero también con el sonido ralentizado de estos momentos de transición por su textura, vibración, tonalidad, y por el cambio de significado que puede tomar a raíz de la alteración o distorsión que sufre el sonido al ralentizarse. Este efecto lo hemos comentado anteriormente sobre el vídeo *Anthem* (1983) de Bill Viola, y también lo escuchamos en *Truth through mass individuation* (1976), de este mismo artista. En este vídeo, escuchamos de manera ralentizada un disparo al aire con un arma de fuego. Notamos el momento del disparo, pero apreciamos también el ruido continuado por su dilatación temporal que altera totalmente la percepción de un disparo con una pistola hacia la sensación de un disparo con un cañón, con lo que cambia el significado del acontecimiento que se muestra al potenciarse el sentido del disparo. Aquí el sonido se convierte en significativo de la oración audiovisual, porque nos dice algo más de lo que es el efecto sonoro en sí. Este efecto está totalmente enlazado a la idea que Viola quiere transmitir. De esta manera, lo visual nos da una información que luego es llevada a otro nivel de significado por el sonido.

Klaus vom Bruch siempre plantea obras acrónicas, similares a las de Bill Viola pero con la diferencia de que Bruch utiliza la aceleración temporal como recurso principal en sus obras. La secuencia audiovisual se estructuran por fragmentos sucesivos de imágenes y de sonidos muy cortos, que en su repetición, generan el efecto de aceleración. Este recurso característico de Bruch lo vemos en obras suyas como: *The duracell tape* (1980), *Azimuth* (1985) o *The west is alive* (1983-84). En éstas no sigue una estructura narrativa determinada, sino una secuencia de imágenes enlazadas por el sonido y por el concepto y el argumento por el cual se seleccionaron y se combinaron. Con respecto a la aceleración, sus composiciones audiovisuales monocal crean, a partir del sistema de repeticiones obsesivas, un ritmo muy acelerado basado en el cambio de planos de sonidos e imágenes muy cortos. Por ejemplo, en *The west is alive* (1983) [Imagen 17][dvd], vemos a una pareja que intenta darse un beso violento y apasionado que se frustra





*The west is alive* (1983)  
**KLAUS VOM BRUCH**  
 [Imagen 17]



*The charmant band* (1983)  
**KLAUS VOM BRUCH**  
 [Imagen 18]





constantemente por el corte del plano-secuencia donde aparecen los pistones a gran velocidad de un gran tren. De esta manera muestra la tensión creada por la potencia del deseo y la continua frustración.

Estos fragmentos demuestran que el sistema de repetición es fundamental para fragmentar el tiempo en planos visuales o secuencias que se repiten consecutivamente, y que de alguna manera, nos recuerdan las secuencias serigráficas que Andy Warhol configuró multiplicando las copias y creando una cadena consecutiva y simultánea en un mismo plano visual -en este caso el plano del cuadro físico que cuelga de la pared-.

Con este tipo de obra se genera, por un lado, una descontextualización del modelo por su repetición –en algunos casos de manera frenética-, y por otro lado, con esa constancia se crea lo que Pierre Schaeffer llamó *escucha reducida*, por la que no sólo se descontextualiza un sonido mediante su repetición, sino que además, se convierte en objeto de estudio y percepción según sus cualidades sonoras propias. En su caso, Bruch, por la velocidad de las secuencias, no permite que centremos nuestra atención en los planos sino en las secuencias. No obstante, la imagen, al igual que el sonido, también se convierten en objeto dando tiempo a analizarlos en sus características formales, en su expresión y en su conexión conceptual que afectan a la narración o al discurso del que forman parte, como es el caso del sonido en Azimut, y sobre todo en *Charmant band* (1983) [Imagen 18][dvd] donde más en el sentido de Schaeffer, la repetición del sonido que es la pronunciación constante de la palabra «*charmant*» (encantador) hace que pierda todo sentido conceptual y se convierte en un sonido hipnótico donde la atención pasa a centrarse en su cualidad acústica. Mientras, vemos imágenes de un avión bombardero de la Segunda Guerra Mundial que se intercala con otras del rostro de perfil del artista en sustitución de las del piloto del avión, en un gesto agradable y casi de fotografía de moda.

Klaus vom Bruch, crea en sus vídeos un discurso provocativo y en ocasiones irónico, en el que relaciona la cultura occidental con su mitología e historia y enfrenta a uno mismo con las imágenes de archivo *found footage* que recoge de la publicidad de televisión, del cine de Hollywood y de imágenes de archivo de la Segunda Guerra Mundial, que conforman la memoria colectiva.

Desde el punto de vista de la secuencia, dependiendo de la duración y velocidad del plano y del movimiento interno del mismo, la repetición regular puede dar al flujo audiovisual un ritmo pausado o intenso. No siempre es regular y constante, las alterna con acentos, pausas y cambios de velocidad. La repetición prolongada de una secuencia que culmina en un acento o golpe audiovisual genera espera y suspense, hasta que se confirma la sorpresa por un cambio de plano a una imagen inesperada, por un silencio o por cualquier otro cambio que rompa la tensión generada, o bien por un cambio en el sonido que hasta ese momento acompañaba.

Para que se puedan percibir los acentos, los silencios, los cambios de ritmo, es necesaria la repetición ya que crea un estado de alerta en el espectador que es cuando mejor se acentúan las verticales en el esquema temporal del ritmo. De la horizontal, que crea la repetición rítmica, a la vertical de los acentos. También hay que decir que esta misma horizontalidad puede ir en aumento creando una tensión mayor, por la que el espectador se siente atraído o envuelto, hasta que se desata por la aparición de la vertical.

Otro caso de aceleración es el presentado en *Global Groove* (1973) [Imagen 19][dvd]. Este es un claro ejemplo de esta estrategia que crea Nam June Paik en colaboración de John Godfrey. Paik configura una obra monocanal donde presenta un sistema de aceleración visual mediante una cadena de secuencias que se presentan a un ritmo frenético. Esto no se debe únicamente a que tenemos delante una gran composición dinámica de imágenes y sonidos sin parar de emitir señal, sino también al movimiento visual interno en cada cuadro. En cada plano y en cada secuencia, hay movimientos creados por los elementos que las componen y por los cambios rápidos de colores luz saturados al máximo, remitiéndonos a la publicidad televisiva. A esto hay que unir los sonidos: música, voces y sonidos electrónicos que generan un ruido global. No se trata de atender a las palabras del discurso de John Cage, ni a la música de Stockhausen entre otros, sino de percibirlo todo como una unidad global. Es una orquesta audiovisual en la que cada fragmento-secuencia se plantea como un instrumento musical, donde la composición se basa en ritmos musicales y por tanto se estructura de tiempos. En esta obra de Paik podemos ver y escuchar a bailarines bailando a ritmo de *rock'n'roll*, al poeta y escritor Allen Ginsberg tocando unos platillos pequeños (*chakras*), a la violonchelista y performer Charlotte Moorman tocando el violonchelo en interacción con el también violonchelista Allan Schulman; danzas y músicas orientales, africanas y de los indios nativos de Norteamérica; John Cage dando un discurso; publicidad oriental de Pepsi-Cola; performances de Paik con Moorman; imágenes del expresidente de Estados Unidos, Richard Nixon, distorsionado electrónicamente, y también se puede escuchar la música de Karlheinz Stockhausen y la canción *Devil with a Blue Dress on* (1966), de Mitch Ryder and the Detroit Wheels.

Paik nos muestra con esta cantidad de imágenes en movimiento y de sonidos, una crítica hacia el atontamiento que produce la televisión por la saturación visual, ya que toma esta aceleración como un contraataque hacia el medio televisivo. Para subrayar esto, escogió «el término *groove* que utilizaban los músicos de jazz neoyorquinos para designar el embotamiento o atontamiento que sufren quienes abusan del jazz como si se tratase de una droga»<sup>102</sup>.

La aceleración de imágenes y secuencias se pueden conseguir siguiendo distintas estrategias. Por un lado, mediante impactos visuales, como en el caso anterior, por otro, mediante la vi-

102 BAIGORRI, Laura. *Vídeo: primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Brumaria, 2005. Nº4. ISSN: 978-84-6120-336-9. p. 51.



sualización de fenómenos imperceptibles, y por último, mediante la aceleración de los elementos internos al plano.

Es obvio que si ampliamos el número de focos sonoros y visuales simultáneos, la aceleración audiovisual desde el punto de vista de la percepción del espectador es también mayor. Esta es una de las claves de la obra Nam June Paik. En instalaciones como *The more, the better* (1988) [dvd] con más de mil monitores que forman una torre cilíndrica de varias plantas; *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii* (1995) [dvd] que es una instalación formada con 315 monitores, 47 canales de vídeo y sistema de circuito cerrado y sonido; o bien *Arc Double face* (1985) con cuarenta y dos monitores. Todas estas obras presentan un sistema de *collage* audiovisual donde muchas imágenes y sonidos se emiten simultáneamente. El movimiento y el ruido global que esto produce, pero sobre todo el movimiento visual y los cambios de color, generan una excitación de la percepción que acelera los sentidos visual y auditivo. Es tal la orquestación del contenido audiovisual de estas obras que el espectador puede tener dos sensaciones muy distintas, o se sumerge en la obra por medio de la hipnosis electrónica, o la rechaza instantáneamente como una agresión a sus sentidos. En definitiva, todas estas obras de gran tamaño de Paik aluden a la comunicación global a través de los medios electrónicos.

Hay también, fenómenos visuales que son imperceptibles a simple vista, y la aceleración del movimiento de la cámara o de la aceleración del tiempo en la edición pueden hacerlos perceptibles.

Si le damos movilidad a la cámara ya sea en un *travelling* o bien con la cámara en mano, podemos ver efectos visuales que de otra manera no podríamos percibir. Estos movimientos pueden aportar plasticidad visual por el efecto de movimiento y la desfiguración aleatoria de la imagen.

Con esta misma idea podemos apreciar extraños efectos visuales de rastros de objetos y de personas debido a la aceleración del tiempo en la edición de la película *Water and power* (1989), de Pat O'Neill [dvd]. El movimiento de personas y objetos se acelera a gran velocidad dejando en el espacio el rastro producido por la acción que, a un ritmo normal no conseguiríamos apreciar. Este film está rodado en dos espacios distintos, uno natural y otro urbano, con la idea de crear una metáfora sobre el intercambio de energías entre los dos lugares. Pero también trata sobre el movimiento cíclico de las mareas y la acción repetitiva de los personajes con la rotación tácita de la cámara sobre su eje.

Con respecto al sonido, como hemos visto en alguna ocasión, la aceleración se puede producir igual que con la imagen: por el aumento de la velocidad de la pista de sonido, o por la secuencia de sonidos muy cortos consecutivos, que se puede simultanear a otra secuencia similar para aumentar la sensación de vértigo que causan los impactos sonoros difícilmente asimilables

en su totalidad, y por la suma de simultánea y consecutiva de distintos sonidos que a su vez puede ser más o menos acelerados. Estos casos los hemos visto tanto en la obra de Paik como de Bruch.

Las pantallas y las proyecciones, sobre todo si son de grandes dimensiones, pueden albergar dentro de sí varios planos simultáneos, es decir que pueden estar divididas en varios espacios distribuyendo distintas imágenes dentro de un mismo marco visual, dentro de una misma pantalla o proyección visual, al modo de *Global Groove* (1973), de Paik pero en un solo marco. De esta manera se multiplican los focos visuales y el movimiento visual de cada cuadro que, en el caso de tratarse de secuencias distintas en cada foco visual, generaría un ritmo acelerado. Esto quiere decir que el movimiento y ritmo visual no procede únicamente de la cadena secuencial sino, además, del movimiento interno de las imágenes y de las imágenes simultáneas dentro de un cuadro o de varios subcuadros. En este último caso son los elementos internos del cuadro los que generan el movimiento acelerado. Estos elementos pueden componer el cuadro a modo de collage orgánico o mediante divisiones espaciales rectangulares que se desplazan en varias direcciones, o cada subcuadro genera un movimiento interno.

Hay otros films experimentales de los años 70 que también se plantearon con exposiciones acrónicas, por ejemplo: *Crossroads* (1976) [dvd], de Bruce Conner y *Epileptic seizure comparison* (1976), de Paul Sharits son, dos casos filmicos planteados con este tipo de estructura o mejor dicho, con este tipo de orden o composición, en tanto que no hay una estructura narrativa propiamente dicha. En estos films prevalece la experiencia audiovisual desde el punto de vista plástico y de la aprehensión del mensaje y su significado propuesto por los artistas, y no, como ocurre en el cine convencional o en otro tipo de creación audiovisual donde importa mucho el desarrollo narrativo de la historia que se cuenta.

La diferencia básica entre el cine narrativo y las obras videográficas y filmicas que hemos nombrado en este apartado, es que en el primero, por regla general, se cuenta una historia con un orden lineal de las secuencias y argumentos, mientras que en las otras se expone una idea envuelta en una serie de imágenes y de sonidos organizados de una manera distinta, porque hablan de una manera distinta, porque no necesitan desarrollar una narración lógica o causal, ni ordenar los acontecimientos en espacios y en secuencias consecutivas, sino en fragmentos de tiempo. Josu Rekalde, nos dice al respecto que, las narraciones cinematográficas se presentan mediante fragmentos donde la continuidad o la sensación de unidad y fluidez de éstos viene dada por cambios de movimiento de los elementos del plano, por la posición de la cámara, y por la unidad y coherencia temática, mientras que en el vídeo, más ligado a las divisiones de los versos en la poesía, los fragmentos, basados en tiempos, se unen en ritmos de tiempo más cercanos a las composiciones musicales. En definitiva, no es necesaria la coherencia espacial de la narración sino la

composición temporal para dar coherencia conceptual a la obra<sup>103</sup>.

Podemos resumir, como conclusión, que el vídeo, como el cine experimental, ha planteado otras formas del discurso alternativas al relato en los que se produce una reflexión sobre el tiempo, el espacio y sobre la percepción del contenido de la obra expuesta, además de los temas que se tratan cada una de ellas. Entre estas formas del discurso, además del relato con estructura clásica (inicio, desarrollo, final / causa-efecto), aparecen otros como el *ensayo-poesía* o como el documental, que sigue por tradición un sistema de discurso expositivo pero que en la actualidad mezcla realidad con ficción, partes relatadas con otras performáticas, y otras donde se rompe el relato en fragmentos simultáneos que convierten el discurso en sistemas de comunicación y expresión no lineales y donde convierten el documental tradicionalmente periodístico en una obra de carácter artístico.

Estas formas del discurso re-componen el tiempo audiovisual mediante la fragmentación y la representación no lineal del discurso, con el discurso acrónico y también con el recombinante. Estos medios audiovisuales plantean reflexiones sobre la representación y alteración extremas del discurso haciendo que la actitud del espectador cambie ante su percepción y asimilación del tiempo y del espacio, a la vez que se le plantea una atención más prolongada ante la obra por encontrarse ante una instalación.

Efectivamente, estas formas del discurso producen una expansión del sistema de comunicación y de expresión, porque gracias a la multiplicidad de focos de emisión y de atención en la instalación, se pueden plantear modos de representación del discurso que posibilitan esta expansión del discurso mediante dos recursos: la simultaneidad de fragmentos en el discurso y las estructuras no lineales. Esto supone una dilatación de las formas del lenguaje en cuanto a sus modos de representación que afectan a la percepción y lectura de la obra como consecuencia de esa multiplicidad y dispersión de focos de atención en el espacio. El espectador tiene que ir registrando, asimilando e interpretando casi al mismo tiempo, mediante una percepción que trata de expandirse para ser capaz de absorber toda la información posible. Como consecuencia, esto supone también una expansión de la experiencia del espectador.

Esta expansión también afecta al sonido, porque en este tipo de discursos no lineales basados en un sistema de representación de fragmentos audiovisuales simultáneos, favorece la experimentación con asociaciones y combinaciones múltiples de imágenes y de sonidos. Como consecuencia de esto, el sonido puede intervenir como signifiante en la oración audiovisual. Además, al tratarse de discursos que se plantean mediante modos de representación multicanal, el sonido no sólo se expande por el espacio debido a sus cualidades físicas y acústicas, sino que

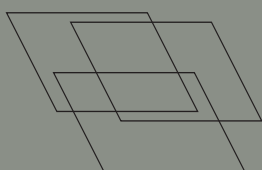
---

103 Cfr. REKALDE, Josu. *Vídeo. Un soporte temporal para el arte*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 1995. p. 77.



además, en la instalación se pueden multiplicar los focos de emisión acústica. De nuevo, esto provoca una apertura en la percepción y lectura del espectador y por tanto de su experiencia sobre el tiempo, el espacio, y los enlaces del contenido conceptual de la obra.





### **3. LA TERCERA EXPANSIÓN.**

#### **EL SONIDO *OFF* EXPANDE EL SENTIDO DE LA SIGNIFICACIÓN.**

##### **Estructura:**

- 3.1. La apertura del lenguaje a partir de nuevas formas de atender al sonido.
- 3.2. Exploraciones en el ámbito de lo sonoro y de lo musical.
  - 3.2.1. La palabra sonora.
  - 3.2.2. El sonido musical.
  - 3.2.3. El acontecimiento sonoro.
- 3.3. Atender al sonido como significante amplía las configuraciones audiovisuales (El sonido significante o el significante sonoro).
  - 3.3.1. Sonido *off* (referencial).
  - 3.3.2. Sonido *off* (no-referencial).
  - 3.3.3. Fluctuaciones en la relación audiovisual.

##### **Resumen:**

La tercera expansión se produce por la incorporación del sonido *off* como significante oracional y del discurso. Su relación con la imagen genera múltiples conexiones y asociaciones figurativas y multimodales que abren la obra a un amplio mundo de sentidos y significados.

##### **Hipótesis:**

El sonido *off* como significante lingüístico multiplica la capacidad expresiva del lenguaje audiovisual mediante construcciones figurativas con la imagen.

##### **Palabras clave:**

sonido *off*, palabra, música, lenguaje figurativo, sonido referencial, sonido no-referencial, sonido diegético, sonido no-diegético, lenguaje no verbal, multimedia, significante, acusmática, acoplamiento audiovisual, metáfora multimodal.



### 3.1.

#### La apertura del lenguaje a partir de nuevas formas de atender al sonido.

Es sintomático que en los modos de creación audiovisual como son el cine en todas sus variantes, el videoarte, el vídeo-clip musical, y el documental, entre otras modalidades audiovisuales, basen sus recursos sonoros en los mismos parámetros generales: lenguaje verbal y música principalmente, además del sonido ambiente de la grabación en directo. Parece un sistema establecido que rara vez da opción a otras posibilidades sonoras con las que expresar cuestiones realmente importantes en el discurso representado. Es cierto que hay muchos otros sonidos y ruidos que también participan en la obra audiovisual pero lo hacen a modo de efectos especiales que aparecen puntualmente para subrayar un momento concreto.

Desde la aparición del cine sonoro, la palabra hablada interviene en el lenguaje audiovisual imponiendo sus reglas lingüísticas y literarias en las que se basan los guiones y los diálogos. El cine comercial es cine de literatura narrativa, la televisión está regida por la comunicación oral y escrita; gran parte del cine experimental también está influido por ese tipo de literatura a través del guión del mismo modo que el cine convencional, utiliza la palabra como lenguaje principal. Lo mismo ocurre con el documental, el vídeo-clip musical e incluso en el videoarte. Parece que el lenguaje hablado y el lenguaje literario envuelve o eclipsa todos los demás lenguajes o medios de expresión audiovisual, incluso los que no le son propios, al menos originalmente, como en el caso del cine.

Por ello vemos una falta de compromiso con el lenguaje audiovisual y una falta de interés por romper con la hegemonía de la palabra y de buscar en otros sonidos una vía por la que ampliar las formas expresivas del medio audiovisual. Está claro que las imágenes, en tanto que han sido el centro de atención del lenguaje cinético desde las primeras propuestas audiovisuales, apenas necesitan demostrar su capacidad expresiva, comunicativa o plástica. El interés que para nosotros tienen las imágenes, además del ya aprendido y asimilado durante tantos años de cine y también de vídeo<sup>104</sup>, es el propiamente lingüístico, es decir, el de las relaciones con el sonido y con el discurso.

Vemos necesario centrar nuestro interés en el sonido y en su papel dentro del lenguaje audiovisual en cuanto a sus tipologías y cualidades sonoras y plásticas, su capacidad expresiva, su posición y su significado dentro de la oración y del discurso. A la vez, analizar su relación con la imagen como vínculo conceptual en el discurso. A partir de estas ideas surgieron una serie de preguntas que nos dieron pie para iniciar este trabajo de investigación, como por ejemplo, ¿qué sonidos no verbales podemos utilizar para buscar otro tipo de expresiones y otro tipo de lenguaje no literario y no musical? y, ¿Cómo pueden interrelacionarse los sonidos y las imágenes para dar sentido al discurso? Estas cuestiones nos llevaron a interesarnos por el modo en que las nuevas formas combinatorias de imágenes y de sonidos afectan a la instalación audiovisual y multimedia desde el punto de vista espacial y desde el punto de vista de las formas del discurso.

Tal como denunció Antonin Artaud con respecto al teatro en *El teatro y su doble*, denunciamos nosotros también ese régimen impuesto de la palabra en el lenguaje audiovisual. Artaud reivindicó un teatro no basado en la palabra sino en un lenguaje abierto a las posibilidades expresivas de la acción, del sonido, de la luz, de los gestos: un lenguaje de los sentidos y de la escena en el espacio y, si aparece la palabra, lo hace a partir de su sonoridad con independencia de su sentido literal, tal como él mismo afirmó: «ese lenguaje destinado a los sentidos, e independiente de la palabra, debe satisfacer todos los sentidos»<sup>105</sup>.

En esas reivindicaciones y en la exposición de las características que según él, debe tener el teatro, se habla del sonido como parte integrante de ese complejo de modalidades combinatorias que constituye el teatro. Artaud habla de todos los sonidos y ruidos, así como de la sonoridad de la palabra abstraída de su significado. Propone una búsqueda de sonidos con cualidades y vibraciones acústicas nuevas, cualidades de las que carecen los instrumentos musicales (actualmente en uso). También se interesa por buscar fuera del ámbito musical instrumentos y aparatos que puedan producir sonidos y ruidos insoportables.

---

104 Nos referimos a la historia de los medios, no a nuestra experiencia personal como espectadores, que por otra parte también es fundamental.

105 ARTAUD, Antonin. *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa, 2011. p. 17.

Este interés de Artaud en la búsqueda de nuevas sonoridades donde se incluyen los ruidos y la experimentación con nuevos instrumentos y objetos diversos, es una constante también en el músico y compositor John Cage. Su interés por buscar nuevas formas compositivas y nuevos sonidos se produce, fundamentalmente, a los primeros años de la década de 1930 cuando conoce al músico Henry Cowell, con quien mantuvo una estrecha amistad. Éste le invitó a que buscara en los instrumentos de percusión nuevos sonidos y nuevas estructuras en las que basar sus composiciones musicales. A partir de esa investigación, Cage conoce al compositor Edgar Varèse en quien ve amplias posibilidades de experimentar con todos los sonidos, musicales, o no musicales, en el sentido tradicional, donde además incluye el ruido y el silencio. En este sentido, comienza a explorar las capacidades sonoras de los objetos y de los instrumentos tradicionalmente musicales, y esto desemboca en acciones performativas en las cuales Cage, mezcla el interés puramente sonoro con la visualización de la causa sonora. Estas acciones son –tanto para este autor como para otros artistas que participaron en los eventos Fluxus–, representaciones de acontecimientos de la vida que no sólo son musicales sino también visuales. En estas acciones también intervenían otros sentidos de percepción y asimilación de todo lo que ocurría en esos acontecimientos, que, por otra parte, siempre tomaban forma de conciertos.

Es en esa misma década cuando Artaud escribe el primer manifiesto de *El Teatro de la Crueldad* (1932) y cuando se publica por primera vez *El teatro y su doble* (1938). Cage no conoció sus ideas hasta 1949 en un viaje a Francia, pero Artaud ya había fallecido un año antes. Cage quedó tan fascinado con sus ideas que en 1952 planteó junto a otros artistas una obra que fue casi un manual de *El Teatro de la Crueldad*. Esto se produjo en la Black Mountain College, en Carolina del Norte. Fue un evento multimedia realizado en colaboración con un gran número de participantes procedentes de diversas disciplinas artísticas: el pintor Robert Rauschenberg, el bailarín y coreógrafo Merce Cunningham, y el pianista David Tudor además del mismo John Cage y otros más. Las actividades que se producían simultáneamente eran leer poesía sobre una escalera de mano, proyectar películas en 8mm sobre los cuadros blancos de Rauschenberg, bailar, poner música en un tocadiscos y abrir los sonidos de la radio, etc. Se trató de una obra donde, tal como había ideado Artaud en sus escritos, todos los medios se combinaban de manera simultánea como un todo implicado en el mismo acontecer de las cosas, pero donde cada uno mostraba sus propias características distintivas.

Lo que nos interesa de estos hechos y, sobre todo, de esas ideas en que se basan los trabajos de Artaud y de Cage, es, fundamentalmente, el interés por el hecho sonoro y por experimentar el lenguaje abriéndolo a todo tipo de posibilidades expresivas y a todos los sentidos de manera simultánea; del interés por las cualidades sonoras de los objetos y de las acciones que los producen, así como por la atención puesta en sus capacidades acústicas.



John Cage no presta atención al sonido por la idea que representa sino al sonido en sí mismo y a la acción que lo produce como vínculo con la realidad y con la vida. Busca integrar en la música todos los sonidos y ruidos posibles, y lo mismo con las acciones, tanto en su disposición lineal (*Water walk*, 1952) como en sus múltiples acciones simultáneas (Evento de la Black Mountain College, 1952). Este interés se basa en la idea de la convivencia global, manteniendo el desarrollo y acontecer propios de cada acción y aceptando cualquier tipo de suceso imprevisto. Esta es la metáfora por la que Cage ve la vida, donde todos, con nuestras diferencias, formamos parte de una multiplicidad variable que nos constituye como comunidad libre y sin jerarquías.

La diferencia con John Cage, es que tanto para Artaud como para nosotros, sí es importante el contenido conceptual e ideológico del discurso de cada obra. Para nosotros es fundamental dar sentido al discurso por medio del significado generado a partir de las combinaciones de los acontecimientos sonoros y de los acontecimientos visuales. Aunque el conjunto simultáneo sea significativo en el sentido de la convivencia que defiende Cage, para nosotros, cada una de las diferencias tiene valor expresivo en tanto que construyen una idea a la cual representan, aunque sea de manera figurada. Y esta es su finalidad. Nuestra hipótesis general se basa en la reivindicación de un lenguaje figurativo propiamente audiovisual, en la cual planteamos la idea de que cualquier sonido puede ser acoplado a cualquier imagen con el fin de dar un sentido distinto a la combinación audiovisual y al lenguaje y con ello, buscar otros modos de expresión y de representación. En este sentido nos fijamos en los modos en que podemos crear combinaciones de imágenes y de sonidos con sentido, para lo cual proponemos -al igual que Artaud y sobre todo Cage- prestar atención a la sonoridad de cualquier acontecimiento -y a su sentido o significado- y así poder optar a un gran campo de posibilidades combinatorias con el objetivo de abrir el lenguaje a todas esas posibilidades.

A excepción de la palabra y de la música, que ya hemos rechazado como «principales» actores del papel del sonido, consideramos que todos los sonidos son válidos como acontecimientos en sí. En cuanto a su encuentro con la imagen, nos surgen preguntas acerca de qué tipos de sonidos son los más indicados para desarrollar nuestra propuesta. Hay sonidos que por sus características y por su vínculo con la realidad objetiva, pueden ser concretos (referenciales) o abstractos (no-referenciales), y en función de su relación con el universo ficticio de una narración o de cualquier otro tipo de discurso, pueden ser diegéticos o no-diegéticos. Es en estas diferencias donde entramos para analizar y proponer el tipo de sonidos que mejor puede ser utilizado de acuerdo con nuestra propuesta de ampliación de las formas expresivas en el lenguaje audiovisual.

A partir de la cantidad de obras que hemos *audiovisionado*, pudimos averiguar que sólo unas pocas presentaban estrategias diferentes en las que se empleaban sonidos no-referenciales y otros sonidos que no tuvieran un origen común con la imagen que veíamos, es decir, que no procedían o no eran consecuencia del acontecimiento visual que se presentaba en pantalla (sonidos

no-diegéticos). A partir de aquí, se han ido creando procesos más experimentales en cuanto a las combinaciones entre imágenes y sonidos. Esto supone una amplitud en la experiencia perceptiva en el espectador-lector (y en el creador), y una ampliación de las posibilidades expresivas del propio lenguaje audiovisual. No se trata sólo de hacer una grabación de vídeo y reproducirlo tal cual, con su imagen y su sonido propios de la grabación, sino de saber qué propiedades nos ofrece el medio y su lenguaje y explotarlo con distintos recursos técnicos y creativos.

Sobre las formas expansivas del lenguaje audiovisual en la instalación cabe preguntarnos por el tipo o tipos de expansión que produce el sonido.

Desde el punto de vista de la física, desde el momento en que dos objetos o masas colisionan o entran en contacto, comienza la expansión del sonido por el espacio. Según sus características físicas, éste se extiende o, mejor dicho, se expande por el espacio con mayor o menor energía o intensidad, llegando incluso a traspasar determinados materiales. Cuando es accionado por el contacto entre dos elementos físicos o cuando es emitido por un altavoz, produce una vibración en las moléculas del aire que al transmitir esta vibración de unas a otras, la energía sonora se transporta por el aire. En función de la fuerza del golpe y del material de los objetos implicados en la colisión (emisores o fuente sonora), del canal de transmisión (o medio transmisor: gases, sólidos o líquidos) y de la fidelidad del elemento receptor (oído, micrófono,...), el sonido tendrá una frecuencia y una duración (o velocidad).

Pero no es este tipo de expansión el que realmente nos interesa –aunque tiene su importancia al respecto-. En la instalación se produce una expansión de los sonidos por medio de la multiplicidad de centros de emisión acústica, es decir, la disposición de varios altavoces dispersos en distintos puntos del espacio. En este sentido, afecta principalmente a la percepción del receptor (del oído humano), y a la actividad del espectador-lector que, junto a la información visual emitida por las pantallas, va recorriendo el espacio enlazando esas imágenes con la información que emiten los altavoces, por lo que se produce una expansión de los medios emisores en el espacio de exposición, y también afecta, desde el punto de vista de esta percepción, a la temporalidad de la obra, que en este caso es múltiple.

En el contexto en que nos encontramos, el del arte, y más concretamente el de las instalaciones audiovisuales, la expansión del sonido es una de las claves fundamentales que proponemos en esta investigación. No vamos a centrarnos en la expansión física del sonido. Se trata de ampliar estos focos de emisión o centros de acción y atención con una finalidad constructiva desde el punto de vista de la construcción del lenguaje. También se trata de ampliar las formas lingüísticas mediante combinaciones de sonidos e imágenes simultáneos en el espacio y en el tiempo, cuya finalidad es la de ampliar las posibilidades plásticas, lingüísticas, expresivas, perceptivas y espaciales. Estamos hablando de interrelaciones espaciales entre los altavoces y las

pantallas y, además, de las interrelaciones entre los elementos visuales y los elementos sonoros, así como de la relación entre la obra y el espectador.

Sobre este último encuentro, el compositor de música y artista sonoro, Manuel Rocha Iturbide establece varias posibilidades de interacciones entre un sonido y una imagen: por un lado, nos habla de la *relación cercana* «donde el sonido añadido al objeto fue producido por el objeto»<sup>106</sup>, es decir, es un sonido diegético y puramente referencial, pues se trata del sonido originado por el mismo objeto o por el contacto de éste con otro. Por otro lado, la *relación lejana*, «donde el sonido añadido al objeto no tiene ninguna conexión salvo la que se crea en nuestras mentes»<sup>107</sup>. Este es un sonido añadido a una imagen cuya causa no le corresponde por naturaleza sino que es atribuida mediante una correspondencia retórica, figurativa o de otra índole surrealista. En este caso el sonido es referencial pero no-diegético, o sonido *off*, en tanto que se trata de un sonido producido en otro espacio-tiempo distinto al de la imagen y acoplado a ésta; y por último, la *relación intermedia* «en la que el sonido añadido por el objeto o por un objeto similar, y fue posiblemente transformado por el artista hasta un cierto punto en el que la conexión existente se vuelve ambigua»<sup>108</sup>. En este caso el sonido pierde la conexión con la realidad diegética al perder en cierto grado conexión referencial con la realidad debido a su manipulación cualitativa. Así podríamos decir que se podría alcanzar un nivel de abstracción absoluta del sonido sin que éste deje de ser expresivo.

### 3.2.

#### Exploraciones en el ámbito de lo sonoro y de lo musical.

Las aportaciones en torno a la búsqueda de nuevos sonidos o de nuevas maneras de plantear el hecho sonoro en sí que se han realizado desde la música, la *performance* y el *happening*, contribuyeron a cambiar el concepto de música y de sonido e incorporaron el ruido en los esquemas musicales, sin embargo, no han tenido una continuidad o un reflejo en la creación audiovisual contemporánea. Hemos encontrado muy pocos artistas que hayan aplicado otro tipo de planteamientos sonoros en ese sentido, aplicados al lenguaje estrictamente audiovisual, sin tener en cuenta la música y la palabra. No tratamos de ir en contra el cine-literatura, pero sí creemos que se pueden proponer otros modos de plantear el encuentro audiovisual, y además considerar que las posibilidades expresivas se pueden multiplicar si atendemos a las cualidades sonoras y a las

106 ROCHA ITURBIDE, Manuel. La instalación sonora. [en línea] Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2003 [ref. de 22 de mayo de 2010] Disponible en web: <<http://www.uclm.es/artesonoro/Olobo4/html/rocha.html#6>>.

107 *Idem.*

108 *Ibidem.*

posibilidades combinatorias, con sentido retórico o figurativo, que se pueden crear entre imágenes y sonidos *off*.

Volviendo a los planteamientos de Artaud es necesaria la búsqueda de un nuevo lenguaje que sea propio del teatro -en nuestro caso de la creación audiovisual- un lenguaje de la escena independiente de la palabra, es decir, un lenguaje no verbal. Se trata de buscar un lenguaje dirigido a los sentidos, y como tal, un lenguaje multisensorial y perceptivo, un verdadero lenguaje multimedia que una diferentes medios y lenguajes propios del «audiovisual». Igual que Artaud, buscamos nuevas relaciones entre las formas tratando de multiplicar sus posibilidades expresivas. Atenderemos fundamentalmente a nuevos modos de plantear los sonidos y los ruidos, la danza y los gestos, las luces, la arquitectura, el escenario, los movimientos, los objetos y también las entonaciones de palabras y gritos. Analizaremos un sistema de fuerzas que recorran el espacio interactuando unas con otras simultáneamente. Se trata, finalmente, de encontrar un lenguaje que no pretenda sustituir a las palabras ni traducir lo que estas representan, sino de decir o expresar aquello que no puede ser dicho con las palabras, tal como ocurre con las formaciones visuales que virtualmente produce el inconsciente. cuyas composiciones virtuales, más allá de mostrar la literalidad de las palabras que utilizamos para explicar sus fenómenos, no muestran fácilmente el significado de sus causas, pero son reinterpretadas por el que los crea o los muestra<sup>109</sup>.

Aquí centramos nuestra propuesta, en decir lo que no puede ser dicho con precisión mediante el uso de la palabra. No proponemos la creación o construcción de un nuevo lenguaje, puesto que ya han habido otros planteamientos prácticos similares en el videoarte –aunque muy pocos, como hemos podido apreciar por ejemplo, en la obra de Bill Viola y de Klaus vom Bruch-, sino ampliar el lenguaje audiovisual mediante combinaciones figurativas creadas por el encuentro de imágenes y sonidos de distinto origen o fuente causal, con el objetivo de abrir las posibilidades expresivas de un lenguaje que consideramos sometido a las leyes del guión literario y de la música. Proponemos un lenguaje de fragmentos de realidad que, en su confluencia y simultaneidad, adquieren sentido unos con otros y expanden sus posibilidades expresivas de muy diversos modos: bien recurriendo a la retórica, o bien a cualquier otro tipo de combinaciones por asociaciones libres.

---

109 Muchas de estas cuestiones son llevadas al cine por la cineasta Germaine Dulac en la película surrealista *La concha y el reverendo* (1928). En ella trata las obsesiones de un sacerdote sobre la mujer de un comandante: los gestos faciales y corporales exagerados y muy expresivos; el uso de la luz como un ente con identidad propia, no sólo como un elemento que sirve para iluminar espacios, objetos y personajes, como se ve en los reflejos en una espada o en las sombras proyectadas sobre una pared; la arquitectura siniestra y el decorado que, aunque fue ideado por el mismo Antonin Artaud, finalmente no quedó satisfecho con el resultado que le dio Dulac. Con respecto al sonido no podemos añadir nada porque fue una película realizada sin sonido.

### 3.2.1. La palabra sonora.

Cuando se utiliza la palabra oral en el cine, como en el teatro, la atención del espectador se centra en ella. Se eleva por encima de todos los demás sonidos y sobre todos los demás acontecimientos sensibles que ocurren en pantalla o en la escena. La palabra no se comporta como sonido sino como materia lingüística, es decir, se antepone el significado de las palabras a su propia sonoridad. La cualidad sonora de la voz sólo resalta cuando se trata de un tono de voz de características singulares de algún personaje, dándole un particular carácter al mismo.

Siempre tratamos de buscar y localizar la procedencia de la voz y la persona que pronuncia las palabras. Durante las primeras películas de cine hablado, se oían inteligiblemente cada palabra de los diálogos, y la acción dramática se centraba en ellos. Cualquier cambio de plano o cualquier acción sencilla como cerrar una ventana o encender un cigarrillo servían para puntuar el texto, una leve pausa antes de continuar con lo que era el centro que estructuraba la secuencia, el texto. Todo giraba en torno a la palabra. Aun con la evolución del cine donde ya no está tan separada de los personajes y donde la acción no depende de ella, ésta sigue teniendo un gran poder de atracción focal sobre el espectador, sobre todo por la inmediatez en la revelación de argumentos y significados.

Esto, por tradición y por convención, es normal y plenamente admitido y asumido en el cine convencional. Pero creemos que tanto en el cine experimental como en el videoarte, que por el carácter experimental que les caracteriza, deberían, a nuestro entender, buscar otras formas de expresión con el sonido y con la imagen, así como con el sonido de la voz tal y como propuso Artaud en *El Teatro y su doble*, pues no se trata de anular el texto, por muy referencial que sea en cuanto a la diégesis. Consideramos pues, que podemos obtener resultados interesantes desde el punto de vista técnico, plástico y expresivo con la voz, tanto en su aspecto lingüístico como principalmente, en el aspecto propiamente sonoro: «que el aspecto lógico y discursivo de la palabra desaparezca ante su aspecto físico y afectivo, es decir que las palabras sean oídas como elementos sonoros y no por lo que gramaticalmente quieren expresar»<sup>110</sup>.

Para considerar la palabra desde el punto de vista de su proyección acústica exenta de su significado lingüístico, hay en las primeras vanguardias artísticas del siglo XX, algunos ejemplos significativos. Por ejemplo, los acontecimientos producidos en el Cabaret Voltaire en Zurich durante la Primera Guerra Mundial, donde el ruido, fundamentalmente el ruido producido por la voz, fue el principal protagonista en la música y de la poesía. En esos encuentros, los dadaístas Hugo Ball y Tristan Tzara experimentaron con la *poesía simultánea*, una poesía pronunciada por varias voces al mismo tiempo con cantos, pronunciamientos, ruidos vocales, etc. Otro estilo fue

110 ARTAUD, Antonin. "Cartas sobre el lenguaje". En: *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhesa, 2011. p. 158.

el del también dadaísta Richard Huelsenbeck que mezclaba letras, palabras inventadas y frases sin sentido.

Por otra parte, los dadaístas alemanes también se fijaron en el sonido vocal como medio por el que crear una nueva música y una nueva poesía basada en lo puramente fonético. *Ursonate* (1922-1932) es una obra de Kurt Schwitters donde la composición es exclusivamente fonética, construida a base de palabras inventadas y sin sentido, salvo el puramente sonoro. Otra propuesta muy distinta a la anterior, es la planteada en la obra literaria *Finnegan's Wake* (1939), de James Joyce. Hay un archivo sonoro en el cual podemos escuchar al mismo autor haciendo una lectura singular de esta obra donde propone la voz como sonido y como lenguaje. Podemos comprender el contenido del texto, pero también podemos atender a las cualidades y variaciones sonoras que produce con la voz. Joyce no sólo se inventa un vocabulario, sino que además alarga las vocales y las consonantes aportando a la literatura un sentido expresivo novedoso y muy singular en aquel entonces.

Un caso similar también lo tenemos en la videoperformance de Vito Acconci, *Open book* (1974) [dvd]. Esta obra tiene una clara intención narrativa en el intento de pronunciar un discurso con la boca abierta, sin cerrarla en ningún momento: «[...] No estoy cerrado, estoy abierto. Entra... Puedes hacer cualquier cosa conmigo. Entra. No voy a detenerte. No te detendré. No voy a impedirte entrar, no voy a atraparte. No es una trampa. [...]»<sup>111</sup>. Al hacerlo de esta manera la pronunciación se hace inexacta aunque comprensible. Es la alteración fonética, en este caso, la que nos podría conducir a la poesía fonética dadaísta o incluso a James Joyce en su lectura de *Finnegan's wake* que acabamos de comentar. Desde nuestro punto de vista, aun tratándose de la pronunciación de un texto, se hace de una manera distinta donde se emiten sonidos bucales que, repetimos, aun siendo texto y referencia directa con el mensaje, expresa mucho más de lo que expresaría al emitirlo de una manera normal y bien vocalizada.

Al atender a las propuestas de Artaud, de los dadaístas y de Joyce acerca del uso de la palabra hablada, creemos que se puede utilizar en el lenguaje audiovisual sin que nos remita a la literatura convencional y de manera que la voz, en tanto que sonido<sup>112</sup>, se pueda combinar con otros elementos sonoros y visuales. En esas propuestas diversas que acogemos como opciones que también se pueden plantear en el audiovisual, se plantea fijar la atención de la palabra por su cualidad sonora, la invención de un vocabulario sonoro no verbal –o sin sentido gramatical-, la

111 «[...] *I'm not closed, I'm open. Come in... You can do anything with me. Come in. I won't stop you. I can't close you off. I won't close you in, I won't trap you. It's not a trap [...]*». Vito Acconci: *Open book*. [en línea] EE.UU.: Electronic Arts Intermix [ref. de 23 de abril de 2013] Disponible en web: <<http://www.eai.org/title.htm?id=901>>.

112 La voz (y no la palabra) es, según el DRAE (Diccionario de La Real Academia Española): 1. f. Sonido que el aire expelido de los pulmones produce al salir de la laringe, haciendo que vibren las cuerdas vocales. 2. f. Calidad, timbre o intensidad de este sonido. 3. f. Sonido que forman algunas cosas inanimadas, heridas del viento o hiriendo en él. 4. f. Grito, voz esforzada y levantada. U. m. en pl. y también es: 5. f. Palabra o vocablo.



lectura simultánea de varios textos que por la superposición generan ruido<sup>113</sup>, o por la articulación flexible de las palabras pronunciadas. En definitiva, no nos interesa el texto como materia lingüística a menos que, como mínimo, se presente a su vez como materia sonora. Es decir, a menos que, como en Joyce y en los dadaístas, se utiliza el texto oral desde un punto de vista experimental: alargan y reducen la sonoridad de un fonema, resaltan la expresión de una palabra, susurran, gritan, modulan el sonido, y lo hacen fluctuar, etc.; o bien, en nuestro caso, que se modifique digitalmente con los existentes softwares informáticos de edición de sonido. De esta manera, el texto pronunciado no nos remitirá tan inmediatamente, como en una película, a su significado, sino que aportará posibilidades expresivas muy diversas para formar parte de las combinaciones audiovisuales que aquí proponemos.

### 3.2.2.

#### El sonido musical.

La música es el otro elemento sonoro que más se tiene en cuenta, tanto en el cine como en el cine experimental y en el videoarte. Con las diferentes experiencias de expansión que se han producido en el cine experimental y en el videoarte, con la utilización de la música psicodélica y de la expansión de la mente durante los años 60 y 70 como modos de percepción, se crearon colaboraciones entre artistas audiovisuales y músicos o bandas de rock: Andy Warhol con The Velvet Underground en los espectáculos de *Exploding Plastic Inevitable* (1969), Bruce Conner con Terry Riley en *Crossroads* (1975), el colectivo Single Wing Turquoise Bird con John Cage y Terry Riley en diversas performances (1969), y un largo etc. En la actualidad se siguen sucediendo este tipo de colaboraciones en conciertos y festivales de música rock pero con otras finalidades de diversos tipos. Por ejemplo el trabajo que Tony Oursler ha realizado con el grupo rock Sonic Youth en permanente contacto desde los primeros años ochenta. En 2005 realizaron su último espectáculo conjuntamente hasta la fecha, titulado *Perfect Partner*. En los últimos años, se producen más colaboraciones dentro del ámbito de la creación videográfica ha sido especialmente en los eventos de músicas electrónicas entre músicos *djs* y artistas visuales *vjs* y también en la creación de vídeo-clips musicales como ha ocurrido con los realizadores de vídeo Michael Gondry con los músicos The Chemical Brothers y Aphex Twins o con la cantante Björk. Otros

---

113 En el evento planteado en la Black Mountain College en 1952, por John Cage y David Tudor junto a otros artistas, también se hizo uso de la palabra y de la voz: John Cage pronunció una conferencia, Charles Olson y Mary C. Richards recitaron poesía y Robert Rauschenberg puso discos de Edith Piaf. «Aunque Cage y Tudor se inspiraban en los recelos de Artaud con respecto al guión, en este acto no se renunciaba a la palabra escrita. [...] Pero el discurso, leído a partir del guión (como era el caso de Cage, Richards y Olsen), se convertía en ruido. La obra tematizaba el abandono del guión a través de la indeterminación manifestada en la profusión auditiva». BRADNOCK, Lucy. "Ruido blanco en Black Mountain". En: *Espectros de Artaud: Lenguaje y arte en los años cincuenta*. Cabañas, Kaira M. (Ed.) Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2012. pp. 74-75.

ejemplos en este ámbito de la creación videográfica y cinematográfica los tenemos en el trabajo realizado por Doug Aitken en la realización del vídeo-clip *Rockefeller skank* para el músico Fatboy Slim (1998), o Matthew Barney con Steve Trucker y con el baterista del grupo Slayer, Dave Lombardo en *Cremaster 2* (1999).

Vemos así que la facilidad que ofrece la música es la de poder manejar las imágenes más libremente, flexibilizar las secuencias, los cambios de plano y las transiciones. La música llena todo el espacio y el tiempo y da ritmo y continuidad a las imágenes y a la obra en general, favoreciendo el encadenamiento de los elementos visuales.

En el cine de los años cuarenta y cincuenta una de las funciones de la música era llenar los espacios de silencio que dejaba el texto, para darle fluidez a la escena y a las secuencias y así evitar los huecos vacíos de sonoridad. Esta finalidad de la que también se beneficiaba el cine mudo, daba continuidad a las imágenes y rellenaba los silencios. Tal como nos cuenta Michel Chion en *La música en el cine* (1997), se trata de «prolongar la emoción de una frase más allá del momento forzosamente breve en que ésta se pronuncia, prolongar una mirada más allá del momento fugaz en que ésta brilla, prolongar un gesto que ya no es más que un recuerdo. La música destaca una palabra, un movimiento, un elemento concreto»<sup>114</sup>. De esta manera, la música cumple aquí una función de acompañamiento pero no de subordinación de la imagen en tanto que sus características particulares, en cada caso, nos invitan a sentir una determinada emoción inscrita en la narración. Esta música acentúa o subraya -además de prolongar- el momento emotivo. Es la música narrativa que nos indica el tipo de emoción que se produce y no la imagen por sí misma, la cual por sí sola quizás no tenga la fuerza descriptiva o narrativa que sí tiene al apoyarse en la música.

Esta música, que es extradiegética en tanto que no pertenece al mundo real de la ficción fílmica sino que es acoplada en el montaje, se utiliza para conseguir un determinado efecto dramático en la narración, como así nos dice Noël Burch en *El tragaluz del infinito*: «La música en el cine sonoro sigue siendo un significante narrativo extra-diegético, como en el mudo»<sup>115</sup>.

La exposición de las emociones humanas como la tristeza, la melancolía, la alegría, ... con los gestos expresivos o los cambios de planos, es uno de los momentos clave en el cine, sobre todo en el más comercial. La finalidad más utilizada en la mayoría de estos casos es la de elevar el nivel de emoción en el espectador haciendo que éste se identifique con el personaje afectado y con la situación diegética, y focalice toda la atención en ese momento. Para el cineasta Robert Altman, este es uno de los problemas del cine, decirle al espectador lo que tiene que sentir:

114 CHION, Michel. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós, 1997. p. 196.

115 BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito. (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2008. p. 255.

«La música y el cine tienen una relación complicada. ¿De todos modos qué tiene que ver la música con la película? Nada. Se trata de un dispositivo de encuadre. Ayuda a mantener centrada a la audiencia. Pero la mayoría de la música en el cine es terrible, porque en lugar de centrarse usted, le dice lo que se supone que debe sentir. Pero la música debe -y puede- hacer todo lo contrario»<sup>116</sup>.

Existen ejemplos de obras que utilizan la música durante toda una obra o en gran parte de ella, como único elemento sonoro de la obra y con una misma pieza musical. Aún así, son casos en los que la utilización de la música tiene una justificación relacionada con los cambios de percepción de los acontecimientos presentados por lo visual, lo que le da un carácter que en cierta manera difiere de la idea de dirigir los sentimientos o sensaciones del espectador hacia la obra. La curiosidad de este tipo de obras es que, a pesar de estar lejos de las formas compositivas que proponemos, contraponen simultáneamente una música a una imagen para contradecirla y mostrarla desde un punto de vista opuesto tanto conceptual como expresivo.

Dos ejemplos de este tipo, relacionados con el cambio de percepción de los acontecimientos en función del tipo de música añadido a la imagen son *Brontosaurus* (1995) [dvd], de Sam Taylor-Wood, y *Crossroads* (1975), de Bruce Conner [dvd].

En esta obra de Taylor-Wood, no hay una relación de contenido entre la imagen y el sonido, sino que es una combinación producida como estrategia lingüística. En este caso, tenemos en pantalla a un hombre desnudo bailando en la intimidad de su casa, dramatizado fuertemente por la música lenta y melódica que le acompaña. Es evidente que no es la música que realmente está bailando, pues no se corresponden los movimientos corporales con el ritmo y la melodía de la música que escuchamos. Cuando lo vemos sin escuchar la música, podemos deducir que se trata de una música más dinámica y de ritmos más acelerados de la que escuchamos en el vídeo. Sin embargo, esta música que escuchamos, el *Adagio para cuerda, op.11* (1937-38), del compositor Samuel Barber, produce una sensación de tristeza con una carga emotiva muy alta, de melodía suave, sin estridencias, que puede recordar a algún requiem o al famoso *Adagio en sol menor* (1945), de Remo Giazotto -y atribuida inicialmente a Tomaso Albinoni-. Como dice Peter Weibel, «su obra confirma la teoría sobre el predominio de la estructura musical como estructura narrativa decisiva. Es el sonido y no la imagen el que dicta el comportamiento de los actores»<sup>117</sup>.

116 «Music and film have a complicated relationship. What does music really have to do with film anyway? Nothing. It's a framing device. It helps keep the audience focused. But most music in films is dreadful because instead of focusing you, it tells you what you're supposed to feel. But music should -and can- do quite the opposite». "Robert Altman". En: AITKEN, Doug. *Broken Screen. 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the Image, breaking the Narrative*. DANIEL, Noel (Ed.) New York: Distributed Art Publishers, Inc., 2006. p. 30.

117 WEIBEL, Peter. "Teoría narrada. Proyección múltiple y nueva narración en el videoarte de los años noventa". En: *Pantallas sensibles. Videoart dels anys 90*. Miró, N. (Com.) Barcelona: Fundació "La Caixa", 2002. p. 43.

La cuestión planteada en esta obra de Sam Taylor-Wood es, a nuestro entender, el poder que ejerce la música sobre la imagen, cambiando totalmente el sentido real de las mismas, aunque apoyado por el cambio de velocidad de la imagen ralentizada, y este efecto visual siempre dramatiza los gestos corporales, como veíamos en muchas de las obras de Bill Viola. Entonces la cuestión está en un juego de falacias donde se engaña al espectador ocultando la música original que hace al personaje bailar de ese modo, y mostrándole con la otra música acoplada, un cuerpo frágil y vulnerable. Todo ello y como consecuencia de la intervención de esa música, dramatiza una situación que nos lleva a sentir a la vez una pena y un afecto transmitido por ese personaje en una nueva situación narrativa.

En la película de Conner se cruza el camino de lo que significan sus imágenes: por un lado, el desastre total que produce el impacto de la bomba atómica y por otro, la belleza generada por las formas del impacto en el mar, capturada por la cámara y contemplada en la película. El efecto de ralentización también favorece la apreciación de las formas espontáneas y descontroladas del humo, del mar y de otros materias en el aire, acompañadas por la música «contemplativa» de Terry Riley, -en palabras de Bruce Jenkins, profesor de Cine, Vídeo y Nuevos Medios de la School of the Art Institute de Chicago<sup>118</sup>-, que nos distancia aún más de la idea inicial del desastre para pasar a la observación de la belleza.

Podemos decir que la película está estructurada en dos partes diferenciadas por el sonido: al comienzo de la película suena una voz que indica la cuenta atrás el momento del lanzamiento de la bomba atómica sobre el atolón Bikini, que en 1946 realizó el ejército norteamericano, y el zumbido sonoro de un avión durante más de dos minutos, Después suena el impacto de la bomba y cada vez que se repite coincide con el cambio de plano visual, y en la otra parte suena la música de Riley, y ocupa un espacio de mayor duración.

La primera parte no trama nada que no se perciba fuera de lo que realmente vemos, es decir, la destrucción y el caos que genera el impacto de la bomba. Si atendemos únicamente a su cualidad sonora, podría pareceros escuchar el sonido atronador de un trueno prolongado temporalmente, o bien el del impacto de una gran ola en la costa. De cualquier modo, estas sensaciones remiten a un impacto violento donde están implicados varios elementos de la naturaleza: el cielo y el mar. Pero desde el momento en que recordamos la cuenta atrás indicada por un hombre, y teniendo la referencia que nos da el sonido del avión, todo indica a que es el lanzamiento de una bomba.

En la segunda parte, con la entrada de la música, cambia por completo la concepción de la obra y las sensaciones que emanan de ella, convierten el desastre en belleza, y que tanto la música

---

118 JERKINS, Bruce. *Bruce Conner: Un americano original*. [en línea] Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010 [ref. de 15 de junio 2012] Disponible en web: <<http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/audiovisuales/2010/bruce-conner.html>>.

como la ralentización visual nos permite contemplar. Es una música que nos produce una sensación de bienestar. Son sonidos suaves y uno global envolvente, sin estridencias ni golpes secos o duros. Sonidos de un órgano o de un sintetizador, sonidos prolongados con equilibrio armónico y tonal. La sensación es de «un todo» envolvente e hipnótico de base rítmica repetitiva hecha a base de graves, mientras que los medios y agudos forman la parte dinámica de la composición, creando expansiones esféricas y arabescos con pequeñas puntuaciones. Se trata de una música muy propia de la época en que la crea (años 70) Terry Riley, con ese aspecto psicodélico producido con distintos medios electrónicos.

La música en el cine también cumple otras funciones como la de simbolizar el carácter de un personaje o determinados momentos del drama. La ventaja de la música no-diegética con respecto a otros sonidos es que no necesita justificar su aparición, sin embargo, cualquier ruido utilizado para llenar algún espacio tendría que estar justificado desde una perspectiva realista, para que sea eficaz su aparición en la diégesis. Con la música no ocurre esto, se asume su intervención sin preguntarse el por qué.

En *Electric earth* (1999) [dvd], de Doug Aitken, todos los acontecimientos visuales y sonoros adquieren sentido musical. Cualquier movimiento y gesto que realiza el personaje, o cualquier cambio de plano o movimiento de cámara, se sincroniza con los sonidos. Éstos proceden de cualquier objeto o acción que se realiza tanto dentro de la diégesis como con los sonidos no-diegéticos y no-referenciales que se añaden en el montaje. Todos afectan a la actitud del personaje que deambula por diferentes lugares bailando o realizando todo tipo de movimientos corporales. Este personaje interactúa con el entorno que se encuentra a su paso. Sus gestos se combinan con sonidos y objetos en acciones que se repiten consecutivamente durante un tiempo determinado, o que se mantienen en el tiempo como acontecimiento que hay que contemplar. Todo construye un ritmo con los movimientos de los diversos objetos que van apareciendo: una cámara de vigilancia, una botella verde, la ventanilla de un coche, o una máquina expendedora de bebidas.

Esta obra está producida tanto en monocal como en multipantalla. Como consecuencia de esto, la percepción de los acontecimientos cambia. En el monocal tiene una lectura lineal en el sentido de que cada sonido simultáneo a cada imagen, crean una simbiosis, sin embargo, en la instalación multipantalla, aunque no se mezclan los sonidos, sí lo hacen las imágenes, por lo que la lectura y percepción, o el seguimiento de las conexiones y asociaciones entre sonidos e imágenes cambia. No es lo mismo ver cómo rueda una botella y el sonido que produce, que ver este acontecimiento audiovisual junto a otras imágenes que pueden añadir un nuevo sentido conceptual o plástico. Las dos versiones están compuestas a partir de fragmentos de realidad diegéticos y no-diegéticos pero presentados consecutivamente. En la instalación tenemos que hablar de simultaneidad porque aparecen varios fragmentos de realidad en distintas pantallas. Esto también produce nuevas temporalidades con respecto a la versión monocal por el encuentro, en

distintos tiempos de imágenes simultáneas.

De cualquier manera, la composición es, sin lugar a duda, una composición musical, y por tanto, está estructurada en tiempos, en los tiempos de cada acontecimiento sonoro, y también visual, referencial o no-referencial.

En esta obra de Aitken se produce una visualización de los sonidos así como una sonorización de las imágenes. Es prestar atención a todo lo que sucede pero con un marcado sentido musical.

Aquí, la cuestión que realmente nos interesa es que tanto la voz como la música, que son los dos elementos sonoros más utilizados en el cine -y son los dos de mayor importancia por ese carácter funcional y con el que el espectador más rápidamente se identifica-, también lo son en el cine experimental y en el videoarte. A pesar del carácter experimental de estos dos medios, y de la investigación y experimentación que han formulado en el campo visual y en el narrativo, casi no han cambiado los tipos de sonidos y los modos de emplearlo. Esta es la cuestión que realmente nos preocupa y es la que nos lleva a plantear algunas opciones que nos ayudarán a crear nuevas relaciones entre la imagen y el sonido que tratan de sugerir y evocar más que de evidenciar significados. Como ya hemos mencionado en alguna ocasión dentro de este trabajo, no vamos a plantear una negación ni un rechazo a la voz y a la música. Lo que pretendemos es aportar «nuevas» formas de entender el sonido en el lenguaje audiovisual, y hacerlo cómplice de la imagen en su transcurrir por el discurso y por los acontecimientos, y viceversa, hacer cómplice a la imagen de la presencia del sonido y de todos los tipos de sonido sin jerarquías focales entre la imagen y el sonido, aunque en determinados momentos esto pueda interesar.

Hay que tener cuidado con la definición de música porque, generalmente, la música que se incluye en las creaciones audiovisuales -comerciales o no-, son composiciones orquestales clásicas basadas en la armonía, o bien, canciones de bandas de música moderna como el pop, el rock o el jazz, por nombrar tres, que también están basadas principalmente en la armonía. Muy al contrario de esta definición de música, para John Cage, la música es una organización de sonidos, silencios y duraciones, y en la que cualquier tipo de sonido puede entrar a formar parte de una composición musical, ya sean sonidos con cualquier cualidad tímbrica y ruidos. Se trata de una música que en lugar de estar compuesta armónicamente, según la cual un sonido va seguido de otro en función de su tonalidad, para Cage, está por el contrario, estructurada en duraciones, por tanto, se trata de una estructura basada en el tiempo. En este sentido, todo lo sonoro que acontece en una película es música.

Pero más que fijarnos en el tiempo como elemento que estructura las composiciones musicales -y videográficas como son por ejemplo, las de Bill Viola, también estructuradas en el tiempo (*A million other things (2)*, *A non-diary creamer* o *Return*; los tres vídeos de 1975)- lo que más



nos interesa aquí resaltar es el hecho de considerar cualquier sonido como una cualidad que tiene la capacidad de expresar o de ser expresión de un acontecimiento cualquiera. Como dijimos en el apartado anterior referido a la palabra, no se trata de anular la música en este caso, y prohibir su participación en una obra audiovisual. De lo que se trata es de limitar su intervención y el modo de hacerlo. La cuestión es que no aparezca como efecto de carga emocional, como nos tiene acostumbrados el cine convencional, ni como canción que ya tiene integrada la palabra, sino mostrar que se puede usar como efecto para unir unos planos con otros o unas secuencias con otras, pero con un tiempo limitado para que no adquiera un papel relevante en la obra audiovisual.

### 3.2.3.

#### El acontecimiento sonoro.

El interés que tiene John Cage en un acontecimiento sonoro cualquiera, es la cualidad acústica y la pertenecía a ese acontecimiento en tanto que es parte de la vida, pero no por lo que representa ideológicamente, no por su significado. Tal como lo expone la profesora de Historia de la Música y especialista en Cage, Carmen Pardo, Cage escucha el sonido desde el olvido, prestando atención a sus cualidades y a sus consecuencias sobre cualquier otro tipo de dato semántico: «Se trata de la aceptación de un acontecer sensible en el que no puede distinguirse entre contenido de la experiencia y la experiencia como tal»<sup>119</sup>. Sobre esta idea de atender al sonido exento de significado conceptual o ideológico, hay una serie de citas de Cage que así lo indican. En su texto *Una declaración autobiográfica* (1989), dice: «No podía aceptar la idea académica de que el propósito de la música era la comunicación». Esto contrasta notablemente con nuestra propuesta de investigación, pero todo tiene sentido en Cage en tanto que su investigación no se basa o no se centra en la capacidad expresiva de cada sonido sino en la manera en que los sonidos pueden convivir dentro de una misma organización, es decir, su investigación se centra en la estructura que dará sentido al sonido como organización.

«[...] lo que se manifiesta cada vez más es la expresión de los placeres de la convivencia [...]; y más allá de esto, una expresividad no intencional, una existencia conjunta de los sonidos y la gente [...] un paseo, por decirlo así, por los bosques de la música, o por el mundo mismo»<sup>120</sup>.

119 PARDO SALGADO, Carmen. "John Cage. Un oído a la intemperie". En: CAGE, John. *Escritos al oído*. Pardo Salgado, Carmen. (Ed.) Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la Región de Murcia, 1999. p.21.

120 CAGE, John. "El futuro de la música". En: *La exposición invisible*. Sardo, Delfim. (Com.) Granada: Centro José Guerrero de Granada, "etc.", 2006. p. 76.

Esta es la clave por la que Cage considera suprimir el sentido subjetivo de la acción, porque ella misma cobra sentido en relación con las demás acciones, y esta idea da sentido y significado a la vida. Cage no trama nada argumental en cada una de sus obras musicales o performativas sino que visualiza las causas de los sonidos como representación de los procesos y acontecimientos que se producen en la vida. Toda la producción de Cage se basa en una idea *global*: «Todo el mundo cabe», dice Cage<sup>121</sup>. Y todos los sonidos caben. En base a esta idea, sus obras tratan sobre el sonido y sobre la organización que lo acoge y le da un valor musical, y esto le sirve como metáfora para hablar de la convivencia social y cultural de la humanidad.

Nos paramos en esta idea de Cage para llamar la atención sobre la posibilidad que se nos abre de trabajar con todos los sonidos y con cualquier acontecimiento sonoro visualizado. Pero la diferencia que marcamos con respecto a John Cage es que a nosotros sí nos interesa el valor subjetivo del sonido, por lo que representa y por lo que expresa. Tanto la imagen como el sonido, tienen que aparecer como significantes dentro de la oración audiovisual. La finalidad de estas combinaciones o asociaciones figurativas audiovisuales es dar sentido al mensaje y al significado en el discurso, junto a la propuesta de experiencias sensoriales.

Independientemente de la finalidad con la que se hayan planteado determinadas obras exclusivamente sonoras o performativas, todas se centran en la idea de George Brecht de hacer una música destinada a los oídos pero también a la vista y a otros sentidos. Llamamos la atención sobre esto porque tanto Brecht como Cage, y un amplio grupo de artistas que durante los años cincuenta y sesenta, plantearon una gran cantidad de obras performativas donde todo lo que acontecía tomaba forma auditiva, musical o de acontecimiento sonoro. Retomamos esta idea con la intención de mostrar que cualquier acontecimiento de la vida también es sonoro –entre otras cualidades físicas y sensoriales-, y que esto se puede tomar tanto desde el punto de vista de la propia sonoridad objetiva como desde un punto de vista subjetivo abierto a interpretaciones y significados diferentes. A partir de esto podemos tomar ese acontecimiento sonoro -o dicho de otra manera, el aspecto sonoro de un acontecimiento- y tratarlo como sonido exclusivamente musical –como lo utiliza Cage-, o bien, como sonido acoplado a una imagen, a un objeto, o a un espacio como asociación figurativa, –planteamiento de nuestra hipótesis-. Se trata pues, de restar el protagonismo que habitualmente se le da a la palabra y a la música, y con ello buscar otras formas expresivas.

La razón de esta propuesta está fuertemente enlazada con la idea las vanguardias musicales de atender a todos los sonidos como elementos referentes de una realidad visual y de su contexto, como elementos que se pueden descontextualizar para aportar y adoptar otros sentidos, o como elementos que se pueden abstraer para atender a sus cualidades físicas y sensoriales.

---

121 *Idem.*

En este sentido, partiendo de una idea estrictamente musical, a principios del siglo XX comenzaron a plantearse cuestiones sobre lo que era y lo que no era un sonido musical, teniendo como consecuencia de ello la progresiva incorporación de sonidos *extramusicales* en la música. Se crearon e incluyeron nuevos instrumentos, y se investigó sobre sonidos concretos para convertirlos en abstractos a partir de alteraciones tecnológicas.

Luigi Russolo, además de músico fue un espectador del mundo y del entorno moderno que lo rodeó. En *El arte de los Ruidos* (1913), planteó e hizo una invitación a abrir la música a todos los sonidos:

«El arte musical buscó y obtuvo en primer lugar la pureza y la dulzura del sonido, luego amalgamó sonidos diferentes, preocupándose sin embargo de acariciar el oído con suaves armonías. Hoy el arte musical, complicándose paulatinamente, persigue amalgamar los sonidos más disonantes, más extraños y más ásperos para el oído. Nos acercamos así cada vez más al sonido-ruido [...]»<sup>122</sup>.

Russolo, en este manifiesto futurista de 1913, habla también de las experiencias sonoras cotidianas como referentes sonoros provistos de musicalidad: el viento, el mar, pero también las máquinas industriales, la agitación de las banderas, los nuevos vehículos de motor, etc., es decir, sonidos que simbolizaban la industrialización y el avance de las máquinas y de la modernidad. La evolución de la sociedad no podía pasar ajena a la evolución de la cultura y en este caso, también de la música, por lo que Russolo comienza a ver en la evolución industrial y en la producción de máquinas tanto en el entorno de las ciudades como en el campo, fuentes sonoras en potencia.

De esta manera se inauguraba el vanguardismo en la música y el «bruitismo» bajo el que se denominaban las creaciones sonoras y musicales a partir de ruidos. Junto a esto, también la poesía sonora y la poesía simultánea que realizaron los miembros del grupo *Dadá* en torno al *Cabaret Voltaire* en Suiza durante la Primera Guerra Mundial. Se trataba de un cambio de actitud que llevó a entender la música y el acontecimiento musical de otra manera: «obtención de nuevos parámetros sonoros, inclusión de nuevos instrumentos, generación de un comportamiento musical e instrumental inéditos, etc.»<sup>123</sup>.

En la música clásica, la referencia visual con la realidad a partir de los sonidos mismos, se remitía exclusivamente a los instrumentos musicales, sin embargo, siguiendo el manifiesto de Russolo, íbamos a escuchar -y ver a partir del referente en nuestra imaginación, en nuestro banco

122 RUSSOLO, Luigi. *El arte de los ruidos*, [Manifiesto Futurista, 1913] [en línea] Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha [ref. de 22 de mayor de 2010] Disponible en web: <<http://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html>>.

123 ARIZA, Javier. *Imágenes del sonido, una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2003. p.12.

de memoria vital y virtual- a toda la realidad cotidiana de la modernidad, entre la naturaleza, todo tipo de útiles, maquinarias o instrumentos industriales. Muy posterior a la exposición de estas ideas, Wolf Vostell planteamiento de toda su obra es una demostración artística de estas ideas futuristas de Russolo. Como veremos más adelante, Vostell utilizó en sus obras sierras eléctricas, coches, televisores, transistores, aviones, y todo tipo de objetos y maquinaria industrial.

Otros referentes visuales los encontramos en la *música concreta* de Pierre Schaeffer. Este compositor trabaja en la ampliación del concepto de música en el que se incluyen todos los sonidos, llegando a hacer una clasificación de los mismos en función del timbre, la tonalidad, la masa, el grano, etc., como así expone en *¿Qué es la música concreta?*<sup>124</sup> y en *El tratado de los objetos musicales*<sup>125</sup>. Su propósito era precisamente aislar, o mejor dicho, convertir en objeto el sonido para anular su referencia directa, causal y objetiva con la realidad: «[...] olvidar deliberadamente cualquier referencia a las causas instrumentales o a las significaciones musicales preexistentes, lo que queremos es consagrarnos entera y exclusivamente a la escucha»<sup>126</sup>. Lo que está claro es que recurría a esa misma realidad para captar sonidos que luego serían manipulados en un estudio. Schaeffer trabajó con sonidos referenciales, es decir, con sonidos concretos producidos bien por objetos, por la voz, o también con máquinas, y sin abandonar los instrumentos musicales clásicos como el piano, de los que pretendía anular la familiaridad de sus sonidos. Se trataba de composiciones en las que el referente visual era casi constante, a pesar de que el sonido era modificado en un estudio de grabación y edición con la intención de anular dicha referencialidad, como se puede apreciar en *Symphonie pour un homme seul* (1950) (obra realizada en colaboración con el músico Pierre Henry) [dvd]. En esta obra musical podemos escuchar sonidos de piano, gritos y voces aceleradas y ralentizadas electrónicamente, silbidos, pasos, diversos instrumentos de percusión, y golpes de materiales metálicos. Todos los sonidos se modifican y se combinan con un fin puramente plástico y puramente musical.

Se puede afirmar que fue uno de los primeros en hacer uso del sample<sup>127</sup> sonoro para composiciones musicales, gracias sobre todo, al uso de la cinta magnética. Con ella experimentó sus posibilidades temporales y expresivas a través del Phonogene, un equipo electrónico que él mismo creó<sup>128</sup>.

124 SCHAEFFER, Pierre. *¿Qué es la música concreta?* Buenos Aires: Nueva Visión S.R.L., 1959.

125 SCHAEFFER, Pierre. *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza, 1988.

126 *Idem*. p. 59.

127 Los *samples* son fragmentos de sonidos registrados por un dispositivo que luego pueden ser modificados para utilizarlos en montajes sonoros o audiovisuales. No hay que confundirlos con el sampler, que es el aparato electrónico o el software informático que permite registrar esas muestras de sonido (*samples*).

128 Hay un aspecto importante en la investigación de Schaeffer que, como en otros ámbitos e investigaciones, no se puede obviar, se trata de la evolución electrónica que ha puesto ante éstos los equipos tecnológicos para llevar a cabo sus trabajos e investigaciones. En relación con la música fue muy importante el invento del alemán Fritz

Aunque al escuchar su obra percibimos referentes visuales en muchos de sus sonidos, en sus investigaciones plantea el sonido -cualquier sonido- como materia, es decir, como objeto sonoro. Para alcanzar esta idea, desde el punto de vista de la percepción del oyente, define tres tipos de escuchas: en primer lugar la *escucha causal*, que nos informa de cuál es el objeto o fenómeno que produce el sonido que escuchamos; dónde se encuentra o cuál es su comportamiento. En segundo lugar define la *escucha semántica*, por la que desciframos un código para obtener un mensaje, como es el caso de la voz y de señales acústicas cuyo mensaje hemos aprendido culturalmente como es el caso de sirenas, alarmas, etc. Según Schaeffer estas dos escuchas se pueden producir simultáneamente: escuchamos a alguien que nos habla por teléfono, intentamos identificarlo físicamente mientras asimilamos su mensaje. Y por último, la *escucha reducida*, que abstrae a las dos anteriores para interesarse por las cualidades sensibles del propio sonido, en grano, masa, volumen, materia,... Michel Chion en *El sonido*, hace la siguiente descripción al respecto: «En relación con las demás escuchas, la escucha reducida es la que toma el sonido, ya sea verbal, musical o realista, como un objeto de observación en sí mismo»<sup>129</sup>. Para percibir el sonido como objeto sonoro Schaeffer propone la repetición como método de escucha. De este modo, cada vez que se escucha un sonido siempre resultará distinto porque «[...] siempre hay algo más que oír»<sup>130</sup>, cada vez se perciben cualidades o aspectos distintos a las anteriores veces.

En el proceso de trabajo de estos autores encontramos un punto relevante que se asemeja a la edición de vídeo: el montaje. Este proceso se basa fundamentalmente en un enlace de sonidos realizado en un estudio con sonidos pregrabados. Con este método, inicialmente se pudo acelerar, ralentizar o repetir varias veces un mismo sonido. Este proceso de creación de la música concreta, toma como prioridad el trabajo del oído como potencial de apreciación de los sonidos, que, preferentemente -según Schaeffer- ha de buscar en las fuentes acústicas reales, excluyendo el uso exclusivo de fuentes electrónicas, y finalmente, en su elaboración y montaje, buscar un nuevo lenguaje y estructuras musicales.

En este ámbito de lo musical también está, obviamente, John Cage. En sus investigaciones derriba los límites que marca la música tonal y abre el campo musical a todos los sonidos perceptibles y no perceptibles, incluyendo el silencio<sup>131</sup> como parte de las composiciones musicales.

---

Pfleumer en 1927 de la banda magnética, y el primer magnetofón o aparato de registro sonoro que fue creado en 1936 por la empresa AEG-Telefunken. Al año siguiente se puso en el mercado. El propio Schaeffer creó su propio aparato electrónico: el Phonogene, aparato de banda magnética que le permitió intervenir sobre la velocidad de la banda o la transposición. La importancia de la cinta magnética reside en la posibilidad de análisis del sonido y la manipulación de la cinta, ya que ésta se podía cortar, pegar, invertir y volver a editar. La cinta magnética abrió las puertas a la investigación de músicos como el mismo Schaeffer, Pierre Henry y Luc Ferrari entre otros.

129 CHION, Michel. *El sonido: Música, cine, literatura*. Barcelona: Paidós, 1999. p. 299.

130 SCHAEFFER, Pierre. *Op. cit.* 1988. p. 68.

131 «[...] En su libro *Silence*, [...], se recoge la conocida anécdota de su vivencia en el interior de una cámara anecóica. [...] Cuando se encuentra en el interior de dicha cámara comienza a escuchar, para su sorpresa, un sonido

Todos los sonidos y ruidos, eran aspectos tanto de la vida cotidiana como de la música. Cage afirmó que era necesario ampliar el concepto «música» a través de nuevos instrumentos que permitieran nuevas experiencias. En *El futuro de la música: Credo*, habla de esas nuevas experiencias del ruido como instrumento musical:

«Donde quiera que estemos, lo que oímos es en su mayor parte ruido. Cuando lo ignoramos, nos molesta. Cuando lo escuchamos, lo encontramos fascinante. El sonido de un camión a ochenta kilómetros por hora. Interferencias entre emisoras. La lluvia. Queremos capturar y controlar estos sonidos, utilizarlos no como efectos sonoros sino como instrumentos musicales».<sup>132</sup>

Para Cage, siempre hay algo que oír, y entre los sonidos intencionados existen espacios que definimos como «silencios», sin embargo, en esos espacios se alojan sonidos de ambiente que pasan a formar parte de la propia musicalidad. Son sonidos que penetran accidentalmente y al tenerlos en cuenta, pasan a contener información<sup>133</sup>.

Con estas teorías y propuestas sonoras, se introdujo el ruido y el silencio en la música. Efectos sonoros que provenían de objetos, máquinas, del cuerpo humano, de todo aquello que sonase. Así lo expresó Juan Hidalgo en el programa de la II Bienal de música de América y España en 1967:

---

agudo y un sonido grave. [...] El origen de esos sonidos fue aclarado por el ingeniero que controló la experiencia, el sonido agudo correspondía a la acción de su sistema nervioso; el sonido grave pertenecía a la circulación de su sangre por los latidos del corazón. Su concepción de la música, del sonido y del silencio cambiará radicalmente a partir de esa experiencia ya que desde ese instante afirmará que el silencio, no existe.» ARIZA, Javier. *Imágenes del sonido, una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2003. p.43.

132 CAGE, John. "El futuro de la música: Credo". En: *Silencio*. Madrid: Árdora, 2007. p.3.

133 Esta experiencia pude experimentarla personalmente como intérprete de la famosa obra de John Cage titulada *4'33"*. Esto fue posible dentro de la exposición comisariada por José Antonio Sarmiento y organizada por la Diputación de Granada a finales de 2012 para el Centro José Guerrero de dicha ciudad, y que tuvo como título "*Música y Acción. Exposición/Concierto de 40 piezas para instrumentos varios*".

*4'33"* es una obra estructurada en tres movimientos con diferentes duraciones, 30", 2'23" y 1'80". La única acción del intérprete se producía durante los intervalos entre esos tiempos: se para el cronómetro, se levanta la tapa del teclado, se pasa la página de la partitura, se activa otra vez el cronómetro y se vuelve a bajar la tapa del teclado para dar comienzo al siguiente movimiento. Esta era la única acción que yo como intérprete producía, por lo que yo no generaba ningún tipo de sonido con el piano salvo el producido con la tapa del teclado o al pasar la página de la partitura, además de mis movimientos en esas acciones y de mi respiración. Los demás sonidos de la obra fueron los producidos por los asistentes al evento: pasos, risas, voces, el crujir de la madera del suelo, murmullos, niños jugando... Todos esos sonidos muy bien percibidos por mí durante la obra, formaron parte de ésta, por lo que se creó –no un intercambio de papeles entre el intérprete o músico (yo) y el público- sino más bien una participación musical conjunta de todos porque todos sonábamos y todos fuimos intérpretes de lo que allí aconteció, y por tanto, intérpretes y espectadores de la vida misma. Para ellos, el centro de atención visual éramos el piano y yo, pero el centro de atención acústico estaba en todo el espacio donde nos encontrábamos.

Junto a esta y otras obras de Cage, también se realizaron junto a otros intérpretes, obras de Al Hansen, Steve Reich, Robert Watts, F.T. Marinetti, Henry Cowell, György Ligeti, Nam June Paik y Marcel Duchamp.



«Actualmente, sin embargo, para unos cuantos, cualquier actividad, incluso pensar o el no pensar, es MÚSICA. Actividad que necesariamente produce micro o macroSONIDOS. Actividad en sentido positivo y negativo.

Se podría decir también, que para estos cuantos, todo lo que suena es música, y que como SIEMPRE todo suena, siempre TODO es MÚSICA.

Así, durante la interpretación de los “LOS HOLAS” en este concierto, todo y todos sonaremos y todo y todos seremos MÚSICA.»<sup>134</sup>

Sin duda que estas palabras del artista zaj Juan Hidalgo, «todo y todos sonaremos», nos remite a la idea de «silencio» de la obra 4’33”, de John Cage, con quien colaboró en algunos eventos. Se trata de mostrar que todo acontece y como todo acontecer es también acústico, todo suena constantemente. Pero esto produce un juego de realidades que se presentan y que se representan. Todo va a depender del contexto en que se desarrolle la acción, si es una acción o un acontecimiento que se produce en cualquier espacio como parte de su acontecer diario y natural o si es una acción presentada en un contexto distinto al que por naturaleza o convención social le corresponde. Y a esto se refiere Hidalgo haciendo una distinción entre la realidad y la representación de la realidad:

«Lo que ocurre es que las acciones, las performances, se sacan de contexto. No es lo mismo que yo me tome por la mañana un vaso de leche, a que lo haga en un escenario con público porque es un acto descontextualizado. No es lo mismo que me quite los calzoncillos para dormir, que me los quite en la calle o en un espectáculo. No es lo real ».<sup>135</sup>

Por el contrario, Cage no presentaba nunca una acción fuera de contexto, sino que creaba acciones siempre nuevas en un contexto determinado no extraídas de un contexto anterior.

Pero lo importante para nosotros es la relación con la realidad de esos acontecimientos sonoros y musicales. En esos eventos no se oculta el origen de lo que suena, todo lo contrario, el referente visual de los sonidos siempre está presente, así como el referente sonoro de lo que vemos. Pero para Cage había que anular la subjetividad propia del hombre y prestar atención únicamente a las cualidades del sonido y al acontecimiento en sí sin pensar en lo que representa:

134 Zaj. Sarmiento, José Antonio. (Com.) Madrid: MNCARS, 1996. p.36.

135 *En mi estilo se puede reconocer cierto perfume. [Entrevista a Juan Hidalgo]* Entrevistador: Mariano de Santa Ana. [en línea] España: El País, 01-03-2008, [ref. de 3 de marzo de 2008] Disponible en web: <[http://www.elpais.com/articulo/arte/estilo/puede/reconocer/cierto/perfume/elpepuculbab/20080301elplbabart\\_4/Tes](http://www.elpais.com/articulo/arte/estilo/puede/reconocer/cierto/perfume/elpepuculbab/20080301elplbabart_4/Tes)>.

«El oído de Cage está a la intemperie escuchando el sonido que no cesa, escuchando a través del sonido y no de las ideas. Una escucha que surge del desconocimiento, de una atención a ese bosque sonoro que sólo remite al sonido mismo»<sup>136</sup>.

Vemos aquí una vez más la intención de anular la subjetividad de la fuente del sonido para atender, ya no únicamente a sus cualidades sonoras, sino al acontecimiento que lo produce. Esta fue la tónica básica de todos los eventos Fluxus y Zaj en los que todo acontecer era musical porque además ellos le daban forma de conciertos de múltiples maneras, bien mediante happenings en el espacio público de las calles o bien mediante performances en cualquier otro espacio habilitado para sus actuaciones.

En el concierto *Le Cri* (1990) [dvd], Wolf Vostell formó una orquesta con dos cuartetos de cuerda, un piano, cuarenta zambombas, veinte televisores, un coro de treinta voces, cinco sopranos, treinta aspiradores, trombonistas y oboístas, sierras mecánicas, cuatro leñadores, un perro y un coche accidentado que se limpia con ruidosas esponjas metálicas. La partitura era de una obra de Johann Sebastian Bach que fue intervenida por el mismo Vostell mediante anchas pinceladas de pintura; y esta era interpretada por los intérpretes. *Le cri –El grito–* fue una denuncia contra la sociedad de consumo y contra la guerra. Vostell recurre en varias ocasiones a la abundancia y diversidad de los medios instrumentales para producir ese ruido que adquiere una idea de protesta y denuncia política, social y cultura. En *Fluxus-Sinfonía para 40 aspiradores* (1976-89) cuarenta aspiradores forman el grupo instrumental, o los tres cazas en el campo de aviación de Ulm, en el concierto-happening *En Ulm, dentro de Ulm y alrededor de Ulm* (1964) llevado a cabo simultáneamente en 24 lugares distintos de la ciudad. Es evidente que la intención de Vostell tenía que ver con la experiencia sonora pero, no obstante, siempre se mostró a modo de happening, performance, escultura, instalación o intervención de espacios, de manera que los sonidos eran el elemento por el cual, en realidad, se estaba invitando a percibir todo el acontecimiento en su conjunto como una forma de percibir la vida a la que no se le prestaba ese tipo de atención. Eran acontecimientos donde todo lo que ocurría adquiriría importancia y todo adquiriría sentido como evento musical. Se trataba en definitiva, de aprehender esos fragmentos de vida como expresión artística o esas formas de arte como acontecer vital.

En todas las acciones que se realizaron en los eventos Fluxus como en los realizados por Zaj en España, siempre se mantuvo la actitud de buscar nuevas sonoridades en los objetos y en las acciones, así como nuevas formas de mostrar los acontecimientos musicales. Al respecto, José Iges nos dice:

<sup>136</sup> CAGE, John. *Escritos al oído*. Pardo Salgado, Carmen. (Ed.) Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la Región de Murcia, 1999. p. 21.



*Water walk* (1959)  
JOHN CAGE  
[Imagen 20]

«Cualquier actividad cotidiana sacada de su habitual contexto asociativo -llevada a un escenario, como dijimos, o a un espacio que cumpla tal función- y susceptible de producir sonido, incluso como residuo, se convierte para Fluxus en una acción que también es musical ».<sup>137</sup>

En estos eventos se complementaban instrumentos tradicionalmente musicales con todo tipo de objetos, alimentos o bebidas. Por ejemplo, en este sentido, John Cage realizó en 1959 su obra *Water walk* [Imagen 20][dvd]. En esta obra, Cage combinó un piano de cola con un hornillo eléctrico y una olla a presión llena de agua caliente; un silbato, una docena de rosas rojas naturales, un florero y una regadera llena de agua; transistores de radio, un magnetófono, y una batidora eléctrica entre otros objetos igual de dispares que estos. Para la creación e interpretación de esta obra, Cage compuso una partitura basada en acciones ajustadas a una estructura de tiempos. Se trata de acciones diversas que se realizan en cualquier momento de la vida pero reunidas en una composición musical y ejecutada como un concierto ante el público. Se trataba de acciones como: cerrar de golpe la tapa del teclado del piano, poner hielo en un vaso, llenar una jarra con el agua de la bañera, producir vapor con la presión de la olla al fuego, tocar el silbato, etc. Y acerca de la cuestión sobre la musicalidad de este evento. Cage dice al respecto: «considero que la producción de sonidos es música y como lo que van a escuchar son sonidos que voy a producir, yo lo llamaría música»<sup>138</sup>.

Como vemos, dentro de ese grupo de objetos, se encuentran algunos propios de la producción industrial electrónica como por ejemplo, los transistores de radio. Recordemos que Luigi Russolo en 1913 ya hacía un llamamiento al uso de materiales industriales de la época como instrumentos musicales provistos de nuevas sonoridades. Los artistas fluxus se convirtieron en espejo de esa idea, pero destacamos especialmente la producción de Vostell por la diversidad de objetos y equipos electrónicos que utilizó en sus conciertos y happenings. Aunque tenía algunos que se repetían en sus obras haciendo incluso de aglutinante entre todas ellas o de hilo que enlaza el lenguaje plástico y objetual de este artista, hubieron otros que convivieron perfectamente con los más destacados. De entre ellos subrayamos los sintonizadores de radio, televisores, sirenas, sierras eléctricas, aspiradoras, osciladores, motocicletas e incluso aviones. Todos ellos, que forman parte del catálogo de sonoridades de la vida, por lo que se constituyen como instrumentos musicales propios de la vida contemporánea, como lo ha sido en cada una de las épocas industriales anteriores.

137 IGES, José. "Fluxus y la música: un vasto territorio por explorar". En: *Fluxus y Fluxfilms 1962-2002*. Sichel, Berta / Frank, Peter (Eds.) Madrid: MNCARS, 2002. p. 227.

138 *I've got a secret*. Presentador: Garry Moore. CBS, 1960. ["Conversación entre John Cage y Gary Moore"]. En: *Música y Acción. Exposición/Concierto de 40 piezas para instrumentos varios*. Sarmiento, José Antonio. (Com.) Granada: Centro José Guerrero, 2012.p. 113.

Otra característica de este tipo de obras es la diversidad de lenguajes (música, teatro, poesía, vídeo,...) que confluyen en su realización. A esta mezcla o diversidad dentro de una misma obra es lo que Dick Higgins denominó arte *intermedia*, porque eran formas o prácticas artísticas que, debido a esa diversidad de lenguajes simultáneos no era posible clasificar o identificar bajo el prisma de las categorías clásicas y tradicionales del arte. Son obras que se ubican simultáneamente en los distintos espacios o franjas que quedan en los intersticios de esas clasificaciones clásicas. Se trataba de obras que a la vez que eran poesía, música y danza, también eran teatro, escultura o cine.

Como conclusión, podemos decir que, lo que nos interesa la búsqueda de sonidos en los contextos habituales o naturales de nuestra vida, de cualquier situación o evento normal de nuestra cotidianidad como representación de fragmentos de realidad y como significantes proposicionales que formen parte de múltiples combinaciones asociativas con las imágenes.

### 3.3.

#### **Atender al sonido como significativo amplía las configuraciones audiovisuales (El sonido significativo o el significativo sonoro).**

Nuestra percepción es fundamentalmente visual y por ello necesitamos identificar visualmente y de inmediato, tanto los acontecimientos sonoros como todo aquello que percibimos a través de otros sentidos como el gusto, el olfato o el tacto. Es el modo que tenemos para constatar nuestra percepción sobre las cosas y sobre los acontecimientos que ocurren a nuestro alrededor. Según escuchamos un sonido, inmediatamente tratamos de localizar su fuente y ver qué lo produjo para identificarlo y poder aprehender el acontecimiento total.

Una de las cualidades físicas del sonido es su expansión en el aire, y si por cualquier razón no pudiéramos ver la imagen de lo que oímos, la construimos en nuestra mente a partir de nuestra experiencia y de nuestra memoria. Aunque estemos en la habitación de al lado podemos identificar los sonidos que se producen al otro lado de la pared. La memoria posee un banco de datos que hemos ido construyendo durante nuestra vida con la experiencia diaria en el entorno cultural, social, familiar y emocional en el que hemos vivido hasta el momento actual. Constantemente se van registrando sonidos y las situaciones asociadas a ellos. Nuestro banco de sonidos va desarrollando un campo especializado de sonidos y situaciones que se van produciendo por ejemplo, en el entorno profesional, pues una persona que trabaja en una oficinas no está familiarizada o no tiene registrados determinados sonidos que otra persona que trabaja en una fábrica metalúrgica, y a la inversa.

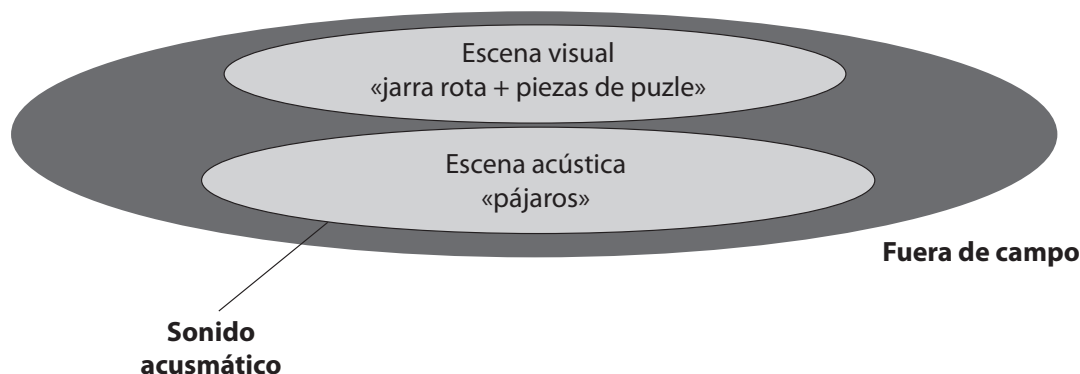
Cuando escuchamos un sonido reconocible lo identificamos al instante con una situación asociada a él desde que lo registramos por primera vez en nuestra mente. Si vemos su causa, la constatamos inmediatamente, si no la vemos, enlazamos ese sonido con una situación parecida que ya hemos vivimos anteriormente y que tenemos almacenada en nuestra memoria. Esta última no es la imagen real que se corresponde con la del sonido que se está produciendo, sino una imaginada (o recordada). Por tanto, vemos que la causa es invisible en primera instancia, aunque podemos imaginarla y hacer mentalmente una construcción figurativa de la causa de esos sonidos.

Si no identificamos la fuente de un sonido a través de la visión o de la memoria, utilizamos la deducción lógica por el contexto o por cualquier otro medio de identificación. Esto es lo que llamamos *escucha identificada*, mediante la que reconocemos inmediatamente su causa objetiva-real por el simple conocimiento del sonido y de su fuente, como ocurre por ejemplo en los aeropuertos cuando avisan de la salida de un vuelo. Además, podemos identificar un sonido o darle identidad en una situación no visual mediante una información suplementaria no sonora, reconociendo y asimilando su mensaje y la fuente de ese sonido a través de un panel informativo, un dispositivo luminoso, o por cualquier otro medio. Y por último, está la *escucha no identificada*, que es aquella de la que desconocemos la fuente del sonido y no hay ningún tipo de información que nos remita a ella y a su significado, estos son los sonidos abstractos o los sonidos que aun siendo referenciales, no reconocemos su fuente por puro desconocimiento.

Acerca de la identificación de la causa sonora por medio de la escucha, Michel Chion nos habla en su obra, *El Sonido*, de tres casos posibles. En primer lugar nos habla de la *escucha identificada y visualizada* para referirse a la constatación objetiva de un hecho que nos remite a una situación totalmente reconocible, donde oímos un sonido al mismo tiempo que vemos su fuente causal u origen. Esto se corresponde con la relación cercana que plantea Rocha Iturbide. En segundo lugar nos habla de la *escucha identificada y acusmática* (o no visible y que veremos detenidamente más adelante). Este modo de escucha se produce por una relación lejana y además se corresponde con la introducción de sonidos *off*. En este caso reconocemos el sonido y lo identificamos, pero se nos oculta la fuente que lo origina, es decir, sabemos qué estamos escuchando pero no vemos qué está produciendo el efecto acústico, este caso también se conoce como *fuera de campo*. En la película *Alpsee* (1995) [dvd], de Matthias Müller, hay una secuencia en la que el niño une las piezas de la jarra rota y de un puzle en escenas que se intercalan. Mientras se van sucediendo, escuchamos el canto de unos pájaros, por lo que nos hace pensar, por ejemplo, que la casa está situada cerca de un espacio con árboles o un jardín. Con este sonido ampliamos el sentido de las escenas, saliendo incluso de la misma casa donde se produce la escena visual. Esta situación no sólo nos sitúa en dos espacios simultáneos –uno explícito por lo visual y el otro imaginado y sugerido por lo sonoro- y localiza el entorno en que está la casa, sino que además, nos informa de la tranquilidad y el silencio, podemos decir casi campestre, o bien, apartado del



bullicio de una ciudad. Este juego de realidades invisibles que completan la diégesis de la película, es lo que llamamos *fuera de campo*. También lo percibimos en *Pensão Globo* (1997) cuando vemos al personaje en el interior de una habitación mientras oímos claramente los sonidos del tráfico que se produce en el exterior del edificio. Por último, Chion nos habla de un tercer modo de escucha que se produce cuando se nos oculta la fuente del sonido y además no la reconocemos. Se trata de la escucha acusmática y no identificada. En este caso, es posible que el sonido no tenga una fuente causal concreta. Lo que escuchamos no sólo se nos oculta a la vista sino que además no lo reconocemos, no podemos nominarlo. Podríamos saber o especular sobre la familia acústica a la que creemos que pertenece (animal, industrial, electrónica, ...) o ni siquiera eso. En este caso, el sonido es en sí mismo la única fuente de información, y sólo atenderemos a sus características propias y a las ideas que nos pueda sugerir. Esto se produce con la introducción de sonidos no-referenciales, y al igual que en el modo de escucha anterior, se corresponde con una *relación lejana* entre la imagen y el sonido. Para ilustrar esto tenemos otro ejemplo en el cine de Matthias Müller. En su película *Sleepy heaven* (1994) [dvd] vemos un hombre acostado boca arriba; un efecto gráfico abre su pecho en dos por el esternón. Esta acción alcanza un alto nivel expresivo porque se sincroniza con la emisión de un sonido no-referencial o abstracto que nos remite a algo que se quiebra o se resquebraja.



Esquema 3. Representación gráfica del efecto de *fuera de campo* a partir de la presencia de un *sonido acusmático* en la obra *Alpsee* (1995) de Matthias Müller.

Es prácticamente imposible abstraerse del objeto o del efecto que causa el sonido. Si escuchamos el sonido de una campana sabemos que se trata de una campana y si no la vemos la visualizamos instantáneamente en nuestra mente, aunque la escuchemos mientras percibimos otra imagen de manera simultánea. Lo mismo ocurre cuando vemos a una persona que conocemos en una fotografía o a cierta distancia, al verla nos llega a la conciencia, entre otros datos característicos de su persona, el tono de su voz, e instantáneamente completamos los datos que le dan identidad personal. Es muy difícil desligar un sonido del que conocemos su causa, en el objeto

o la fuente que lo produce. Entonces, cuando queramos unir un sonido (sin su imagen) a otra imagen (sin su sonido), tendremos inevitablemente, un sonido explícito que escuchamos y otro implícito perteneciente a la imagen insonora; de igual manera tenemos, una imagen explícita que visualizamos por el sentido de la vista, y otra asociada e implícita del sonido que escuchamos.

Cuando se trata de sonidos concretos el enlace a partir de lo real es casi inevitable. Sin embargo, esto no impide la creación de combinaciones de sonidos e imágenes de distinto origen para crear nuevos sentidos y significados. A partir de dichas combinaciones se pueden configurar asociaciones conceptuales y sensibles que amplían las posibilidades de expresión del lenguaje audiovisual, sin tener que recurrir constantemente a la palabra y a la música.

Una de esas posibilidades es la de utilizar sonidos abstractos o no-referenciales en esas combinaciones. No podemos hacernos una imagen mental de su causa visual porque generalmente este tipo de sonidos no tienen un referente visual definido ni concreto que los identifique. No por ello es más fácil atribuir un sonido de estas características a una imagen que reconocemos y de la que conocemos su efecto sonoro. En el caso de estos sonidos abstractos o no-referenciales generados por ordenador, aunque no podemos mostrar su causa, sí podemos visualizar el equipo electrónico que supuestamente lo generó. De esta manera, ese equipo electrónico se puede convertir en el referente causal de esos sonidos. Pero, ¿qué nos podría mostrar el ordenador, si fuese posible visualizar el origen del sonido abstracto producido por él? ¿La combinación binaria de unos y ceros? ¿Los entresijos de cables y placas electrónicas? ¿Los gráficos de representación del sonido? Esto no es necesario si no es importante para la narración o para el discurso en que se muestran esos sonidos.

También hay que tener presente que, aunque ese sonido no tenga una causa visual concreta que lo produzca no quiere decir que no tenga sentido o no produzca determinadas sensaciones, dicho de otra manera, estos sonidos abstractos no tienen una fuente objetual pero sí tienen capacidad expresiva en función de sus cualidades acústicas<sup>139</sup>, por lo que, no es lo mismo un sonido estridente o chirriante y corto, que un sonido suave y prolongado, pues es comparable a las formas, no es lo mismo un círculo o una forma orgánica de curvas suaves, que un triángulo o una forma estrellada de líneas quebradas<sup>140</sup>. En función de las características formales o cualitativas de ese sonido, se tendrán unas sensaciones u otras que unidas a la imagen a la que se le atribuye dicho sonido, tendrá un sentido u otro.

139 Esto lo vimos en el ejemplo del pecho resquebrajándose en la película *Sleepy heaven* (1994), de Matthias Müller.

140 Esto lo podemos ver en textos como *Punto y línea sobre plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Barcelona: Labor, 1993, y en, *De lo espiritual en el arte*, Barcelona: Labor, 1993, 1995, ambos de Wassily Kandinsky, y también en el texto de Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual*, Madrid: Alianza Editorial, 1997.

A partir de aquí proponemos unos tipos de sonidos determinados por su referente causal y por un nuevo encuentro con lo visual. Para hacer que el sonido tenga carácter de significante en la oración y en el discurso sin estar supeditado a la imagen, tenemos que analizar las formas del sonido y sus modos de relación con las imágenes.

En los diferentes tipos de relaciones entre las imágenes y los sonidos que plantea Rocha Iturbide –cercano, intermedio y lejano–, vimos que los dos últimos son los más próximos a lo que aquí queremos proponer. En estos dos tipos, la relación de esos sonidos con las imágenes tiene que ser una relación que no los vincule como procesos naturales o realistas, sino mediante encuentros figurativos y por tanto no realistas. Es la manera de crear un lenguaje que abra las posibilidades combinatorias y también que deje abierta la posibilidad de múltiples lecturas. Desde el momento en que un acontecimiento se muestra solo visual o acústicamente, es decir, sin el otro aspecto perceptivo que lo completa como acontecimiento total, adquiere independencia y se convierte en signo (obviamos los demás sistemas perceptivos teniendo en cuenta que estamos tratando exclusivamente el lenguaje audiovisual). Además, es susceptible ya de interpretación, porque podemos añadirle a la parte que se muestra, otra imaginada por nosotros. De este modo, el sonido puede actuar como significante al tener entidad propia y no ser dependiente o adjunto de la imagen, ambos tienen el mismo poder como significantes de la oración, y ambos aportan su significado propios que, en su combinación, generan otras significaciones.

Lo que planteamos es una simbiosis entre significantes sonoros y significantes visuales, y una unión que tenga la finalidad de decir algo distinto a lo que ya dicen literalmente. Se trata de ir más allá en un juego de significantes -y por alusión, de lenguaje- para posibilitar otro tipo de sentidos y expresiones, con una referencia inevitable a formas de representación surrealista.

Los tipos de sonidos que nos permiten plantear estas propuestas de expansión del lenguaje son, los sonidos no-diegéticos<sup>141</sup> y los sonidos *off* que expondremos a continuación.

En cuanto a la referencialidad o no-referencialidad, podríamos decir que hay tantos sonidos abstractos como imágenes abstractas, pero sólo lo son con respecto a la realidad objetiva, no con respecto a la ficción, porque en el acoplamiento de un sonido abstracto a un acontecimiento visual referencial, desde un punto de vista narrativo, aquél se convierte en causa y consecuencia de la

141 Aunque llamemos «no-diegético» a un sonido, la «no-diégesis» se refiere a la situación creada por la combinación audiovisual y su relación con el guión de la *obra narrativa*. En este sentido la imagen también puede ser «no-diegética» con respecto al universo ficcional configurado por el sonido. Por convención se le aplica ese adjetivo al sonido y no a la imagen o a la situación creada, porque siempre ha tenido un papel secundario y de elemento de aplicación añadida, y porque la imagen, y la palabra, siempre han sido el reflejo narrativo del guión cinematográfico. Esto mismo ocurre cuando se utiliza el término sonido *off*.

Nosotros mantendremos aquí esta misma convención –aunque parezca contradictoria–, justamente para reivindicar otras formas del sonido en configuraciones audiovisuales aún por experimentar y explotar en este lenguaje, para, en definitiva, desde su posición actual, elevarlo a una posición superior como significante de la oración audiovisual.

actividad o acción representada visualmente, como ocurre con los sonidos de golpes en la escenas de lucha, no pertenecen a la realidad objetiva de la acción visual pero en su acoplamiento aumenta la tensión dramática de la escena, por lo que, aunque sean sonidos no-referenciales, pasan a formar parte de la diégesis de la obra.

En el segundo capítulo hablamos de la diégesis a partir de los textos de Gérard Genette, y establecimos que se trata de la construcción ficticia de lo real en el relato, y por tanto, el sonido diegético es aquel que participa en dicha construcción y en el universo representado en la obra narrativa. Ejemplos son, los diálogos en una película o cualquier otro sonido que reconozcamos como efecto de los acontecimientos que se están produciendo en el contexto narrativo de la misma. Dicho de otro modo, el sonido diegético es todo aquel que interviene en la ficción y en el que, tanto los espectadores como los personajes de la película, los perciben como pertenecientes a esa realidad. Por ejemplo, todos los sonidos que aparecen en la obra de Bill Viola son sonidos que definimos como referenciales<sup>142</sup> y diegéticos porque, aunque en ocasiones están distorsionados, son la causa natural de los acontecimientos que se presentan en cada plano y secuencia. Lo que hace característicos a los sonidos que maneja Viola es el cambio de niveles de intensidad que les aplica. Esta simple variación es suficiente como para que los percibamos de una manera distinta a la habitual. Aunque el sonido parte de la situación natural en la que se genera, Viola lo entiende como un material, como una entidad en sí misma, aunque nunca separado de la relación con el resto de las cosas<sup>143</sup>. En *The Passing* (1991) [dvd], escuchamos el sonido de la respiración de su madre, el suyo propio, el agua, los grillos en la noche, el chasquido que se produce al encender una cerilla, el sonido ambiente de un paisaje o los pasos sobre la tierra. Todos estos sonidos se multiplican en intensidad, y esto hace que adquieran una fuerte presencia en el contenido audiovisual, hace que seamos conscientes del acontecimiento sonoro. Aunque Viola da importancia al sonido potenciando sus cualidades como materia, en lo que se refiere al discurso, mantienen una posición diegética, es decir, que son causa natural de los acontecimientos que se nos muestran en la obra.

Por el contrario, dentro de la diégesis y por tanto, de los discursos narrativos, los sonidos no-diegéticos son aquellos ajenos al universo representado en la obra. Este sonido se define como aquel que no pertenece ni se origina en el mundo de la ficción y como tal, únicamente es escuchado por los espectadores, no por los personajes de la ficción. En ocasiones, para definir esto se usa el término sonido *off*.

142 No podemos llamarlos como diegéticos porque no consideramos la obra de Viola como narrativa, sino como ensayo-poesía, por lo que, no hay un efecto de diégesis.

143 VIOLA, Bill. "Manifiesto, 1985". En: VIOLA, Bill. *Las horas invisibles*. Lebrero Stals, José (Com.) Sevilla: Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía, 2007. p. 71.

Al respecto, Santos Zunzunegui nos dice que podríamos hablar de *sonido diegético* como aquel que está relacionado de manera lógica y objetivo real con el argumento de la secuencia o, dicho de otro modo, con el orden lógico-causal, (*sonido en campo y fuera de campo*), y por otro lado, hablar del *sonido no-diegético*, que sería el que está fuera del tiempo y del lugar de la situación evocada en la secuencia, esta entraña la definición del sonido *off*<sup>144</sup>.

Dado que la diégesis está ligada al relato porque necesita de la historia, no podemos llamar diegético o no-diegético a un sonido producido en un discurso no narrativo, el cual no necesita de una historia, como por ejemplo puede ser un ensayo, y por tanto, no correspondería llamarlo de ese modo. En el caso del sonido no-diegético, este puede ser entendido como aquel que dentro de la narración se produce fuera del espacio y tiempo de la diégesis para producir un efecto determinado. Técnicamente, este es el mismo caso para el que se utiliza el término de sonido *off*.

En cine es habitual llamar diegético o no-diegético a esos sonidos porque son términos que proceden de los estudios sobre narrativa literaria, y porque el cine ha asumido su papel de literatura audiovisual. Por otro lado, ya que todos los estudios e investigaciones que hemos encontrado y consultado acerca del sonido en la creación audiovisual, han sido relativas al cine, por lo que, el campo de términos utilizados se reducen al tipo de discurso narrativo. Sobre la creación audiovisual no narrativa apenas se menciona nada y como consecuencia de ello, hay términos que no pueden ser aplicados por igual en ambos tipos de discursos. Por ejemplo, para la obra no narrativa no hay un término análogo al de sonido no-diegético. Y esto lo vemos, por ejemplo, en un texto de Christian Metz: «La metáfora pura, [...], es la imagen o el sonido extradiegético (y en las películas «sin diégesis», la imagen o el sonido verdaderamente ajeno) [...]»<sup>145</sup>. Se remite al sonido extradiegético (que es también el no-diegético) en relación con las obras no narrativas, como aquel verdaderamente ajeno, y no lo califica con un término técnico.

No podemos usar el de no-referencial como análogo porque éste se remite a un sonido abstracto, y esto no se ajusta al sentido dado al sonido no-diegético, ya que este puede ser tanto referencial como no-referencial. Podríamos usar el de sonido *off*, pero de esa manera se crearía una contradicción o conflicto entre los sonidos concretos y los abstractos, o referenciales y no-referenciales.

En esta investigación, al abrir el campo de los discursos más allá del narrativo, y en lugar de poner términos distintos en cada uno de los casos –obras narrativas y obras no narrativas–, decidimos dar unidad terminológica a la cuestión del sonido porque él es el eje de esta investigación. Por lo tanto, utilizaremos para los dos casos, el término «sonido *off*» para definir las situaciones

144 ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra / Universidad del País Vasco, 1992, pp. 166-167.

145 METZ, Christian. *El significante imaginario*. Psicoanálisis y cine. Barcelona: Paidós, 2001. p. 180.

en que se muestra un sonido cuya causa está fuera del tiempo y del espacio representado por lo visual, tanto si es un sonido referencial como si lo es no-referencial, tanto si se produce en una obra narrativa como en otra no narrativa. Cuando tengamos que hacer distinciones explícitas entre un sonido *off* referencial y otro no-referencial para describir la secuencia de una obra en concreto, lo haremos indicando qué tipo de sonido es en cada caso, referencial o no-referencial. En él distinguimos las denominaciones de los tipos de sonido en la creación narrativa audiovisual y en la narrativa, y finalmente, la unificación terminológica de los mismos para esta investigación.

En este tipo de obras no narrativas, el sonido que identificamos como real, perteneciente o que es consecuencia de un acontecimiento o efecto visual y que así lo reconocemos, lo llamaremos sonido referencial. Por el contrario, aquel que no reconocemos como real y que es abstracto, lo llamaremos sonido no-referencial.

Pero aún hay que hacer una última aclaración con respecto a este término relacionada con el punto de vista con que se maneja este tipo de sonidos, es decir, si se toma el punto de vista del creador o el punto de vista de la perspectiva del espectador: un sonido *off* lo es para el creador porque lo escoge de una fuente ajena a la ficción representada visualmente y lo atribuye a una causa visual, sin embargo, este sonido se ha enlazado y asociado a esa imagen o imágenes que le dan un sentido muy próximo –en ocasiones indistinguible– a la causa objetivo-real, de manera que para el espectador-lector, este sonido se convierte en sonido referencial, como se deja evidenciar en cierta manera en la película *Playtime* (1967) de Jacques Tati. En esta película se muestran muchos sonidos que no son producidos por la acción que representan, sino por otra que produce un sonido parecido que es acoplado posteriormente a una acción o espacio visual, como si fuera el producido por su misma causa. Claro que Tati juega a evidenciar este efecto con cierta sutileza. Por ejemplo, cuando abre la puerta de un edificio desde su interior se deja escuchar notablemente el sonido ambiente del exterior del mismo, y cuando se sienta sobre un sillón de cuero, resalta el crujir del material en cada movimiento que realiza el personaje. Así suenan pasos, máquinas de escribir, voces, etc. Está haciendo sonar continuamente sonidos no causales como si realmente lo fueran.

En los siguientes apartados trataremos sólo aquellos sonidos con los que podemos explorar y ampliar el lenguaje audiovisual siguiendo modos figurativos. Como ya hemos adelantado, esos sonidos son los enmarcados bajo la definición de sonidos *off*. Por un lado, expondremos el sonido *off-referencial*, y por otro lado, el sonido *off no-referencial*. Esta distinción se debe a que la no-referencialidad de un sonido genera situaciones muy distintas a las representadas por los sonidos referenciales, como veremos a continuación.



### 3.3.1.

#### Sonido *off* (referencial).

Los sonidos *off* (dentro de la obra narrativa o no narrativa) se definen como aquellos que se producen en otro espacio y tiempo al evocado en la obra por la imagen, y del cual no vemos la acción o el efecto real que los produce. Son sonidos que se graban en un contexto totalmente distinto y ajeno al presentado por lo visual, y posteriormente enlazados a otra imagen durante el proceso de construcción del discurso y durante la edición del vídeo.



Esquema 4. Representación gráfica de una situación *no-diegética* compuesta por una imagen referencial y un sonido *off* que se presentan simultáneamente.

Construir un lenguaje, o al menos, elaborar frases o expresiones utilizando estos sonidos afecta a los modos de representación y percepción del discurso. Con la utilización de esos sonidos se está realizando la sustitución de un elemento sonoro por otro, e inversamente, de una imagen por otra para formar una frase con sentido figurado. Para que este sistema de sustituciones sea efectivo, el sonido *off* tiene que aparecer en la frase audiovisual como significante sonoro.

El acontecimiento se muestra sólo auditivamente, es decir, que no vemos qué lo produce. La característica fundamental de este tipo de sonido es su condición de *acusmático*.

Aunque la palabra *acusmática* no se encuentra en el Diccionario de la Real Academia de Española, se usa para definir el efecto que se produce cuando ocultamos -o no se muestra- la causa que origina un sonido, es decir, cuando se hace oír algo sin la visión de su causa<sup>146</sup>.

El origen de esta palabra<sup>147</sup> se remite a la escuela de Pitágoras, quien obligaba a sus discípulos a que concentrasen toda la atención en sus palabras, y para ello los situaba detrás de

146 Cfr. SCHAEFFER, Pierre. *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza, 1988. p. 56.

147 La palabra «acusmática» proviene del griego *ακουσμα* (*akousma*), «Sonido imaginario, o del que no se conoce la causa».

«[...] Pitágoras organizó dos tipos distintos de enseñanza, que darían lugar [...] a dos tipos de miembros en la primitiva comunidad pitagórica: los matemáticos (conocedores), jóvenes especialmente dotados para el pensamiento abstracto y el conocimiento científico, y los akusmáticos (auditores), hombres más simples, [...] que reconocían la verdad de forma intuitiva [...]» GONZÁLEZ Urbaneja, Pedro M. *Pitágoras. El filósofo del número*. Madrid: NIVOLA libros y ediciones, S.L., 2001. p. 54.

unas cortinas impidiendo así, que los gestos corporales del locutor pudiesen restar interés a sus palabras<sup>148</sup>. Este proceso hace que el acontecimiento establezca un bloqueo o distanciamiento simbólico entre el oído y los demás sentidos, lo que hace que se perciba sólo acústicamente. Este efecto es que hace que el sonido *off* sea acusmático, porque únicamente se presenta por el sonido, desligado espacial y temporalmente de la fuente causal que lo originó.

En definitiva, la acusmatización de los sonidos es, tal como dice el músico y diseñador de sonido Francisco José Cuadrado Méndez, «uno de los principios fundamentales en que se basa la ilusión audiovisual»<sup>149</sup>. Esta ilusión puede ir desde el doblaje de un texto o la superposición de la *voz en off*, la asociación de sonidos e imágenes sin seguir lógicas realistas, buscando *sentidos figurados* que van más allá de lo habitual, mediante el uso de la retórica o de cualquier otro tipo de acoplamiento audiovisual como el *fuera de campo*.

Acusmática es la *voz en off* en *La Jetée* (1962) [dvd] de Chris Marker; también lo son los sonidos referenciales de las campanas invisibles que escuchamos al inicio de *Alpsee* (1995), de Matthias Müller, mientras vemos varias secuencias de manos que se quitan los anillos de compromiso matrimonial de los dedos; y también es acusmático el tráfico que oímos *fuera de campo*, desde el interior de la habitación de hotel en *Pensão Globo* (1997), película realizada también por Müller.

En el ámbito de la instalación audiovisual, la acusmática nos permite ubicar esos sonidos fuera del marco visual de la pantalla y trasladarlos a uno o varios altavoces separados del foco visual. De este modo, hacemos que el espectador-lector perciba fuera de la pantalla, y del enlace visual, datos que también pertenecen al discurso y que son tan importantes como las imágenes para la construcción del mismo. Con esta situación forzamos a que el espectador-lector tenga en cuenta el espacio expositivo en su totalidad como un espacio de representación y de percepción audiovisual multifocal.

Por falta de un ejemplo que nos sirva para exponer y explicar la cuestión de la acusmática en una instalación, vamos a crear un supuesto con la obra *El aplauso* (1999) [Imagen 21][dvd], de Antoni Muntadas. Se trata de una obra de instalación audiovisual donde se produce una situación metonímica de causa-efecto, donde imágenes de violencia producen el aplauso de los telespectadores de los medios de comunicación de masas.

148 Cfr. ARIZA, Javier. *Imágenes del sonido, una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2003. p.19.

149 CUADRADO MÉNDEZ, Francisco José. Lo sonoro cinematográfico: Una percepción acusmática. [en línea] Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, Universidad de Sevilla, 2002, nº 1, pp. 299-311. [ref. de 8 de abril de 2012] Disponible en web: <[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n1/LO\\_SONORO\\_CINEMATOGRAFICO\\_UNA\\_PERCEPCION\\_ACUSMATICA.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n1/LO_SONORO_CINEMATOGRAFICO_UNA_PERCEPCION_ACUSMATICA.pdf)>.

Esta instalación consta de tres pantallas, las dos laterales con primeros planos de manos que aplauden y que proceden de los espectadores sentados en la grada de un programa de televisión; en la pantalla central, se suceden cadenas de imágenes que contienen planos generales de estos espectadores aplaudiendo, imágenes de guerras, asesinatos, ..., y de otros desastres humanos (sin sonido).

El aplauso enlaza el contenido de las pantallas, de los distintos planos de los aplausos y de la secuencia de los desastres. Es muy efectivo porque evidencia algo que ocurre diariamente y a lo que muchos se han (o nos hemos) acostumbrado. Se produce un agotamiento del dolor hasta anularlo. «[...] Muntadas traza un retrato de la oxidación obscena con la que los medios de comunicación traducen y aceptan diversas atrocidades cometidas en cualquier lugar del mundo»<sup>150</sup>. Por un lado, como consecuencia de la repetición e insistencia de los medios de comunicación televisivos, que nos ha educado a que tengamos la fría capacidad de asimilar los desastres durante el desayuno, la comida o la cena. Podemos verlas y cambiar a otra noticia sobre deportes o cultura absolutamente distinta y contrastada con las noticias de los desastres, sin ningún tipo de reparo. Por otra parte, también es cierto que según el nivel de horror de las imágenes, todavía hay momentos en que retiramos la mirada de la pantalla hasta que creemos que ya ha cambiado a otra más soportable.

Podríamos decir que la imagen de los aplausos se puede asociar a las demás imágenes y entender el mensaje que nos envía el autor de esta obra. Sin embargo, el sonido de los aplausos pasa a convertirse en un auténtico estruendo prologando, un ruido que puede llegar a hacerse muy molesto. De ahí la efectividad de la unión del sonido de los aplausos con las imágenes del desastre, porque lo que vemos como el show de los desastres, tiene una doble mirada: la de la actitud de los espectadores sobre los desastres, y la de los espectadores sobre su propia actitud. Funciona como un espejo donde vemos que nos hemos vuelto fríos e insensibles, y esta sensación, esta idea, se nos vuelve contra nuestra naturaleza y nos supone una contradicción y un choque emocional. A pesar de que el sonido termina por convertirse en un estruendo, no pierde su identidad de aplauso, por lo que creemos que, bajo nuestro punto de vista, se podrían suprimir las imágenes del público y de las manos aplaudiendo, y mostrar ese gesto sólo acústicamente. De esta manera, acoplamos un sonido *off*, y por tanto acusmático, a una serie de imágenes para decir justo aquello que expresan por el acoplamiento y la figuración que construyen juntos; un significado subjetivo del que ya hemos hablado y que se podría presentar sin la necesidad de recurrir a la redundancia que presenta la imagen de los aplausos con su propio sonido. Una *relación lejana* que confluye

---

150 ROCA, Jose Ignacio. "El aplauso". En: *Muntadas: On translation*. Barcelona: MACBA Museo d'Art Contemporani de Barcelona, 2002. p. 166.

También en: *Laocoonte devorado: Arte y violencia política*. GONZÁLEZ DE DURANA, Javier (Com.), Vitoria-Gasteiz: ARTIUM Arte Garaikideko Euskal Zentro-Museoa. Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo / Granada: Diputación de Granada / Salamanca: DA2, 2004. p. 223.



*El aplauso* (1999)  
**ANTONI MUNTADAS**  
[Imagen 21]





*Teorema* (1968)  
PIER PAOLO PASOLINI  
[Imagen 22]



en nuestra mente, que diría Rocha Iturbide. Este planteamiento estratégico que aquí hacemos, no cambia el planteamiento conceptual de la obra creado por Muntadas. Evita la redundancia de presentar un mismo acontecimiento visual y sonoro, y además, aporta una forma de expresión donde el sonido tiene capacidad expresiva por sí solo, sin la necesidad de ser complemento de la imagen.

Este efecto acusmático producido por la anulación de las imágenes de los aplausos, toma otra dimensión cuando además, se separa de las pantallas y se sitúan en el lugar de los espectadores o detrás de ellos, vinculando al espectador visitante de la instalación de Muntadas con los espectadores que realmente aplauden en la obra de este artista.

Por lo tanto, anulamos la fuente visual de los aplausos para convertirlo en sonido acusmático y en sonido *off*, que se acopla a las imágenes como *metáfora* con la que se plantea el espectáculo televisivo de la violencia cotidiana. Y además, separamos espacialmente en la instalación, los sonidos de las imágenes para crear una mayor capacidad de inmersión y vinculación del espectador-lector en la obra.

En este sentido, volvemos a la cita de Christian Metz donde dice: «La metáfora pura, [...], es la imagen o el sonido extradiagético (y en las películas «sin diégesis», la imagen o el sonido verdaderamente ajeno) [...]»<sup>151</sup>. Se constata pues, que, el sonido puede hacer de significante extradiagético que activa la acción de la metáfora<sup>152</sup>.

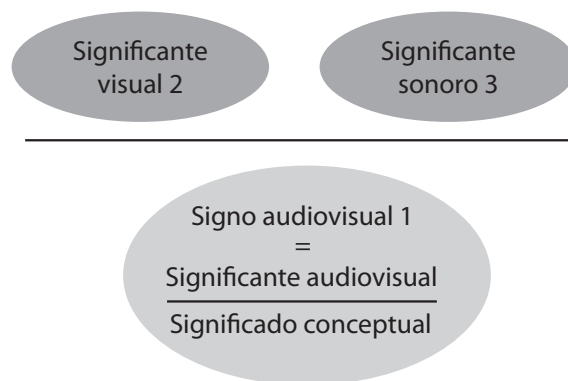
En el siguiente ejemplo se introduce un sonido *off* a una situación audiovisual referencial como elemento que activa una combinación metafórica. Pier Paolo Pasolini, en *Teorema* (1968) [Imagen 22][dvd], añade el sonido de unos disparos a una situación audiovisual completa en la cual vemos la imagen de una mujer desnudándose –y su sonido ambiente que en este caso es casi nulo– justo en el momento antes de que cometa una acción de adulterio. No se nos presenta de ninguna manera la posibilidad de que estos disparos procedan de la diégesis narrativa, al contrario, aparecen de la nada, sólo se producen acústicamente, de manera que este autor nos «informa», por medio de un lenguaje figurado, del momento «inmoral» que está a punto de producirse para la institución matrimonial. Se trata de un sonido *off* referencial, del que no vemos su causa, acoplado a otra escena fundamentalmente visual para hablarnos de la infracción moral.

Estas construcciones oracionales pueden ser, en la mayoría de los casos, construcciones metafóricas, ya que, la acción metafórica se basa en designar algo con el nombre de otra cosa, por lo que se trata de la sustitución de un significante por otro que tienen una *x* en común, y donde el significante sustituido, en el caso de *Teorema* «acción sexual», no desaparece del todo, sino

151 METZ, Christian. *Op.cit.*

152 El término utilizado aquí por Metz como sonido extradiagético tiene el mismo significado de sonido no-diagético, por lo que no hay que hacer ninguna distinción conceptual entre ellos.





*Esquema 5.* Construcción metafórica en la obra *Teorema* (1968) de Pier Paolo Pasolini.

que permanece bajo la acción del nuevo significante que lo sustituye, es decir, que el significante sustituido pasa junto con su significado, a ser el significado del significante sustituto: «disparos = acto sexual» como vemos en el *Esquema 5*. En este caso de Pasolini, los disparos sustituyen lo que luego se constata o evidencia por la acción que es sustituida en aquel momento anterior, es decir, por la acción sexual. Los disparos, que suponen una agresión violenta lo son en este caso, contra la institución matrimonial y la moral que la ampara y que viene dada por el contexto presentado en la película. Lo que es expulsado de la fórmula metafórica es el significado del significante sustituto, es decir, sabemos que disparar es una agresión, pero se elimina de ello su significado literal, es decir «disparo» (disparar) es: hacer que un arma despida su carga; arrojar o despedir con violencia algo; etc.

Aquí hay que hacer un doble ejercicio de traducción e interpretación con una doble pregunta: ¿Qué relación o asociación mantienen esa imagen y ese sonido originalmente ajenos? Y por otro lado: ¿Qué nos quieren decir con su encuentro? O de otra manera: ¿A qué otra idea latente se están refiriendo? Esa otra idea a la que se refieren es la representada por el Signo audiovisual 1 que está latente al espectador. En cuanto a la primera pregunta, ambos elementos apuntan hacia el mismo objetivo que es sustituir al signo 1 como significante a la vez que se asocian con él como significado, podemos decir que lo quitan del medio pero sin soltarlo, están en contacto permanente con él:

«En la metáfora no se reemplaza una imagen por otra, sino que, al ocupar ambas imágenes el mismo lugar, se efectúa la sincronidad evitando así la exclusión de cualquiera de ellas. Y no solamente no se excluyen, sino que se compenetran. La transferencia de los términos de la metáfora es siempre mutua»<sup>153</sup>.

153 MAILLARD, Chantal. *La creación por la metáfora: Introducción a la razón-poética*. Barcelona: Anthropos, 1992. p. 109.

Está claro que ambos elementos al unirse nos dicen algo más que apunta hacia la idea latente que evocan. Se utilizan con distintos fines:

- para potenciar expresivamente dicha idea,
- para utilizar un lenguaje que va más allá del lenguaje usual y ordinario,
- para explorar y ampliar las formas de expresión que el lenguaje audiovisual nos posibilita.
- y para decir cosas que de otra manera no se ajustarían a lo que realmente queremos decir.

Como subraya Chantal Maillard –Poeta y Doctora en Filosofía- en su definición de *metáfora*<sup>154</sup>:

«Desde sus inicios, el concepto de metáfora se presenta, pues, como el de un instrumento adecuado para traspasar los límites impuestos por la forma literal del lenguaje. El término metáfora manifiesta por sí mismo la capacidad fundamental que tiene la mente para expresar relaciones que trascienden la significación directa o habitual»<sup>155</sup>.

Teniendo en cuenta que estamos tratando un lenguaje como el audiovisual, que se constituye por dos modalidades lingüísticas o modos de percepción como son el visual y el sonoro, hay que decir por ello, que también se trata de construcciones figurativas multimodales. Como acabamos de ver, en el ejemplo de la secuencia comentada de la película *Teorema* de Pasolini, la metáfora está formada por un significante visual y otro sonoro, más el signo latente. Pero no es aquí donde más se evidencia la composición multimodal, sino en la instalación donde además del sonido y de la imagen, se suman objetos y/o las características concretas del espacio de exposición, sobre todo cuando hablamos de instalaciones o intervenciones *site-specific*, que analizaremos en el siguiente capítulo.

Desde un ámbito de conocimiento muy cercano, como es el de la publicidad, el lingüista Charles Forceville, a partir de varios análisis de trabajos publicitarios audiovisuales, define la *metáfora multimodal* como aquella construida por la conjunción entre texto-imagen o entre imagen-sonido, entre otras combinaciones posibles, es decir, en el encuentro entre dos elementos de modalidades distintas<sup>156</sup>. Sobre esto también nos habla Christian Metz al definir el significante

154 La palabra griega μεταφορα proviene de μετα (más allá) y φερω (llevar), es decir: μεταφορεω: transportar; μεταφορα: significa por tanto, etimológicamente, transporte. *Ibid.*, p. 97.

155 *Idem.*

156 «las metáforas multimodales son metáforas cuyos campos de origen y destino son predominante o totalmente presentados en distintas modalidades, incluyendo al menos imágenes, lenguaje escrito, lenguaje hablado,

del cine como «*perceptivo* (visual y auditivo)», y lo compara con otros lenguajes como el de la literatura o el de la música como significantes restringidos o que están menos «extendidos» que el del cine, a los cuales les falta el sonido o la imagen, según se trate de un lenguaje u otros<sup>157</sup>.

La diferencia de las metáforas producidas en el lenguaje escrito o hablado es que mientras que en estos, técnicamente, se sustituye un término por otro, o una palabra por otra, en el lenguaje audiovisual, se puede sustituir además, de un sonido por otro y/o una imagen por otra, a una imagen por un sonido o un sonido por una imagen. En una instalación audiovisual donde se pueden insertar objetos, éstos pueden dar también, cobertura a otras sustituciones que dan como resultado, significados figurados por la construcción *metafórica multimodal*. Se trata de una combinación de términos, pero también una combinación simultánea, como mínimo, de dos sentidos de percepción y de emisión distintos. Así que, las combinaciones figurativas son –en el caso audiovisual–, *figuraciones multimodales*, donde intervienen y confluyen distintos modos del lenguaje y distintos lenguajes para formar un mensaje, que lo es sensorial y conceptual. Forceville nos aclara los puntos de vista por los que tomar el término «modal» con el que define este tipo de formaciones metafóricas. Se basa tanto en los «modos» o «sentidos» por los que percibimos, como son la vista, el oído, el olfato, el gusto o el tacto, como por un «modo de producción» y de expresión, y por tanto, como lenguaje<sup>158</sup>.

El tipo de frase audiovisual más sencillo es el de acoplar una imagen sin sonido a un sonido sin su imagen o bien la suma de un sonido a una situación audiovisual referencial. En definitiva, se trata de una acción en la que se produce la sustitución de un significante por otro con el que comparte una x en común, como en el caso de Pasolini.

Ahora bien, si seguimos a Chantal Maillard en *La creación por la metáfora*<sup>159</sup>, vemos que no es necesaria en principio, tal relación de semejanza, y por tanto, de similitud entre los términos, diciendo: «la metáfora es el acto integrador que crea dicha similitud»<sup>160</sup>, y, «La metáfora, [...], no necesariamente tiene por qué basarse en una similitud, sino que puede crearla»<sup>161</sup>. Esto quiere decir que la metáfora se puede crear a partir de la semejanza entre dos elementos, pero

---

sonido no-verbal, y música». (*multimodal metaphors are metaphors whose target and source domains are predominant or entirely presented in different modes, these modes including minimally visuals, written language, spoken language, non-verbal sound, and music.*) FORCEVILLE, Charles. "The role of non-verbal sound and music in multimodal metaphor". En: *Multimodal metaphors*. Forceville, Charles / Urios-Aparisi, Eduardo (Eds.) Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co., 2009. p. 383.

157 Cfr. METZ, Christian. *Op.cit.* p. 57.

158 Cfr. FORCEVILLE, Charles. *Op.cit.* p. 22.

159 MAILLARD, Chantal. *Op.cit.*

160 *Ibid.*, p.99.

161 *Ibid.*, p.105.

también se puede producir previamente a la construcción audiovisual. Por ello, aun sin tener, en una primera lectura un algo en común, una figura retórica como la metáfora se puede encargar de crear la semejanza. Esta es también la conclusión a la que llegó desde su trabajo como psicoanalista, Sigmund Freud, en el caso de los procesos oníricos:

«En aquellos casos en que las ideas latentes carecen de tales elementos comunes, la elaboración del sueño se ocupa de crearlos para hacer posible la representación común en el contenido manifiesto. El camino más cómodo para aproximar dos ideas del sueño que aún no tienen nada en común consiste en variar la expresión verbal de una de ellas; operación a cuyo éxito coadyuva la otra por una correlativa transformación a otra forma expresiva.»<sup>162</sup>

La figura que acompaña siempre a la metáfora en los estudios sobre psicoanálisis, lingüística o cine, es la metonimia<sup>163</sup>. Cuando Christian Metz define la metáfora pura, a continuación define la metonimia pura para contrastarla con la figura anterior, y la define de la siguiente manera desde el punto de vista del lenguaje audiovisual: «La metonimia pura, pone en contacto, a nivel de la película, imágenes o sonidos que además mantienen cierto contacto de tiempo, del lugar, etc.: contigüidad en la diégesis, [...]»<sup>164</sup>. Con esta definición da cuenta de la diferencia que estas figuras retóricas demuestran con respecto a la diégesis, es decir, mientras que la metáfora se vincula a la combinación no-diegética, la metonimia lo hace con la combinación diegética, de acuerdo a la «proximidad natural»<sup>165</sup> de los elementos visuales y sonoros.

En otro ámbito de conocimiento, el lingüista y teórico de literatura, Roman Jakobson, en su estudio sobre las *afasias*, crea un paralelismo con esas dos figuras retóricas a partir del modo de comunicación que crean las personas con estas afecciones.

Distingue dos tipos de trastornos afásicos que afectan, por un lado, al proceso de selección, y por otro, al proceso de combinación que se corresponde con la construcción de metáforas. En el primer caso, que se corresponde a la formación metonímica, el sujeto, al tener problemas en la búsqueda y selección de las palabras adecuadas, busca otra palabra en base a una relación de contigüidad con aquella, es decir, elige una palabra que tiene un nexo en común con la sustituida, como vimos en la definición de Metz (contigüidad en la diégesis en los casos de discursos narrativos). Los enfermos de este tipo de afasia no pueden tomar las palabras aisladas porque para ellos están exentas de sentido. Entonces, lo que hacen es buscar diferentes términos para referirse

162 FREUD, Sigmund. "Los sueños". En: *Obras Completas*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1973. Tomo I. p. 731.

163 El par «metáfora-metonimia» aparece en *Fundamentos del lenguaje*, de Roman Jakobson y Morris Halle, o en *El significante imaginario*, de Christian Metz, entre otros textos.

164 METZ, Christian. *Op.cit.* p. 180.

165 *Idem.*

al primero. Para esto utilizamos el mismo ejemplo que Jakobson con respecto al uso que una paciente hacía de la palabra «cuchillo», la cual «llamaba cuchillo alternativamente cortaplumas, mondador, cuchillo de pan o cuchillo y tenedor»<sup>166</sup>; de esta manera la palabra cuchillo no aparecía sola sino ligada a otro término contiguo a ella.

Otro modo de proceder de estos afásicos es evitar la redundancia, es decir, si se le señala a un objeto para que diga su nombre, el enfermo no lo dirá por considerar que la imagen del objeto y su nombre serán lo mismo, por lo que hace una observación elíptica y lo define con el término asignado para definir su uso; por ejemplo, si se le señala una *silla* él no dirá *silla* porque lo consideraría redundante y por tanto superfluo, así que, en lugar de *silla* dirá *sentar*. Y lo mismo ocurriría con la representación gráfica de un objeto, sinónimo del término que lo designa y no utilizable por el enfermo con este tipo de trastorno afásico que Jakobson lo llamó *trastorno de la semejanza*. En este caso vemos que se trata de repeticiones multimodales formadas por un gesto más una imagen, o por una palabra más la imagen que la representa.

Este tipo de redundancias, que como vemos son contrarias a la creación de la metonimia, se pueden convertir en recursos expresivos para acentuar y subrayar determinados acontecimientos de la obra audiovisual, como así ocurre en las películas de Matthias Müller. Para dar mayor expresión a las secuencias, sustituye o suma el sonido concreto correspondiente a la imagen que vemos, con otro sonido muy cercano al anterior y correspondiente a una acción semejante. La finalidad es acentuar o subrayar la expresión del acontecimiento representado. En una secuencia de *Alpsee* (1995) [dvd], vemos cómo se rebosa un vaso de leche y esta cae al suelo desde la mesa, se esparce por el suelo y cae por las escaleras. A esta secuencia se le suma el sonido de mucha agua cayendo, con lo que se subraya y hasta se exagera el acontecimiento produciendo una redundancia no natural entre la imagen y el sonido para potenciar el efecto expresivo.

Utilizar un término contiguo para referirse a otro es, tal como dice Jakobson, construir metonimias, en tanto que se reemplazan términos en la línea de la contigüidad y del contexto y no en la línea de la selección y de la semejanza, que están afectadas. Para ilustrar esto nuevamente, nos referiremos a un caso que describe Jakobson sobre un paciente del neurólogo Henry Head, el cual «cuando no conseguía recordar la palabra «negro», describía este color como «lo que se hace por los muertos», lo que abreviaba diciendo «muerto»<sup>167</sup>, entonces «muerto» reemplaza a «negro» como significante, y vemos que se trata de dos términos unidos por el contexto y no por la semejanza. Técnicamente, la metonimia es la figura retórica por la cual nombramos una cosa con el nombre de otra manteniendo una relación de contigüidad espacial y temporal, por lo que, estas operaciones metonímicas se producen en el eje sintagmático. Esas relaciones pueden ser de

166 JAKOBSON, Roman. "Dos aspectos del lenguaje y dos tipos de trastornos afásicos". En: HALLE, Morris / JAKOBSON, Roman. *Fundamentos del lenguaje*. Madrid: Editorial Ciencia Nueva, 1967. p. 82.

167 *Ibid.* p. 88.

causa-efecto, continente-contenido, la parte por el todo, autor-obra, lugar de procedencia por el objeto allí producido, concreto-abstracto, etc.

Para Jakobson, la metáfora se instala en el eje paradigmático en función de elecciones y sustituciones del léxico, y la metonimia se instala en el eje sintagmático en función de las contigüidades dentro de la correcta estructura proposicional. Pero Christian Metz ve cómo es posible el cruce según el tipo de encadenamiento en el montaje cinematográfico.

En el esquema metziano tenemos cuatro clases de encadenamientos (los tipos 2 y 4 coinciden con el estudio de Jakobson, mientras que el 1 y el 3 son propuestas de Metz):

- El 2 se corresponde con la metáfora puesta en paradigma (*Comparabilidad referencial + comparabilidad discursiva* según la terminología que usa Metz).
- El 4 corresponde con la metonimia puesta en sintagma, (*Contigüidad referencial + contigüidad discursiva* en Metz).
- El tipo 1 es una metáfora puesta en sintagma (*Comparabilidad referencial + contigüidad discursiva*), esto se produce por la presentación de dos elementos simultáneos o yuxtapuestos en la cadena audiovisual que se asocian por semejanza o por contraste, es decir, donde los elementos metaforizado y metaforizante se presentan juntos.
- El otro cruce es el tipo de encadenamiento 3, que es una metonimia puesta en paradigma, es decir, donde un elemento sustituye al otro pero asociados por contigüidad real o diegética, siguiendo las palabras de Metz, (*Contigüidad referencial + comparabilidad discursiva*)<sup>168</sup>.

Metz expone otros cruces entre metáforas y metonimias pero son igualmente hibridaciones producidas en una misma modalidad lingüística. Se trata de figuraciones compuestas monomodales. Con estos ejemplos de Metz queremos decir que las posibilidades sustitutivas y combinatorias para formar un lenguaje audiovisual figurativo no se reducen a metáfora y metonimia, y ni siquiera a las otras dos opciones que plantea el mismo Metz, si no que pueden haber otras distintas generadas a partir de la utilización de sonidos *off* (que incluyen a los sonidos no-diegéticos de las obras narrativas), que son los que amplían estas formas del lenguaje.

Nuestro interés está en formar composiciones audiovisuales donde las imágenes y también los sonidos construyan conjuntamente la cadena significante, con el mismo peso conceptual y expresivo. Las posibilidades que el lenguaje y el montaje técnico audiovisual nos proporcionan, facilitan la elaboración de composiciones multimodales para buscar formas de expresión no habituales, o que traspasan los límites del lenguaje, o que, de alguna manera, hace un uso distinto del propio lenguaje siguiendo otras formas de construcción de sentidos y de significados, mediante

168 METZ, Christian. *El significante imaginario*. Psicoanálisis y cine. Barcelona: Paidós, 2001. pp.172-174.



metáforas, o mediante otro tipo de formaciones.

Entre esos otros tipos de formaciones audiovisuales está la situación creada con el *fuera de campo*. Esta es básicamente una situación acusmática que proviene o se produce fuera del marco visual de la pantalla. Esto se debe a la ubicación y encuadre de la cámara, por lo que no se ve su causa; dicho de otro modo, esta situación está formada por un sonido que oímos y que percibimos como parte de la escena o del entorno en que se sitúa, y su fuente que está fuera del espacio visual que encierra la pantalla.

Al utilizar sonidos que se encuentran *fuera de campo*, no estamos atribuyendo el sonido a la imagen que vemos sino que completa una situación narrativa que abarca un espacio mayor del que vemos en pantalla. Fuerza al espectador-lector a buscar mentalmente el lugar donde se producen esos sonidos, a buscar su fuente y la causa visual. De esta manera, construye o reconstruye el espacio que no vemos para ubicar la fuente del sonido, como en el caso de un personaje que sale del espacio visual o de escena y lo imagina en esa situación concreta que de repente se oculta a los ojos del espectador.

Hay que distinguir el «fuera de campo» con el «sonido ambiente», siendo este último el sonido que envuelve la escena, da ubicación territorial al espacio y a la escena a la vez que da información de las características de ese espacio; si es una calle concurrida o solitaria, si está junto a una playa o a un parque con niños jugando, etc. Este sonido da ambiente a la vez que lo localiza, lo territorializa.

El espectador-lector asimila rápidamente la información que se da por medio del sonido ambiente, sin embargo, el sonido fuera de campo hace que el espectador focalice su percepción en busca de la fuente que causó ese sonido y que no se produce en la escena visual, pero que está relacionado con ella. Esta característica lo diferencia además, del sonido *off*, en tanto que éste último emana de una fuente invisible situada en otro tiempo y en otro lugar, en las mismas condiciones que la música no-diegética, la *voz en off*, la voz del narrador en pasado, etc. En cambio, el sonido fuera de campo es diegético, y por tanto, referencial, en tanto que está relacionado con la situación narrativa y representativa de la escena y de la obra.

Por el contrario, el sonido *off* puede actuar como *fuera de campo*. De esta manera estamos otorgando al espacio visible de la escena una característica o una información sobre el lugar -o sobre lo que puede estar ocurriendo en ese más allá de lo que vemos en pantalla- que, como espectadores, nos hace plantear preguntas sobre la relación entre lo que vemos y lo que oímos, y sobre qué está ocurriendo para que esos dos elementos estén funcionando simultáneamente en el mismo tiempo y en el mismo espacio, que es, por supuesto, un lugar conceptual en tanto que no es real (o diegético) sino figurado. Se trata del acoplamiento y confluencia simultánea de dos fragmentos de tiempos y de dos acontecimientos. El hecho de asumir el efecto creado entre estos

dos acontecimientos como diegéticos depende de la cercanía referencial entre ambos. Si desde el interior de la habitación del hotel donde se encuentra el personaje de *Pensão Globo* (1997) escuchamos el sonido del tráfico, como ocurre en la película, o el sonido de olas rompiendo contra las rocas, son situaciones aceptables y asumibles que no producen extrañeza, pero si en cambio, al acercarse el personaje a la ventana, escuchamos el sonido de muchas ventanas cerrándose repetidamente con un ritmo acelerado, están confluyendo dos acontecimientos que sí producen preguntas acerca de la relación entre ambos. ¿Es un sonido *off*? Sí, porque es un sonido extraído de otra fuente y de otro espacio y tiempo que se acopla al acontecimiento visual. ¿Puede actuar como un sonido que está fuera de campo? Sí, porque nada nos hace pensar que ese acontecimiento acústico no se pueda producir desde las ventanas vecinas del mismo edificio o de otro contiguo. En la película, el personaje parece estar enfermo porque en la escena en que se afeita, un plano nos deja ver una caja de pastillas retrovirales al tiempo que la *voz en off* lo confirma: «debes dejar de buscarte en el espejo porque ya no eres tu, es la enfermedad, es la enfermedad»<sup>169</sup>. Esto nos puede llevar a pensar que esos sonidos podrían estar planteando la idea de un horizonte frustrado, es decir, el personaje se acerca a la ventana con gesto pensativo o cabizbajo buscando un horizonte optimista, un futuro esclarecedor, y en ese momento se escuchan todas esas ventanas violentamente que sirven como metáfora de la frustración y de la imposibilidad de un futuro mejor. En definitiva, este sonido *off* puede actuar tanto como sonido fuera de campo que enlaza una escena interior visualizada con una escena exterior acusmática, a la vez que puede actuar como enlace conceptual y metafórico.

La situación completamente opuesta al fuera de campo desde el punto de vista de la percepción es el «sonido in» o «sonido en campo» que es el que procede de la misma imagen que vemos y que identificamos inmediatamente, como en el caso de la voz de un personaje que habla y que está ubicado en la escena visual, es decir, un sonido *asociado a la visión de la fuente sonora*<sup>170</sup> y que en el apartado anterior lo incluimos como *escucha identificada y visualizada*.

Pero hay casos que nos revelan ciertas dudas al respecto. ¿El sonido de los cristales de la lámpara de techo en *Aus der Ferne - The Memo Book* (1989) de Matthias Müller [dvd], es el propio de esos cristales colgantes de la lámpara de techo y así lo percibe naturalmente el personaje que los mueve, o es acoplado posteriormente para crear un efecto plástico a la secuencia? Estamos convencidos de que es un sonido acoplado pero es tanta la cercanía figurada de la imagen de los cristales de la lámpara con el sonido de esos cristales que chocan entre sí, que convierten la situación en diegética. A continuación de esta secuencia, se sucede otra donde podemos escuchar los sonidos de unas gotas que caen sobre algún otro líquido y con reverberación. Este sonido está acoplado a una serie de imágenes donde intermitentemente aparece una botella de líquido de suero (o algo similar), alguna gota que cae sobre una superficie y salpica, ... sin embargo, esa

169 «you just stop looking in the mirror because is not you anymore, is the sickness, is the sickness».

170 ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra / Universidad del País Vasco, 1992. p.166.

reverberación y el resto de las imágenes junto a las que aparece, nos revela que se trata de un sonido acoplado que vuelve a remitirse a la diégesis, aun siendo técnicamente un sonido producido con independencia de las imágenes y luego acoplado a ellas. Decimos que pertenece a la diégesis porque todos los elementos comparten el contexto y forman parte de la misma situación narrativa.

### 3.3.2.

#### **Sonido *off* (no-referencial).**

En términos generales, los sonidos referenciales son aquellos que percibimos como efecto de una situación real y que reconocemos e identificamos inmediatamente. Veamos o no la situación que lo produce, sabemos cuál es su fuente porque lo tenemos registrado en nuestro banco de memoria que hemos ido rellenando y archivando durante toda nuestra vida a través de las experiencias que hemos vivido; si vamos conduciendo por la carretera y escuchamos el sonido de la señal acústica de una ambulancia, aunque no la veamos sabemos que se trata de una situación de emergencia y que se aproxima o aleja de nosotros desde o hacia algún lugar; o los sonidos de las máquinas de construcción de edificios que no vemos pero que intuimos que hay en los alrededores, incluso podemos visualizar en nuestra mente qué tipo de máquina es la que suena y la situación en la que está operando. Por supuesto, no es una situación real en tanto que no la estamos viendo, pero sacamos una imagen mental a partir de los registros que almacenamos en nuestra memoria y con ello reconstruimos espontáneamente una situación similar. Por tanto, se trata de sonidos que tenemos asociados a una acción o situación objetivo-real aunque se producen acusmáticamente.

Por el contrario, el sonido no-referencial es aquel que no podemos identificar y que no sabemos qué lo produce. Esto se puede deber a que es un sonido nuevo para nosotros y/o que no teníamos registrado en el banco de sonidos de nuestra memoria. Además, no tiene una referencia real o directa con una acción o situación que conozcamos ni que veamos. Normalmente esto ocurre con sonidos generados por ordenador o con *samplers* de sonidos referenciales que se modifican hasta anularles su referencia original. Siguiendo la definición de Rocha Iturbide, esto sería un sonido añadido a una imagen y que previamente es transformado hasta el punto de perder su enlace con la causa original que lo produjo. De esta manera se produce una *relación lejana* entre el sonido y la imagen a la cual se le atribuye por medio del encuentro simultáneo<sup>171</sup>. Esta *relación de conexión lejana* también puede ocurrir incluso con sonidos de la naturaleza o de animales u

---

171 ROCHA ITURBIDE, Manuel. La instalación sonora. [en línea] Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2003 [ref. de 22 de mayo de 2010] Disponible en web: <<http://www.uclm.es/artesonoro/Olobo4/html/rocha.html#6>>.

objetos en contacto con otros objetos, etc., que no habíamos escuchado antes y que por ello nos resultan extraños. También puede ocurrir con sonidos de máquinas industriales y de ambientes en los que nunca habíamos estado y que no relacionamos con otros conocidos ni con ningún tipo de fuente visual, y que por tanto, no podemos identificar. Desde un punto de vista objetivo, estos sonidos que acabamos de comentar son referenciales en tanto que sí tienen una causa objetiva y real, pero, desde el punto de vista de la percepción y por el desconocimiento de la fuente que los produce, se convierten en no-referenciales. De cualquier modo, «estos sonidos siempre ocultan algo como significantes bajo sus cualidades sonoras, es decir, bajo su textura, su timbre, su tono y su temporalidad; un algo que nos remite a ideas y a sensaciones concretas expuestas por el autor y/o recibidas e interpretadas por el espectador.»<sup>172</sup>

De acuerdo a estas opciones, podemos clasificar los sonidos no-referenciales en las siguientes categorías:

- Sonidos electrónicos tratados por ordenador. En este caso se plantea la cuestión de tomar o no el medio electrónico productor de estos sonidos como un objeto de referencialidad real y objetiva -entendiendo por objeto el ordenador o la maquinaria electrónica que lo haya generado-, o si por el contrario, tomamos esos sonidos como producidos por un proceso digital de combinación binaria de ceros y unos que los hace inaprehensibles e incosificables. De cualquier modo, no es la misma situación, desde el punto de vista de la percepción con comparación con los instrumentos musicales tradicionales o acústicos. La acción musical sobre un violín es la de frotar los pelos del arco por las cuerdas del cuerpo acústico; o el roce, golpe o frotamiento de los dedos sobre las cuerdas de una guitarra. Sin embargo, en el caso de un equipo electrónico, los sonidos se generan de manera virtual y la única acción sobre el equipo no es para generarlos sino para modificarlos<sup>173</sup>. Otra cuestión distinta es la que se produce si tomamos como referente visual el equipo electrónico productor o los altavoces como emisores, pero en cualquier caso, este efecto habría que tenerlo en cuenta también con los sonidos referenciales. Entonces, nos preguntamos si hemos de considerar el dispositivo electrónico como el referente objetivo real de esos sonidos o no. La respuesta a esta pregunta puede variar en función del enlace que tengan esos sonidos generados por ordenador en la secuencia visual, es decir, si el sonido suena como efecto sonoro para ambientar una situación, porque está asociado a un golpe, por ejemplo, o, porque vemos una secuencia donde un personaje está produciendo en un ordenador esos mismos sonidos, lo que nos remite a una situación diegética. Dicho de otra manera, la diferencia está en si es un sonido generado fuera de la situación de la obra y luego acoplado para crear un determinado efecto, o si

172 DUCHEMENT, Javier. "El sonido no-referencial en la creación audiovisual". En: *Espacios Intervenidos. Investigaciones Metodológicas en Bellas Artes*. Soler Ruiz, María Isabel. (Coord.) Granada: Dpto. de Escultura de la Facultad de BBAA de la Universidad de Granada, 2012. p. 27.

173 Los únicos que se pueden crear son mediante programación informática con programas de síntesis, pero no mediante la activación o modulación de botones o *faders*.

por el contrario, se produce dentro de la escena visual que estamos presenciando y de la que los personajes son conscientes de ello.

- sonidos referenciales modificados por ordenador o por cualquier otro medio. Como creadores sabemos que se trata de un sonido con un referente objetivo que vamos a modificar, pero como espectadores, este es un sonido no-referencial, y por esta razón, habrá que plantear las mismas cuestiones que en la opción anterior. Sobre esta fluctuación entre lo real y lo figurado, algunos artistas fluxus en sus conciertos-performance se preocuparon en mostrar los objetos cotidianos con los que producían determinados sonidos que, simplemente amplificados rompían el enlace causal objetivo y pasaba a un nivel figurativo. Un efecto de este tipo ocurrió durante el Festival Fluxus de Wiesbaden en 1962, donde Wolf Vostell realizó un concierto que denominó *Kleenex*, «en el que hizo el dé-coll/age y borrado (*effaçage*) de reportajes políticos en las páginas de las revistas *Life* y *Paris Match*, que frotaba con unos *kleenex* empapados de productos químicos como tetracloruro y trementina. El sonido del frotamiento era amplificado con micrófonos de contacto que llevaba en las manos, produciendo un gran ruido “como una tormenta”»<sup>174</sup>. En este caso, de no ser porque Vostell realiza esa acción ante un público, se trataría del efecto acústico de un sonido referencial que podríamos no identificar. La sorpresa se produce en que, al amplificarlo, el sonido se produce con mayor intensidad y volumen, aumentando en este caso, su capacidad expresiva. En la performance de Vostell, al ver exactamente su fuente visual y la acción que lo produce, el sonido se mantiene como un sonido referencial.

En el trabajo con este tipo de sonidos hay que tomar la actitud de un diseñador de sonidos, y tener en cuenta qué características queremos que tenga ese sonido para que en su asociación con la imagen exprese lo que pretendemos. Para ello tenemos que crear un objeto sonoro, bien partiendo de la realidad o bien generándolo en un programa informático mediante sintetizadores digitales, después estudiar sus cualidades de frecuencia, intensidad, timbre,... y finalmente, analizar desde el punto de vista de la expresión, o desde el punto de vista conceptual, la idea o sensación que queramos transmitir.

Al introducir un sonido cuyo origen es completamente desconocido y al no haber un referente visual que lo identifique, prestamos más atención a las cualidades propias de cada sonido y lo convertimos en objeto. Aislar un sonido para su análisis cualitativo y plástico es convertirlo en objeto, es objetualizarlo para su análisis. Pierre Schaeffer define esta situación perceptiva como la *escucha reducida*, por la cual escuchamos un sonido -modificado o no- y tomamos ante él, varias actitudes: una de ellas es el intento de relacionarlo con algo reconocible, y otra, es tratar de atender al sonido según sus propiedades sonoras. Para ello hay que fijar el sonido, mantenerlo o repetirlo para asimilarlo y percibirlo en su totalidad, convertirlo en objeto atendiendo a sus cua-

lidades sensibles, como hicieran Bill Viola en *Anthem*, y Klaus vom Bruch en cualquiera de los sonidos incorporados en sus producciones videográficas.

Este es el trabajo que desarrollan los diseñadores de sonidos para *efectos especiales* cuando tienen que reproducir un sonido que por cualquier motivo no pueden grabar en directo. Estos sonidos se crean a partir de los datos físicos propios del sonido que quieren imitar o crear, cualidades que ya hemos señalado: intensidad<sup>175</sup>, tonalidad<sup>176</sup> y timbre<sup>177</sup>, además del tempo-ritmo<sup>178</sup>, y la dinámica o envoltura<sup>179</sup>. Esta es la otra parte interesante de no reconocer un sonido, nos referimos a que, mientras tratamos de identificarlo, prestamos también atención a sus cualidades sonoras.

Por último, están aquellos sonidos que siendo referenciales no intervienen como tales sino que lo hacen como sonidos no-referenciales. Se trata de sonidos en cierta manera abstractos que no son siempre no-referenciales, como es el caso del sonido de instrumentos musicales, las sirenas de las ambulancias o los avisos informativos de las estaciones de tren, autobuses y aeropuertos. Según estos casos, hay que decir que estos sonidos abstractos pueden ser sonidos *off* referenciales en tanto que remiten a una situación que identificamos como real porque está inmersa en nuestra vida diaria. Es el mismo de los sonidos de golpes que se atribuyen a los puñetazos y patadas en las escenas de lucha de determinadas películas. Su característica –si ha sido creado digitalmente– es la de un sonido *off* no-referencial, pero desde el momento en que lo enlazamos o asociamos a

175 La *intensidad* es la energía o potencia acústica que atraviesa por segundo una superficie dispuesta perpendicularmente a la dirección de propagación. Esto es lo que hace que percibamos un sonido como fuerte o débil. Al valor mínimo perceptible se le llama «umbral de audición», y al máximo soportable «umbral del dolor». Estas amplitudes van de 0 dB a 140 dB. Dado que en el rango de intensidades que el oído humano puede detectar (sin dolor) hay grandes diferencias en el número de cifras empleadas en una escala lineal, para expresar la intensidad sonora se usa el decibelio (dB).

176 La *tonalidad* es la cualidad de los sonidos que los caracteriza como graves o agudos en función de su frecuencia. Los graves corresponden a frecuencias bajas mientras que los agudos a frecuencias altas.

177 El *timbre* es la cualidad que permite distinguir los sonidos procedentes de distintas fuentes, aún teniendo el mismo tono y la misma intensidad. Son sonidos complejos en tanto que están compuestos por una serie de vibraciones armónicas que forman característica de cada fuente que unido a su temporalidad, define su timbre y da identidad sonora a la fuente, así, en el caso de la música una misma nota tocada en distintos instrumentos sonará diferente. *Es decir que cada fuente, al sonar, dará lugar a un sonido característico que la identifica, como si se tratara de su sello de presentación, o s carné de identidad. A esto se llama el timbre de un sonido.* La textura de las superficies tienen mucho que ver en esto, es como una *imagen táctil*. LABRADA, Jerónimo *El sentido del sonido: La expresión sonora en el medio audiovisual*. Barcelona: Alba, 2009. p. 81.

178 Cualidad de los sonidos dotados de características musicales que consiste en el seguimiento de un determinado patrón de estructuración del tiempo sonoro (Ritmo) a una velocidad concreta (Tempo). IGLESIAS SIMÓN, Pablo. *El diseñador de sonido: Función y esquema de trabajo*. [en línea] Madrid: ADE-Teatro, Julio-Agosto 2004. nº101, pp.199-215 [ref. de 06 de octubre de 2012] Disponible en web: <<http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/El%20diseñador%20de%20sonido.pdf>>.

179 Cualidad de un sonido que define la variación de su intensidad a lo largo de su duración, y consta de cuatro fases: ataque, caída, mantenimiento y extinción. *Idem*.



una imagen como su causa, deja de ser no-referencial para convertirse en *off* referencial, desde el punto de vista de la figuración y desde el punto de vista de la ficción.

Un caso en que un sonido referencial se convierte en la misma obra en no-referencial, es el producido en *Anthem* (1983), de Bill Viola, y que venimos analizando y explicando en varios capítulos. Al tratarse del sonido del grito de una niña, es, obviamente, un sonido referencial porque remite a esa misma acción, y en algunas ocasiones así lo vemos en el vídeo, y esto lo convierte igualmente en sonido *off* en tanto que aparece como un acontecimiento lógico-causal vinculado al contenido del discurso. Pero por otro lado, ese sonido se modifica de diferentes maneras alcanzando un nivel de abstracción bastante elevado, lo que lo convierte en sonido no-referencial y por el acoplamiento de ese sonido, en los fragmentos visuales donde no aparece la niña, lo convierte en un sonido *off*. Es un sonido que, aun sabiendo cual es su fuente causal, porque además la vemos en determinados momentos, desplaza su referente y se transforma o da otro sentido al discurso de la obra. En todo momento es un sonido que apunta hacia la dramatización de discurso y de las imágenes, pero, ese desplazamiento y las diferentes modificaciones que se le aplican acentúan aún más el nivel del drama.

Este cruce plantea la cuestión de si ese sonido es no-referencial y referencial desde el punto de vista del creador o desde el punto de vista del espectador. Esto quiere decir que podemos proyectar el trabajo audiovisual con sonidos no-referenciales, pero si los atribuimos a causas reconocibles por todos, el espectador los tendrá en cuenta como sonidos *off*.

### 3.3.3.

#### Fluctuaciones en la relación audiovisual.

Hay efectos audiovisuales que producen fluctuaciones, o enlaces y desenlaces entre sonidos e imágenes, entre el referente real y el referente figurado o atribuido. Estos efectos se pueden producir sobre todo en cruces, transiciones o encuentros y se pueden producir de varias maneras: cuando una escena visual termina con un sonido que también pertenece a la siguiente escena visual, es decir, un sonido que participa en dos escenas visuales contiguas; cuando al final de una escena visual comienza a escucharse el sonido que pertenece a la siguiente escena visual. Este caso es similar al anterior sólo que la fuente causal objetiva del sonido está en la siguiente escena visual. Puede haber varias maneras de producir estas transiciones donde los elementos visuales y sonoros se mezclan y, dependiendo de la duración de la transición entre un plano y otro, la mezcla puede ser significativa a nivel conceptual.

Estos efectos también se pueden producir por cambios cualitativos del sonido o de la imagen. Teniendo en cuenta esto, se pueden producir momentos en que el enlace audiovisual

afecte a la diégesis de manera progresiva o sólo en determinados momentos. Por ejemplo, la relación audiovisual puede comenzar siendo reconocible, y en el transcurso de la secuencia se puede ir modificando el sonido (o la imagen) hasta quedar totalmente irreconocible. En este caso pierde su referencia objetiva y en ocasiones su concepto original. También puede ocurrir a la inversa, es decir, sonidos que reconocemos e identificamos con la imagen que estamos viendo y que es su causa objetiva, aunque progresivamente se vaya desligando de ésta mediante modificaciones cualitativas del sonido. También se puede producir porque se va fusionando con otro (u otros sonidos), por lo que, en esa transición prolongada, se produce un desenlace de la causa y efecto real, mientras se va produciendo un enlace figurativo con la nueva imagen que va apareciendo en pantalla, y esta nos comienza a transmitir algo distinto a la situación anterior original.

Este efecto también se puede producir desde la perspectiva de que el elemento que cambia cualitativamente sea la imagen, es decir que, se puede mantener el mismo sonido mientras la imagen es la que sufre modificaciones dentro de una misma secuencia, por ejemplo, una serie de imágenes que se cruzan y se modifican mientras suena un mismo sonido.

Esta serie de combinaciones amplían las posibilidades de lectura e interpretación al asociar un mismo sonido a cuatro imágenes diferentes en una misma secuencia, ya tenga una exposición y lectura lineal como paralela y simultánea. Es decir, cuantos más elementos participen en una secuencia, mayores serán las opciones de enlazar o asociar los elementos.

Un caso de este tipo es el producido en el vídeo *Anthem* (1983) [dvd], de Bill Viola. Aunque logramos reconocer la fuente causal del sonido que escuchamos, las modificaciones tonales que se le aplican y la combinación con imágenes de contenidos dispares hacen que se produzca una desvinculación temporal de la realidad ficcional presentada en esta obra. Lo cierto es que según el Doctor en Historia del Arte, Rolf Lauter, en un texto sobre esta obra de Viola<sup>180</sup>, y en otros catálogos donde también se menciona, parece ser que es el sonido del grito de la niña que aparece en las secuencias del hall de la Union Railroad Station de Los Ángeles. Es evidente que ese sonido ha sido alterado de alguna manera. Hay un momento hacia el final del vídeo en que aparece simultáneamente la imagen de la niña con el grito que proyecta, aunque no están exactamente sincronizados. Este pequeño encuentro genera la sospecha de que, efectivamente, se trata de esa fuente. De lo que sí estamos seguros es de la tensión dramática y el aumento de la expresividad creada en el encuentro audiovisual de estos sonidos con la serie de imágenes.

Como podemos apreciar, en este caso se produce un enlace y un desenlace constante durante el seguimiento de la obra. Por un lado, enlazamos el sonido a su fuente causal original –el grito de la niña–, y al ser modificado, cambia su sentido y se convierte en una señal acústica que

180 LAUTER, Rolf. "The passing: Recuerdo del presente o dolor y belleza de la existencia". En: VIOLA, Bill. *Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Syring, Marie Luise (Com.) Madrid: MNCARS, 1993. p.100.

informa de una situación de alerta y de emergencia desgarradora. Y por otro lado, la cualidad sonora de esas variaciones, y en unión con las imágenes con las que se combina, es la que genera el efecto dramático del discurso.

Un dato interesante se añade a la interpretación personal, cuando descubrimos, a partir de una referencia bibliográfica acerca de esta obra, que los cambios tonales de ese sonido representan una escala armónica del Canto Gregoriano. Descubrimos, además, que tienen relación con los cantos tántricos budistas del ritual de exorcismo y conversación con los demonios. Aunque es un dato que conocemos por una fuente adicional a la obra y no por la obra misma, no nos cambia en absoluto la idea propuesta sobre la escisión del ser humano con la sociedad industrial en cuya progresión y evolución hace perder, inevitablemente, la antigua condición natural del hombre en estas sociedades.

Una de las maneras de asociar una imagen con un sonido de manera simultánea, es que sea percibido por el espectador-lector como un mismo efecto. Para conseguirlo se puede hacer uso de la sincronismo, y puntualmente, de la síncrexis.

Sobre una imagen se pueden acoplar muchas sonoridades y sobre un sonido muchas imágenes; a una acción visual se le puede atribuir una gran variedad de consecuencias sonoras, de la misma manera que a un efecto sonoro se le puede atribuir muchas causas visuales figuradas. La efectividad de estas asociaciones reside fundamentalmente en el acierto creativo de las combinaciones posibles donde técnicamente el *sincronismo* de los elementos es muy importante para crear el efecto de pertenencia, de identidad de la causa sonora y de atribución del efecto sonoro con la causa visual, cuestiones estas que veremos en próximos apartados.

El sincronismo es el efecto que percibimos cuando un sonido y una imagen se producen al mismo tiempo y uno como consecuencia del otro, formando parte del mismo acontecimiento, real o figurado. Por ejemplo, cuando los gestos bucales de un personaje coinciden con los sonidos de sus palabras. Este efecto se produce en el proceso de doblaje del texto de los personajes de una película. O el momento de la caída de un objeto al cual se le agrega otro sonido distinto en sustitución del sonido real.

El concepto de «síncrexis» es creado por Michel Chion, con la unión de las palabras «sincronismo» y «síntesis», cuya definición es, según el mismo autor: «la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un momento, independientemente de toda lógica racional»<sup>181</sup> y subraya el

---

181 CHION, Michel. *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993. p. 65.

En su libro *El sonido*, utiliza otras palabras para definir este concepto: «consiste en percibir, como un único y mismo fenómeno que se manifiesta a la vez visual y acústicamente, la concomitancia de un acontecimiento sono-

punto de sincronización como el momento de síncrexis más notable.

Para que haya puntos de sincronización tiene que haber sincronismo, pero el hecho de que haya sincronismo no quiere decir que existan puntos de sincronización, ya que éstos son, según la definición de Michel Chion «los momentos más destacados de reencuentro sincrónico entre un momento visual y un momento sonoro concomitantes, o dicho de otro modo, son los momentos en que el efecto de síncrexis se marca y se acentúa más»<sup>182</sup>. Como vemos, son los instantes más destacados y significativos de la cadena audiovisual, no una constante como en el caso del sincronismo producido por el seguimiento de la voz con los gestos de la boca o con los movimientos corporales de un pianista que en realidad no está tocando el piano que suena. El punto de sincronización sirve para reforzar primeros planos, para acentuar los momentos más dramáticos o para crear tensiones en el flujo audiovisual con estos encuentros que suponen verticales en el flujo horizontal de las secuencias del discurso. Este último sentido lo podemos apreciar en la película *Alpsee* (1995) de Matthias Müller. Aparece una música como banda sonora del relato, una música que está fuera de la diégesis, y va sonando mientras se van sucediendo una serie de secuencias visuales. Pero llega un momento en el que la protagonista apaga un televisor y en ese mismo instante cesa la música. Es un momento en que debido a la sincronización del gesto con el corte inesperado de la música, hace que lo que durante unos momentos estaba fuera de la diégesis, en tanto que era música *off*, pase, gracias a la sincronización, a pertenecer directamente a la diégesis narrativa por la acción del personaje. Este es un recurso que Müller utiliza en varias ocasiones. En este caso se trata de música, pero podemos imaginar una situación similar con sonidos no-referenciales.

El sincronismo favorece la construcción de asociaciones libres o retóricas entre sonidos e imágenes de distinta fuente y naturaleza. Las opciones pueden ir desde lo más convencional hasta lo más experimental, como cuando vemos a una persona andar y escuchamos un sonido de pasos que en realidad no pertenecen a la misma imagen que vemos sino que se escogen de un banco de sonidos pregrabados o diseñados para ese efecto y se acoplan a la imagen en el montaje, de manera que el espectador da por hecho que tienen el mismo origen. El espectador no se pregunta ni se preocupa de si el sonido es real o no, sólo se fija en si el efecto crea la sensación esperada, como en *Mi tío* (1958), de Jacques Tati. En esta película, los pasos de unas señoras con zapatos de tacón están simulados acústicamente con golpes de pelotas de *ping pong*, pero el espectador no especializado no distingue el efecto y lo asimila como referencial; igual que en una escena de lucha como en las películas de artes marciales con Bruce Lee a la cabeza y en las películas *Blaxploitation* del movimiento cinematográfico producido por afroamericanos durante

---

ro y de un acontecimiento visual puntuales, en el instante en que ambos se producen simultáneamente, y con esta única condición necesaria y suficiente». CHION, Michel. *El sonido*. Barcelona: Paidós, 1992. p. 281.

los años sesenta y setenta, y donde los puñetazos suenan fuertes cuando en la realidad son golpes que apenas suenan. Así se diseñaron sonidos para dar mayor expresividad y tensión al golpe y percibirlo sincronizado como un sólo efecto, como si el golpe sonoro y su cualidad sonora fueran exactas y se correspondieran con el efecto del golpe visual. Este efecto es también llevado con mucho humor por los Monty Python en, *Los caballeros de la tabla cuadrada* (1975), donde dos personajes van trotando como si fueran a caballo mientras uno de ellos va golpeando dos medios cocos reproduciendo el típico sonido de caballos a que nos tiene acostumbrados el cine clásico. Con esto, Monty Python desvelan ciertas técnicas del montaje cinematográfico apoyados en el humor de lo absurdo.

Otra opción más arriesgada y más experimental, desde el punto de vista de la percepción de asociaciones donde el sonido y la imagen no comparten el mismo origen, se produce cuando, vemos, por ejemplo, a un hombre hablar y, en lugar de su voz, oímos un chapoteo de agua sincronizado con los movimientos bucales del personaje. Lo que se obtiene es la creación de una realidad figurada o surrealista a partir de otras dos no referenciales entre sí. Ambos elementos no tienen nada que ver el uno con el otro, pero con su asociación y enlace se puede estar planteando alguna idea sobre cómo habla ese hombre, sobre lo que puede estar hablando, o sobre el mismo hecho de hablar. Para establecer una interpretación al respecto hay que tener en cuenta otros factores como las características sonoras del chapoteo, si es suave o violento, o si su intensidad es alta o baja.

Este planteamiento creativo que proponemos con la utilización del sonido *off*, se basa principalmente, en juegos de sustituciones, selecciones y combinaciones semánticas similares o iguales a la formación de la metáfora. Las posibilidades combinatorias son múltiples y se pueden basar en procesos figurativos multimodales.

Además de las funciones propias de la retórica, que expande las posibilidades expresivas del lenguaje, existen otras funciones de carácter más sensorial o dramático como: crear tensión dramática, crear atmósferas, subrayar situaciones del discurso, contextualizar espacios y dar ambientación a los mismos, acentuar un plano, o enlazar planos. Son funciones a través de las cuales también se producen interesantes efectos expresivos.

En definitiva, estas funciones se reparten entre funciones técnicas, funciones dramáticas y funciones de lenguaje (o lingüísticas). Son muchas y se pueden producir de manera simultánea. Estas y otras funciones que se pueden ir descubriendo durante el trabajo con este tipo de sonidos y con este tipo de combinaciones audiovisuales, de ahí también el carácter experimental de este medio y de este lenguaje, porque muchas combinaciones y maneras de generarlas pueden ir surgiendo durante los procesos creativos.

Por ejemplo, *Black TV* (1968) [dvd], de Aldo Tambellini, mezcla sonidos e imágenes que someten nuestra percepción a una tensión sensorial que nos pone en alerta sensitiva. Esta función apunta hacia el sistema nervioso del espectador generando tensión en el sistema sensorial que se basa en el sistema televisivo como un medio de ataque frontal contra el espectador televisivo.

Esta obra es parte de un proyecto multimedia con varios monitores, sobre la televisión americana, sobre el futuro, los medios, la América contemporánea y sus efectos, la injusticia, los espectadores de los acontecimientos y la expansión de los sentidos.

El movimiento dinámico de las imágenes y la cantidad de sonidos mantiene un nivel de tensión sobre el espectador que acaba envuelto en la red de imágenes y sonidos que se producen simultáneamente. Se trata de la misma simultaneidad masiva propia de la naturaleza política de los medios de comunicación televisivos. No hay una narración construida en base a una linealidad compositiva en el sentido estricto de una narración, sino que es un encadenado de imágenes que forman un discurso ensayístico-poético en torno a un tema. Las imágenes son variadas pero, todas desembocan en la idea de caos, violencia y muerte, donde la referencia a los medios informativos televisivos es constante.

Una declaración de Tambellini sobre *Black TV*, que recogemos de su propia página web, dice:

«Estas son las noticias  
 el tiempo dispara desde la pistola del video  
 las imágenes son balas que se dirigen  
 La televisión es el asesino de la realidad es un arma apuntada hacia tu mente  
 los sesenta han pasado/grabados/arrasados/almacenados/borrados  
 la muerte/amotinamientos/asesinatos/poner el pie en la luna/bombas/hachas/astronautas  
 imágenes habituales almacenadas en el disco de video de la mente son rememoradas  
 La Televisión Negra comienza cuando el haz de luz se transmuta  
 en ruido blanco en la nieve electrónica  
 La Televisión Negra cuando el haz de luz se pone negro»<sup>183</sup>

Excepto dos minutos centrales en la obra cuyos sonidos son los emitidos por las noticias televisivas, el resto son sonidos no-referenciales, ruidos de desintonización de la TV y otros que contribuyen a generar ese estado envolvente y de tensión sensorial. Esta cadena de sonidos crea

183 «*This is the news:time is shooting from the video gun images are bullets targeting the screen TV the assassin of reality is a weapon pointed at your mind the sixties have passed/recorded/obliterated/stored/erased death/starvation/riots/assassinations/moon landing/bombs/choppers/astronauts familiar images stored in the videodisk of the mind recalled Black TV begins with the beam turning on the white noise the electronic snow Black TV ends with the beam going off to black*». TAMBELLINI, Aldo. *Black TV* (1968) [en línea] EE.UU.: Statement by Aldo Tambellini. [ref. de 15 de junio de 2012] Disponible en web: <<http://www.aldotambellini.com/blacktv.html>>.

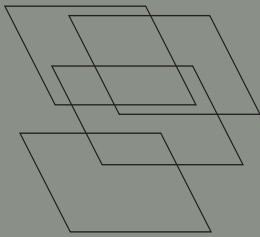


una ansiedad constante por la textura, intensidad y velocidad de los sonidos, tanto de los no-referenciales como de los referenciales presentados por las voces y los gritos. Escuchamos la voz del narrador de los informativos y de las personas presentes en el acontecimiento. Estas voces se repiten varias veces y varían en su intensidad aumentando la sensación de ansiedad.

El global de la obra produce estados de confusión, aturdimiento y descontrol pues no sabemos exactamente qué está ocurriendo. Esta idea se genera también a nivel visual por la aceleración, los encuadres, los movimientos de los planos visuales de la cámara encuadrando el monitor, la viscosidad de las imágenes electrónicas creadas por la alternancia y desintonización de la señal televisiva.

Estas fórmulas, o utilizando un término propiamente lingüístico, esta construcción gramatical, es la que proponemos para construir un lenguaje audiovisual no verbal ni musical basado en combinaciones figurativas que amplíen las posibilidades del lenguaje. Como hemos visto, estas construcciones se basan en expresiones que tratan de decir algo más allá de lo impuesto y limitado por lo literal, o que tratan de decir algo de manera distinta a la expresada habitualmente. Estas son las fórmulas que consideramos que expanden las formas del lenguaje, no sólo en la creación audiovisual monocanal, sino, además y sobre todo, en la creación de instalaciones audiovisuales que plantean sistemas de múltiples pantallas y de diversos puntos de emisión acústica. De esta manera, podemos ver que, en función del papel que se le dé al sonido en la construcción oracional del discurso, el lenguaje se puede ampliar y expandir. Desde el punto de vista lingüístico, por la cantidad de posibilidades expresivas que ofrece la utilización de sonidos *off*, tanto en la construcción de combinaciones como en la creación de significados, y desde el punto de vista del espacio, por los múltiples centros de atención y emisión visual y sonora.





## **4. LA CUARTA EXPANSIÓN.**

### **LA FRAGMENTACIÓN DEL DISCURSO NO LINEAL ENCUENTRA EN LA INSTALACIÓN AUDIOVISUAL SU MARCO ESTRATÉGICO.**

#### **Estructura:**

- 4.1. Ubicar el medio.
- 4.2. Espacio, tiempo, discurso.
  - 4.2.1. Disposición de los elementos en el espacio.
  - 4.2.2. Representación y percepción del tiempo.
    - A) Del monocal al multicanal.
    - B) Tiempo interno / tiempo externo.
- 4.3. El espectador-lector.
  - 4.3.1. La inmersión.
- 4.4. Elementos constitutivos de un medio sin constitución.
  - 4.4.1. La polivisión.
  - 4.4.2. La proyección.
  - 4.4.3. La multiplicación del sonido (Marco visual y marco sonoro).

#### **Resumen:**

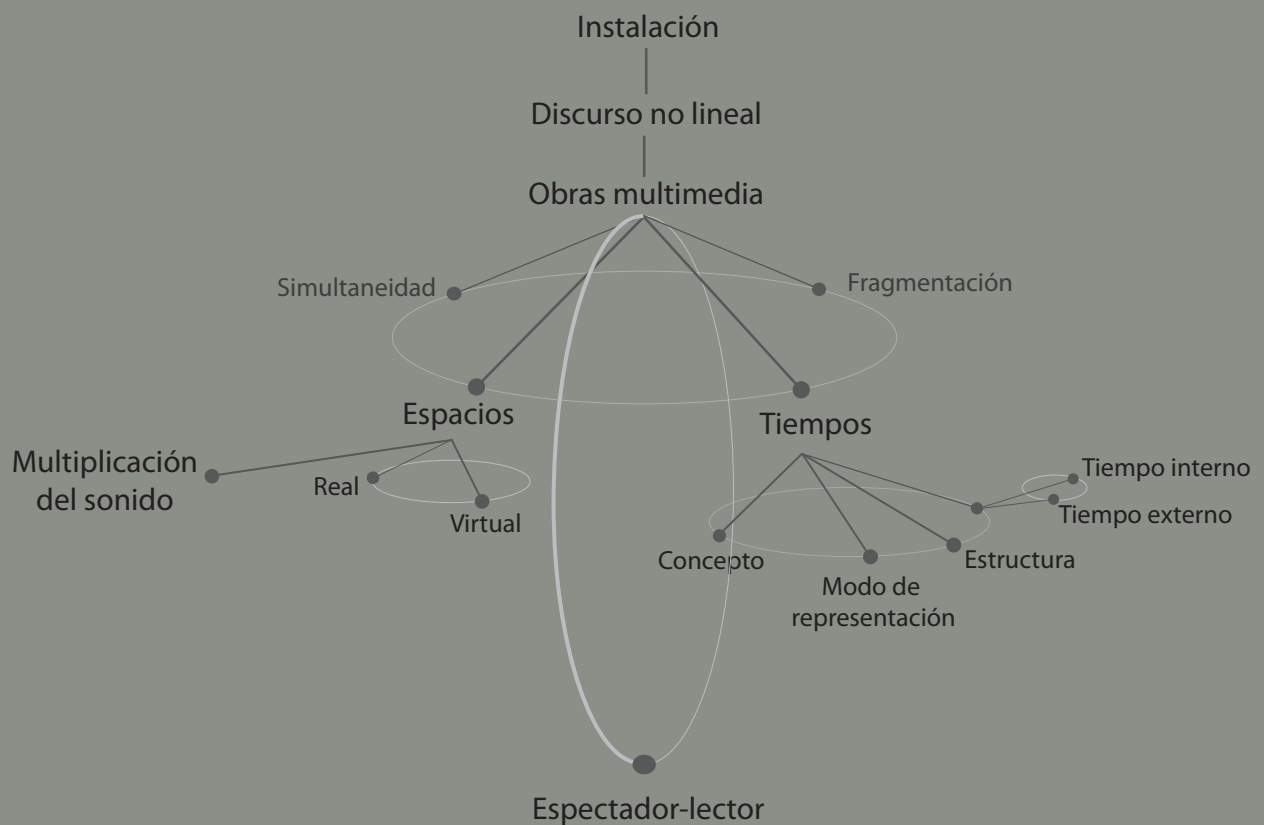
La cuarta expansión es consecuencia de las nuevas estrategias multimedia e intermedia basadas en la confluencia de lenguajes y fragmentaciones de los discursos. La instalación sirve de marco estratégico donde mejor se pueden plantear los discursos no lineales y la multiplicación de focos de emisión visuales y acústicos. La instalación audiovisual genera espacios y tiempos paralelos, presenta fragmentos y lenguajes simultáneos, y ofrece al espectador-lector una red de significantes que dan sentido y significado a las obras.

#### **Hipótesis:**

La instalación audiovisual es la estrategia multimedia donde se potencia y se multiplica el sentido de la fragmentación de los discursos no lineales.

#### **Palabras clave:**

Instalación, sonido *off*, multimedia, expansión, espacio, tiempo, multicanal, simultaneidad, fragmentación, estructura no lineal, espectador-lector, conexiones múltiples.



Desde el lenguaje audiovisual y desde las amplias posibilidades de la instalación, vamos a explorar los modos de transformar el lenguaje audiovisual y plantear combinaciones multimodales. El objetivo es plantear diversos modos de expresión. Se trata fundamentalmente de elevar el habitual papel del sonido a una posición de significante oracional desde donde ofrecer la posibilidad de multiplicar las formas expresivas de lenguaje, principalmente, combinado con las imágenes situadas en la misma posición de significante paralelo y simultáneo. Estamos muy acostumbrados a que toda la carga retórica recaiga y proceda de las imágenes y de las palabras, y no solemos estar atentos a las claves que nos dan los demás sonidos para entender una determinada secuencia o una determinada acción. Por ello insistimos en el interés del uso de sonido *off* como un elemento que, desde su posición de significante, puede aportar interesantes formaciones combinatorias con las imágenes, y también con objetos y espacios si lo vemos desde el ámbito de las instalaciones audiovisuales.

Constantemente hemos estado hablando de un lenguaje basado en fragmentos que se dispersan en el espacio o de fragmentos que se unen en el montaje audiovisual. Para saber cómo se aplican las combinaciones audiovisuales analizaremos cómo se compone el discurso en la instalación audiovisual en función de la configuración de la obra en el espacio.

#### 4.1.

##### Ubicar el medio.

Cuando hablamos de instalación tenemos en mente un amplio campo de combinaciones entre medios, lenguajes y tecnologías que hace difícil realizar una definición concreta sin hacer distintas clasificaciones. Aún así, siempre habrá obras de instalación que abren nuevos márgenes de creación y abrirán nuevas clasificaciones dentro de los márgenes originales de la instalación.

La instalación supone una expansión como *hipermedio* al conectar en un mismo espacio, múltiples medios y lenguajes. La inclusión de los medios audiovisuales y digitales multiplican las características de la instalación que llevan a definirla como un *collage multidimensional*.

Este sistema *hipermedial* tiene como usuario a un espectador que no sólo observa el entorno creado, sino que penetra en él haciendo recorridos entre los elementos que lo constituyen. Este desplazamiento está motivado por la necesidad de crear conexiones y asociaciones entre los significantes dispersos en el espacio con el propósito de hacer una lectura de la obra.

A través de la instalación, el cine y otras prácticas audiovisuales se han introducido en el ámbito de las artes plásticas. Este interés de una parte del cine por abrirse paso en otros espacios y con otros públicos, surge como consecuencia de un interés por conectar más directamente con el espectador, con los espacios de exposición no habituales para el cine y con las formas híbridas que el arte en general estaba experimentando durante los años sesenta y setenta.

La artista, investigadora y docente Esperanza Collado, utilizó los siguientes términos para definir estas prácticas artísticas en torno a la creación cinematográfica: *cine expandido*, *cine de exposición* y *cine rematerializado*<sup>184</sup> vinculado éste último al arte de acción y a las intervenciones en espacios públicos<sup>185</sup>. Esta categoría ya la hemos expuesto en el primer capítulo, aunque sin calificarlo como aquí hace Collado, porque queríamos extraer las características de aquellas prácticas artísticas que esta autora engloba bajo este término. Allí se expusieron, por un lado, algunas

184 COLLADO SÁNCHEZ, E. *Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama Editorial / Fundación Arte y Derecho, 2012. pp. 69- 70.

185 En esta evolución del cine, Esperanza Collado no nombra al videoarte. Es cierto que las diferenciaciones entre cine y vídeo, en cuanto a procesos de trabajo y definición actual -que ya expusimos en páginas anteriores-, son innecesarias debido a que los procesos, mecanismos y tecnologías se han unificado en determinados aspectos. También es verdad que el videoarte surge en medio de esta expansión que estaba experimentando el cine y el arte en general, pero, tratándose de momentos puntuales de la historia de estos medios y prácticas artísticas, hay que decir que el videoarte contribuyó en gran medida a esa expansión del cine. Fue el medio tecnológico que mejor se adaptó a las prácticas artísticas vinculadas al cuerpo y al arte de acción. También se exploró su propia materialidad física y procesual, y además, sirvió de modelo para que luego, algunos cineastas adoptaran formas de instalación que ya era parte de la evolución del videoarte. Aunque actualmente comprendemos y damos por hecho que dentro de las definiciones de Cine Expandido y de Cine de Instalación, se encuentra el cine y el vídeo, no está de más, tratándose de datos históricos, comentar y recordar estos aspectos. En nuestro contexto utilizaremos los mismos términos de cine expandido y de cine de exposición, precisamente, porque en el actual contexto en que nos encontramos parece que son los términos más usados y asimilados.

de las formas en que el vídeo se introdujo en varias prácticas artísticas, y por otro, como centro en cuanto a la tecnología y como instrumento para documentar acciones performativas. Junto a éstas, también surgieron una serie de híbridos que incluían el vídeo entre sus planteamientos creativos.

Esperanza Collado utiliza el término *cine de exposición* para referirse al cine que se introduce en el ámbito de las artes plásticas buscando nuevos formatos, nuevos entornos y nuevas formas de representación. Para referirse a esto mismo, el periodista y comisario Paul Young utiliza el término *cine de instalación*<sup>186</sup>. Nosotros utilizaremos este último para referirnos al cine que busca nuevas fórmulas en espacios museísticos a modo de instalaciones, y también para referirnos a aquellas prácticas artísticas entre el cine y la escultura expandida o instalación, es decir, obras donde se da gran importancia a lo audiovisual pero donde también pueden entrar elementos objetuales que enlazan lo audiovisual con el arte de las instalaciones. En este sentido podemos hablar, por ejemplo, de la obra de Francesc Torres, donde siempre produce un encuentro de lo audiovisual con lo objetual y lo espacial. También es ejemplo la obra de Doug Aitken, donde, aunque en la mayoría de sus obras se muestra exclusivamente material audiovisual sin objetos, sin embargo, son instalaciones diseñadas como configuraciones escultóricas en el espacio.

La instalación multimedia es, básicamente, la multiplicidad y la conexión de distintos medios y lenguajes simultáneos. Estas características, que aportan diversidad plástica y lingüística, son consecuencia de las múltiples posibilidades combinatorias. La instalación multimedia puede estar constituida por objetos, textos, imágenes, sonidos, acciones, tecnologías electrónicas, y un largo etcétera, lo cual la hace al mismo tiempo inclasificable como modalidad artística. Se trata de una multiplicidad de opciones que hace que la instalación multimedia se mueva entre grandes márgenes estratégicos, que a su vez son indefinibles si intentamos abarcar todas las opciones. Es esto lo que la constituye como un hipermedio, semejante al formado en el entorno digital, como ha llegado a plantear Eugeni Bonet en su texto *La instalación como hipermedio* (1995)<sup>187</sup>.

No existe un sistema o una fórmula específica para realizar obras multimedia, todo depende del ingenio y la creatividad del artista porque las posibilidades combinatorias son infinitas. La cuestión multimedia no hace referencia exclusivamente a las nuevas tecnologías electrónicas como se ha dado a entender en numerosas ocasiones. Una obra multimedia es aquella que combina diferentes medios y lenguajes, entre los que se encuentra la tecnología electrónica, pero esta no es indispensable. Nos referimos a aquellas obras capaces de mezclar, combinar y superponer distintos medios y lenguajes como se aprecia por ejemplo, en la obra de Rebecca Horn, quien hace instalaciones con esculturas que producen sonidos mediante la activación de mecanismos

---

186 YOUNG, Paul. *Cine artístico*. Colonia: Taschen, 2009. p. 121

187 BONET, Eugeni. "La instalación como hipermedio". En: *Media Culture*. Giannetti, Claudia (Ed.) Barcelona: ACC L'Angelot, 1995.



automatizados (*Tower of the nameless*, 1994), o como también hace Tony Oursler en cualquiera de sus instalaciones, al mezclar objetos de todo tipo con sonidos, vídeos, esculturas, cuadros, música y performance, como veremos en el presente capítulo. Lo que está claro es que las instalaciones multimedia abren un gran abanico de posibilidades de presentación de un discurso, lo cual diversifica y enriquece al lenguaje.

En el presente capítulo vamos a ver las maneras en que los discursos no lineales encuentran en la creación audiovisual, y sobre todo, en el marco de la instalación, un lugar estratégico *donde se potencia y se multiplica* su sentido como estructura no lineal.

Para la creación de este capítulo nos hemos preguntado por los tipos de expansión que ha supuesto la instalación audiovisual como estrategia artística, tanto exclusivamente audiovisual como en la creación de entornos multimedia. ¿Qué cambios supone esto con respecto a los procesos creativos en comparación con los modos de creación clásicos como la pintura, la escultura o la fotografía, incluso con el videoarte en su formato monocanal? Además, daremos respuesta a otras preguntas entre las que destacamos cuál es el nuevo papel del espectador dentro del marco de la instalación, donde el discurso de la obra se presenta fragmentado y disperso en el espacio, y donde posiblemente tendrá que atender a los distintos sentidos fisiológicos para capturar la información expuesta. Finalmente surge una pregunta importante: ¿cómo encaja el sonido en todas estas estrategias o cómo creemos que debería aplicarse?

Tanto el cine expandido como el cine de instalación están dirigidos a la utilización del espacio y a la activación del espectador. En este sentido, casi no hay distinciones, las diferencias se encuentran en el modo de hacer esto. Por un lado, el *cine expandido* actúa sobre la conciencia del espectador mediante el planteamiento de eventos multimedia construidos en entornos experimentales entre la arquitectura, la música psicodélica y las múltiples proyecciones visuales. El ambiente creado genera cambios sobre la percepción del espectador y hace que éste experimente una expansión de su conciencia bajo una especie de estado de hipnosis. Por otro lado, el *cine de instalación*, también se dirige a la activación mental del espectador pero de un modo en el que se formulan sistemas no lineales del discurso. De esta manera, el espectador se ve forzado a establecer conexiones mediante asociaciones libres. Estas asociaciones se construyen con los fragmentos presentados por el artista para hacer que el espectador —*espectador-lector*—, se convierta en un participante activo de la construcción de la obra y pase a formar parte del proceso creativo de la misma.

Estas formas de exposición audiovisual actúan en distintos espacios, de manera que se puede plantear un evento multimedia como los del *cine expandido* en el interior de un espacio arquitectónico cualquiera, como se hace con la instalación. De cualquier modo, ambas formas modifican la actitud de los espectadores y el uso habitual de los espacios donde intervienen,

aunque como veremos más adelante, hay excepciones.

El empleo del sonido en estas prácticas artísticas es distinto tanto en el modo como en la finalidad. Mientras que en el *cine expandido* se utiliza la música para envolver al espectador con la finalidad de expandir su conciencia en un intento de unir arte y vida, en el *cine de instalación*, el sonido se emplea como parte de una trama argumental o como un elemento que rellena espacios de silencio y da fluidez a los acontecimientos visuales representados en la obra.

Estos modos de utilizar el sonido así como los tipos de sonidos en sí, nos mueven a reflexionar sobre otros tipos de planteamientos donde el sonido pueda actuar como significante lingüístico. Esto también nos hace reflexionar sobre cómo encajar esos planteamientos en la instalación contribuyendo a las diferentes formas de expansión sobre el tiempo, el espacio y el discurso que producen estas instalaciones multimedia.

## 4.2.

### Espacio, tiempo, discurso.

Independientemente del tipo de objetos y tecnologías que se introduzcan en la instalación artística, ésta no forma obras cerradas y dispuestas ante el espectador para que la observe tal como se hace ante un cuadro, una fotografía o una escultura. Es una estrategia que se ofrece ante él para que la atraviese con su cuerpo y con su mente, y para que se haga partícipe del proceso creativo de la obra en diferentes grados de implicación, según las características concretas de cada instalación. Cuando el vídeo, el cine y las nuevas tecnologías electrónicas de la imagen y del sonido se plantean dentro del formato de la instalación artística<sup>188</sup>, la definición de esta instalación multimedia se amplía por la inclusión de nuevas características en las que se incluyen espacios virtuales, tiempos paralelos y simultáneos, amplitud de percepciones, discursos con estructuras no lineales y amplias posibilidades de lectura. Y son ellos mismos -los espectadores- lectores- quienes generan nuevos sentidos y significados como consecuencia de su implicación activa, y a su vez, por un tipo de obra que se les presenta del modo contrario al que se les impone en las salas de cine ante una película, ante un vídeo monocal en una sala o ante un cuadro en un museo o galería. El sistema impuesto por estos espacios y prácticas artísticas, es un sistema de

188 «Puede decirse que la instalación como campo artístico independiente tiene casi dos décadas de historia, aunque sus precedentes son muchos y lejanos, desde la vanguardia rusa (Alexander Rodchenko, Vladimir Tatlin y Gustav Klucis) al dadaísmo y surrealismo (*Twelve Hundred Coal Bags Suspended from the Ceiling Over a Stove*, Marcel Duchamp, 1938, por ejemplo).

La instalación existe en un territorio que se encuentra entre la escultura, la performance, el arte conceptual, la poesía visual y la escenografía.» TORRES, Francesc. "Una práctica equívoca. La búsqueda de un territorio que acumula diversos medios y técnicas". En: TORRES, Francesc. *Da capo*. Mari, B. (Com.) Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), 2008. p. 38.

observación unifocal, la obra se presenta cerrada independientemente de la acción del espectador sobre el significado. En la instalación, por el contrario, se presenta abierta a la intervención del espectador. Además, en la instalación, se trata de ampliar los significantes que intervienen en la obra, distribuyéndolos de maneras muy diversas en el espacio, es decir, de expandir por el espacio la red de elementos que dan forma a los signos audiovisuales que darán significado a la obra.

En el Diccionario de la Real Academia Española, «expansión», en su primera acepción, se refiere a la «acción y efecto de extenderse o dilatarse», y estos dos términos significan hacer que algo ocupe más espacio y más tiempo; esparcir o desplegar lo que antes estaba amontonado o junto; ocupar cierta cantidad de tiempo; extenderse mucho en un discurso o escrito. Resumidamente, estas son las acepciones de las palabras «extender» y «dilatarse» que a su vez aparecen como significado de la palabra «expansión». Todos estos significados y ámbitos de aplicación a los que se refieren, son: *el espacio*, *el tiempo* y *el discurso*, que precisamente, son las características que envuelven a la instalación, con la interacción entre quien dispone (el autor) y quien recoge (el espectador), volviendo a disponer las cosas a su manera (recombinación e interpretación).

La instalación audiovisual supone una expansión como estrategia artística desde varios puntos de vista. Por un lado, se produce una apertura en varias direcciones hacia otra manera de concebir la obra de arte en su proceso creativo, es decir, se trata de proyectos donde hay que estudiar y plantear cuestiones que en una obra monocal o en un cuadro, fotografía o escultura no sería necesario, al menos, con la amplitud y punto de vista de la instalación. Estas cuestiones son relativas a la configuración física de la obra y a su disposición en el espacio y a su tipología, al discurso y a su fragmentación, al espectador y a su acción, a la tecnología empleada y a su propio lenguaje, al tiempo y a su forma de representación, a la conexión entre los distintos elementos con los conceptos que se están manejando en cada una de las obras, etc. Entonces, la instalación supone un amplio sistema de conexiones que constituyen un modo de representación multimedia. Esta expansión es consecuencia de la suma de nuevas conexiones con otros lenguajes o áreas de conocimiento, y con ello, cambian los proyectos y los procesos para realizar obras de carácter multimedia.

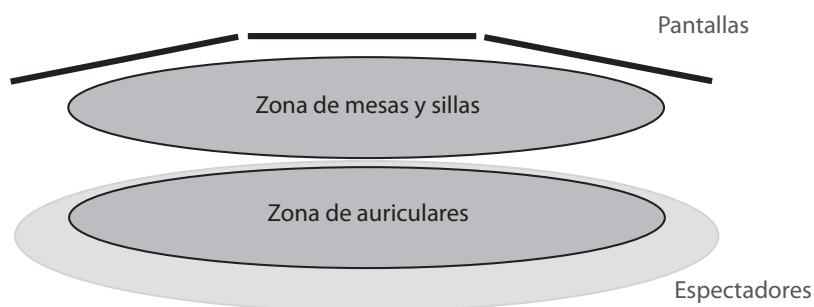
#### 4.2.1.

##### **Disposición de los elementos en el espacio.**

Por sus características físicas de dispersión de los diversos elementos en la instalación, éstos se disponen como una red de significantes separados que forman un discurso no lineal con una función asociativa. Esto invita al espectador a asumir un papel más activo en el desarrollo argumentativo de la obra y en la construcción de la misma.

Esa capacidad de inmersión y de participación del espectador en la obra dependerá en gran medida de su configuración en el espacio, es decir, del tipo de instalación que se presente. Haremos sólo dos distinciones generales, por un lado, están las instalaciones que presentan al espectador un punto de vista más o menos frontal o pictórico, y por otro lado, están las instalaciones que tienen características escultóricas. Estas características se definen por la manera de ocupar el espacio, adoptando diversos puntos de vista de observación. Básicamente, esto viene definido por la dirección en que se disponen las pantallas y/o los monitores<sup>189</sup>, además de los posibles objetos que puedan contener las obras. La diferencia entre estas dos opciones está en que unas instalaciones presentan una configuración espacial de la obra de manera que para el espectador sea suficiente posicionarse en un punto de vista espacial frontal a la obra, mientras que existe otra opción que invita o propone al espectador varios y diferentes puntos de vista espaciales para hacer una lectura más completa y necesaria para entender la obra, por lo que tendrá que recorrer el espacio por entre la obra o alrededor de ella.

Una obra que presenta un punto de vista frontal es la instalación *Bestiario n°2* (1998) [Imagen 23], de Francisco Ruiz de Infante, cuya planta vemos en el *Esquema 6*. En esta obra se disponen tres pantallas de grandes dimensiones y unidas en una posición más o menos frontal; una serie de mesas y sillas suspendidas del techo de la sala y dispuestas de forma caótica; y por último, una serie de auriculares también suspendidos del techo. Éstos emiten un discurso en varios idiomas simultáneamente. A pesar de la cantidad de elementos, la disposición de los mismos hace que el espectador no tenga la necesidad de recorrer el espacio. Se podría recorrer la obra por entre las mesas y sillas pero la configuración espacial de la obra invita a mantener una posición y un punto de vista más o menos frontal. De esta manera se puede observar la totalidad de los elementos y hacer de este modo una lectura de la obra.



Esquema 6. Planta de la instalación *Bestiario n°2* (1998) de Fco. Ruiz de Infante.

189 Cuando decimos *pantalla* nos referimos a cualquier soporte que funcione como receptor de la señal vídeo por medio de un proyector de imagen, a la vez que funciona como visor a través del cual podemos ver las imágenes. El *monitor* en cambio, funciona electrónicamente. Recibe la señal de vídeo por cable desde un reproductor externo, y emite las imágenes enviadas.

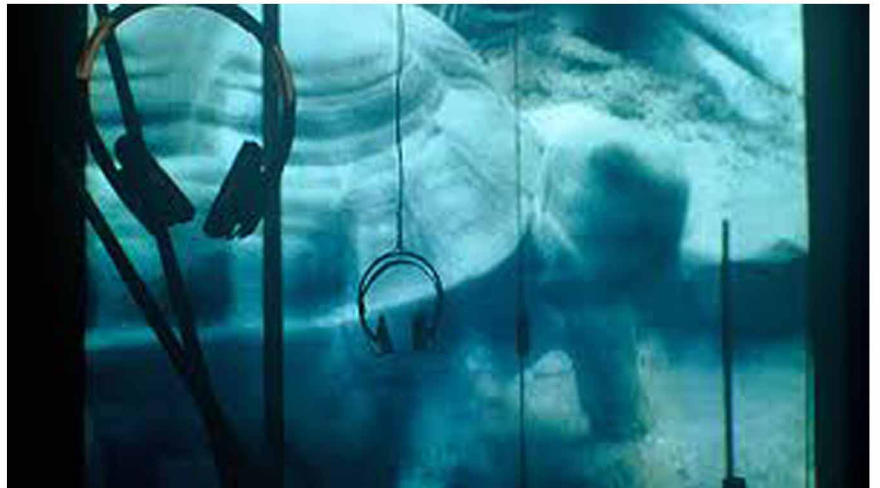
Por el contrario, hay instalaciones que plantean un diseño espacial más complejo mediante el cual se invita y se propone al espectador a hacer un recorrido físico por la obra. En contraste con la configuración pictórica que acabamos de ver, son instalaciones que planean una configuración escultórica. Este tipo de obras se ajusta más a la idea y efecto de *expansión* en tanto que la dispersión de los elementos físicos de la obra, fuerza de alguna manera que la lectura se pueda realizar desde cualquier posición en el espacio o durante su recorrido.

Ejemplo de este tipo de instalación lo encontramos en la producción audiovisual de Doug Aitken, con la característica de que sólo utiliza pantallas y generalmente no aporta objetos complementarios. Por la disposición de las pantallas en *I am in you* (2000) o en *The moment* (2005) el espectador tiene que hacer un recorrido por las mismas para hacer un seguimiento de la obra en la dirección que él quiera. De manera distinta, otras instalaciones que sí incluyen otro tipo de objetos como significantes conectados al contenido audiovisual procedente de las pantallas, son las obras multimedia de Francesc Torres. De entre ellas destacamos *Plus Ultra* (1988) [Imagen 24]. Su planta la vemos en el *Esquema 7*. Torres crea aquí una mayor complejidad de interrelaciones entre los significantes objeto y los significantes audiovisuales. Los doce monitores que constituyen parte de la obra contienen imágenes de objetos encontrados en el interior vacío de la embajada de España en Berlín en 1943 y de otros edificios históricos; imágenes de una mujer de aspecto español que se desvanece junto a un niño rubio limpiando el suelo de las habitaciones. Esto se intercala con la imagen de un perro pastor alemán; las imágenes de un edificio que se desmorona y la de un hombre diciendo «no», refiriéndose a la destrucción de vidas y hogares; los restos de un piano y la imagen de una plomada que choca contra las cuerdas del piano. Este vídeo se ralentizó para que el sonido de la plomada sonara similar al del impacto de una bola para demoliciones de edificios. En el centro del espacio un tío vivo vacío; objetos extraídos de la embajada: un piano, papeles, muebles...; un juego de construcción infantil sobredimensionado. Con todo esto, Francesc Torres configura una obra sobre «[...] el ejercicio desenfrenado del poder del estado sobre sus súbditos o sobre otros estados más débiles, que, además, subrayaba el carácter cíclico de este género de patología política [...]»<sup>190</sup>. La referencia a Hitler y a Franco resulta de la serie de materiales que presenta la obra, que fueron extraídos de lo que fue la embajada durante los años de relaciones políticas entre los dos dictadores.

Estos dos modos de configuración de instalación –el de Ruiz Infante y los de Aitken y Torres–, comparten esa disposición característica de presentar una obra abierta desde el principio a la intervención del espectador, aunque por otra parte, se diferencian en cuanto al sistema o modos de percepción e implicación del espectador en la lectura de la obra.

190 TORRES, Francesc. "Una práctica equívoca. La búsqueda de un territorio que acumula diversos medios y técnicas". En: TORRES, Francesc. *Da capo*. Marí, B. (Com.) Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), 2008. p.244.





*Bestiario nº2* (1998)  
**FRANCISCO RUIZ DE INFANTE**  
[Imagen 23]



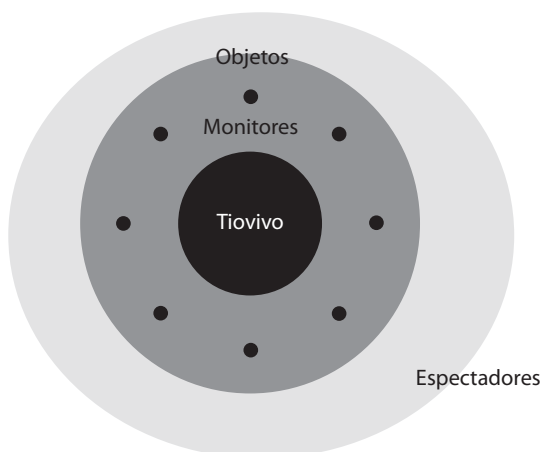
*Plus Ultra* (1988)  
**FRANCESC TORRES**  
[Imagen 24]





© giovanni de angelis

*Frontier* (2009)  
**DOUG AITKEN**  
[Imagen 25]



Esquema 7. Planta de la instalación *Plus Ultra* (1998) de Francesc Torres.

Efectivamente, la disposición de los elementos físicos en el espacio depende de la configuración espacial que escoja el artista: pictórica (frontal) o escultórica (multidireccional). Pero además de la expansión física de la obra en el espacio que ocupa, a través del sonido y de la imagen electrónica también se generan otros espacios, en este caso, virtuales.

A pesar de que pueden intervenir otros sentidos como el oído, el tacto e incluso el gusto, las instalaciones, como la mayoría de las estrategias o modalidades artísticas, siguen estando dirigidas al sentido de la vista. Por ello, podemos decir que en el aspecto que más se ha innovado ha sido en las técnicas y tecnologías de la imagen.

En el proceso de creación de una instalación siempre hay que tener en cuenta las características del espacio y lo que éste simboliza, es decir, su historia, su identidad y su función como arquitectura o como espacio natural. Cualquier elemento del espacio puede influir o interferir en la lectura e interpretación de la obra si no han sido tenidos en cuenta por el artista o no ha habido una intención de introducirlos en la misma como un elemento más de la misma. Estas cuestiones dependerán de si se realizan obras concretas para esos lugares específicos (*site-specific installation*), o si por el contrario, son obras que pueden ser re-instaladas en cualquier otro espacio, adaptándolas a cada una de las características espaciales de cada lugar en que se exponga. Esta es la diferencia que establece el historiador de arte y comisario de exposiciones, Mark Rosenthal, para definir la instalación como algo trasladable, y la intervención, como una acción de carácter político ya que la elección de un espacio concreto o específico se hace para destacar su carácter poco neutral<sup>191</sup>. Incluso se pueden crear algunas modificaciones para producir distintas versiones de una misma obra, porque «la instalación siempre plantea un nuevo espacio en un espacio anterior»<sup>192</sup> y este último puede tener una carga simbólica concreta o contener elementos

191 SOLER RUIZ, M<sup>a</sup> Isabel. *Instalaciones, acciones e intervenciones artísticas como metodología docente en Bellas Artes: El sonido como recurso*. [en línea] Arteliebre. Revista electrónica de Educación Artística [ref. de 1 de agosto de 2011] Disponible en web: <<http://www.arteliebre.com>>. p. 33.

192 LARRAÑAGA, Josu. *Instalaciones*. San Sebastián: Nerea, 2001. p. 54.

que el espectador-lector podría asimilar como parte del contenido simbólico la obra.

Doug Aitken, por ejemplo, planteó la creación de *Frontier* (2009) [Imagen 25][dvd], como una videoinstalación *site-specific* –o intervención *site-specific*– en la Isla Tiberina de Roma, que está situada en un río. Se trata de la intervención de un espacio con otro espacio creado por Aitken, quien la califica como tipo de obra abierta al público, de manera que nunca podría estar en un museo o en una galería<sup>193</sup>. Se trata de una estructura rectangular y blanca que el artista concibió como un coliseum contemporáneo. En las paredes hay una serie de ventanas y está abierta al cielo, sin techo, situada en el medio del río Tevere en Roma. La obra se enmarca dentro de la definición de cine expandido en la que el espectador se ve inmerso en un entorno audiovisual y multimedia, y con una construcción narrativa no lineal. Este sistema no sólo se hace patente por la desconexión lineal de las imágenes sino además, por la simultaneidad de las actuaciones en directo que se mezclan con las imágenes electrónicas. Estas imágenes se proyectan en el interior de la estructura ocupando toda la superficie de las paredes, por lo que los muros se convierten en pantallas. Los sonidos se producen en directo de tal manera que ocupan todo el espacio con gran intensidad. Se trata de cinco performers subidos en peanas dispuestas en diferentes sitios del espacio arquitectónico desde donde producen sonidos con la voz, pronuncian palabras, tocan instrumentos musicales o manejan látigos con los que hacen sonidos. Las imágenes que se proyectan están grabadas en distintos lugares del mundo –Roma, Los Ángeles, Israel y Sudáfrica-. Son imágenes que hablan del tiempo y la memoria: un personaje solitario que deambula por la ciudad durante el día y la noche; otras imágenes que muestran situaciones aparentemente cotidianas se combinan con otras de carácter emotivo; se producen combinaciones de planos de color y textos que ocupan amplios espacios, junto a primeros planos de rostros y objetos. El evento multimedia construye un entorno bañado por una sensación entre romántica y mística. El encuentro de esta obra en medio de un río, nos da la idea de que, así como el agua del río fluye por distintos territorios, el ser humano también fluye por los espacios traspasando límites fronterizos entre espacios, lenguajes, percepciones y tiempos.

Es una instalación audiovisual en un espacio natural envuelto en el espacio urbano en tanto que está dentro de una ciudad, y con unas características propias y una identidad determinada, de manera que la obra y el espacio mantienen un discurso recíproco que los mantiene conectados. Es por ello una obra que no tiene límites físicos, es decir, es una obra que forma parte de un espacio tan extenso como un río –como es el Tevere–, y una ciudad como lo es Roma. En definitiva, es una obra que se expande más allá de su construcción física.

---

193 HARRIS, Gareth. *Ed Ruscha stars in Doug Aitken film*. [en línea] Londres: The Art Newspaper, 2009 [ref. de 13 de febrero de 2013] Disponible en web: <<http://www.theartnewspaper.com/articles/Ed-Ruscha-stars-in-Doug-Aitken-film/19344>>.

Nos quedaría saber si esta obra podría estar instalada en otro espacio con distintas características a las de la isla romana. No hemos encontrado documentación al respecto, por lo que dejaremos la cuestión abierta, pero sí es verdad que el mismo Aitken la concibe como obra *site-specific*<sup>194</sup>. Está claro que es una obra para ser planteada en un espacio abierto tal como se ha hecho, y no en un espacio interior como dijo el mismo artista.

La mayoría de las veces, las obras de instalación no se crean para un espacio concreto o específico sino para la galería, museo o sala, donde no interviene ningún otro factor que pueda contaminar el sentido de la obra. Francesc Torres es un artista que generalmente plantea sus obras para ser expuestas en cualquier espacio museístico. Cualquiera de sus obras podría ser un ejemplo, así que en esta ocasión escogemos *La furia de los Santos* (1995-1996), que fue expuesta en el patio del Palacio de los Condes de Gabia, en Granada en 1998. Se trata de una obra que presenta bajo distintos puntos de vista, la fe y la pasión como martirio y obsesión vital por cuya finalidad se pone en juego la vida propia y la de otros. Tres monjes cartujos que murieron como mártires que dieron su vida por la fe cristiana; León Trotsky, mártir de la revolución comunista soviética y que fue asesinado por defender la «revolución permanente de la izquierda comunista»; y finalmente, un hombre y una mujer, que no se sabe bien si luchan o se aman. Esta instalación está formada por cuatro esculturas que levitan sobre el suelo y que representan a los tres cartujos y a Trotsky. Los religiosos miran al cielo y abren sus manos para mostrar su pureza al cielo; levitan sin mostrar dolor alguno aun teniendo clavadas en sus cuerpos las armas de su martirio: la lanza, el hacha y la espada. Igual que a estos mártires, a Trotsky se le representa con atuendo de monje y también levitando sobre el suelo; también lleva clavada el piolet con el que se le sacrificó, pero a diferencia de los otros tres, a él se le representa mirando hacia el suelo, con una mano sobre su cuerpo y la otra mostrando su palma hacia el suelo. En el suelo una alfombra de sal –quizás como símbolo de fertilidad o como ofrenda a Dios y utilizada en antiguos rituales mágicos y religiosos-, hace de pantalla para la proyección de vídeo donde se representan en movimiento al hombre y a la mujer en plena acción. Los monjes quedan al borde de cada uno de los lados de la pantalla. El espacio está a oscuras, iluminado tan sólo por la proyección de vídeo, quedando los monjes en penumbra. El sonido es el de una voz monótona e indescifrable, como el murmullo continuo que recuerda las oraciones recitadas por los monjes en voz baja.

Existe cierta relación entre los monjes cartujos y la ciudad donde se celebra la exposición. La relación habría sido mayor si la obra se hubiese expuesto en el Monasterio de la Cartuja, ya los monjes pertenecieron a una congregación religiosa en el Monasterio de la Cartuja granadina. Sin embargo, la exposición se celebró en un Palacio que actualmente es sede cultural de un organismo público. Aunque en parte es una obra que mantiene lazos de unión con la ciudad de

---

194 «a narrative film expanded to show on multiple screens in a site-specific structure» (una película de narrativa expandida que muestra una estructura site-specific en múltiples pantallas). *Idem*.



Granada, queda al mismo tiempo desligada de toda localización porque la obra trata cuestiones universales relativas a la fe y a la pasión como los motores decisivos en el devenir de la historia de la humanidad, y no de la ciudad en cuestión. Y por otra parte, la presencia semicamuflada del revolucionario soviético Trotsky, que tampoco mantiene una relación concreta –sin contar con que su revolución mantenía la máxima marxista que animaba a la unión de todos los proletarios del mundo y porque el soviético fundó la Cuarta Internacional Comunista-, nada tiene que ver con la ciudad ni con el palacio. Por ello, es una obra que bien pudiera ubicarse en cualquier lugar, y por ello no dejaría de tener el sentido que tiene. De hecho, esta obra fue luego instalada en San Petersburgo, Varsovia, Praga y Massachusetts.

El espacio en la instalación es importante tenerlo en cuenta porque cada espacio tiene su contexto e historia, o historias almacenadas entre sus paredes. Son arquitecturas que posiblemente hayan tenido distintas finalidades de uso social, político o religioso. Por el contrario, la mayoría de los museos modernos y las galerías de paredes blancas y lisas en espacios normalmente geométricos, tienen el poder de aislar cualquier obra de arte del entorno exterior en que se instala o exhibe.

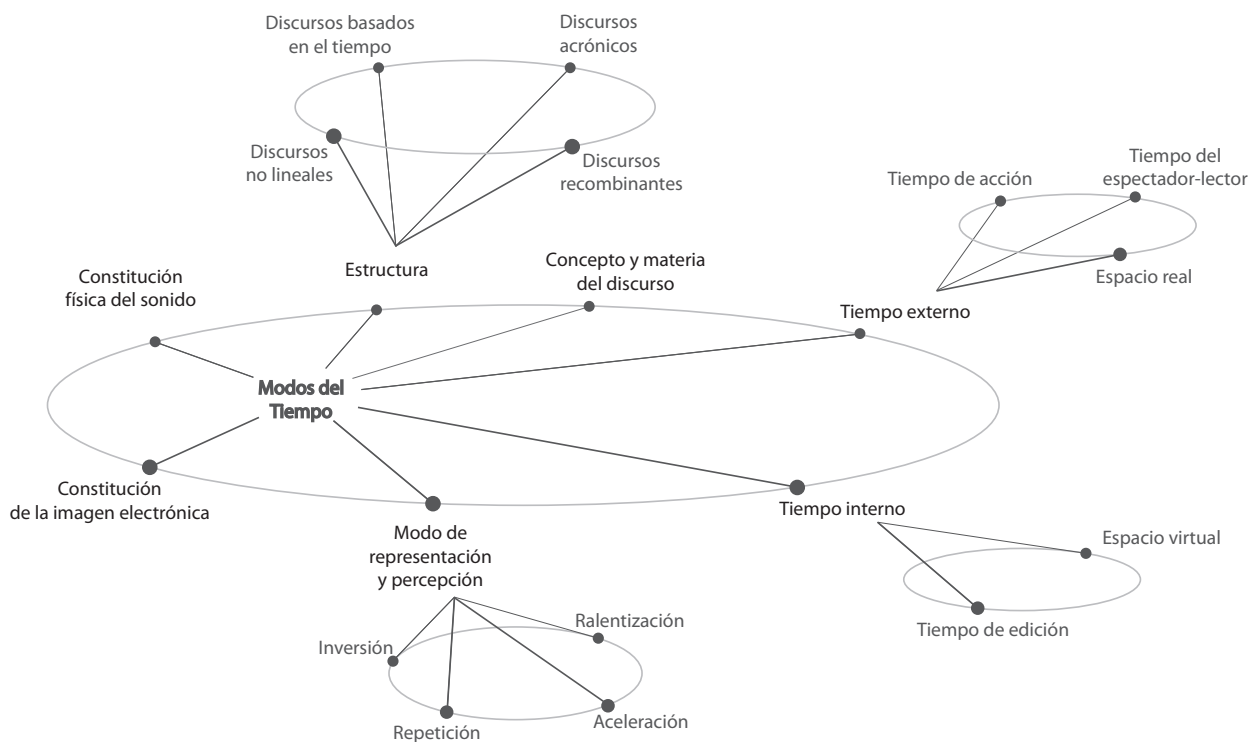
Como nos decía unos párrafos más arriba Josu Larrañaga, con la instalación se crea un espacio dentro de un espacio anterior (el lugar de exposición). Con la introducción del vídeo se añade además, el espacio virtual interior de la pantalla y el espacio también virtual e inmaterial generado por el sonido. Así se van sumando espacios y temporalidades que se enlazan en el discurso de la obra y en la experiencia e interpretación de cada espectador. En la instalación audiovisual convive el espacio físico donde se sitúa la obra y su configuración espacial, con el espacio virtual representado en las pantallas y el sugerido por los sonidos. En este sentido, la percepción del espectador se activa para atender a estos espacios de manera simultánea. De esta forma, la capacidad perceptiva, sobre todo en el sentido de la vista y del oído, se expande al ponerlos en funcionamiento conscientemente con la intención de capturar y dar sentido a todo lo que se está produciendo a su alrededor.

#### 4.2.2.

#### **Representación y percepción del tiempo.**

Así como se produce una multiplicación de los espacios: el espacio físico de la experiencia del espectador-lector y los espacios virtuales presentados y generados por el contenido visual y acústico, todos estos espacios se presentan en un mismo tiempo, por lo que una instalación audiovisual también presenta varias temporalidades simultáneas. Como mínimo se distinguen dos: el tiempo interno del contenido audiovisual representado en las pantallas y en los altavoces,

y el tiempo externo que es el de la lectura e interpretación que el espectador-lector experimenta en su recorrido por la obra. A partir de esta experiencia se acentúa la relatividad del tiempo. Como podemos ver en el *Esquema 8* que presentamos a continuación, a los dos tiempos mencionados, se pueden ir sumando otros como los manifestados por ejemplo, por los acontecimientos sonoros ajenos a la producción visual, es decir, por los sonidos que no pertenecen al acontecimiento visual. Es decir, cuando se muestra un acontecimiento audiovisual que se corresponde con la realidad, tanto el sonido como la imagen de ese acontecimiento suceden y pertenecen a un mismo tiempo. Sin embargo, si se nos presenta una imagen junto a un sonido que por naturaleza no se corresponden, se suman dos tiempos distintos, el que presenta el acontecimiento acústico y el que presenta el acontecimiento visual.



*Esquema 8.* Manifestaciones del tiempo.

### A) Del monocanal al multicanal.

El tiempo y el ritmo de una obra audiovisual cambiarán sustancialmente según se trate de una obra monocanal o multicanal. El primer sistema sólo tendrá tiempos y ritmos internos relativos al lenguaje propiamente audiovisual, mientras que en una instalación audiovisual multicanal se presentan simultáneamente tiempos y ritmos en cada una de las pantallas o proyecciones,



y en los altavoces, que a su vez mantienen una correspondencia rítmica en el conjunto de la obra. Puede, además, crearse un efecto diferente a partir del ritmo que genera cada una de ellas. Se puede presentar el mismo número sonidos en un sistema o en otro, pero la diferencia estará en la multifocalidad de los focos acústicos que presenta la segunda opción, como veremos más adelante.

La infraestructura de estas obras se va haciendo más compleja con la multiplicación de pantallas y altavoces, y sobre todo con los posibles objetos que se puedan insertar en la instalación. Todos estos objetos y soportes tecnológicos, así como el espacio en que se insertan harán que la duración del tiempo se prolongue más o menos en función de múltiples factores. Estos factores pueden ser: la duración del vídeo, la complejidad del discurso, las dimensiones de la instalación o el nivel de profundidad de las conexiones de los fragmentos del discurso, etc. En cuanto a la estructura conceptual o a la red de significantes, ofrece un elevado número de perspectivas desde donde asociar los fragmentos, lo que requiere más tiempo para esa labor de recombinación de los significantes.

Como venimos diciendo, en una instalación audiovisual, el tiempo del espectador depende en gran medida de las características de la instalación. Hay instalaciones monocanal como, por ejemplo, *Twenty four hour psycho* (1993), de Douglas Gordon, o *Incidence of catastrophe* (1987-88), de Gary Hill, que no ofrecen nada más que el contenido del vídeo en la pantalla, por lo que la experiencia del espectador se reduce al tiempo que dura el vídeo, si este tuviera una duración concreta como en el caso de esta obra de Hill, o al tiempo que el espectador decida si este vídeo estuviera temporizado con un bucle, como es el caso de esta obra de Gordon. En los casos de instalación audiovisual multicanal, como por ejemplo, *Ten thousand waves* (2010) de Isaac Julien con 9 pantallas, Doug Aitken en *New skin* (2002) con un sistema de cuatro pantallas en cruz o, *Where is Where?* (2008), de Eija-Liisa Ahtila, con 6 pantallas, el espectador necesita más tiempo para recorrer la obra en el espacio y en su discurso. Pero hay aún un caso más de instalación donde esta necesidad de implicación del espectador es mayor y tan importante en lo físico como en lo mental. Esto ocurre en instalaciones audiovisuales donde además se integran objetos, como en el caso ya comentado de la obra *Plus Ultra* (1988) de Francesc Torres. Esta obra consta de doce monitores, sonido, un tío vivo, un piano, muebles, documentos impresos en papel, y piezas sobredimensionadas de un juego infantil de construcción. Sobre el discurso de esta obra ya hablamos anteriormente, lo que ahora nos interesa destacar es que, este tipo de obras donde tanto el número de elementos significantes como las relaciones entre ellos, hacen que el espectador-lector necesite o requiera una extensión mayor de tiempo.

Otro caso similar es la videoinstalación *Room for St. John of the Cross* (1983), de Bill Viola. Aquí visualizamos una proyección vídeo de grandes dimensiones que proyecta la imagen de una montaña, y en medio de la sala, un habitáculo rectangular con una ventana a través de la

cual podemos ver distintos objetos sobre una mesita: una jarra de cristal llena de agua y un pequeño monitor con la imagen de una montaña. Al acercarnos a la ventana, podemos escuchar un texto de San Juan de la Cruz pronunciado en español<sup>195</sup>. No es sólo el número de elementos que configuran una obra lo que puede hacer que el espectador necesite más tiempo para leer la obra, sino también, el grado de dificultad que pueda encontrar para conectar los distintos significantes e interpretarlos.

### **B) Tiempo interno / tiempo externo.**

El tiempo o tiempos representados en el apartado audiovisual (tiempo interno) de una instalación afecta al tiempo ligado a la experiencia del espectador-lector (tiempo externo). Como consecuencia de este paralelismo de tiempos simultáneos, el tiempo se relativiza en función de la observación de aquel sobre la obra y a partir de su experiencia.

Mientras los objetos, como las fotografías, pinturas y esculturas tienen, por norma general, el tiempo congelado, un tiempo presente, el audiovisual tiene, por el contrario, tiempos generados por el movimiento y por el cambio de planos en la formación de secuencias visuales y los generados por el sonido, a menos que proyecte imágenes fijas y sin contar con el movimiento electrónico de la imagen.

A estas extensiones y paralelismos del tiempo hay que sumar las alteraciones temporales que ya vimos en el capítulo anterior relativas al tiempo interno de la creación audiovisual y al sonido, es decir, a la ralentización, la aceleración y la repetición. Toda esta representación del tiempo supone una percepción de contracción y una expansión constante del tiempo desde el momento en que se multiplican las temporalidades. Además si se presentan de forma simultánea, la percepción de los acontecimientos representados produce una sensación diferente del tiempo. Con ello se pone en cuestionamiento el tiempo como elemento racional que estructura nuestra vida y el tiempo como percepción sensorial ligado al funcionamiento de la psique del individuo.

En las creaciones audiovisuales el tiempo y el espacio se fraccionan y se presentan en estructuras no lineales y simultáneas, y la intervención del sonido tiene mucho que ver en ello, porque el sonido también se fragmenta e interviene sobre el tiempo. La intervención del sonido es una suma con respecto a la imagen y a otros elementos en la multiplicidad de puntos de emisión

---

195 La presentación de textos escritos o pronunciados en un idioma en el mismo idioma independientemente del país en que se exponga la obra, puede suponer un obstáculo o un inconveniente para la lectura de la obra. Lo anotamos aquí como una cuestión que depende del interés del artista, si prefiere mantener el mismo idioma o cambiarlo en función del país en se exponga su obra. En el primer caso, si el espectador-lector desea conocer el texto tendrá que recurrir a un tipo de documento que traduzca o aclare su significado.

de información. Si esto se presenta en un espacio mediante una instalación se modifica también el espacio y su percepción.

La mezcla de formas temporales distintas o la simultaneidad de tiempos internos y tiempos externos, genera cambios en el sistema de percepción y codificación de la experiencia del espectador. Además, también crea cambios en la experiencia como percepción de un sistema de representación del tiempo. Estas formas temporales en el discurso se corresponden más con la vida perceptiva y multisensorial que hemos desarrollado como seres humanos y con la manera de almacenamiento y gestión de las ideas, del pensamiento y del conocimiento en la memoria, que con las narraciones clásicas de la literatura y del cine convencional, y con el tiempo «real» con el que estructuramos y organizamos la vida como sistema de producción.

Normalmente ignoramos nuestra actividad sensorial de nuestros sentidos y de nuestra percepción. Sólo somos conscientes de los acontecimientos que nos rodean cuando nos planteamos realmente prestarles atención o cuando se nos presentan en forma de obra de arte. En esos momentos es cuando realmente ponemos en funcionamiento los sentidos. Esto es lo que Bill Viola llama «percepción de campo»<sup>196</sup>, que es la puesta en común de todos los sentidos en conexión:

«[...] todos los sentidos existen de forma simultánea en nuestro cuerpo, entretejidos en un sistema que incluye la información sensorial, el procesamiento neuronal, la memoria, la imaginación, y todas las demás actividades mentales. Todos esto se aúna para crear ese fenómeno mayor que llamamos experiencia»<sup>197</sup>.

Todo este sistema está activo en todo momento pero para poder procesar las actividades que estamos realizando necesitamos marginar unos sentidos en detrimento de otros. Normalmente no focalizamos nuestra atención en ellos suficientemente como para traer a la conciencia todos los acontecimientos visuales, sonoros, olfativos, gustativos o táctiles que se nos presentan en el mismo momento. Lo mismo ocurre con el sistema de almacenamiento y gestión de la memoria, que actúa en todo momento pero no somos conscientes de ello hasta que por cualquier razón se nos pregunta o se nos plantea alguna cuestión relativa que active su funcionamiento.

El hecho de presentar diversos acontecimientos simultáneos, con independencia del efecto temporal que se utilice, ya está expandiendo la experiencia del espectador como multireceptor, es decir que, la conciencia se dilata en su esfuerzo por captar la información contenida en cada uno de los acontecimientos.

196 VIOLA, Bill. "Manifiesto, 1985". En: VIOLA, Bill. *Las horas invisibles*. Lebrero Stals, José (Com.) Sevilla: Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía, 2007. p. 71.

197 *Idem*.

### 4.3.

#### El espectador-lector.

La disposición no lineal del discurso mediante fragmentos dispersos en el espacio físico y en los espacios virtuales de los equipos tecnológicos, tienen como consecuencia un cambio en la actitud del espectador, que contrasta con el sistema clásico de visualización de la obra de arte, generalmente frontal.

En una instalación, desde el momento en que intuye la posibilidad de establecer asociaciones entre los fragmentos dispuestos, o que se sospecha de la posibilidad de hacerlo, el espectador, pasa a la acción y se traslada hasta el interior de la red de significantes reunidos y combinados en la obra, crea sus propias asociaciones que darán sentido al discurso. Definitivamente, se produce un cambio en su actitud dentro del terreno de la instalación audiovisual, en contraste con la actitud pasiva en las salas de cine y ante la televisión. El espectador, anteriormente «espectador-observador», se siente empujado a participar de una manera dinámica tanto física como mental. Hay una definición de «espectador» que nos parece que se ajusta más a la idea de participación en el proceso creativo, y es la de «espectador-lector». Este término no sólo hace referencia al acto de observar, que es la acción fundamental ante una obra de arte, sino además, se añade la acción de leer. Con esto nos referimos a que el espectador no es un simple observador de la obra sino que además lee el contenido de la misma. Pero esto no deja de ser normal incluso en las obras más clásicas. Para establecer una diferencia y profundizar en el papel del espectador, así como para tratar de definir con más exactitud el término «lector», nos referimos al filósofo y semiólogo Roland Barthes. En sus textos *S/Z* (1970), y *La muerte del autor* (1968), Barthes habla del texto plural o múltiple como una red de significantes conectados en múltiples recorridos, justo como ya habíamos definido aquí la instalación como sistema de fragmentos en conexión. A estos fragmentos, o como él llama, «unidades de lectura», los define como *lexias*, estas son «la envoltura de un volumen semántico, la cresta de un texto plural, dispuesto como un banquete de sentidos posibles, [...] bajo el flujo del discurso [...]»<sup>198</sup>. Cada definición que hace del texto plural tiene su reflejo en la instalación artística.

Al hablar del texto plural reivindica también una lectura plural de ese texto, es decir que, así como el texto plural está constituido por múltiples fragmentos conectados en una red de significantes sin orden establecido, la lectura deberá ser igual de plural. Una lectura basada en conexiones múltiples que dan mayor pluralidad y diversidad al texto, y en nuestro caso, a la instalación. No se trata aquí de buscar un significado final ni de hacer una construcción última, sino de dar sentido al discurso y a la obra mediante la conexión o asociación de los distintos fragmentos o *lexias*. Las conexiones serán múltiples pero todas conducirán a un núcleo semántico común

198 BARTHES, Roland. *S/Z*. México DF: Siglo XXI Editores S.A. de C.V., 1980. p. 10.

planteado por el autor en la obra y en el conjunto de sus obras, que también pueden formar una unidad de lectura capaz de aportar significados a otras obras del mismo autor.

Barthes se pregunta o lanza la pregunta de quién es la voz del discurso; «[...] lo que se escucha aquí es la voz desplazada que el lector presta, por procuración, al discurso [...]; es específicamente la voz misma de la lectura: en el texto sólo habla el lector»<sup>199</sup>. Aquí entra en juego el papel que asume el lector o espectador-lector para nosotros, porque se trata de su intervención en la obra mediante la creación de conexiones de sentido, enlazando el significado de los fragmentos o mediante combinaciones y asociaciones semánticas: «desde el momento en que interviene la mano para reunir y entremezclar los hilos inertes, hay trabajo, hay transformación»<sup>200</sup>. Y aquí habla Barthes de proceso y de proceso creativo.

No se trata de la muerte del autor tal como dice Barthes cuando afirma que desde el momento en que hace de la realidad una narración, deja de ser él quien habla para convertirse en lenguaje: «en cuanto un hecho pasa a ser relatado, con fines intransitivos y no con la finalidad de actuar directamente sobre lo real, [...] la voz pierde su origen, el autor entra en su propia muerte, comienza la escritura»<sup>201</sup>. Cuando actúa directamente sobre lo real no es autor, es individuo social. Pero Barthes se refiere a que el texto no es original del autor sin un tejido de citas conectadas, un escrito que se reescribe en todo momento y que es interpretado y reinterpretado por el lector, y para que esto sea posible tiene que desaparecer la voz del escritor y dar paso al lector.

La instalación se presenta ante el espectador como algo abierto desde el momento en que presenta sus elementos constitutivos en fragmentos. Y es esta disposición la que lo invita a crear conexiones entre los distintos significantes dispersos o dispuestos en un orden no lineal. Ya no es únicamente un simple espectador-observador que además se siente obligado a tomar distancia física con respecto a la obra, como ocurre en los museos, galerías y salas donde se exponen con el sistema clásico de exposición que sigue la norma obligada de «ver y no tocar». En esos casos se encuentra siempre al margen de las obras, sin embargo, en la instalación audiovisual entran en juego otros sentidos y focos de percepción en tanto que las dimensiones sensoriales del cuerpo y su desplazamiento por entre la obra toman una actitud activa donde se ponen en funcionamiento todos los sentidos, como un espectador *encarnado*, según la definición de Claire Bishop: «Las instalaciones presuponen un espectador encarnado cuyos sentidos del tacto, olfato y oído son tan sensibles como el de la visión»<sup>202</sup>. La posición del espectador en el proceso de comunicación

199 *Idem.* p. 127.

200 *Idem.* p. 134.

201 BARTHES, Roland. "La muerte del lenguaje". En: *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1987. pp. 65-66.

202 «Installation art presupposes an embodied viewer whose sense of touch, smell and sound are as heightened as their sense of vision» BISHOP, Claire. *Installation art. A critical history*. London: Tate Publishing, 2005. p. 6.

cambia, como también cambia su actitud y su definición. Josu Larrañaga lo llama «usuario» atendiendo a la terminología que se usa habitualmente en los espacios urbanos, por su relación con el entorno construido y porque supone su inclusión en el proceso artístico<sup>203</sup>.

### 4.3.1.

#### La inmersión.

Las ideas y planteamientos que aquí seguimos en torno al papel que desarrolla el espectador-lector en las instalaciones audiovisuales, son consecuencia directa de la apertura a la participación del público en las mismas obras de arte o actividades artísticas. Los *happenings* y las *acciones artísticas* abrieron la puerta al público que los separaba del objeto artístico y del proceso de creación, cambiando con todo eso la concepción misma de la obra de arte, del artista y de la finalidad de la misma obra. Los «espectadores», o el «público participante», siguiendo las instrucciones del artista o de determinados personajes involucrados en la obra, comenzaron a ser «accionistas y partícipes activos».

Mientras que en los *happenings*, normalmente el público participante era guiado por el artista o grupo según un guión fijado, en la instalación audiovisual donde se presenta un discurso fragmentado y dispuesto de manera no lineal, el espectador-lector no tiene un guión prefijado ni un orden de lectura, por lo que sigue un itinerario más o menos aleatorio en función de su propia intuición. Lo que sí permanece en ambos modos es la idea de proceso y el sentimiento de participación en dicho proceso creativo.

«En lugar de obras materiales y tangibles, los happenings producían efectos y experiencias que perduraban en la conciencia de los participantes»<sup>204</sup>. Algo de esto se produce en los visitantes de las instalaciones audiovisuales por el papel de lector dinámico que desarrolla. El espectador-lector no está de paso por la obra, se queda y se introduce en ella desplazándose por el espacio en que se desarrollan los acontecimientos que se le presentan. Recombina e hilvana cada uno de los elementos que percibe por cualquiera de sus sentidos, «el espacio de la escritura ha de recorrerse», dice Roland Barthes<sup>205</sup>. Esta es una actividad física de desplazamientos por el espacio y de percepción por los sentidos, pero también mental por el trabajo de asociación y conexión que

203 «Al nuevo espectador de una instalación lo hemos llamado usuario siguiendo la terminología habitual empleada en las instalaciones industriales y urbanas, porque en lo que se refiere al arte nos muestra una alteración fundamental, no solamente en su relación con la obra, sino sobre todo en su inclusión en el proceso artístico.» LARRAÑAGA, Josu. *Instalaciones*. San Sebastián: Nerea, 2001. p. 44.

204 FRICKE, Christian. "Intermedia: happenings, acciones y fluxus". En: *ARTE del siglo XX*. Walther, Ingo F. (Ed.) Colonia: Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1999. p. 583.

205 BARTHES, Roland. "La muerte del lenguaje". En: *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1987. p. 70.



va creando con las recombinaciones de los elementos visuales, sonoros, objetuales, espaciales y temporales que se les propone.

A diferencia de cualquier otro tipo de instalación –no audiovisual-, la que sí tiene un importante componente audiovisual, tiene un «misterioso» poder de inmersión sobre el espectador como consecuencia de la dimensión perceptiva que ofrece la tecnología audiovisual. Graham Coulter-Smith define la *inmersión* como «un factor clave de las instalaciones [...] para atrapar al espectador mediante la inmersión narrativa. Además, el videoarte interactivo, intensifica este efecto de inmersión [...]»<sup>206</sup>. El tipo de instalación del que venimos hablando no presenta evidentes procesos de interactividad –a excepción de la obra de Ken Goldber y Rafael Lozano-Hemmer que sí son obras estrictamente interactivas-, donde el espectador-lector, accionista del proceso, activa un dispositivo y obtiene una respuesta que cambia el comportamiento de ambos. En las obras de arte interactivo -tal como nos ha dicho Coulter-Smith- el nivel de inmersión aumenta. En el caso de la instalación audiovisual (no-interactiva) sigue procedimientos distintos donde la inmersión del espectador-lector alcanza altos niveles de participación en el proceso constructivo de la obra, pero no mediante la activación de un dispositivo electrónico, sino mediante la creación de conexiones o asociaciones de los fragmentos presentados por el autor.

El hecho de que la inmersión que se produce ante una obra audiovisual sea mayor que en una instalación «objetual», es consecuencia de la inmaterialidad y virtualidad del sonido y de los espacios visuales generados por las pantallas y proyecciones. La tecnología audiovisual tiene la facilidad de envolver más rápidamente al espectador porque, aunque generan espacios impenetrables, tienen un gran poder de atracción e inmersión. El espectador entra rápidamente en el entorno y es sumergido tanto a través de las imágenes cinéticas y electrónicas como a través de los sonidos que le dan continuidad y fluidez a su presencia, sin interrupciones entre los elementos objetuales -si los hubiera-, porque como en el cine, el sonido da fluidez a lo visual, y en este caso, también a la percepción del conjunto constitutivo de la obra en el espacio.

El poder de inmersión no se produce de la misma manera ante los cubos cromáticos de Donald Judd como ante las obras audiovisuales de Paul Sharits, como *N.O.T.H.I.N.G.* (1968) o *Shutter interface* (1975). Las obras de estos dos autores están basadas exclusivamente en lo visual mediante planos de color, y aunque comparten el reduccionismo de las formas cromáticas representadas en formas planas, ambos lo presentan en lenguajes distintos: el primero mediante la escultura (o instalación objetual) y el segundo mediante la creación audiovisual (o instalación audiovisual). Mientras Judd trata de reducir al máximo la expresión de sus obras mediante objetos geométricos de colores planos, Sharits procura lo contrario con la generación de tensiones mentales. Esto lo consigue mediante la vibración cromática que el movimiento y la aceleración

de los cambios de color, generan en la retina del ojo del espectador y en su sistema nervioso central. Aunque compartan características del minimalismo, se produce una frontera sensorial entre la materialidad y la inmaterialidad, dando como resultado percepciones distintas entre obras de un tipo o de otro. Esa activación mental del espectador hace que la obra audiovisual tenga mayor capacidad de inmersión y el espectador sienta de alguna manera su participación en el proceso de construcción. En el caso de la obra de Sharits, el espectador siente o se ve afectado física y mentalmente por la proyección de la obra sobre él. Este es un tipo de inmersión leve en tanto que no hay un proceso de intervención del espectador como lector y conector de significantes, pero aún así, contrasta notablemente con la obra de Judd.

Queda claro que la acción del espectador-lector depende en gran medida de la obra que esté presenciando. Al respecto, dice Laura Baigorri:

«[...] el carácter generalmente narrativo y lineal de las obras cinematográficas y videográficas ofrece pocas oportunidades de intervención del público, cuya única actividad se reduce a permanecer atento a las imágenes que discurren por la pantalla. En cualquier caso, la unidireccionalidad de ambos medios, si bien potencia la interpretación, también limita considerablemente una participación activa»<sup>207</sup>.

Sin embargo, en la instalación audiovisual el espectador-lector tiene, como en otro tipo de instalaciones artísticas con un discurso no lineal, una mayor participación activa en tanto que su posibilidad de movilidad por el espacio de la obra es más dinámico.

El hecho de haber pantallas y altavoces repartidos por el espacio con una distribución determinada y dispuesta por el artista «obligan al espectador a girarse o al menos a dar una vuelta, es decir, a cambiar la orientación de su mirada y de su cuerpo, multiplicando así sus puntos de vista y el movimiento de su pensamiento»<sup>208</sup>. Percibir los acontecimientos visuales y sonoros con los que construirá su visión de los acontecimientos presentados a través de los distintos dispositivos, hace además que ese espacio sea también el suyo, porque su andar por y entre la obra es adentrarse en la misma y hacer una lectura en primer plano. No es cuestión de ser o sentirse protagonista de la obra ni del espacio sino de sentirse parte del todo.

El hecho de repartir las pantallas y los altavoces, así como los posibles objetos y el contenido conceptual de la obra por distintos puntos del espacio, hace que el espectador-lector pueda

---

207 BAIGORRI, Laura. Vídeo: primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70. Madrid: Brumaria, 2005. Nº4. ISSN: 978-84-6120-336-9. p. 144.

208 PARFAIT, Françoise. "La instalación en la colección". En: *Tiempos de vídeo. 1965-2005*. Van Assche, Christine (Com.) Barcelona: Colección Nouveaux Médias del Centre Pompidou / Colección de Arte Contemporáneo Fundación "La Caixa". Barcelona, 2005. p. 40.

elegir libremente el trayecto a seguir y la lectura a tomar. Del mismo modo, el hecho de plantear una estructura abierta basada en fragmentos no lineales, hace que el mismo espectador-lector trate de construir libremente un significado y dar sentido a los fragmentos re combinados por él.

De esa forma se produce una doble expansión, definida, por un lado, por la amplia disposición en el espacio de los dispositivos tecnológicos y de los fragmentos del discurso –que ya expusimos anteriormente-. Esto provoca el desplazamiento físico del espectador-lector por el espacio que enmarca a la obra. Por otro lado, la combinación múltiple de los fragmentos presentados, hace que se produzca una expansión del lenguaje a través de un modo de combinaciones y asociaciones múltiples realizadas por el espectador-lector.

En el caso de acudir más de una vez a una misma exposición con componentes audiovisuales, es posible que nunca parta desde el mismo punto en que la inició la vez anterior, porque el momento en que se entra a la exposición, las imágenes y los sonidos están en un momento concreto de su tiempo de reproducción. Por ello, es posible que en función del tipo de discurso, se vean imágenes que no se vieron la vez anterior o que al no verlas en el mismo orden temporal o de recorrido, cambie el punto de vista de su lectura y se puedan percibir acontecimientos que no se percibieron, o que se puedan crear nuevas asociaciones que no se produjeron la vez anterior, lo cual puede cambiar el significado obtenido anteriormente. Esto es a lo que Aitken se refiere con obras «vivientes»<sup>209</sup>, es decir, obras que no las finaliza el autor una vez instaladas sino que es el espectador con su participación activa el que la cierra, si llega a hacerlo o si quiere hacerlo, al contrario de lo que ocurre en el cine o en aquellas obras videográficas que tienen planteamientos unidireccionales y unifocales en las que al espectador no le queda otra opción que hacer una lectura lineal de la obra y adoptar el punto de vista que esta le marca.

En definitiva, se expande la obra en el espacio, y se expande el discurso como forma constructiva y como sistema y método lingüístico. Este modo de construcción propuesto en estas instalaciones se basa en la re combinación de los significantes que anteriormente el artista ha combinado. El método del artista se basa en un sistema abierto de conexiones múltiples.

#### 4.4.

##### Elementos constitutivos de un medio sin constitución.

Las maneras y estrategias de expandir la imagen han ido desde lo más experimental en los años sesenta y setenta con multiproyecciones en sistemas de polivisión, hasta las más sofisticadas pantallas y proyecciones en alta definición. Pero las primeras apuestas innovadoras sobre la ins-

209 NICANOR, María / VANDEMOORTELE, Johanna. “Entrevista a Doug Aitken”. En: *ARCO. 30 aniversario*. Madrid: EXIT Express [Suplemento gratuito ARCO '10], Febrero, 2010. pp. 5-8. ISSN: 1697-5405. p. 6.

talación de sistemas de proyección cinematográfica datan de los mismos inicios del cine. Raoul Grimoin-Sanson presentó en la Exposición Universal de París de 1900, el *Cinéorama-ballon*, que era una pantalla circular de 360°. Se trataba de un dispositivo de múltiples proyecciones para mostrar a los visitantes vistas panorámicas de ciudades europeas simulando un viaje en globo. En la misma Exposición, los hermanos Lumière presentaron una pantalla circular sobre la que proyectaban imágenes fotográficas, era el *Cinématographe géant* y el *Photorama*. Y Alfred Bréard presentó el *Théâtrescope*, que combinaba múltiples proyecciones de imágenes con acompañamiento sonoro. Como vemos, la idea de desligarse de las paredes para ocupar el centro del espacio con sus pantallas o proyecciones no es tan nueva como pudiera parecer, dado el avance de la tecnología audiovisual de las últimas décadas. Estas propuestas tenían un marcado carácter de innovación e invento tecnológico y al mismo tiempo recreativo para el público. En cierta manera, no hay mucha diferencia con ciertas obras artísticas actuales en finalidad de la misma, ya que también éstas tienen un carácter lúdico y recreativo.

Si seguimos a Eugeni Bonet en «La instalación como hipermedio»<sup>210</sup>, podemos ver que los sistemas de visualización de la imagen cinemática evolucionan hacia sistemas más complejos donde se continúan con las proyecciones simultáneas, es decir, donde se evoluciona hacia los sistemas de «polivisión».

Una de las maneras en que se comenzaron a hacer combinaciones con el material videográfico fue a partir de la utilización de monitor de vídeo como objeto<sup>211</sup>, y eso además, lo equiparaba al televisor que también fue parte de instalaciones artísticas. Para algunos artistas pasa a ser un elemento indispensable en la construcción de sus instalaciones. Esto comienza a originarse en la década de los años sesenta con las primeras exposiciones de Wolf Vostell y Nam June Paik. Nos referimos al mismo momento en que se data el nacimiento del videoarte. Se trató fundamentalmente de plantear el monitor como tecnología y como objeto escultórico. Un elevado número de monitores, televisores y otros equipos electrónicos ocuparon el espacio de las salas de exposiciones. Las combinaciones entre objetos de toda clase con los monitores y televisores eran de toda índole. Una de estas combinaciones con objetos fueron y son las videoesculturas, que se caracterizan como piezas concretas exactamente como se define una escultura clásica, donde la mirada del espectador se centra en la masa formal que la configura, pero además, en el espacio virtual que genera el dispositivo electrónico, visual y sonoro.

---

210 *Idem.*

211 El monitor, como nos dice Françoise Parfait, «se lleva consigo a la sala de exposición su propio modo de exhibirse, a la manera de un *readymade*, un objeto autónomo que puede ocupar cualquier posición en el espacio.» PARFAIT, Françoise. "La instalación en la colección". En: *Tiempos de vídeo. 1965-2005*. Van Assche, Christine (Com.) Barcelona: Colección Nouveaux Médias del Centre Pompidou / Colección de Arte Contemporáneo Fundación "La Caixa". Barcelona, 2005. p.36.

Durante los años ochenta, Paik exploró y explotó estas propiedades de la videoescultura creando piezas de todo tipo, pero destacando sobre todo los monumentales *robots*. Aunque también creó otro tipo de obras escultóricas como los pianos intervenidos, los robots fueron unos 700, contruidos a base de aparatos de radio, televisores, ordenadores y todo tipo de artilugios electrónicos. Otra artista cercana a Paik por la que se define muy bien la videoescultura es Shigeo Kubota. Esta artista realizó piezas como *Duchampiana. Nude descending a staircase* (1977), donde inserta cuatro monitores sin sonido en las partes verticales de unas escaleras de madera con cuatro escalones. Esta obra hace referencia a la pintura de Marcel Duchamp, *Nu descendant un Escalier, n° 2* (1912), donde se puede ver la fragmentación del cuerpo de una mujer en el proceso temporal condensado en un instante de la acción. En la obra de Kubota la imagen de la mujer está intervenida electrónicamente, el movimiento se fragmenta con efectos de edición: ralentizaciones, mezclando reflejos y saturando los colores electrónicos. Otra obra de esta artista es *Bicycle Wheel* (1983), pieza en la que combina un pequeño monitor con imágenes de paisajes entre los radios de una rueda de bicicleta que hace girar sin parar, combinada así mismo con un taburete, como hizo Duchamp –un referente muy importante en la obra de Kubota-, en su mítico *ready-made, Roue de bicyclette* (1913).

Otras formas de representación audiovisual en las que interviene el monitor fueron los vídeo multicanales o *videowalls* planteados por Paik, así como por el colectivo Raindance Corporation (fundadores de la revista *Radical Software*) y por Guerrilla Television. Muchos de estos muros de monitores se plantearon con un sistema de visión frontal pero evolucionaron hasta plantear otro tipo de trazados circulares. La evolución de este tipo de obras pasó a configurar otras donde los monitores se distribuían por el espacio, incluso suspendidos del techo (*Angriff & Verteidigung*, 1986, Klaus vom Bruch).

Las actuales pantallas planas son otra de las tecnologías de la imagen que también se han incorporado al mundo de las instalaciones como sustitución de los monitores VTR que son más pesados y voluminosos. Las nuevas pantallas planas también facilitan mucho las propuestas de instalaciones con estructuras múltiples de pantallas esparcidas por el espacio. Adentrándonos en la pantalla y dejando a un lado las estrategias visuales y espaciales, hay que decir que la evolución de la imagen también pasa por la evolución tecnológica. Hoy en día los artistas cuentan con pantallas y proyectores de alta definición, y con respecto al sonido hay que decir lo mismo (en este caso no hay discriminación en cuanto a innovación tecnológica se refiere). Los nuevos equipos permiten, además, un cambio de dimensiones considerable para adaptar a espacios más reducidos. Normalmente, las vídeo-proyecciones se hacen en dimensiones superiores a las de los monitores y además, cuando la imágenes no están proyectadas sobre la pared o sobre paneles superpuestos a las paredes, sino que están dispersos por el espacio y aportan una función arquitectónica de paneles que distribuyen el espacio y marcan itinerarios para dirigir al espectador.

Los objetos también forman parte de las composiciones y configuraciones multimedia<sup>212</sup>. Lógicamente, también forman parte importante de la obra e interactúan con las imágenes provenientes de las proyecciones o pantallas, con los sonidos e incluso con los mismos dispositivos electrónicos. El hecho de combinar elementos de diversos tipos y características, manifiesta la innovación creativa desde el punto de vista de la construcción multimedia y de la construcción y diversidad del lenguaje.

Tony Oursler es un artista representante de este tipo de obras multimedia donde se proyectan imágenes vídeo sobre objetos que funcionan como instalaciones, como cuadros colgados de la pared o como videoesculturas. Este artista proyecta ojos sobre esferas (*Eyes*, 1996), caras parlantes sobre cabezas de muñecas de trapo (*Boot*, 1995) o bocas, ojos y otras imágenes sobre otro tipo de objetos de formas orgánicas (*Church pew*, 2009). A primera vista parecen piezas humorísticas, pero en realidad es un juego de combinaciones ácidas y perversas entre la imagen proyectada, el objeto y el discurso pronunciado por los personajes de cada obra. En éstas obras se pronuncian diálogos y monólogos que en ocasiones son incoherentes y reflejan desórdenes de personalidad múltiple que Oursler relaciona con los medios de comunicación de masas. *Judy* (1994) [Imagen 26][dvd] es una instalación formada por mobiliario, flores, un cojín, y tres muñecas, vídeo y sonido, y la performance que se realizó previamente para gravar las caras y discursos. Además, Oursler siempre muestra todo del equipo tecnológico y el cableado de las conexiones de los equipos está siempre disperso y visible. La disposición en el espacio de esta obra es una diagonal en el suelo. Las tres muñecas son Horror, Boss y Fuck You, que representan los *alter ego* o las diferentes personalidades de Judy. Pronuncian amenazas, hacen zalamerías o chillan. Tal como nos dice el mismo Oursler:

«Las figuras/objetos son muñecos/espantapájaros y muñecas toscamente contruidos, montones de suciedad y trozos de muebles, que representan varios aspectos y manifestaciones del MPD<sup>213</sup> en un individuo imaginario. Unas cuantas de estas figuras/objeto son dotadas de voz y expresión mediante la proyección de imágenes de vídeo sobre ellas.»<sup>214</sup>

212 «La práctica de utilizar objetos reales en lugar de representarlos pertenece también a una tradición que procede de los inicios de este siglo. Picasso y los cubistas pegaron objetos y materiales en la pintura o el collage de tal modo que el objeto *era* la cosa descrita, fundiendo así la distinción entre la representación y lo representado, el significante y el significado.» JUDSON, William D. "Contexto y apropiación: Un lugar en la historia". En: TORRES, Francesc. *El carro de fenc*. Parcerisas, Pilar. (Com.) Barcelona: Centre d'Art Santa Mònica, "etc.", 1991. p. 148.

213 MPD son las iniciales de *Multiple Personality Disorder* (Desorden de personalidad múltiple).

214 OURSLER, Tony. *Propuesta para Judy*. En: OURSLER, Tony. Millet, Teresa (Com.) Barcelona: Ediciones Polígrafa, "etc.", 2001. p. 236.



Vemos aquí la diversidad de elementos con que Oursler trabaja sus obras. Es una instalación multimedia que, como casi todas, también tienen un componente escenográfico<sup>215</sup>. Nuevamente todos estos sistemas de representación apuntan hacia la fragmentación y la presentación no lineal del discurso, de manera que el espectador-lector pueda recombinarlos según sus propias asociaciones libres (siempre a partir de los significantes que el autor presenta y combina en la instalación).

Una de esas fórmulas que tienen en cuenta la combinación de objetos con imágenes virtuales es la proyección de imágenes electrónicas sobre objetos físicos. Otro ejemplo que plantea ese mismo sistema de proyección de imágenes sobre objetos, es el que el autor de estas líneas realizó en el año 2004. Se trata de la instalación *Sumergidos en las profundidades de un sueño*, [Imagen 27] donde una proyección en vídeo del mar en movimiento -el mar del Estrecho de Gibraltar que fue grabado durante un viaje a Tánger (Marruecos)-, se proyecta sobre una pared y se superpone a una serie de tabloncillos de palés de mercancías suspendidos del techo, entre el proyector y la pared donde se proyecta el mar. Estos tabloncillos construyen una metáfora sobre los inmigrantes como mercancía comercial manifestada por la combinación de tabloncillos destinados al transporte de mercancías como las embarcaciones que transportan inmigrantes entre las costas africanas y las europeas. Y por otro lado, las sombras negras y nítidas que los tabloncillos proyectan sobre el mar como consecuencia de la proyección de vídeo sobre éstos, son la metáfora de una historia que se escribe sobre el mar, la historia contada por los desaparecidos en el viaje. El silencio se eligió en esta obra por dos motivos: por un lado actuaba como homenaje a los desaparecidos, por el otro, para eliminar la posible redundancia que supone mostrar un mismo acontecimiento de manera visual y sonora.

Los objetos incluidos en la obra mantienen una relación con lo videográfico, pero en este caso de una manera sencilla en tanto que no hay argumentos narrativos interconectados ni una cantidad de elementos diversos que formen una red más compleja de conexiones y significados. Estos elementos no sólo forman parte del discurso de la obra sino que además expanden el campo de relaciones entre los elementos, y hacen que la lectura de la obra pueda ser más diversa y así disponer de más puntos de vistas de atracción y de percepción, que son útiles para realizar las recombinaciones asociativas que el espectador considere.

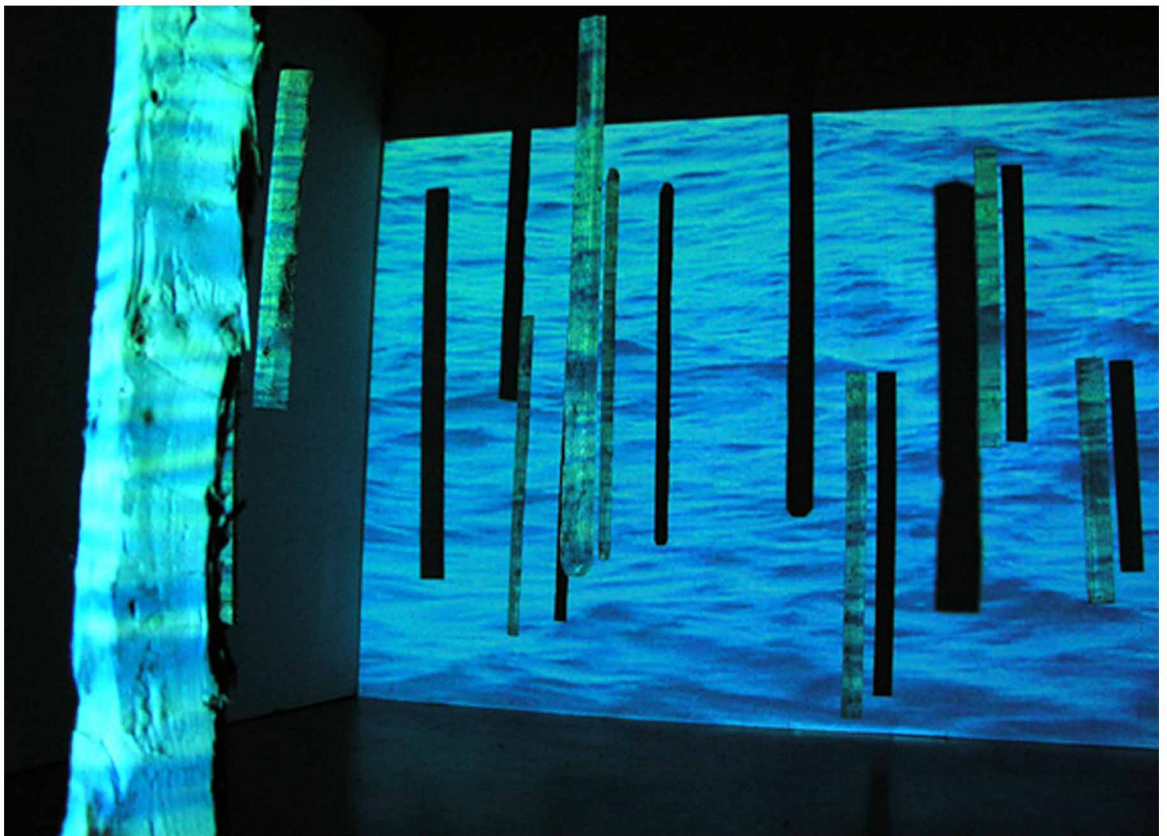
Cuando la instalación –multimedia o no- es audiovisual, suele haber una predominancia de la tecnología de la imagen cinética electrónica y siempre ha tendido a ocupar una parte importante del contenido conceptual de la obra y a expandirse dimensionalmente en el espacio.

---

215 «La instalación [...] cumple a menudo un papel asociativo más o menos obvio: construye una escena, un decorado, una escenografía que quiere ser habitada y vagabundeada por el espectador». BONET, Eugeni. "La instalación como hipermedio". En: *Media Culture*. Giannetti, Claudia (Ed.) Barcelona: ACC L'Angelot, 1995. p. 29.



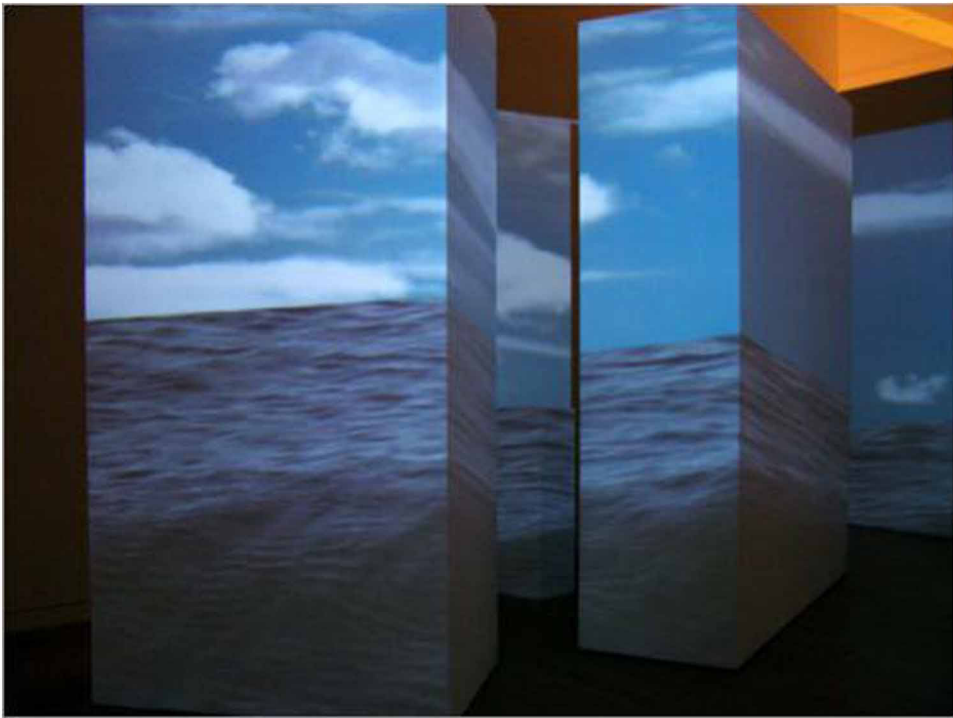
*Judy* (1994)  
**TONY OURSLER**  
[Imagen 26]



*Sumergidos en las profundidades de un sueño* (2004)  
**JAVIER DUCHEMENT**  
[Imagen 27]



*Ecce Homo* (1989)  
**JERRY TARTAGLIA**  
 [Imagen 28]



*Sea and skies, Variations I* (2008)  
**GEORGIE FRIEDMAN**  
 [Imagen 29]



#### 4.4.1.

##### La polivisión.

Si tenemos en cuenta que el montaje es la organización de los elementos visuales y sonoros donde se encadenan planos y secuencias, y donde se establece la duración en la línea de tiempo, tenemos que saber, desde el punto de vista estructural que, el *plano* es la unidad mínima significativa, limitado por el plano anterior y posterior, y el siguiente nivel significativo es la *secuencia*. Tradicionalmente, desde el cine clásico y convencional se nos ha mostrado que el plano siempre ha estado limitado por el *cuadro*, es decir, por el perímetro de la *pantalla*; fotograma a fotograma ocupando toda la superficie de la pantalla. Sin embargo, son conocidas las experiencias de la polivisión planteada desde los años veinte por Abel Gance para su película *Napoleon* (1927) [dvd], para lo cual divide la pantalla en tres partes formando un tríptico de imágenes simultáneas, -sistema que repite con la colaboración de Nelly Kaplan en 1956 para la película *Magirama*-. Por otro lado, Laszlo Moholy-Nagy, en 1925 presenta el *policinema*. Es un sistema de proyecciones múltiples y simultáneas sobre una pantalla cóncava con desplazamiento de las imágenes.

Como sistema de proyección, la *polivisión*, en tanto que *multivisión*, es la presentación simultánea de imágenes fragmentadas y la combinación de esos fragmentos procedentes de diversas imágenes. Teniendo en cuenta esto, la polivisión puede ser tanto monocanal como multicanal. La polivisión monocanal es aquella que aún fragmentando la pantalla en diversas partes con imágenes diversas, se presenta en una sola pantalla o monitor, por lo que estamos hablando de un sistema unifocal de percepción, como es el caso del vídeo *Ecce Homo* (1989), de Jerry Tartaglia que analizaremos más adelante. Hay un caso de distinto de proyección monocanal que se proyecta sobre diversas pantallas o volúmenes, como veremos en la obra *Seas and skies, Variations I* (2008), de Giorgio Friedmann.

Por el contrario, la polivisión multicanal se puede plantear tanto desde la unifocalidad, es decir, mediante dos proyecciones sobre un mismo punto focal y frontal como planteó José Val del Omar para la proyección de su película *Aguaespejo granadino* en el festival de Cine de Berlín de 1956. Un sistema similar pero más complejo que éste es el que realizó Stan VanDerBeek en sus *Movie Drome* (1967), con múltiples proyecciones pero sobre una pantalla cóncava en forma de cúpula. O bien, plantearla desde la multifocalidad, es decir, mediante la proyección sobre varias pantallas de manera simultánea, como es el caso comentado de las obras de Doug Aitken que volveremos a ver.

Como producción audiovisual, el vídeo monocanal se puede presentar por un sistema de polivisión, como acabamos de comentar, pero su creación se limita a la construcción de un único vídeo o canal. Mientras que en la producción multicanal, se realizan varios vídeos por separado.

En *Ecce Homo* (1989) [Imagen 28][dvd], el cuadro constituido por los límites de la pantalla se divide en varios fragmentos-encuadres simultáneos, que se pueden distribuir por la pantalla de manera estática o dinámica. Esto se conoce como split screen. La imagen ya no tiene por qué ocupar todo el espacio de la pantalla ni por qué ser una sola, sino que se fracciona y se presenta junto a otras de manera simultánea en el mismo espacio de representación visual. En este caso en concreto, la pantalla se fragmenta en varias imágenes simultáneas con formas rectangulares. Se muestran imágenes de la película *Un chant d'amour* (1950), de Jean Genet, junto a otras de cine gay pornográfico. Las imágenes varían de tamaño y de color constantemente, y también se superponen unas a otras de distintas dimensiones y con transparencias, con lo que el dinamismo de la composición visual se acentúa, pero en un orden aleatorio. El ritmo que le da fluidez al vídeo viene marcado por el discurso del autor. En él, se habla sobre los tabúes en torno al sexo homosexual masculino y a su representación, al poder del observador de quien mira y sobre la reivindicación del deseo personal y colectivo. A este modo de pronunciar el discurso, con un ritmo constante, le acompaña en determinados momentos un canto gregoriano y una música orquestal con coro que le da una envoltura dramática.

Ciertamente queda una combinación experimental de cada uno de sus elementos. Las imágenes están tratadas con distintos recursos plásticos, temporales y de desplazamientos por la pantalla; el discurso no es una narración sino un ensayo planteado como poesía. Una poesía formada por combinaciones de frases que se entremezclan formando otras frases con sentido, utilizando casi siempre las mismas palabras pero en distintos órdenes. Es un uso no lineal del texto que funciona como ritmo por el que estructurar el vídeo, por el que darle una duración, y por el que darle una sonoridad propia.

Georgie Friedman presenta en *Sea and skies, Variations I* (2008) [Imagen 29][dvd], un sistema monocanal con multifocalidad construido mediante una única proyección vídeo –sin sonido-, sobre varios módulos arquitectónicos rectangulares que sirven de pantallas. De esta manera se consigue que la imagen se proyecte sobre distintos niveles de profundidad, ángulos y puntos de vista. La imagen que se proyecta es del mar y del cielo vistas en la proyección como elementos escultóricos donde lo orgánico y caótico se convierten en geométricos y ordenados. Es un modo de dar tridimensionalidad geométrica –por los módulos rectangulares- a una imagen bidimensional –imagen digital- de un espacio tridimensional orgánico –la naturaleza-, y también una manera de cuestionar la línea de horizonte como algo continuo, al presentarla Friedman como planos quebrados.

La película *Aguaespejo granadino* (1953-1955) [Imagen30] se proyectó en la sexta edición del Festival de Cine de Berlín en 1956 con un planteamiento de proyección visual inédito en

aquellos años<sup>216</sup>. Este sistema propuesto por José Val del Omar consiste en dos proyecciones concéntricas: la primera sobre una pantalla normal, y la segunda proyectada en la misma dirección sobre una pantalla ligeramente cóncava que se prolonga por las paredes laterales, techo y suelo. En cuanto a las dimensiones, esta segunda proyección es cuatro veces mayor que la anterior. De esta manera se desborda la imagen por la periferia de la pantalla central. Aunque la imagen se expande por esos planos que se extienden más allá de la pantalla central, la proyección no deja de ser frontal, tanto por la misma dirección de la proyección como por el hecho de que, esa pantalla central se establece como centro focal de atención. Este sistema de *desbordamiento apanorámico* se propone con la intención de absorber al espectador, ya que la segunda proyección abarca el espacio donde éste se sitúa. Esa imagen que produce el efecto de desbordamiento, tal como dice el mismo Val del Omar, «constituye una zona puente entre espectáculo y espectador, y sus efectos proceden de imágenes abstractas y movimientos subjetivos»<sup>217</sup>.

Bajo el mismo propósito de aumentar la capacidad de inmersión del espectador en la obra como agente activo, junto a este sistema apanorámico de la imagen, Val del Omar presentó un sistema de sonido diafónico que ya había patentado en 1944. Este se basa en la creación de dos puntos opuestos de emisión acústica: unos altavoces situados detrás de la pantalla, en posición frontal al espectador, y otros altavoces situados detrás de éste. Los sonidos frontales son sonidos referenciales que se corresponden con las acciones y acontecimientos directos que se suceden en la pantalla, por lo que se consideran sonidos objetivos, mientras que los sonidos emitidos por los altavoces traseros, son sonidos subjetivos que crean un contracampo acústico con respecto a los otros sonidos frontales, y un contrapunto perceptivo-espacial. De esta manera se potencia la idea de inmersión en el espectador ya que por su posición en la sala y la de estos dispositivos, se halla en la confluencia de imágenes y de sonidos que activan su conciencia del acontecimiento multiplicado; en palabras del Val del Omar, «expande la conciencia del espectador»<sup>218</sup>.

Para *Aguaespejo granadino* (1953-1955), Val del Omar combinó más de quinientos sonidos, de entre ellos, música de Manuel de Falla, y del cante hondo andaluz; la voz y la palabra tenían un sentido sonoro, y el resto de sonoridades son ruidos y sonidos *off* de todo tipo originados

216 "Aguaespejo granadino" fue proyectada con el sistema de sonido «diafónico» y el «desbordamiento apanorámico» en el Festival de Cine de Berlín en 1956; en el Cineclub de la UNESCO, en París, en 1956, y en 1958 se proyectó en el Festival de Cine de San Sebastián. También se proyectó en la Competición Internacional del Film Festival dentro de la Expo de Bruselas, y también en Cannes en una sesión patrocinada por la Comisión Superior Técnica del Cinema Francés, para el grupo de especialistas de la Unión Internacional de Asociaciones de Técnicos Cinematográficos (UNIATEC). GUBERN, Roman. *Val del Omar, cineasta*. Granada: Diputación de Granada, Los Libros de la Estrella, 2004. pp. 57, 58 y 59.

217 BONET, Eugeni. "Amar: Arder. Candentes cenizas de José Val del Omar". En: *13ª Exposición Audiovisual*. Rekalde, Josu / Calderón, Rafael (Coords.) Bilbao: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, 2000. p. 48.

218 GUBERN, Roman. *Val del Omar, cineasta*. Granada: Diputación de Granada, Los Libros de la Estrella, 2004. p.62.



por el mismo autor a partir de la manipulación de distintos materiales, o de sonidos existentes o grabado y modificados con distintos recursos, todo esto hace que el abanico de sonoridades de esta película sea bastante amplio.

Este sistema de Val del Omar, tanto desde el punto de vista visual como desde el punto de vista audiovisual, es similar al las *Movie-drome* [Imagen 31] que realizó Stan VanDerBeek a partir de 1965. La obra de VanDerBeek se trató de un laboratorio audiovisual donde presentó en el interior de una gran cúpula de lona -a modo de planetario- un espectáculo multimedia. Son un caso especial de polivisión porque se trata de un sistema multicanal porque consta de múltiples proyecciones, y es unifocal porque se proyecta sobre una sola pantalla. Ahora bien, lo especial de este sistema es que al ser la pantalla tan grande el espectador-lector no puede percibir la obra de la misma manera que lo hace con una proyección monocanal. La diferencia está en la forma cóncava, en las grandes dimensiones y en la disposición cuasi-horizontal de la pantalla. Esto hace que para poder ver la obra el espectador-lector tenga que tumbarse en el suelo boca arriba. Aún así, no se consigue ver todas las imágenes porque siempre hay alguna parte de la pantalla que no se ve. Por otra parte, no todas las imágenes se proyectan a la vez, sino que van cambiando las combinaciones de modo alternativo, es decir que, se combinaban mediante un sistema por el cual nunca se repetía la misma secuencia combinatoria. Las imágenes provenían de proyectores de transparencias, proyectores de diapositivas y proyectores de cine. El contenido de las imágenes eran fragmentos de películas clásicas, reportajes de noticias sobre las manifestaciones de protesta que se produjeron en las calles durante aquellos años, imágenes de arte moderno y arte clásico, e imágenes de las propias películas de animación de VanDerBeek. En estos eventos multimedia también había música, generalmente rock, lo que daba al espectáculo una sensación envolvente que sumergía de lleno al espectador en el espectáculo. La idea de este artista al llevar a cabo este tipo de eventos era la de penetrar en el inconsciente del espectador-lector para que éste, a su vez, realizara su propia cadena de asociaciones y de combinaciones de imágenes y sonidos que percibían simultáneamente. Por lo tanto, este es un ejemplo especial de polivisión multicanal: es multifocal desde el punto de vista del sistema de reproducción y es unifocal desde el punto de vista de que se hace sobre una única pantalla.

Esto hace además, que se pueda romper con la linealidad y unifocalidad de la obra audiovisual y plantear estructuras discursivas laberínticas, paralelas, circulares, y de cualquier otro tipo no lineal, donde los fragmentos se muestran de manera simultánea y donde éstos convergen en intersecciones y en momentos sincronizados que los vuelven a unir.

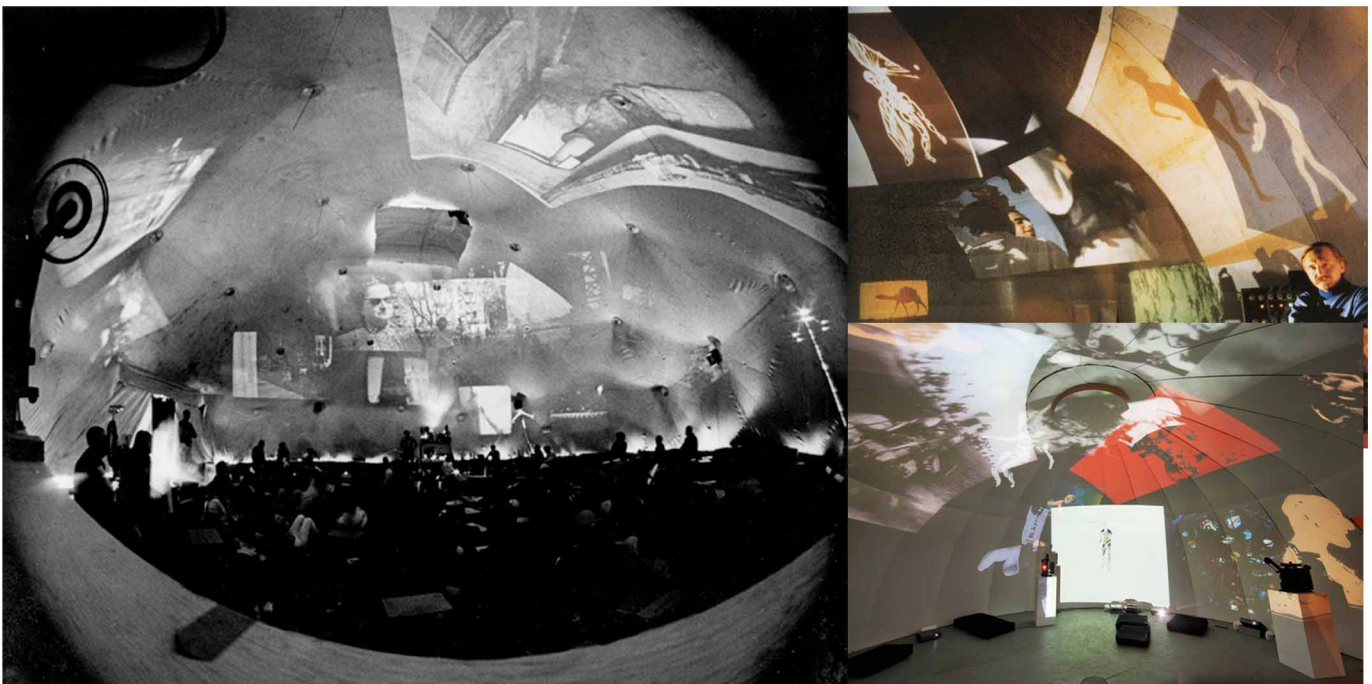
La obra de Aitken se caracteriza por la expansión visual tanto en la colocación de las pantallas como en algunos casos por las dimensiones. Generalmente, crea sus obras mediante múltiples pantallas situadas en diferentes direcciones que emiten imágenes y sonidos simultáneamente: *I am in you* (2000), con cinco proyecciones; *Hysteria* (1998-2000), con cuatro proyecciones;



*Aguaespejo granadino* (1953-1955)

**JOSÉ VAL DEL OMAR**

[Imagen 30]



*Movie drome* (1967)

**STAN VANDERBEEK**

[Imagen 31]





*Hiroshima prjection* (1999)  
**KRZYSTOF WODIZKO**  
[Imagen 32]



*Under scan. Relational architecture 11* (2005)  
**RAFAEL LOZANO-HEMMER**  
[Imagen 33]



*Blue invasion* (2006)  
**TONY OURSLER**  
[Imagen 34]

*Diamond sea* (1997) con tres proyecciones o *Electric earth* (1999) con ocho. La fragmentación de una narración en diversas pantallas se remiten en las obras que Aitken nos presenta, a los fragmentos simultáneos de la experiencia humana que aparentan formar un caos y sin embargo todo toma coherencia y fluidez en la misma multiplicidad de presencias de esos fragmentos. El individuo se sitúa en el mundo con múltiples y diversas experiencias que van construyendo y formando parte de su identidad que lo une a otros individuos. Lo que parece un caos no es más que nuestra experiencia en el mundo. No nos formamos de una sola identidad, sino de muchas que coexisten al mismo tiempo en cada individuo. Cada pantalla muestra una secuencia de imágenes distintas a las demás pantallas. Se puede decir que es el sistema de polivisión más diverso y plural, y con mayores posibilidades de combinaciones. De los sistemas de proyección vistos en este apartado, este es en el que el espectador-lector se ve más implicado, porque, al tener un mayor número de significantes, mayor el tiempo de desplazamiento y de lectura de la obra.

Lo que une a estos planteamientos de multivisión y multipantalla es la idea de expansión de la conciencia del espectador, tanto a nivel perceptivo como a nivel sensorial. La fragmentación y la multiplicación de fragmentos que se proyectan simultáneos aumenta la capacidad mental del espectador en esos dos niveles de percepción y de sentidos como también de conocimiento. El hecho de prestar atención a todo lo que se proyecta visual y acústicamente, y el hecho de ir creando conexiones entre los fragmentos visuales y sonoros hace que la mente esté activa desde que penetramos en el espacio y en el tiempo de la obra de instalación audiovisual. Se produce así una expansión de la conciencia, como así anunciara Val del Omar en los años cincuenta. Otro aspecto interesante de esto es que, después de salir de la sala de exposición, la mente continúa generando asociaciones a partir ahora, de las imágenes y sonidos que se alojaron en nuestra memoria durante el tiempo que estuvimos inmersos en la obra.

#### 4.4.2.

##### La proyección.

La proyección de imágenes ha supuesto para el arte contemporáneo una herramienta de expansión tecnológica que ha multiplicado por mil la cantidad de propuestas artísticas de muy diversos tipos. Durante los años sesenta, no sólo se multiplicaron las pantallas sino que además, se experimentó con la proyección de imágenes sobre todo tipo de superficies y objetos: edificios, árboles, sobre la misma gente, sobre el cuerpo y sobre diferentes objetos. Además se intervino sobre la misma pantalla rasgándola o recortándola hasta no quedar nada de ella.

Las paredes de los espacios de exposición también han funcionado como pared-pantallas, donde se mezcla la textura física de la superficie con la textura virtual de la imagen electró-

nica. Estas proyecciones ocupan desde pequeños espacios de la pared con varias proyecciones de medianas o grandes dimensiones (*Mapping the studio II (Fat chance John Cage)*, 2001, Bruce Nauman) [dvd] o incluso utilizando toda la superficie de la pared hasta el mismo borde del techo y del suelo (*The wreck of the Dumaru*, 2004, Jennifer Steinkamp) [dvd]. El sistema de proyección tiene la particular facilidad de poder proyectar grandes imágenes desde y hacia cualquier lugar y sobre cualquier superficie, dependiendo de la calidad óptica del equipo proyector y de la resolución de la imagen. Esto posibilita que se pueda salir del interior de los edificios para experimentar con otras opciones cinéticas proyectadas en las fachadas de edificios o en grandes monumentos.

Krzysztof Wodiczko realizó obras muy significativas sobre distintos edificios institucionales y sobre monumentos conmemorativos de varias ciudades. Este artista nos refresca la memoria recordándonos el origen político e ideológico de esos edificios y monumentos, su significación y la finalidad actual como espacios o símbolos de poder ideológico y la actividad política que actualmente los representa y justifica, frente a la realidad social en la que se encuentran<sup>219</sup>. En 1985, proyectó una esvástica sobre la fachada de la Embajada de Sudáfrica en Londres; en el Hiroshima Peace Memorial Park, proyectó a la altura del lago artificial (*Hiroshima Projection*, 1999) [Imagen 32][dvd] las manos gesticulares de los testigos que padecieron las secuelas del ataque nuclear estadounidense, como crítica al olvido y a la indiferencia hacia ese crimen, el más impune perpetrado contra la humanidad.

El suelo del espacio público también ha servido de pantalla para la proyección de imágenes, así lo hizo Rafael Lozano-Hemmer en 2005 con la obra *Under scan, Relational architecture II* [Imagen 33][dvd]. Esta obra fue realizada en la londinense plaza de Trafalgar Square, donde los transeúntes al pararse podían ver en su sombra a otras personas proyectadas que interactúan con él. Al desplazarse desaparecen, pero al volver al mismo punto, vuelve a aparecer otra figura con actitudes distintas con la que también interacciona. Para la producción de esta obra se utilizaron dispositivos militares de rastreo, más de mil retratos individuales grabados en vídeo y 20 proyectores robóticos dispuestos en una retícula aérea.

Otra opción también sorprendente es la que propone Tony Oursler con *Blue invasión* (2006) [Imagen 34]. Es una intervención *site-specific* para el Hyde Park North de Nueva York. Siguiendo con su habitual sistema de proyecciones de rostros parlantes sobre todo tipo de objetos, esta vez lo hace sobre árboles, agua o humo, en grandes dimensiones. Oursler concibió esta obra como un «psico-paisaje» en relación a la fascinación y los miedos por el más allá.

Como vimos en el anterior apartado dedicado a la polivisión, donde el sistema de proyección ha sido protagonista, ha posibilitado que tanto fuera como dentro de las salas se hayan

219 Cfr. *Laocoonte devorado: Arte y violencia política*. González de Durana, Javier (Com.), Vitoria-Gasteiz: ARTIUM Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, "etc.", 2004. p. 244.

podido diseñar las más variadas y diversas instalaciones e intervenciones.

En todos estos planteamientos, la producción audiovisual se presenta como centro relevante de las obras, aunque junto a él participen otros elementos. Para Francesc Torres «Una verdadera instalación es aquella que tiene el vídeo como centro de gravedad, independientemente del contenido»<sup>220</sup> esto quiere decir que el audiovisual es el elemento clave en la obra, porque no es suficiente con incluir un vídeo en la instalación, se tiene que manifestar la intención de que se utiliza el vídeo por ser el medio más adecuado para plantear la parte del contenido de la obra que presenta, y no puede ser, por ejemplo, mediante la fotografía o la escultura, sino mediante la presencia imprescindible del vídeo.

Con la evolución de los soportes tecnológicos y con los cambios de perspectiva en los planteamientos creativos y representativos de otros artistas, han cambiado las configuraciones de las obras. Sobre esto nos dice el escritor, comisario y artista Eugeni Bonet:

«Al aliarse con otros medios, materiales, elementos, el video (y, para el caso, cualquier otro medio audiovisual) se sumerge de lleno en la trama multimedia, en las referencias entrecruzadas de los diversos componentes que entran en juego. Aquí es donde la noción de instalación se aproxima más a lo teatral, a lo escenográfico, a lo alegórico.»<sup>221</sup>

No cabe duda de que las instalaciones multimedia han abierto y diversificado la creación artística contemporánea. Esta práctica artística se ha convertido en una de las más representativas de las últimas décadas de acuerdo a una mayor insistencia en la implicación del espectador-lector en la obra de arte, hasta el punto de hacerlo accionador de sistemas electrónicos interactivos, rompiendo definitivamente con la pasividad del espectador ante obras de pintura, fotografía o escultura.

No se trata de estar en el proceso de creación de la obra desde el inicio del proyecto como ocurre con otras prácticas artísticas vinculadas a lo social y político donde los ciudadanos no sólo son participantes en un proceso artístico sino además, o también, creadores del proceso y de la obra. En este tipo de configuraciones artísticas, el nivel de *activismo* no tiene nada que ver con el nivel de *acción* y participación que asumen los espectador-lectores en una obra cuyo proceso de construcción se les presenta ya iniciado, como ocurre en las instalaciones. No son mejores ni peores, sino distintas formas de creación artística con unas características propias que las diferencian y con otras características comunes que las asemejan.

<sup>220</sup> TORRES, Francesc. "El arte de lo posible". En: TORRES, Francesc. *Da capo*. MARÍ, B. (Com.) Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), 2008. p. 44.

<sup>221</sup> BONET, Eugeni. "La instalación como hipermedio". En: *Media Culture*. Giannetti, Claudia (Ed.) Barcelona: ACC L'Angelot, 1995. p. 41.



Debido a la posibilidad de distribución espacial y no lineal de fragmentos significantes que ofrece la instalación, los significantes sonoros pueden plantearse también desde la fragmentación y desde la multiplicidad de los puntos focales de emisión acústica. Esto quiere decir, por un lado, que se pueden plantear estrategias o diseños espaciales donde los fragmentos sonoros, distribuidos en el espacio, estén conectados a los fragmentos visuales y a los objetos. Y por otra parte, dado el carácter espacial de las instalaciones, los puntos focales acústicos formados por los altavoces, puedan ser varios y puedan estar situados en distintos sitios en función de la configuración conceptual y espacial de la obra.

#### 4.4.3.

#### La multiplicación del sonido (Marco visual y marco sonoro).

Cuando hablamos de *cine expandido*, de *cine de instalación*, o en definitiva, de *instalación audiovisual*, la ubicación y posición de los altavoces no puede ser cualquiera, como tampoco es indiferente la posición y ubicación de las pantallas. Si queremos cambiar los focos emisores y perceptivos para romper la unifocalidad de la obra audiovisual, también tendremos que hacerlo desde el sonido. Si queremos cambiar el centro emisor y perceptivo que normalmente se ubica en la pantalla, tendremos que hacerlo por medio de la ubicación estratégica de los altavoces, es decir, romper con el marco visual como único centro de atención y ampliarlo a los altavoces dispersos por el espacio, como por ejemplo ocurre con el sistema de *sonido diafónico* que planteó José Val del Omar en el que planteó dos focos acústicos de oposición y choque. Con este sistema trató de anular el marco visual como limitación focal<sup>222</sup>. La finalidad de esta propuesta es la de expandir aún más los focos de percepción de la instalación y por tanto la experiencia audiovisual del espectador-lector.

Como dice Michel Chion –profesor, investigador, realizador audiovisual y compositor de música concreta- «el sonido en sí mismo es por definición un fenómeno que tiende a extenderse, como un gas, a todo el espacio disponible»<sup>223</sup>, pero las ondas sonoras son capaces de traspasar o atravesar objetos sólidos como las paredes, y también líquidos o gases. El sonido se refleja al encontrar un obstáculo, rebota, lo atraviesa o es absorbido. Todos estos efectos de reflexión, refracción o difracción afectan a la percepción del sonido en cuanto a su procedencia, intensidad,

222 «En lugar del lienzo plano que hoy conocemos, el local acaba en una superficie ligeramente cóncava, que insensiblemente enlaza con los dos lienzos y paredes laterales y con el techo de la sala. Además de los altavoces que existen tras la pantalla nuevos focos de sonido están distribuidos por todo el salón, incluso debajo del suelo [...]. ¡De pronto nos damos cuenta de que la proyección carece de límites, de que no hay marco [...]!. GUBERN, Roman. *Val del Omar, cinemista*. Granada: Diputación de Granada, Los Libros de la Estrella, 2004. pp. 40-41

223 CHION, Michel. *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993. p. 81.

etc., pero en este caso nos importa sobre todo saber de dónde procede el sonido, la ubicación del foco de procedencia o punto de emisión. Esto depende además de las características del espacio, ya que no produce el mismo efecto y sensación una habitación cualquiera de una casa, que un estadio de fútbol, o que una catedral románica. También depende de las características de las paredes, es decir, del material con que están construidas así como el grosor, etc., etc.

Desde el punto de vista que afecta al discurso, o en el nivel de percepción de los acontecimientos expuestos en la obra, planteamos la siguiente pregunta: ¿qué ocurre con la ubicación de la fuente del sonido? Mientras que el sonido se expande, su fuente puede hallarse en un punto o foco concreto. Este puede ser el marco visual, es decir, la pantalla, o también pueden ser los altavoces alejados de la posición de la pantalla. También depende de los sonidos cuya fuente visual no se muestra, es decir, de los sonidos *off*, así como de los sonidos que están fuera del campo visual *-fuera de campo-*, o si de alguna manera están anclados a las imágenes o no.

Al relacionar o ubicar los sonidos por parte del espectador-lector en la imagen como causa de los mismos, la pantalla hace también de marco de los sonidos, de esto no cabe duda porque es el lugar donde se encuentra la fuente a la cual está enlazada. ¿Pero qué ocurre cuando los sonidos vienen de fuera de la escena visual que hay en pantalla? ¿Dónde ubicamos los sonidos que no tienen su fuente en lo visual, por lo menos *a priori*?

Cuando el sonido de una escena *fuera de campo* proviene de unos altavoces ubicados detrás del espectador o en los laterales del espacio expositivo, la pantalla deja de ser el marco de los sonidos y se potencia el sentido del *fuera de campo*. Y lo mismo ocurre con los sonidos *off* que no están sincronizados con las imágenes y no les pertenecen como fuente causal, pudiendo desvincularse también del marco visual. Estos sonidos son fáciles de ubicar en otro espacio distinto al de la pantalla.

En el caso de la instalación audiovisual no se ha prestado mucha atención al marco del sonido ni a sus puntos de emisión. Parece no importar la ubicación de los altavoces ni la relación de procedencia de los sonidos con las imágenes que estamos viendo. Así lo manifiesta Michel Chion:

«Es posible, pues, que haya una relación precisa, en el seno del arte del vídeo, entre el difuminado del marco y el difuminado del status que en él se concede al sonido puesto que, en el cine, marco y sonido están fuertemente ligados, en especial por la cuestión del fuera de campo. De manera general, el arte del vídeo no piensa mucho en el lugar del sonido. En el cine, éste es claro: el sonido determina en relación con una noción de escena ficcional, y esta escena sobrepasa los límites del marco, remodelándose constantemente según las variaciones de este último. La imagen es, de todas maneras, el punto de partida. [...] Pero

en el arte del vídeo aún no se sabe demasiado. Esto quiere decir también que el campo de experimentación está aún abierto. A vuestras pantallas, pues, pero no olvidéis los altavoces»<sup>224</sup>.

Podríamos decir que las propuestas de «sonido diafónico» y de «desbordamiento apanorámico» que Val del Omar planteó durante las décadas de los años cuarenta y cincuenta, lo hacen ser, en cierta medida, precursor de sistemas expandidos del lenguaje audiovisual. En la actualidad hay una serie de artistas audiovisuales que emplean pantallas y proyecciones de grandes formatos que superan en gran medida el sistema de inmersión visual de Val del Omar, aunque hay que tener en cuenta las enormes diferencias en cuanto a la tecnología electrónica que él utilizaba —o que podía utilizar— en aquellos años, en comparación con la que hoy en día están utilizando estos nuevos artistas. Sin embargo, éstos últimos no han apostado por planteamientos sonoros tan arriesgados como el del «sonido diafónico», y eso es una cuestión que, teniendo en cuenta las décadas que han pasado, extraña sobremanera. No se trata de tenerlo a él como referencia porque quizás ni lo conozcan —a él ni a sus propuestas técnicas y artísticas— sino a que si han planteado la fragmentación de la imagen en el espacio, cómo no lo han hecho con el sonido, generando un marco espacial propio ¿A qué se debe esta falta de interés o de atrevimiento —si pudiéramos llamarlo así— en plantear sistemas acústicos multicanal que no tengan el marco visual como referente o anclaje? No lo sabemos. Lo que sí sabemos es que ese sistema tal cual lo planteó Val del Omar e incluso mejorado por la técnica, los avances en el lenguaje y en la tecnología actual, ofrece una infinidad de posibilidades plásticas y lingüísticas muy interesantes.

Por ello, y por nuestro especial interés en esta cuestión, hemos simulado la aplicación de sistemas similares sobre obras de artistas actuales como Doug Aitken, Isaac Julien o Douglas Gordon. Lo que a continuación vamos a ver son algunos esquemas de propuestas de instalaciones audiovisuales contando exclusivamente como materiales las pantallas y los altavoces. De esta manera podemos ver gráficamente distintas estrategias de localización del sonido en función de los discursos y de las frases audiovisuales concretas.

En los ejemplos gráficos que se muestran en este capítulo, representamos varias posibilidades de instalaciones audiovisuales sobre un espacio rectangular, por ser el más común en cualquier edificio. En estos gráficos representaremos las pantallas siempre exentas, es decir, separadas de la pared con la idea de ocupar el espacio y de evitar en todo momento el punto de vista único y frontal de la pintura y de las salas de cine. Esto nos sirve además para que podamos ubicar uno o varios altavoces detrás de ellas para aquellos sonidos que parten de la imagen, o estén sincronizados con ellas. Se trata de simulacros gráficos que creamos a partir de videoinstalaciones con distintas configuraciones, en algunos casos, son instalaciones creadas por distintos artistas,

---

224 *Idem.* p. 155.

en cuyo caso se indicará a pie de foto. De ellas recreamos el montaje de las pantallas y nosotros añadimos el montaje de los altavoces, imaginando cómo podría ser siguiendo nuestras propuestas sobre el uso de sonidos *off*, que ya hemos visto anteriormente.

En estas obras, los tiempos y espacios están unidos mediante la presencia del espectador que se encarga de asociar los contenidos procedentes de las pantallas y de los altavoces. El sonido procedente de los altavoces situados fuera del marco visual, enlaza el espacio exterior de la instalación, con el espacio interior propio de la pantalla y de los altavoces asociados a ella. Así se produce la reciprocidad de las direcciones de percepción en un sistema multidireccional de relaciones, es decir, los altavoces «externos» emiten desde el espacio exterior del vídeo hacia el espacio interior del mismo una serie de sonidos que el espectador recibe, codifica y asocia a los acontecimientos presentados y producidos en el interior del vídeo. Ahora bien, en función de qué sonidos y de qué tipo de enlace mantengan esos sonidos con el interior del vídeo, el espectador podrá ser más o menos consciente del espacio, no ya sólo por lo visual en tanto que se es consciente de que está rodeado de pantallas, por ejemplo, sino que además ha de saber que detrás suya o sobre él, está sonando un sonido que mantiene una relación con el contenido visual de la pantalla que tiene en frente. Entonces la percepción del espacio es mayor y se expande porque tiene que activar su percepción en varias direcciones, por lo que se plantea y se propone de esta manera, la multifocalidad de la obra audiovisual en el contexto de la instalación, como veremos en cada uno de los siguientes ejemplos gráficos y comentados.

Para que se produzca esta conexión entre el sonido y la imagen, entre el tiempo y el espacio exterior con el tiempo y el espacio interior del vídeo, el planteamiento de esta relación no puede ser cualquiera si tenemos en cuenta que estamos hablando de sonidos *off*.

Las instalaciones audiovisuales como las instalaciones sonoras, normalmente requieren de un equipo tecnológico que puede ser más o menos amplio y diverso. En el caso del equipo de sonido, este puede variar desde los altavoces a los distintos equipos de audio: reproductores, amplificadores, etc. Hay artistas que prefieren mostrar al público este equipo con su entramado de cables, como es el caso de Tony Oursler, y otros que prefieren ocultarlos. Nosotros hemos elegido la opción de mostrar únicamente los altavoces porque lo que aquí estamos tratando son los puntos focales de emisión y percepción del sonido y de la imagen, sus relaciones conceptuales y los encuentros espaciales, y no la cuestión del interés que pueda tener el hecho de mostrar o no el equipo tecnológico. Eso lo dejamos para la elección que cada artista quiera tomar.

Dicho esto, en los siguientes gráficos que a continuación presentamos veremos varios ejemplos de la posición de los altavoces que estarán situados en distintos puntos de la sala de exposición y que estarán interrelacionados con la ubicación de las pantallas, y sobre todo, en función del fraseo audiovisual planteado en cada videoinstalación, es decir, del contenido audiovisual.

De esta manera, proponemos que, los altavoces que estén más alejados de las pantallas o que no se sitúen detrás de éstas, se pueden usar para aquellos otros sonidos que no proceden del plano visual, y están *fuera de campo*, o para aquellos otros no sincronizados con las imágenes, tal como planteó Val del Omar. Con la posición de estos últimos altavoces podemos descentralizar el foco perceptivo en la pantalla haciendo del espacio de la sala, parte del marco sonoro. Los que proceden de detrás de las pantallas son sonidos anclados en las imágenes y por tanto, sugieren al espectador que el espacio visual es su único marco. Es decir que, con esto el campo de representación y de percepción se expande ante la presencia del espectador que queda inmerso por los distintos puntos focales (visuales y sonoros) dispuestos en el espacio.

Finalmente hay que aclarar que los gráficos y los comentarios que exponemos en este apartado son aportaciones técnicas a través de las cuales podemos proyectar ejemplos teóricos como tarea reflexiva y también con un planteamiento pedagógico. Esto nos permite reflexionar sobre otras posibilidades sonoras en el campo de la instalación audiovisual. Y por último, hay que decir que son intervenciones imaginarias sobre otras obras sin ningún ánimo de «corregir» o «mejorar» el trabajo de cualquier artista.

#### A) Instalación audiovisual de Isaac Julien. *Western Union: Small boats* (2007). [dvd]

3 proyectores  
3 pantallas opacas  
5 altavoces


Vamos a comenzar con un modelo de instalación sencillo que, aunque está compuesto por tres pantallas mantiene el punto de vista frontal. Como vemos, las dos pantallas laterales cierran un poco el ángulo de visión de las pantallas, sobre ellas hay tres altavoces, y al otro lado, tras los espectadores, otros dos altavoces más.

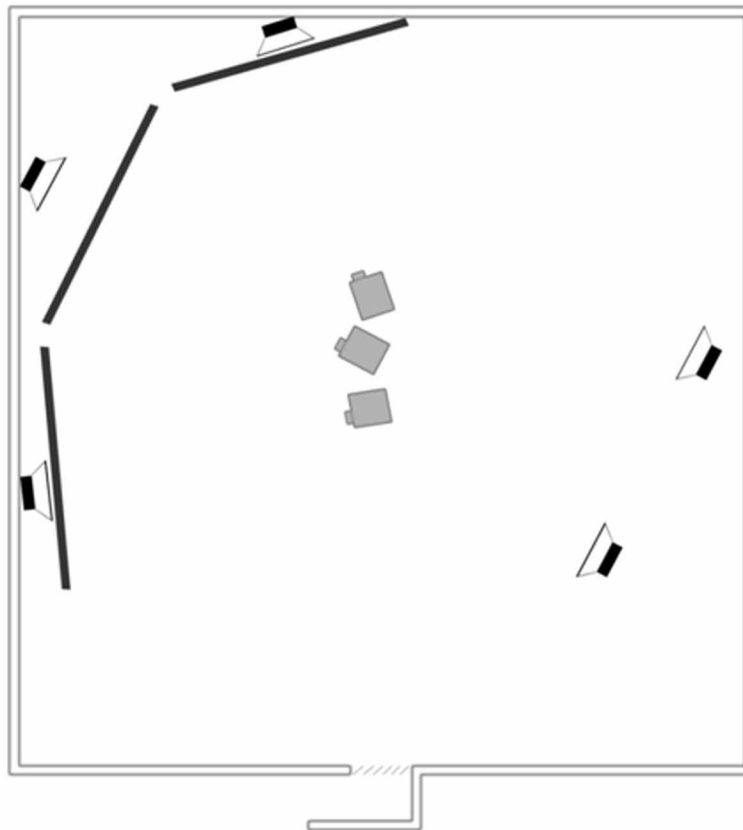
*Western Union: Small boats* (2007) completa una trilogía titulada Expeditions con dos obras más (*True North*, 2004) y (*Fantôme Afrique*, 2005). La instalación que cierra esta serie forma un tríptico visual que nos muestra las relaciones entre la cultura europea y África a través de una historia de inmigrantes que, en su viaje desde el norte de este continente hacia el sur de Italia, tuvieron que ser rescatados en el mar, otros se hundieron en él y otro llegaron muertos a las costas españolas.

Julien construye la narración de esta historia en cinco partes flexibles que alteran la narrativa lineal. Imaginariamente nos adentra en distintos niveles espaciales: los del bote donde viajan los inmigrantes; las mentes donde cada uno almacenan y mantienen vivos sus ilusiones y sueños



*Western Union: Small boats* (2007)  
ISAAC JULIEN

-  Altavoz (perfil)
-  Proyector vídeo
-  Pantalla



Representación gráfica (planta) de la aportación sonora para la obra *Western Union: Small boats* (2007) de Isaac Julien.



sobre la cultura europea y occidental; en los espacios mismos que contienen estos sueños, como el Palazzo Gangi, y también hacemos un viaje submarino con los inmigrantes que caen al fondo del mar. De una manera poética podemos ver en las pantallas imágenes documentales de barcas destrozadas combinadas con auténticas coreografías y puestas en escenas en la costa, en el palacio barroco y en el mar.

En el diseño original de la instalación solo hay tres: uno sobre cada pantalla, con lo cual, así como las imágenes, la información sonora la tenemos de frente. En nuestro diseño hemos añadido dos altavoces más que ubicamos frente a las pantallas, quedando justo detrás de los espectadores. Los altavoces situados sobre las pantallas emitirán aquellos sonidos anclados a lo visual como pueden ser el texto cuando es pronunciado por alguno de los personajes o por las acciones que estén realizando, es decir, todos aquellos sonidos provenientes del interior de la imagen. Al contrario, los otros dos altavoces emitirán los sonidos que escapan al control de las imágenes, como son, el sonido ambiente del mar por ejemplo, o los sonidos no-referenciales usados para dar cuerpo al audiovisual evitando los silencios. Ahora bien, hay una serie de sonidos que no hemos nombrado y que también escapan al control de las imágenes, y son los sonidos que representan a nivel acústico como es obvio, los sueños de los inmigrantes del viaje representado, o los símbolos que los inmigrantes han creado como representación de una vida mejor en Europa. Esos símbolos pueden ser representados, por ejemplo, por una música acorde al Palazzo Gangi, o a sonidos ambiente de grandes ciudades occidentales, etc. Todos estos sonidos, como los anteriores, serán emitidos por los altavoces situados detrás de los espectadores.

El montaje de los dos canales de audio tiene que estar equilibrado en cuanto a la presencia de los dos espacios de emisión acústica para que no genere una descompensación perceptiva. Se pueden alternar y simultanear en determinados momentos para asegurar el equilibrio representativo. De esta manera los espectadores tendrán otro punto focal por el que percibir parte del contenido de la obra.

## B) Instalación audiovisual de Doug Aitken. *Interiors* (2002).

- 8 paneles traslúcidos
- 3 proyectores
- 3 pantallas traslúcidas
- 3 altavoces frontales sobre las pantallas
- 3 altavoces verticales sobre el sillón circular

Como vemos en la planta de esta instalación y en la información adjunta, la obra está físicamente configurada por 11 pantallas traslúcidas que forman una cruz griega. En las pantallas

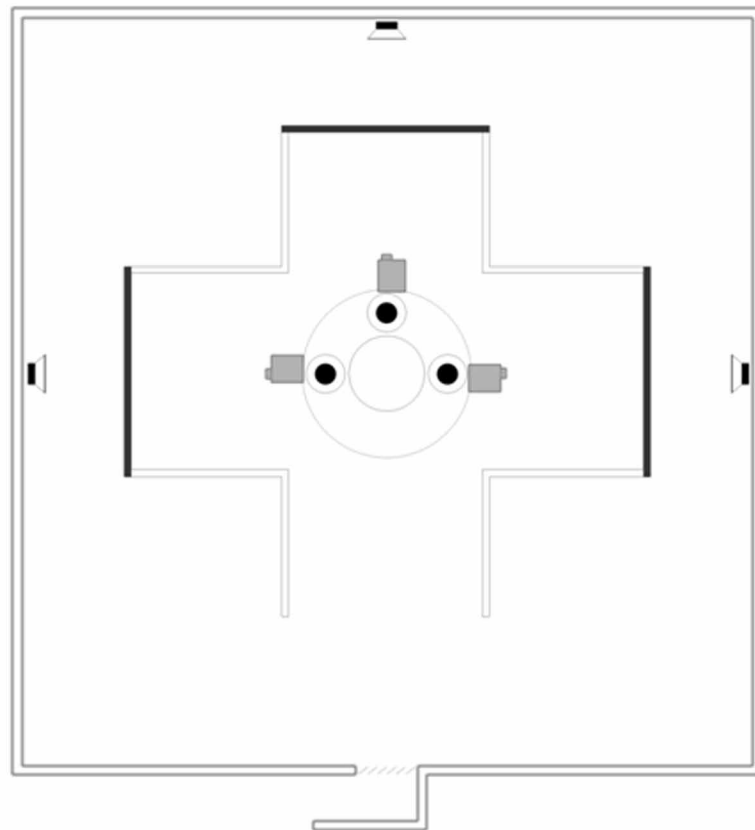
donde se ubican los fondos de la cruz y que forman habitáculos se proyectan distintas narraciones que se van alternando: una mujer joven camina por la ciudad, juega al balonmano y se queda mirando el agua; un hombre que trabaja en una fábrica de helicópteros y en un momento dado comienza a bailar; otro hombre pasea por la ciudad y se queda parado frente al agua; un hombre joven pasea por la ciudad; un hombre mayor sentado canta en voz alta; una pareja con su bebé pasea por el puerto. Estas narraciones tienen en común que cada una de ellas se desarrolla durante la noche aunque en cuatro áreas urbanas distintas. Como la estructura de la instalación está hecha de pantallas traslúcidas, el visitante puede ver las narraciones desde cualquier punto del espacio dentro o fuera de la cruz que forman las pantallas. Igualmente, el espectador puede optar por sentarse en el sillón circular que hay en el interior de la cruz. Son experiencias distintas que se le ofrecen al espectador como opciones para percibir y atender a la obra.





Independientemente de la situación real de los altavoces en la instalación (que la desconocemos porque no hemos visto la obra en directo y porque no hemos encontrado ningún gráfico indicativo ni ninguna fotografía en la que se pueda ver la ubicación de los dispositivos acústicos) nosotros hemos añadido una serie de altavoces que hemos colocado en distintos puntos estratégicos. Son un total de 6 altavoces: tres de ellos sobre el sillón circular y otros tres en las paredes al otro lado de las pantallas donde se proyectan las imágenes. Tratándose de escenas que se producen en distintos puntos de una ciudad, con su sonido ambiente nocturno del tráfico más los sonidos que produce la gente al caminar, etc., etc., decidimos plantear que estos sonidos, que son de ambiente, fuesen emitidos por los altavoces suspendidos del techo sobre el sillón, sobre las cabezas de los espectadores. Escogimos esta opción porque son sonidos que sirven para ambientar, localizar, y para darle grosor a la obra, es decir, para darle presencia sonora. Por otra parte, al ser generalmente sonidos *fuera de campo* la mayor parte de ellos se producen fuera de la escena visual y para seguir ese sistema los ubicamos alejados del marco visual que delimitan las pantallas. Por el contrario, dado que estamos trabajando con sonidos *off* en esta instalación (simulacro) hemos atribuido una serie de sonidos simbólicos a cada uno de los personajes de las narraciones presentadas. Es decir, según el momento en que se desarrolla la narración, cada uno de los personajes inspira una emoción, una idea, ..., que se pueden traducir en sonidos y presentarse mediante éstos. Así que los altavoces que hemos puesto en las paredes serán los sonidos que representan a cada uno de los personajes. En este sentido, más que atribuir un sonido a una causa visual, es un sonido atribuido a una asociación de ideas y emociones que enlazan con la psicología y características personales de cada personaje. Por ejemplo, escogemos uno de los personajes de la obra que pasea por la ciudad nocturna y hacemos que al caminar no suenen sus pasos, es decir, anulamos su sonido y añadimos en su sustitución el sonido de una persona cuando camina por el agua<sup>225</sup> hasta los tobillos. Este gesto audiovisual cambia la percepción de las cosas en cuanto a

225 La asociación del personaje con el sonido del agua puede cambiar mucho en función de las características del sonido y del tipo de agua al que nos remite. No suena igual cuando se camina por el agua hasta los tobillos que



*Interiors* (2003)  
DOUG AITKEN



- Altavoz (planta) 
- Altavoz (perfil) 
- Proyector vídeo 
- Pantalla 

Representación gráfica (planta) de la aportación sonora para la obra *Interiors* (2003) de Doug Aitken.

este personaje porque ya se le atribuye una psicología compleja que se «diluye» o se «esparce» (como el agua) o está perdido en una «laguna». Si el tipo de agua que escuchamos proviene de un riachuelo, muy al contrario podríamos decir que ese personaje «fluye» por la vida sin problemas. En definitiva, la función que otorgamos aquí al sonido es la de aportar algo más a la escena o acontecimiento visual que estamos presenciando sin recurrir a la diégesis realista.

La representación sonora final es un collage de sonidos. Pero a pesar de que desde la lectura de esta explicación pueda dar la sensación de un cúmulo de sonidos que se pisan unos a otros y acaba convirtiéndose en un ruido molesto, hay que decir que, al igual que las imágenes se presentan con un trabajo importante de edición, con la cadena de planos y secuencias, con sus transiciones, sus cambios de plano, y también con el cambio de una narración a otra, con el sonido ocurre exactamente igual. El sonido también se edita y sigue un montaje que ha de corresponderse con cada una de las narraciones, atendiendo a la definición, al volumen, a los tiempos de aparición de un altavoz a otro, y de una historia a otra. Como es normal, el sonido se expande por el espacio y se mezcla con otros, pero en cierto modo esto es inevitable, por lo que hay que tratar de montarlos de manera que no sean continuos (si lo que interesa es que haya cierta limpieza en cuanto a percepción) y que vayan apareciendo cada uno de ellos en determinados momentos según las imágenes que se están proyectando en cada momento. En definitiva, a través del trabajo de edición, se escoge en qué momento y con qué volumen tienen que aparecer cada uno de los sonidos, incluidos los sonidos ambiente comentados anteriormente que también pueden sufrir variaciones de intensidad y tiempo.

Un aspecto interesante en cuanto a la experiencia del espectador en su recorrido por el espacio es que según el punto de vista espacial que tome, la obra se percibe de distinta manera tanto visual, a través de juego de pantallas traslúcidas, como sonoro, porque si elige ir por el exterior de la estructura percibirá los sonidos ambiente más distantes que los sonidos “símbolo”, y si escoge estar dentro de la estructura la percepción será la contraria.

Como conclusión, creemos que con este montaje sonoro se mantiene la idea de las estructuras narrativas simultáneas de la obra original, pero también consideramos que se amplía la percepción de la obra al añadir más puntos focales de sonido y al añadir al contenido de la obra una serie de metáforas o de metonimias creadas por la combinación de las imágenes con los nuevos sonidos, por lo que la obra se expande aún más a través de los medios tecnológicos y objetuales estratégicamente situados, además de por el contenido visual y sonoro.

---

hasta las rodillas, ni si es agua del mar o de un pantano, por lo que, en función de qué idea se quiera atribuir a un personaje en concreto, hay que estudiar estas cuestiones previamente.

### C) Instalación audiovisual de Douglas Gordon. *Play dead; Real time* (2003). [dvd]

- 2 proyectores
- 2 pantallas traslúcidas
- 9 altavoces:
  - 1 junto al monitor
  - 4 a ras del suelo bajo las pantallas
  - 4 en cada esquina de la sala

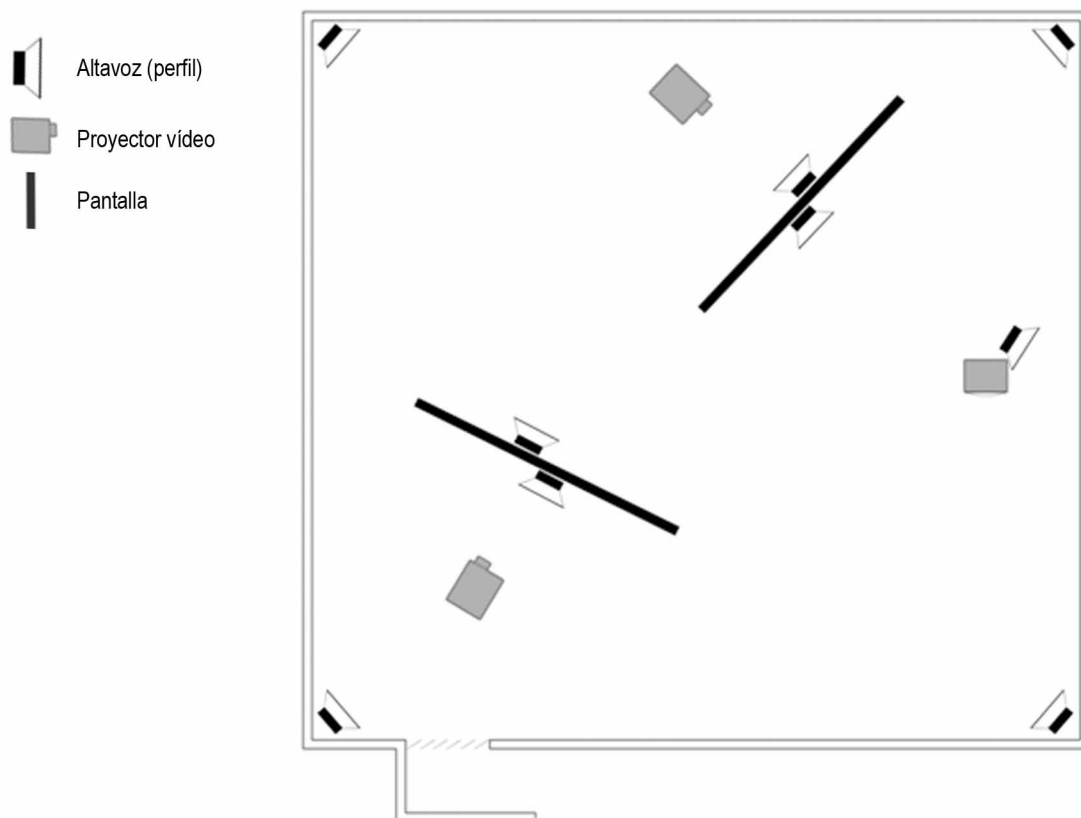
*Play dead; Real time*, consta de un monitor y de dos pantallas traslúcidas que dejan ver por sus dos caras, la imagen proyectada de un elefante. Este elefante indú camina por la sala de la Galería Gagosian en Nueva York, se echa sobre el suelo, se vuelve a levantar, permanece en pie y así sucesivamente. Esta establece diferentes relaciones. Por un lado están las relaciones de tiempo mecánico y el tiempo orgánico, nuestro tiempo como espectadores y el tiempo del elefante. Por otro lado, la relación del espectador con el elefante desde dos puntos de vista: el elefante visto en una situación íntima aunque sacado de su contexto habitual (un circo) e insertado ahora en el espacio blanco de una galería de arte, y no como un animal de zoológico o de circo (aunque este sea su hábitat); se trata de un espectáculo, pero es un espectáculo donde nadie termina aplaudiendo y riendo; hay espectadores alrededor de la pantalla pero no alrededor suyo; y por último, el elefante como escultura viva captada por la cámara, dejando ver sus formas y su volumen con su increíble y respetuosa presencia. En general se crea una tensión entre lo que se supone natura y lo que es cultural.

De las tres pantallas que conforman la obra a nivel visual, una de ellas es un monitor que, a ras del suelo va mostrando otros puntos de vista y detalles o primeros planos del animal, mientras que las dos grandes pantallas van mostrando la actividad física del mismo, su comportamiento en el espacio de la galería.

En la obra original de Douglas Gordon no hay sonido por lo que, no sólo se centraliza la atención en lo visual, sino que además se produce una distancia mayor entre el espectador y el animal. Con respecto a esto, en nuestra propuesta (simulacro) planteamos el efecto contrario: acercar el animal al espectador sin dejar de mantener la distancia creada por la pantalla, es decir, por el plano que separa el espacio interior del vídeo y el espacio exterior donde se sitúan los espectadores. Con esta idea, decidimos repartir varios altavoces por el espacio, todos a ras del suelo para crear ese efecto de acercamiento al espectador. Los sonidos que proponemos son de dos tipos: los propios del animal, su respiración, los roces o golpes del cuerpo consigo mismo y con el suelo, y por otro lado, sonidos extradiegéticos referidos a las ideas que se plantean en la obra, y sonidos no-referenciales (ruidos). Los sonidos que usamos para representar esto son sutiles sonidos de arrastres o roces sobre una superficie de tierra más o menos dura. Solo con estos sonidos y los anteriores son suficientes para sentir más cerca al animal y fusionar los dos ámbitos



*Play dead, real time* (2003)  
DOUGLAS GORDON



Representación gráfica (planta) de la aportación sonora para la obra *Play dead, real time* (2003) de Douglas Gordon.



y hábitats del elefante. El visual que representa el espacio de ser humano, cultural, al que ha sido trasladado, y el sonoro, que es el «supuesto» espacio natural al cual perteneció. Con estos sonidos de la naturaleza se propone crear un tercer espacio conceptual que conecta la presencia del elefante con el sentido de la obra planteado por el autor, es decir, con las ideas con las que Gordon planteo esta obra, como son la idea del tiempo cultural y mecánico propio de nuestra sociedad industrial y la idea del tiempo natural (o supuestamente natural) del elefante. Y por otro lado, la idea de espacio: el espacio de la galería donde se sitúa el elefante interrelacionado con el espacio del espectador y, por otra parte el espacio «natural» del elefante y su hábitat normal del circo o del zoológico.

Siguiendo este planteamiento, hemos ubicado junto a las pantallas y al monitor y a ras del suelo, como éste y aquéllas, cinco altavoces en dirección frontal al espectador, la misma dirección de las imágenes, con los sonidos procedentes del espacio interno del vídeo, es decir, con sonidos producidos por el mismo elefante. Por otro lado, hemos colocado un altavoz en cada una de las esquinas de la sala para enlazar el espacio conceptual de la obra directamente con la mente del espectador que descifra e interpreta las asociaciones y combinaciones audiovisuales.

¿Con este planteamiento qué hemos conseguido? Hemos expandido de otra manera el espacio adentrando al espectador, mediante el sonido, en el espacio del animal y en el espacio conceptual de la obra. Y también hemos ampliado el mismo espacio de la sala de exposición al ubicar altavoces en las esquinas, provocando con ello que el espectador tenga en cuenta la localización y procedencia de esos sonidos. Ese espacio ya no es un área ignorada, ahora contiene una fuente de emisión de información que el espectador percibe desde casi cualquier espacio de la sala, depende de la definición del sonido y del volumen al que esté expuesto, y también de la cercanía del espectador a cada uno de estos puntos focales sonoros.

#### D) Instalación audiovisual de Doug Aitken. *New skin* (2001).

- 4 proyectores
- 4 pantallas flotantes traslúcidas
- 12 altavoces:
  - 4 centrales sobre las pantallas
  - 4 exteriores a ras del suelo
  - 4 suspendidos del techo

Volvemos a una obra de Doug Aitken, en este caso se trata de *New skin* (2001). Esta obra está configurada tecnológicamente por cuatro proyectores y cuatro pantallas traslúcidas y

flotantes en forma de cruz ovalada tal como se aprecia en la fotografía que adjuntamos. Nosotros añadimos 12 altavoces: cuatro situados sobre la intersección de las pantallas, cuatro en las esquinas de la sala, y otros cuatro suspendidos del techo en los laterales de la sala, entre las paredes y las pantallas, o lo que es lo mismo, en los lugares por donde transitará el espectador para ir de un ángulo de las pantallas al siguiente.

Aitken explora en esta obra la relación entre nuestro sentido de la vista y de nuestro oído y de cómo se concibe por nuestra memoria. En el vídeo nos muestra a una chica en su apartamento rodeada de libros, revistas y objetos. A través de una voz en off nos dice que se está quedando ciega y que por ello quiere almacenar en su memoria todas las imágenes que pueda antes de que sea tarde. La búsqueda de información y conocimiento le hace perder parte de su memoria anterior. «Aitken usa esta paradoja para expresar el modo no lineal en que funciona la memoria, dando su incapacidad para asimilar una infinidad de nueva información» .

Las imágenes van cambiando a intensidad y ritmo acelerados correspondientes con el acelerado ritmo del proceso de ceguera de la mujer. También van apareciendo distintos efectos visuales como la congelación de una imagen, así como objetos que aparecen y desaparecen de la pantalla.

El sonido que emplea Aitken en esta obra es la voz en off de la protagonista como narradora y una música que se hace más presente según va avanzando el drama. Simultáneamente a los efectos visuales se producen también distintos efectos de sonido.

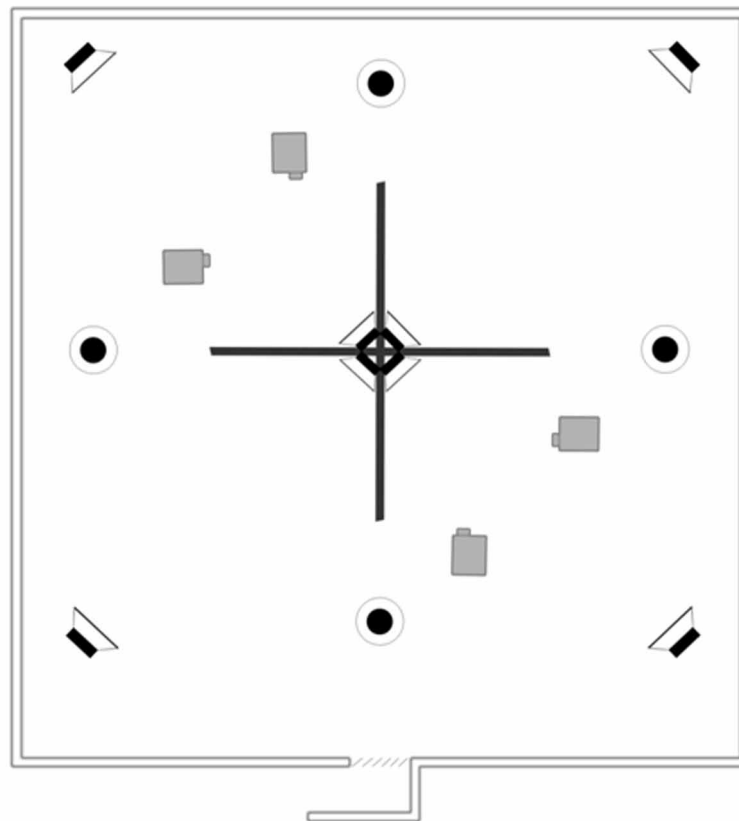
Como en todas las obras que vamos comentando, las distintas estrategias que utiliza cada artista en cada una de las obras es indiscutible y todas son opciones interesantes a las que no hay nada que cuestionar. Como se trata de un ejercicio de simulacro y no se trata de poner en cuestión la obra ni la labor de cada artista, nosotros vamos a analizar y a añadir, aquí también, una estrategia espacial y acústica que no se aleja de la planteada por Aitken. Por otro lado, no vamos a añadir ni quitar ningún sonido. En este caso solo se trata de plantear una distribución de los distintos tipos de sonido en el espacio, de acuerdo con el contenido visual y conceptual de la obra.

Como hemos dicho, los sonidos con los que contamos son la voz en off de la narración, la música y ruidos unidos a la desaparición de objetos y personas.

Los altavoces situados en el centro de la sala, sobre las pantallas, emitirán la voz en off de la protagonista, ya que está directamente ligada a ella, por lo que es importante que ese sonido se emita lo más próximo posible a las pantallas, por ejemplo, encima de las pantallas y en el mismo eje de intersección de las mismas, tal como se muestra en el gráfico.



*New skin* (2001)  
DOUG AITKEN



Representación gráfica (planta) de la aportación sonora para la obra *New skin* (2001) de Doug Aitken.

Los ruidos asociados a la desaparición de objetos y personas se producirán en los altavoces suspendidos del techo, como sonidos que aparecen y desaparecen de la nada, como los objetos y personas que desaparecen de la pantalla.

Y por último la música que siempre estará presente en los altavoces situados en las esquinas de la sala como acompañamiento de los demás sonidos y como elemento que da fluidez a las secuencias.

De este modo, cuando el espectador se encuentra frente a un ángulo visual, es decir, frente al ángulo formado por dos pantallas, percibe de frente imágenes de la protagonista y la voz en off que emite, y tras de sí tiene la música que la acompaña y rellena el espacio. A los lados, que son los espacios de por donde transita el espectador para encontrarse con otras imágenes le llegan desde el techo, los ruidos asociados a la pérdida de la memoria visual de la protagonista.

Mediante la disposición en cruz de las pantallas, situadas en el centro de la sala, Aitken está invitando al espectador a moverse alrededor de la misma. Suponiendo (porque no lo sabemos) que los altavoces de Aiken están también en el centro de la sala, la atención del espectador se producirá hacia el mismo punto central aunque esté girando alrededor de las pantallas, y en ese caso, de los altavoces. Suponiendo esto, nosotros hemos planteado una propuesta de diseño espacial con los altavoces para expandir la sensación y conciencia espaciales del espectador, y también de ocupación del espacio con la misma obra y con el equipo tecnológico.

#### E) Instalación audiovisual de Isaac Julien. *Ten thousand waves* (2010). [dvd]

9 proyectores,  
9 pantallas traslúcidas,  
12 altavoces.

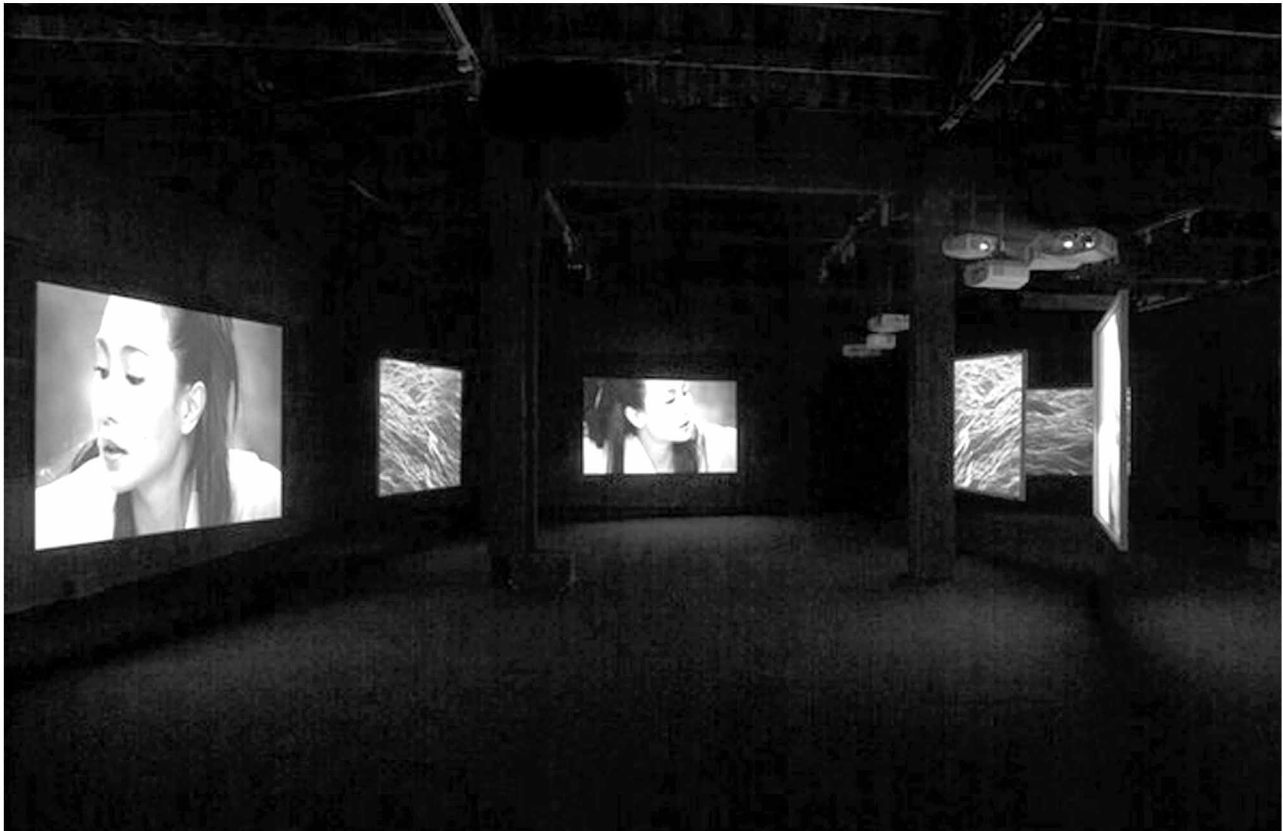
En este último gráfico representamos el diseño espacial de *Ten thousand waves* (2010) de Isaac Julien donde podemos apreciar que la configuración del espacio complica aún más al espectador en su lectura pero dilata sus sentidos al estar rodeado de tantas fuentes de información. En este caso el espectador queda envuelto entre 9 pantallas de doble cara (traslúcidas) suspendidas del techo y una calidad de sonido de alta definición a través de un sistema de 12 altavoces con el poder de atrapar a cualquier visitante.

Julien nos presenta un conjunto de imágenes que nos muestra distintos aspectos sobre la tradición

mística y cultural de China y su actual desarrollo capitalista. Un duro contraste de sensibilidades antagónicas en la sociedad, la cultura, el medioambiente y el mismo desarrollo de la vida humana en uno de los sistemas capitalistas más avanzados de los países desarrollados que no deja espacio visible a la mitología clásica y a los valores filosóficos de la China «oriental». De entre los temas representativos que Julien trabaja en su obra, el viaje migratorio y los cambios culturales son algunos de ellos. Esta obra nace de una de las mayores tragedias sucedidas en Gran Bretaña en los últimos años cuando murieron 23 inmigrantes marisqueros chinos en Morecambe Bay. Todos pertenecían a la misma aldea china.

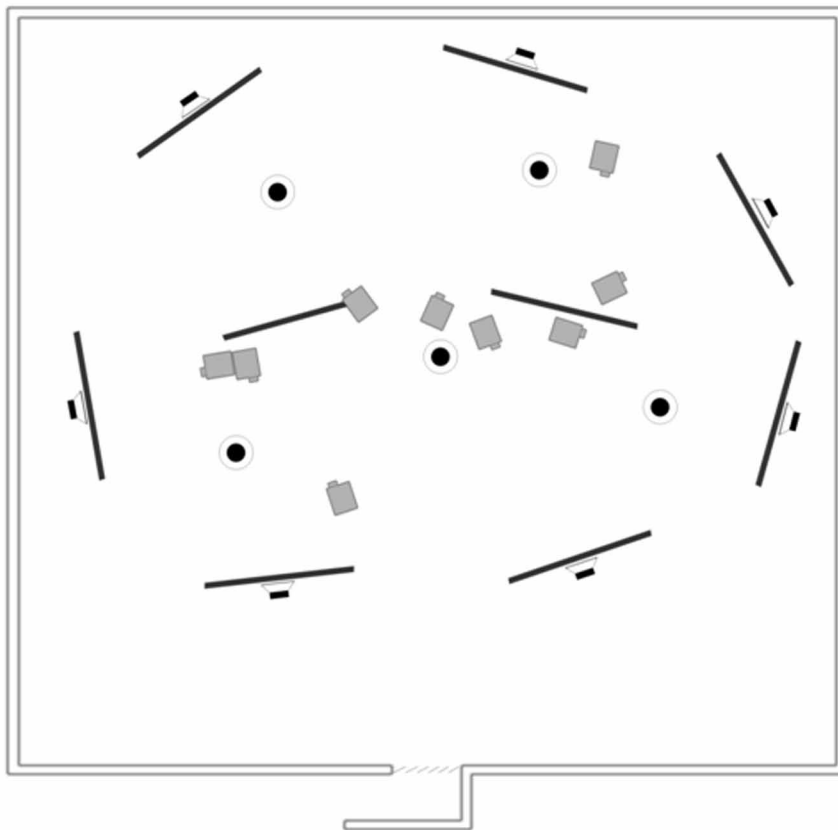
Por las pantallas fluyen imágenes sin sostén narrativo de la China tradicional, la China comunista y la China capitalista, entre secuencias en los ríos y bosques, las manifestaciones políticas y vistas de una ciudad absorbida por el desarrollo económico. Estas imágenes pasan por las pantallas sin violencia, algunas se apagan y se vuelven a encender manteniendo el ritmo en un juego multipantalla espectacular; se mezclan y se repiten en varias pantallas de manera simultánea con un ritmo que se combina perfectamente con el componente acústico.

El sonido está compuesto por un amplio abanico de sonoridades de una calidad impresionante. El conjunto acústico está formado por texto oral, sonidos ambientes y música, que son los tres polos en los que se sostiene la cinematografía comercial. Nosotros planteamos otra configuración de sonidos que cambian el aspecto convencional de la videoinstalación en otro de características y sensibilidades más experimentales. Sin anular todos los sonidos planteados por Julien proponemos una serie de combinaciones audiovisuales que a nivel de percepción produce el mismo efecto multifocal de los puntos visuales, es decir que, en lugar de expandir una misma línea sonora homogénea por toda la sala, se crean puntos de emisión acústica con diferentes sonidos en cada uno de ellos. Proponemos anular la música en favor de sonidos de la naturaleza (agua, grillos, animales, etc.) cuando vemos imágenes de ciudades desarrolladas como Shangai o Pekín; sonidos no-referenciales prolongados y envolventes relacionados con la espiritualidad oriental y del ruido de las manifestaciones políticas y desfiles militares de la mítica plaza de Tiananmen, combinados con las voces en *off* que ya hay en la obra. Según esta nueva configuración creamos un complejo sistema de altavoces similar al sistema visual de pantallas que presenta Julien en el que se van escuchando sonidos repetidos desde distintos puntos y en otras ocasiones se podrán oír otros sonidos de manera simultánea. Como vemos en el gráfico hay un altavoz sobre cada una de las pantallas excepto en las dos que hay en el centro del esquema, y cinco altavoces más suspendidos del techo en distintos puntos del espacio de instalación. En esta obra no hay ningún sonido diegético, todos los que hay se producen en otro tiempo y espacio distintos a los visuales, por lo que no hay ningún sonido anclado en lo visual. Esto nos permite una mayor flexibilidad de asociaciones y de combinaciones. Teniendo esto en cuenta habrá momentos en que cualquiera de los sonidos se podrán escuchar simultáneamente desde distintos puntos del espacio,



*Ten thousand waves* (2010)  
ISAAC JULIEN

- Altavoz (planta)
- 🔊 Altavoz (perfil)
- 📺 Proyector vídeo
- ▬ Pantalla



Representación gráfica (planta) de la aportación sonora para la obra *Ten thousand waves* (2010) de Isaac Julien.



es decir, la *voz en off* se pondrá a concentrar en algunos momentos en los altavoces centrales acompañada de sonidos no-referenciales que dan grosor a la obra desde la periferia de la misma con los altavoces situados por encima de cada pantalla. En otros momentos podrá sonar agua y ruido de las manifestaciones en distintos altavoces simultáneamente.

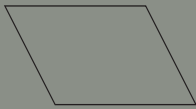
Este sistema de alternancias e intermitencias de los focos de emisión de imágenes y de sonidos ofrece al espectador una mayor apertura de los sentidos que lo invita a utilizar otra forma de atender y de leer una obra audiovisual distinta a la habitual doméstica y de los cines comerciales. Se expande el espacio y se expanden los sentidos y la percepción. En este tipo de obras donde se multiplican las pantallas y los altavoces y se usan de esta manera, el espectador, al menos el espectador curioso, se ve casi obligado a tomar distintos puntos de vista recorriendo el espacio en el que se inscribe la instalación. Cada punto de vista no es solo una posición en el espacio sino además un ángulo desde donde continuar leyendo e interpretando la obra. Es una posición en el espacio y es un momento en el tiempo suyo como lector y en el tiempo del desarrollo de la narración o de la exposición de imágenes y sonidos que dan cuerpo al discurso propuesto por el artista.

En definitiva, las posibilidades de instalación de los dispositivos visuales y acústicos son muchas, y lo que habría que analizar es cómo separar los sonidos que proceden de las imágenes del resto de sonidos que proceden de fuera de la escena visual, según la estrategia que se quiera seguir; además, estudiar la distribución de los altavoces en el espacio a partir de la ubicación de la pantalla o de las pantallas y, estudiar previamente el mismo espacio y sus características y, por supuesto, estudiar la situación del espectador desde que entra en el espacio atendiendo a las posibilidades de crear un itinerario definido o dejarlo a su libre disposición. Esta es una cuestión también importante porque en definitiva será él quien perciba y reciba la narración, los efectos audiovisuales, espaciales, y la misma obra en todo su conjunto, y quién además, definitivamente, hará una lectura más o menos personal de la obra.

Estas cinco videoinstalaciones tienen, cada una de ellas, características distintas a nivel conceptual y a nivel de diseño espacial. Unas más sencillas y otras más complejas pero todas enfocadas hacia los discursos y planteamientos que apuntan hacia la fragmentación de la narración (exceptuando la obra de Douglas Gordon), hacia la expansión visual mediante el sistema de multivisión, hacia la expansión del sonido que ocupa todo el espacio desde sus puntos de emisión estratégicos, ya no solo por su cualidad intrínseca de expansión. También se consigue un aprovechamiento mayor del espacio por la necesidad de un espacio mayor, la distribución del equipo tecnológico necesita de un espacio de amplias dimensiones, y con ello se invita al espectador a recorrerlo en cualquier dirección utilizando el espacio y el tiempo como él quiera. De manera que, no sólo la narración se fracciona y se expande por el espacio visual y acústicamente sino que hace que el espectador se implique más en la lectura de la obra desplazándose por el espacio que

la circunscribe. En este desplazarse por el espacio de la obra, el espectador hace de dicho espacio, su espacio de percepción y de lectura de la obra, el espacio físico que conecta con el espacio psíquico, el espacio que contribuye a crear su experiencia intelectual y la física del cuerpo y de los sentidos. En este sentido casi podríamos decir que el espectador también se expande en el espacio y en el tiempo en que confluyen todos estos factores que estamos nombrando.





## CONCLUSIONES

Durante la investigación de esta tesis hemos remarcado las limitaciones de una práctica artística cuyas innovaciones en el campo del sonido como valor lingüístico son escasas y referidas siempre al ámbito del cine, centradas además, por lo general, en el lenguaje verbal y en la música. Hemos hallado así, una vía de investigación que consideramos importante por varios factores:

- Impulsa el desarrollo experimental del lenguaje audiovisual en el contexto del arte.
- Crea un mayor interés por el sonido y sus características plásticas y conceptuales
- Genera en los artistas una mayor implicación y compromiso con el sonido con valor significativo dentro de la cadena audiovisual.
- Aporta ideas y fórmulas sobre la construcción creativa de una obra audiovisual y de instalación audiovisual.
- Invita a la exploración de configuraciones espaciales en la construcción de una instalación, teniendo en cuenta las pantallas y/o proyecciones, pero también los altavoces.
- Señala que la relación conceptual de los elementos visuales y sonoros en el espacio tenga sentido conceptual y espacial de acuerdo con el discurso de la obra con el fin de no producir obras con el único fin del libre juego de interpretaciones.

Desde el planteamiento de una idea inicial con la que considerábamos muy limitado el apartado sonoro de la creación artística audiovisual contemporánea, hemos demostrado que con la utilización del sonido *off* dentro de la configuración de una obra audiovisual, y sobre todo, en una instalación audiovisual, se amplían tanto las formas expresivas del lenguaje audiovisual que conllevan, por un lado, nuevas fórmulas creativas en el apartado sonoro y audiovisual y unas construcciones no lineales del discurso, por otro lado, los recursos técnicos en la construcción de la obra relativos al montaje propiamente audiovisual y al montaje espacial de la instalación, y finalmente, el papel del espectador-lector como generador de sentidos y significados en la lectura del discurso por medio de la creación de asociaciones conceptuales.

Esta ampliación del lenguaje por medio del sonido *off* queda demostrada en cada una de las fases del proceso de investigación y que tiene como consecuencia una serie de fenómenos *expansivos* que han quedado expuestos en cada uno de los capítulos:

#### C.1. El medio videográfico abre nuevas estrategias artísticas.

1.a. Una de las maneras de diferenciar y marcar la evolución del lenguaje audiovisual en el ámbito del arte es hacerlo separando la creación monocal de la creación multicanal. El primer tipo se basa principalmente en la creación puramente audiovisual, es decir, en la grabación y técnica de montaje audiovisual. El segundo se basa en la integración con otros medios y lenguajes con los que se exploran y experimentan los cambios más significativos, sobre todo con la idea de ocupar el espacio más allá de los límites de la pantalla y del monitor. La característica principal que los diferencia es que en la *instalación*, el montaje no es únicamente audiovisual sino además, espacial.

A partir de esos aspectos técnicos se multiplican los marcos visuales en sistemas multi-pantalla o multiproyección, y se introducen o suman objetos tridimensionales. Estas estrategias artísticas dan forma a instalaciones y vídeo-performances con características muy diversas, y la principal es la creación de sistemas multifocales. De este modo, se configuran discursos no lineales como consecuencia de la presentación simultánea de los elementos que constituyen la obra.

1.b. Las configuraciones espaciales que más exploran los discursos no lineales son las configuraciones escultóricas frente a las pictóricas, teniendo éstas una presentación frontal de las pantallas, y la otra, una presentación multifocal y multidireccional. Este sistema no sólo hace más complejo y diverso el modo y las estructuras del discurso sino que, además, introduce al espectador en el espacio de la obra.

#### C.2. El discurso no lineal diversifica las estructuras temporales de la creación audiovisual.

2.a. Mediante un sistema de presentación de fragmentos o partes del discurso (narrativo o de otro tipo) de modo simultáneo.

La presentación visual de una obra en varias pantallas favorece la creación de instalaciones con discursos no lineales, y con ello, se abren las posibilidades creativas del lenguaje. Esto genera una expansión de las formas de representación del discurso:

- Porque ofrece una mayor manipulación del tiempo haciéndolo más flexible. De este modo, se pueden construir discursos propiamente no lineales, discursos acrónicos y discursos re-combinantes.
- Porque esta separación visual que se genera en la instalación, posibilita la presentación y confluencia de espacios virtuales y espacios reales, diversificando, con ello, la lectura y percepción del espectador-lector.
- Por último, este sistema de fragmentación y simultaneidad, nos da la posibilidad de crear discursos donde el sonido se presente como significativo y fragmento de realidad, cuya capacidad expresiva en combinación con la imagen, produce a su vez, un lenguaje figurado que muestra algo más que su representación literal.

2.b. Mediante la creación de obras audiovisuales con carácter híbrido que suma el número de significantes de distintos tipos.

La instalación se convierte en una estrategia artística de carácter híbrido o intermedia y multimedia, porque en ella pueden confluir numerosos elementos de distintos tipos que dan forma y significación a la obra. Además del contenido visual y acústico que comprende la parte audiovisual, se pueden presentar espacios y objetos de cualquier tipo. Con esto aumenta el número y tipología de significantes.

2.c. Mediante la multiplicación de recursos técnicos y medios tecnológicos.

Los discursos basados en la fragmentación y la simultaneidad tanto visual como acústica en la instalación, supone una planificación técnica y tecnológica muy diversa que dependerá de las características mismas de cada obra. Centrada en el medio audiovisual, hay que tener en cuenta el trabajo técnico del montaje audiovisual con un software informático, y los diversos dispositivos y herramientas electrónicas. Como mínimo hay que contar con reproductores y proyectores de vídeo, pantallas y altavoces.

C.3. El sonido *off* expande el sentido de la significación.

Con respecto al sonido, se experimentó con la inclusión de una nueva gama de instrumentos y de sonidos que dieron forma a un nuevo sentido de lo musical. Con el avance de la tecnología electrónica y digital, se innovó en la calidad del sonido. Sin embargo, en la fase de investigación



en la cual estudiamos y analizamos las formas del sonido y los modos en que se combina con las imágenes en la obra de innumerables autores, no apreciamos innovaciones en el ámbito del lenguaje. De este modo, vemos que, los sonidos que se utilizan habitualmente en la creación artística audiovisual se reducen al lenguaje verbal y a la música.

Es en el sonido *off*, pues, donde hemos encontrado un mayor abanico de posibilidades expresivas y hemos subrayado como el mejor elemento técnico y expresivo para traspasar los límites marcados por el lenguaje verbal y la música en la creación artística audiovisual.

Por otro lado, hemos encontrado otras fórmulas audiovisuales con una implicación distinta del sonido en las obras de Bill Viola, Klaus vom Bruch, Wolf Vostell, Nam June Paik, Doug Aitken y Matthias Müller. Estos artistas utilizan sonidos *off* con distintas finalidades:

- Generar una tensión dramática y conceptual en el espectador (Viola, Bruch, Tambellini),
- Utilizarlo como contenido narrativo (Aitken y Müller),
- Plantear la mezcla y abundancia de sonidos como *ruido*, y éste a su vez, como un reflejo de la realidad y de la vida cotidiana (Vostell y Paik).

Podemos añadir que en todas las obras analizadas, el sonido *off* favorece la combinación audiovisual con cualquier imagen porque se pueden construir situaciones con un sentido figurado que puede alcanzar niveles de metáfora. Esto no sólo hace que podamos crear sentidos no literales del discurso o del fraseado de una obra, sino que podamos abrir el lenguaje a otros sentidos y significados. Este hecho hace que, a su vez, e inevitablemente, el espectador-lector pueda crear sus propias lecturas e interpretaciones de esos sentidos figurativos. De este modo llegamos a la conclusión que el modo de abrir las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual tenía que ser a partir de combinaciones figurativas generadas por la intervención y participación del sonido *off*.

El hecho de plantear encuentros figurativos con sonidos *off* supone presentar básicamente dos fragmentos simultáneos de realidades distintas (una visual y la otra sonora) para construir un nuevo sentido y un nuevo significado no literal, o dicho de otro modo, supone construir un signo multimodal con dos significantes simultáneos (visual y acústico) que dan una significación y/o sentido nuevos, y que en la instalación producen un sentido expandido del discurso en el espacio.

C.4. La fragmentación del discurso no lineal encuentra en la instalación audiovisual su marco estratégico.

La instalación se formula como una estrategia que plantea discursos no lineales a partir del encuentro figurativo entre la imagen y el sonido *off*. Esto supone una expansión de la instalación

como medio de expresión artística porque es consecuencia de configuraciones espaciales en las que se multiplican los focos acústicos, además de los visuales. Este hecho expande el espacio como marco de representación y de percepción, donde se mantiene alerta al espectador-lector.

Toda esta apertura y ampliación de las características de la instalación audiovisual aparecen como una expansión de su lenguaje, porque supone una multiplicación de factores que amplían el campo del lenguaje audiovisual y de las formas de representación del sonido, de las estructuras de los discursos, así como del papel activo del espectador.

La expansión de las formas de representación visual en una *instalación*, que tenga como eje central el medio audiovisual, se lleva produciendo desde hace décadas, pero ese mismo planteamiento multipantalla o multiproyección ha sido difícil encontrarlo en una obra cuando se trataba de elementos acústicos y sonoros. Normalmente se usan varios altavoces con un mismo canal de sonido, o al menos, no con una clara separación de los sonidos en distintos canales que puedan ser fácilmente diferenciados. El hecho de separarlos y hacer percibir al espectador una gran cantidad de puntos focales acústicos expande el espacio como marco de percepción y de representación, a la vez que mantiene alerta al espectador en la construcción de su lectura e interpretación de la obra.

De acuerdo con estos resultados, llegamos a una única conclusión:

Al trabajar con sonidos *off* en la instalación, se pueden multiplicar los focos de emisión de significantes y contenidos en el espacio, porque se trata de obras que se construyen mediante fragmentos de realidad sonora y fragmentos de realidad visual distintos. Esta característica favorece la dispersión y separación de los contenidos que luego confluyen en el espacio real de la instalación y en el espacio mental del espectador-lector mediante la asociación de significantes visuales y sonoros. La importancia que adquiere este sistema es que difiere de la frontalidad de las obras unifocales y abre la totalidad del espacio como área de representación y de percepción donde se pueden formular nuevas y variadas configuraciones espaciales. Podemos resumirlo afirmando que, la presentación de fragmentos de realidad dispersos en el espacio crea sistemas multifocales que favorecen la creación de obras con estructuras no lineales del discurso.

De estas estructuras extraemos dos elementos fundamentales:

A. El *espacio* multifocal donde confluyen los espacios virtuales representados en el contenido visual de las pantallas o proyecciones y en el contenido sonoro que emiten los altavoces, junto con el espacio real de la instalación que es también el espacio físico que recorre el espectador.

B. Los *tiempos* representados en el contenido visual y sonoro, unidos al tiempo real que el espectador dedica en su recorrido y «lectura». Este encuentro de espacios y de tiempos varía y se complica o diversifica en función de la cantidad de focos de emisión empleados.

Por ello, nuestra conclusión opta por la instalación audiovisual como estrategia de expansión sonora donde el grado de experimentación con el lenguaje audiovisual se multiplica junto a las opciones de presentación simultánea de fragmentos visuales y sonoros. Como ejemplo utilizamos el *sistema diafónico del sonido* propuesto por José Val del Omar en 1956, donde planteó el marco de los sonidos distinto al de las imágenes en función de su relación expresiva y conceptual. Siguiendo su ejemplo, podemos proyectar distintos sonidos *off* en altavoces situados detrás, enfrente, en los laterales o encima de los espectadores. Lo mismo podemos hacer con las imágenes que, independientemente de su modo de reproducción y soporte tecnológico, pueden provenir de varias posiciones, como por ejemplo plantearon, Doug Aitken e Isaac Julien en varias obras.

En esta multiplicidad se elimina la linealidad del discurso y se amplían las posibilidades de mantener una obra abierta a múltiples lecturas y significados, de modo que la obra se mantiene siempre activa y viva. Esto es importante porque implica que el espectador tome una actitud no pasiva ya que, en una obra de estas características, por medio de la configuración espacial, se le invita penetrar en el espacio, realizar una lectura personal de la obra y configurar un significado a partir de la presentación en red de significantes dispersos en el espacio. Esta acción lo constituye como un agente activo o *espectador-lector*. Como conclusión, la obra se mantiene viva, abierta y diversa permanentemente.

Estas formas de composición no son ajenas a nuestro modo de percibir y de vivir el mundo. Constantemente percibimos acontecimientos simultáneos de los que la mente escoge unos y los asocia con otros, a la vez que discrimina otros tantos. Esto lo realiza de un modo no aleatorio que depende de la historia cultural, educativa, biológica, etc., de cada individuo.

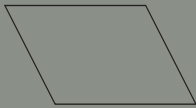
De este modo, la mente crea composiciones mediante fragmentos de información que convergen en algún punto o que se separan, se repiten o se eliminan configurando conexiones no lineales de pensamientos y de información sensorial, y que hace que percibamos y concibamos el tiempo de un modo elástico y diverso. Por eso decimos que las construcciones audiovisuales no lineales que hemos presentado en este trabajo atienden a nuestra manera de percibir el mundo y de navegar a través de nuestra experiencia, del tiempo y de la información. Esta manera de construir un discurso no lineal para una instalación audiovisual está enlazada con el modo en que vivimos.

Todas estas conclusiones a las que hemos llegado son resultado de la utilización del sonido *off* en la obra de arte audiovisual, de manera que con las siguientes afirmaciones quedan demostradas las hipótesis formuladas en la introducción de este trabajo:

1. El sonido *off* es un fragmento de realidad sonora que se puede combinar con otros fragmentos de realidad visual, lo que genera una gran cantidad de asociaciones posibles, y con ello se amplían las posibilidades expresivas e interpretativas del lenguaje mediante la creación de combinaciones figurativas.
2. La *fragmentación* favorece la configuración de instalaciones mediante un sistema de elementos separados en el espacio de exposición. Esto ofrece la posibilidad de estructurar el discurso de manera no lineal. Esta circunstancia también abre las posibilidades creativas en la construcción de la obra al no estar basadas en una presentación/nudo/desenlace, sino que las configuraciones del discurso varían y se multiplican.
3. El *espectador* tiene la opción de tomar una actitud activa como lector al generar él mismo asociaciones y significados con los distintos fragmentos que se le presentan en la instalación audiovisual, lo que lo hace partícipe en el proceso de construcción del discurso no lineal.

Por último, y para concluir, afirmamos que la expansión sonora en la instalación audiovisual mediante el sonido *off*, consigue que la obra se mantenga siempre abierta a interpretaciones y significados distintos y propone que la instalación y su lenguaje audiovisual se mantengan en una continua exploración de posibilidades creativas infinitas.





## BIBLIOGRAFÍA.

*A fondo. Julio Cortázar.* Presentador y entrevistador: Joaquín Soler Serrano [en línea] Madrid: RTVE, 20-03-1977 [ref. de 24 de septiembre de 2012] Disponible en web: <En:<http://www.rtve.es/alcarta/videos/programa/entrevista-julio-cortazar-programa-fondo-parte/1051555/>>.

AGÚNDEZ GARCÍA, José Atonio. *10 happenings de Wolf Vostell.* Mérida: Editorial Regional de Extremadura, 1999.

AHTILA, Eija-Liisa. Deutschland: Hatje Cantz Verlag, 2008.

AITKEN, Doug. *Broken Screen. 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the Image, breaking the Narrative.* DANIEL, Noel (Ed.) New York: Distributed Art Publishers, Inc., 2006.

AITKEN, Doug. *Estaremos seguros mientras todo se mueva.* Gili, Marta (Com.) Barcelona: Fundación “La Caixa”, 2004.

AKATAGAWA, Ryūnosuke. *Rashōmon y otros cuentos.* Madrid: Miraguano, 1998.

ALCOZ, Albert. "(Infra)Estructura Experimental. Una visión personal del cine y el vídeo experimental español actual". En: *Caras B de la Historia del Video Arte en España.* ARAMBURU, Nekane / TRIGUEROS, Carlos (Eds.). Madrid: Mimadre Ediciones, 2011.

ÁLVAREZ, Asunción. *Cuestiones sobre la narrativa: metáfora y metonimia según Jakobson.*



[en línea]. Soluciones Semánticas. Madrid, 2011 [ref. de 3 de octubre de 2011] Disponible en web: <<http://www.laspalabrasylascosas.com/2011/04/cuestiones-sobre-la-narrativa-metafora-y-metonymia-segun-lacan/>>.

ARIZA, Javier. *Las imágenes del sonido: Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2003.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial, 1997.

ARTAUD, Antonin. *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa, 2011.

ARTAUD, Antonin. *Cine*. Madrid: Alianza Editorial, 2010.

*ARTE del siglo XX*. Walther, Ingo F. (Ed.) Colonia: Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1999.

*Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación*. Kuspit, Donald (Ed.) Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2006.

AUMONT, Jacques. *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992.

AUMONT, Jacques / BERGALA, Alain / MARIE, Michel / VERNET, Marc. *Estética del cine: Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1996.

BAIGORRI, Laura. *Vídeo: primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Brumaria, 2005. N°4. ISSN: 978-84-6120-336-9.

BARTHES, Roland. *S/Z*. México DF: Siglo XXI Editores S.A. de C.V., 1980.

BARTHES, Roland. "La muerte del lenguaje". En: *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1987.

BISHOP, Claire. *Installation art: A critical history*. London: Tate Publishing, 2005.

BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 2008.

BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito. (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra, 2008.

BURROUGHS, William. *El almuerzo desnudo*. Barcelona: Anagrama, 1989.

BURROUGHS, William. *El tiquet que explotó*. Barcelona: Minotauro, 1998.

BURROUGHS, William. *La máquina blanda*. Barcelona: Minotauro, 2004.

CAGE, John. *Silencio*. Madrid: Árdora, 2007.

CAGE, John. *Escritos al oído*. Pardo Salgado, Carmen. (Ed.) Murcia: Colegio Oficial de

- Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la Región de Murcia, 1999.
- CHION, Michel. *El sonido: Música, cine, literatura*. Barcelona: Paidós, 1999.
- CHION, Michel. *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993.
- CHION, Michel. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós, 1997.
- COLLADO SÁNCHEZ, Esperanza. *Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama / Fundación Arte y Derecho, 2012.
- Collection New Media Installations 1965-2005*. Van Assche, Christine (Ed.) La Collection du Centre Pompidou Musée National d'Art Moderne. París: Centre Georges Pompidou, 2006.
- CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Madrid: Cátedra, 2000.
- COULTER-SMITH, Graham. *Deconstruyendo las instalaciones*. Madrid: Brumaria, 2009. N° 13. ISSN: 978-84-612-9347-6.
- CUADRADO MÉNDEZ, Francisco José. *Lo sonoro cinematográfico: Una percepción acusmática*. [en línea] Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, Universidad de Sevilla, 2002, n° 1, pp. 299-311. [ref. de 8 de abril de 2012] Disponible en web: <[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n1/LO\\_SONORO\\_CINEMATOGRAFICO\\_UNA\\_PERCEPCION\\_ACUSMATICA.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n1/LO_SONORO_CINEMATOGRAFICO_UNA_PERCEPCION_ACUSMATICA.pdf)>.
- Diccionario de la Lengua Española*. 22ª Edición. Madrid: Real Academia Española, 2001.
- DOUGLAS, Stan. *Western Movies*. [en línea] RHODES, Richard (Ed.). Canadá: Canadian Art, 2010. [ref. de 25 de septiembre de 2012] Disponible en web: <<http://www.canadianart.ca/see-it/2010/06/17/stan-douglas-2/>>.
- DUGUET, Anne-Marie. *El sonido del vídeo*. Madrid: TELOS: Cuadernos de comunicación, tecnología y sociedad, Fundación Telefónica, Marzo-Mayo 1987, n° 9, pp. 78-83.
- EISENSTEIN, Sergei / PUDOVKIN, Vsévolov / ALEXANDROV, Grigori. "Contrapunto orquestal". [1928] En: *Textos y Manifiestos del Cine*. España: Catedra, 1993. pp. 476-479.
- El arte del vídeo: Introducción a la historia del vídeo experimental*. Pérez Ornia, José Ramón (Ed.) Madrid: RTVE / Ediciones Serval, 1991.
- El espacio del sonido, el tiempo de la mirada*. Iges, José (Com.) Donostia-San Sebastián: Koldo Mitxelena Kulturenea, 1999.
- En L'Esperit de Fluxus*. Barcelona: Fundació Antoni Tapies, 1994.

*En mi estilo se puede reconocer cierto perfume.* [Entrevista a Juan Hidalgo] Entrevistador: Mariano de Santa Ana. [en línea] España: El País, 01-03-2008, [ref. de 3 de marzo de 2008] Disponible en web: <[http://www.elpais.com/articulo/arte/estilo/puede/reconocer/cierto/perfume/elpepuculbab/20080301elpbabart\\_4/Tes](http://www.elpais.com/articulo/arte/estilo/puede/reconocer/cierto/perfume/elpepuculbab/20080301elpbabart_4/Tes)>.

*En torno al vídeo.* Bornaetxea, Fito / Rodríguez Arkaute, Natxo (Coords.) Vizcaya: Universidad del País Vasco, 2010.

ERKIZIA, Xabier. "¿Me podrían traducir esta música?" En: *Traducciones culturales.* Guipuzcoa: Zehar, 2008. n° 63, pp. 66-73. ISSN: 1133-844X

*Espacios Intervenidos. Investigaciones Metodológicas en Bellas Artes.* Soler Ruiz, María Isabel. (Coord.) Granada: Dpto. de Escultura de la Facultad de BBAA de la Universidad de Granada, 2012.

*Espectros de Artaud: Lenguaje y arte en los años cincuenta.* Cabañas, Kaira M. (Ed.) Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2012.

*Estudios sobre performance.* Picazo, Gloria (Coord.). Sevilla: Centro Andaluz del Teatro, S.A., "etc.", 1993.

*Fluxus y Fluxfilms 1962-2002.* Sichel, Berta / Frank, Peter (Eds.) Madrid: MNCARS, 2002.

FREUD, Sigmund. *Obras Completas.* Madrid: Biblioteca Nueva, 1973.

GENETTE, Gérard. *Figuras III.* Barcelona: Lumen S.A., 1989.

GENETTE, Gérard. *Nuevo discurso del relato.* Madrid: Cátedra, 1998.

GIBSON, Amber. *Videoarte: Algunos apuntes.* Madrid: Revista EXIT Express, Mayo 2010. pp. 18-31, n° 52. ISSN: 1697-5405.

GONZÁLEZ U., Pedro M. *Pitágoras. El filósofo del número.* Madrid: NIVOLA libros y ediciones, S.L., 2001.

GRAHAM, Rhys. *OUTERSPACE: The Manufactured Film Of Peter Tscherkassky.* [en línea] [ref. de 5 de mayo de 2010] Disponible en web: <[http://www.tscherkassky.at/content/txt\\_ue/06e\\_graham.html](http://www.tscherkassky.at/content/txt_ue/06e_graham.html)>.

GUASCH, Anna María. *Poliédrico Steve McQueen.* Madrid: Diario ABC, S.L., / Blanco y Negro Cultural, 2003. n°620, pp. 25-26.

GUBERN, Roman. *Val del Omar, cinemista.* Granada: Diputación de Granada, Los Libros de la Estrella, 2004.

HALLE, Morris / JAKOBSON, Roman. *Fundamentos del lenguaje*. Madrid: Editorial Ciencia Nueva, 1967.

HARRIS, Gareth. *Ed Ruscha stars in Doug Aitken film*. [en línea] Londres: The Art Newspaper, 2009 [ref. de 13 de febrero de 2013] Disponible en web: <<http://www.theartnewspaper.com/articles/Ed-Ruscha-stars-in-Doug-Aitken-film/19344>>.

HIGGINS, Dick. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia*. [en línea] EE.UU., 20?? [ref. de 21 de diciembre de 2012] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html#top](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html#top)>.

HILL, Gary. *Viatte, Germain (Com.)* Valencia: IVAM (Institut Valencià d'art Modern, 1993.

IGES, José. *Dimensiones (visuales, aunque no sólo) de lo sonoro*. Madrid: Artecontexto, 2006, nº11, pp. 7-11. ISSN: 1697-2341.

IGLESIAS SIMÓN, Pablo. *El diseñador de sonido: Función y esquema de trabajo*. [en línea] Madrid: ADE-Teatro, Julio-Agosto 2004. nº101, pp.199-215 [ref. de 06 de octubre de 2012] Disponible en web: <<http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/El%20disenador%20de%20sonido.pdf>>.

JAKOBSON, Roman. *El marco del lenguaje*. México: Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V., 1988.

JERKINS, Bruce. *Bruce Conner: Un americano original*. [en línea] Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010 [ref. de 15 de junio 2012] Disponible en web: <<http://www.museoreinasofia.es/programas-publicos/audiovisuales/2010/bruce-conner.html>>.

JONAS, Joan. *Timelines*. Marí, Bartolomeu / García-Antón, Katya (Coms.) Barcelona: MACBA. Museo d'Art Contemporani de Barcelona. "etc.", 2007.

KANDINSKY, Wassily. *Punto y línea sobre plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Barcelona: Editorial Labor, S.A., 1993.

KANDINSKY, Wassily. *De lo espiritual en el arte*, Barcelona: Editorial Labor, S.A., 1995.

KAPROW, Allan. *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora, 2007.

KUMIN, Laura. *Merce Cunningham "Mi danza nace en el ordenador"*. [en línea] Madrid: El Cultural, 2000 [ref. de 1 de noviembre de 2008] Disponible en web: <[http://www.elcultural.es/version\\_papel/TEATRO/1921/Merce\\_Cunningham](http://www.elcultural.es/version_papel/TEATRO/1921/Merce_Cunningham)>.

*La exposición invisible*. Sardo, Delfim. (Com.) Granada: Centro José Guerrero de Granada, "etc.", 2006.

- LABRADA, Jerónimo. *El sentido del sonido: La expresión sonora en el medio audiovisual*. Barcelona: Alba, 2009.
- LAILACH, Michael. *Land Art*. Colonia: Taschen GmbH, 2007.
- Laocoonte devorado. Arte y violencia política*. González de Durana, Javier (Com.), Vitoria-Gasteiz: ARTIUM Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, "etc.", 2004.
- LARRAÑAGA, Josu. *Instalaciones*. San Sebastián: Nerea, 2001.
- LARRAURI, Eva. *Amat "pinta" la música de Caldara*. [en línea] Bilbao: El país, 26-03-2010 [ref. de 23 de abril de 2013] Disponible en web: <[http://elpais.com/diario/2010/03/26/paisvasco/1269636016\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/03/26/paisvasco/1269636016_850215.html)>.
- Lo tecnológico en el arte: de la cultura vídeo a la cultura ciborg*. Barcelona: Virus Editorial, 1997.
- LOZANO BARTOLOZZI, María del Mar. *Wolf Vostell*. San Sebastián: Nerea, 2000.
- MAILLARD, Chantal. *La creación por la metáfora. Introducción a la razón-poética*. Barcelona: Anthropos, 1992.
- MARTIN, Silvia. *Videoarte*. Colonia: Taschen GmbH, 2006.
- Media Culture*. Giannetti, Claudia (Ed.) Barcelona: ACC L'Angelot, 1995.
- METZ, Christian. *El significante imaginario*. Psicoanálisis y cine. Barcelona: Paidós, 2001.
- METZ, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós, 2002. Vol. 1.
- MITRY, Jean. *Estética y psicología del cine. 2: Las formas*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A., 2002.
- MITRY, Jean. *Historia del cine experimental*. Valencia: Fernando Torres, 1974.
- Multimodal metaphors*. Forceville, Charles / Urios-Aparisi, Eduardo (Eds.) Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co., 2009.
- MUNTADAS, Antoni. *On translation*. Barcelona: MACBA Museo d'Art Contemporani de Barcelona, 2002.
- Música y Acción. Exposición/Concierto de 40 piezas para instrumentos varios*. Sarmiento, José Antonio. (Com.) Granada: Centro José Guerrero, 2012.
- Narrativas digitales y tecnologías de la imagen*. Gras Balaguer, Menene. (Ed.) Madrid:

- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte / Casa Asia, 2012.
- NAUMAN, Bruce. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1993.
- NESHAT, Shirin. *Women Without Men*. Nueva York: Charta/Change Performing Arts, 2011.
- NICANOR, María / VANDEMOORTELE, Johanna. "Entrevista a Doug Aitken". En: *ARCO. 30 aniversario*. Madrid: EXIT Express [Suplemento gratuito ARCO '10], Febrero, 2010. pp. 5-8. ISSN: 1697-5405.
- OURSLER, Tony. Millet, Teresa (Com.) Barcelona: Ediciones Polígrafa, "etc.", 2001.
- PABLOS PONS, Juan de. *La diégesis cinematográfica y sus implicaciones didácticas*. Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica, Universidad de Salamanca, 1989. n°7, pp. 9-16.
- PAIK, Nam June. *Global Groove 2004*. New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 2004.
- Pantalles sensibles, videoart dels anys 90*. Miró, Neus. (Com.) Barcelona: Fundació "La Caixa", 2002.
- Perturbaciones del lenguaje*. Jorge Perpelló, J. / Guixá Camprodón, M. / Leal Gregori, M. / Vendrell Bruçet. Barcelona: Editorial Científico-Médica, 1979.
- PLATÓN. *La República*. Pabón, José Manuel / Fernández G., Manuel (Traduc.) Madrid: Instituto de Estudios Políticos, 1949, Tomo II.
- Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. Sichel, Berta. (Com.). Madrid: MNCARS, 2007.
- QUINTANA, Ángel. *Después del cine: Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado, 2011.
- RAQUEJO, Tonia. *Land Art*. San Sebastián: Nerea, 1998.
- REKALDE, Josu. *Vídeo: Un soporte temporal para el arte*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 1995.
- REKALDE, Josu. "De la visualidad como evidencia a la percepción expandida. El arte tecnológico como modelizador del conocimiento". [en línea] *Arte y Políticas de Identidad*. Revista de Investigación. *Imagen multimedia, contextos expandidos y realidad virtual*. Universidad de Murcia, 2013, pp. 23-36. Vol. 9 [ref. de 3 de febrero de 2014] Disponible en web: < <http://revistas.um.es/api/article/view/191801/158491>>.



*Resonancias*. Iges, José (Com.) Málaga: Ayuntamiento de Málaga, 2000.

ROCHA ITURBIDE, Manuel. *La instalación sonora*. [en línea] Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2003 [ref. de 22 de mayo de 2010] Disponible en web: <<http://www.uclm.es/artesonoro/Olobo4/html/rocha.html#6>>.

ROSENTHAL, Mark. *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*. London: Prestel, 2003.

ROUILLER, Laetitia. *Doug Aitken. New Skin*. [en línea] Francia: New Media Encyclopedia [ref. de 12 de septiembre de 2012] Disponible en web: <<http://www.newmedia-arts.be/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000038055&lg=GBR>>.

RUSSOLO, Luigi. *El arte de los ruidos*, [Manifiesto Futurista, 1913] [en línea] Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha [ref. de 22 de mayor de 2010] Disponible en web: <<http://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html>>.

SAENZ DE BURUAGA, Gonzalo / VAL DEL OMAR, María José. *Val del Omar. Sin fin*. Granada: Diputación Provincial de Granada, 1992.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Lingüística General*. Madrid: Alianza Editorial (Alianza Universitaria), 1983.

SCHAEFFER, Pierre. *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial, S.A., 1988.

SCHAEFFER, Pierre. *¿Qué es la música concreta?* Buenos Aires: Nueva Visión S.R.L., 1959.

SICHEL, Berta. *Stan Douglas: Past Imperfect*. Madrid: Artecontexto. Arte Cultura Nuevos Medios, 2008. nº17, p.105.

SOLER RUIZ, M<sup>a</sup> Isabel. *Instalaciones, acciones e intervenciones artísticas como metodología docente en Bellas Artes. El sonido como recurso*. [en línea] Arteliebre. Revista electrónica de Educación Artística [ref. de 1 de agosto de 2011] Disponible en web: <<http://www.arteliebre.com>>.

SOURIAU, Étienne. *Diccionario Akal de Estética*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., 1998.

STRATE, Lance. "La tecnología, extensión y amputación del ser humano. El medio y el mensaje de McLuhan". [en línea] En: *Cien años de McLuhan*. Nueva York: Infoamerica. Revista Iberoamericana de Comunicación, 2012. Nº 7-8. [ref. de 07 de enero de 2013] Disponible en web: <[http://www.infoamerica.org/icr/icr\\_07\\_08.htm](http://www.infoamerica.org/icr/icr_07_08.htm)>.

TAMBELLINI, Aldo. *Black TV (1968)* [en línea] EE.UU.: Statement by Aldo Tambellini. [ref. de 15 de junio de 2012] Disponible en web: <<http://www.aldotambellini.com/blacktv.html>>.

TORRES, Francesc. *Da capo*. Marí, B. (Com.) Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), 2008.

TORRES, Francesc. *La furia de los santos*. Granada: Diputación de Granada, 1999.

TORRES, Francesc. *Antología*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1991.

TORRES, Francesc. *El carro de fenc*. Parcerisas, Pilar. (Com.) Barcelona: Centre d'Art Santa Mònica, "etc.", 1991.

TSCHERKASSKY, Peter. *A Poet of Images - The work of Matthias Müller*. [en línea] [ref. de 5 de mayo de 2010] Disponible en web: <[http://www.tscherkassky.at/content/txt\\_by/08e\\_a\\_poet\\_of\\_images.html](http://www.tscherkassky.at/content/txt_by/08e_a_poet_of_images.html)>.

*Tiempos de vídeo. 1965-2005*. Van Assche, Christine (Com.) Barcelona: Colección Nouveaux Médias del Centre Pompidou / Colección de Arte Contemporáneo Fundación "La Caixa". Barcelona, 2005.

VAL DEL OMAR, José. *Triptico elemental de España*. Chacón, José Luis / Rodríguez Tranche, Rafael (Coords.) Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, "etc.", 1996.

VILLAR ORNUBIA, Daniel. *La imagen en movimiento y el movimiento del cuerpo: intersecciones entre danza y audiovisual*. [en línea] Sevilla: Zemos98, 26-11-2007 [ref. de 13 de abril de 2009] Disponible en web: <<http://www.zemos98.org/spip.php?article115>>.

VIOLA, Bill. *Las horas invisibles*. Lebrero Stals, José (Com.) Sevilla: Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía, 2007.

VIOLA, Bill. *Las Pasiones*. Walsh, John. (Ed.) Barcelona: Fundación "La Caixa", 2004.

VIOLA, Bill. *Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Syring, Marie Luise (Com.) Madrid: MNCARS, 1993.

*Vito Acconci: Open book*. [en línea] EE.UU.: Electronic Arts Intermix [ref. de 23 de abril de 2013] Disponible en web: <<http://www.eai.org/title.htm?id=901>>.

*Vostell y la música*. Iges, José (Com.) Badajoz: Editora Regional de Extremadura / Cáceres: Consorcio Museo Vostell Malpartida, 2004.

WARHOL, Andy. *Cine, vídeo y TV*. Guardiola, Juan (Com.) Barcelona: Fundació Antoni Tapies, "etc.", 2000.

*William S. Burroughs, The Art of Fiction*. [Entrevista a William S. Burroughs] Entrevistador: Conrad Knickerbocker. [en línea] New York: The Paris Review, 1965. [ref. de 23 de septiembre de 2012] Disponible en web: <<http://www.theparisreview.org/interviews/4424/the-art-of-fiction->

no-36-william-s-burroughs>.

*XCÈNTRIC 45 películas contra dirección*. Barcelona: Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, "etc.", 2006.

YOUNG, Paul. *Cine artístico*. Colonia: Taschen, 2009.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.

*Zaj*. Sarmiento, José Antonio. (Com.) Madrid: MNCARS, 1996.

ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra / Universidad del País Vasco, 1992.

*13ª Exposición Audiovisual*. Rekalde, Josu / Calderón, Rafael (Coords.) Bilbao: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, 2000.

*100 videoartistas*. Madrid: Exit Publicaciones. Rosa Olivares y Asociados, S.L., 2009.



## VIDEOGRAFÍA, FILMOGRAFÍA E INSTALACIONES AUDIOVISUALES.

ABRAMOVIC, Marina. *Art must be beautiful, artist must be beautiful* [Dinamarca, 1975]. [vídeo en exposición] *Primera generación. Arte e imagen en movimiento. 1963-1986*. Madrid: MNCARS, 2007.

ACCONCI, Vito. *Open book* [EE.UU., 1974]. [vídeo en línea] [ref. de 1 de octubre de 2008] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/acconci\\_book.html](http://www.ubu.com/film/acconci_book.html)>.

AHTILA, Eija-Liisa. *Talo / The house* [Finlandia, 2002]. [vídeo en línea] [ref. de 18 de mayo de 2012] Disponible en web: <[http://www.dailymotion.com/video/x4vwi5\\_the-house-eija-liisa-ahtila-1\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/x4vwi5_the-house-eija-liisa-ahtila-1_creation)>.

AITKEN, Doug. *Electric earth* [EE.UU., 1999]. [vídeo en línea] [ref. de 18 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=LSziysd2Duk>> Versión monocanal disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/aitken\\_electricearth.html](http://www.ubu.com/film/aitken_electricearth.html)>.

AITKEN, Doug. *Hysteria* [EE.UU., 1998-2000]. [vídeo en línea] [ref. de 18 de mayo de 2012] Versión monocanal disponible en web: <<http://www.livingscoop.com/watch.php?v=OTM=>>>.

- AITKEN, Doug. *Frontier* [Roma, 2009]. [vídeo en línea] Roma, 2009 [ref. de 18 de mayo de 2012] Versión Live Performance disponible en web: <<http://www.dougaitkenworkshop.com/work/frontier/>>, versión monocal disponible en web: <[http://www.303gallery.com/artists/doug\\_aitken/index.php?exhid=17&p=images](http://www.303gallery.com/artists/doug_aitken/index.php?exhid=17&p=images)>.
- AITKEN, Doug / FATBOY SLIM. *Rockefeller skank* [EE.UU., 1998]. [vídeo en línea] [ref. de 13 de abril de 2013] Disponible en web: <[http://fatboyslim.net/wordpress/videos/official-music-videos/?tubepress\\_page=2&tubepress\\_video=FMrIy9zm7QY](http://fatboyslim.net/wordpress/videos/official-music-videos/?tubepress_page=2&tubepress_video=FMrIy9zm7QY)>.
- ANTONIONI, Michelangelo. *Blow-up*. [vídeo] Reino Unido: Bridge Films / MGM (Prod.), 1966.
- BALCH, Antony. *Towers open fire* [EE.UU., 1962-1963]. [vídeo en línea]. [ref. 13 de junio de 2008] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/burroughs\\_towers.html](http://www.ubu.com/film/burroughs_towers.html)>.
- BALCH, Antony. *The cut-ups* [EE.UU., 1967]. [vídeo en línea] [ref. 13 de junio de 2008] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/burroughs\\_cut.html](http://www.ubu.com/film/burroughs_cut.html)> [Cine]
- BARNEY, Matthew. *Cremaster 1* [EE.UU., 1995] [vídeo en línea] EE.UU.: GLADSTONE, Barbara / BARNEY, Matthew (Prod.), 1995. [ref. de 20 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://art.domawe.com/2012/01/cremaster-1-matthew-barney.html#more>>.
- BARNEY, Matthew. *Cremaster 2* [EE.UU., 1999]. [vídeo en línea] EE.UU.: Walker Art Center, 1999. [ref. de 20 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://art.domawe.com/2012/01/cremaster-2-matthew-barney.html#more>> .
- BARNEY, Matthew. *Cremaster 3* [EE.UU., 2002]. [vídeo en línea] EE.UU.: Guggenheim Museum, (Prod.), 2002. [ref. de 21 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://art.domawe.com/2012/01/cremaster-3-matthew-barney.html#more>>.
- BARNEY, Matthew. *Cremaster 4* [EE.UU., 1994]. [vídeo en línea] EE.UU., Francia, Reino Unido: Glacier Field LLC (Prod.), 2002. [ref. de 21 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://art.domawe.com/2012/01/cremaster-4-matthew-barney.html#more>>.
- BARNEY, Matthew. *Cremaster 5* [EE.UU., 1997]. [vídeo en línea] EE.UU.: Barbara Gladstone Gallery (Prod.), 1997. [ref. de 21 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://art.domawe.com/2012/01/cremaster-5-matthew-barney.html#more>>.
- BRAKHAGE, Stan. *Cat's cradle* [EE.UU., 1959]. [vídeo en línea] [ref. de 16 de abril de 2009] Disponible en web: <[http://artforum.com/video/search\\_video=stan%20brakhage&page\\_id=0&mode=large&youtube\\_id=Cur2P5Ym3Yw](http://artforum.com/video/search_video=stan%20brakhage&page_id=0&mode=large&youtube_id=Cur2P5Ym3Yw)>.
- BRAKHAGE, Stan. *The Dante Quartet* [EE.UU., 1987] [vídeo en línea] [ref. de 16 de abril de

2009] Disponible en web: < <http://artforum.com/video/mode=large&id=30809>>.

CAMPUS, Peter. *Three transitions* [EE.UU., 1973] [vídeo en línea] [ref. de 1 de octubre de 2011] Disponible en web: <[http://artforum.com/video/mode=large&id=22939&page\\_id=0](http://artforum.com/video/mode=large&id=22939&page_id=0)>.

CAVUSOGLU, Ergin. *Point of departure* [Turquía, 2006] [vídeo en línea] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=qhIo2k0QXo0>>.

CHAMBERS, Jack. *The hart of London*. [Reino Unido, 1970] [vídeo en línea] Disponible en web: <<http://www.ubu.com/film/chambers.html>>.

COHEN, Larry. *El padrino de Harlem* [vídeo] EE.UU.: MGM, 1973.

COLOMER, Jordi. *Prohibido cantar / No singing* [España, 2012] [exposición] Madrid: Matadero Madrid, 2012.

CROSLAND, Alan. *The jazz singer* [vídeo] EE.UU.: Warner Bros. Pictures (Prod.), 1927.

DEREN, Maya / HAMMID, Alexander. *Meshes of the Afternoon* [EE.UU., 1943] [vídeo en línea] [ref. de 1 de octubre de 2011] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=4S03Aw5HULU>>.

DEREN, Maya. *A study in choreography for camera* [EE.UU., 1945] [vídeo en línea] [ref. de 1 de octubre de 2011] Disponible en web: < [http://www.ubu.com/film/deren\\_study-in-choreography.html](http://www.ubu.com/film/deren_study-in-choreography.html)>.

DEREN, Maya. *Ensemble for somnambulists*. [EE.UU., 1951] [vídeo en línea] [ref. de 1 de octubre de 2011] Disponible en web: <[www.youtube.com/watch?v=by2ZhdjJ6ms](http://www.youtube.com/watch?v=by2ZhdjJ6ms)>.

DOUGLAS, Stan. *Journey into fear* [vídeo] Alemania: Walther Konig, 2002.

DOUGLAS, Stan. *Klatsassin*. [vídeo] Canada: Klatsassin Productions, 2006.

DOUGLAS, Stan. *Der Sandmann* [EE.UU., 1995] [vídeo] EE.UU.: Solomon R. Guggenheim Museum, 2000.

DUCHEMENT, Javier. *Sumergidos en las profundidades de un sueño*. [exposición] Granada: Sala de exposiciones Carmen de la Victoria, Universidad de Granada, 2004.

DULAC, Germaine. *La coquille et le clergyman* [Francia, 1928] [vídeo en línea] [ref. de 12 de junio de 2012] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/dulac\\_coquille.html](http://www.ubu.com/film/dulac_coquille.html)>.

EMSHWILLER, Ed. *Thanatopsis* [EE.UU., 1962] [vídeo en línea] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/emswiller\\_than.html](http://www.ubu.com/film/emswiller_than.html)>.

EXPORT, Valie. *Sintagma* [Austria, 1984]. [vídeo] *Three experimental short films*. Austria:

Index, 2004.

EXPORT, Valie. ...*REMOTE...REMOTE...* [Austria, 1973] [vídeo] *Three experimental short films*. Austria: Index, 2004.

EXPORT, Valie. *Mann & frau & animal* [Austria, 1970-1973] [vídeo] *Three experimental short films*. Austria: Index, 2004.

FIGGIS, Mike. *Timecode*. [vídeo] EE.UU.: Red Mullet, 2000.

FRIEDMANN, Georgie. *Seas and skies, Variations I* [EE.UU., 2008] [vídeo en línea] [ref. de 3 de junio de 2012] Disponible en web: <<http://vimeo.com/23119878>>.

GANCE, Abel. *Napoleon*. [vídeo] Francia: Société General des Films / Les Films Historiques / Westi (Prod.), 1927.

GENET, Jean. *Un chant d'amour* [Francia, 1950] [vídeo en línea] [ref. de 10 de mayo de 2008] Disponible en web: <<http://www.ubu.com/film/genet.html>>.

GORDON, Douglas. *24 hour psycho* [Reino Unido, 1993] [vídeo en línea] [ref. de 6 de mayo de 2012] Versión monocanal disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=UtlG5TqqVeA>>.

GORDON, Douglas. *Play dead; Real time* [EE.UU. 2003] [vídeo en línea] [ref. de 6 de mayo de 2012] Versión monocanal disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=Q-XD6fuf0ho>>, Versión instalación audiovisual disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=uJKISX2YbKA>>.

GORDON, Douglas. *Pretty much every film and video work from about 1992 until now* [Reino Unido, 1992] [vídeo en línea] [ref. de 6 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://vimeo.com/30069602>>.

GORDON, Douglas. *The end of civilisation*. [EE.UU., 2012] [vídeo en línea] Disponible en web: <<http://www.gagosian.com/exhibitions/douglas-gordon--september-08-2012/exhibition-video>>.

HALL, David. *1001 TV Sets (End Piece)* [EE.UU., 1972-2012] [vídeo en línea] Disponible en web: <[http://www.youtube.com/watch?v=S3yMWASb8\\_c](http://www.youtube.com/watch?v=S3yMWASb8_c)>.

HILL, Gary. *Soundings* [EE.UU., 1978] [vídeo en línea] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/hill\\_soundings.html](http://www.ubu.com/film/hill_soundings.html)>.

HILL, Gary. *Incidence of catastrophe* [EE.UU., 1987-1988] [vídeo en línea] [ref. de 6 mayo de 2012] Disponible en web: <<http://vimeo.com/5580721>>.



- HITCHCOCK, Alfred. *Psicosis*. [vídeo] EE.UU.: Paramount Pictures (Prod.), 1960.
- JONAS, Joan. *Vertical Roll* [EE.UU., 1972] [vídeo en línea] [ref. de 10 de diciembre de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=-oqJZOFzbfA>>.
- JONZE, Spike. *Cómo ser John Malkovich*. [vídeo] EE.UU.: Propaganda Films, "etc.", 1999.
- JULIEN, Isaac. *Baltimore* [EE.UU., 2003] [vídeo en línea] [ref. de 13 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://www.isaacjulien.com/viewMedia/50>> / <<http://www.isaacjulien.com/viewMedia/51>>.
- JULIEN, Isaac. *True north* [Reino Unido, 2004] [vídeo en línea] [ref. de 13 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://www.isaacjulien.com/viewMedia/146>> / <<http://www.isaacjulien.com/viewMedia/147>>.
- JULIEN, Isaac. *Fantôme Afrique* [Reino Unido, 2005] [vídeo en línea] [ref. de 13 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://www.isaacjulien.com/viewMedia/149>>.
- JULIEN, Isaac. *Ten thousand waves* [Reino Unido, 2010] [vídeo en línea] [ref. de 13 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=0c8HH3v11jQ>>.
- KUBOTA, Shigeko. *Duchampiana. Nude descending a staircase* [EE.UU., 1977] [vídeoescultura en exposición] *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. Madrid: MNCARS, 2007.
- KUROSAWA, Akira. *Rashōmon*. [vídeo] Japón: Daiei Motion Picture Company (Prod.), 1950.
- LÉGER, Fernand. *Ballet mécanique* [Francia, 1924] [vídeo en línea] [ref. de 12 de junio de 2012] Disponible en web: <<http://www.ubu.com/film/leger.html>>.
- LOZANO-HEMMER, Rafael. *Under scan, Relational architecture II* [Reino Unido, 2005] [vídeo en línea] [ref. de 13 de julio de 2012] Disponible en web: <[http://www.lozano-hemmer.com/under\\_scan.php](http://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php)>.
- MARKER, Chris. *La jetée* [Francia, 1962] [vídeo] Francia: Nouveaux Pictures (Ed.), 2003.
- McQUEEN, Steve. *Western Deep* [Reino Unido, 2002] [vídeo en línea] [ref. de 15 de diciembre de 2012] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/mcqueen\\_western.html](http://www.ubu.com/film/mcqueen_western.html)>.
- MONTY PYTHON. *Los caballeros de la tabla cuadrada*. [vídeo] Reino Unido: Columbia (Prod.), 1975.
- MÜLLER, Matthias. *Aus der ferne / The memo book* [Alemania, 1989] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.

- MÜLLER, Matthias. *Sleepy heaven* [Alemania, 1994] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- MÜLLER, Matthias. *Alpsee* [Alemania, 1995] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- MÜLLER, Matthias. *Pensão Globo* [Alemania, 1997] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- MUNTADAS, Antoni. *El aplauso*, [EE.UU., 1999] [vídeo en línea] [ref. de 10 de marzo de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=-NiPWYpTwQo>>.
- NAUMAN, Bruce. *Walking in a exaggerated manner around the perimeter of a square* [EE. UU. 1967-1968] [vídeo en línea] [ref. de 12 de octubre de 2008] Disponible en web: <[http://artforum.com/video/id=20235&mode=large&page\\_id=17](http://artforum.com/video/id=20235&mode=large&page_id=17)>.
- NAUMAN, Bruce. *Stamping in the studio* [EE.UU., 1968] [vídeo en línea] [ref. de 12 de octubre de 2008] Disponible en web: <<http://www.vdb.org/titles/stamping-studio>>.
- NAUMAN, Bruce. *Wall-floor positions* [EE.UU., 1968]. [vídeo en línea] [ref. de 12 de octubre de 2008] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/user/gvaIVAM?feature=watch>>.
- NESHAT, Shirin. *Mahdokht* [2004] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=LiiTo-ntnuM>>.
- NESHAT, Shirin. *Zarin* [2005] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <[http://www.youtube.com/watch?v=dUAWUrS6O\\_U](http://www.youtube.com/watch?v=dUAWUrS6O_U)>.
- NESHAT, Shirin. *Munis* [2008] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=IQkDXRt5FyQ>>.
- NESHAT, Shirin. *Faezeh* [2008] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=-T9RozSyshY>>.
- NESHAT, Shirin. *Farokh Legha* [2008] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=IQSmbMSKiiw>>.
- NESHAT, Shirin. *Women without men*. [vídeo] Alemania, Austria, Francia: Coop99 Filmproduktion / Essential Filmproduktion GmbH / Soci t  Parisienne de Production (Prod.), 2009.
- O'NEILL, Pat. *Water and power*. [vídeo] EE.UU.: Lookout Mountain Studios, 1989.
- OURSLER, Tony. *Judy* [EE.UU., 1994] [vídeo en línea] [ref. de 30 de abril de 2013] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=pPSEPzrCsow>>.

OURSLER, Tony. *Boot* [EE.UU., 1995] [exposición] *Surrealismo en la era tecnológica*. Las Palmas: Centro de Arte La Regenta, 2006.

OURSLER, Tony. *Eyes* [EE.UU., 1996] [vídeo en línea] [ref. de 15 de diciembre de 2012] Disponible en web: <<http://vimeo.com/46072122>>.

OURSLER, Tony y SONIC YOUTH. *Perfect partner* [EE.UU., 2005] [vídeo en línea] [ref. de 15 diciembre 2012] Disponible en web: <[http://tonyoursler.com/individual\\_work\\_slideshow.php?navItem=work&workId=30&startDateStr=Oct.%202027,%202006&subSection=Collaborations&allTextFlg=true&title=Perfect%20Partner%20%28USA%29:%20In%20Collaboration%20with%20Sonic%20Youth#!prettyPhoto\[mixed\]/0/](http://tonyoursler.com/individual_work_slideshow.php?navItem=work&workId=30&startDateStr=Oct.%202027,%202006&subSection=Collaborations&allTextFlg=true&title=Perfect%20Partner%20%28USA%29:%20In%20Collaboration%20with%20Sonic%20Youth#!prettyPhoto[mixed]/0/)>.

OURSLER, Tony. *Church pew* [EE.UU., 2009] [exposición] *Mirada pensante*. Granada: Centro Damián Bayón, 2009.

PAIK, Nam June. *Participation TV* [EE.UU., 1963] [vídeo en línea] [ref. de 3 de abril de 2012] Disponible en web: <<http://vimeo.com/49988167>>.

PAIK, Nam June. *Magnet TV* [EE.UU., 1965] [vídeo en línea] [ref. de 3 de abril de 2013] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=L-TsvjJAfmg>>.

PAIK, Nam June. *The more, the better* [EE.UU., 1988] [vídeo en línea] [ref. de 3 de abril de 2012] Disponible en web: <[http://www.youtube.com/watch?v=0\\_M\\_8z-WE6g](http://www.youtube.com/watch?v=0_M_8z-WE6g)>.

PAIK, Nam June. *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii* [EE.UU., 1995] [vídeo en línea] [ref. de 3 de abril de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=llZTDXh7kp0>>.

PAIK, Nam June. / GODFREY, John. *Global groove* [EE.UU., 1973] [vídeo en línea] [ref. de 12 septiembre de 2009] Versión monocanal disponible en web: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/global-grove/video/1/>>.

PAIK, Nam June. *Videotape studio n°3* [EE.UU., 1969] [vídeo en línea] [ref. de 12 septiembre de 2009] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=Jg0bLLD5eRE>>.

PAIK, Nam June. *Zen for film* [EE.UU., 1962-1964] [vídeo en línea] [ref. de 12 septiembre de 2009] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=8z1sOsIrshU>>.

PAIK, Nam June. *TV Cello* [EE.UU., 1971] [exposición] *Música y Acción. Exposición/Concierto de 40 piezas para instrumentos varios*. Granada: Centro José Guerrero, 2012.

PASOLINI, Pier Paolo. *Teorema*. [vídeo] Italia: Euro International Films, 1968.

RAY, Man. *Le retour à la raison* [Francia, 1923] [vídeo en línea] [ref. de 12 de junio de 1012]

Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/ray\\_retour.html](http://www.ubu.com/film/ray_retour.html)>.

RIMMER, David. *Migration*. [Vancouver, 1969] [vídeo en línea] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/rimmer\\_migration.html](http://www.ubu.com/film/rimmer_migration.html)>.

ROSENBACH, Ulrike. *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin* [Alemania, 1975] [vídeo en línea] [ref. de 1 de octubre de 2008] Disponible en web: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/glauben-sie-nicht/video/1/>>.

RUIZ DE INFANTE, Francisco. *Bestiario nº2*. [exposición] *Habitación de lenguajes*. Madrid: MNCARS, 1998.

RUIZ DE INFANTE, Francisco, *Los lobos* [Francia, 1999] [vídeo en línea] [Ref. de 18 de mayo de 2012] Disponible en web: <[http://www.mediatecaonline.net/Obert/EP00026/www/enter\\_es.htm](http://www.mediatecaonline.net/Obert/EP00026/www/enter_es.htm)>.

SHARITS, Paul. *N.O.T.H.I.N.G.* [EE.UU., 1968 ] [vídeo en línea] [Ref. de 30 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://paulsharits.com/galleries.htm>>.

SHARITS, Paul. *Shuter interface* [EE.UU., 1975] [vídeo en línea] [Ref. de 30 de mayo de 2012] Disponible en web: <<http://paulsharits.com/galleries.htm>>.

SHARITS, Paul. *Epileptic seizure comparaison* [EE.UU., 1979] [vídeo en línea] [Ref. de 30 de mayo de 2012] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/sharits\\_epileptic.html](http://www.ubu.com/film/sharits_epileptic.html)>.

SIEGEL, Eric. *Einstine*. (EE.UU., 1968) [vídeo en línea] [ref. de 16 de abril de 2009] Disponible en web: <[www.vdb.org/titles/einstine](http://www.vdb.org/titles/einstine)>.

SISTIAGA, José Antonio. *Ere erera baleibu icik subua aruaren...* [Euskadi, 1968-1970] [exposición] *Cronocronías Poéticas del color en la imagen-tiempo*. Granada: Centro José Guerrero, 2010.

STEINKAMP, Jennifer. *The wreck of the Dumaru* [EE.UU., 2004] [vídeo en línea] [ref. de 15 diciembre 2012] disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=DfFAPORAEsQ>>.

TAMBELLINI, Aldo. *Black TV* [EE.UU., 1968] [vídeo en línea] [ref. de 16 de abril de 2009] Disponible en web: <<http://www.aldotambellini.com/blacktv.html>>.

TARTAGLIA, Jerry. *Ecce Homo* [EE.UU., 1989] [vídeo en línea] [ref. de 16 de abril de 2009] Disponible en web: <<http://www.ubu.com/film/tartaglia.html>>.

TATI, Jacques. *Mi tío*. [vídeo] Francia: Continental, 1958.

TATI, Jacques. *Playtime*. [vídeo] Francia: Spectra Films / Jolly Film, 1967.

- TAYLOR-WOOD, Sam. *Bronthosaurus* [Reino Unido, 1995] [vídeo en línea] [ref. de 16 de abril de 2009] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/tw\\_brontosaurus.html](http://www.ubu.com/film/tw_brontosaurus.html)>.
- TAYLOR-WOOD, Sam. *Sigh* [Reino Unido, 2008] [vídeo en línea] [ref. de 16 de abril de 2009] Disponible en web: <<http://vimeo.com/2857639>>.
- TSCHERKASSKY, Peter. *Outer space* [Austria, 1999] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- TSCHERKASSKY, Peter. *Dream work* [Austria, 2001] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- TSCHERKASSKY, Peter. *Manufaktur* [Austria, 1985] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- VAL DEL OMAR, José. *Aguaespejo granadino* [España, 1953-1955] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- VAL DEL OMAR, José. *Fuego en Castilla* [España, 1958-1960] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- VAL DEL OMAR, José. *Acariño galaico* [España, 1961-1981] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.
- VASULKA, Steina. *Violin Power* [EE.UU., 1970-1978] [vídeo en línea] [ref. de 12 septiembre de 2009] Disponible en web: <[http://www.dailymotion.com/video/x7rb4w\\_steina-violin-power-1978\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/x7rb4w_steina-violin-power-1978_creation)>.
- VASULKA, Woody y Steina. *Home* [EE.UU., 1973] [vídeo en línea] [ref. de 12 septiembre de 2009] En <[http://www.vasulka.org/Videomasters/pages\\_stills/index\\_33.html](http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_33.html)>.
- VIOLA, Bill. *Return* [EE.UU., 1975] [vídeo] Barcelona: Mediateca CaixaForum, 2012.
- VIOLA, Bill. *A million other things (2)* [EE.UU., 1975] [vídeo] Barcelona: Mediateca CaixaForum, 2012.
- VIOLA, Bill. *A non-diary creamer* [EE.UU., 1975] [vídeo] Barcelona: Mediateca CaixaForum, 2012.
- VIOLA, Bill. *Truth through mass individuation* [EE.UU., 1976] [vídeo] Barcelona: Mediateca CaixaForum, 2012.
- VIOLA, Bill. *The reflecting pool* [EE.UU., 1977-1979] [vídeo] Barcelona: Mediateca CaixaForum, 2012.

VIOLA, Bill. *Anthem* [EE.UU., 1983] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=fYcqTgSvDoI>>.

VIOLA, Bill. *Room for St. John of the Cross* [EE.UU., 1983] [exposición] *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. Madrid: MNCARS, 2007.

VIOLA, Bill. *Ancient of days* [EE.UU., 1986] [vídeo] En: *Selected works*. Holanda: Éditions à Voir, 1998.

VIOLA, Bill. *The passing* [EE.UU., 1991]. [vídeo] Holanda: Éditions à Voir, 1991.

VIOLA, Bill. *The messenger* [EE.UU., 1996] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=WHoE01WKDhM>>.

VIOLA, Bill. *The crossing* [EE.UU., 1996] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=ELa76D0hTnE>>.

VIOLA, Bill. *Five angels for the millennium* [EE.UU., 2001] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=LaQhdOrF-EI>>.

VIOLA, Bill. *Six heads (The passions)* [EE.UU., 2000] [exposición] *El factor grotesco*. Málaga: Museo Picasso Málaga, 2013.

VIOLA, Bill. *Ascension. (The passions)* [EE.UU., 2000] [exposición] *Las horas invisibles*. Granada: Museo de Bellas Artes - La Alhambra, 2007.

VIOLA, Bill. *Observance. (The passions)* [EE.UU., 2002] [vídeo en exposición] *Las horas invisibles*. Granada: Museo de Bellas Artes - La Alhambra, 2007.

VOM BRUCH, Klaus. *Propellor tape* [Alemania, 1979] [vídeo en línea] [ref. 12 de octubre de 2013] Disponible en web: <[www.kvb.com/video\\_01.html](http://www.kvb.com/video_01.html)>.

VOM BRUCH, Klaus. *Duracell tape* [Alemania, 1980] [vídeo en línea] [ref. 12 de octubre de 2013] Disponible en web: <[www.kvb.com/video\\_02.html](http://www.kvb.com/video_02.html)>.

VOM BRUCH, Klaus. *The west is alive* [Alemania, 1983] [vídeo en línea] [ref. 12 de octubre de 2013] Disponible en web: <[www.kvb.com/video\\_06.html](http://www.kvb.com/video_06.html)>.

VOM BRUCH, Klaus. *Charmant band* [Alemania, 1983] [vídeo en línea] [ref. 12 de octubre de 2013] Disponible en web: <<http://vimeo.com/30264518>>.

VOM BRUCH, Klaus. *Azimut* [Alemania, 1985] [vídeo en línea] [ref. 12 de octubre de 2013] Disponible en web: <[www.kvb.com/video\\_09.html](http://www.kvb.com/video_09.html)>.

VOSTELL, Wolf. *Sun in your head (Television Decollage)* [Alemania, 1963-1971] [vídeo



en línea] [ref. de 3 abril de 2008] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/fluxfilm21\\_vostell.html](http://www.ubu.com/film/fluxfilm21_vostell.html)>.

VOSTELL, Wolf. *Electronic Dé-coll/age, Happening Room* [Alemania, 1968] [vídeo en línea] [ref. de 3 de abril de 2012] Disponible en web: <<http://vimeo.com/5125909>>

WARHOL, Andy. *Sleep* [EE.UU., 1963] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <[http://www.openculture.com/2011/09/three\\_anti-films\\_by\\_andy\\_warhol.html](http://www.openculture.com/2011/09/three_anti-films_by_andy_warhol.html)>.

WARHOL, Andy. *Kiss* [EE.UU., 1963] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <[http://www.openculture.com/2011/09/three\\_anti-films\\_by\\_andy\\_warhol.html](http://www.openculture.com/2011/09/three_anti-films_by_andy_warhol.html)>.

WARHOL, Andy. *Eat* [EE.UU., 1964] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <[http://www.openculture.com/2011/09/three\\_anti-films\\_by\\_andy\\_warhol.html](http://www.openculture.com/2011/09/three_anti-films_by_andy_warhol.html)>.

WARHOL, Andy. *Empire* [EE.UU., 1964] [vídeo en línea] [Ref. 12 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=ZqDHuaVFlyw>>.

WARHOL, Andy; MORRISEY, Paul. *Chelsea Girl* [EE.UU., 1966] [vídeo en línea] [Ref. 5 de septiembre de 2013] Disponible en web: <[http://www.youtube.com/watch?v=UQauv\\_eK8d0](http://www.youtube.com/watch?v=UQauv_eK8d0)>.

WARHOL, Andy and THE VELVET UNDERGROUND. *Exploging Plastic Inevitable* [EE.UU., 1966] [vídeo] Barcelona: Archivo Xcèntric - CCCB, 2012.

WODICZKO, Krzysztof. *Hiroshima projection* [Japón, 1999] [vídeo en línea] [ref. de 15 diciembre 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=WqqSwFscWtI>>.



## OBRAS NO AUDIOVISUALES

ABRAMOVIC, Marina / ULAY. *Expansion in space* [Alemania, 1977] [vídeo en línea] [ref. de febrero de 2010] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=HEQUC0-AIUo>>.

*An anthology of noise and electronic music # 1-6.* [Grabación sonora] Bélgica: Sub Rosa, 2001 - 2011.

BARBER, Samuel. *Adagio for strings, Op. 11* [EE.UU., 1936] [Grabación sonora] Reino Unido: EMI Classics, 2004.

BURDEN, Chris. *Shoot* [EE.UU., 1971] [vídeo en línea] [ref. de febrero de 2010] Disponible

en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=JE5u3ThYl4>>.

CAGE, John. *Water walk* [EE.UU., 1959] [Concierto] *Música y Acción. Exposición/Concierto de 40 piezas para instrumentos varios*. Granada: Centro José Guerrero, 2012.

CAGE, John. *Imaginary landscape n°1* [EE.UU., 1939] [Grabación sonora en línea] [ref. de 13 de marzo de 2008] Disponible en web: <<http://www.ubu.com/sound/cage.html>>.

CAGE, John. *4'33"* [EE.UU., 1952] [concierto] *Música y Acción. Exposición/Concierto de 40 piezas para instrumentos varios*. Granada: Centro José Guerrero, 2012.

CHION, Michel. *Requiem* [Francia, 1973] [Grabación sonora] Bélgica: Sub Rosa, 2008.

COWELL, Henry. *New music: Piano compositions by Henry Cowell*. [Grabación sonora] EE.UU.: New Albion Records, 1997.

*Fluxus Anthology 30th Anniversary 1962-1992*. [Grabación sonora] Alemania: Slowscan, 1992.

GOLDBERG, Ken. *Telegarden. [s.l.]* [EE.UU., 1995] [vídeo en línea] [ref. de 13 de julio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=gbyy5vSg8w8>>.

JOYCE, James. *Finegan's wake*. [Reino Unido, 1939] [Grabación sonora en línea] [ref. de 7 de agosto de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=JtOQi7xspRc>>.

IKEDA, Ryoji. *0°C*. [Grabación sonora] Reino Unido: Touch, 1998.

LECLAIRE, Marc. *Musique pour 3 femmes enceinte*. [Grabación sonora] Canadá: Mutek\_Rec, 2005.

LOZANO-HEMMER, Rafael. *Vectorial elevation* [México, 1999] [vídeo en línea] [ref. de 13 de julio de 2012] Disponible en web: <[http://www.lozano-hemmer.com/vectorial\\_elevation.php](http://www.lozano-hemmer.com/vectorial_elevation.php)>.

*OHM. Early gurus of electronic music 1948-1980*. EE.UU.: Ellipsis Arts, 2000.

SCHAEFFER, Pierre / HENRY, Pierre. *Symphonie pour un homme seul* [Francia, 1950] [Grabación sonora] [ref. de 13 de marzo de 2008] Disponible en web: <<http://www.ubu.com/sound/schaeffer.html>>.

SCHWITTERS, Kurt. *Merzbau. Reconstruction at Berkeley Art Museum* [Alemania, 1931-1933] [vídeo en línea] EE.UU., 2011 [ref. de 12 de junio de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=4cF2Qb4bNm0>>.

SCHWITTERS, Kurt. *Ursonate* [Alemania, 1922-1932] [Grabación sonora] [ref. de 13 de marzo de 2008] Disponible en web: <<http://www.ubu.com/sound/schwitters.html>>.

SMITHSON, Robert. *Asphalt rundown* [EE.UU., 1969] [vídeo en línea] [ref. de 2 de abril de 2009] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=5AmpyiR6kj8>>.

SMITHSON, Robert. *Spiral Jetty* [EE.UU., 1970] [vídeo en línea] [ref. de 2 de abril de 2009] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/smithson\\_spiral.html](http://www.ubu.com/film/smithson_spiral.html)>.

SMITHSON, Robert / HOLT, Nancy. *Swamp* [EE.UU., 1971] [vídeo en línea] [ref. de 2 de abril de 2009] Disponible en web: <[http://www.ubu.com/film/smithson\\_swamp.html](http://www.ubu.com/film/smithson_swamp.html)>.

STOCKHAUSEN, Karlheinz. *Telemusik* [Japón, 1966] [Grabación sonora] [ref. de 7 de agosto de 2012] Disponible en web: <<http://www.youtube.com/watch?v=jcwLDxINKdU>>.

VOSTELL, Wolf. *Fluxus-sinfonia para 40 aspiradores* [Alemania, 1963-1995] [grabación sonora en línea] [ref. de 3 abril de 2008] Disponible en web: <<http://www.uclm.es/ARTESONORO/vostell/html/aspiradoras.html>>.