



# ■ M Ú S I C A ■ V I S U A L ■

LA FUNCIÓN DE LOS ESTÍMULOS VISUALES EN LA  
EXPERIENCIA MULTISENSORIAL DE LOS PERFORMANCES  
DE MÚSICA ELECTRÓNICA EN LA ACTUALIDAD

por: Ginna Mora







CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN PRINCIPAL EN  
TEORÍA DEL DISEÑO COMUNICACIONAL  
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES





# ÍNDICE

 Introducción	4
 <b>1. LA PERCEPCIÓN</b>	<b>7</b>
1.1 Proceso de la Percepción	8
1.1.1 Percepción Visual	8
1.1.2 La audición	10
1.2 Evolución de la Percepción y jerarquía de los sentidos	12
1.2.1 Sinestesia	13
1.3 La Percepción en la modernidad según Walter Benjamín y lo anestésico de estética	15
1.4 La teoría de la Percepción de Marshal McLuhan y el arte como antídoto	17
1.5 La falla perceptiva	20
 <b>2. RELACIÓN AUDIOVISUAL: “MÚSICA-IMAGEN”</b>	<b>23</b>
2.1 Factores de la música y la imagen que construyen una percepción sinestésica.	24
2.1.1 Tiempo y Movimiento	24
2.1.1.1 Ritmo	24
2.1.1.2 Sincronización	25
2.1.2 Sonidos y colores	25
2.2 Música visual	28
2.2.1 Orígenes	28
2.2.2 Absolute Film	28
2.2.3 La relación audiovisual en el Cine	30
2.2.4 El videoclip	31
2.2.5 Máquinas Músico-visuales	31
2.2.6 El surgimiento del Video Jockey (Vj)	31
 <b>3. RELACIÓN AUDIOVISUAL: “MÚSICA-IMAGEN” EN LAS FIESTAS ELECTRÓNICAS DE LA ACTUALIDAD</b>	<b>34</b>
Conclusión	36
Bibliografía	39

## INTRODUCCIÓN

“Aparte del oído, en medio de las notas y los sonidos, el ojo inconscientemente retiene ciertos contornos que acaban por condensarse en figuras definidas.”

*Robert Schumann*

El intento de asociar música e imagen existe desde los orígenes del cine y el nacimiento de la imagen icónica en movimiento, aunque el interés por relacionar estos dos campos sensoriales (vista y oído), para conseguir una percepción *sines-tésica*, vino desde mucho antes.

Diversos artistas intentaron representar la música por medio de elementos de la imagen. Pintores como Wassily Kandinsky aseguraban que un sonido puede ser representado por medio de diferentes formas artísticas que resalten su esencia y lo doten de una riqueza y poder, que este no tiene por sí solo.

Hoy en día, es difícil imaginar el “sonido sin imagen”, o la “imagen sin sonido”, y esto se debe a que, la imagen visual en nuestra cultura, tiene la facultad de generar una activación en las emociones mucho mayor que la imagen sonora.<sup>1</sup>

Una de las manifestaciones más importantes en las que se vive esta relación músico-visual en la actualidad, son las fiestas electrónicas.

1. GOMBRICH, ERNST. *La imagen y el ojo . nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, Madrid, 1987, Alianza Forma, pp. 131

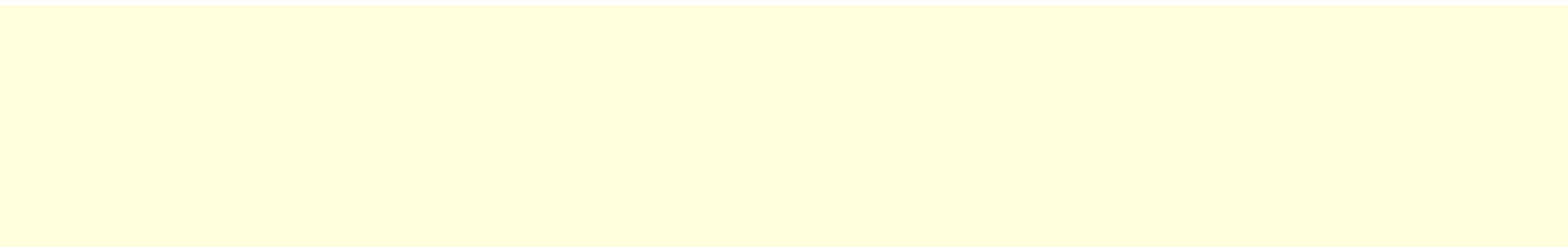
En estos espacios, el acto en vivo del disc jockey y el video jockey se presentan de manera complementaria convirtiéndose en uno de los fenómenos *multisensoriales* más concurridos de nuestra época.

El objetivo principal de este escrito, es analizar la relación audio-visual que existe en estos actos performáticos, por medio de tres preguntas básicas: ¿cómo se da el fenómeno perceptivo músico-visual en la actualidad?, ¿qué elementos de la música rescata la imagen para hacer una transposición *metafórica* del campo auditivo al campo visual, que genere una percepción sinestésica en el público?, y ¿qué función cumple el artista visual (vj) en el proceso perceptivo de las actuales fiestas de música electrónica?

Para ello, describiremos los conceptos de percepción, sensación, estímulo, sinestesia, etc., y hablaremos de ciertos momentos de la cultura occidental que marcaron la evolución del aparato perceptivo.

La teoría de la percepción de Marshall McLuhan, así como el ensayo de Walter Benjamín sobre la obra de arte, serán los que den la pauta para el análisis del fenómeno en la época actual, al cual nos referiremos utilizando sus propios términos, como: fantasmagoría, shock, crisis o falla perceptiva, sesgo visual, figura, fondo, concepto, percepto, y el arte como antídoto.

Veremos también un recuento histórico sobre los orígenes de la relación músico-visual, analizando factores de uno y otro campo, además de hacer énfasis en diferentes experimentaciones artísticas que marcaron el papel del video jockey de la actualidad.



# 1. LA PERCEPCIÓN

Los sentidos (gusto, olfato, tacto, vista y oído), están compuestos por una gran cantidad de neuronas que se extienden a través de la médula espinal y que llevan la información al cerebro. El circuito que va desde la percepción sensorial a la respuesta física comienza y termina en el mundo, es decir, la percepción no solo es determinada por el estímulo físico sino que también depende de la experiencia del sujeto<sup>2</sup>.

Por percepción debemos entender la interpretación de **sensaciones\***, que se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos se convierten en *construcciones mentales*<sup>3</sup>. Las sensaciones son esos estímulos en forma de color, sonido, textura, sabor, etc., que ayudan a ésta construcción, y que pueden variar de sujeto a sujeto.

Una de las funciones más importantes [sino la más importante] que realizan los sentidos en todo el proceso perceptivo, es la de complementarse en la *construcción de conocimiento*, aún cuando cada uno percibe cosas distintas.

\* Por *sensación* se entiende la actividad de los órganos receptores y de las vías neuronales hacia las áreas del cerebro, que se produce por alguna energía física que afecta a un órgano de los sentidos. Se refiere a la detección y diferenciación de la información sensorial.

Para que una señal electroquímica sea enviada desde un órgano receptor, debe existir una "sobreestimulación" que permita que alguno de estos receptores logre captar el estímulo. Cabe decir, que los receptores no están distribuidos homogéneamente en nuestro cuerpo, existen zonas con mayor sensibilidad y por tanto, con mayor terminaciones nerviosas, por ejemplo, la palma de la mano.

Tomado de <http://educacion.upa.cl/diversidad/percepcion.htm>

2. BUCK-MORSS, Susan. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*, Buenos Aires, 2005, Interzona, pp. 180

Véase también GIBSON, James Jerome. *Perception of the visual world*, Boston, 1950, Houghton Mifflin, pp. 13

3. ZUNZUNEGUI, Santos. *PENSAR LA IMAGEN*, Cátedra / Universidad del país Vasco, Tercera Edición, pp. 31

4. CHION, Michel. *LA AUDIOVISIÓN, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Buenos Aires, 1993. pps. 20 - 21

Es el caso que ocurre, por ejemplo, con la percepción sonora y visual. Estas se influyen mutuamente aún cuando son de naturaleza dispar. La una a la otra se presta sus propiedades ya sea por contaminación o proyección y su relación se basa en la condición de *movimiento*<sup>4</sup>.

## 1.1 Proceso de la Percepción

La percepción es un proceso psiconeurológico que *da sentido* y significado a la información que recibimos del mundo exterior mediante nuestro sistema sensorial. Las destrezas perceptivas implican también la organización de las sensaciones teniendo en cuenta no solo las percepciones actuales, sino que son complementadas con las pasadas enriqueciéndolas.

La diferencia entre *percepción* y *sensación* es básicamente que la primera capta la totalidad de estímulos y les da orden y sentido, en cambio, la segunda no es más que la estimulación física que recibe uno o varios de los sentidos.

Más claramente, la *percepción* puede entenderse como la “reestructuración de la realidad desde las experiencias previas del sujeto” siempre que se considere como un proceso automático, instantáneo, nunca como una elaboración posterior.

### 1.1.1 Percepción Visual

La Percepción Visual se realiza por medio del ojo que cumple la función de canal mediador entre el paso del mensaje emitido y la sensación resultante<sup>5</sup>.

Las partes básicas de este canal son: Córnea, cristalino, iris, pupila, humor acuoso y vítreo, y retina. Pero no se debe contemplar solamente el aspecto fisiológico del ojo sino la función que estos mecanismos cumplen al *formar las imágenes en la retina*<sup>6</sup>.

Al hablar de proceso de la visión o percepción visual, aparece el término **imagen**. Esta palabra incluye un sentido neurológico-óptico (*imágenes retinianas*), como psicológico (*imágenes mentales*).

Las *imágenes retinianas* son funciones del sistema perceptivo ocular el cual transforma sensaciones luminosas en estímulos eléctricos que son enviados al cerebro y que éste recodifica en imágenes visuales. Así que todo lo que vemos son intrínsecamente imágenes fabricadas por el ojo y el cerebro<sup>7</sup>.

### El proceso Neurológico-óptico

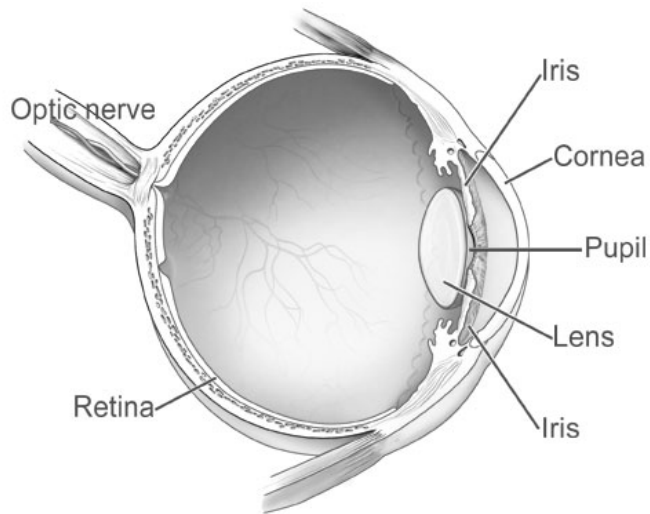
Para este proceso recordemos que la luz tiene un papel fundamental, ya que es el principal lazo de conexión entre el hombre y el Universo. La luz siempre se nos

5. ZUNZUNEGUI, Santos. *PENSAR LA IMAGEN*, Cátedra / Universidad del país Vasco, Tercera Edición, pp. 28

6. IBÍDEM

7. COSTA, Joan. *La esquemática. Visualización de la información*, Barcelona, 1998, Paidós, pp. 50





muestra a modo de formas u objetos iluminados, por lo tanto la "óptica" solamente es el inicio de la transformación perceptiva.

La imagen se forma en dos momentos: el primero es la recepción de estímulos lumínicos y el segundo su ordenamiento en el cerebro. Este segundo momento es el fundamental en la formación de las imágenes retinianas.

La imagen se forma en dos momentos: el primero es la recepción de estímulos lumínicos y el segundo su ordenamiento en el cerebro. Este segundo momento es el fundamental en la formación de las imágenes retinianas.

El funcionamiento del ojo con este respecto, siempre se ha comparado con el de una cámara fotográfica: en donde su superficie sensible (la retina), está ubicada en el fondo de un globo redondeado, y toda parte anterior al ojo es un dispositivo óptico que permite enfocar la imagen sobre la retina<sup>8</sup>. Durante estos milisegundos de recepción del rayo de luz y su incidencia en la retina, ocurren en el ojo varios tratamientos, y ésta imagen que se funda en el fondo de cada ojo no es mas que el punto de partida de la percepción visual. Después ésta será codificada en forma de impulsos eléctricos que transmitidos a las áreas visuales del cerebro son analizados en términos de reconocimiento de formas, colores, movimientos, proporciones, etc<sup>9</sup>.

### **El proceso psicovisual**

Existen otros impulsos que influyen en el proceso perceptivo de la visión, y son las motivaciones psicológicas, las cuales determinan lo que vemos y lo que no

8. ÍDEM, pp. 53

9. IBÍDEM

(el interés). Es el interés lo que moviliza la atención. En este punto podemos empezar a hablar de “campo visual”, que es aquel en donde se centra la atención, y que está formado por un conjunto de elementos luminosos muy excitantes de la sensación visual.

En el proceso de percepción visual, los ojos nos proveen de *sensaciones retinianas*, las cuales son utilizadas por la mente para ser transformadas en información, es decir, la mente, el ojo y el sistema nervioso son asociados en un “todo único” que se convierte en el mismo acto de *ver*<sup>10</sup>.

El autor Joan Costa, en el capítulo dedicado al “Trabajo del ojo”, en su libro *La Esquemática*, afirma que el proceso de la visión puede dividirse en tres subprocesos que son: la *sensación*, la *selección*, y la *exploración*; seguidos por la *percepción* y la *integración*.

- *Sensación*: Es el efecto de la excitación óptica.

- *Selección*: Proceso por el cual una parte del campo visual es discriminada, separada del resto. Ésta, igualmente tiene una base psicológica, ya que existe algo en el campo visual que nos interesa más que cualquier otra parte de ese campo.

- *Exploración*: Es una acción del ojo sobre el estímulo seleccionado. Es la acción de “mirar”, en la que interviene el interés aunque sea en grados variables. Éste acto tiene como fin “buscar el sentido”: el ojo va saltando de un punto a otro estableciendo una “textura” y asociando elementos para dar un significado.

- *Percepción*: Es la fase en la que culmina el proceso cognitivo de la visión. Es la síntesis del encuentro de dos intenciones: la manifiesta en el mensaje, y la manifiesta en su observador.

- *Integración*: Es el mensaje visual captado, interpretado, hecho conocimiento.

### 1.1.2 La audición

La audición es un fenómeno físico psicobiológico de recepción a distancia, sucesivo a la visión, siendo un sentido fundamentalmente activo ya que el **sonido**\* debe sintetizarse, integrarse y dotarse de significado en el cerebro.

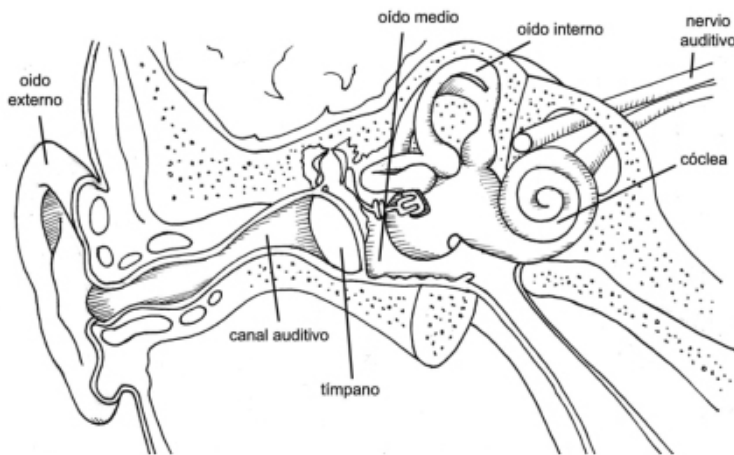
En la percepción auditiva o sonora, es el oído el órgano receptor en donde comienza el camino a través del cual el estímulo acústico se va a convertir en sensación sonora, y ésta, será finalmente procesada en el cerebro. Aquí la percepción tiene lugar en el *sistema auditivo central*, y en similitud con la percepción visual se da en cinco fases: detección o localización, discriminación, identificación, reconocimiento, y comprensión.

10. ÍDEM, pp. 59

\* El *sonido* es una sensación, en el órgano del oído, producida por el movimiento ondulatorio en un medio elástico (normalmente el aire), debido a cambios rápidos de presión, generados por el movimiento vibratorio de un cuerpo sonoro.

El sonido, en combinación con el silencio, es la materia prima de la música. Los sonidos se producen cuando un objeto vibra.

Tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Sonido>



Existen tres modelos diferentes que explican cómo se da el proceso perceptivo de la audición para dotar de significado a los sonidos. Dos de ellos en función de dónde se centra la audición (si en el sujeto o en el objeto), y son los siguientes:

El primero es el de Ernest Schachtel (1903 – 1975), quien describió un modo de audición autocéntrico y otro allocéntrico. El autocéntrico se basa en el sentimiento de satisfacción o insatisfacción del sujeto ante el estímulo sonoro. Y el allocéntrico está centrado en el propio sonido (¿qué significa?, ¿qué evoca?).

Denis Smalley (1946) describe tres modos de audición: indicativo, reflexivo e interactivo. El indicativo, considera al sonido como un mensaje, es decir, actúa como un signo que ha de ser descifrado. El segundo, el reflexivo, se basa en la respuesta emocional del sujeto ante el sonido percibido. Y por último, el modo de audición interactivo, requiere una atención activa por parte del sujeto (esfuerzo y voluntad).

El tercer modelo de audición es el de Pierre Schaffer (1910 – 1995), dado en función de las relaciones entre percepción sonora y atención sonora, y consta de cuatro modalidades:

- *Oír* (Oùir): En donde no hay *intención* (voluntad) de escuchar, pero el sonido es percibido. Es el nivel más elemental de percepción auditiva. Por ejemplo, escuchar el sonido del tránsito en la calle.

- *Escuchar* (Écouter): La *atención* se enfoca en lo que significa un sonido, no en el sonido en sí mismo. Por ejemplo, suena el timbre y me pregunto ¿quién es? Antes que detenerme en el sonido del timbre.

- *Entender* (Entendre): Hay una intención (voluntad) de escuchar. Es un proceso selectivo donde algunos sonidos son preferidos respecto a otros. Dentro de este modo de audición encontramos la *audición reducida* que es cuando el receptor escucha los sonidos por su propio valor, independientemente de la fuente que lo produce y las imágenes sonoras que pueda evocar. Por ejemplo, oír el mar, escuchándolo, por

que nos produce una sensación de calma, sin que evoquemos por ello otras imágenes que esta calma nos sugiera.

- *Comprender* (Comprendre). Se trata de una audición semántica, en donde el sonido se transforma en un signo lingüístico que hay que leer. Implica la intención de descubrir un significado o unos valores.<sup>11</sup>

Las percepciones sonora y visual tienen cada una su ritmo propio. “El oído trabaja más deprisa que la vista por la naturaleza *temporal* del sonido, en cambio la vista es más lenta, porque trabaja a la vez en el *espacio* que explora y en el tiempo al que sigue”.<sup>12</sup> Sin embargo, éstas dos trabajan a la par de manera sincrónica en la construcción de la realidad que realiza el sujeto en el cerebro. Pareciera que en la actualidad, el oído necesitase de la función del ojo para realizar su propia tarea perceptiva, y así mismo el ojo necesitase del oído.

## 1.2 Evolución de la Percepción y jerarquía de los sentidos

En la antigüedad, se había establecido una jerarquía y oposición entre el ojo y el oído, que caracterizaba la reflexión filosófica de ese entonces.<sup>13</sup> También, se hacía una distinción entre dos vías diferentes de sentido: la corporal (externa) y la del alma (interna), que ponía al oído como el sentido por el cual entran más estímulos, y los más peligrosos, por ejemplo, la música, que podía seducirlo.

En ese entonces, el oído era categorizado como el mediador del lenguaje, y primero en la jerarquía de los sentidos.

El ojo, aunque era el primero entre “los sentidos del conocimiento”, también tenía su riesgo debido a que es una de las vías principales de acceso a la belleza de las formas.<sup>14</sup> Y fue hasta la aparición de la escritura en donde el ojo relevó al oído, creando una modalidad sensorial nueva y distinta. Ésta se basaba en la visión alfabética que es la que permite adquirir conocimientos a partir de una serie lineal de símbolos visuales.<sup>15</sup>

El autor Raffaele Simone, afirma que en la actualidad se ha vuelto al dominio del oído y de la visión no-alfabética [la cual se caracteriza por no ser lineal]. Las razones, pueden ser, según el autor, la cantidad de estímulos a los que se ha sometido el hombre a raíz de las innovaciones tecnológicas, siendo éstas capaces de *activar efectos profundos en el sistema de formación y transmisión de la cultura*.

11. Tomado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Modos\\_de\\_audici%C3%B3n\\_de\\_Schaffer](http://es.wikipedia.org/wiki/Modos_de_audici%C3%B3n_de_Schaffer)

12. CHION, Michel. *LA AUDIOVISIÓN, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Buenos Aires, 1993. pps. 22

13. SIMONE, Raffaele, *La Tercera Fase*, Madrid, 2005, Taurus, pp. 21

14. ÍDEM, pp. 23

15. ÍDEM, pp. 33

“(…) El texto, y el libro, han cesado gradualmente de ser el terreno privilegiado al cual se aplica la acción del ojo y han empezado a perder terreno”.<sup>16</sup>

El ojo y el oído intercambiaron nuevamente su lugar en la escala jerárquica aproximadamente desde finales del siglo XX, dando una nueva condición del conocimiento.

El ojo del hombre de ésta época se enfrentó a un poderoso oponente del libro: la televisión, o más exactamente, el vídeo. La *inteligencia secuencial*, que era la empleada al leer textos, fue reemplazada por la *inteligencia simultánea*, debido al carácter de esta nueva tecnología basada en la presentación de imágenes en movimiento.

Esta oposición entre los dos tipos de inteligencia se basa en que la primera, la secuencial, opera en sucesión de los estímulos colocándolos en línea, analizándolos y articulándolos. En cambio en la inteligencia simultánea los estímulos visuales se presentan en un mismo momento haciendo difícil establecer un orden, y pasando desapercibido el factor temporal.<sup>17</sup> El acto que debía realizar el observador al enfrentarse a la imagen en movimiento, era el de establecer jerarquías entre operaciones secuenciales de manera simultánea, según el caso.

Es entonces cuando la **multisensorialidad** se convierte en una cualidad perceptiva, adquirida más notoriamente desde el fenómeno masivo de la televisión.<sup>18</sup> Sin embargo, ésta experimentación auditiva-visual que influyó grosso modo en la evolución de la percepción, fue explorada desde mucho antes por diferentes vanguardias artísticas [sobre esto nos referirémos más adelante].

Marshal McLuhan en su teoría de la percepción apoya el concepto de *multisensorialidad*, argumentando que la imagen sonora necesita ser fortalecida por otros sentidos, no porque ésta sea débil, sino porque la percepción humana tiene gran dependencia de la percepción visual y el sentido del oído necesita que la vista confirme lo que ha percibido. De ésta forma, la percepción según él, es un fenómeno sinestésico, más que una acción que realiza cada sentido por separado. Veamos entonces, en qué consiste esta clase de percepción.

### 1.2.1 Sinestesia

La palabra “sinestesia”, al contrario que “anestesia” (ninguna sensación), se refiere básicamente a un fenómeno de “unión de sensaciones”.

Este término es usado en la fisiología para describir una sensación en una parte del cuerpo cuando otra parte es estimulada y en psicología para describir el

16. ÍDEM, pp. 41

17. ÍDEM, pp. 33

18. Hablamos de *multisensorialidad*, basándonos en la anotación del autor en donde explica que el canal visual es duplicado por el auditivo: (...) lo que es recibido por el oído (voces, ruidos, música) repite de forma redundante lo que la imagen transmite al ojo.

IDEM p. 97

momento en que un estímulo sensorial, por ejemplo el color, evoca otra sensación, por ejemplo el olor.<sup>19</sup>

Fisiológicamente, la sinestesia ocurre porque algunas partes del cerebro que perciben los colores están muy próximas a las que procesan el habla, el lenguaje y la música. Sin embargo, es un fenómeno que sufre una minoría de la población.

El estudio de la sinestesia en la música o los sonidos abarcan diferentes aspectos: se habla de personas que ven colores con notas individuales [aunque esto no es lo más frecuente, pues es necesario la captación del tono perfecto para ello], con timbres de voces, o sonidos de instrumentos, etc., aunque lo más común, a nivel musical, es que se produzcan sinestesias debidas a sensaciones con acordes o cadencias musicales.

A lo largo de la historia, encontramos diferentes tratados acerca de la correspondencia entre estos dos sentidos: el auditivo y el visual. Por ejemplo: Aristóteles con su *Armonía del color y el sonido* o *correspondencias entre olores y colores*; Newton, quien en su *tratado de óptica*, correspondía el espectro del color y las notas de la escala musical; o Wassily Kandinsky, quien defendió la sinestesia como un componente inevitable del arte concebido como todo, proponiendo incluso una serie de ideas con el fin de “componer transgrediendo el límite de las artes particulares” y deduciendo conscientemente de los tres elementos (sonido, color y palabra) el tono musical y su movimiento; el sonido corporal y del alma y su movimiento; el tono del color y su movimiento.<sup>20</sup>

Otro artista, en este caso, compositor poseedor del oído absoluto (una de las cualidades de las personas sinestésicas), interesado en la combinación de los sentidos, fue Alexandr Nikolejewitsch Schriabin (Moscú, 1871-1915), quien a finales del siglo XIX principios del siglo XX, inventó la “Obra de arte total” que tenía por título *Misterio*.

En esta obra planeaba contener todas las artes, incluyendo la arquitectura. Para ello, diseñó un teatro circular en el cual el público quedaría inmerso y formaría parte del espectáculo. Dentro de la decoración del teatro, tenía planeado instalar unas pinturas gigantescas y formas moldeadas en medio del escenario, además, escribiría un texto en donde se hablase sobre el “más allá y el sentido de la vida”. Todo ello al servicio de la música, la cual estaría compuesta por una armonía de colores y no una armonía musical, es decir, que por encima de los sistemas de arte sonoro, serían los colores los que marcarían las pautas de la composición. Lamentablemente, Scriabin falleció en 1915 sin haberla terminado.

La experimentación sobre la sinestesia se hizo más evidente entrada la modernidad, debido a que la tecnología permitía crear ilusiones que agudizaban los sentidos.



Composición No. 8  
Wassily Kandinsky

19. BUCK-MORSS, Susan. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*, Buenos Aires, 2005, Interzona, pp. 198

20. Tomado de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)

El aparato perceptivo evolucionó con cada una de las épocas, pero a pesar de que se buscaba estimular todos los sentidos casi equilibradamente, el ojo siempre fue y ha sido el canal más explorado. Es por medio de la visión que el hombre experimenta mayores sensaciones que satisfacen su construcción de la realidad.

Sin embargo, antes de comenzar a hablar sobre el fenómeno sinestésico perceptivo en la actualidad y la relación entre música - imagen, nos gustaría citar un escrito de Susan Buck-Morss, que en su libro *Walter Benjamín: un escritor revolucionario*, retoma la apreciación que éste filósofo Alemán hace acerca de la percepción, el nuevo papel de la obra de arte en cuanto a la construcción de la realidad, y la aparición de la sinestesia, desde otro punto de vista diferente al fisiológico.

### 1.3 La Percepción en la modernidad según Walter Benjamín y lo anestésico de la estética

Primero que todo debemos entender que para Walter Benjamín la percepción es la "sincronía mimética entre el estímulo exterior y el estímulo interior (sensaciones corporales, incluyendo recuerdos sensoriales), siendo ésta [la percepción] el elemento crucial de la cognición estética".<sup>21</sup>

La sobreestimulación de los sentidos [en la que cumplió un papel importante la tecnología], empieza a ser característica en la época moderna, creándose una relación directa entre sinestesia y anestesia. Es decir, Benjamin afirma que la percepción sufrió una "crisis" y los sentidos perdieron sensibilidad debido a algo a lo que él llama shock, el cual se da [utilizando sus propias palabras] cuando

(...) la conciencia es un escudo que protege al organismo frente a los estímulos –"energías demasiado grandes"– del exterior, impidiendo su retención su huella como memoria.

Por medio del **shock perceptual** se bloquean las neurosis de guerra sufridas en el campo de batalla, y se convierte en una forma de supervivencia en la que la misma conciencia se anestesia contra el dolor y sufrimiento

(...) ya no se trata de entrenar al ojo para la contemplación de la belleza, sino de restaurar la "perceptibilidad".<sup>22</sup>

La **estética**<sup>23</sup> deja de ser una forma de estar en contacto con la realidad para convertirse en un anestésico que la bloquea. La anestesia, entonces, ya no consistía simplemente en un arsenal de drogas y prácticas terapéuticas prescritas

21. BUCK-MORSS, Susan. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*, Buenos Aires, 2005, Interzona, pp. 198

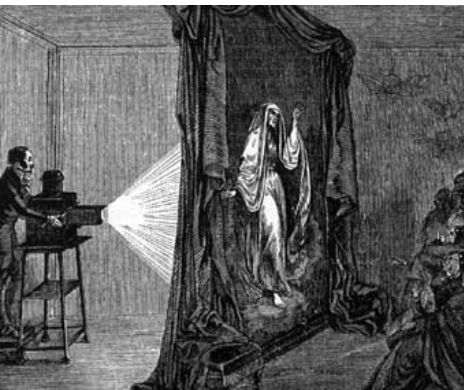
22. ÍDEM, pp. 190

23. El término original *Aisthítkos*, es la palabra griega que describe la experiencia sensorial de la percepción. (...) Es una forma de conocimiento que se obtiene a través del gusto, el tacto, el oído, la vista, el olfato: todo el sensorium corporal.

Citado en ÍDEM anterior, pp. 173

sobretudo para las víctimas de guerra, sino que la sociedad en general que vivía bajo el estado de *shock* permanente, y encontraba en el arte y las *fantasmagorías* los estímulos suficientes para “engañar su realidad” a modo de supervivencia.

En el siglo XIX, se hace de la realidad misma un narcótico. La anestesia, en principio, era usada para manipular los elementos del sistema sinestésico, pero luego también se empezó a utilizar en fiestas para producir “sensaciones voluptuosas”, en donde se buscaba estimular todos los sentidos hacia el placer. La adicción a las drogas es característica de la modernidad. “Es el correlato y contraparte de el *shock*”.<sup>24</sup>



La *fantasmagoría* es una “tecnoestética” que tuvo origen en Inglaterra en el año de 1802. Éste término, fue el nombre de una exhibición de ilusiones ópticas producidas por linternas mágicas que suministraban sensaciones bastante “reales” que inundaban los sentidos. Funcionaban como anestesia no por adormecimiento del sistema sinestésico, sino por la sobreestimulación en uno de los sentidos, alterando la conciencia por medio de la “distracción sensorial” casi como una droga y su efecto no era individual sino masivo.<sup>25</sup>

El sentido de la vista fue el privilegiado en este *sensorium* fantasmagórico de la modernidad, aunque no era el único sentido afectado.

En esto, la tecnología se desarrolló con una doble función, ya que además de ser una extensión de los sentidos en donde ésta permitía la agudización de la percepción (dejándolos totalmente expuestos), también se convirtió en una forma de protección para ellos, debido al “aislamiento” que proporcionaba bajo la forma de “ilusión”.<sup>26</sup>

Una de las mas grandes experimentaciones artísticas de la época que buscaba la unificación de los sentidos, por medio de una creación fantasmagórica, fue el drama musical *Gesamtkunstwerk*, en donde Richard Wagner combinó poesía, música y teatro.

Todo este fenómeno de la estética como anestesia, la sobreestimulación de los sentidos, la fantasmagoría como ilusión, y ese nuevo papel del arte de bloquear la realidad, se vive aún y en mayor medida en la actualidad.

El punto de vista de Benjamin puede ser comparado con parte de la teoría de la percepción de Marshal McLuhan, debido a que este también encuentra la falla perceptiva, de la cual es responsable directa la tecnología. Veamos entonces de que se trata este proceso para él, explicando su teoría.

24. ÍDEM, pp. 193

25. ÍDEM, pp. 97

26. ÍDEM, pp. 79



## 1.4. La teoría de la Percepción de Marshal McLuhan y el arte como antídoto

Como habíamos dicho antes, McLuhan concibe la percepción como *sinestesia*. La razón es, según él, que el fenómeno de la percepción implica una proporción o *ratio* entre los sentidos. Esta *ratio* difiere, si por ejemplo, el sonido se intensifica a tal punto que el tacto, la vista y el gusto resultan afectados al mismo tiempo.

McLuhan afirma que en cualquier orden social siempre se genera un problema cuando uno solo de los sentidos es sujeto a una descarga de energía y sufre una estimulación mayor que los otros (para el hombre occidental tal cosa vendría a ser el estado visual).<sup>27</sup> Según estas *ratios* sensoriales se hablaría de sobreestimulación y subestimulación, las cuales estarían dadas precisamente por efecto de la tecnología.

Esta para él

(...) enfatiza una función de los sentidos del hombre; al mismo tiempo, los otros sentidos se amortiguan o caen en un desuso temporario.<sup>28</sup>

Cada cambio o introducción de una nueva tecnología genera una deficiencia en nuestra sensibilidad y más en general, en nuestra conciencia, es decir, genera una falla perceptiva.

Para describir en lo que consiste esta denominada falla perceptiva, el autor, utiliza una analogía tomada del modelo de la visión estructurada en *figura* y *fondo*<sup>29</sup>, explicando por medio de ésta, que todas las situaciones culturales están compuestas de un área de atención (*figura*) y un área mucho mayor de inatención (*fondo*), en donde la segunda es lo que vendría a constituir dicha falla.

McLuhan, insiste en que "aislar una *figura* de su *fondo*" es una función primaria del sentido de la vista, y que por ende, éste sentido sufre del sesgo, es decir, que atiende a la figura a costa de desatender al fondo. *Figura* y *fondo*, interaccionan entre sí en cuanto a que ambas forman parte del mismo campo visual y la una da consciencia de la existencia de la otra (sin embargo, en el orden de las cosas, primero viene el *fondo*).<sup>30</sup>

El *fondo* se presenta como la condición en la que es originada la figura, además de los servicios y prejuicios que éste trae con ella [McLuhan en este punto, se refiere directamente a la "tecnología" como la figura]. Es el *fondo* el que proporciona la forma de ver o los términos por los cuales se percibe una *figura*. El estudio del *fondo* es prácticamente imposible ya que por definición éste es subliminal o *ambiental*<sup>31</sup>.

27. MCLUHAN, Marshal. *La aldea global*. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el S.XXI, Barcelona, 1989, Gedisa, pp. 51

28. ÍDEM, pp. 21

29. Éstos términos fueron tomados en préstamo de la psicología Gestáltica por el crítico de arte Edgar Rubin, quien da uso de éstos para discutir los parámetros de la percepción visual, alrededor del año 1915.

Citado en ÍDEM anterior, pp. 22

30. ÍDEM, pp. 23

31. Sin embargo, McLuhan concibe el ambiente no como algo que corresponda al campo meramente visual sino multisensorial incluyendo también la parte emocional.

McLuhan se refiere al **sesgo visual**, como aquel modo de conciencia en general que centra su atención en las *figuras aisladas* a costa del *fondo* o *ambiente* en el que se encuentran, ocultándolo [esto, según él, es típico del hombre occidental que se inclina por la "fragmentación de toda situación total"].

Lo que acabamos de describir, hace parte de la teoría McLuhaniana de la sensibilidad. En ésta, el autor, repetimos, pone su acento en la percepción como sinestesia, en la "captación total" insistiendo en la acción recíproca entre nuestros sentidos, y afirmando que existe un balance natural que permite traducir un sentido en el otro.

Es importante que entendamos, que toda esta postulación que hace McLuhan la hace basándose en el "estado visual" del hombre occidental, el cual, según él, separó el espacio visual de muchas otras clases de espacios sensoriales correspondientes al sentido olfativo, al tacto, la sinestesia y la acústica, quedando reprimidos otros "múltiples espacios del *sensorium*".<sup>32</sup>

Acá él utiliza dos nuevos términos: **concepto** y **percepto**. Si bien ambos términos se refieren a "espacio" el **concepto** corresponde al "estado visual" propio del hombre occidental que implica algún tipo de sobreestimulación, mientras que el término **percepto** corresponde a una sensibilidad *holística*, la cual implica necesariamente la captación del *fondo*, y no solamente de la *figura*. Esto último es de vital importancia, ya que como veremos mas adelante, para McLuhan el arte tiene justamente la función de llevarnos a la captación de *perceptos*.

Para él, además existe otro elemento que marca la falla perceptiva y es el causado por el **sonambulismo**, que sería el autoengaño individual y colectivo al no concebir o ignorar los efectos de la tecnología en el *sensorium holístico*. Con esto se vuelve a la idea de que los medios [artefactos] son extensiones de los sentidos humanos responsables del desplazamiento en las *ratios* entre todos los sentidos a nuevas posiciones para mantener el equilibrio [el efecto de la radio es *visual*, y el de la fotografía *auditivo* por ejemplo].

La falla en la percepción se habría revelado entonces, como el "autoengaño narcisista en el que el hombre sonámbulo queda hipnotizado por la extensión de su propio cuerpo en una nueva forma técnica, ignorando inocentemente la alteración de la sensibilidad" [las comillas son nuestras].

McLuhan, afirma en su libro *Media research* [La investigación de los medios] que cualquier tecnología nueva, cualquier extensión o amplificación de las facultades humanas, si es que se materializa, tiende a crear un *ambiente* nuevo. Éste ambiente es lo mismo que el *fondo olvidado* u oculto al que nos referimos anteriormente.

El *arte*, es concebido por McLuhan como una *tecnología*, que a diferencia de las "mecánicas", se convierte en *antídoto* contra el trance narcisista. El artista, sería

32. ÍDEM, pp. 59

entonces la única persona en la cultura cuya ocupación consiste en *readaptar* y *actualizar* la sensibilidad, utilizando la estrategia de construir un *antiambiente*, eliminando de tal forma la falla perceptiva.

Él se refiere al artista, como una persona que cumple la función de *provocación* o *perturbación* por medio de la obra de arte, y que a diferencia de su audiencia, no está *sesgado visualmente*, rescatándola del desequilibrio en su vida cotidiana<sup>33</sup>, y cumpliendo entonces la función de *mediador* cultural cuya tarea es volver a entrenar y poner al día la sensibilidad.<sup>34</sup>

Resulta importante, centrarnos en esta oposición entre el artista y su audiencia, en donde se supone que este último es *sesgado visualmente*. Hay que resaltar, que este sesgo corresponde, de acuerdo con McLuhan, al caso específico de las culturas occidentales, en las que imperan la tecnología mecánica y la escritura alfabética, a diferencia, de las culturas “orales” o “auditivas” que carecerían de este *sesgo visual*. Pero esto plantea que si no hay “audiencia” o “público” para el artista, pues tampoco existe la “ocupación” *concientizadora* del artista.<sup>35</sup>

De acuerdo con ésta afirmación, deducimos entonces, que los miembros de las culturas orales aún poseen una percepción *holística*. Es decir, para ellos los efectos de cualquier invento o tecnología no están ocultos en forma de un fondo olvidado, como sí lo están para el hombre occidental, y que en cambio para estas culturas primitivas, los medios no son medios, sino que son “parte de ellos”. La razón de esto, sería que en dichas culturas, de acuerdo con McLuhan, predomina una “consciencia configuracional” que no permite fijar un elemento de una situación reprimiendo el resto, sino que su modo de consciencia es el del “reconocimiento de patrones”<sup>36</sup> [no se ve la *figura – fondo*, sino que se ve un *todo* compuesto por *figura + fondo*].

Para dar un ejemplo en donde el fondo en vez de permanecer olvidado u oculto, esta *sintonizado* o en *acción recíproca* con las figuras, McLuhan cita el caso que se dio en una comunidad arcáica Australiana, en la cual fue introducida por unos misioneros el hacha metálica, queriendo evitarles la dificultad para producirlas. El impacto de la introducción de este artefacto fue catastrófico debido a que su fácil accesibilidad causó una crisis en el papel de los adultos masculinos, y su relación con el resto de la comunidad, pues ésta cultura antes, no concebían el hacha como un medio sino algo que estaba directamente ligado al usuario. La consciencia del hacha era en ellos, inseparable de la consciencia del todo, o como la llama McLuhan, de una “captación total”.<sup>37</sup>

33. ÍDEM, pp. 162

24. ÍDEM, pp. 23

35. Debido a que para McLuhan, el arte es la respuesta a una situación, y la situación en discusión es la de la cultura sometida al “sesgo visual”, él afirma que en las culturas “primitivas” o “preliteratas” no existe el arte y las incluye no dentro de las culturas “visuales” sino dentro de las “orales” o “auditivas”.

36. ÍDEM, pp. 22

37. ÍDEM, pp. 101

Este ejemplo, nos aclara la diferenciación que hace McLuhan con respecto al *modo de captación* entre las dos culturas: "literatas" y "orales".

En cuanto a éstos diferentes *modos de captación* podemos agregar que el de la cultura occidental, estaría determinado, en términos fisiológicos, por el predominio del "hemisferio izquierdo" del cerebro, mientras que el modo de captación de todas las culturas orales estaría determinado por el predominio del "hemisferio derecho" del cerebro.<sup>38</sup>

McLuhan también habla de la **metáfora** como una "técnica perceptiva para ver el todo de una situación a través de otra"<sup>39</sup>. Ante esta afirmación, cabe anotar, que el papel del artista puede ser considerado entonces, como *metafórico*, debido a que frente a la falla perceptiva consistente en el "sesgo visual", el arte rescata el antiamiente que dirige la atención del público, permitiéndoles ver el ambiente olvidado. Y de este modo las "entidades estéticas" pueden ser calificadas como *perceptos* que relacionan las *figuras* con el *fondo* en acción recíproca.

## 1.5 LA FALLA PERCEPTIVA

Teniendo en cuenta la descripción que hacen Benjamín y McLuhan sobre el tema, quisiéramos hacer énfasis en algunos puntos que mantienen en común estos dos autores, y los cuales utilizaremos mas adelante para analizar la situación actual.

Antes que nada, recordemos que el relato de Walter Benjamín tiene como contexto una Alemania de posguerra, una cultura que era afectada por los sucesos del campo de batalla, y que estaba perdiendo la sensibilidad. Por tanto, su juicio con respecto a éste tema de la percepción, nos pareció bastante interesante, pues conserva un reflejo de lo que vivía Occidente no solo a nivel sensorial sino histórico y social, y que no pude evitar incluir [levemente], aún cuando no hacen parte de nuestro enfoque.

Comencemos entonces resumiendo el primer factor en común entre Benjamín y McLuhan, el cual sería que ambos conciben el *proceso perceptivo* como *sinestesia*, en donde juega un papel importante la *tecnología*.

La percepción para Benjamín es *sinestesia* debido a que es un proceso que incluye tanto los estímulos externos como internos del individuo, acercándose a la definición de McLuhan, en donde la percepción es concebida de forma *multisensorial*, pues se establece una *ratio* entre los sentidos que intentan mantener un equilibrio.

38. MCLUHAN, Marshall & MACLUHAN, Eric. *Laws of Media. The New Science*, Toronto, 1999, University of Toronto Press, pp. 225

El segundo factor, es que los dos establecen una **crisis o falla perceptiva**:

Benjamín habla de esta crisis como el *shock perceptual*, o bloqueo al que es sometido el organismo por la conciencia misma tratando de protegerlo contra la *sobreestimulación* que sufren los sentidos y en donde interfiere directamente la *tecnología*.

McLuhan se refiere a la *falla perceptiva*, como el desequilibrio sensorial causado por la *sobreestimulación* o *subestimulación*, que se da por el efecto de la *tecnología*.

No coincidentalmente ambos autores hablan sobre el *arte* y la *estética* como *antídoto*, siendo éste, un tercer factor en común.

En la afirmación que hace Benjamín, "el *arte* dejó su función principal de mantener en contacto al individuo con la realidad" para convertirse en esa *anestesia* que la bloquea. Es por medio de la *estética*, o más precisamente, de las *fantasmagorías* que "el hombre estimula sus sentidos y engaña su realidad".

El *antídoto* del *arte* para McLuhan, consiste en que, es el artista, el único que no sufre de *sesgo visual* [así denominó concretamente la falla perceptiva del hombre occidental, debido a su naturaleza "literata"], y que por tanto cumple la función de rescatar la sensibilidad de su audiencia por medio de la *perturbación* o *provocación*. El artista pondría en evidencia ese "fondo olvidado u oculto" que la audiencia ha dejado de percibir por centrar su mirada en la "figura".

El sentido de la vista fue sin duda el sentido más privilegiado desde la modernidad, y ambos autores coinciden entre líneas en ésta afirmación.

Recordemos que el término *fantasmagorías*, al que se refiere Benjamín a la hora de hablar de la *estética* como *antídoto*, consistía básicamente en la estimulación visual, por medio de un juego de ilusiones *ópticas* que se creaba utilizando linternas mágicas [aunque mas adelante –con ayuda de la *tecnología*- también se le empezaron a sumar estímulos para los otros sentidos].

Por su parte, McLuhan desarrolla toda la teoría de la percepción tomando prestados los términos *figura* y *fondo* de la psicología de la Gestalt, refiriéndose a la falla perceptiva que sufre el hombre occidental al "aislar una figura de su fondo, siendo esta una función primaria de la vista".

Además, no solo por estas razones sabemos que la vista ha sido privilegiada entre los sentidos, sino porque somos testigos de que desde la modernidad, la mayoría de los inventos tecnológicos han sobreestimulado al ojo, debido a la creación de "artefactos" (o extensiones, para hablar en términos de McLuhan) que agudizan la visión.

El quinto y último factor en común sería entonces, la influencia de la *tecnología* en la falla perceptiva.

Para Benjamín la *tecnología* influye en la *crisis* que sufre la percepción, debido a su doble función: la primera [y en la que ya hemos hecho énfasis] es, que se convierte en una extensión de los sentidos [*sobreestimulando* uno, y *subestimulando* otros] agudizando su poder perceptivo; y la segunda, que cumple la función de “aislarlos” protegiéndolos bajo la forma de “ilusión”.

McLuhan, además de apoyar la idea de sobreestimulación dada por la tecnología también explica que la razón por la cual es responsable de la falla perceptiva, es que cualquier nueva tecnología genera una reorganización de los sentidos, y este hecho puede causar una deficiencia en la sensibilidad.

## 2. RELACIÓN AUDIOVISUAL: “MÚSICA-IMAGEN”

“The idea of visual music, a synthesis of motion, color and sound, informs the entirety of 20th Century Modernism. One cannot grasp the meaning of abstract art without an understanding of the importance that related arts and sciences played upon it. Most of modernist abstraction, in fact, is a consideration of synthesis, an attempt to convey visually the interaction of the senses or the impact of modern media such as photography, cinema...”

<http://artscenecal.com/ArticlesFile/Archive/Articles1998/Articles0498/OFischingerA.html>

Hoy en día, el espacio visual y el auditivo se han hecho casi inseparables. La tecnología por medio de sus cualidades nos ha facilitado moldear ciertos parámetros de la imagen y el sonido de formas impresionantes, y una nueva clase de artistas que buscan estimular a la par estos dos sentidos, esta emergiendo.

Esta complementación sensorial entre lo sonoro y lo visual, tuvo varias etapas, así como artistas de diferentes disciplinas que experimentaron juntando música e imagen. Pero ¿cuáles son los elementos de la música que rescatan los artistas visuales al crear sus composiciones, y conseguir un efecto *multisensorial* en el público?

Antes de hablar sobre los orígenes y evolución de la relación música-imagen, detengámonos en los elementos que existen entre estos dos espacios, para facilitar su comprensión.

## 2.1 Factores de la música y la imagen que construyen una percepción sinestésica.

Existen términos que artistas visuales [y con esto nos referimos a pintores y toda clase de diseñadores] utilizan para referirse a elementos dentro de sus composiciones, y que se repiten dentro del lenguaje musical. Algunos de éstos son por ejemplo: *ritmo, armonía, contraste, movimiento, repetición, tono, brillo*, etc.

En nuestro caso específico, la imagen se relaciona con la música de forma casi mimética apoyando las sensaciones percibidas por el oído. El material visual actúa como un estímulo construido bajo la representación metafórica y subjetiva del artista. Ante esto, McLuhan en su libro *Understanding Media*, afirma que

“(...) por muchos siglos, el sentido común fue el poder particular que tuvo el hombre para traducir una clase de experiencia de un sentido a otro, presentando el resultado como una imagen unificada en la mente”.<sup>39</sup>

El artista, entonces utiliza este “sentido común” al que se refiere McLuhan, *traduciendo* su interpretación de la música en imágenes a las que se les sumaría el estilo personal y la intencionalidad que tenga para generar sensaciones en el público.

Sin embargo, encontramos varios elementos que facilitan este proceso perceptivo *sinestésico*. Los dos más importantes son el **tiempo** y el **movimiento** que, como explicamos en la parte de visión y audición, debido a la naturaleza de la *imagen animada*” y el *sonido*, permiten una construcción *metafórica*.

### 2.1.1 Tiempo y movimiento

#### 2.1.1.1 Ritmo

El manejo del tiempo y movimiento crean la sensación de **ritmo** en el juego audiovisual. El autor Jean Mitry, en el Volúmen II de su libro *Estética y Psicología del cine*, afirma que “el *ritmo* es el producto de una actividad perceptiva que agrupa las duraciones según formas distintas o asimilables entre sí”<sup>40</sup>. Con esto, el autor quiere decir que el *ritmo* es un proceso que incluye cierta “organización” de estímulos que son percibidos en el tiempo, y éstos a su vez generan una respuesta en el individuo. Los procesos de percepción tanto auditivos como visuales, tienden, en efecto, a asimilar los estímulos por medio de la organización de formas en el *espacio* y en el *tiempo*.

39. La cita original es: (...) *The “common sense” was for many centuries held to be the peculiar human power of translating one kind of experience of one sense into all the senses, and presenting the result continuously as a unified image to the mind.*

MCLUHAN, Marshall. *Understanding media. The extensions of man*, New York, 1965, McGrawHill, pp. 60

40. MITRY, Jean. *Estética y psicología del Cine*, Vol. 2, Madrid, 1986, Siglo XXI, pp. 197



En nuestro caso, el *ritmo* que maneja el sonido influye sobre el factor temporal de la imagen. “Un sonido puede temporalmente animar una imagen en mayor o menor grado”<sup>41</sup> por medio de la *naturaleza* y la *previsibilidad* o *imprevisibilidad* de éste. Si el sonido es mantenido de modo liso es menos *animador* que un sonido modulado con regularidad.<sup>42</sup> Sin embargo, un sonido más rápido no acelerará la percepción de la imagen, la temporalidad de ésta depende más de la regularidad o irregularidad del sonido que de la velocidad.

### 2.1.1.2 Sincronización

Existe también un punto en donde la imagen llega a un encuentro *sincrónico* con el sonido, reforzando contundentemente las sensaciones percibidas por el oído. Éstos puntos de *sincronización* están en función del fenómeno del *ritmo* y obedecen a las leyes gestálticas.<sup>43</sup>

Para conseguir estos instantes *sincrónicos* en el juego audiovisual, se puede hacer uso de elementos del espacio sonoro de forma *metafórica* en la imagen. Uno de los recursos más utilizados para establecer *sincronías* es el silencio, el cual es interpretado muchas veces en la imagen por medio de la *ausencia* ya sea de movimiento o *color*.

El *color*, es una de las sensaciones e informaciones que son propias del espacio visual, así como la *altura* y los *intervalos* en el espacio auditivo. Pero lo que resulta interesante en este punto de la transmisión de sensaciones, es cuando se llega a instantes de contacto o enlace (*sincronización*) que establecen correspondencia entre los dos sentidos.

## 2.1.2 Sonidos y colores

En relación al tema de la *correspondencia* entre *sonidos* y *colores* es mucho lo que se puede decir, ya que éste ha sido objeto de interés de muchos artistas y científicos, y existen diversos estudios que buscan justificar esta equivalencia desde el campo psicológico y fisiológico hasta el puramente físico. Pero por cuestión de espacio y nivel de complejidad nos veremos obligados a hacer un recuento bastante resumido sobre éste aspecto.

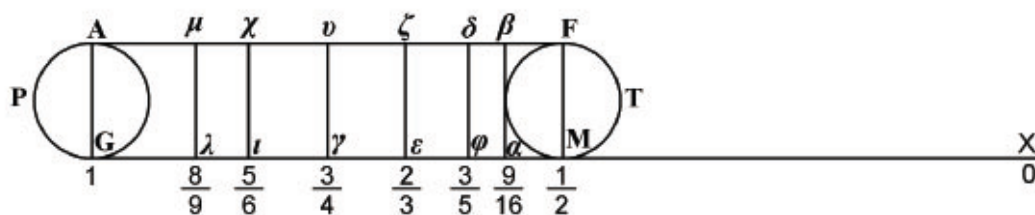
Una de las primeras correspondencias entre color y sonido fue creada por Newton, quien comparaba las vibraciones de los rayos de luz y las diferentes sensaciones de color, con las vibraciones del aire y las sensaciones de diferentes sonidos.

41. CHION, Michel. *LA AUDIOVISIÓN, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Buenos Aires, 1993. pp. 25

42. ÍDEM, pp. 25

43. ÍDEM, pps. 61 - 67

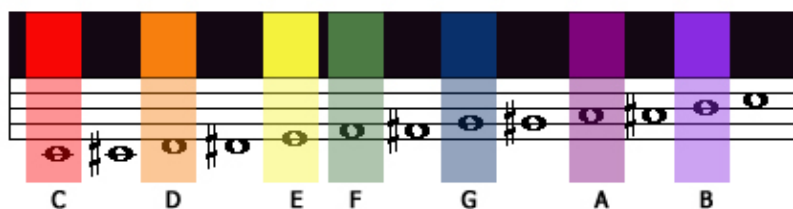
División del espectro de la radiación visible según Newton. El espectro está comprendido en AFGM. La línea MX tiene una longitud igual a GM. Las fracciones indican las proporciones de cada segmento medido a partir de X en relación al segmento GX que es la unidad. Dichas razones son las inversas de las que existen entre las frecuencias de los sonidos de una escala diatónica menor antigua con el sexto grado ascendido.



Él, definía siete colores en el espectro de la luz, y marcaba la separación entre ellos, estableciendo entre los segmentos una serie de proporciones que coincide con las proporciones entre los intervalos de una escala diatónica musical.<sup>44</sup>

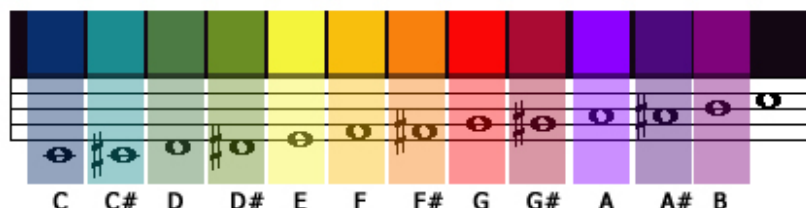
Éstas correspondencias eran: "Rojo para C (Do)", "Naranja para D (Re)", "Amarillo para E (Mi)", "Verde para F (Fa)", "Azul para G (Sol)", "Índigo para A (La)", y "Violeta para B (Si)".

Escala de color de Newton



Más adelante el matemático Francés Louis-Bertrand Castel (1688 – 1757), adaptó la correspondencia de Newton a su propia escala de color y música, en dónde asignaba doce colores para doce notas musicales, empezando en el espectro de color que iba desde el rojo hasta el violeta, siendo equivalente con el orden de las notas desde Do a Si.

Escala de color de Castel



En las *Actas del primer congreso Argentino del color* se cita que "Goethe, (1808-1810), sin embargo, en todo momento expresó su desacuerdo con las teorías newtonianas, negando que exista alguna posible comparación entre el color y el sonido, pero sosteniendo que ambos podían ser referidos a una fórmula superior (aparentemente se refiere a la física), de la cual se derivan por diferentes caminos".

En este interesante escrito en el que nos hemos referido en el párrafo anterior, también se habla de que existen algunas variables específicas en la *correlación* entre colores y sonidos:

44. CALVANO, José Luis, DEFEO, Gustavo y LOZANO, Roberto Daniel, "Actas del primer congreso Argentino del Color", Buenos Aires, 1994, Grupo Argentino del Color, pp. 4

\* *El tinte del color y altura del sonido*: entendiendo el **tinte** como el aspecto que distinguimos cuando diferenciamos los colores por los nombres rojo, naranja, amarillo, verde, azul, violeta, etc. Y relacionandolo con la **altura** que es la variable del sonido que hace que diferenciamos sonidos graves de agudos.<sup>45</sup>

\* *Luminosidad del color y sonoridad*: La magnitud física de intensidad lumínica tiene su correlato sensorial en la luminosidad o claridad, que es la variable que encontramos en la escala de grises en la mayoría de los sistemas de orden del color.

La magnitud física de intensidad sonora tiene su correlato sensorial en la sonoridad, aquello a que nos referimos cuando hablamos de sonidos fuertes o débiles.

\* *Tamaño del color y duración del sonido*: Para el color, esta dimensión es el tamaño, sea un área o un volumen, que ocupa el estímulo de color; para el sonido es la extensión temporal o duración del estímulo auditivo.

El color es un signo espacial, sin un cierto desarrollo en el espacio no puede ser percibido. El sonido es un signo temporal, sin un cierto desarrollo en el tiempo no puede ser percibido.

Las correspondencias entre los sonidos y colores también se ha abordado desde un enfoque psicológico, asignándole un carácter emocional a determinadas tonalidades. Sin embargo, esta simbología de los colores es de carácter social o religioso, y se apoya en interpretaciones subjetivas generalizadas por algún ritual admitido y reconocido.<sup>46</sup>

El autor Jean Mitry, explica éstas correspondencias por medio de algunas citas importantes, entre estas está por ejemplo la que hace Max Nordau a finales del siglo pasado, anotando que “las impresiones que son transmitidas al cerebro por los nervios sensitivos ejercen considerable influencia sobre los nervios motores”.<sup>47</sup> Así, entonces, ciertos estímulos generarían inhibición o serían productores de energía, es decir serían **dinamógenos**.

El rojo, por ejemplo, sería un color *dinamógeno*, contrario al efecto que causaría el azul o el violeta, que son inhibidores y deprimentes.

Los colores actúan como excitantes sensoriales, aunque no exista una ley absoluta de “significaciones” en cuanto a la correspondencia entre éstos y los sonidos para determinar emociones. “(...) Nosotros decidimos por nuestra cuenta cuáles son los colores y los sonidos que responderían mejor al papel o a la emoción que les hemos asignado y que necesitamos”.<sup>48</sup>

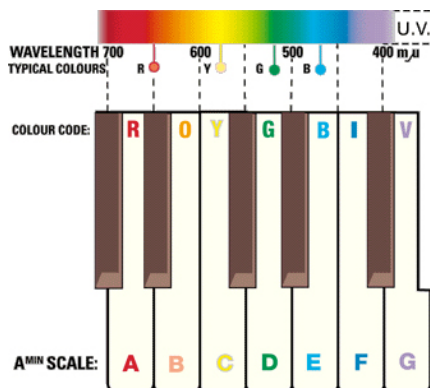
La sensibilidad del artista sería la que haría coincidir determinado acorde con un color que él elija, siempre y cuando coincida con la sensibilidad del público.

45. ÍDEM, pp. 28

46. MITRY, Jean. *Estética y psicología del Cine*, Vol. 2, Madrid, 1986, Siglo XXI, pp. 152

47. ÍBIDEM

48. Citado en ÍDEM, pp. 157



Correspondencia entre colores y sonidos del pintor Roy De Maistre



"RHYTHMIC COMPOSITION IN YELLOW GREEN MINOR." Roy De Maistre, 1919

## 2.2 Música visual

### 2.2.1 Orígenes

Recordemos que la palabra clave que explica este deseo de fusionar los dos sentidos es *sinestesia*, y los primeros acercamientos para conseguir este objetivo "datan desde los tiempos de Aristóteles y Pitágoras con sus *Armonías de color y sonido y sus correspondencias entre olores y colores*".<sup>49</sup>

La vanguardia artística del Futurismo (a principios del siglo XX) fue quizás una de las más interesadas en el tema de la relación entre música e imagen. Ellos afirmaban "que sus pinturas expresaban el equivalente de los sonidos, ruidos y olores".

Algunos pintores abstractos, como Wassily Kandinsky (1866 – 1944), Paul Klee (1879 – 1940), y Roy De Maestre (1894 – 1968) trabajaron con conceptos e ideas de la música que interpretaban en sus pinturas. Kandinsky, por ejemplo, estuvo muy influenciado por la música atonal del compositor Arnold Schönberg y encontró la disonancia en esta clase de música, muy comparable con la libertad y creatividad energética que se encuentra en sus pinturas.

Por su parte, Schönberg también comparaba los juegos de luces y colores con las alturas tonales, y en su obra *Die glückliche Hand, Drama mit musik* (1911) combinaba gestos, colores y luz como una nueva forma de música en el teatro.<sup>50</sup>

### 2.2.2 Absolute film

En Alemania, en la década del '20, nació un movimiento conocido como *Absolute Film* (integrado por Walther Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter y Oskar Fischinger), que concentró su interés en la relación musico-visual, realizando diversas experimentaciones a nivel cinematográfico. Estas experimentaciones consistían en la transformación de formas abstractas en figuras geométricas por medio del movimiento que seguía un ritmo pautado por la música.<sup>51</sup>

Hans Richter (1888 - 1976), fue uno de los fundadores del *dadaísmo*<sup>52</sup> y principales integrantes del *Absolut Film*. Su primer filme [con éste término nos referimos específicamente a cortos de imágenes animadas] abstracta fue "*Rhythmus 21*" (Ritmo 21). Además, también realizó "*Rhythmus 23*" (Ritmo 23), y "*Rhythmus 25*" (Ritmo 25), en los cuales la cifra final corresponde al año de creación; y una mini película llamada "*Film is rhythm*" (El filme es ritmo), entre otros. Sus filmes no poseían una banda sonora única sino que el sonido cambiaba en cada proyección.<sup>53</sup>

[Vease en el cd adjunto: "Rhythmus 21"]

49. Tomado de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)

50. ÍBIDEM

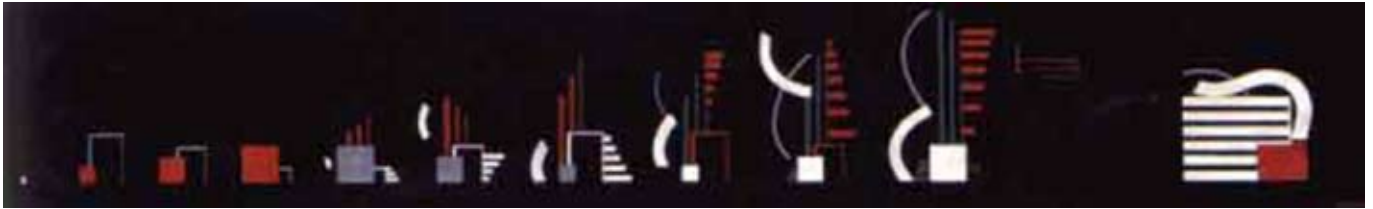
51. El *Absolut Film*, basaba su experimentación del ritmo visual en el "eydodinamik", que es la inmersión de tiempo y el movimiento en las artes plásticas.

Tomado de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)

52. Tomado de la Clase 2, Seminario 7 sobre *Historia del Cine y Absolut Film* en

<http://www.goethe.de/ins/ar/pro/filmseminar/htm/semin7/clase2.htm>

53. Tomado de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)



Hans Richter - Scroll Painting  
- Orchestration - Positive Negative  
Relationships - Time

Richter trabajó conjuntamente con el pintor abstracto, Viking Eggeling (1880 - 1925)<sup>54</sup>, que también perteneció al movimiento dadaísta. Él comenzó pintando imágenes secuenciales en rollos en forma de animación. La obra por la que se le conoce es "*Symphonie diagonale*" (Sinfonía diagonal) que hizo en el año de 1923.<sup>55</sup>

En ésta obra una serie de figuras que mantienen movimientos en diagonal, van transformándose en representaciones abstractas, en dónde por instantes parecen reconocerse algún rasgo caricaturesco humano (de allí el término *grafismo* por el que se reconoce a Eggeling).<sup>56</sup>

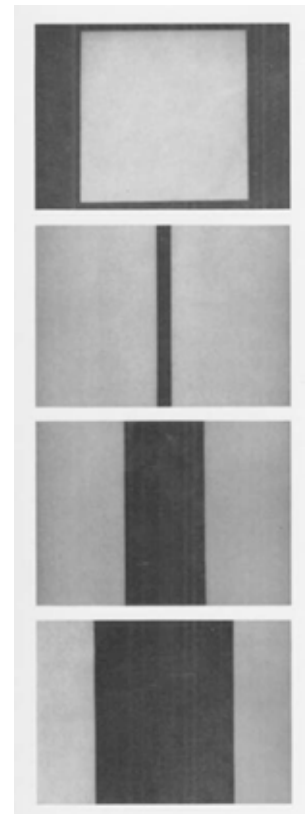
[Véase en el cd adjunto: "Symphonie diagonale"]

El siguiente artista (y quizás el más célebre) perteneciente al *Absolut Film* es Walther Ruttmann (1887 - 1941), quien dirigió una obra maestra respetada por el público masivo, llamada "*Berlín: Die symphonie einer grosstadt*" (Berlín: sinfonía de una gran ciudad), en 1927. En ella se aprecian "un conjunto de imágenes de exteriores que, dotadas de una hábil y potente cadencia rítmica, pretendían describir, sin el apoyo de actores, sensaciones propias de una gran capital en el intervalo temporal de un día"<sup>57</sup> (en esta obra se pueden apreciar recursos de la cinematografía clásica). Ruttmann también es reconocido por sus "Opus 1, 2, 3 y 4".

[Véase en el cd adjunto: "Berlín: Die symphonie einer grosstadt" y "Opus 1"]

Oskar Fischinger (1900 - 1967) produjo los primeros filmes experimentales sincronizados con música y el primer filme en color de Europa. Él, se unió al *Absolut Film* después de ver el primer *performance*\* de Ruttmann "*Opus 1*" en 1921.

Fischinger empezó realizando unas películas animadas en las que las imágenes intentaban adaptarse a los ritmos y variaciones de la música jazz, primordialmente. Una de sus obras reconocidas fue "*Allegretto*", en donde utilizó "la geometría y el movimiento, combinándolos con todo tipo de parámetros de la imagen. El sonido y el color se aplicaron como recursos de relación con el tema musical". Fischinger afirmaba que "el color es música dibujada".<sup>58</sup>



In 1921 Richter created his first film, Rhythmus 21

54. Tomado de la Clase 2, Seminario 7 sobre *Historia del Cine y Absolut Film* en <http://www.goethe.de/ins/ar/pro/filmseminar/htm/semin7/clase2.htm>

55. Tomado de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)

56. Tomado de la Clase 2, Seminario 7 sobre *Historia del Cine y Absolut Film* en <http://www.goethe.de/ins/ar/pro/filmseminar/htm/semin7/clase2.htm>

57. ÍBIDEM

\* El término *performance* es un anglicismo que nace en el siglo XX con las acciones en vivo del futurismo, dadaísmo, constructivismo, y el surrealismo. Se utiliza básicamente para describir cualquier acto que involucre la acción de un individuo o grupo de individuos, que se realiza en un lugar determinado y durante un tiempo concreto, e involucra al *performer* con el público. Tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Performance>

58. Tomado de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)

El *Absolut Film* experimentaba con la estética de lo visual a través de su arte, utilizando nuevos principios y técnicas para crear no trabajos representativos ni narrativos, sino nuevas relaciones en donde la imagen se basaba en el principio de “equivalente of oposites”<sup>59</sup> (equivalencia de opuestos), acercándose por medio de éste, al principio de **contrapunto**\* musical.

### 2.2.3 La relación audiovisual en el Cine

Este principio de “contrapunto audiovisual” también fue defendido por el director de cine Ruso Sergei Eisenstein (1898 – 1948), en el cual desplegaba una serie de parámetros musicales (tonos, armonías, etc) en relación con el montaje de imágenes. El contrapunto audiovisual fue tomado con desconfianza por los formalistas Rusos. El autor antes nombrado Jean Mitry también le resta legitimidad a la noción de ritmo traducido a las artes visuales, ya que según él, éste solo existe en la música: “...el ritmo visual está desprovisto de capacidad emocional como de significación objetiva... no hay ritmo en el cine, no mas que en literatura”.<sup>61</sup>

Sin embargo, los conceptos de montaje métrico, rítmico, armónico, polifónico o contrapuntístico que Eisenstein manejaba, fueron precedentes conceptuales de una serie de modalidades audiovisuales, entre las que se encuentra el *videoclip*, del cual hablaremos un poco más adelante.

Eisenstein también influyó el cine clásico de Hollywood, con su reconocido montaje o secuencia de *collage*. Ésta consiste en un tipo de narración visual que prescindía de cualquier tipo de nexo espacial y temporal entre los planos que la componen.<sup>62</sup>

En el cine, el sentido de la música en el cine no sería tanto expresar el movimiento fotográfico sino justificarlo. La unidad de ambos medios se realiza de manera indirecta, es decir, no es posible pensar estéticamente en esta unidad en base a la *semejanza*.

### 2.2.4 El Videoclip

El cine musical continuó en las décadas de los '50 y '60, diversificándose hacia la institución de grandes mitos musicales como *Elvis Presley* y *The Beatles*, además de el surgimiento del *rock'n roll*.

El surgimiento de éste nuevo género musical y su difusión a través de la radio, discos de vinilo, y posteriormente, de la televisión son los antecedentes más importantes del *videoclip*.

Éste, además de ser un género audiovisual que combina las materias expresivas de la imagen y el sonido de forma *narrativa* o *descriptiva*, es construido con fines

60. Richter, Hans. “Easel – Scroll – Film,” Magazine of Art, 1952, 78–86, Tomado de <http://www.rhythmiclight.com/articles/EaselScrollFilm.pdf>

\* El término contrapunto se refiere a una parte de la teoría musical que estudia la técnica que se utiliza para componer música polifónica mediante el enlace de dos o más melodías (también denominadas voces o líneas) independientes que se escuchan simultáneamente. Tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Contrapunto>

61. MITRY, Jean. Estética y psicología del Cine, Vol. 2, Madrid, 1986, Siglo XXI, pps. 159 - 167

62. Tomado de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)

promocionales y lucrativos. En el videoclip, la imagen se presenta como un apoyo de la música [a diferencia del cine] considerando un tema más que una representación subjetiva del artista visual.

### 2.2.5 Máquinas Músico-visuales

El interés de simular la experiencia sensorial transmitida por la música haciendo uso de la imagen y el color, sin embargo, nació mucho tiempo antes que el surgimiento del videoclip.

La idea de “pintar la música” [las comillas son nuestras], por medio de la utilización del color y el manejo de la luz, generó las primeras construcciones de máquinas *musico-visuales*, entre las que están, por ejemplo, el *órgano* de Bainbridge Bishop (1877), que proyectaba una luz de color según la nota que se tocaba debido al material transparente con el que estaba construido; y el *clavilux* de Thomas Wilfred, (quien instituyó una nueva forma de arte llamada “Lumia”) que consistía en la proyección de luces a través de lentes que eran movidos rítmicamente. Éstos lentes contenían ciertas formas y combinaciones de colores que eran manipulados por el artista.

Entre la industria del cine y la discográfica existieron también una variedad de dispositivos de recepción y promoción musical llamados *soundies*, *escopitones* y *snader TELEscription*.<sup>63</sup>

Los *soundies* o *jukebox visuales* (Estados Unidos, 1940) eran unos proyectores con pantallas y altavoces en donde se podía ver y escuchar la interpretación de un tema de un cantante, en un concierto que había sido rodado expresamente para esto.

Los *escopitones* nacieron en Francia y llevados a Estados Unidos en los años '60. Éstos eran una versión mejorada de los *soundies*, funcionaban prácticamente de la misma forma pero eran más ligeros y su pantalla era más amplia, soportando la llegada de la televisión.

Los *snader TELEscription* eran básicamente una biblioteca de películas musicales de los años '50, que contenían canciones viejas y música muy popular. Éstos también fueron utilizados como relleno de espacios en los programas de variedades, y en pocas ocasiones, también en programas con tendencias radiofónicas con dj's al aire.

### 2.2.6 El surgimiento del Video jockey (VJ)

El nombre *video jockey* (o “vj”) empezó a ser utilizado en Nueva York en la década del '70.<sup>64</sup> Éste término nace de la función visual que éste desempeña al proyectar imágenes de manera sincrónica con la música, en el acto performático de un *disc jockey* (o “dj”), principalmente, de música electrónica



Clavilux de Thomas Wilfred

63. ÍBIDEM

64. D-FUSE. *Audiovisual Art + Vj Culture*. China, 2006, Michel Faulkner / D-fuse, pp. 10 - 13



Lentes utilizados por los vj's de finales de los 80's para proyectar luces al ritmo de la música

Su aparición tiene mucho que ver con el surgimiento de los dj's, que pasaron de la radio a realizar performances en fiestas de música pop y house alrededor de la década de los 80's.

El primer Vj introdujo videoclips en MTV, cuando la música empezó a ser difundida promocionalmente por medio de la televisión. Sin embargo, fue en la experiencia sinestésica de las pistas de baile en clubes nocturnos, en donde se dio este fenómeno contemporáneo. La experiencia visual por medio del video y la proyección de luces, era el tercer componente de una "trinidad" [las comillas son nuestras] conformada por drogas psicotrópicas y música dance.

Antes de la era de las computadoras, el trabajo del Vj era un poco complicado, ya que realizaba sus proyecciones utilizando diversos materiales como lentes de vidrio pintados a mano y diapositivas que habían sido alteradas con químicos y líquidos, para crear un efecto visual parecido al del kaleidoscopio que generaba resultados alucinantes.

Los primeros espectáculos de luces se hicieron casi tan famosos y reconocidos como bandas y cantantes. Entre los más conocidos estaban: "Big Light show teams", "Brotherhood of Light", "The Light sound dimension" y "Joshua Light show". Su show intentaba reproducir la aurora boreal similar al efecto visual que causa el LSD al ser ingerido, pasando de ser entonces una simple experiencia personal e individual, a algo externo y masivo <sup>65</sup>

Los Vj's, tiene como antecedente a **The Factory** de Andy Warhol, y **The fluxus movement**, conformado por artistas como John Cage, Yoko Ono y Joseph Beuis, alrededor de los años 60's y 70's. Éstos segundos, inventores del arte visual multimedial (que es pionero del videoarte), mezclaban diferentes disciplinas como la poesía, la música experimental y las artes visuales.

Warhol, en *The factory* acompañaba fiestas de música *dance*, proyectando una mezcla de fragmentos de programas de televisión editados siguiendo el ritmo de la música, concepto que más adelante fue seguido por un grupo de artistas visuales a principios de los 80's.

También vale la pena nombrar, que a la par con las fiestas de *Factory* en donde también había una intervención visual, apareció el fenómeno de *Pink Floyd*, con su concepto "album y ópera rock",<sup>66</sup> creando un concierto de rock, en un escenario gigantesco que rescataba el espíritu de la ópera de Wagner [la cual nombramos anteriormente]. "The Wall", combinaba elementos audiovisuales, por medio de la proyección de imágenes animadas y fragmentos de la película en la pantalla del escenario, para crear un ambiente sinestésico.

65. ÍBIDEM

66. ÍDEM, pp. 16



Debemos resaltar, que los síntomas de las personas sinestésicas eran comparados con las experiencias vividas en las fiestas de música *house* en donde se ingerían drogas (principalmente el LSD, que estimula las sensaciones visuales por medio de alucinaciones), y el papel de los vj's, que generaban un efecto similar, al facilitar la *visualización* de la música.

Su desarrollo se ha acelerado desde la aparición de ciertas condiciones tecnológicas como la computadora, que facilitó y amplió su desempeño. El vj, en la actualidad, se asemeja al de compositor musical [en cuanto al acto creativo], pero en el campo de la imagen, debido a que la computadora le permite crear composiciones en vivo con más libertad, y seguir sincrónicamente elementos un poco más complicados de la música electrónica como el beat, el contratiempo, o incluso, la síncopa, de forma mas eficiente a nivel sensorial. [Ver cd adjunto "dfuse\_onedotzero\_bsas"]

Además de esto, el vj también puede construir melodías visuales [con el término: **melodías**, establecemos una *metáfora* entre *melodía musical* y *melodía visual*] que complementan el *performance* del dj, no sólo haciendo uso del color y de las formas, sino también de todo tipo de imágenes digitalizadas, a modo de *collage* como por ejemplo fotografías, fragmentos de películas, videoclips, animaciones 2D y 3D. Algunos de los vj's, en la actualidad, intentan rescatar las vanguardias artísticas europeas del primer tercio del siglo XX, especialmente el simbolismo, la abstracción y el socialismo ruso .<sup>67</sup> [Ver cd adjunto "laserfinger"]

El máximo reto del vj, desde el principio, siempre fue construir una fuerte relación entre música e imagen que inundara los sentidos del público, generando una interacción por parte de éstos en la escena.



The factory de Andy Warhol

67. Tomado de [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)

### 3. RELACIÓN AUDIOVISUAL: “MÚSICA-IMAGEN” EN LAS FIESTAS ELECTRÓNICAS DE LA ACTUALIDAD

Las fiestas de **música electrónica**\* se presentan como una especie de *fantasmagoría* de la época actual [para hablar en términos de Walter Benjamín], en donde ya no es solo la vista la que es sobreestimulada, sino que alrededor del oído se construye toda una situación ilusoria y fascinante para el resto de los sentidos.

Éstas fiestas se realizan en lugares cerrados o abiertos (clubes, teatros, estadios, parques, etc.), en donde se instalan enormes amplificadores de sonido, un número de pantallas que varía dependiendo de la magnitud del evento, además de luces y rayos láser de todos los tipos, formas y colores. Su duración tiene como mínimo nueve horas, en donde, tres o más dj's realizan un acto *performático* mezclando canciones o temas que pueden ser suyos o de otros (bandas, dj's, o productores, generalmente reconocidos para causar más emoción en el público), con los que construyen una especie de *collage*, que encadena ritmos diferentes en forma de curva “descendente – ascendente – descendente”, pretendiendo perturbar al público y llevarlo a experimentar sensaciones placenteras. [Ver cd adjunto "djtiesto"]

Las sensaciones auditivas generadas por el dj, al mismo tiempo, están siendo *traducidas* por el vj, en una composición *sobreestimulante* para el sentido de la vista, por medio del bombardeo de imágenes en movimiento y efectos visuales, sumados



\* Por *música electrónica* se debe entender, un género musical que fue influenciado altamente por los avances tecnológicos análogos y digitales, de los generadores sintéticos del sonido, además de sufrir ciertas modificaciones en la dimensión espacial y sonora (altura, intensidad, timbre, y duración).

Tomado del ensayo escrito por Ramón Belastegui de la Universidad de Barcelona, Manifestaciones sonoras modernas. *Hacia una comprensión de la "Música Electrónica" en Barcelona.*

[http://www.sibetrans.com/actas/actas\\_3/13\\_belastegui.pdf](http://www.sibetrans.com/actas/actas_3/13_belastegui.pdf)

además, a su propia interpretación de la música, y *estilo* personal. La intención del vj es apoyar visualmente los estímulos sonoros para que el proceso perceptivo a nivel interno en el público, tenga una mejor *construcción* y respuesta. [Ver cd adjunto "catanio"]

Las luces y rayos láser, juegan también un papel importante a nivel visual, ya que refuerzan sincrónicamente el estímulo sonoro, por medio de los destellos, el movimiento, y los colores, que acentúan el *beat*\*.

Como vemos, el proceso perceptivo en la actualidad, se sigue dando de la misma forma que explicaba Benjamín: "desde el estímulo externo que se internaliza y genera una respuesta en el individuo"; y *sinestesia*, sigue siendo el término que describe mejor el fenómeno que ocurre en esta clase de ambientes, siendo lo que el público en sí, busca experimentar.

Sin lugar a dudas, la evolución a la que se ha llegado en el aspecto tecnológico, es la que permite que todas esas experimentaciones sensoriales del pasado que buscaban, por ejemplo, "dibujar sonidos" [*painting sounds*, es el término original que utilizó Oskar Fischinger], y percibir *holísticamente*, por fin se esté dando, ya que en ésta clase de performances, la música ha pasado de ser simplemente audible, y se ha convertido en "música visible".

El LSD dejó de ser la droga específica de las fiestas de música *house* y *electrónica*, convirtiéndose actualmente, en una más entre la gran variedad de fármacos y alucinógenos que se consumen con el fin de agudizar la experiencia *multisensorial* que equilibre la ratio entre los sentidos.

En las fiestas electrónicas de la actualidad, la "ilusión" se convierte en "realidad" [por eso son tan comparables con las *fantasmagorías*]. Nada existe afuera de este espacio construido por música e imagen en el que el público está tan *inmerso*, tan *sobreestimulado*, que sus sentidos y consciencia quedan *anestesiados* por completo.

Es evidente que la *falla perceptiva* de la que nos habla McLuhan sigue existiendo, y muy seguramente en una proporción bastante mayor, de la cual no tenemos consciencia pues permanecemos hipnóticos ante la fascinación que nos producen los efectos *multisensoriales* a los que llegamos por medio de la *tecnología*.

El *antídoto*, ante la pérdida de la sensibilidad auditiva, es dado por la función del vj, quien rescata y enfoca al público por medio de la imagen como apoyo de la música. Aquí, lo visual necesita lo sonoro para existir [primero viene la *falla* luego el *antídoto*].

Es necesario que el vj *sobreestime* el campo visual tanto como el dj *sobreestimula* el auditivo, para conseguir el equilibrio del *sensorium* y recuperar la sensibilidad. El vj, pues, se presenta desde su surgimiento como el *mediador* entre la música y el público, y como el antídoto que por medio de los estímulos visuales completa la captación de *perceptos*.



\* La palabra *beat* se usa en la música electrónica para referirse al pulso que marca el ritmo de cada tema.

## CONCLUSIÓN

No es extraño que la música ahora también se pueda ver: “la nuestra es una época visual”.<sup>68</sup> La mayoría de los avances tecnológicos de la actualidad buscan intervenir más de un canal sensorial, pero como desde la modernidad el ojo ha sido siempre el más favorecido.

El interés por representar la música visualmente fue evolucionando de la mano con la tecnología; la técnica para hacerlo fue mejorando a medida que la tecnología se lo permitió. Pero lo más interesante es observar que en la actualidad hay una tendencia de los nuevos artistas visuales (específicamente los vj’s), a rescatar los estilos de los precursores dadaístas, futuristas y abstractos, en donde los ritmos en colores y formas, predominan, sin pretender una narración, simplemente una experimentación sinestésica masiva.

Actualmente existen colectivos de vj’s que buscan no sólo construir una visualización de la música, sino hacer “imágenes musicales”, es decir, invertir el orden del que se partió en un principio, consiguiendo interesantes resultados. La imagen en esta época resulta ser la protagonista alrededor de la cual se construye toda una “ilusión”.

[Ver en el cd anexo videos de D-FUSE]

Sin embargo, aunque se intente variar el proceso, el efecto sobre los sentidos es el mismo, sólo ha aumentado el grado de estimulación. Los elementos que se rescataban de la música como el ritmo, la altura, el silencio, la melodía, etc., siguen siendo los puntos en contacto que permiten esta relación sincrónica, y la imagen ha

69. GOMBRICH, ERNST. *La imagen y el ojo . nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, Madrid, 1987, Alianza Forma, pp. 129

llegado a tan alto punto de mimesis, que ahora estos términos ya no sólo forman parte del espacio auditivo, sino también del visual.

En la actualidad el vj está empezando a ganar protagonismo, logrando salir un poco de la oscuridad y del anonimato, y el hecho de que la tecnología esté tan cerca de las personas tiene mucho que ver, pues ha facilitado su labor y por tanto ha aumentado el número de esta clase de artistas visuales.

Pero, ¿qué hay de la falla perceptiva? La tecnología continúa conservando su facultad de extender nuestros sentidos, así como siendo la responsable de la *fatalidad del sensorium*. Y, debido al *trance narcisista* en el que estamos, continuamos ciegamente fascinados, necesitando creer que en su momento, como dice McLuhan, "cada *falla* traerá su *antídoto*".





## BIBLIOGRAFÍA

### Dicom:

- BUCK-MORSS, Susan. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*, Buenos Aires, 2005, Interzona.
- COSTA, Joan. *La esquemática. Visualización de la información*, Barcelona, 1998, Paidós.
- SIMONE, Raffaele, *La Tercera Fase*, Buenos Aires, 2005, Taurus
- ZUNZUNEGUI, Santos. *PENSAR LA IMAGEN*, Cátedra / Universidad del país Vasco, Tercera Edición.

### Temática:

- CALVANO, José Luis, DEFEO, Gustavo y LOZANO, Roberto Daniel, "Actas del primer congreso Argentino del Color", Buenos Aires, 1994, Grupo Argentino del Color.
- CHION, Michel. *LA AUDIOVISIÓN, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Buenos Aires, 1993, Paidós.
- D-FUSE. *Audiovisual Art + Vj Culture*. China, 2006, Michel Faulkner / D-fuse.
- GOMBRICH, ERNST. *La imagen y el ojo . nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, Madrid, 1987, Alianza Forma.
- GIBSON, James J. *The perception of the visual world*. Boston , 1950 , H. Mifflin.
- MCLUHAN, Marshall. *Understanding media. The extensions of man*, New York, 1965, McGrawHill.
- MCLUHAN, Marshall & MACLUHAN, Eric. *Laws of Media. The New Science*, Toronto, 1999, University of Toronto Press.
- MCLUHAN, Marshal. *La aldea global*. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el S.XXI, Barcelona, 1989, Gedisa.
- MITRY, jean. *Estética y psicología del Cine*, Vol. 1 y 2, Madrid, 1986, Siglo XXI.

### Web:

Ramón Belastegui, *Hacia una comprensión de la "Música Electrónica" en Barcelona*. Universidad de Barcelona, [http://www.sibetrans.com/actas/actas\\_3/13\\_belastegui.pdf](http://www.sibetrans.com/actas/actas_3/13_belastegui.pdf)

Revista Sinfonía virtual [http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h\\_relacion\\_musica\\_imagen\\_1.php](http://www.sinfoniavirtual.com/revista/003/h_relacion_musica_imagen_1.php)

Richter, Hans. "Easel – Scroll – Film," Magazine of Art, <http://www.rhythmiclight.com/articles/EaselScrollFilm.pdf>

Seminario 7 sobre *Historia del Cine y Absolut Film*  
<http://www.goethe.de/ins/ar/pro/filmseminar/htm/semin7/clase2.htm>

<http://educacion.upa.cl/diversidad/percepcion.htm>