

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

**DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y
PUBLICIDAD II**



La música y la evolución de la narración audiovisual: Aplicación de la síncrexis, temporalización y estructura narrativa de la música en la narración de los vídeos musicales.

TESIS DOCTORAL

Gonzalo Martín Sánchez
Dr. D. Isidro Moreno Sánchez

Octubre, 2006

Contiene DVD

La música y la evolución de la narración audiovisual: Aplicación de la síncrexis, temporalización y estructura narrativa de la música en la narración de los vídeos musicales.

ÍNDICE:

1. Introducción a la investigación

1.2. El objeto de estudio

1.3. Delimitaciones del objeto de estudio

1.4. Definiciones fundamentales

1.5. Objetivos

1.6. Hipótesis

1.7. Metodología

2. HACIA UN MARCO TEÓRICO ESPECÍFICO PARA VÍDEOS MUSICALES.

2.1. Relaciones históricas entre la música y la imagen.

2.1.1. Danza

2.1.1.1. La danza como arte

2.1.1.2. Breve historia de la danza

2.1.1.2.1. Las danzas primitivas

2.1.1.2.2. La danza en el origen de las civilizaciones

2.1.1.2.2.1. La danza en Egipto

2.1.1.2.2.2. La danza en la antigua Grecia

2.1.1.2.2.2.1. La danza en el teatro griego

2.1.1.2.2.3. La danza en la India.

2.1.1.2.2.4. La danza en la Edad Media

2.1.1.2.4. Las danzas de salón en el renacimiento y el barroco

2.1.2. Ballet y Vals

2.1.2.1. El Vals

2.1.2.2. El Ballet

2.1.3. Ópera

2.1.3.1. Características de la ópera

2.1.3.2. Apuntes históricos

2.1.3.3. Estructura de la ópera

2.2. La música

2.2.1. Introducción a la música

2.2.1.1. La música como arte

2.2.1.2. La música como lenguaje

2.2.2. Estructura de la música clásica

2.2.2.1. Melodía

2.2.2.2. Tonalidad

2.2.2.3. La forma sonata

2.2.3. La música como objeto de consumo.

2.2.4. Música *Rock*

2.2.4.1. Historia y evolución del *Rock*

2.2.4.2. Unión de la música africana y europea

2.2.4.3. El *Rock*

2.2.4.3.1. Estructura de la música *Rock*

2.2.4.3.2. La melodía en la música *Rock*

2.2.4.3.3. Armonía

2.2.4.3.3.1. Principios de armonía

2.2.4.3.3.2. Funciones de la armonía

2.2.4.3.3.3. La armonía en la música *Rock*

2.2.4.3.4. Ritmo

2.2.4.4. Esquema constructivo de la música *Rock*

2.3. Narrativa Audiovisual

2.3. 1. Tipos de Narrativa Audiovisual

2.3. 1. Narrativa Audiovisual Clásica

2.3.1.1. Morfología de la narrativa audiovisual clásica

2.3.1.1.1. Contenido

2.3.1.1.2. Discurso

2.3.1.1.2.1. Lenguaje cinematográfico

2.3.1.1.2.2. Estructura del guión

2.3.1.1.3. El Tiempo en la Narrativa Audiovisual Clásica

- 2.3.1.1.3.1. Orden temporal
- 2.3.1.1.3.2. Duración temporal
- 2.3.1.1.3.3. Frecuencia temporal
- 2.3.1.1.4. El Espacio en la Narrativa Audiovisual Clásica
 - 2.3.1.1.4.1. El espacio en el discurso
- 2.3.1.1.5. El Ritmo en la Narración Audiovisual Clásica
- 2.3.1.2. La Estructura en la Narrativa Audiovisual Clásica
 - 2.3.1.1.6. Montaje
 - 2.3.1.1.6.1. Clases de montaje
 - 2.3.1.1.6.2. La economía narrativa
 - 2.3.1.1.6.2.1. La elipsis
 - 2.3.1.1.7. Retórica en la narrativa audiovisual.

- 2.4. Relación entre la música y el cine
 - 2.4.1.1. La música cinematográfica en el Cine Mudo
 - 2.4.1.2. La música cinematográfica en el Cine Sonoro
 - 2.4.2. Sonido IN, OFF, OVER
 - 2.4.3. Música Diegética y música Extradiegética
 - 2.4.3.1. Música Diegética
 - 2.4.3.2. Música Extradiegética
 - 2.4.3.2. Música Interdiegética
 - 2.4.4. Síncresis
 - 2.4.5. Música como base de la narración Audiovisual.
 - 2.4.5.1. Música y ritmo cinematográfico
 - 2.4.5.2. Einsestein y su teoría sobre el Contrapunto Orquestal
 - 2.4.5.2.1. Contrapunto Orquestal
 - 2.4.5.2.1.1. La batalla del lago Peipus de Alexander Nevsky
 - 2.4.6. Funciones de la música en la narración audiovisual
 - 2.4.6.1. *Stock Music*, Partituras Fílmicas
 - 2.4.7. La temporalización
- 2.5. Música y televisión
 - 2.5.1.1. Proceso de comunicación en televisión
 - 2.5.2. La televisión, heredera de otros medios
 - 2.5.2.1. Televisión y cine

- 2.5.2.2. Televisión y radio.
 - 2.5.2.2.1. Música de consumo
 - 2.5.2.2. Radio fórmula
 - 2.5.3. Televisión y música
 - 2.5.3.1. Funciones de la música en televisión
 - 2.5.3.2. Promoción musical en televisión.
 - 2.5.3.2.1. Representaciones en directo
 - 2.5.3.2.1.1. Un ejemplo de directo: *Foo Fighters I'll stick around*
 - 2.5.3.2.2.1. *Playback*
 - 2.5.3.2.1.2. Ritmo como recurso
 - 2.5.3.3. Música y publicidad televisiva
 - 2.5.4. Códigos televisivos para los vídeos musicales
 - 2.5.4.2. Mirada a cámara
 - 2.5.4.3. *Zoom*
 - 2.5.5. Televisión y difusión de los vídeos musicales
 - 2.5.5.1. La radio fórmula en televisión
-
- 2.6. El videoarte y los vídeos musicales
 - 2.6.1.1. Características del videoarte
 - 2.6.1.2. Historia del videoarte
 - 2.6.1.3. Videoarte y vanguardias cinematográficas
 - 2.6.1.3.1. Videoarte y vanguardia cinematográfica soviética
 - 2.6.1.3.2. Videoarte y vanguardias de la segunda mitad del siglo XX
 - 2.6.2. Influencia del videoarte sobre los vídeos musicales.
 - 2.6.2.1. Legado estético del videoarte
 - 2.6.2.1.1. *Collage*
 - 2.6.2.1.1.1. *Found Footage*
 - 2.6.2.1.2. Manipulación electrónica de la imagen
 - 2.6.2.1.3. Recurso de la cámara en mano
 - 2.6.2.2. Nexo cultural entre el videoarte y los vídeos musicales
 - 2.6.2.3. Narcisismo
-
- 2.7. Los vídeos musicales
 - 2.7.1. Raíces del vídeo musical

- 2.7.1.1. Evolución del género musical cinematográfico
- 2.7.1.2. Evolución de la música comercial en televisión.
- 2.7.1.3. *Soundies* y *Scopitones*
 - 2.7.1.3.1. *Soundies*
 - 2.7.1.3.2. *Scopitones*
- 2.7.2. Origen del vídeo musical
- 2.7.3. Características de los vídeos musicales
 - 2.7.3.1. Taxonomía de vídeos musicales
 - 2.7.3.1.1. La narrativa audiovisual clásica en el vídeo musical dramatizado
 - 2.7.3.1.1.1. *Thriller* de Michael Jackson, el impulso
 - 2.7.3.1.1.1.1. *Thriller* como cortometraje
 - 2.7.3.1.1.1.2. Justificación de la música en la historia
 - 2.7.3.1.1.1.3. Transformación de la estructura musical para el discurso audiovisual
 - 2.7.3.1.1.1.4. La coreografía
 - 2.7.3.1.1.1. 5. Conclusiones de *Thriller*
 - 2.7.3.1.1.2. Un precedente de los vídeos musicales: “El aprendiz de brujo” de la película *Fantasia*.
 - 2.7.3.1.1.3. Vídeo musical *Atmosphere X*

3. MODELO DE ANÁLISIS Y APLICACIONES

- 3.1. Justificación de la necesidad del modelo y de la aportación al realizarlo
- 3.2. Tipo de modelo
- 3.3. Modelo de análisis
- 3.4. Selección de productos para aplicar el modelo de análisis y aplicación
- 3.5. Resultado de los análisis

4. GRADO DE VERIFICACIÓN O DE NO VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

- 4.1. Hipótesis plausibles

5. CONCLUSIONES

7. APLICACIONES

1. Introducción

Existe la creencia generalizada de que los vídeos musicales son productos audiovisuales dirigidos exclusivamente al público joven cuya única finalidad es la de promocionar la música y la imagen de los cantantes y de los grupos musicales. Esta concepción sería totalmente cierta de no ser porque “algunos de ellos, además de crear universos visuales más o menos trabajados en torno a una canción, tienen algo que decir” (Amor, 2002, pág. 14).

Medio de expresión de un mensaje y medio de vender (voluntaria o involuntariamente) una imagen: así podría entenderse el uso de los vídeos musicales. Es en el segundo de estos usos, como medio de vender una imagen, en el que se apoya la música más comercial para poder alcanzar aún mayores niveles de audiencia gracias a la expectación que se crea en torno a los vídeos musicales de ciertos grupos de renombre.

Fue el interés por los vídeos musicales lo que me llevó a realizar esta investigación. Pero al intentar profundizar en su conocimiento e investigar sobre ellos como forma de expresión audiovisual para conocer y comprender mejor sus características, me encontré con una primera impresión de falta de información. Lo único que en principio pude encontrar eran meras descripciones y clasificaciones que no se basaban en criterios científicos. De ellas sólo se podía deducir que paradójicamente tales clasificaciones estaban realizadas con un palpable conservadurismo que choca con el mundo aparentemente moderno y siempre rompedor de los vídeos musicales ya que mantienen intocables y en sus pedestales a ciertas figuras de la música. Así ocurre en

todos los casos con Michael Jackson, aunque hay que reconocer que el vídeo musical de su canción *Thriller*, por la revolución conceptual que supuso, sí merece encabezar dichas clasificaciones, por el mismo motivo que, salvando las distancias, *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941, Orson Welles) encabeza las cinematográficas.

Esa cierta carencia de información, de datos y de análisis no se comprende si se tiene en cuenta la extensa difusión de este formato. Los vídeos musicales disponen de canales temáticos dedicados exclusivamente a ellos (MTV, Sol música y 40 TV, entre otros, sólo en España) y numerosas televisiones locales conectan con estos canales para llenar su parrilla de programación y, en muchas ocasiones, las cadenas generalistas suelen ofrecer programas dedicados a los vídeos musicales¹. Son canales que poseen elevados niveles de audiencia por parte del público juvenil y que, por tanto, ejercen una enorme influencia sobre él. Prueba de ello es el hecho de que el Primer Ministro británico, Tony Blair, accedió a ser entrevistado en la MTV, el 6 de febrero del 2003, para hacer llegar al público joven las razones que tenía para apoyar a los Estados Unidos en la Guerra de Irak.

Además, cada vez se editan un mayor número de recopilatorios en formato DVD que ofrecen los vídeos musicales de grupos musicales y artistas, como ocurre por ejemplo con David Bowie –*The best of Bowie* (Jones/Tintorero, 2002)-, de distintas casas discográficas (por ejemplo: *The beggars channel*), o de realizadores de vídeos musicales, tal es el caso de la colección *The Director's Label DVD Series*, en la que se recopilan los trabajos realizados, entre otros, por Spike Jonze, Michel Gondri, Stéphane Sednaoui y Mark Romanek.

Si se dedican tantas horas en la televisión a los vídeos musicales y su difusión comercial en DVD es cada vez mayor, eso significa que tienen una gran aceptación por parte del público. Es evidente. Por eso cada vez es mayor el interés que se le presta desde los ámbitos científicos y académicos que queda reflejado en el aumento de material bibliográfico. Ciertamente es que la mayor parte de los artículos y publicaciones

¹ MTV Networks cuenta con más de setenta millones de suscriptores en EE.UU y más de trescientos en el resto del mundo, además de poseer más de nueve mil cadenas afiliadas (**Sedeño Valdellós, 2002, pág.9**).

hablan sobre su historia o de los factores sociológicos y económicos que los rodean. Pero, respecto a lo que se supone que debe ser más interesante en el mundo audiovisual, lo que se refiere a la narrativa que se utiliza en ellos o a su realización, apenas se encuentran pequeños apartados en manuales de narrativa audiovisual o en libros que teorizan sobre ella. Es el caso de “La imagen narrativa” de Jesús García Jiménez (1997), en el que se encuentra el apartado “La narratividad del videoclip” dentro del capítulo “Música y relato”. Juan Carlos Pérez Jiménez, en su libro “La imagen múltiple” (1995) dedica un capítulo entero a los vídeos musicales: “Videoclips, música en imágenes” en el que habla de las características del vídeo musical y de las relaciones entre vídeos musicales y el cine. Esto no es distinto en otros países, pues puede encontrarse a autores extranjeros que también hacen breves referencias a los vídeos musicales en su obra, tal es el caso de Michel Chion, quien habla de los vídeos musicales en su libro “La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido” (1993). En él se encuentra el capítulo “Televisión, clip vídeo” con sus apartados “La boca y el vídeo” y “la radio con imágenes”.

En suplementos de las publicaciones diarias, se pueden encontrar datos o noticias sobre autores de vídeos musicales y se refieren a ellos en términos elogiosos, hablando siempre de cada uno como si fuera el mejor, que puede serlo, pero sin explicar en ningún caso por qué lo es o qué es lo que le caracteriza para ser el mejor. Es el caso del artículo “Entrevista con un visionario mediático” (Blázquez, 2003).

Mientras realizaba esta investigación he observado con agrado cómo las referencias a los vídeos musicales en artículos e investigaciones académicas han ido aumentando progresivamente ofreciendo elementos básicos para la investigación y para ello he consultado en publicaciones científicas arbitradas y no arbitradas internacionales que se pueden comprobar en bases de datos que incorporan textos completos y que se pueden consultar a través de las redes intranet de las universidades y de las Bibliotecas Nacionales. Así parece lógico comentar que *Communication and mass media complete full text* ofrece un importante número de artículos que tratan sobre contenidos de los vídeos musicales y la forma que éstos tienen de representar la sociedad. Destacan entre otros “*Experiencing music video. Aesthetics and cultural context*” de Krembew McLeod (2005) y “*Mindshare works so hard for the money as disco fever burns*” Media Asia (2005). Sobre todo, esta base de datos contiene un gran número de referencias a la

cadena MTV y a la relación de los vídeos musicales con el consumismo. “*I still wanting my MTV!*” de Ellen Shapiro (2005) y “*MTV: the médium was the mesage*” de Steve Jones (2005).

La base de datos *Communication studies: a sage full-text collection* también muestra un gran número de artículos sobre la MTV, aunque se orienta principalmente a comentar lo que supone el vídeo musical como exponente de la era de la imagen y la influencia que ejerce sobre su público objetivo. Sirven de ejemplo los artículos “*Music television and the invention of youth cultura in India*” de Vamsee Juluri (2002) e “*Image effects in the appreciation of Video Rock*” de Dolf Zillman y Norbert Mundorf (1987).

Dialnet, base de datos de contenidos científicos hispanos, presenta una oferta mayoritaria de artículos de investigación centrados especialmente en la historia de los vídeos musicales, como son “*Thriller y el origen de los vídeos musicales* (Martín Sánchez, 2005)” y “*Antecedentes artísticos del videoclip*” (Sedeño Valdellós, 2004), y en el análisis de determinados vídeos musicales: “*El videoclip como obra de arte total. Sobre Africa Shox (Leftfield), de Chris Cunningham*” (Radigales, 2005) y “*Basquiat y El Bosco recuperados. El mito de la culpa y la caída en imágenes de video-clip: Until it sleeps, Metallica, 1996*” (Sánchez López, 2002).

Y señalar que también he utilizado material procedente de las todavía poco numerosas Tesis doctorales relacionadas con el tema, como son “*El placer de lo Trágico. Semiosis del vídeo-rock en los 90*” (Pérez-Yarza San Sebastián, 1997), “*Los video-clips: precedentes, orígenes y características*” (Grimalt, 1988) y “*Lenguaje del videoclip*” (Sedeño Valdellós, 2002).

Puede resumirse, la historia, los aspectos sociológicos, la historia y la influencia que realiza la MTV sobre el público joven y el vídeo musical y su relación con el consumismo son los temas más tratados en las publicaciones, artículos e investigaciones consultadas sobre los vídeos musicales, lo que tiene como contrapartida una carencia de material que me pudiera hacer comprender la parte que más me interesa de los vídeos musicales, su narrativa. Es por esto por lo que el interés inicial por realizar esta

investigación se convirtió en un reto para superar las dificultades que imponían la escasez de referentes analíticos y de información de carácter científico.

1.1. El objeto de estudio

Queda claro que el objeto de estudio de esta investigación son los vídeos musicales, de *music video*, y no videoclip, resúmenes de imágenes a los que se le añade una canción. Se trata de un género audiovisual en que se pueden encontrar una narrativa y unas historias diferentes a lo que estamos acostumbrados y que se renuevan constantemente, convirtiéndose de esa forma en un referente perfecto para conocer la época en que se hicieron y en el laboratorio ideal para comprender y estimular la evolución de la narrativa audiovisual.

Se comprende mejor esa capacidad para propiciar la evolución de la narrativa audiovisual si tenemos en cuenta que los vídeos musicales son una vuelta y un desarrollo de las técnicas narrativas del cine mudo, pues aquello que se cuenta sólo puede expresarse mediante las imágenes, debido a que la parte sonora queda reservada exclusivamente para la canción y así se liberan de los diálogos.

El problema es que, dada la marginación que sufren desde el punto de vista “intelectual”, muchas personas piensan que ver un vídeo musical es ver a los miembros del grupo musical tocando la canción y nada más. Esa creencia tiene su razón de ser en el hecho de que muchos vídeos son así, son sólo eso, pero hay que comprender que es sólo un tipo de vídeos y son así por la influencia que han tenido de la televisión, por el modo en que ésta ha representado las actuaciones musicales. En el extremo opuesto, existe la opinión de quienes sí consideran a los vídeos musicales como un producto elaborado, pero sostienen que para verlos lo que se debe hacer es quitar el volumen. Es obviamente una idea errónea, pues un vídeo musical carece de sentido sin la música, pues sin ella no se comprende la narración utilizada ni el propio vídeo en sí.

Evidentemente estas opiniones negativas sobre los vídeos musicales son erróneas cuando se generalizan. El vídeo musical es en la actualidad una forma de expresión audiovisual que ofrece vías idóneas para la puesta en práctica de nuevas

inquietudes narrativas. Prueba de ello se encuentra en el panorama audiovisual norteamericano donde muchos directores de cine actuales han comenzado su carrera en el mundo de los vídeos musicales (David Fincher, Spike Jonze, Michel Gondry,...) y otros no han podido resistir a la tentación de hacer vídeos musicales a pesar de ya tener un cierto prestigio en la industria cinematográfica. Sólo por poner unos ejemplos, podemos citar a Michael Moore, que ha realizado vídeos para *Rage Against the Machine*; Sofia Coppola, para *The White Stripes* y John Landis, para Michael Jackson, con quien realizó *Thriller* (1983), que abrió la puerta a los vídeos musicales dramatizados, y *Black or White* (1991), que orientó los vídeos musicales hacia el camino de la infografía y de los efectos especiales generados por ordenador.

Y es que los vídeos musicales son el lugar ideal que muchos directores encuentran para la experimentación y la puesta en práctica de inquietudes vanguardistas, un lugar que puede llegar a ser incluso más interesante que el cortometraje, por el nivel de síntesis, por el uso de la imagen sin diálogos como herramienta comunicadora y porque pueden desarrollarse con cualquier modelo de narración: clásica, experimental, televisiva (incluyendo las narraciones de los distintos géneros televisivos, como pueden ser informativos, *reality shows*, publicidad, etc.). Es el caso de *Big me* de los *Foo Fighters* (**fig. 1**). El tipo de narración depende del tipo de historia que se cuenta, historia que puede estar relacionada o no con lo que dice la canción -los peligros de la evolución de la humanidad (*Do the Evolution* de *Pearl Jam*, **fig. 2**), la alienación de la televisión (*I Don't Like the Drugs* de *Marilyn Manson*), (**fig.3**)- o aprovechar el vídeo para contar una rocambolesca historia de robos (*Body Movin'* de *Beastie Boys*, **fig. 4**).



fig. 1



fig. 2



fig. 3



fig. 4

Los vídeos musicales se sacuden así del academicismo y gracias a esa libertad de contenidos se beneficia el resultado final, pues hay que tener en cuenta que éstos son muy elaborados, por lo que sugieren un proceso creativo activo que demuestra una enorme dedicación por parte de quienes los realizan.

1.3. Delimitaciones del objeto de estudio

Dentro de los vídeos musicales, el aspecto más interesante es la aplicación de la narrativa audiovisual a la estructura musical de la canción, la forma en la que se distribuye la historia en una narración que se adapta a la canción con el fin de buscar la mayor armonía posible entre la imagen y la música. Se construye así una narración que depende, además, del tipo de historia que se desee contar.

Algunos realizadores entienden que la narración se debe estructurar dependiendo de las diferentes secuencias musicales (estrofas y estribillos); otros piensan que la duración de los planos debe estar subordinada a las pulsaciones de la canción, lo que produce unos montajes delirantes y difíciles de digerir (**fig. 5**), lo que significa que el tema musical condiciona las relaciones rítmicas entre los planos y las duraciones de los mismo (Leguizamón, 2006, pág. 18); y otros optan más por trasladar la estructura de la canción al movimiento de los objetos y formas que aparecen en la pantalla, lo que le acerca a la danza. Estas y otras formas, o la combinación de varias, son las que se utilizan para estructurar los vídeos musicales, pues en ellos la música determina el código cromático, el código narrativo y el código organización de la imagen (encuadre, planos, movimientos de cámara, y edición) (Del Villar, 1998, pág.12).

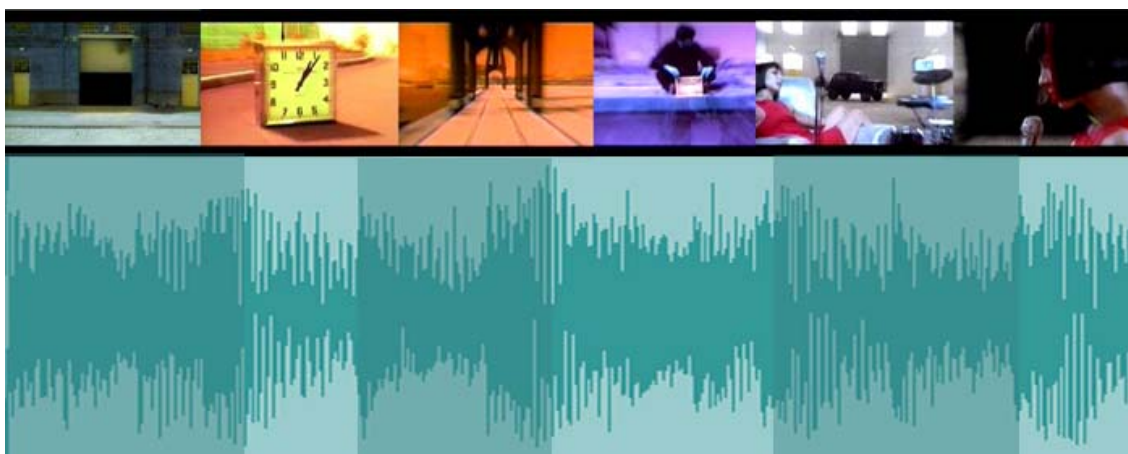


fig. 5. La anchura marcada por las pulsaciones marca la duración de los planos en este fragmento de sólo dos segundos del vídeo musical *Ready to go* del grupo *Republica*. Un ejemplo del discurso de la fragmentación, que sintetiza la esencia de la producción televisiva contemporánea (Pérez Rufi y Gómez Pérez, 2006, pág. 1).

El análisis de la narración en los vídeos musicales conlleva realizar un estudio sobre la estructura de la música, que constituye la base sobre la que se construye la narración del vídeo musical, y sobre la narración audiovisual. Y todo ello por dos razones: Primero, porque el vídeo musical cuenta una historia con imágenes y no se limita a ser un *número* más de los que se representan en los musicales, y, segundo, porque la música es un elemento de la narración audiovisual, pues el cine, como dice Chion (1997, pág. 23), “es el arte en el que todas las músicas poseen el derecho de ciudadanía y donde, a veces en el interior de una misma obra, estilo y épocas diferentes pueden mezclarse y coexistir perfectamente”. Ser un medio para vender un producto, una canción, convierte al vídeo musical en una forma de publicidad. Por tanto no es de extrañar que numerosos realizadores de vídeos musicales también lo sean de publicidad (Spike Jonze, Antón Corbijn y Jonathan Glazer entre otros).

Por lo tanto, este estudio tiene la finalidad de elaborar un modelo de análisis que permita descubrir las formas en las que la narración audiovisual se adapta a la canción y el grado en que esta narración depende también del tipo de vídeo musical que se quiera realizar.

Obviamente este análisis no puede estar encaminado a la búsqueda de una fórmula exacta como si la estructura de la narración tuviera que estar sometida a una ley inexorable. Se trata sólo de demostrar cómo el realizar una narración de las características del vídeo musical es algo complejo que ha de tenerse muy estudiado y planificado y que supone una forma de evolución y de desarrollo del lenguaje audiovisual muy importante. Y es que no hay que olvidar que el vídeo musical es un producto creado para vender y por lo tanto está en continua transformación, pues un estancamiento en la forma de los vídeos musicales limita la llamada de atención sobre el espectador, con lo que falla en su principal función. El contenido y la expresión son esenciales a la hora de captar espectadores.

1.4. Definiciones fundamentales

Teniendo en cuenta el objeto de análisis, utilizaré términos específicos de la música, de la narración audiovisual, y de expresiones que combinan ambas disciplinas. Son términos que se irán explicando a lo largo de la investigación, pero resulta necesario, antes de comenzar el desarrollo del estudio, precisar el significado de cuatro de esos términos básicos que parece conveniente comprender previamente:

Vídeo musical: narración audiovisual realizada para la promoción de una canción, la cual le otorga unidad e independencia, donde tenemos una trama de imágenes en secuencia y una música en progresión que se entrelazan para formar un “modo audiovisual o musicovisual” (Chion, 1993, pág. 156).

Existen, además, otras definiciones más centradas en la funcionalidad del vídeo musical, tal es el caso de la realizada por Javier Maqua (1995, pág. 200) quien define al vídeo musical como “audiovisual ligado al marketing de la música pop”. Para José Patricio Pérez y Francisco Javier Gómez (2006, pág. 1), el vídeo musical es “la puesta en escena de la música de consumo popular. Pero es ante todo un producto funcional, por cuanto tiene un objeto puramente comercial”. Definiciones que se pueden sintetizar en la que realiza Gianni Sibilla (1999, pág. 17), quien afirma que “el vídeo musical es un breve texto audiovisual (...) en la cual se añaden imágenes a una canción con el fin de poder programarla por televisión” (Sibilla, 1999, pág. 17). Este aspecto funcional hace referencia a la doble naturaleza del vídeo musical, pues en él confluyen la creación artística de autor (realizador-músicos) con la función de vídeo promocional. Es la “creatividad sujeta por la funcionalidad, la funcionalidad pervertida por la creatividad” (Leguizamón, 2006, pág. 37).

Música interdiegética: la música que se canta, pero en la que nunca se muestran los instrumentos que la acompañan. Por eso no tiene cabida en la categorización clásica que clasifica a la música en la narración audiovisual como música diegética y extradiegética. Es la música que suena en la mente de los personajes.

Síncresis: Acompañamiento musical para el movimiento, su nombre viene de sincronismo y síntesis y Chion lo define como “un momento de encuentro entre un instante sonoro y un instante visual” (Chion, 1993, pág.61). Es en este momento puntual donde se acentúa el fenómeno de “la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual, independiente de toda lógica racional” (Chion, 1993, pág. 65). También se conoce como *Mickeymousing* por su uso habitual en los dibujos animados.

Temporalización: Organización del discurso audiovisual a partir de la música. “Lo que supone que la música se constituye como marco de referencia para la presentación de las imágenes” (Del Villar, 1998, pág. 18).

1.5. Objetivos

La finalidad de esta investigación es estudiar cómo la música sirve de hilo conductor para cualquier tipo de narración que se utilice a la hora de realizar un vídeo musical. Esta finalidad se concreta en los siguientes objetivos específicos:

INVESTIGAR cómo la música se convierte en un elemento asociado a la historia y al discurso narrativo dentro del vídeo musical que la ilustra y que es posterior a ella.

DEMOSTRAR que el empleo de la estructura de la música como base de la narración de los vídeos musicales no significa una subordinación de la imagen a la música, sino que se trata de una relación que enriquece y desarrolla el lenguaje audiovisual.

ELABORAR una taxonomía y un modelo de análisis que pueda ser aplicado al estudio de la narración audiovisual en los vídeos musicales y **COMPROBAR** cómo la música permite evolucionar a dicha narración que se convierte en la esencia de los vídeos musicales

SACAR CONCLUSIONES, a partir del análisis realizado, sobre la relación que se debe establecer entre la imagen y la música en los vídeos musicales para que ambas posean la misma importancia discursiva.

1.6. Hipótesis

Los vídeos musicales son una forma de representación de la danza o constituyen una nueva forma de danza en la que bailan tanto las imágenes como los elementos que las componen.

La construcción de la narración a partir de una canción permite el desarrollo de la narrativa audiovisual y la ruptura de normas de continuidad en beneficio de la economía narrativa.

La búsqueda de nuevas fórmulas narrativas contribuye al uso de las teorías vanguardistas existentes y al desarrollo de nuevas formas de experimentación audiovisual.

El género en el que se incluye el vídeo musical que se quiere realizar es el que determina, en mayor medida que la propia canción, la relación que se establece entre la música y la narración.

1.7. Metodología

Al tratarse de un producto cultural a través del cuál gran parte de la población consume y experimenta la música popular de mayor alcance, su naturaleza de distribución masiva hace necesaria la búsqueda de diferentes puntos de vista desde donde tratarlo (Sedeño, 2006, pág. 48) pues la variedad formal y narrativa que viene desarrollando lo convierten en el formato audiovisual más definidor de la cultura postmoderna porque es un intergénero que mezcla música, imagen y texto (Canclini, 1992, pág. 285).

Teniendo en cuenta la dificultad que presenta inicialmente esta investigación por la ausencia de una bibliografía concreta, una vez establecidos los objetivos y las hipótesis he realizado la investigación partiendo de la forma más primitiva en las que se une la música con la expresión visual en forma de baile, la danza. Un arte de gran

importancia para todas las culturas y en el que se encuentran ya una serie de características que serán adoptadas por los vídeos musicales.

Como esta investigación pretende analizar la manera en que la narración audiovisual se adapta a la estructura musical en los vídeos musicales, también realizo un estudio de la estructura musical, comenzando por la música clásica para desembocar en la música comercial y en especial en la música *rock*, pues su aparición determinó, como se intentará demostrar, la aparición de los vídeos musicales.

Pero música e imagen no encuentran sólo una forma de expresión conjunta en los vídeos musicales, sino también en otras artes o modos de expresión. Por eso también se investigarán las distintas asociaciones que se han producido entre ellas en el cine, en la televisión y en el videoarte, pilares básicos para la aparición del vídeo musical y esenciales para comprender la estética, la narrativa y los contenidos de los vídeos musicales. En el videoarte se busca el medio de subversión de códigos, mientras que en el cine experimental y de carácter vanguardista, lo que se encuentra es la forma de romper con la habitual concepción de la narración y de representación (Sarriugarte Gómez, 2006, pág. 12).

Todo lo anterior conforma las raíces que dieron lugar al vídeo musical. Por eso, una vez conocidas, comentaré la historia de los vídeos musicales, analizaré sus características y elaboraré una taxonomía en la que se catalogarán las distintas categorías que a mi juicio se pueden encontrar en los vídeos musicales.

Una vez establecida la taxonomía, elaboraré un modelo de análisis para determinar la narración en los vídeos musicales y para ello realizaré un análisis de un vídeo musical representativo de cada una de las distintas categorías.

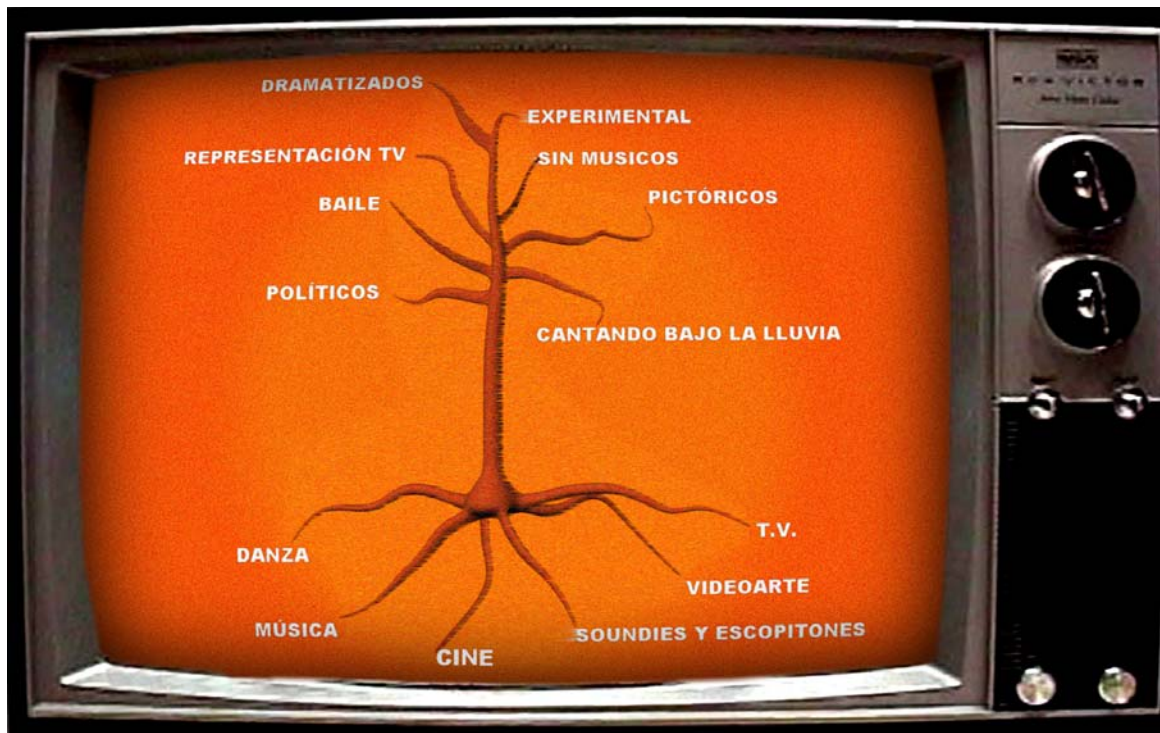


Fig.6. Árbol de los videos musicales

He de señalar que en ninguno de los casos realizaré el análisis sobre vídeos musicales españoles porque actualmente el camino es trazado por las realizaciones del mundo anglosajón. Cabe señalar que en lo que respecta a ellos existe la sensación de que se podría hacer mucho más con las herramientas y canales de difusión que han aparecido en los últimos años, Internet y el formato DVD (Amor, 2002, pág. 14).

Ha sido un trabajo arduo pero agradable. No se hubiera podido realizar sin la ayuda inestimable de mi tutor el Doctor Isidro Moreno y del Doctor Abilio Blázquez Alonso (Doctor en Ingeniería Industrial por la Universidad Complutense de Madrid y Director de Orquesta) y de mi familia. A todos ellos mi agradecimiento.

2. Hacia un marco teórico específico para vídeos musicales.

Es preciso recopilar la información que considero fundamental para la elaboración de un marco teórico específico para los vídeos musicales que, siguiendo el planteamiento establecido, abarque conocimientos de música, narración audiovisual y de formas de relación de la música y la narración.

No pretende ser un manual de música o de narración audiovisual o de las formas de la danza y otras representaciones musicales. Se trata más bien de realizar un recorrido por las facetas más significativas en que se apoya las relaciones de dichas disciplinas con los vídeos musicales.

Pero no es sólo eso. La elaboración de este marco teórico específico para los vídeos musicales plantea el surgimiento de los mismos como producto de la evolución de la cultura humana. Eso justifica dicha elaboración. A dicho marco teórico acompaño mis aportaciones, pues he considerado que es un buen método para comprender la relación entre las disciplinas de que hablo con los vídeos musicales, siempre con la intención de que el resultado no sea un conglomerado de datos y opiniones, sino que lo trascienda justifique en todo momento dicha relación y permita la recopilación de la información necesaria para la elaboración del modelo de análisis.

2.1. Relaciones históricas entre la música y la imagen.

Una de las características más significativas de la cultura de nuestro tiempo es la estrecha relación que se produce entre la música y la imagen en la búsqueda de caminos, recursos y modelos de representaciones artísticas conjuntas. Uno de los mejores ejemplos tal vez sea el desarrollo que han experimentado en los últimos años los vídeos musicales, objeto de esta investigación.

La evidencia de esa característica no debe, sin embargo, llevar a pensar que esa relación entre música e imagen se haya producido sólo y exclusivamente en la época de la cultura de masas y que haya sido provocada por el nacimiento del cine, la influencia de los diversos medios de comunicación o el desarrollo de los vídeos musicales. Si así fuera sería un error porque puede rastrearse a lo largo de la historia y su origen es tan antiguo como la persona. Por eso, no parece aventurado afirmar que, de hecho, la música ha estado siempre vinculada a la imagen, pero no a la imagen fija o animada, sino a la representación visual que se produce inevitablemente al interpretar la música. Y es que la música siempre ha producido en las personas sensaciones que habitualmente son exteriorizadas en forma de baile.

Pues bien, esta unión de música y representación visual, que es el baile, se ha manifestado, principalmente, a lo largo de la historia en las formas de la danza y el ballet, mientras que la música se ha unido a la representación dramática en la ópera.

No es objeto de esta investigación hacer un estudio en profundidad de estas tres formas de relación entre música e imagen, pero conviene conocerlas, aunque no sea de una manera muy profunda, para apreciar la importancia y la influencia que tienen a la hora de estudiar la narración que se produce en los vídeos musicales.

1.1.1. Danza

De las dos formas de baile y de la unión al drama que acabo de nombrar, la danza es la que sin duda tiene más importancia, no sólo por ser la más antigua, sino también porque es la raíz de la que proceden el resto y porque su expresión gestual es una forma

de comunicación instintiva con una gran capacidad de expresión de sentimientos (Pérez-Yarza San Sebastián, 1997, pág. 186).

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, en su vigésima segunda edición, define la danza como “baile, conjunto de bailarines que danzan juntos”. Si se sigue profundizando, se encuentra que el significado de baile es “mover con orden el cuerpo, los brazos y las piernas generalmente al compás de una música”. Señalar que el baile se realiza *generalmente al compás de la música* es hacer referencia al origen mismo de la danza, un acto que no surge del esfuerzo intelectual del hombre, sino que es innato, consustancial a él; uno escucha música y sigue su ritmo con cualquier parte del cuerpo porque la danza es parte de la naturaleza. Es una certeza que se puede comprobar fácilmente al observar gran cantidad de especies animales que danzan al ritmo de la naturaleza (Sachs, 1937, pág. 9), ese ritmo que se produce como consecuencia del orden del mundo y que tan bien se manifiesta en la sucesión de días y noches, en las fases de la luna, en las mareas, en las estaciones, en las migraciones de aves, en los latidos del corazón...

El hombre también. Sin embargo, dado que la naturaleza humana nos lleva a buscar significados para todo aquello que nos rodea, ha surgido la teoría de que inmediatamente el hombre debió dotar a la danza de un significado simbólico y mágico y que por medio de ella trataría de relacionarse con el universo, para lograr una comunicación con lo astral y lo terrestre que le permitiera poder superar todos los retos y dificultades que se le presentaran a lo largo de su existencia. De esta forma el universo quedaría unido para siempre con el hombre y sería percibido como la causa de todo aquello que escapa a su control. Se supone que es en esta búsqueda de comunicación entre el hombre y el universo cuando irrumpiría la danza como medio de expresar y de “interpretar las manifestaciones de esa misteriosa fuerza vital que ata al hombre a la naturaleza y parece quererlo elevar sobre ella. Sólo en la danza, hecha rito, símbolo, mito y arte, es donde el hombre puso mayor afán expresivo y en el que hizo participar más elementos sacados de su propio ser psicofísico” (Bonilla, 1964, pág. 9). La danza se convertiría de ese modo en una potente y significativa forma de expresión que, al realizarse según el orden de la naturaleza, permitiría la modificación “mágica” de ese orden. Es una regla simple: si la danza es expresión de la naturaleza, la modificación de esa expresión modificará la naturaleza.

Se trata de un proceso de “intelectualización” de la danza, que de esta forma pasaría de ser una reacción espontánea a convertirse en una potente y significativa forma de expresión. Y todo ello basado sobre un pilar que será esencial en la danza, en la música y en todas las representaciones artísticas que se desarrollan en el tiempo: el ritmo. Es ese ritmo, que sería creado y mantenido al principio gracias al sonido de las palmas, del canto y de instrumentos de percusión y flautas, la clave que permitió y sigue permitiendo la asociación entre la música y la danza. Lo explica perfectamente Aristóteles en su Poética, donde afirma que en el arte “la imitación se realiza mediante el ritmo, la palabra y la música, bien con todos esos recursos separadamente, bien con todos ellos a la vez. Por ejemplo, con la música y el ritmo imitan tan sólo la *aulódica* y la *citaródica*² (...) con el ritmo solamente, y sin música, imita la coreografía, ya que también los danzarines imitan caracteres, pasiones y acciones mediante los ritmos por ellos realizados” (Aristóteles, 1998, pág.20). Su función es tan determinante que de ritmos diferentes derivarán danzas con funciones diferentes: médicas, de fertilidad, de iniciación, de matrimonio, de funerales, de guerras, de caza, de armas, de astros y de máscaras (Sachs, 1937, pág. 49). Volveré a hablar del ritmo en diferentes apartados de esta investigación al tratar sobre la música y la narración audiovisual.

Ahora interesa resumir y dejar fijadas las dos cuestiones que han sido tratadas hasta el momento. Primero, que la danza como unión entre música e imagen surge espontáneamente, pero el hombre la dota de significación y la transforma en una forma de expresión simbólica, de manera que fueron surgiendo movimientos que suponían una sucesión de posiciones y de pasos cargados de un significado mágico y religioso ejecutados según el orden natural. Segundo, que el hombre, por su capacidad creadora no sólo aprende por imitación, sino que somete al baile a un proceso de intelectualización del que resulta que la danza, dotada de significación mítica, se fue estilizando y convirtiéndose en una disciplina que la alejaba cada vez más de su improvisación innata y natural.

Su importancia para el hombre y la sociedad es incuestionable y se pone de manifiesto en múltiples ocasiones a lo largo de la historia de la humanidad. Gran cantidad de documentos históricos demuestran reiteradamente que se ha bailado desde

² La *aulódica* es el arte de tañer la flauta; la *citaródica* es el arte de la cítara: ambas eran formas de acompañamiento de la lírica.

siempre, en todos los lugares y en todas las culturas del mundo. Y se pone también de manifiesto en la historia del arte en particular. La danza ha sido siempre un tema de representación para los artistas de todos los tiempos, pero ha sido a partir de las últimas décadas del siglo XIX cuando la relación entre las artes visuales y la danza han obtenido la mayor popularidad y, en ese sentido, merece especial mención la existencia de algunos pintores, como Degas (**fig.7**) que convirtieron la danza en el tema de referencia de toda su obra artística. Durante el siglo XX ha aumentado su interés y ello ha provocado que se haya producido una creciente apreciación de todo aquello que acompaña a las producciones de danza. Esa es la razón fundamental por la que se hace necesario hablar de la danza en esta investigación dedicada al estudio de los vídeos musicales para averiguar si éstos son una forma más de esta representación, una continuidad que ha aprovechado las nuevas tecnologías y formas de expresión artísticas para convertir la danza en una imagen sugerente que atrae la atención de los espectadores. No quiere esto decir que los vídeos musicales se limiten a mostrar bailes y coreografías de las canciones, pero sí que es el tema específico de un género de los mismos que de ese modo quedan relacionados directamente con las representaciones artísticas de la danza, con la única diferencia de que dicha representación ya no queda registrada en pintura.

Ahora bien, que sólo exista un género de vídeos musicales que representen danzas ¿significa que el resto no lo hace?. Para responder a tal cuestión será preciso investigar si la adaptación de las imágenes a la música no supone por sí misma una nueva forma de representación de la danza o incluso si podría pensarse que, más que una representación, los vídeos musicales constituyen una nueva forma de danza, basada en el baile de las imágenes. Habrá que esperar hasta las conclusiones de esta investigación para poder realizar una aseveración científica.

Pero no sólo interesa conocer el hecho de que la danza haya sido un tema elegido, para su representación, por multitud de artistas durante toda la historia del arte. Interesa más bien conocer la estrecha relación que se produce entre la música y la imagen, pues, como se insinuó al principio, la danza es la música visible que busca la perfección en la belleza plástica que se consigue mediante el cuerpo y que permite a la vez, gracias a la expansión de la fuerza física, un deseo de manifestarse y de escapar de lo rutinario. Al igual que ocurre con los vídeos musicales, la danza se estructura según

la música que baila y según el significado que se la quiera dar según sea la función a la que se destina. Son variables que han ido cambiando a lo largo de la historia y el conocimiento de su evolución permite establecer criterios que sirvan para orientar cómo debe ser la imagen que acompaña a la música dependiendo del tipo de la misma y del momento en que se produce o de su significación.



Fig. 7. Cuadro “Danza” de Degas en el que se muestra a unas bailarinas en el salón de ensayos, al igual que ocurre en el vídeo musical de *Hung up* (2005, Johan Renck) de Madonna. El mismo tema representado en pintura y en vídeo musical.

2.1.1.1. La danza como arte

Afirmaba Confucio que la danza era la primera de las artes: “bajo el impulso de la alegría -decía- el hombre gritó, su grito se concretó en palabras, éstas fueron moduladas en canto, luego imperceptiblemente se fue moviendo sobre el canto, hasta que de pronto se tradujo en el baile y la alegría de la vida” (Markessinis, 1995, pág. 15). Pues bien, si la danza es la primera de las artes, eso quiere decir que su significado y su valor podrían ser los mismos para todo el mundo, una idea que se ve reforzada por lo que anteriormente he comentado sobre su carácter innato en las personas.

Los diferentes significados simbólicos producidos por su uso como medio de expresión de los sentimientos y que reflejan los diferentes estados del alma convirtieron a la danza en una forma de comunicar los mitos de cada cultura y permitieron transmitir el conocimiento sobre los modos de ver el mundo en el pasado. Su evolución fue diversificando sus formas y sus funciones por el uso que se fue haciendo de ella y por la aparición de nuevas formas de expresión y de comunicación.

La danza se convirtió en ese modo de expresión de mitos y de sentimientos gracias al ritmo que el hombre encontró en el referente que le ofrecía el ya mencionado orden de la naturaleza y, más específicamente, en los sonidos repetidos de la misma. Seguramente la primera expresión del ritmo fue el chocar de las palmas y otras formas simples de percusión, a lo que más tarde se añadiría la cadencia acompañada del cuerpo, los movimientos de brazos y piernas y la asociación de la voz. “En el momento en que a todas estas manifestaciones se unió la intención interna de un significado pasional, además del placer estético, fue cuando la danza empezó a ser la expresión más completa de los sentimientos humanos y a adquirir su cada vez mayor significado simbólico” (Bonilla, 1964, pág. 15).

La importancia del ritmo reside en que permitió que la danza cumpliera su función comunicadora y que el danzante consiguiera llegar al estado místico que buscaba en su interpretación mágico-religiosa. Esto se logró gracias a las formas de asociación entre la música y la danza construidas mediante golpes de ritmo para cada movimiento, el cual es ejecutado automáticamente, sin la intervención del consciente, lo que permite sumergirse en lo más profundo de la mente conformando una danza

armoniosa que llama al movimiento de todas las partes del cuerpo al servicio de la música y consiguiendo con el apoyo de los golpes de ritmo, un aumento del carácter estimulativo de la misma (Sachs, 1937, pág. 25). Y conviene recordar que el ritmo, esencial para la danza, es esencial para la música, pero también para la narración audiovisual y, por tanto, es esencial para los vídeos musicales.

Junto al ritmo, al ser la danza una forma de expresión en sí misma, “basta el sentimiento estético de los danzantes y su contenido pasional en la ejecución, para que sea tan emotivo y profundo el simple acompañamiento de instrumentos de percusión como la más bella expresión de canto o el conjunto de varios instrumentos. Puede que sea este hecho la razón por la que la danza y la música se separaran para seguir caminos distintos por los que desarrollar sus evoluciones” (Bonilla, 1964, pág. 16). El poseer un tronco en común permite que, a pesar de que la música y la danza sean artes independientes, sus efectos expresivos se intensifiquen mutuamente cuando se combinan gracias al ritmo (Stokowski, 1964, pág. 52). Es esta intensificación la misma que se busca con los vídeos musicales, que deben potenciar la música mediante la construcción de un discurso armónico donde música e imagen se complementen para crear la sensación de su imposible disolución, de tal forma que la imagen disminuirá considerablemente su poder expresivo sin la música y ésta siempre evocará la parte visual o, de lo contrario, carecerá de significado y perderá buena parte de su capacidad para producir sensaciones.

2.1.1.2. Breve historia de la danza

Estas teorías sobre el origen de la danza se han ido formulando a medida que se ha ido profundizando en el conocimiento de su historia. Y es que no hay nada mejor que la historia para comprender este arte. Es por eso por lo que a continuación realizo un breve repaso histórico de la danza que permita mostrar los aspectos más importantes de la misma en cada época, pues, viendo su evolución, se podrá comprender después otra evolución, la del vídeo musical, el cual, como mostraré más adelante, pasó de realizar ilustraciones *innatas*, simples y espontáneas, de la música a convertirse en una narración audiovisual totalmente estructurada y organizada con una finalidad clara.

Además de que su principal valor histórico, como el de cualquier otro arte, sea el hecho de que permite descubrir la mentalidad del hombre de otros tiempos, conocer los usos que ha tenido la danza permite hacerse una idea del valor que desempeña su representación visual y cómo se ha relacionado con la música dependiendo de la función que se le haya encomendado, pues “la danza es un simbolismo, no sólo por su valor imitativo o mímico, sino por su expresividad psicológica y física, donde el hombre da a conocer sus pasiones de fondo religioso o sexual, y también donde a veces fundió ambas en un complicado simbolismo” (Bonilla, 1964, pág. 10).

2.1.1.2.1. Las danzas primitivas

No ha llegado hasta nosotros ninguna forma de danza primitiva simplemente por el hecho de que ninguna ha quedado registrada, pero sabemos de su existencia por las representaciones que se han conservado hasta la actualidad, como es el caso de las pinturas rupestres del conocido arte levantino de la Península Ibérica (**fig.8**). Por eso, para conocer cómo eran aquellas danzas ha habido que recurrir al método analógico y estudiar las danzas de las tribus africanas y de los indígenas australianos, los primitivos del siglo XX, suponiendo que su modo de vida, al no haber evolucionado como el nuestro, era similar al del hombre de la prehistoria.

La razón por la que estas tribus pueden ofrecer una idea precisa, o a lo menos aproximada, de lo que eran las danzas primitivas radica en que, hasta el comienzo de las colonizaciones europeas, conservaban su cultura originaria, la cual seguramente apenas había evolucionado desde el neolítico. No había cambiado su forma de vida ni tampoco sus costumbres ni su mentalidad y cada tribu mantenía cantos y danzas asociadas al culto de sus dioses. Esa es la base de su fiabilidad. Con la labor evangélica de los misioneros y la adopción por parte de los indígenas de las religiones europeas, el baile cambió de función y se convirtió, excepto en las regiones más apartadas, en un simple entretenimiento de representaciones escénicas de cazas, sacrificios, rituales... en los que se representan dichas acciones al ritmo de la música para ser contemplado por un público que, participe o no en el entretenimiento, se hace necesario. Entre todas estas danzas destacan las de tipo imitativo, “donde los danzantes llevan máscaras que representan diversos animales (monos, cigüeñas...) y que son conducidos por un líder

hacia el centro de la pista imitando en su danza al animal que representan (**fig.9**). Uno por uno realizan todo tipo de acrobacias, hasta que caen en estado de trance” (Markessinis, 1995, pág. 41). Queda claro cómo la observación del orden de la naturaleza, en este caso la observación de los animales, se une con el ritual mágico-religioso en este tipo de danzas (**fig.10**).



Fig. 8. Detalle de las pinturas rupestres de Cogul, Llerida, en la que se representa una danza.



Fig. 9. Hechicero africano realizando una danza en el metro de Nueva York para el vídeo musical *99 Problems* (2004, Mark Romanek) de Jay-Z.



Fig. 10. Fotograma de la película *Conan el Bárbaro* (*Conan the Barbarian*, 1982, John Milius) en el que se aprecia a la princesa danzando con dos serpientes enroscadas en sus muñecas.

Es así, a partir del estudio de estas danzas africanas y aborígenes de otros continentes, como se han ido deduciendo las características de la danza en la prehistoria. Es así como se ha llegado, por ejemplo, a la conclusión de que en ellas la parte visual

era una representación mimética de la naturaleza a la que se añadía un componente psicológico. Era la forma de representar los ideales mediante el uso de la música y servía, por tanto, más como excusa para realizar la representación dramática de una idea para despertar unos sentimientos. Pueden parecer ingenuas hoy en día, pero si así lo creyéramos, estaríamos cayendo en un grave error de apreciación, pues dichas danzas poseen un gran valor simbólico y se encuentran repletos de una gran potencia expresiva y de un poder evocador a la altura del lenguaje. Más si tenemos en cuenta, volviendo de nuevo a las características de las danzas africanas y australianas, que el carácter narrativo de la danza se complementa con la utilización de símbolos mímicos que la proporcionan el contenido mítico y que el ritmo constituye en sí mismo un símbolo del estado de ánimo (Bonilla, 1964, pág. 18). Y es que la mayoría de las personas sienten el deseo de moverse rítmicamente cuando presencian el espectáculo de la danza; mueven las extremidades de sus cuerpos al compás del latido musical por el simple hecho de que la danza es baile (Stokowski, 1964, pág. 53).

Por otra parte es evidente su función social. En la Prehistoria, la unión de la representación visual y la música para conformar la danza se traduce en una transformación de las experiencias de la vida en símbolos sociales que agrupan a cada tribu en la misma creación artística que unifica sus emociones. Es, en cierto modo, una efectiva forma de dirigir y controlar el pensamiento colectivo por parte de los hechiceros y los sacerdotes, quienes dirigirían la danza para convertir la participación conjunta de actores y espectadores en una representación cuya retroalimentación sumergiría a todos los presentes en el acto mitológico que suponía, pues ésta era la forma de expresar poéticamente las preocupaciones de los antepasados ante las experiencias de la vida. “Cuando la danza se hace expresión del mito –dice Bonilla-, es difícil prescindir de su forma estética, del ropaje de expresión puramente artística, al querer profundizar en su auténtico simbolismo de concepciones eternas. Si no se logra captar la historia breve narrada por la danza, no puede percibirse la evocación mítica. Si la danza no logra expresar un mito, su contenido es siempre simbólico, porque si es auténtica danza expresará un estado emocional, un relato del sentimiento, o constituirá un símbolo inconsciente de ritual ancestral tantas veces sentido por generaciones pasadas” (Bonilla, 1964, pág. 19).

De hecho, se puede concluir que hoy en día las teorías más sólidas sugieren que las danzas de los pueblos primitivos se realizaban de manera colectiva y generalmente en torno al fuego, de forma similar a lo que podía ocurrir no hace mucho tiempo con las danzas de los indígenas africanos y australianos, una idea que es evocada por la imagen difundida por películas antiguas de aventuras de algún explorador que va a ser cocinado en una vasija en torno a la que baila toda la tribu.

Estas mismas teorías son las que llevan a la creencia de que en la prehistoria se bailarían antes y después del combate, en los nacimientos y en los entierros... en bailes donde todos participarían del movimiento al que les arrastraba el ritmo. Todas esas danzas se dividían, según Curt Sachs (1937, pág. 18), en dos clases: gimnásticas y mímicas.

“Uno puede hacerse una idea de los que serían las danzas gimnásticas –explica Sachs- si atiende a la actual Corrobori, danza de los aborígenes australianos. Esta danza se interpreta de noche, a la luz de la luna o de una hoguera en un claro del bosque, entre malezas y sólo la llevan a cabo los hombres, quienes ejecutan grandes movimientos de brazos, estiramientos, encorvamientos y saltos increíbles. Los movimientos desvarían hasta llegar al frenesí, acompañados de las voces cada vez más excitadas de sus mujeres, que son el público, pero cuya participación es esencial para la danza. La parte visual y la musical son inseparables. Este tipo de danza tiene un significado opuesto a la naturaleza del cuerpo, lo que la caracteriza como danza compulsiva, donde se alcanza un estado de extremo nerviosismo en el que ninguna parte del cuerpo se pasa por alto”. El frenesí alcanzado por los intérpretes de las danzas también lo describe Sachs (1937, pág. 24) al señalar que “lo que ocurre es que este tipo de danzas comienzan buscando una armonía con el cuerpo. Comienzan como danzas expandidas, en las que la danza origina un irresistible placer en la expresión motora y que tiene el valor de un sentimiento aumentado de la vida para los danzarines y también para los espectadores. Sin embargo, a medida en que la representación avanza, se llega a la exaltación y éxtasis que llevan a la danza convulsiva: una forma de batalla, una rebelión contra la ley de la gravedad. Todo músculo se expande al danzar saltando. La danza convulsiva permite la conquista de la limitación corporal y libera el subconsciente”.

En lo que se refiere a danzas mímicas, las únicas danzas a las que se puede hacer referencia son las del amor, las cuales imitarían a las danzas de los cortejos que realizan ciertas especies de aves (Markessinis, 1995, pág. 16). Imitarían a aves y no a otras especies animales por el simple hecho de que las aves caminan a dos patas y no a cuatro, al igual que el hombre, quien siempre ha visto las alas de los pájaros como brazos repletos de plumas con los que sueña con volar. Estas danzas miméticas son cerradas, donde se produce una disminución y un recorte de los movimientos masculinos, en los saltos y en los pasos, al igual que realizan las aves cuando están en tierra firme. El ritmo fluye tranquila y simétricamente a través de los miembros de los danzantes (Sachs, 1937, pág. 34) y supone una primera intención intelectual que busca la organización y el significado del baile, pero por ello no deja de ser un estilo de danza que vuelve a confirmar que su origen se encuentra en el orden de la naturaleza.

2.1.1.2.2. La danza en el origen de las civilizaciones

Parece demostrada la teoría de que el origen de nuestra civilización se produjo en Mesopotamia, pero, a pesar de ello, son los egipcios y los hebreos los que han dejado las primeras huellas y pruebas de lo que fueron sus danzas rituales. A la civilización egipcia y a la hebrea hay que añadir la cultura hindú, que, al igual que sostuviera Confucio, considera a la danza como la primera de las artes y que tuvo un papel importante en el desarrollo de su civilización.

Lo más significativo de este periodo, en que comienza la historia y aparecen los primeros documentos escritos, es que en esas sociedades avanzadas y desarrolladas la danza se convirtió en un acto religioso para el culto de las divinidades, en un acto ritual. Es lógico si se atiende a la teoría comentada de que la danza servía para comunicarse con el universo y con la naturaleza (Markessinis, 1995, pág. 19). De hecho, existen múltiples referencias bíblicas a la danza y a la música entre las que cabe destacar cómo Jubal, de cuyo nombre procede el *jubilare* de los latinos, descendiente de Caín, fue el padre o maestro de los que tocan la cítara y órgano o flauta (Génesis cap. 4 vers. 21); los salmos exhortan a alabar al Señor con la danza y la música (Salmos cap. 29 vers. 11); y con el baile Dios destruye la tristeza y el dolor (Jeremías cap. 31 vers. 12 y 14).

Al formar parte del rito religioso, el ritmo de la danza evolucionó en sus significados mágicos y místicos, lo que supuso una continuación en la mediación entre el hombre y las manifestaciones grandiosas de la naturaleza, especialmente en lo referente a la vida, traducida en fertilidad, y la muerte. Esta pretensión convirtió a la danza en uno de los actos más decisivos de la existencia del hombre (Bonilla, 1964, pág. 12). Pero, con el paso del tiempo, estas civilizaciones evolucionaron en su pensamiento y, como es el caso de la egipcia y la griega, la danza comenzó a adoptar la que será su principal función desde entonces: la diversión.

2.1.1.2.2.1. La danza en Egipto

En lo que se refiere al antiguo Egipto, el aspecto más destacable de su danza es la gran variedad de formas que llegó a poseer. Según las funciones que cada una de ellas desempeñaba se suelen clasificar en dos grandes grupos: los ritos religiosos y los actos de diversión. La gran cantidad de restos arqueológicos que se han encontrado han aportado información suficiente para poder tener una idea bastante aproximada de lo que pudieran ser unas y otras. En las representaciones artísticas conservadas se descubre que los bailarines son dioses, hombres, mujeres y animales. Llama la atención que entre las representaciones humanas aparecen representadas danzarinas indias, que en aquella época ya se caracterizaban por sus danzas sinuosas, lo que parece demostrar que la función de la danza estaba evolucionando hacia una fusión entre el aspecto religioso y el divertimento. La mejor prueba de ello es la divulgación del culto a la diosa Hathor.

Hathor es la diosa del cielo y del amor, protectora de la maternidad y de los niños, la diosa del placer y la alegría y también de la mímica y la danza. Por eso a Hathor se la representa con un instrumento característico egipcio, el sistro. El sistro, un instrumento del que dicen que su sonido cadencioso recordaba el susurro de los tallos de papiro cuando los agitaba el viento, era junto con la pandereta y las castañuelas los medios utilizados para acompañar las danzas y marcar su ritmo (Markessinis, 1995, pág. 23-25) (**fig.11**)



Fig. 11. Imagen de la diosa Hathor con un sistro en la mano.

2.1.1.2.2.2. La danza en la antigua Grecia

Más interés tiene aún si cabe, la evolución de la danza griega porque Grecia ha sido considerada tradicionalmente la cuna de la civilización occidental. Fue en la Grecia Clásica donde este arte quedó íntimamente ligado a la música y a la poesía, iniciando así un camino que lo llevaría hacia la creación de danzas para el teatro. Era algo a lo que posiblemente estaba avocada desde antiguo, pues la flauta y la cítara eran, como se ha visto en las referencias bíblicas, instrumentos con los que se realizaban la música para la danza y la aulódica y la citaródica eran formas de acompañamiento de la lírica. Esa unión de la danza y el teatro es un paso fundamental en la historia de la danza, pues se encuentra con el drama, se une a él y deja de ser sólo magia y divertimento. Su influencia histórica será tal que su evolución dará lugar al nacimiento en la época del Renacimiento de la ópera y el ballet.

Su unión al drama se produjo por la relación que desde antiguo había tenido la danza con la guerra, ya que los jóvenes espartanos danzaban antes de partir a la batalla con el fin de unificar el compás de su marcha. Pero también contribuyó a ello su origen mágico, pues la danza seguía siendo una forma de comunicarse con sus dioses. Es por eso por lo que tanto las danzas sagradas como las guerreras no tardarían en formar parte

de un contexto dramático al pasar a formar parte de las representaciones de la mitología griega, tan llena de magia y de guerra (**fig.12**).

Esa unión, siendo el drama la más prestigiosa de las artes griegas, propició que en Grecia se produjera un gran interés por la danza y por ello acabó ocupando un lugar de honor dentro de las disciplinas artísticas. No es de extrañar, por tanto, que los miembros de las familias más ilustres y las personas de más prestigio social presumieran de practicarla.

De ese modo, en Grecia, la danza no quedó limitada a ser un elemento esencial de los actos religiosos, sino que se convirtió en un elemento esencial de las representaciones dramáticas y su uso público se tradujo en sinónimo de diversión al expresar la pasión y el regocijo de las fiestas, pues para los griegos la danza aportaba un orden rítmico que aumentaba la alegría.

Así, en la tragedia, el baile por excelencia era la *emmelia*, término que significa armonía perfecta, una danza de representación grave y majestuosa que fue introducida por Esquilo, poeta trágico cuyas obras se caracterizan por un predominio del sentimiento religioso. Esta danza contrastaba fuertemente con el *kórdax* o *cordacio*, de las comedias, danza de movimientos no muy decentes que, cuando era ejecutada fuera del contexto teatral, se consideraba práctica de borrachos y sinvergüenzas (Bonilla, 1964, pág. 69). Esta taxonomía de danzas surge por la armonía o disarmonía de la danza en relación con el cuerpo y ya Platón hacía referencia a ella, distinguiendo entre dos tipos de danza, una que ennoblecía los movimientos de los cuerpos más hermosos y la otra que parodiaba y distorsionaba los movimientos de los cuerpos más feos. Esta diferencia es la que permite que hoy en día se puedan comprender los movimientos de danza más antiguos que se conocen (Sachs, 1937, pág. 17).

En cuanto a su participación dentro de los rituales religiosos, la danza seguía siendo esa oración rítmica que se empleaba para atraer el agrado de los dioses y que había sido resultado de la evolución de la danza como comunicación entre el hombre y la naturaleza. Una faceta esencial de esa comunicación es el aspecto sexual. Y, en este sentido, el hecho de que la danza religiosa de significado sexual estuviera encomendada

a las mujeres contribuyó a que la mímica voluptuosa se superpusiera a la seriedad de la magia ritual (Bonilla, 1964, pág. 14).



Fig. 12. Imagen de en la que se aprecia una danza de tema bélico y de máscaras.

2.1.1.2.2.1. La danza en el teatro griego

Que la danza formara parte del drama es el hecho más interesante que ofrece el periodo griego para esta investigación, pues es éste otro rasgo que la danza tiene en común con los vídeos musicales que adoptaron la narración cinematográfica clásica para dar paso a los vídeos musicales dramatizados.

La danza penetró en el drama escenificado del teatro griego gracias a la danza coral, la cual pasó a formar parte de la intervención del coro, cuya actuación se realizaba en semicírculo frente al escenario. Con el tiempo fue aumentando su importancia y el canto y la danza de los coristas llegó a consumir una gran parte del tiempo empleado en la representación total del drama. Al mismo tiempo, esta danza coral dejó de realizarse en corro y comenzó a ejecutarse en formaciones lineales de varias hileras de danzarines-cantores de tal manera que amplificaban las actitudes y los cantos de los personajes de la escena.

Esta dramatización de la danza produjo un paso muy significativo en su evolución. Y es que comenzó a perder su originaria razón de ser para pasar a convertirse en un mero espectáculo debido a que su representación en el drama trajo consigo su profesionalización, propiciando que inmediatamente se comenzaran a requerir los servicios de los danzantes para fiestas particulares como animadores de sobremesa. En el periodo Helénico las danzarinas hacían su entrada en los postres para ejecutar infinidad de danzas descontextualizadas y orientalizadas de los antiguos ritos griegos. Al convertirse en un espectáculo, la danza se aleja de sus significados espirituales para convertirse en una forma de exhibicionismo corporal como otras muchas.

Pero, al evolucionar la danza por el camino del espectáculo y de la diversión, se fue distanciando cada vez más de la obra teatral y de la poesía, del drama en definitiva. La danza necesitaba abrirse por otros caminos que a su vez le llevaran a aproximarse a sus antiguos valores tradicionales y primitivos de expresión individual. Fueron las mencionadas bailarinas profesionales quienes, gracias a las influencias simbólicas orientales, resucitaron la danza en el periodo Helénico. Esta influencia oriental se traduce en el sistema de expresión de sus manos, que se convierte en lenguaje mímico. “Las bailarinas comenzaron a representar la danza levantando los brazos como orantes, colocando sus manos en la cabeza para sugerir la tristeza, abriendo los brazos y las piernas saltos que las hacen aladas o exhibiendo de forma calculada sus encantos para inspirar una cadena de sensaciones amorosas. De esta forma se consiguió volver al drama, pues con este estilo se podían transmitir los mitos eternos, en una concepción más intelectualizada de los mismos, gracias a una serie de versiones danzables cuyo contenido erótico es ya más mental que carnal y donde se consigue una sutileza de expresión que no se había logrado hasta ese momento” (Bonilla, 1964, pág. 86).

2.1.1.2.2.3. La danza en la India.

En la India la danza fue una de las primeras manifestaciones de su cultura. Se caracterizó siempre por un complicado simbolismo, no sólo por el valor imitativo o mímico de su lenguaje sino también por su expresividad psicológica y física, en el que el hombre manifiesta sus pasiones de contenido religioso o sexual. Tuvo gran influencia en el mundo asiático y en muchas partes de Oriente se encuentran en la actualidad

gamas de gestos de manos que en la India se utilizan desde hace varios milenios (fig.13). En occidente influyeron desde la antigüedad a través de la danza griega.



Fig. 13. Fotograma del vídeo musical *Vogue* (1990, David Fincher) de Madonna en el que el rostro de la cantante se cubre de manos que realizan gestos al ritmo de la música.

En efecto, las danzarinas de sobremesa, citadas en el epígrafe anterior al hablar de la danza en Grecia, fueron adornando progresivamente sus bailes con elementos orientales. Ese gusto por lo oriental, de que también dieron pruebas los egipcios, provenía de la forma en que danzaban las bailarinas indias, con movimientos más sinuosos, más cercanos a la realidad y al movimiento de la naturaleza. Estos bailes, que aún se siguen practicando en la actual India, suelen tener un ritmo lento y grácil. Los movimientos de brazos, tronco, cuello y cabeza se ven realzados por la ligereza de los atuendos y por la agilidad y flexibilidad de piernas y cuello de los danzarines, cuyos movimientos comprenden todo el cuerpo, incluidos los labios, los dientes y la lengua. En Occidente se convertía en diversión pagana lo que en la India poseía un significado religioso, pues, en la India, cuenta la leyenda que “el dios Brahma creó el mundo con una danza de tres grandes zancadas. Brahma enseñó directamente a un mortal, Bharata, el cual escribió un libro sobre danza, música y teatro e instruyó, por su parte, a un grupo de bailarines y músicos, que dieron su primer recital ante el dios Siva. Siva se considera el rey de los bailarines. Otro dios, Tandu, enseñó a Bharata el tandav, que son los movimientos propios del hombre en la danza; la esposa de Siva le enseñó el Laysa, los

movimientos propios de la mujer. Así el arte de bailar se fue extendiendo por toda la tierra” (Markessinis, 1995, pág. 29).

2.1.1.2.2.4. La danza en la Edad Media

La cultura romana no dio tanta importancia a la danza como la cultura india o la cultura griega. Por eso, en Occidente, con el paso del tiempo y en el salto hacia la Edad Media, la danza fue perdiendo sus significados y sus códigos para convertirse en un recuerdo de su pasado más primitivo, simplificándose los pasos y movimientos en escenificaciones de sortilegios simbólicos que quedaron reservadas exclusivamente para pequeños grupos de iniciados o hechiceros. La danza retornaba a su primitiva función comunicadora entre el hombre y la naturaleza, especialmente entre las gentes de las clases más bajas, para quienes danzar y saltar en torno a las hogueras, acompañados de cánticos, era una forma de asegurarse buenas cosechas, librarse de los males, asegurar un matrimonio feliz (Bonilla, 1964, pág. 13).

Como ocurrió con todas las artes, la Alta Edad Media no fue un buen momento para el desarrollo de la danza, que poco a poco fue volviendo a ver la luz gracias a su inclusión en los coros en las celebraciones religiosas, lo que llevó, con el paso de los años, a que se llegaran a bailar algunas danzas a las puertas de las iglesias en las vísperas de los días festivos (Markessinis, 1995, pág. 57). Eran danzas de carácter popular que servían para manifestar la alegría en las fiestas y en los domingos, pero que estaban siempre relacionadas con el carácter sacro de tales festividades lo que obligaba a que fueran acompañadas con himnos o cánticos religiosos y se realizaran en presencia del sacerdote. Constituyeron un ejemplo más del proceso de cristianización que se experimentó en la época medieval y que hizo que muchas danzas tradicionales cambiaran su nombre o lo adaptaran a una significación de tipo religioso distinta a la que tenía con anterioridad.

Sin embargo, con la evolución de la cultura medieval, la danza fue recuperando poco a poco su protagonismo (**fig.14**). En los siglos de la plena Edad Media destaca la aparición de las danzas Juglarescas, que “suponían ya una forma de diversión, de escapismo en las que estrofas poéticas desconocidas, entonadas en nuevas melodías y

remarcadas con unos pasos de danza resultaban más sugestivos y apetecibles de imitar en el ambiente de las fiestas cortesanas que la rústica algarabía de los cantos y danzas de los campesinos” (Bonilla, 1964, pág. 122). La danza recuperaba así su relación con el drama y con el espectáculo de la diversión. Su uso como divertimento se fue generalizando, pero siendo esta una época caracterizada por la drástica división de la sociedad en estamentos, no es de extrañar que surgieran distintos tipos de danzas según fuera el grupo social para el que hubieran sido creadas. Es así como surgieron las danzas de palacio y las danzas populares.

Las danzas de palacio eran las danzas que, al final de los banquetes y durante la larga sobremesa, realizaban las damas y los cortesanos. Para su baile, solían cogerse de la mano, para formar una cadena de danzarines en círculo o en línea abierta. Es una danza tranquila y ceremoniosa que dista de las danzas de sobremesa de los banquetes griegos que se han comentado con anterioridad.

Además de las danzas de salón estaban las danzas populares, callejeras, de siervos y artesanos, y campesinas cuyas reminiscencias mágicas y festivas ya he comentado. Los bailes de la incipiente burguesía servían de puente entre éstas y las danzas de palacio.

Estas danzas de las capas sociales más bajas no se olvidaban de sus danzas primitivas, sino que las transformaron. De esta forma realizaban sus bailes saltados, nada parecidos a la tranquila danza palaciega, que encierran mucho de una herencia significativamente mítica y que darán origen a la *pavana* renacentista (Bonilla, 1964, pág. 129).

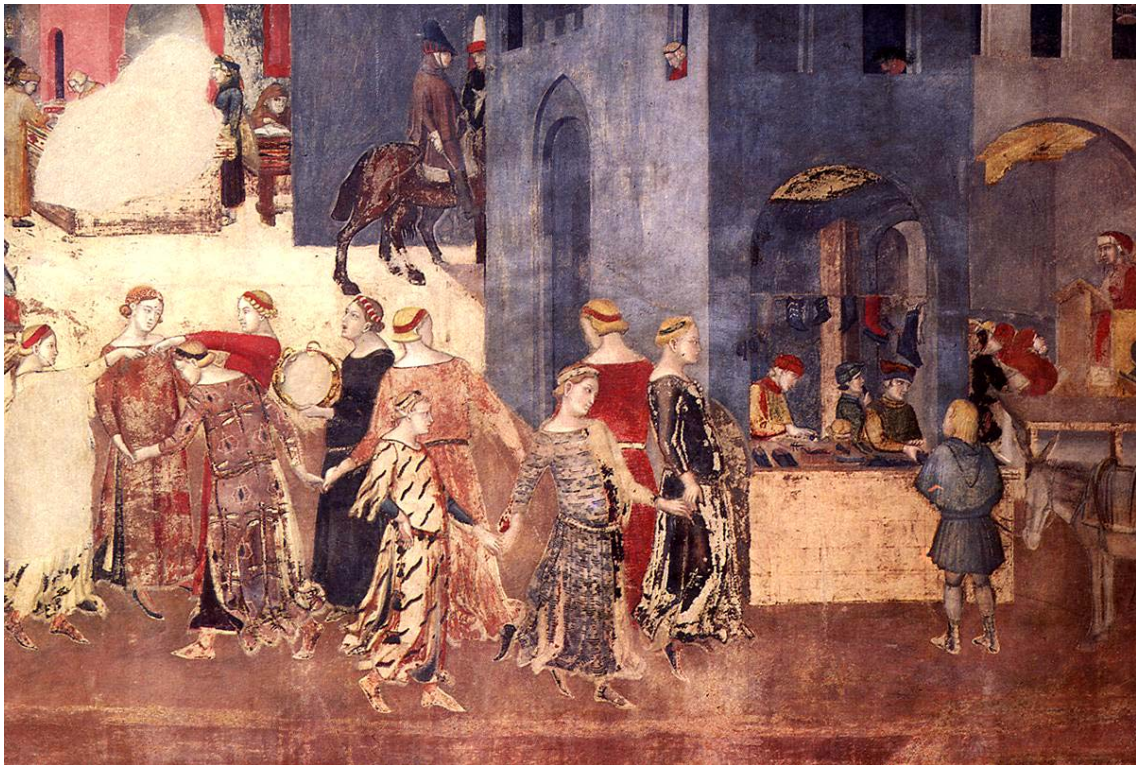


Fig. 14. Detalle de la pintura “Efecto del buen gobierno” de Lorenzetti en el que se aprecia un grupo de chicas que danzan al ritmo de una pandereta en medio de la ciudad.

2.1.1.2.4. Las danzas de salón en el renacimiento y el barroco

La danza recuperó su esplendor gracias al renacimiento, un periodo idóneo para valorar todo aquello que tuviera relación con la antigüedad grecorromana. Y la danza lo tenía. Por eso pasó de ser un baile de entretenimiento y superstición, característico de la época medieval, a convertirse, en Francia e Italia, en un arte folclórico, donde se mantenía la división entre danzas nobles, caso de la zarabanda y la pavana y populares más animadas, como la gallarda.

La zarabanda tenía un origen popular español, donde quedó prohibida por su carácter erótico en 1583, pero su difusión por Europa como danza noble la transformó en un baile grave y reposado. La pavana era una danza de origen italiano caracterizada por un movimiento lento y un compás binario y la gallarda, que derivaba de las danzas italianas *romanesca* y *traditore*, tenía carácter vivo y se cantaba o tocaba con el laúd.

En las clases más elevadas de la pirámide de la sociedad europea de los siglos XVI y XVII, la danza era el incentivo de las reuniones aristocráticas y cortesanas, donde el saber ejecutar bien los pasos de las danzas constituía un importante signo externo de buena educación (Bonilla, 1964, pág. 156). La dignificación de la danza por parte de estas clases y la búsqueda de su perfecta ejecución, hizo que ésta se volviera a alejar de su carácter imitativo, colectivo, ritual y religioso, que dejara de depender de las funciones sociales que se le asignaban para tener existencia por sí misma, para transformarse en un arte independiente.

A partir de ese momento la danza experimenta una profunda evolución que seguirá dos caminos diferentes: la búsqueda de la expresión artística y el desarrollo de las danzas populares que conservan un carácter festivo, étnico y religioso.

La danza en su búsqueda exclusiva de la expresión artística se convierte en un arte independiente, con significado en sí mismo, que evoluciona hacia el ballet, teniendo en cuenta, como dice Stokowski (1964, pág. 56), que cuando la danza existe por sí misma abarca un campo ilimitado, desde el sonriente y alegre disparate, al frenesí embriagador; desde la belleza encantadora y sensible, a la más elevada expresión de todas nuestras facultades.

Las danzas populares conocieron desde entonces modas diferentes y éxitos más o menos duraderos. En general, en los siglos XVIII y XIX la danza popular se fue refinando y en el siglo XX el auge de los medios audiovisuales y de la industria musical han homogeneizado la implantación de ritmos y bailes, por lo que las danzas populares de carácter tradicional han quedado relegadas al folclore de cada región y su función ha sido sustituida a nivel global por la música *rock*, pop y sus variaciones.

2.1.2. Ballet y Vals

El ballet surge como consecuencia de la transformación de la danza en la Edad Moderna en una forma de expresión artística en sí misma. Nació a finales del Renacimiento y comienzos del Barroco, pero se desarrolló en un periodo histórico marcado por las revoluciones burguesas que luchaban por el reconocimiento de los

derechos del hombre y del ciudadano y que acabaron salpicando el continente europeo de inquietudes sociales. Ese contexto histórico sentó las bases de este tipo de baile. Y es que a pesar de su carácter artístico, que tendrá como finalidad la expresión de la belleza y la búsqueda de la perfección, el ballet no renunciará, como hacía la danza en general, a seguir reflejando el pensamiento de cada época y seguir registrando las características fundamentales de sus movimientos culturales.

Antes de hablar del ballet hay que hacer mención, sin embargo, a otro tipo de baile que surgió en esta época en que, por ser un periodo de cambios, se produjo la búsqueda incesante de nuevas formas artísticas que reflejaran los nuevos ideales, pensamientos y movimientos culturales. La danza no podía escapar a esa tendencia. Apareció así un nuevo estilo que renegaba de su pasado aristocrático, pues la creciente y cada vez más influyente burguesía rechazó las danzas de palacio y redireccionó el baile hacia los aspectos más naturales de la vida, hacia lo espontáneo y vital, volviendo otra vez a su carácter más primitivo. De ese modo, paulatinamente, se empezó a dejar de contar de forma metódica los pasos de la danza y se terminó con la realización de estudiadas figuras enseñadas por los maestros de baile que habían surgido para enseñar a las personas de las clases altas. Esta concepción hizo que se volviera a tener como forma de inspiración a las danzas rurales, lo que suponía una vuelta más al pasado, buscando asemejar la danza con el orden natural que caracterizaba al baile libre. Estas danzas rurales sirvieron a la burguesía para establecer un nuevo patrón para su baile, patrón que tuvo su origen en las danzas aldeanas de Austria y del sur de Alemania. Su origen rural permitió que este nuevo estilo se extendiera a gran velocidad por toda Europa. Este nuevo estilo era el Vals.

2.1.2.1. El Vals

El Vals se difundió por su sencillez rápidamente por toda Europa donde se estableció como patrón de baile. Y lo consiguió a pesar de encontrarse con la oposición de los ambientes cortesanos y de los maestros de baile, que veían con temor cómo el vals no necesitaba ningún aprendizaje ni estudiados y cuidados movimientos.

A estas dos oposiciones hay que añadir una tercera mucho más fuerte, la moralidad de la época, que vio al vals como un mal ejemplo de danza ya que brindaba la oportunidad para que las parejas se sumergieran en un baile que les hacía dejarse guiar de forma incontrolada por los sentidos. Fue esta característica la que ayudó a que el vals se expandiera velozmente entre la población más joven de la época, que veía en él un reflejo de la revolución por considerarlo una forma de expresión de la lucha por la libertad, tanto de la libertad política como de la libertad cultural que caracteriza la época del romanticismo. Pero ocurrió que con el paso de los años el vals se fue estilizando y se alejó de su espontaneidad, convirtiéndose en un símbolo más de la burguesía conservadora, que lo convirtió en un baile de salón al que dotó de deslizamiento, suavidad, arte y velocidad (Bonilla, 1964, pág. 295).

2.1.2.2. El Ballet

Hasta hace poco la Real Academia Española no admitía la voz ballet por existir en el léxico español las de bailete y bailable, pero, una vez reconocida, la define como una danza clásica de conjunto representada sobre un escenario.

Esta definición, demasiado simplista, contrasta con la que se puede encontrar en la mayor parte de los diccionarios enciclopédicos. Éstos coinciden en afirmar que es un espectáculo artístico constituido esencialmente por la unión de la música y el movimiento y resultante de la armónica conjunción del libreto, música, coreografía, decoración, iluminación e interpretación. Interesante y oportuna para esta investigación, pues demuestra la existencia de una cierta semejanza entre el ballet y el vídeo musical. Es más, la definición de ballet puede resultar perfectamente válida para los vídeos musicales. Probablemente aún sea demasiado pronto para comprender esta afirmación, pero espero que resulte aclarada a medida que avance esta investigación.

Por tanto, si el ballet coincide en la definición con los vídeos musicales, se entiende que se deba profundizar un poco más en el conocimiento de esta forma de baile derivada de la danza y paralela al vals. Si el vals fue esa nueva danza de carácter revolucionario que se expandía junto a la nueva burguesía a lo largo de toda la Edad Moderna, el ballet fue la danza en la que sentían representadas las clases dominantes y

su origen se produjo en el momento en el que nuevos pasos de baile, livianos y llenos de fantasía, de origen italiano, llegaron a Francia (Baigness, 1963, pág. 9). Su característica esencial radica en el hecho de ser una representación dramática, que por regla general es una obra para orquesta, aunque no es extraño que intervenga el canto, y en la que la acción se desarrolla a través de la pantomima y de la danza (Hodeir, 1988, pág.21).

El primer ballet nació en la corte francesa de Catalina de Médicis que llevó a París en la segunda mitad del siglo XVI las tradiciones escénicas de Florencia. Fue ese el punto de partida para un arte al que los Reyes de Francia protegieron y otorgaron el carácter de gran espectáculo aunque fuera de la corte “el ballet era considerado como un simple divertimento, amablemente sentimental” (Baigness, 1963, pág. 147). En cualquier caso, la danza alcanzó el grado de arte gracias a él, pues según la fórmula conocida como *números de ballet*, el ballet se estructura mediante diversas danzas que están perfectamente caracterizadas y diferenciadas entre sí (Hodeir, 1988, pág. 22).

Hasta el siglo XVII, el ballet se dividía en cuatro categorías: ballet histórico, fabuloso, poético o alegórico y ambulante. Para cada una de ellas los autores encontraron gran cantidad de material para su inspiración en los restos del arte griego y, de hecho, un gran número de ballets tenían como punto de partida las posturas de estatuas de atletas y bailarinas griegas (Markessinis, 1995, pág. 43). Pero esta inspiración en la antigua Grecia no impidió que la característica más interesante e importante del ballet residiera (y reside) en que las doctrinas clásicas apenas influyeron en la composición de su drama lírico y arte coreográfico, “pues la mezcla de géneros no era un pecado, sino una virtud, y el baile estaba siempre asociado a la pantomima, al canto o a la declamación. No era un fin en sí mismo, sino únicamente un elemento de espectáculo” (Baigness, 1963, pág. 10).

El ballet se fue desarrollando paulatinamente hasta llegar al Barroco pleno, periodo en que se produjo su expansión por toda Europa y su máximo apogeo. Su difusión surgió por oposición al vals, produciéndose una confrontación entre ambas danzas de la que salió victorioso el ballet, pues es éste el baile que históricamente se identifica como el característico del Barroco.

Su evolución supuso un retorno a la dramatización de la danza, una vuelta a la unión entre drama y danza que se había producido en la Grecia clásica. Es por eso por lo que en el siglo XVII la estructura de un ballet era la misma que la de una obra dramática y como tal constaba de los tres actos tradicionales: planteamiento, nudo y desenlace. Comenzaba con una obertura, que era la exposición del tema y se realizaba mediante un recitado. Seguido a esto aparecían las entradas, que equivalían al nudo de la tragedia o comedia, donde se mezclaban canto, recitado y danza. Por último se representaba el “gran ballet” o ballet general, que era la apoteosis final, símbolo de la apoteosis de la aristocracia, que rubricaba así la función. Este ballet de Corte fue durante mucho tiempo el espectáculo de moda en el que se encontraban reflejadas todas las artes de dicho periodo.

Al ser concebido para ambientes cortesanos, el ballet no tardó en recargarse de los elementos más característicos del barroco, buscando la espectacularidad de esa gran teatralidad imperante en el arte de la época, por lo que se llenó de refinamiento y esplendor. Y, al estar inspirado en el arte y la cultura griega, el amor cortés se disfrazaba de ninfas, de héroes y otros personajes del mundo clásico... de esta manera se obligaba al ballet a recurrir al recurso del disfraz. Al mismo tiempo, el baile se aproximaba al teatro y esto le llevó a recuperar de forma involuntaria uno de los elementos de sus raíces más primitivas: la máscara, elemento usado en las danzas primitivas para representar a los animales de la naturaleza.

Como consecuencia de su conversión en un baile cada vez más sofisticado, repleto de disfraces y con las complejas historias que se contaban mediante el canto y el baile, el ballet tuvo que recurrir a los maestros de baile, aquellos que repudiaban al vals, y a los resurgidos bailarines profesionales. Inevitablemente se volvía a la concepción de la danza en la antigua Grecia, y eso parece llevar al descubrimiento de una ecuación directa que se repite a lo largo de la historia: la dramatización lleva inevitablemente a la profesionalización.

Históricamente ha sido a los maestros y bailarines franceses a los que se ha reconocido ser los mejores en el arte del ballet en la época del Barroco, entre otras cosas, porque fue un baile que se desarrolló en la corte francesa y, por tanto, fueron ellos quienes establecieron las primeras reglas y las bases que quedarían como referente

para la danza clásica internacional (Markessinis, 1995, pág. 80). Ellos hicieron evolucionar al ballet que pasó de ser un mero entretenimiento para la aristocracia a convertirse, en la segunda mitad del siglo XVII, “en un arte que pronto había de disputar los escenarios de los teatros al arte dramático y al arte lírico” (Baigness, 1963. pág. 12).

En el siglo XIX el ballet sufrió una profunda revolución con la llegada del romanticismo y su rendición total ante la figura de la mujer. El hecho que desencadenó dicha revolución se produjo en 1832 y fue protagonizado por María Taglioni y su obra “La Sífide”, cuyo estreno consiguió un enorme éxito y marcó ese cambio de rumbo en la evolución del ballet. Desde ese momento, el vestuario y las características de ejecución de la obra de Taglioni, sólida formación técnica, gran ligereza, rápida batería o entrecruzados de las piernas, prolongados balances o equilibrios, así como la gracia y armonía que emanaban de cada uno de sus movimientos, pasaron a ser definitivas, hasta el punto de que es así como se conoce y concibe el ballet en la actualidad. Fue entonces cuando se adoptó el baile de puntas, que en unión con el tutú se convirtieron en elementos consustanciales del ballet romántico. “Todo contribuye a exaltar la apariencia aérea cuando se danza sin apenas tocar el suelo. El baile no se realiza como un alarde equilibrista, sino que muestra una facilidad tan habitual como resulta el vuelo de las aves. El hombre queda desplazado, relegado a un papel de fondo, a servir de apoyo a la danzarina en sus aladas evoluciones. La mujer es la conversión de un cisne estilizado o sílfide” (Bonilla, 1964, pág. 303).

La revolución iniciada por Taglioni llegó en un momento en el que el ballet se había estancado en un academicismo clasicista debido a que seguía bajo el influjo de la aristocracia y su mentalidad conservadora que impedía todo intento de evolución de la gracia y de la poesía, obligando, por ejemplo, a que los bailarines siguieran danzando con unos disfraces que limitaban en gran medida sus movimientos en sus representaciones, que seguían limitándose a las historias mitológicas. Por eso se hacía necesaria una revolución que salvara al ballet de su estancamiento y por eso fue tan importante la figura de Maria Taglioni, quien, con “Recepción de una joven ninfa en la corte de Terpsícore”, introdujo por primera vez la figura de una bailarina que parecía liberarse de la gravedad. Fue este el momento en el que la figura masculina quedaba

relegada a un papel secundario limitándose a realizar funciones de simple comparsa. El ballet romántico se convirtió en la exaltación de la bailarina. (Baigness, 1963. pág. 23)

Otra fecha importante en la historia del ballet fue 1841, año del estreno de la obra “Gisela”, de Carlota Grisi, con la que se alcanzó el cenit de las aspiraciones emotivas y artísticas del ballet, así como el cenit de su contenido y de su representación coreográfica. Esa llegada a la cima tuvo, sin embargo, como contrapartida su estancamiento en la búsqueda expresiva de modo que el ballet acabó por convertirse en una mera exhibición de bailarinas, haciendo que desapareciera el contenido espiritual en cualquier obra. Así fue como en Inglaterra y en Francia el ballet fue desapareciendo de los principales escenarios para ser sustituido en ellos por el *music hall* (Markessinis, 1995, pág. 115), un espectáculo de variedades y entretenimiento.

Fue en la Rusia de los zares donde el ballet romántico se hizo fuerte y siguió progresando, teniendo como máximo exponente la obra “El Lago de los Cisnes”, de Tchaikovsky que constituye una de las realizaciones más perfectas de finales del siglo XIX (Bonilla, 1964, pág. 304). Era una época en la que Rusia presentaba una gran cantidad de promesas y la ciudad de San Petersburgo desempeñaba el papel de París en los siglos XVII y XVIII. La diferencia estriba en que mientras París buscaba la evolución de los estilos que llegaban a ella, San Petersburgo se limitaba a ejercer de refugio. Y es que, como sostiene Baigness, el ballet clásico nació en Francia, se desarrolló en Italia y se conservó en Rusia (Baigness, 1963, pág. 63).

Como en el romanticismo el ballet había conseguido alcanzar prácticamente su perfección técnica, se situó en el ámbito del virtuosismo, lo que significaba el comienzo de su decadencia. Es por lo que, a comienzos del siglo XX, la danza empezaba a necesitar urgentemente la aparición de ideas y artistas nuevos que no tardaron en aparecer dando forma al ballet de ideas (Markessinis, 1995, pág. 119). Y es que, a comienzos del siglo XX, el ballet se sumergió en una búsqueda revolucionaria que le llevó a su superación intelectual y artística y le devolvió a su concepción más primitiva y natural, en oposición al academicismo convencional en el que se encontraba, y a los valores artísticos, culturales y simbólicos heredados de la danza. Por eso la revolución que buscaba el ballet consistió en “una tendencia progresiva a alejarse de los estudiados y fríos pasos de la escuela clásica, el abandono del tutú, de la uniformidad de trajes y

movimientos del siglo XIX, para volver a la danza griega o para buscar distintos caminos donde la expresión de ideas pudiera ser un relato narrado con el movimiento del danzarín” (Bonilla, 1964, pág. 310). En esta revolución desempeñó un papel fundamental Isadora Duncan (**fig.15**), figura que se convirtió en un auténtico icono y para quien cualquier composición musical era susceptible de ser bailada, sin necesidad de buscar, como hasta entonces se había hecho, partituras previamente creadas o adaptadas para el ballet o la danza (Bonilla, 1964, pág. 312).



Fig. 15. Retrato fotográfico de Isadora Duncan.

Por eso, la figura de Isadora Duncan será también esencial para los vídeos musicales porque aporta esa idea que aprovecharán los vídeos de que cualquier canción pueda ser coreografiada (**fig.16**) independientemente del tipo de música que se trate y permitiendo de esta forma la posibilidad de establecer un género centrado en el baile dentro de la taxonomía de los vídeos musicales.



Fig.16. El vídeo musical *Around the world* (1997, Michel Gondry) de Daft Punk y el de la canción *It's oh so quiet* (2002, Spike Jonze) de Björk son dos ejemplos que demuestran que la música actual puede ser bailada y coreografiada.

La influencia de Isadora Duncan no tardó en hacerse notar y, como consecuencia de ello, Sergei de Diaghilev, director del *Annuaire des Tetares Impériaux*, fijó los nuevos principios que definirían esta concepción del ballet, en que se establece una íntima colaboración del músico, el coreógrafo y el decorador, sin permitir que ninguno de ellos se imponga a los demás (Baigness, 1963, pág. 61). Es un modo de hacer que servirá también después para los vídeos musicales. En éstos se habrá de dar la misma

importancia a la imagen que a la música y, por tanto, los compositores de la canción, y todos aquellos que formen parte de la elaboración de la imagen, realizador, director de fotografía, director de arte y coreógrafo si fuese necesario, poseen el mismo protagonismo para la elaboración final del producto.

2.1.3. Ópera

Es la última de las asociaciones artísticas entre música e imagen que han surgido en occidente antes de la aparición de los medios audiovisuales. La ópera, voz italiana que significa obra, guarda una estrecha relación con el ballet por cuanto éste viene a ser una ópera sin canto, si entendemos que las palabras desempeñan el papel que el movimiento representa en el ballet y el cuerpo de baile desempeña el papel del coro.

El Diccionario de la Real Academia Española la define como un “poema dramático puesto en música en el que a veces se intercala un trozo declamado”. Ya se ha visto que la danza ha formado históricamente parte del drama, ahora es la música la que pasa a formar parte de él y lo hace hasta el punto de que goza del papel protagonista. De forma más sencilla se puede definir la ópera como una representación teatral en la que los personajes cantan durante el desarrollo de la obra. Pues bien, si la definición de ballet sirve como aproximación a la del vídeo musical, ésta sirve como complemento, pues incluye el canto, la parte lírica de la música, elemento esencial en la música comercial que se promociona con los vídeos musicales.

La ópera es un arte complejo, en que se asocian la música, la poesía, la danza y la mímica y en que se ordenan los movimientos de los actores en escena con un sentido plástico, de lo que resulta todo un espectáculo sorprendente y fascinante. Como supone la unión de drama y música, los compositores tienen que conocer, combinar y coordinar elementos del drama y de la música para conseguir resultados artísticos satisfactorios. Esto hace que en la ópera la figura más importante sea la del compositor, quien consigue sorprender no sólo a los espectadores contemporáneos a su obra, sino también a los de muchos siglos después, quienes pueden llegar a entusiasmarse con una ópera, pero que sólo la podrán comprender plenamente cuando el texto es entendido en su totalidad (Jacobs y Sadie, 1984, pág 13).

2.1.3.1. Características de la ópera

Atendiendo a lo que acabo de señalar, se puede entender que, más que un baile, la ópera es un género teatral que suma las experiencias artísticas que fueron surgiendo durante el Renacimiento y que su elemento esencial es el texto lírico, una gran tragedia o un gran drama, al que se le añade música (Hodeir, 1988, pág. 50). Y es que, a pesar de ser contemporánea al vals y al ballet, no se desarrolló a partir de la danza, aunque el baile sea uno de los pilares sobre los que se apoya su representación. Y, al igual que ocurrió con el ballet, la época en la que apareció la marcó para siempre debido a que adoptó entonces, como es lógico, las características barrocas de la apoteosis y espectacularidad de lo teatral. Por eso la ópera se convirtió en un arte idóneo para aglutinar estas y otras características de la cultura del Barroco y de ese modo consiguió sorprender y maravillar a todos los niveles de la sociedad.

Esta estrecha relación con los valores artísticos y estéticos del Barroco permitieron el arraigo de la ópera en los países europeos por los que se expandió la cultura barroca. A ello contribuyó en gran medida el hecho de que, al ser un espectáculo más cercano al teatral, no distinguía entre clases sociales. Fue ese rápido arraigo lo que hizo posible que la ópera se adaptara rápidamente y sin ningún problema a los nuevos estímulos que el paso de la historia aportaba al arte, especialmente el fuerte impacto que supuso el descubrimiento de Pompeya, en el año 1748, que acabó provocando una nueva irrupción de la moda clásica que derivó en la aparición del Neoclasicismo.

Como buen reflejo de cada época, la ópera se caracterizó en los primeros momentos de su existencia por ser un género de consumo inmediato y de poca perdurabilidad, ya que por entonces no existía ninguna forma de registro y, por eso, la música era un arte que únicamente se podía disfrutar en el momento de su producción y su duración “en cartel” dependía de su éxito. Tras su expansión comenzó su consolidación y, tras ésta, su regulación, para lo que tuvo que buscar sus propias convenciones artísticas repletas de recursos que otorgaran toda la brillantez que merecía el espectáculo de la ópera. Al principio, y por influencia del ballet, las primeras convenciones giraban en torno a la figura de los cantantes, pero con el paso del tiempo el protagonismo fue cambiando de polo hasta llegar a situarse en los hasta entonces infravalorados directores de escena. Ellos fueron los que lucharon por conseguir poner a

la ópera al servicio de sus ideas teatrales, que habían permanecido hasta entonces ajenas y poco influidas por la música y el canto (Alier, 2002, págs. 16-17).

2.1.3.2. Apuntes históricos

A pesar de que la ópera tuvo su origen en el teatro musical del Renacimiento, a finales del siglo XVI, no nació de la nada y se pueden rastrear sus antecedentes en el pasado. Se sabe, por ejemplo, que la utilización del canto como un elemento del drama era ya un recurso en la Grecia clásica y también se sabe que tuvo su protagonismo en los *misterios* medievales, como “El misterio de Elche”. La semilla que daría lugar a la ópera en la época del Barroco fue la aparición del teatro musical en el Renacimiento, que surgió como consecuencia del nuevo sentido que se daba a la música dentro del ambiente cortesano renacentista, enfocada hacia el entretenimiento y alejada del sentido religioso que había tenido durante toda la Edad Media.

Este cambio de la concepción de la música en las cortes italianas del Renacimiento hizo que se produjera un retorno a aquellas sobremesas ya mencionadas del periodo griego, convertidas en fiestas donde se danzaba y cantaba. En Italia volvía a ocurrir lo mismo que entonces, las fiestas se llenaban de danzas y cantos de historias de temas mitológicos sustentados por contenidos amorosos que les dotaban de mayor consistencia.

Posteriormente, de las sobremesas se pasó al espectáculo público gracias a los *trionfi*, fiestas que se organizaban en torno a un personaje importante de la milicia o de la nobleza cuando realizaba su entrada en alguna ciudad. Estas fiestas tenían un destacado componente escenográfico y tenían como fondo una arquitectura efímera, sólo destinada a la fiesta (Bouza, 2004, pág. 70). Y de los *trionfi* se pasó a los *intermedii*, celebraciones cortesanas para ocasiones festivas en las que se intercalaban representaciones de obras sacadas de la literatura clásica grecolatina acompañadas con música.

En el siglo XVI, la forma musical cortesana que triunfó fue el madrigal, pieza poética cantada, usualmente a cuatro o cinco voces, por los propios cortesanos. La importancia del madrigal para el surgimiento de la ópera se encuentra en su carácter descriptivo, que sugirió a los distintos compositores que lo trataron la posibilidad de teatralizar los sentimientos y las ideas de sus textos. Esta característica fue la que llevó a que, a finales del siglo XVI, las piezas de madrigal adquirieron una cada vez más clara forma teatral, llegando a convertirse en episodios narrativos a varias voces que explicaban una acción teatral a los espectadores (Alier, 2002, pág. 23). La mayor parte de estas piezas eran mezcla de canto, música instrumental, declamación y danza en variadas proporciones y “la mayoría de ellas estaban concebidas como entretenimientos de corta duración, representadas con ocasión de motivos solemnes o especiales, como podían ser las bodas reales o de príncipes” (Jacobs y Sadie, 1984, pág. 17).

Estas ideas renacentistas de combinación y unión de música y drama comenzaron a desarrollarse y la cultura del Barroco encontró en ellas una nueva e interesante forma de expresión. De esa manera en las numerosas cortes italianas se pudo disponer de una buena fórmula para coronar sus fiestas y celebraciones con un brillante espectáculo que rápidamente se puso de moda (Alier, 2002, pág. 29). Pero fue en Florencia donde más desarrolló experimentó este nuevo espectáculo y fue allí donde surgió la *Camerana*, fundada hacia 1594 por un grupo de jóvenes compositores y poetas, con el propósito de recrear el teatro clásico griego y romano, lugar donde ellos creían que la música había jugado un papel fundamental.

No es extraño que fuera Florencia el lugar elegido para estrenar “Dafne” (Jacobs y Sadie, 1984, pág.17), la primera *opera in musica*, la primera creación de una música para una obra teatral, representada por los miembros de la Camerana florentina, con música de Jacopo Peri y poema de Ottavio Rinuccini (Alier, 2002, pág. 27). De esta ópera, que representa el mito griego de la naturaleza y que habla de la bella ninfa Dafne, perseguida por Apolo y convertida en árbol, como relata Ovidio en La Metamorfosis, apenas quedan más que unos pocos fragmentos que permiten, sin embargo, hacerse una idea de cómo debía sonar si música con su *stile espressivo* y su *stile rappresentativo* declamatorio.

En realidad, lo que buscaban en la música estos pioneros de la ópera era la función de proporcionar un relieve especial a las cualidades y a los sentimientos expresados en el texto literario, como imaginaban que acontecía en el teatro griego antiguo.

A medida que este nuevo espectáculo evolucionaba, fue forjando su propia personalidad y adaptando sus propias convenciones. En este aspecto destaca la figura de Claudio Monteverdi, a quien se considera el primer operista. Este autor comenzó en el campo del madrigal y en el del la música religiosa polifónica y tuvo que reciclarse para este nuevo estilo que suponía *recitar cantando*. Fue Monteverdi quien escribió una interesante obra del nuevo género de la *opera in musica*. El compositor compuso, en 1607, *L'Orfeo* basándose en un texto de Alessandro Striggio sobre el tema de Euridice (Alier, 2002, pág. 30). Hay que señalar que *L'Orfeo*, más que una ópera, es la semilla de la ópera, pues en ella se dan por primera vez las características que acompañan a la ópera, conjunción de palabra inteligente, personajes indiferenciados, música y acción escénica, pero “no llega a provocar una expresión emocional en las situaciones dramáticas debido a que la música queda en segundo plano con respecto la palabra” (Camino, 2001, pág. 17).

Monteverdi se encontró con el reto de añadir música a un texto, para lo que tuvo que cambiar la forma en que se fundían hasta entonces texto y música, que derivaba de la influencia clásica griega y de la juglar medieval. En vez de utilizar la música como forma de intensificar el texto, dio a ésta un papel protagonista, de tal forma que fuera ella la que debía explicar el argumento al espectador y no el texto. Eso permitiría en el futuro que las composiciones de grandes autores de la época pudieran ser degustadas sin necesidad de conocer la lengua en que están escritas. Esa es la clave, por ejemplo, del éxito de Wolfgang Amadeus Mozart (**fig.17**). Al narrar con la música, el texto quedaba relegado a una función auxiliar, permitiendo que la música adquiriera “ese protagonismo dentro de la obra gracias a que el recitativo es variado y expresivo, lo que permite a Monteverdi añadir números musicales que por su naturaleza, cantidad y calidad, sitúan a esta obra a años luz de Jacopo Peri” (Camino, 2001, pág. 18), el autor de la música de *Dafne*.



Fig. 17. Personaje que representa a Wolfgang Amadeus Mozart rodeado de motoristas en el vídeo musical *Rock me Amadeus* (1985, Frank Alchezcar & Rudi Dolezal) de Falco.

A partir de la obra de Monteverdi la ópera se difundió rápidamente por todas las ciudades europeas. En ello tuvo mucho que ver su llegada a la corte vienesa, centro cultural de Europa gracias a que el emperador austriaco era nominalmente la máxima autoridad de todos los territorios del antiguo Imperio Romano-Germánico. (Alier, 2002, pág. 46). La aceptación de la ópera por parte de la corte de Viena produjo una migración de músicos italianos hacia el centro de Europa, donde se ganaron la vida manteniendo ocultos los secretos del canto y de las ornamentaciones vocales cuya aplicación vocal no se podía estudiar en ningún otro lugar que no fuese la propia Italia. Lo más interesante de estas primeras obras no era que su contenido poseyera una fuerte base mitológica, sino que estaban realizadas siguiendo la creencia del poder que la música ejerce sobre las pasiones y emociones humanas (Jacobs y Sadie, 1984, pág18).

Aunque el canto era la parte reservada a los italianos, la composición musical escapaba a su control. Esto permitió que comenzaran a surgir una serie de compositores alemanes que comenzaron a escribir óperas en su lengua a partir de los esquemas vocales e instrumentales italianos (Alier, 2002, pág. 47). Estos autores no concebían la ópera como un género nuevo, sino que lo consideraban como un renacimiento de la tragedia griega, que se había acentuado con el redescubrimiento en el

año 1498 de la Poética de Aristóteles y donde se expone la idea de que el arte imita a la naturaleza. Por eso, las óperas de principios del siglo XVII intentaron ser una imagen fiel del teatro griego, lo que “representó una rebelión contra todo aquello que en la música y el teatro no se ajustara a la pureza fundamental del universo griego, en el que la humanidad accionaba armónicamente” (Mordden, 1985, pág. 16).

La mayoría de edad de la ópera llegó cuando se trasladó de los palacios de la aristocracia a los teatros públicos de ópera, permitiendo de esta forma que dejara de ser un arte restringido para poder ser disfrutado por los grupos sociales que en esa época emergían en Europa (Camino, 2001, pág. 18).

2.1.3.3. Estructura de la ópera

Hasta finales del siglo XVII la mayoría de las óperas poseían una estructura compleja incluyendo, además de los protagonistas, a personajes cómicos que acababan deformando la acción, pero a partir de 1690 comenzó a extenderse una corriente de opinión entre los libretistas que trataban de lograr una mejor calidad literaria y rechazaban esas interpolaciones que rompían la unidad argumental. Y es que los libretistas de aquella generación eran partidarios de la idea de que debía desprenderse una lección moral de toda obra teatral y que sus personajes deberían ser un reflejo de esa idea, especialmente los de carácter noble. Era ésta una forma de reflejar las ideas del Despotismo Ilustrado y su mensaje de superioridad moral de la nobleza (Alier, 2002, pág. 55). Por eso, el conflicto en el argumento de las óperas se produce solo por la fuerza del amor, único elemento que podía desviar esporádicamente la moral de los nobles. Al final, el problema se solucionaba y dejaba una lección moral. Esta nueva forma de argumentar hizo que fueran desapareciendo los personajes cómicos y que se adoptara la fórmula de narración clásica en tres actos para la ópera. Música y narración en tres actos es la fórmula que se repetirá mucho más tarde con la aparición de los vídeos musicales dramatizados.

Se conformaba así en la ópera una estructura musical que consiste en una obertura, números cerrados (básicamente arias y algún dúo) alternados con recitativos, con acompañamiento de clave y bajo continuo. De vez en cuando el recitativo era

acompañado de orquesta y una mayor intención dramática en la declamación. El dinamismo dramático se confía a los pasajes de recitativo. A todo esto se unió en Francia el ballet, que es la característica fundamental de la ópera francesa (Camino, 2001, pág. 22).

Esta nueva estructura de la ópera producía una forma compuesta y organizada a partir de formas simples, donde cada fragmento constituye un todo, claramente separado del que le precede y del que le sigue (Hodeir, 1988, pág.51). Esta característica reflejaba el hecho de que “los libretistas habían aprendido a marcar en el texto los pasajes destinados a ser revestidos por el compositor de música de mero acompañamiento (recitativo), procurando en tales pasajes que el texto tuviese importancia narrativa y cuidando de que hubiese pasajes adecuados para más intensas efusiones líricas, con textos meramente reflexivos o remanifestación de los propios sentimientos (aria)” (Alier, 2002, pág. 56).

En Nápoles se reglamentó el género y se llegó así al dibujo del aria da capo, también conocida como ABA', donde:

A- Es la exposición

B- El pasaje contrastante por ritmo, tiempo y expresividad y

A' - es la repetición de la exposición, muy ornamentada para el alarde del virtuoso.

La primera de estas secciones se iniciaba casi siempre con “un tema vivo y animado tocado por la orquesta sola primero y cantado después por el personaje al que correspondía el aria, hasta que intervenía de nuevo la orquesta con el ya conocido *ritornello*. Nuevamente la voz cantaba el tema, alternando con otras intervenciones de la orquesta hasta terminar esta primera sección del aria.

A continuación se desarrollaba una segunda idea o tema, más lento que el primero, que servía como “contraste”; esta idea es esencial en la estética barroca y uno de los mejores modos de establecerlo, en música, era cambiando de ritmo y de velocidad. Sin embargo, esta segunda idea o tema solía ser de relativa importancia, y poco después la orquesta emprendía de nuevo el *ritornello* de la primera sección, sin ningún cambio. Pero ahora el cantante debía añadir todo tipo de ornamentaciones

vocales a la línea melódica que había cantado antes. Había que recurrir incluso a la detención de la orquesta para que el cantante pudiese ornamentar libremente hasta que decidía caer sobre la nota en que la orquesta estaba esperándole para terminar juntos el aria (Alier, 2002, pág. 58).

El sistema de *aria da capo* trajo consigo que los solistas terminaran acaparando el protagonismo la ópera, empujando a los compositores a un segundo plano (Camino, 2001, pág. 21) y derivó hasta el extremo de que los divos se negaron a cantar combinando sus voces con las de otros cantantes, a los que veían como rivales. Este protagonismo hizo que se tuviera que delimitar lo que se destinaba para los personajes de la ópera de lo que era para los aspirantes a ocupar su puesto con el fin de evitar posibles tensiones. Estas luchas de egos llevaron a que la estructura de las óperas quedase reducida, en los primeros años del siglo XVIII, básicamente a una serie de arias, separadas entre sí por los necesarios recitativos. Las pocas escenas corales se situaban en los compases iniciales de la ópera o en los pasajes finales de los actos.

Con todo esto, y a fin de poder conseguir una estructura de lo más homogénea, los compositores tuvieron que dar un aria a cada personaje, de tal forma que “una vez representados todos sus recitativos previos y sus arias, termina el primer acto. En el segundo ocurre algo parecido, de modo que éste es el momento en que cantan sus arias incluso los personajes secundarios. Pero al llegar el tercer acto, como los cantantes de rango inferior ya habían agotado su cupo de arias (dos como máximo), quedaban sólo por cantar las grandes arias de los protagonistas. Por esta razón el tercer acto de las óperas barrocas solía ser bastante más corto que los dos primeros” (Alier, 2002, pág. 57).

El hecho de que los solistas acapararan todo el protagonismo trajo consigo la conocida consecuencia de la profesionalización. Es así como aparecieron los cantantes de ópera profesionales, con los *castrati* a la cabeza. Conseguir el éxito hacía necesaria la estimación del público, para lo cual tenían que ser los más espectaculares. En esta espectacularidad, en la llamada de atención del público y en su capacidad de cautivarlo se encuentra el éxito de la ópera y de toda obra artística. Sin embargo, con el paso del tiempo, el canto fue simplificándose para que su expresión adquiriera más realismo, por

lo que rechaza toda ornamentación, cediendo el protagonismo a la melodía (Camino, 2001, pág. 25).

Pues bien, la estructuración de la música cantada para su interpretación dramática, como se ha hecho en la ópera, constituye una primera forma de construcción armónica de la parte visual y de la musical. Eso mismo es lo que se busca en los vídeos musicales. Por tanto la ópera supone otra forma de inspiración para éstos. Sólo se diferencia de la que proviene del ballet y la danza en que en este caso el protagonismo no recae en el baile, sino en el vocalista, aunque la continuidad dramática se asegura por el encadenamiento de los periodos musicales (Hodeir, 1988, pág.52).

2.2. La música

2.2.1. Introducción a la música

He comenzado hablando de la danza, del ballet y de la ópera por ser las principales manifestaciones de la estrecha relación que se ha producido a lo largo de la historia entre la música y la representación visual, motivo por el cual pueden ser considerados precedentes de los vídeos musicales, en que la imagen sigue el ritmo de la música.

Por eso se debe abordar a continuación el estudio de la estructura de la música, pues resulta necesario su conocimiento para poder comprender y analizar cómo influye sobre la representación visual y qué es lo que ocurre dentro del proceso narrativo que forma parte del vídeo musical. Para ello es necesario partir del análisis de la estructura en la música clásica, sin la cual no podría entenderse lo que es la música actual que, dominada por los instrumentos electrónicos y por los intereses comerciales, se ve obligada a respetar determinados patrones que aseguren su éxito comercial. Tales patrones conforman un esquema de organización del contenido, que es la aportación original del compositor o compositores de la canción.

La estructura de la que dichos compositores se sirven para componer la música comercial actual es la misma estructura que, en teoría, utilizan los realizadores de los vídeos musicales, quienes ordenan las imágenes, interna y externamente, siguiendo el

ritmo de la música al igual que ocurría en la danza, en el ballet y en la ópera. Esto no quiere decir que lo que se produzca sea una sustitución de sonidos por imágenes, sino que la estructura del relato visual se adapta a la música sirviéndose para ello de las distintas funciones que ésta puede desempeñar como elemento de la narración audiovisual. Más tarde volveré sobre ello al hablar de la música y el cine.

Además, como se verá más adelante al hablar de la temporalización, el realizador también puede construir la narración del vídeo musical fundamentándose en las secuencias musicales de la canción y en la capacidad de éstas para establecer divisiones espaciales e incluso temporales. El modo de establecer la técnica de adaptación de la narración audiovisual a la música para conseguir la armonía de ambas en los vídeos musicales será el objetivo de los análisis que se plantearán más adelante. Para ello es obligado conocer cómo es la estructura de la música.

Pero antes de adentrarse en ese complejo universo que es la estructura de la música, hay que conocer lo que es la propia música, cuya naturaleza es a la vez de carácter físico, mental, sentimental y espiritual (Stokowski, 1964, pág. 19). Esa compleja naturaleza le permite desempeñar una función cultural gracias a que, como texto, “ofrece las funciones discursivas y descriptivas a partir de su cualidad expresiva, narrativa y espectacular. Estas tres cualidades permiten que la música se convierta en un medio de comunicar una imagen del mundo gracias a que la convierten en una respuesta de la naturaleza” (Barrio, 2003, pág. 18). La música tiene una dimensión comunicativa. Por otra parte, la mayor parte de la música se ha compuesto a partir de la observación, el gusto y el conocimiento de las leyes naturales, unas leyes que son fijas y que la única forma de poder transformarlas es a través del arte (Schönberg, 1974, pág. 5). La música tiene además una función artística. En uno y otro sentido cumple la misma función de mediación con la naturaleza que se supone que se buscaba en el origen de la danza.

2.2.1.1. La música como arte

En el Renacimiento, movimiento cultural que consideraba a Platón la máxima autoridad en la materia, se definía a la música en primer término como palabras, en el

segundo como el ritmo que esas palabras tienen al ser pronunciadas normalmente y en último término como el sonido de las notas musicales que las acompañan (Mordden, 1985, pág. 17). Esta idea fue decisiva para que a partir de entonces se considerara a la música no solamente como un arte, sino también como una forma de comunicación.

Considerada exclusivamente como arte, las principales características que la definen y la diferencian del resto de disciplinas artísticas son las siguientes:

La organización discursiva, que hace referencia a su estructura. Debido a su naturaleza y a los elementos que la componen, la música se produce, transcurre y se desarrolla en el tiempo. Se trata de un discurso de naturaleza secuencial, una característica que la diferencia de la escultura, la pintura y la arquitectura, pero que la ligan al cine, a la literatura y al teatro, artes cuya naturaleza también es secuencial. La escultura, la arquitectura y la pintura no se desarrollan en el tiempo en el sentido de que no son secuenciales, sino que la obra se muestra en su totalidad desde el momento mismo en que es acabada por su autor, aunque sí se haga necesaria su contemplación a lo largo del tiempo. La secuencialidad es la diferencia entre estos dos grupos de disciplinas artísticas y es una característica que, al ser común para la música y la narración audiovisual, es esencial para que sea posible la existencia de los vídeos musicales.

La ejecución, que supone un ejercicio de interpretación por parte de los músicos y por parte de quien escucha la música, pues, dependiendo del sujeto que sea, la dotará de una u otra significación.

La historicidad. La música ha evolucionado a lo largo del tiempo. Pero, al igual que ocurre con la danza, con la que se cree que comparte un origen común, y a pesar de ser un arte muy antiguo, se conoce poco de su historia debido a que la forma de conservarse sólo ha permitido conocer, en representación escrita, su evolución desde hace mil años gracias a las partituras realizadas por los monjes en la Edad Media y, en registro sonoro, desde finales del siglo XIX.

Estas son las características que la diferencian y asemejan con el resto de artes. Todas tienen en común la capacidad de transmitir sensaciones que permiten recrear

acciones, acontecimientos y pensamientos que se desarrollan en la experiencia humana, pero las potencian e intensifican con el objetivo de llenar de belleza la vida (Barrio, 2003, pág. 25). Como dice el malvado protagonista del cortometraje *Doctores Arte* (2002, Gonzalo Martín) al presentar su peculiar obra de arte: “mis colegas y yo hemos hecho posible que, a partir de ahora, el mundo sea un lugar mucho más hermoso donde vivir”. Eso es arte.

Nadie duda, pues, de que la música sea un arte. Es evidente. Es más difícil entenderla como un proceso de comunicación, por la complejidad que encierra el concepto de lenguaje. Pero parece claro que, si existe comunicación, tiene que existir narración y, si existe narración, tiene que existir estructura narrativa.

2.2.1.2. La música como lenguaje

No se pretende en este apartado, a pesar de lo que pudiera sugerir su título, desarrollar en profundidad las diversas teorías que afrontan la dimensión de la música como instrumento de comunicación. No es ese el objetivo de este estudio. Se trata sólo y exclusivamente de plantear si la música es o no un lenguaje y, si lo es, en qué medida, y deber, en ese caso, si existen estructuras musicales que puedan servir de soporte para la narración audiovisual.

En realidad, el problema de considerar si la música es o no un lenguaje sólo se plantea si se parte de una concepción purista de lo que sea el lenguaje. Por eso, lo primero que se debe señalar al respecto es que la música cumple, sin duda, funciones semiológicas ya que activa una serie de estímulos que permiten que la audición de sonidos musicales organizados en torno a unas determinadas reglas provoquen unas determinadas sensaciones. Estas sensaciones sólo se pueden producir porque existen ciertos códigos que permiten esa comunicación y posibilitan que el lenguaje musical, aún en el caso de que no tenga significado alguno, pueda ser interpretado por el oyente (Nieto, 2003, pág. 46). Pero esos códigos no han sido aprendidos ni pueden aprenderse porque son, en realidad, como ocurría con la danza, códigos “heredados”. Y es verdad que los sonidos que perciben los oyentes son múltiples, casi infinitos, y diferentes, y que no han sido acotados, como ocurre con los gráficos lingüísticos, en un repertorio

definido, pero “la unión de los sonidos musicales, a pesar de lo que pueda parecer, siempre responde culturalmente a una gramática definida de forma explícita, teorizada, o implícita, innata. Esta gramática condiciona unos hábitos de relaciones que se van codificando y dan paso a unos referentes que articulan determinados contextos significantes” (Barrio, 2003, pág. 43).

Pero, obviamente, si se afirma que posee una gramática, ya sea teorizada o natural, es porque la música ejerce funciones discursivas y descriptivas que permiten que se la pueda considerar como una forma de comunicación y esto es lo que ha llevado a que se estudie desde la disciplina de la semiología y de la semiótica. Esta consideración ha hecho posible la realización de distintos estudios y la elaboración de diversas teorías sobre la capacidad de la música como sistema de comunicación. Entre todas esas teorías sobre la semántica del signo musical destacan los Formalistas puros y los Contendistas.

Los *Formalistas puros* (Schopenhauer, Haslick, Stravinsky, Brevet...) argumentan el convencionalismo significativo de la música como símbolo no consumado que carece de un significado explícito y declaran su doble valor puramente fónico en lo fenoménico, y trascendente, universalista, en lo nouménico (2005, Gertrudis Barrio).

Los *Contendistas* sostienen que, a pesar de que desde una noción estrictamente lingüística no sea posible hablar de la música como lenguaje porque no es un sistema acotado de signos, lo que no es cuestionable es su capacidad comunicativa y, por tanto, semiótica.

Desde otro punto de vista, al pretender estudiar la representatividad del discurso musical, es decir, al analizar la capacidad del discurso musical para referirse a entidades independientes que permitan a la música realizar una interpretación de la naturaleza, aparecen otras dos teorías explicativas: Integracionismo y Proyectismo.

Para el *integracionismo*, en cada sonido se encuentra la referencia a un cúmulo de relaciones de dependencia a diferentes niveles, que se pueden constatar y que permiten al oyente identificar o evocar situaciones, sensaciones, experiencias concretas de cada realidad.

Para el *proyectismo*, cada texto musical configura sus mensajes según sus intenciones y objetivos y utiliza unos mecanismos determinados para estructurarlo en función de un proyecto previamente definido. Según sean estos condicionantes, se pueden dar tres casos:

- 1- Que la música forme parte de un espectáculo.
- 2- Que la música soporte un texto independiente.
- 3- O que la música realice una función ilustrativa o imitativa.

Precisamente, el aspecto más complejo a la hora de entender la música como proceso de comunicación surge por la capacidad que ésta tiene para hacer referencia a la naturaleza. Hay una enorme dificultad para definir una gramática, ya sea teorizada o innata, un vocabulario y una sintaxis que permitan a la expresión musical una relación con el lenguaje natural, ya que considerar a la música como un sistema semiótico es considerarla como portadora de significación y para ello se deben dar tres condiciones: que posea una finitud de signos, que éstos se puedan incluir dentro de un repertorio léxico y que se determinen las reglas que rigen su articulación para construir su sintaxis. La música cumple estas exigencias sólo en parte, pues:

- “La finitud de signos se ajusta exclusivamente al ámbito de codificación de cada estilo, pues el total sonoro es susceptible de formar parte de su discurso.
- La compilación estilística establece, por selección, la configuración y regulación de un repertorio léxico según una normativa de articulación a través de la cual los complejos sonoros puedan sugerir la realidad sin un significante claro, sin figuración.
- Es una realidad material que la música posee un poder evocador de la memoria y la imaginación.

- La música representa símbolos en los que las estructuras de ilustración se producen como consecuencia de ciertas cualidades acústicas del fenómeno real o del material sonoro que compone el discurso musical” (Barrio, 2003, pág. 33-34).

Así pues, si se es riguroso, si se tienen en cuenta estos criterios, no se puede afirmar rotundamente que la música sea un lenguaje porque carece de un sistema cerrado de signos y eso le impide crear un repertorio léxico. Pero ocurre que en la música sí se encuentran reglas que rigen su articulación. “La música, como dice Umberto Eco (1977, pág.206), no configura referencias semánticas, sino una suma dada de relaciones formales perceptibles entre sus elementos”.

Por eso, se considere o no a la música como un lenguaje en el sentido estricto, lo que no se puede negar es su gran capacidad comunicativa que se desarrolla a partir de formas musicales que, a través de su repetición, se distinguen entre sí y se agrupan en función de propiedades comunes que permiten relacionarlas de manera que se convierten en estructuras diferenciadas. Proviene de reglas que existen y se rigen por valores histórico-culturales. Es el mismo tipo de estructura que, como después se dirá, sigue el vídeo musical para su realización.

Gracias a estas propiedades es como la música adquiere su función comunicativa para poder representar la naturaleza y para expresar sensaciones y sentimientos. Esta función comunicativa se consigue gracias al uso de un código que le permite expresar sus mensajes.

Ese código, el código musical, como ocurre en cualquier sistema de comunicación, está conformado, según Barrio por:

Un inventario de símbolos arbitrariamente seleccionados: alturas, duraciones, timbres...

Un conjunto de reglas de composición: eludir determinados intervalos, las relaciones acórdicas, el sistema formal o la retórica barroca en la tradición tonal de la música occidental.

Una lexicalización de los signos: que generan paralelamente un pseudodiccionario abierto y continuamente mutable de los signos y de las relaciones sintácticas.

A través de ese código se puede comunicar un mensaje. Bien entendido que el mensaje musical consiste en un conocimiento que se transmite dentro de su contenido sonoro, en el que existe una mediación de sentimientos y sensaciones donde se conjugan la dimensión semántica y la estética. Esta última no se dirige al nivel intelectual de los oyentes, sino que busca solamente la sensación y la fantasía (Barrio, 2003, pág. 51). Según sea el mensaje podemos hablar de música descriptiva o de música abstracta.

2.2.1.3. Música descriptiva y abstracta

La *música descriptiva* es aquella música que hace referencia a un acontecimiento que describe o a una historia que narra. El ejemplo más conocido tal vez sea el cuento musical para narrador y orquesta “Pedro y el Lobo”, del compositor ruso Sergei Prokofiev. Esta obra, “Pedro y el lobo” es un cuento infantil que puede ser comprendido inmediatamente sin ninguna dificultad por cualquier clase de público gracias a que, antes de la audición, se da a conocer la lista de personajes y el instrumento con cuya música se subraya su aparición en escena (Gran Enciclopedia de la Música Clásica, 1991, pág. 117). Este sí es un claro ejemplo de que la música es lenguaje, porque en este caso los instrumentos se convierten en signos bien definidos, cumpliendo las funciones que cumplen los signos lingüísticos:

La función Referencial, es decir, el desarrollo de una doble función que hace presente la música en la historia, en una primera fase de reconocimiento cognitivo del sonido, y de anclaje de sentido, en una segunda fase posterior.

La función Deíctica-conectora, es decir, la presencia de la música en el discurso narrativo desarrollando una función pronominal, señalando a los personajes lo mismo que los pronombres y los determinantes hacen en el lenguaje verbal.

Anafórica: el signo musical cumple una función estructurante, al servir de elemento organizador de la narración (Barrio, 2003, pág. 37).

Quizá con este ejemplo de “Pedro y el Lobo” haya quedado más clara la idea de la música como lenguaje, al menos en lo que se refiere a la música descriptiva. Pero ocurre que también hay música que no es más que música y que, por eso, es un arte, porque tiene significado por sí misma. Es música que no cuenta una historia ni pretende hacer ninguna descripción, sino que gusta sólo por su sonido y se disfruta porque su forma y contenido son puramente musicales. Es la *música abstracta*, cuyo dibujo sonoro está formado exclusivamente por la unión del ritmo, la melodía, la armonía y el timbre. La unión de estos elementos hace posible que la *música descriptiva* también pueda considerarse como *música abstracta*, pues, si se desea, “se puede ignorar la historia y disfrutar simplemente de sus cualidades puramente musicales” (Stokowski, 1964, pág. 47). Es a estos tipos de música a los que hace referencia el narrador al comienzo de la película *Fantasia* (*Fantasia*, 1940, Walt Disney). Su discurso se transcribe a continuación:

“Bienvenidos a Fantasia. Lo que van ustedes a ver son los dibujos, imágenes y narraciones que la música inspiró a la mente y a la imaginación de un grupo de artistas.

En Fantasia hay tres clases de música. En primer lugar, la que cuenta una historia completa. Luego, aquella que, aunque no contiene un argumento específico, sí esboza una serie de imágenes más o menos definidas. Por último, la música que existe por sí misma”.

La primera y la segunda son músicas descriptivas, una que narra y otra que sugiere narraciones o descripciones. La tercera es música abstracta.

La *música abstracta* empezó a adquirir cada vez más importancia a partir de los compositores del período romántico, que estaban convencidos de que la música por sí sola era capaz de expresar algo. En cuanto a la *descriptiva*, y en ese mismo periodo, las tendencias musicales, los temas poéticos y dramáticos, las emociones e incluso los problemas filosóficos de la *weltanschauung*, “filosofía de la vida”, tuvieron en ella una

gran influencia y el desarrollo de la *música abstracta* como el de la *música descriptiva* y sus teorizaciones provocaron la introducción de cambios en todos los aspectos de la música. Se produjeron, por ejemplo, alteraciones en la constitución de los acordes -sonido conjuntado que resulta de la simultaneidad de varios sonidos, buscando producir un efecto estético Gran Enciclopedia de la Música Clásica, 1991,pág.15)- que cambiaron decisivamente los intervalos de las melodías y crearon también modulaciones más ricas. La *música descriptiva* se enriqueció gracias al ritmo y al dinamismo del acompañamiento, e incluso al de la melodía, que permitían simbolizar objetos extramusicales en vez de proceder de un estímulo puramente musical A partir del movimiento romántico, estas nuevas características, discutibles desde el punto de vista estético, comenzaron a experimentar un notable desarrollo.

2.2.2. Estructura de la música clásica

Como la música es un arte, lo que prima en ella es su carácter puramente estético. Pero, para poder conseguir ese objetivo, la música necesariamente debe organizar los elementos que la componen. Es una organización que se establece siguiendo criterios lógicos en la música descriptiva, mientras que en la abstracta se organiza a priori, según la experiencia sensible y no la lógica, y constituye la base para formar la estructura que forma el entramado de toda obra musical.

Aunque no influya para nada en el aspecto sensitivo (Barrio, 2003, pág. 182), la importancia de la estructura va más allá del hecho de ser un simple soporte para la música, porque su objetivo es organizar el sonido, el material de la música, y esa organización hace posible la percepción sensible que provocan las determinadas relaciones que se producen dentro del oyente. De la suma del sonido, oído y el mundo sensorial surge todo lo que en música hay de arte (Schönberg, 1974, pág. 14). Incluso la creatividad. Para que ésta exista es necesario que el compositor desarrolle una experiencia puramente estética, ya sea para responder a una necesidad de comunicación, música descriptiva, ya sea como resultado de su propio interés por el desarrollo de esa creatividad, abstracta, que a su vez puede englobar a la descriptiva. Ambas razones tienen que sustentarse sobre una estructura que permita su entendimiento por parte del espectador (Barrio, 2003, pág. 184).

Pero, para hablar de la estructura, conviene comenzar hablando de la *forma*. Hablar de forma es hablar de un determinado tipo de obra, de la manera en que esa obra está construida. Y conviene comenzar hablando de *forma* porque es muy fácil confundir los conceptos de *forma* y *estructura*. Para diferenciarlos podemos recurrir en principio a las definiciones de Boris de Scholoezer, para quien “la *estructura* es la posición de distintas partes con vistas a constituir un todo, mientras que la *forma* es ese todo, considerado como unidad” (citado en Hodeir, 1988, pág. 13). O a la opinión de Umberto Eco (1985, pág. 103), que sostiene que el concepto de *forma* “podría sugerirnos la noción de un organismo de tipo biológico, tan íntimamente conexo en cada una de sus partes que podría resultar indescomponible; mientras que a la noción de *estructura* va generalmente asociada la idea de una relación entre elementos”.

De la forma trataban ya las teorías antiguas y sus autores la concebían como un modo de organización basado en los límites y en la restricción. Por eso hablaban al mismo tiempo de la existencia de formas libres, que no definen y se limitan a identificar -en el caso de la música, introducción, preludeo, etc.- como libres, amorfas, libres de todo tipo de restricción y que por lo tanto no pueden tener una estructura similar (Schoenberg, 1999, pág. 161). Y de la forma han tratado todos los teóricos a lo largo de la historia. Y todos se han repetido implícitamente la misma pregunta: si la música es un arte y una de las razones del arte es la estética, ¿resulta necesaria la forma?

Hay que reconocer, en este sentido, que un perfecto dominio de la forma no basta para crear una música de calidad, al igual que ocurre con el resto de disciplinas artísticas porque no por pintar muy bien se pinta un buen cuadro, por ejemplo. Pero también es cierto que sin el dominio de la técnica, o sin el dominio de lo que se ha dicho que podría considerarse como lenguaje o código, no se consigue sacar el máximo jugo a ninguna idea. Esa es, al menos, la opinión de los impresionistas, para quienes “una frase musical, por muy bella que sea, no alcanza su total expresividad más que cuando está en perfecta armonía con todo lo que le rodea” (Hodeir, 1988, pág. 15). Y es que se puede entender, como dice Stokowski (1964, pág. 85), que “la arquitectura musical se compone de forma y contenido, donde la estructura sonora reproduce por el equilibrio y contraste entre las masas de sonido, la relación de los temas entre sí, la sucesión de tonalidades”. De esta manera se puede definir la *forma* como la manera en que una obra busca conseguir la plena unidad de todos los elementos que la componen. Por eso,

cuanto más diversos sean estos elementos, más rica será la *forma* y, cuando estos elementos se coordinen en un tono más homogéneo, más perfecta será la *forma* (Hodeir, 1988, pág. 17). Pues bien, definida la forma podemos profundizar en el análisis de lo que sea la estructura.

La música es una sucesión de sonidos organizados con intención comunicativa, de tal manera que todo fenómeno sonoro que se perciba dentro de una cierta periodicidad rítmica es potencialmente música (Chion, 1997, pág. 225). Es verdad que todo sonido puede ser música porque todo sonido posee un dibujo tonal, sin que importe lo raro que éste sea (Stokowski, 1964, pág. 44), siempre que forme parte de una sucesión temporal. Y, en principio, se puede pensar que esa sucesión de sonidos crea una estructura compositiva que surge de manera involuntaria o intuitiva debido a que la música es un arte auditivo. Es eso lo que hace posible su diferenciación del resto de las artes y la convierte en un potente generador de imágenes mentales (Gran Historia de la música clásica, 1991, pág. 14) que permiten su acompañamiento con representaciones visuales, ya sean diferentes tipos de bailes o imágenes cualesquiera en movimiento.

La idea de que la música se estructura de manera involuntaria se explica porque no hay que olvidar en ningún momento el carácter innato, intuitivo, que tiene la música y porque las sensaciones, percepciones y operaciones mentales implicadas en la experiencia musical casi siempre están inextricablemente conectadas con experiencias culturales múltiples, heredadas, como confirma el hecho de que gran parte de dicha experiencia se puede traducir mediante otras formas de expresión como son la palabra, el signo gráfico, el gesto o los comportamientos (Stefani, 1987, pág. 41).

Esas imágenes mentales producidas por la música pueden ser abstractas, figurativas,... de infinitas formas, pero nuestra imaginación las organiza a partir de la percepción realizada por el oído. Eso permite distinguir las diferencias de **Tono** -si sólo existiera un sonido, no podría haberse originado la música y, en el caso de ser una nota constante, el ritmo y la armonía producen la variedad-; de **Intensidad** -la cualidad que permite realizar una distinción entre sonidos fuertes y débiles-; y de **Timbre** -el *color* de un instrumento, una cualidad del sonido musical que permite reconocer su fuente instrumental (el instrumento que lo produce: de cuerda, de viento...)- (Stanley Sadie,

1994, pág. 22) y que completa las posibilidades de variedad del arte musical desde el punto de vista acústico (León Tello, 1988, pág. 13).

Tono, Intensidad y Timbre de los sonidos se adoptan y se reconocen en los esquemas constructivos generales de las secuencias musicales y en ellos se distinguen los usos sociales (diversión o melancolía, actos religiosos o profanos) a los que debe servir la música como proceso de comunicación. Cada uno de estos usos musicales da lugar a distintos procesos de significación, pero, como ya se ha visto, sólo en determinados casos se puede intuir un auténtico proceso de comunicación verdadero: emisor – mensaje - receptor (Stefani, 1987, pág. 120). De cualquier forma, el mero hecho de la existencia de un interés por comunicar indica la existencia de una estructuración, que variará dependiendo del género que se trate.

Esta referencia al proceso de comunicación nos lleva inmediatamente a pensar en la música cantada, música que pertenece claramente al rango de música *descriptiva*, de la que se ha hablado con anterioridad, y en la que la voz la asemeja al relato verbal. De hecho, la música y los relatos orales han permanecido unidos a lo largo de la historia en la construcción de narraciones. Pues bien, estas composiciones musicales se construyen alrededor de un texto verbal que se convierte en el eje sobre el que se estructura la distribución del resto de elementos de la canción, lo que lleva de nuevo a la concepción simplista de la música como un lenguaje, en especial en relación con el lenguaje verbal, ya que ambos se perciben por el oído. Pero eso tiene el riesgo de considerar que sólo la música *descriptiva* tiene una estructura explícita. Evidentemente lo tiene, la cuestión es si la música *abstracta*, la música en sí misma, que no es más que sonido.

La estructura es lo que hace que la música sea un sonido diferente al ruido. La diferenciación se produce gracias a un elemento clave, las *notas* musicales, las cuales poseen un número constante y calculado de vibraciones en su altura e intensidad. Organizadas en la escala musical, permiten la posibilidad de ser escogidas y anotadas por el músico para establecer relaciones temporales entre ellas (Gran Historia de la música clásica, 1991, pág. 14) con la finalidad de poder construir una pieza musical. La música es organización temporal y se mide en el tiempo simplemente porque no se puede medir de otra manera (Schönberg, 1974, pág. 238).

Por lo tanto, la clave de la música se halla en la capacidad de establecer relaciones entre las notas, relaciones que quedan reflejadas en la *partitura* (fig.18). La posibilidad de ser anotadas y, por tanto, descritas convierte a las notas en el valor absoluto de la música (Chion, 1997, pág. 206).



Fig. 18. sección de una partitura en la que se puede observar las anotaciones de las notas

Estructura es organización, y la música se organiza en la partitura, el lugar en que el compositor combina su fantasía de sonidos para crear el discurso musical de la obra en su aspecto melódico y armónico. Por esto, al lado del valor fónico propio de las notas consideradas aisladamente, hay que considerar y atender a su función en la frase musical y en conexión con la que la antecede y con la que le sigue, así como con las de emisión simultánea. Es lo que se denomina *intervalo*, la relación entre las frecuencias de varios sonidos. Estas conexiones que se producen en la obra musical no se producen de forma desordenada. Todo lo contrario. La sucesión fónica está ordenada por la capacidad creativa del compositor que impone a toda nota una función propia derivada no sólo de su tono considerado en sí mismo, sino de su relación con el conjunto. Con la distinta significación de las notas se amplía la posibilidad de variación derivada de la diversidad sonora producida por las relaciones producidas entre ellas (León Tello, 1988, pág. 39).

Estas relaciones se establecen atendiendo a los criterios *melódicos* -los diferentes sonidos de la composición discurren en torno a una nota- y *armónicos* -los distintos sonidos se combinan de la forma que resulte más agradable para el oído-, criterios que son particulares de cada autor y que hacen referencia a una cierta forma de estructuración de la música.

El primero que sugirió la posibilidad de la estructuración de la música fue Pitágoras al considerarla como una disciplina científica, y por tanto regida por leyes, para lo que intentó demostrar que la música era matemática, basándose en el hecho de que las notas que emite una cuerda pulsada dependen estrictamente de la longitud de la parte que vibra en la misma. (Gran Historia de la música clásica, 1991, pág. 16). Pero Pitágoras no fue el único filósofo que se preocupó por la música. Aristóteles comentó que “ritmos y melodías pueden representar, con un alto grado de semejanza con el modelo natural, la ira y la mansedumbre, el valor y la templanza y sus opuestos y en general todos los otros polos opuestos de la vida normal, como demuestran los hechos, con los cuales resulta que escuchando la música nosotros mudamos nuestro estado anímico” (citado por Colón Perales, 1996, pág. 12). En el mismo sentido se ha citado a Aristóteles en el capítulo anterior, cuando se hablaba de que la imitación a la naturaleza “se realiza mediante el ritmo, la palabra y la música, bien con todos esos recursos separadamente, bien con todos ellos a la vez. Por ejemplo, con la música y el ritmo imitan tan sólo la *aulódica* y la *citaródica*” (Aristóteles, 1998, pág. 20).

Estos ritmos y melodías a los que Aristóteles hacía referencia son diferentes tipos de cadencias sonoras que se disponen en estructuras. Aquí encontramos ya una forma de estructuración de la música que, siguiendo las teorías de algunos autores, la vuelven a aproximar al lenguaje, al comparar la nota musical con el fonema: “El objeto percibido (musical) como unidad intencional -dice Schaeffer (1988, pág. 171)- responde a una estructura de la experiencia perceptiva. Tomar conciencia de esta experiencia es proporcionar un nuevo objeto al pensamiento, utilizar una vuelta de la expresión para examinar su mecanismo. El equívoco del fonema lo encontramos en la nota musical”. De este modo la música se transforma en un proceso de comunicación que se expresa mediante un procedimiento de composición, de estructuración que responde a la experiencia perceptiva (Stefani, 1987, pág. 39).

Esta estructuración, fundamentada de manera involuntaria por nuestra propia percepción, se comprende aún mejor remitiéndonos al filósofo y matemático alemán Leibniz, quien en su tratado “La física de la música” expone que la música es como una especie de ejercicio aritmético oculto para el espíritu, en el que el alma se pone a contar sin darse cuenta de ello (Gran Historia de la música clásica, 1991, pág. 19). Este ejercicio aritmético no quiere decir que la música siga siempre un patrón fijo o

determinado, sino que la relación que se establece entre todas las notas que forman una pieza sea coherente. Esa finalidad se alcanza mediante la composición, la forma (Stefani, 1987, pág. 54), gracias a la cual toda pieza se organiza de manera legible para el oyente al construirse mediante la organización de los elementos básicos de la música, melodía y tonalidad.

La melodía se refleja en la partitura en estructuras horizontales y los compositores la utilizan como un medio de dar forma y unidad artística a una composición (Stokowski, 1964, pág. 72).

La tonalidad es el sistema de sonidos que establece la composición musical.

Si melodía y tonalidad son elementos de organización, forman parte de la estructura de la música y hacen referencia a los criterios melódicos y armónicos particulares de cada autor a los que hacía mención anteriormente.

2.2.2.1. Melodía

Por melodía se entiende la relación de sucesión existente entre las notas que los compositores utilizan como medio de dar forma y unidad artística a una composición. Su importancia la hace necesaria para que sea más fácil reunir en la imaginación y retener en la memoria los sucesos musicales que son de naturaleza abstracta (García Jiménez, 1995, pág. 255).

Se refleja en la partitura en estructuras horizontales y es el resultado de las variaciones que produce la combinación de frecuencia y duración para no caer en la monotonía. Y es que la emisión constante del mismo sonido no se considera propiamente como música. Por eso son necesarias tales variaciones. Y dichas variaciones pueden conseguirse por la modificación de las distancias entre notas (intervalos) y sus combinaciones y por el ritmo, la sensación y percepción del tiempo que se fundamenta en el sonido y que es común a todos los eventos que se desarrollan en el tiempo y que convierte en sincronizables.

Esta organización rítmica de la composición en el tiempo confirma la estructuración de la música, y la importancia que el ritmo tiene en ella (Stefani, 1987, pág. 43). El ritmo, movimiento medido y reglamentado, es un elemento temporal de la música que surge de la sucesión y de la relación entre los valores de duración. Se encuentra ligado a la duración de las notas (en el pentagrama no se anotan las duraciones, sino las estructuras de duración: el espaciado temporal entre los sonidos) y a su alteración por el cambio en la intensidad o volumen del sonido que permite la percepción de su amplitud (Chion, 1997, pág. 207), pero el ritmo también implica la ejecución justa de la música en una forma natural, viva e inspirada, distinta de la mecánicamente exacta.

Las dotes de un compositor se manifiestan de manera especial en el valor de sus creaciones temáticas, que deben ser estimadas en la complejidad sonora de su exposición de los temas y en su desarrollo, que no se realiza de una manera imprecisa sino que puede hablarse de una lógica musical. Así como la expresión de un pensamiento se hace a través de palabras con distinta significación gramatical y de oraciones encadenadas con diferente función para constituir las frases y períodos, el discurso musical se estructura también según un orden semejante. Es una consecuencia del principio del ritmo, empleando este término en su acepción más amplia de ordenación general de la obra (León Tello, 1988, pág. 77). El ser humano necesita sensaciones de variaciones con ritmo y la ausencia de estas variaciones sensoriales resulta difícil de soportar (Chion, 1997, pág. 82).

2.2.2.2. Tonalidad

Tonalidad es sinónimo de modalidad, pero significando también, y más específicamente, sentimiento de un modo definido sugerido por una composición o trozo musical.

En lo que se refiere a la composición musical hay que decir que la tonalidad se convierte en el estrato más específicamente musical y se caracteriza por un sistema de normas que organiza una de las cualidades del sonido, la altura, tradicionalmente considerada como la más importante, y la organiza de forma orgánica y coherente: una

sólida estructuración en la que el sistema tonal se convierte en la columna vertebral de la música tradicional y atrae a los demás elementos hacia un centro tonal en torno al cual se buscan los contrastes que puedan transmitir el significado estructural (Stanley Sadie, 1994, pág.). Este sistema tonal queda subordinado a las reglas clásicas de la armonía, que determinan la elección de cada acorde en relación con el que le precede y con el que le sigue (García Jiménez, 1995, pág. 246). En cada pieza sólo existe una tonalidad, por lo que si dentro de ella hay otro elemento con una tonalidad diferente, se trata sólo de un contraste armónico dentro de la tonalidad (Schoenberg, 1999, pág. 40).

Melódicamente, la tonalidad viene representada por la escala; mientras que armónicamente lo hace por los *acordes* propios de la escala. Pero el mero uso diferenciado de estos componentes no basta para determinar la tonalidad (Schönberg, 1974, pág. 146). De la esencia del acorde y de su relación con el sonido fundamental de la tonalidad Schönberg (1974, pág. 171) extrae las siguientes funciones:

- 1- “Las desviaciones de la tónica y su regreso son tales que, pese a cualquier nueva formación que se emplea de sonidos secundarios, la tonalidad vence siempre. Se trataría de una cadencia ampliada y en el fondo de toda composición musical, aunque sea muy extensa, sirve como plan armónico de una cadencia.
- 2- Las desviaciones llevan a alcanzar una nueva tonalidad. Este es el caso en el discurso de toda pieza musical, pero ocurre en realidad de manera sólo aparente, porque la nueva tonalidad, en una pieza cerrada, no tiene significación autónoma, sino que es únicamente una forma ampliada de las tendencias de los acordes secundarios, que en una pieza tonal cerrada siguen siendo secundarios.
- 3- La tonalidad puede mantenerse fluctuante.
- 4- La disposición armónica no se inclina de antemano a otorgar el predominio a una tónica determinada. Aparecen formaciones cuyas leyes no parecen obedecer a ningún centro, o que por lo menos obedecen a un centro que no es una tónica”.

Arnold Schönberg propuso sustituir la cadencia por la modulación para así abandonar la tonalidad, lo que significó toda una revolución; gracias a un método de composición de doce notas (sistema dodecafónico), organizó la música atonal sin que ésta se convirtiera en un caos desorganizado (Gran Enciclopedia de la Música Clásica, 1991, pág. 134). De esta manera, Schönberg, se alejó del gigantismo para realizar composiciones a partir de pequeñas combinaciones instrumentales o empleando solos y alternando timbres en vez de bloques sonoros masivos en el caso de que sea una composición para una gran orquesta. De esta manera produce una rotura de la línea melódica y se pasó de la base tonal a la atonalidad (Grout, 1984, pág. 501).

La *cadencia* es el medio para consolidar la tonalidad, mientras que la *modulación* sirve para abandonarla. En la cadencia se hace necesario alinear de manera determinada ciertos acordes, delimitando de una forma muy cerrada la tonalidad. Para conseguir la modulación se debe hacer lo contrario, evitar los acordes para formar sucesiones que no definan una tonalidad desde el principio o que definan otra (Schönberg, 1974, pág. 172). La modulación consistía para los antiguos “en una combinación de notas y de acordes alterados con progresiones diátonas e incluso en fragmentos no carenciales” (Schoenberg, 1999, pág. 39). Este concepto de tonalidad quedó anticuado a principios de siglo XX, pues no se puede hablar de modulación a menos que una tonalidad haya sido abandonada y se haya dado paso a otra. Y es que “una tonalidad se expresa por el uso exclusivo de todas sus notas, una escala y cierto orden de acordes la afirma de forma más definitiva. En la mayoría de los casos, se añade una cadencia al final de una pieza o de sus sucesiones, segmentos e incluso unidades más pequeñas” (Schoenberg, 1999, pág. 33).

La atonalidad es la base sobre la que se asienta la música que evita el uso de cualquier fórmula armónica o melódica que puedan sugerir el sistema tradicional de *acordes* organizados alrededor de una nota fundamental (Grout, 1984, pág. 767). De ahí que desde ese momento se extendiera la idea de no excederse con el uso de la tonalidad, pues quedó comprobado que una pieza musical puede comprenderse perfectamente aunque la tonalidad no sea constante, ya que en ningún momento se pierde la coherencia de la composición (Schönberg, 1974, pág. 145).

La elección de la tonalidad o atonalidad para una obra hace referencia a la forma en que ésta se construye y por tanto se organiza. Lo que significa que de una forma u otra se estructura y, como se vio anteriormente, una *estructura* se engloba dentro de una *forma*.

2.2.2.3. La forma sonata

La forma es, pues, el modo de ser de una obra musical. Se organizan a partir de la noción de tema. El tema es generalmente una frase melódica, breve o larga, característica y, por tanto, reconocible, que constituye el elemento base de la composición y, en principio el punto de partida de su creación.

Cualquier tipo de música ha tenido sus propias formas. En la música clásica su número es limitado: preludio, fuga, pasacalles, sonata... De ellas, sin duda, la más estudiada es la *forma sonata* (Hodeir, 1988, pág. 65). En realidad, es la *forma* más importante de la música occidental y las teorías sobre su estructura comenzaron a definirse en el segundo cuarto del siglo XIX.

La sonata es una *forma* que está constituida por tres partes, aunque las dos últimas están tan estrechamente unidas que podría considerarse también como una sola integrada por dos secciones. Estas partes se conocen como exposición, desarrollo y recapitulación. Son similares y cumplen prácticamente la misma función que los tres actos que conforman la estructura de la narrativa clásica.

La forma sonata la describe Charles Rosen (1998, pág. 11) de la siguiente manera:

La *exposición* presenta el material temático principal, establece la tónica y modula a la dominante o a alguna otra tonalidad íntimamente relacionada. El primer tema o primer grupo de temas se presenta en la tónica –la nota sobre la que se basa toda o parte de la composición (Gran Enciclopedia de la Música Clásica, 1991, pág. 166)-. Este enunciado se repite algunas veces inmediatamente (contra-enunciado), conduciendo, a menudo sin interrupción, a una modulación o transición.

El segundo tema se presenta en la dominante –la nota más importante de la escala después de la tónica (Gran Enciclopedia de la Música Clásica, 1991, pág. 131)-y tradicionalmente se la conoce por poseer un carácter más lírico y tranquilo que en el primer grupo. Al final del segundo grupo hay un tema conclusivo o varios con una función cadencial. La cadencia final de la exposición, sobre la dominante, puede ir seguida de una repetición inmediata de la exposición, o por una breve transición que regresa a la tónica, para ser seguida por la repetición o por el desarrollo, cuando no se repite la exposición.

El *desarrollo* puede comenzar con el primer tema, tocado esta vez en la dominante; con una modulación brusca a una tonalidad más remota; con una referencia al tema conclusivo; o, en casos raros con un tema nuevo -en el concepto normativo de la forma sonata se admite un tema nuevo en las secciones de desarrollo-. Es en esta parte de la forma sonata donde se encuentran las modulaciones más distantes y más rápidas y donde la técnica del desarrollo consiste en la fragmentación de los temas de la exposición y la reelaboración de esos fragmentos en forma de combinaciones y secuencias nuevas. El final del desarrollo prepara el regreso a la tónica con un pasaje llamado retransición.

La *recapitulación* se inicia con la reaparición del primer tema en la tónica. El resto de esta sección se limita a realizar la exposición de la misma forma que fue interpretada al principio, exceptuando que el segundo grupo y el tema conclusivo aparecen en la tónica, con la transición debidamente modificada, de modo que no conduzca ya a la dominante, sino que prepare lo que va a seguir en la tónica.

A esta definición de la forma sonata se llegó a partir de los estudios realizados por Antonin Reicha y publicados en el segundo volumen de su *Traité de haute composition musicale* (1826); por Adolph Bernhard Marx, en el tercer volumen de *Die Lehre von der musikalischen Komposition* (1845); y, sobre todo, y con la máxima influencia, por Carl Czerny en su *Escuela de Composición Práctica* (1848). Todos ellos tenían algo en común, su contacto con Beethoven. El método consistía en definir una forma a base de tomar como modelo las obras de Beethoven. Su pretensión consistía en plantear un modelo que sirviera para la producción de nuevas obras, pues la forma

sonata nació en una época de cambios revolucionarios en la sociedad que también influyeron en la música, no sólo en su temática, sino en el lugar que ocupaba dentro de la sociedad, pues era la época del auge de los conciertos públicos (Rosen, 1998, pág. 21). Al tener como objeto de estudio las obras de Beethoven, adoptó las características de sus composiciones como modelo de desarrollo:

- 1- Desarrollo rítmico: la persistencia de un ritmo ya escuchado bajo otra melodía y una armonía diferente.
- 2- Desarrollo melódico: la melodía permanece intacta mientras cambian el ritmo y la melodía.
- 3- Desarrollo armónico: la armonía sigue ocupando su lugar; ritmo y melodía se transforman.
- 4- La amplificación: resultante de la adición de notas suplementarias o la ampliación del ámbito melódico, la puesta en juego de un determinado elemento temático.
- 5- La eliminación: proceso inverso; consiste en la supresión de ciertas notas que constituyen el tema.
- 6- La superposición: muchos temas o fragmentos del tema son escuchados simultáneamente (Hodeir, 1988, pág. 69).

Y dentro de esta forma de desarrollo se encuentran sumergidas las características de la forma sonata:

- 1- La estructura periódica de las melodías se convierte en una variedad de ritmos, cuya continuidad se logra mediante transiciones de un ritmo o tonalidad a otro y mediante la evocación o la alusión a melodías, frases y motivos que se han escuchado con anterioridad.

2- La obra se desarrolla aglutinando una tensión que va aumentando a medida que se llega a la resolución, señalándose los puntos de máxima tensión en la forma de “*sucesos*” *dramáticos* dentro de una estructura simétrica. Esa simetría se produce por la continua relación de tensión-resolución que se produce en todos los niveles, desde una frase aislada hasta la totalidad del movimiento.

Este esquema de la forma sonata se haya representado en la *exposición*, el *desarrollo* y la *recapitulación* (Grout, 1984, pág. 500). Esa similitud con la división de la narración en tres actos, que ya ha sido comentada, se produce porque la sinfonía buscó en el drama el modo de expresión de los sentimientos y, por tanto, adoptó inevitablemente el efecto narrativo de la acción, de la intriga y del desenlace dramáticos. Así surgió esta forma musical que equivale a la acción dramática, consiguiendo una forma cerrada, con una conclusión dinámica, análoga al desenlace del drama del siglo XVIII, en el que todo queda bien resuelto (Rosen, 1998, pág. 22). Y es que, lo mismo que ocurre con la danza, la música se aproximó varias veces al drama a lo largo de la historia. Y tal vez esta similitud venga producida por su más que posible origen común y quizá sea ésta la llave que permite el funcionamiento de los vídeos musicales dramatizados.

Se puede concluir que la *forma sonata* es el resultado de una abstracción, que se logra gracias al uso de la tonalidad (Grout, 1984, pág. 501). Dio lugar a un desarrollo estilístico revolucionario y supuso un cambio en el aspecto estético y en el modo de la composición musical, pues el triunfo de la forma sonata hizo que en adelante la música pasase de buscar la imitación de los sentimientos a convertirse en una forma de comunicación sirviéndose de un lenguaje y un significado propios que eran fáciles de captar por el gran público gracias a su proximidad a la estructura del drama. Al mismo tiempo provocaba el origen de las teorías y discusiones sobre si la música es o no un lenguaje (Rosen, 1998, pág. 25).

Con la forma sonata, la música *abstracta* se asoció, estructuralmente y en su forma, al dramatismo, iniciando así su dependencia respecto a la lírica y a la escenografía. El camino para la la música como objeto de consumo primero, y los vídeos musicales, después, quedaba trazado.

2.2.3. La música como objeto de consumo.

Melodía y tonalidad son los dos componentes fundamentales que, junto con, y subordinados a, la ordenación que necesariamente impone el ritmo, determinan la estructuración en la música clásica. Pero ocurre que, durante el siglo veinte, se ha producido una revolución espectacular en la música, que ha pasado a convertirse en producto de consumo de masas gracias a innovaciones como los LP's, los casetes, los CD's y el formato mp3 de audio y a su emisión por la radio y la televisión y su distribución por internet los que han propiciado el traslado del ritual de la música a cualquier lugar y han hecho posible que en cualquier lugar se pueda componer y escuchar música.

Cabe señalar, como curiosidad, que la transformación de la música como objeto de consumo encontró su primera estrella discográfica en la figura del tenor operístico Enrico Caruso (1873-1921) quién fue el primero en llegar a vender un millón de copias de un sencillo (Gregory, 1999, pág: 28). Este dato permite hacerse una idea de la cuál era la música que más gustaba a aquellos que por entonces podían poseer un reproductor de música y por donde se dirigía el mercado musical. Desde entonces hasta ahora apenas han pasado cien años y la música compuesta para ser oída por las masas ha conocido un desarrollo espectacular a la vez que ha experimentado un imparable proceso de convergencia de modos y estilos de origen geográfico, étnico y cultural diferentes hasta llegar a la formulación de un lenguaje musical internacional comprendido por todo el mundo.

Hoy día el mercado musical esta abierto a todos los tipos de música, pero la mayor parte de ésta se ha ido dirigiendo hacia un público joven, que la ha convertido en una potente industria que ha llevado al mundo audiovisual a la realización de los vídeos musicales, con el fin de poder promocionarla. En este tipo de música, compuesta para un público joven, se incluyen varios géneros musicales, que si algo tienen en común es que todos ellos derivan de la música *rock*, estilo a partir del cual han ido surgiendo otros con posterioridad, bien sea por su propia evolución, bien por la incorporación o influencia de determinadas innovaciones tecnológicas (Iñigo y Díaz, 1975, pág. 15). O, incluso, por contestación a él.

Si el *rock* es su origen, bastará conocer su estructura para conocer cómo es la del resto de géneros musicales que han surgido de él y cuyas diferencias atienden más a razones estéticas y temáticas que estructurales. Conociendo la estructura del *rock* conoceremos, o servirá de punto de partida para poder descubrir fácilmente la del resto de géneros.

2.2.4. Música Rock

La música popular surge dentro del contexto de la cultura de masas en una época en la que se sentía la necesidad de que los medios artísticos se democratizaran, fueran accesibles a todos, especialmente, en el caso de la música, accesibles a una población urbana multitudinaria que carecía de un folclore o una tradición específica. Esta forma de realizarse por y para la masa debía ser, como explica Alberá (1998, págs. 49-50), “un *arte primitivo* que se opondría de manera revolucionaria a las formas refinadas de las artes antiguas, aisladas unas de otras. (...) El giro general de la cultura ha puesto al orden del día una exigencia decisiva: crear un arte nuevo liberado de las tradiciones, primitivo por sus procedimientos lingüísticos (semánticos), y grandioso por sus posibilidades de influencia sobre las masas. Y como la cultura de nuestra época vive bajo el signo de la tecnicidad, este arte había de nacer del fondo mismo de la técnica”.

Sería la música *rock* la que sentara en el siglo XX las bases de la música actual. Su origen pone de manifiesto la certeza simple, ya comentada, de que cada época genera el estilo de música que corresponde a la sociedad que pretende analizar (música de evasión, música de mensaje) y que responde a sus intereses culturales, sociales e incluso económicos (Gran Historia de la música clásica, 1991, pág. 24). Ocurre con la música y ocurre con todas las artes. En un siglo en el que se han producido tantos cambios como es el siglo XX, es lógico que la música los haya pretendido reflejar, propiciando el surgimiento de nuevas formas musicales. Esos cambios son, por otra parte, menos conocidos que los ocurridos en el resto de las disciplinas artísticas, como sucede con los numerosos estilos que han surgido en la pintura (surrealismo, cubismo, arte abstracto...) en el mismo periodo. Sin embargo, es necesario reconocer que las nuevas formas que han surgido en la música, no sólo la han revolucionado en sus manifestaciones, sino también en sus principios. Pierre Schaeffer (Schaeffer, 1988, pág. 19) subraya las siguientes características de esas manifestaciones:

- **Su naturaleza estética:** la mayor libertad en la factura de las obras ha propiciado una rápida evolución de la música occidental. Esta libertad viene derivada de la ruptura de las reglas de la **armonía** y de las **estructuras (tonalidad, melodía y ritmo)** musicales propias de la música clásica.

- **Técnicas nuevas:** Derivan de lo que se conoce como *música concreta*, realizada a partir de los sonidos de cualquier origen, que se organizan y unen mediante el montaje. Es el caso de la música que se produce con las máquinas, que, a menudo crean ritmos con los sonidos que desprenden durante su funcionamiento (Stokowski, 1964, pág. 45). Pierre Schaeffer realiza una serie de postulados sobre la música concreta en los que sostiene que debe estar dirigida a potenciar el oído, para lo que se debe dar prioridad a las fuentes sonoras a las que nuestros oídos están acostumbrados y buscar una estructura musical que permita establecer una comunicación con quien escucha la composición (Rekalde, 1995, pág. 90).

Especial importancia tiene la incorporación de otro factor técnico, la *música electrónica*, en la que se incluyen tanto la amplificación electrónica de los instrumentos tradicionales, como la producida mediante sintetizadores de sonidos sin pasar por la fase acústica, música hecha directamente desde el ordenador que es capaz de fabricar por vía sintética todo el universo sonoro (Stefani, 1987, pág. 64), es el denominado *sampler*.

Estas nuevas formas musicales tienen su máximo exponente en el *rock*, el estilo musical más característico de la segunda mitad del siglo XX. Su origen viene de la mezcla que los jóvenes blancos estadounidenses, descontentos con su sociedad, realizaban de los ritmos del *Jazz* y del *Blues* con las posibilidades que ofrecía la amplificación electrónica. A esto se le añade la voz, que en el *rock*, al igual que ocurre con los instrumentos, sustituye la pasión por la agresión.

Suele decirse que, si la música clásica busca la *belleza* y la *pureza* estética, el *Jazz* busca la *expresividad*. El *rock* se inspira en ambos tipos de música, pero con la intención de potenciar la energía y la fuerza, porque trata de que el público no sea pasivo, sino activo y agitado (Paire, 1992, pág. 7). Es lo mismo que había ocurrido con

el Vals, el baile revolucionario de la burguesía de los siglos XVIII y XIX. Un baile para ser bailado por la gente que era inquieta y que luchaba por cambiar el mundo. También en el siglo XX se quiere cambiar el mundo y, “si el vals fue el acto de rebeldía del comienzo de la burguesía, tras su decadencia esta rebeldía vuelve aún con más fuerza en la mitad del siglo XX, donde surgirá una rebeldía más fuerte si cabe, donde a lo natural y espontáneo se añade lo desordenado y anárquico. Es el *rock*” (Bonilla, 1964, pág. 307).

2.2.4.1. Historia y evolución del *Rock*

Antes de adentrarnos en el análisis de la estructura musical del *rock*, conviene conocer brevemente su historia y evolución para entender las influencias y desarrollos que fijaron la norma constructiva de la música moderna. En principio, dicha historia hace imposible encontrar una definición exacta y admitida por todos de lo que es el *rock*, así que me limitaré a señalar las características básicas compartidas por la mayoría de los editores de referencia de este género musical que no ha parado de evolucionar durante los cincuenta años que tiene de existencia. Posee un ritmo marcado y regular, es el resultado de la mezcla del *jazz* y del *blues*, se ha ido adaptando a y ha ido influenciando a otros estilos y se encuentra repleto de variedad, diversión y extravagancia (Dodd, 2001, pág. 3).

Por ser el resultado de la mezcla entre el *jazz* y el *blues* se le acusa de ser un género que los blancos robaron a los negros (Gregory, 1999, pág: 125). Puede ser una acusación cierta, pero no tiene ya la menor importancia. Lo importante es que la raíz de este género se debe buscar en la música africana, ligada al concepto más primitivo, menos evolucionado y, por tanto, más innato de la música, lo que le confiere ese primitivismo que debía tener la democratización del arte en la sociedad de masas. Y es que, al colonizar América con mano de obra esclava originaria de África, se produjo en el nuevo continente el encuentro entre dos músicas, la europea y la africana. Eran dos tipos de música totalmente diferenciadas por el ritmo, más importante en la música africana, en la que se tocan a la vez numerosos ritmos creando un efecto exultante, configurando una “música polirrítmica que se establece mediante un percusionista que crea un ritmo base y después entran otros percusionistas con diferentes ritmos que se

cruzan unos sobre otros para crear un complejo efecto rítmico al que a menudo se unen voces y otros instrumentos” (Cripps, 1999, pág. 6).

2.2.4.2. Unión de la música africana y europea

Estas dos músicas, la africana y la europea se encontraron en América. El resultado primero fue que las canciones de los esclavos negros se basaron en las armonías que escuchaban de los himnos de los blancos. Pero, al adoptar esas armonías, los esclavos las dotaron de mucha más vida y de mucho más ritmo. Con el paso de los años, esta nueva música fue evolucionando hasta que tuvo lugar el nacimiento del *ragtime*, un tipo de música desarrollada en la última década del siglo XIX y que se interpretaba en las ciudades del sur de los Estados Unidos.

El *ragtime* fue la primera música que los blancos aceptaban de aquellos que habían sido sus esclavos, aunque sólo tenía en común con la música clásica el hecho de que estaba compuesta y escrita como ella.

La música negra no se quedó ahí y siguió evolucionando hasta llegar al *blues*, un estilo que se caracteriza por describir los sentimientos de temor y esperanza de los cantantes, convirtiéndose en un estilo de música muy personal.

En sus comienzos, el *blues* se interpretaba por un cantante que acompañaba las letras de sus canciones con una guitarra, un banjo o un piano, logrando diversos ritmos que producían como resultado una música poco trabajada pero llena de sentimientos.

El *jazz* fue el último estilo musical surgido de la unión de la música europea y africana. Su epicentro se encuentra en la Nueva Orleans de 1900 y era la música improvisada que tocaban las bandas de la ciudad. Su improvisación no impedía la existencia de una melodía y no significaba que cada uno pudiera tocar lo que quisiera, sino que cada parte se basaba en un ritmo de marcha. Un ritmo sobre el que los músicos jugaban con las notas de la melodía y que producía una relación de amor-odio con el público blanco: “el *jazz* me producía aversión, pero me era diez veces preferible a toda la música académica de hoy, llegaba con su rudo y alegre salvajismo también

hondamente hasta el mundo de mis instintos, y respiraba una honrada e ingenua sensualidad” (Hesse, 2005, pág. 43).

En las bandas cada tambor lo tocaba un músico, pero, cuando el *jazz* se convirtió en una música para ser interpretada en locales y los músicos empezaron a cobrar por su actuación, se decidió unir en uno sólo todos los instrumentos de la percusión dando lugar a la aparición de uno de los instrumentos que luego resultarían esenciales para el *Rock*: la batería, en la que, para que resultara fácil su interpretación, el bombo y los platillos se tocan mediante pedales y el resto con las baquetas (Cripps, 1999, pág. 9-21).

2.2.4.3. El *Rock*

La unión del *blues* y del *jazz* trajo consigo, junto a la exaltación de la voz, la aparición del *rock* en el año 1954, año en el que Elvis publicó su primer disco, momento en el que irrumpió en la escena musical con tal poder que para muchos supuso un ultraje, aunque su aparición fuera totalmente predecible.

En la aparición del *rock* jugaron un papel decisivo la mentalidad y los modos de vida de la juventud de los países desarrollados de esa década. Por primera vez en la historia los jóvenes disponían de tiempo libre y de dinero para gastar en él, por lo que rápidamente comenzaron a buscar una identidad y en su búsqueda encontraron un referente común en el *rock*. Por eso fue el *rock* el primero de los géneros musicales de la segunda mitad del siglo XX. Su triunfo vino de la mano del productor Sam Phillips, quien había llegado a comentar que “si conseguía encontrar un hombre blanco capaz de cantar como un hombre negro se haría rico” (Gregory, 1999, pág. 12), un comentario del que puede deducirse que ya por entonces se veía la necesidad de que apareciera un nuevo estilo entre los blancos.

Phillips logró su objetivo al encontrar a Elvis Presley (**fig.19**). Rápidamente, Elvis se convirtió en el arquetipo para esa juventud, en la imagen de este nuevo estilo musical gracias a que sumó, en esa mezcla de *jazz* y *blues*, el factor determinante y esencial que supuso la guitarra eléctrica. Todo ello produjo como resultado unas

canciones de temas agresivos y con unos movimientos escandalosos para le época, aunque llevaban tiempo realizándose en los ambientes *blues* de Chicago, pero que Elvis los pudo usar para triunfar gracias a su color de piel (Cripps, 1999, pág. 42).

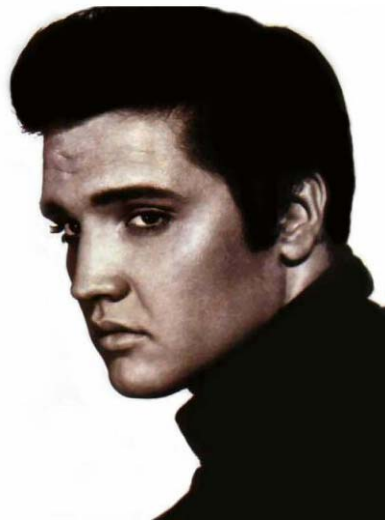


Fig. 19. Imagen promocional de Elvis Presley para el single *Loving you*.

Con la aparición de Elvis comenzó también a allanarse el camino para la aparición de los vídeos musicales, pues su figura se convirtió rápidamente en un reclamo para el éxito en el ámbito cinematográfico, aunque sobre este tema se hablará más adelante en el capítulo de los vídeos musicales. Lo que interesa ahora es el hecho de que Elvis Presley ha quedado en la historia como el máximo exponente de la música *rock*. Pero en la década posterior a la aparición del *rock* en los Estados Unidos, en la década de los 60, surgió en Gran Bretaña el concepto de grupo musical, tal y como se entiende en la actualidad, gracias a *The Beatles* (**fig.20**), estandartes de lo que se conoce como música *Pop*.

Provenían de Liverpool, una ciudad portuaria inglesa donde se podían encontrar locales de música irlandesa, *jazz*, *blues* y *rock*. En ellos, a lo largo de la década de los cincuenta, muchos grupos de Liverpool tocaron música americana, tanto negra como blanca, con la guitarra, el bajo y la batería como instrumentos y música *rock*.



Fig. 20. *The Beatles* en la imagen de portada para su LP *Abbey road*.

En ese ambiente aparecieron *The Beatles*. En 1963 firmaron un contrato para grabar sus canciones y cuando aparecieron en televisión para promocionar su sencillo *Please Please Me* se marcó un antes y un después en la música popular, que no volvería a ser la misma (Cripps, 1999, pág. 56). La música popular era la música que siempre había gustado a la clase popular y hasta entonces se había fijado fundamentalmente en la tradición operística italiana, que había influido profundamente a los compositores de baladas (Gregory, 1999, pág. 19), pero *The Beatles* aparecieron con fuerza, con un estilo diferente y fresco, resultado de la nueva fusión de música blanca y negra que habían conseguido hacer. Nadie había escuchado nada similar hasta entonces. Era el inicio de la música *Pop*. La base de su éxito radica en el uso de tiempos o pulsos básicos y en evitar complejas armonías, con el fin de lograr composiciones pegadizas con el fin de expresar mediante la música cómo es la vida del hombre desde la perspectiva de la juventud (Stanley Sadie, 1994, pág. 528).

Pero es posible que la clave del éxito resida también en que nunca hasta entonces ningún músico ni ningún grupo de músicos se había preocupado tanto como

ellos por la imagen. Y es que ocurre que el género de música *pop* surge como producto de la industria musical, por lo que no deja de ser un objeto de consumo. Es por eso por lo que la música *pop* siempre ha estado ligada, junto al *rock*, a los medios de masas y por eso reflejan lo bueno y lo malo de la comunicación y la dinámica de la cultura occidental desde mediados del siglo XX. La gran variedad de influencias que se encuentran en sus canciones viene producida por la búsqueda del puesto número uno en las listas de éxito (Gregory, 1999, pág. 11), lo que significa que necesitan su promoción y, en la era de la televisión, se hizo necesaria la fórmula de los vídeos musicales. *Rock* y *Pop* son fundamentales en la aparición de los vídeos musicales.

Dos rasgos es necesario destacar aún, antes de seguir adelante, al tratar sobre las características del *rock* y el *pop*. La primera es la importancia que adquieren para su interpretación los grupos musicales. La razón de ello es bien simple, porque realizar una pieza musical dentro de estos estilos musicales requiere, generalmente, cuatro intérpretes debido a las características de su materia sonora, compuesta por tres guitarras eléctricas: solista, acompañamiento (que puede sustituirse por un teclado) y bajo, y una batería. Estos instrumentos se convierten en productores de sonidos compuestos por ruidos canalizados por la forma de la música.

La segunda es la evolución que ha experimentado la música popular a partir del nacimiento del *rock* y el *pop*. El *rock* y el *pop* son nuevas músicas que han estallado en ritmos de inaccesible horizonte: violencia metálica y delicadez de cuerdas, amor, revuelta, droga y delirio. Desde mediados de los años sesenta su evolución ha multiplicado sus ramificaciones (*grunge, punk, heavy, disco...*) (Torgue, 1977, pág. 41) hasta llegar a una masiva catalogación de géneros que está llegando a ser hoy en día casi inabarcable.

2.2.4.3.1. Estructura de la música *Rock*

Todas estas nuevas músicas que surgieron en el siglo XX tienen la característica estructural de ser un conjunto de expresión musical basado en una línea melódica única y simple, expresada o no, enriquecida o no de improvisaciones, sostenida por una

pulsación rítmica continua y potente que incorpora toda materia sonora como potencial de creación.

Esa es una de sus características fundamentales. La existencia de las notas no impide que la música *rock* recurra al *ruido* como medio expresivo, gracias a que el ruido es uno de los componentes del medio urbano e industrial que este estilo musical pretende expresar. En este sentido, algunos autores, al entender que la música se trata de una experiencia para vivirla y gozarla, consideran esa relación sonido-ruido como una experiencia más de no pretender comunicar (Stefani, 1987, pág. 63). Sin embargo para otros, como ocurre con la revista americana *Billboard*, esa relación es algo más que un simple pasatiempo debido a que se trata de buena música hecha con unos determinados *moldes* y un determinado sentido que en otros tiempos no fue igual y que se transforma en una forma de entendimiento entre la gente joven de varios países gracias a que no es esencial entender la letra (Torgue, 1977, pág. 43). Una canción tiene un mensaje en sus notas y en el tono de la voz, que pueden sugerir unas sensaciones a cualquier persona, porque la música, para el *rock*, sirve de contrapunto -el arte de combinar melodías de forma que consiguen una textura musical satisfactoria y una buena armonía- de dramatización del texto verbal (García Jiménez, 1995, pág. 246).

En este aspecto, como se señaló anteriormente, la revolución del *rock* vino posibilitada por la aplicación, allá por los años treinta, de la electricidad a la guitarra. La guitarra eléctrica se adaptó inmediatamente al *blues* y al *jazz* trayendo consigo un aumento de posibilidades del solo de guitarra. Al modelo de guitarra tal y como la conocemos hoy en día se llegó después de la Segunda Guerra Mundial, cuando algunos fabricantes desarrollaron el cuerpo sólido que la hace tan característica, permitiendo la modificación de la forma de interpretar la música y convirtiéndose en todo un icono para la música moderna (Gregory, 1999, pág. 25). El *rock* quedaba para siempre ligado a la tecnología.

Y es que los instrumentos eléctricos dejan de poseer un sonido particular y pasan a convertirse en un generador de ruidos canalizados por el músico según su inspiración del momento. El empleo de los pedales de distorsión contribuyen a particularizar cada elemento sonoro hasta arrebatárle el valor de nota; quedando el ruido como único material. Ahora bien, si al comenzar este capítulo apunté que la música se diferencia

del ruido gracias a la existencia de las notas, ¿cómo se puede entender que la música *rock* como música, si se acerca tanto al ruido y lo utiliza?. Para explicar esta aparente contradicción hay que remitirse al concepto de *música concreta*. Si con cualquier sonido puede construirse una pieza musical, lógico es que pueda hacerse lo propio con el ruido, con la única condición de que sea un ruido intencionado, estructurado y organizado de forma que no se transforme en un volumen de sonidos tremendamente salvajes. El ruido de la música *rock* no es más que la búsqueda de nuevos sonidos a través de las posibilidades de la incorporación de la electricidad a los instrumentos.

Para organizar el sonido, el músico debe escoger y estructurar su música. Y lo realiza a través de sus tres componentes. Si la estructura de la música clásica se basaba en la melodía y en la tonalidad, la música *rock* coincide con ella en la intencionalidad de conseguir una melodía y en la importancia del ritmo, esencia de la tonalidad, pero sustituye la tonalidad por la armonía (Torgue, 1977, pág. 47).

2.2.4.3.2. La melodía en la música *Rock*

Puede afirmarse que la música está organizada en la forma de un lenguaje (Stefani, 1987, pág. 13) que pone al servicio del relato sus particularidades significativas y expresivas: tonos, ritmos, timbres, planos, intensidades, armonías y géneros. La melodía es el argumento de la música, la historia narrada (García Jiménez, 1995, pág. 248). En el *rock* la melodía se presenta de una forma muy simple: la voz le da el apoyo; el acento recae más bien sobre la expresividad que sobre la pureza del órgano vocal, sin necesidad de que la línea melódica se cargue de inútiles ornamentaciones.

Si la música clásica se construye sobre la melodía definida por los instrumentos, en el *rock* la melodía se define por la voz del cantante. Es una melodía rica, pues el acceso a la música pasa por ella, y sirve de ayuda al texto, produciendo como resultado la forma simple de la canción y dando lugar a una correlación texto-música en la que no existe una ruptura entre el texto directo de las palabras y el carácter espontáneo de la melodía. Hay melodías que alcanzan una gran pureza estética y otras que se hunden en la mediocridad.

2.2.4.3.3. Armonía

Junto con la melodía, la armonía constituye el espacio musical en el que el ritmo organiza el tiempo. La armonía agrega alrededor de la melodía un conjunto de sonidos simultáneos, un acompañamiento. Establece una serie de relaciones que se reflejan dentro de la partitura en las estructuras verticales de intervalos y variaciones de las notas. La armonía constituye la “enseñanza de los sonidos simultáneos, acordes, y de sus posibilidades de encadenamiento, teniendo en cuenta sus valores arquitectónicos, melódicos y rítmicos y sus relaciones de equilibrio. Combinando dos o más sonidos y haciéndolos sonar simultáneamente, creamos la armonía” (Stokowski, 1964, pág. 96).

En la música clásica la armonía busca construir los movimientos sobre una línea de bajo repetida. Es la técnica denominada *basso ostinato*, que consiste en “fijar un tema que luego se embellece y elabora de varias maneras. Su estructura es que el bajo continuo soporta el desarrollo melódico y condiciona la armonía de toda la obra, repitiendo indefinidamente el mismo dibujo, sobre el que las otras partes construyen las estrofas diferentes” (Hodeir, 1988, pág. 40). La armonía se dirige hacia lo más común y por ello tiene un lugar dentro del sistema expositivo (Schönberg, 1974, pág. 265).

Hay más recursos de composición para manejar la estructura de un movimiento, en realidad una serie de movimientos. En la música clásica, el uso de *cadencias*, signos de puntuación o lugares de descanso, puede revelar al oyente los trazos formales de un movimiento y lo dirigen hacia un centro tonal en torno al cual se buscan los contrastes que puedan transmitir el significado estructural. En el *rock* se da, además, una modulación de tonalidades muy remotas para crear sensación de distancia respecto de la tonalidad principal, o los cambios rápidos de tonalidad para desconcertar al oyente, lo que, de forma exagerada, es el *rock* (Stanley Sadie, 1994, pág. 525).

2.2.4.3.3.1. Principios de armonía

La armonía es el medio para construir los acordes, para ver qué y cuántos sonidos pueden sonar simultáneamente. Pero además de servir para construir los acordes, sirve para ver cómo debe ser su uso para acompañar las melodías y los temas,

para establecer la cadencia o para abandonar una tonalidad (Schoenberg, 1999, pág. 26).

Es así como la construcción de una buena frase se consigue gracias a la variedad y a la repetición. Y es que, si la variedad trae la multiplicidad, la repetición lleva a la coherencia. Lo que ocurre es que se dan pocas ocasiones para utilizar la repetición y una de ellas es la progresión, en que se repiten sonidos en vez de sucesiones. Pero se tiene que tener cuidado para no caer en la peor forma de repetición, que es cuando el sonido más alto o más bajo de una línea se alcanza dos veces. Por eso es necesario prestar atención al punto culminante y al punto más grave, pues “prácticamente toda melodía alcanza estos puntos, y especialmente el agudo muy raramente deberá ser repetido” (Schönberg, 1974, pág. 137).

2.2.4.3.3.2. Funciones de la armonía

El uso de la armonía está al servicio del objetivo que se busque en la composición, realizando así una función estructural dentro de ella. Por tanto, si lo que se busca es un objetivo definido, la armonía realiza una función de progresión, con lo que se establece o se contradice la tonalidad, mediante su establecimiento, modulación, transición, contraste o reafirmación. Lograr el objetivo buscado dependerá de la continuación, que puede confirmar o contrastar dicho objetivo.

Pero si lo que se busca no permite expresar sin equivocación una tonalidad ni permite una continuación concreta, la armonía ejerce una sucesión, en la que los acordes pueden no tener función alguna. Este uso de la armonía es frecuente para realizar composiciones de música *descriptiva* (Schoenberg, 1999, pág. 23).

La división de compases que trae consigo la armonía es, en su origen, natural, pero ha ido evolucionando en la búsqueda de la artificiosidad. Su aspecto natural se observa en que busca la mimesis con el ritmo del lenguaje, sigue el orden de la naturaleza. Pero se vuelve artificial cuando comienzan a surgir leyes de las que surgen nuevas leyes... así hasta que la música se convierte en matemática (Schönberg, 1974, pág. 237).

2.2.4.3.3. La armonía en la música *Rock*

Acabo de señalar que el uso de la armonía es frecuente en música *descriptiva* y por tanto también en la música *rock*, que no deja de ser una música lírica en la que la voz del cantante se modula dependiendo de la intensidad de lo que se cuenta. Pero, de manera más específica, en este género musical, la armonía se define por el intercambio de la tónica dominante por una cadencia de formas más elaboradas. Este intercambio tiene su razón de ser en las influencias primitivas de la música *rock* y tiene como función expresar la tonalidad, que se logra gracias a la consecución de elementos contradictorios (Schoenberg, 1999, pág. 24).

De esta forma, se consigue una rica y variada armonía gracias a “las relaciones entre la tonalidad y sus regiones y en las sustituciones que se producen en los acordes mediante la influencia de estas relaciones y en la posibilidad de utilizar acordes de manera distinta de la de su procedencia original. Muchos de estos acordes merecen el calificativo de errantes porque parecen caminar de forma nómada entre regiones, si no tonalidades, sin establecerse nunca. Sin embargo, cada transformación tiene que registrarse como un grado perteneciente a una de las regiones; así, incluso progresiones aparentemente inusuales resultarían normales” (Schoenberg, 1999, pág. 53).

2.2.4.3.4. Ritmo

Es la duración del tiempo. Su característica fundamental es el intervalo de tiempo entre sus partes y tal espacio de tiempo es un aspecto de la duración del mismo. (Stokowski, 1964, pág. 72).

El ritmo es lo más importante para el *rock*, pues se convierte en la manifestación de la violencia obsesiva, que es el alma de esta música. Pero, por muy extraño que parezca, hay pocos estudios sobre el ritmo e incluso en los más tradicionales y contrastados trabajos sobre armonía aparecen sólo vagas referencias a esta figura tan importante. “La mayoría de las leyes rítmicas de la antigua teoría son limitadoras, nada estimulantes; no dicen cómo pueden hacerse las modulaciones, sino cómo no hacerlas”, dice Schönberg (1974, pág. 235). Y, si se profundiza en la búsqueda de lo que es el

ritmo en la música actual, encontramos que no se le considera como tal, sino como una aplicación estricta del tiempo. Y, sin embargo, comprende todo lo relativo en música a las cuestiones dependientes del tiempo, tales como el metro, la división adecuada de la música en compases, la distribución y equilibrio de las frases,... Pero implica también la ejecución justa de la música en una forma natural, vive e inspirada, distinta de la mecánicamente exacta.

De todas formas, es fácil percibir con claridad lo que supone la organización rítmica porque es común a todos los eventos que se desarrollan en el tiempo y que por eso resultan sincronizables. Es así como en la obra musical, el orden se manifiesta exteriormente en el ritmo de su realización, que se advierte en todos sus aspectos: la disposición de los diferentes períodos del discurso, la elección de timbres y la distribución de intensidades. Pero la idea de ritmo supone una variedad limitada y una repetición ordenada de elementos y en el arte musical se aplica de un modo más restringido a la estructuración de las duraciones de los sonidos. La sucesión de las duraciones temporales de los sonidos no es anárquica sino rítmicamente organizada, como exteriorización espontánea del impulso creador humano (León Tello, 1988, pág. 67).

En el caso del *rock*, batería, bajo y todos los instrumentos (guitarra, teclado...) adquieren los tiempos en un juego rítmico que contribuye al estilo de esta música. El ritmo produce un paso del tiempo con carácter cronométrico y se consigue, además de por la interpretación, por la violencia de esta música. Este ritmo viene dado por el motivo, que se emplaza persistentemente para que permanezca grabado en la mente y dé unidad a la pieza, para que constituya una unidad en sí misma por su capacidad de proporcionar un esquema musical, que es el elemento básico de la composición. El motivo está relacionado con el *Leit Motiv* de Wagner, (Stanley Sadie, 1994, pág. 537), término alemán que significa “Motivo Conductor”, utilizado para designar un tema reconocible o una idea musical que simboliza a una persona o a un concepto en una obra dramatizada.

2.2.4.4. Esquema constructivo de la música *Rock*

Un esquema se consolida cuando un producto que es aceptado por todos se sumerge en el circuito comercial. Esta obra se convierte en el objeto a seguir y así es como se convierte en estructura, estableciendo un sistema de relaciones entre múltiples elementos que se constituye a diversos niveles. De esta forma, “el carácter de unidad de esta *estructura*, lo que constituye su cualidad estética, es el hecho de que aparece, en cada uno de sus niveles, organizado según un procedimiento siempre reconocible, aquel modo de formar que constituye el *estilo* y en el que se manifiesta la personalidad del autor, las características del período histórico, del contexto cultural, de la escuela a la que pertenece la obra” (Eco, 1985, pág. 104).

Al ser miembro de la familia de la música *descriptiva*, el *rock*, al igual que ocurría, como se vio para la música clásica del siglo XIX con la forma sonata, presenta una estructuración propia. De hecho, al dotar de gran protagonismo e importancia a la voz y a la historia que se cuenta, la estructuración sigue recordando en gran medida a la división clásica de tres actos, conformando el esquema referente a la estructura secuencial de las canciones.

A pesar de la importancia de la voz, la melodía, la armonía y el ritmo son los elementos que estructuran la música actual mediante una organización discursiva, cuya organización del sonido depende de la sociedad (Cubbit, 1993, pág. 113). Pero existe el problema de que los teóricos no se ponen de acuerdo en la nomenclatura determinativa de estos elementos organizados dentro del discurso musical y lo que para uno es período, para otros es frase... En todo caso, la ordenación rítmica musical primaria, ha de partir de las diferencias de duración y de acentuación, de tal modo que el conjunto de todas las secciones, frases, períodos... de la obra musical se engloben dentro de un esquema constructivo, cuyas variantes se deben a un impulso que evita la rigidez y que a su vez establece una división en secciones de la obra musical (León Tello, 1988, pág. 67).

La combinación de los sonidos de una composición en cuanto a sus respectivos tonos, intensidades, timbres y duraciones, la aparición y desarrollo de los temas, el número y distribución de *períodos* y *frases* dependen de la fantasía del músico que

organiza su discurso de acuerdo con sus intenciones expresivas, pero obedeciendo a un esquema estructural que permite asegurar su cohesión. Significa una configuración externa de la obra que se manifiesta desde las líneas generales de ordenación de sus diferentes secciones hasta la constitución de sus miembros más elementales. En la historia de la música se encuentran ejemplos de formas estructurales que han obtenido una gran universalidad (suite, fuga, sonata...) porque han sido seguidas y empleados para la ordenación de sus composiciones por muchos maestros.

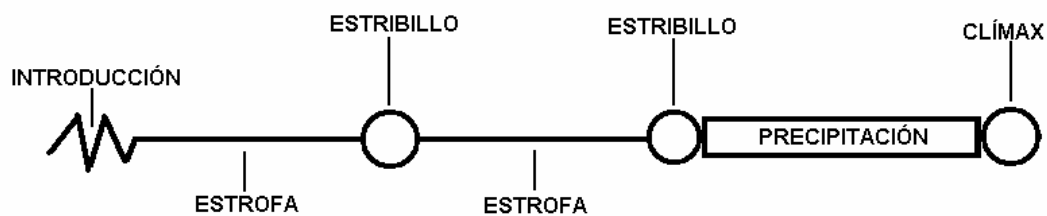
La disposición del discurso musical se ha basado en la música occidental en la aplicación del principio temático, derivado de la agrupación de sonidos distinguidos fundamentalmente por su altura y duración y relacionados entre sí para constituir una precisa idea musical (León Tello, 1988, pág. 81). Las estructuras musicales estriban en una alternancia de movimientos sumada al régimen de los tiempos. Es el ejemplo ya visto de la sonata, que puede ser comparado con la estructura del discurso narrativo, tal como era concebido por la vieja retórica: A: exposición, B: desarrollo, C: Recapitulación (García Jiménez, 1995, pág. 246)

El uso de formas estructurales permite asegurar no sólo el orden de la pieza musical, sino también su éxito, algo esencial para la industria musical. Si el *rock* es el máximo exponente de esa industria, seguirá una estructura que permita la construcción segura y exitosa de las canciones. La creación musical pasa a convertirse en una producción en cadena, con el inconveniente de que el crecimiento de la industria y de las empresas musicales ha cerrado el mundo de la música (Cubbit, 1993, pág. 115).

Por ser el origen de la mayoría de los géneros musicales que han venido surgiendo desde su aparición, el esquema de la música *rock* se puede encontrar hoy repetido prácticamente en todas las canciones de ámbito comercial y viene determinado por la característica mencionada de tales canciones de estar construidas en torno a un texto. Ese texto se divide generalmente en dos tipos a los que denominaré con los conocidos términos de *estrofa* y *estribillo*. La estrofa es la división regular de la parte lírica del texto, mientras que el estribillo consiste en una especie de frase o frases con mayor potencia en las que se resume y acentúa el mensaje de la canción.

Parece lógico que su relación en el discurso musical, atendiendo a sucesiones rítmicas, sea Estrofa-Estribillo-Estrofa-Estribillo... de forma sucesiva. Es algo que, efectivamente, sucede en determinadas canciones, pero no en todas ni en la mayoría de ellas debido a que se convierte en un discurso monótono y abierto, que puede prolongarse en el infinito sin ninguna dificultad.

En el *rock*, la música se convierte en una importante vía de expresión de los sentimientos y por ello se debe saber cómo canalizarla en el discurso para que tanto ella como el texto consigan producir las emociones y sensaciones que se buscan. La estructura de que se sirven, a mi entender, para tal fin es la siguiente.



Esta estructura constructiva de la música *rock* la he descubierto a partir de la escucha y análisis de decenas de canciones. Más adelante demostraré que es la que se da en las canciones de los vídeos musicales seleccionados para el análisis. Es la estructura sobre la que, por otra parte, se tienen que construir los vídeos musicales dramatizados, adaptando a ella el relato y la forma del discurso.

Antes de comenzar su descripción, he de señalar que esta estructura es cerrada, a diferencia de la antes mencionada sucesión de Estrofa-Estribillo-Estrofa-Estribillo..., y está pensada para potenciar esa expresividad de sentimientos que busca el *rock*.

La *introducción* proporciona la información sobre el estilo de la canción. Al decir estilo me refiero a que nos indica la tonalidad, armonía y el ritmo. Puede ser una introducción musical o directamente *textual*, aunque es más general el primero de los casos.

Lo que son las *estrofas* y *estribillos* ya ha quedado explicado, en cuanto a contenido se refiere. Formalmente se distinguen por la variación del ritmo. Los *estribillos* constituyen una repetición, que puede ser *pura*, si el fragmento se reutiliza sin ninguna modificación, o *diversificada o impura*, si el fragmento se repite con modificaciones. La elección de una u otra atiende a cuestiones más estéticas que estructurales (García Jiménez, 1995, pág.257).

La *precipitación* hacia el clímax de la canción supone una acumulación de la fuerza y la expresividad de la canción. Su origen se encuentra en el protagonismo que adquirió el solo de guitarra en el *jazz* y en el *blues* con la aparición de la guitarra eléctrica. Esta condensación se produce otorgando el protagonismo a los instrumentos en una acelerada ascensión rítmica. Si existe texto, este queda limitado a la repetición de una o varias frases que contribuyen a la condensación de fuerza. Es una fuerza contenida que se libera al llegar al *clímax* y que se consigue mediante una progresión en la armonía y un establecimiento o una contradicción de la tonalidad con respecto al resto de las partes.

El *clímax* es esa liberación de fuerza, de sentimientos y que es el objetivo de la canción. Este clímax es un estribillo ligeramente modificado en el texto. También puede suponer una sucesión de estribillos. A veces parece que se ha llegado al punto en que va a terminar y, sin embargo, continúa. Esto hace pensar sobre cuándo es el momento en el que una canción termina sin que pueda continuarse. La solución a este planteamiento es clara; se llega al final de una canción cuando esta ha alcanzado su objetivo (Schönberg, 1974, pág. 142).

La importancia que tiene esta estructura reside en que es sobre ella sobre la que se construye la narración de los vídeos musicales configurando un sentido unitario y armónico propiciado porque la canción se construye sobre la idea de un argumento, con influencia de la literatura. Ese concepto de *argumento musical* se entiende en un doble sentido:

- Como significado: música *descriptiva*, en discurso sonoro que es mimesis. Para Aristóteles la melodía y el ritmo son herramientas para la mimesis (Aristóteles, 1998, pág. 21).

- Como significado propio y natural: música *concreta*, un discurso que no busca referencias externas, sino que se erige a sí mismo en enunciación y en enunciado. (García Jiménez, 1995, pág. 257). Pero conviene recordar que la música descriptiva puede ser perfectamente considerada como música concreta.

2.3. Narrativa Audiovisual

Al tratar esta investigación sobre cómo puede adaptarse la narrativa audiovisual a la estructura musical, con la finalidad de poder realizar una narración de la forma más armónica posible en un vídeo musical, parece necesario conocer y explicar primero qué es la narrativa audiovisual en relación a los vídeos musicales. Ese conocimiento permitirá establecer los parámetros esenciales para realizar el modelo de análisis de los vídeos musicales, que construiré más adelante.

Y es que cualquier vídeo musical representa una narración audiovisual, por muy rara que pueda parecer o por poco sentido que se le pueda encontrar. Lo que ocurre es que, cuando el vídeo es dramatizado, el texto es mucho más rico que cuando la narración se establece por medio del baile porque en este caso la coreografía es la protagonista (**fig.21**) y la que lleva el peso de la narración, que se limita a describirla. No quiere decir esto que los vídeos musicales que usan la narrativa audiovisual clásica sean de mayor calidad, sino que, por lo general, presentan una narración más elaborada.

A pesar de la importancia que para esta investigación desempeña la narrativa audiovisual, no es su objetivo elaborar un manual sobre la misma, pues el conocimiento de la mayoría de los conceptos se da por supuesto dentro del ámbito de la comunicación audiovisual. Ciertamente es que para el desarrollo de este apartado he realizado una investigación de todos los elementos que configuran la narrativa audiovisual con el fin de obtener un mayor conocimiento de cada uno de ellos a nivel personal. Sin embargo, incluir la síntesis de esta recopilación de información no resulta ni constructivo ni

enriquecedor para el desarrollo de esta tesis, pues supondría insertar un paréntesis que no sería más que el resumen de la bibliografía más conocida sobre la narrativa audiovisual. Es por esto por lo que me limito a hablar de los aspectos que considero más importante para el ámbito de los vídeos musicales.



Fig.21. Fotograma del vídeo musical de la canción *For ever more* (2003, Paul Gore) de “Moloko” en el que se aprecia que la coreografía es el centro de gravedad del vídeo.

Para comenzar a hablar de la narración audiovisual conviene señalar un aspecto que tiene la narrativa en general y es que presenta las mismas características en todas las culturas y a lo largo de toda la historia de la humanidad. Una narración europea tiene la misma estructura que una narración africana o que una asiática de tal forma que inevitablemente se ha planteado la pregunta de si todas las narraciones siguen un mismo patrón que permite reconocerlas como eso, como narraciones. Señalo esto porque es una característica que también poseen la danza y la música, como se ha visto, y que además fue el aspecto que dio pie para que los estructuralistas buscaran cuál sería la razón para que todas las narraciones presentaran una homología. Con esta finalidad se dedicaron a buscar un modelo universal para la narración, en un proceso cuyo resultado se puede resumir a partir de los dos postulados que formularon:

- 1- El primero es la existencia de una similitud entre la estructura (lingüística) de la **frase** y la del **texto** total, compuesto de varias frases.

- 2- El segundo es la suposición de que existía una correspondencia en la estructura entre las narraciones y la realidad, *hecho sin el cual* difícilmente se podrían entender las narraciones (Bal, 1990, pág. 19).

Sin embargo a este segundo postulado se le podría refutar advirtiendo que no existe una similitud entre la realidad y la narración en algunos textos (surrealistas, fantásticos y experimentales, por ejemplo). Pero resulta que, incluso en dichos textos, existe una coincidencia evidente, que es el mundo onírico de los sueños del hombre, en el que las narraciones no tienen por qué ser lógicas, porque se producen en el campo de la imaginación. Es por eso por lo que cualquier lector pondrá todo el interés en la búsqueda de una lógica a partir de un criterio que él considere como *normal* para poder dotar de significado a dicho texto.

Una vez conocida esa característica de la narrativa en general, se puede empezar definiendo la narrativa audiovisual como la capacidad que tienen las imágenes para contar una historia. Esta definición, sin embargo, es sólo aparentemente válida. Lo lógico es hacer un estudio de la narración audiovisual partiendo de la cinematográfica, por ser ésta la principal y más antigua, pero hay que tener en cuenta, en tal sentido, que desde finales de la década de los años veinte el cine es sonoro. Y no parece que se deba limitar la definición de la narrativa audiovisual a la parte que sólo afecta a la imagen, sino que también hay que hacer referencia al sonido que forma parte del texto audiovisual. Atendiendo a esto, puede definirse de una forma más exacta la narración audiovisual como la articulación de todos los elementos que componen la obra audiovisual, tanto los que conforman la imagen (color, escala, profundidad de campo,...) como los que pertenecen a la banda sonora de la película (sonido, diálogos, música, silencios), y que dan lugar a “una cadena de relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y en el espacio” (Bordwell, 1995, pág. 65).

Esta narración producida por medio de las imágenes y del sonido se produce por la articulación de dichos elementos dentro de cada plano y por la articulación entre los distintos planos mediante el montaje atendiendo a la significación que cada imagen posee por sí sola y en el conjunto del relato o de la obra audiovisual (García Jiménez, 1996, pág. 13). Conviene señalar, en este sentido, que cualquier objeto que aparezca en las imágenes suscita una posible función narrativa. Así pues, la ordenación de las

imágenes, por poco ortodoxa o intencionada que sea, apunta en un sentido y establece, al menos, relaciones de continuidad o discontinuidad espacio-temporal que producen la evolución y el desarrollo sobre los hechos u objetos que muestran; todo ello lleva de forma inevitable hacia la narración. (Huertas Jiménez, 1986, pág. 61). De esta forma se puede definir también el relato audiovisual como “una estructura discursiva constituida por una narración visual, sonora u otra, o todas, construida con uno o más sistemas semióticos o conjuntos significantes donde un autor implícito ha dispuesto de una determinada manera las categorías discursivas y ha previsto una estrategia discursiva desde la perspectiva de la pragmática” (Peña Timón, 2001, pág. 67). Cabe señalar que, en los vídeos musicales, esta estrategia discursiva viene determinada en gran medida por la canción que promociona y por el tipo de vídeo que se desea realizar.

La narración se convierte en un flujo de información de la historia, que se muestra a través del argumento y de las posibilidades que ofrecen las imágenes gracias a los códigos audiovisuales aceptados por el espectador. Éstos no son tanto códigos formales como configuraciones significantes que permiten generar mensajes entendidos por el espectador y que constituyen las *convenciones narrativas* (Metz, 2002, pág. 45) que dependen del género en el que se catalogue la historia que se narra, en el caso de los vídeos musicales depende también de la canción que se desea promocionar. Las convenciones narrativas, propias de cada género, determinan un estilo u otro y permiten predisponer al espectador para contextualizar la historia y prepararle para una serie de convenciones narrativas que en otro género resultarían poco creíbles e inverosímiles.

Como la narración audiovisual tiene como finalidad contar una historia, siempre ha tendido a aproximarse, inevitablemente, a la narración característica de la novela literaria y a la narrativa teatral. Esa tendencia, especialmente el acercamiento a la teatralidad, se agudizó cuando el cine se volvió sonoro y se produjo porque la cámara, envuelta en pesados blindajes insonoros, retrocedió a la prehistórica inmovilidad del *teatro filmado*, con el peligro del estatismo de la cámara que ello conllevaba, a lo que se añadió la sujeción del plano a la duración de los diálogos (Gubern, 1993, pág. 196). Suerte que pronto se reencontró con su propio lenguaje, lo que hizo que la narración audiovisual siga siendo un relato producido por la sucesión de una serie de hechos, de relaciones causa-efecto, que se desarrollan en un espacio y en un tiempo limitados, al igual que ocurre en las narraciones teatrales y literarias. Sin embargo, el espacio y el

tiempo, la causa y el efecto, que se moldean dentro de la conciencia determinados por los mecanismos psicológicos de la percepción filmica, son considerados como los pilares de la narración audiovisual, todos ellos soportados por la base de la continuidad o *raccord* (Bordwell, 1995, pág 68).

Junto a la justificación de los hechos que se nos muestran, el *raccord* es algo casi sagrado para toda narración audiovisual y su finalidad es mantener la continuidad de los planos enlazando la posición de los objetos, los movimientos y las miradas en el eje visual (Arijón, 1988, pág. 21). Que el *raccord* y las *convenciones narrativas* sean socialmente admitidas como la forma de establecer las relaciones lógicas de la narración audiovisual, cuya finalidad es hacer desaparecer el “artificio” cinematográfico, hace que se haya mantenido siempre la teoría de que la experimentación narrativa en el terreno audiovisual no es un producto apto para el gran público, al que se le ha acostumbrado a creer que lo correcto es este tipo de narración, conocida como narrativa clásica, y que piense que la experimentación narrativa debe quedar reducida al cine experimental y al videoarte. Pero ocurre que en un producto audiovisual tan comercial como son los vídeos musicales se produce una ruptura con esas convenciones narrativas y en especial con la continuidad o *raccord*, que pierde todo su protagonismo debido a que la canción sirve de hilo conductor para la narración audiovisual que se produce en el vídeo musical y es ella la que establece la continuidad. De tal modo que cualquier elemento que aparezca en el vídeo musical encuentra su justificación no en la historia sino en el hecho de que su presencia coincida con un motivo musical o simbolice una de las sensaciones musicales que la canción pueda provocar.

2.3.1. Tipos de Narrativa Audiovisual

Ya he señalado la existencia de vídeos musicales dramatizados y vídeos que describen coreografías. Dos ejemplos de tipos de vídeos musicales que demuestran el uso de diferentes tipos de narración audiovisual. Y es que a partir de lo que se quiera contar y a partir del tipo de vídeo musical que se quiera realizar, los vídeos musicales recurrirán al uso de una narrativa u otra. Es por esto por lo que se debe tener en cuenta que dentro de la narrativa audiovisual se encuentran varias categorías que establecen

distintas formas narrativas, a las que hago referencia a partir de la taxonomía que realizan David Bordwell y Kristin Thompson de las distintas narrativas cinematográficas en su libro “El arte cinematográfico” (Bordwell, 1995, págs. 102 – 103). Distintas narrativas que se tendrán en cuenta en función del tipo de vídeo musical que se quiera realizar y que son las siguientes:

-Categorica: Aquellas que dividen un tema en partes o categorías. Es un estilo descriptivo que aparentemente se presenta como objetivo, una forma narrativa cercana al documentalismo. En ella lo que se cuenta no exige sucesividad ni necesidad de remitirse a la temporalidad de la acción narrativa (García Jiménez, 1993, pág. 194), entendiendo por acción narrativa al significado de las imágenes en la narración audiovisual (Peña Timón, 2001, pág. 94).

-Retórica: Presenta una argumentación y expone pruebas que la apoyen con el fin de convencer al espectador sobre una idea y que forme una opinión sobre el tema que se le muestra. Es la más utilizada en publicidad y realiza su discurso bajo la seducción del espectador (Moreno, 2003, pág. 101).

-Asociativa: Busca crear una actitud o una atmósfera. Se apoya en la yuxtaposición de imágenes independientes unas de otras, pero conectadas de forma libre para sugerir una emoción o un concepto al espectador. Como dice Vladimir Propp, en el discurso de la imagen no hay más que pura sucesión.

-Abstracta: Otorga todo el protagonismo a las cualidades visuales y sonoras de las cosas que se describen. Suele acompañarse con posiciones de cámara poco habituales que distorsionan las formas.

-Clásica.

Evidentemente esta clasificación no es la única. Es más, se pueden encontrar, al respecto, tantas clasificaciones como autores hay que hayan estudiado la narrativa audiovisual. David Bordwell en *La narración en el cine de ficción* (Bordwell, 1996, pág. 149) diferencia, por ejemplo, los distintos tipos de narración y clasifica las formas en clásica, de arte y ensayo, histórico-materialista (cine soviético) y paramétrica.

Es fácil observar que en ambas clasificaciones aparece citada la narrativa clásica. Se explica porque este tipo de narrativa es la que más se ha utilizado a lo largo de la historia del cine y la que el público suele aceptar como válida. Se trata de una narrativa que viene influenciada por las técnicas que permiten presentar la información de la historia a través del argumento (Bordwell, 1996, pág.33). Y, sobre el argumento, hay que señalar que en el primer congreso internacional de propietarios de teatros y cines, celebrado en 1912 en París, se proclamó la teoría de la construcción argumental, que sostiene que los argumentos deben despertar en los espectadores un sentimiento de belleza, de grandeza de espíritu, de verdad y de bondad, para que les recuerden sus obligaciones cívicas. Es el surgimiento del *happy end*, el final feliz, del cine de Hollywood, defendido por Adolf Zukor, presidente de Paramount Pictures Corporation (imdb.com), quien soñaba con “ofrecer a los pueblos del mundo entero una sana diversión... Ellos quieren reír, ya que su vida no es siempre divertida, por eso el *happy end* es una regla de nuestro estudio” (Alberá, 1998, pág. 39).

Por regla general, todas las formas de narración, de una manera u otra, cuentan algo, ya sea una historia profunda ya se trate simplemente de deleitar con el movimiento de una hoja o, en el caso de los vídeos musicales, a mostrar la interpretación de los miembros del grupo musical. Lo que ocurre es que generalmente se da más importancia o mayor protagonismo a la narrativa audiovisual clásica, por ser ésta sobre la que se apoya el mayor número de obras y ser, por eso, la más estudiada por los formalistas, que la consideran como un agrupamiento específico de acontecimientos que constituyen un proceso. Para mantener la unión de este proceso, la narración se estructura mediante tres fases: “posibilidad (o virtualidad), acontecimiento (o realización), resultado (o conclusión) del proceso. Ninguna de las tres fases es indispensable. Una posibilidad se puede o no realizar” (Bal, 1990, pág. 27).

En los vídeos musicales se pueden encontrar la narrativa categórica, la retórica, la asociativa o la abstracta dentro de una narración clásica que las engloba y que es la que conduce el desarrollo de los acontecimientos que se muestran. Pero también se pueden construir empleando únicamente la narrativa audiovisual clásica, pues ésta es la más usada, ya que a menudo los vídeos musicales cuentan una historia que esté relacionada con el mensaje de la canción. Aunque dentro de dicha historia se muestre a los miembros del grupo musical interpretando la canción, para lo que se suele recurrir a

la narrativa categórica, como ocurre en el vídeo *Make me bad* (2000, Martin Weisz) del grupo *Korn* en el que se justifica la presencia de los músicos interpretando la canción para el desarrollo de la historia.



Fig. 22. Los miembros del grupo musical son secuestrados mientras interpretan la canción por los miembros de un laboratorio para experimentar con ellos.

Por muy simple que sea lo que se cuente, la organización estructural es esencial para el éxito de la narración audiovisual clásica y por ser ésta la más importante, me obliga a hablar un poco más sobre ella.

2.3.1.1. Narrativa Audiovisual Clásica

Como señalé con anterioridad, no es mi intención extenderme en la explicación de la narrativa audiovisual clásica, pero, dada la importancia que desempeña para la elaboración de los vídeos musicales, trataré los aspectos que considero más importantes y que más se han de tener en cuenta para la elaboración del posterior modelo de análisis. La narrativa audiovisual clásica es la más común y, por tanto, es la norma a seguir y, una vez conocida, la forma a romper. Consiste en una configuración específica de opciones normalizadas para representar la historia y para manipular las posibilidades que ofrecen el argumento y el estilo. Gracias a su posibilidad de manejar el espacio y el tiempo, la narración audiovisual clásica consigue contar una historia en un mundo perfectamente coherente que sirve de base sólida para la acción que se desarrolla en él. La acción es “un cambio de estado que se produce en un espacio determinado, en un segmento temporal donde intervienen unos personajes. En la acción interaccionan todos los elementos del contenido” (Moreno, 2003, pág. 74). Umberto Eco (1985, pág. 223) opina que existe acción cuando existe una mimesis de comportamientos humanos, cuando “tenemos una trama a través de la cual los personajes se hacen explícitos y asumen una fisonomía y un carácter y cuando, siempre a través de una trama, toma fisonomía y carácter una situación producida por el vario interferir de los comportamientos humanos”.

De esta forma, la narración audiovisual clásica se caracteriza por presentar un personaje con unas características bien definidas que tiene que lograr un objetivo y es con quien el público se identifica (Bordwell, 1996, pág. 49). En los vídeos musicales, por lo general, el protagonista es el vocalista del grupo musical y sea cual sea su objetivo tiene que aparecer cantando la canción en algún momento. A menudo, cantar es la única acción que se produce en el vídeo musical, acción que es el único objetivo del mismo.

Como la narrativa audiovisual clásica se encuentra consagrada a las convenciones narrativas aceptadas por todo el mundo, parece lógico que los vídeos musicales se sirvan de ella a la hora de desempeñar de la mejor forma posible su función de promocionar la música, sin embargo, su uso difiere bastante del ámbito cinematográfico gracias a las libertades creativas que se producen en los vídeos

musicales y a las influencias que, como se verá más adelante, reciben de las vanguardias cinematográficas y del videoarte.

De los cinco dominios que, según Jesús García Jiménez (1996, pág. 16), contiene la narrativa audiovisual -morfología, analítica, taxonómica, poética y pragmática-, el más interesante para esta investigación sobre la narración en los vídeos musicales es la morfología.

2.3.1.1.1. Morfología de la narrativa audiovisual clásica

Lo primero que hay que tener en cuenta a la hora de hablar de la morfología narrativa es que los estudios que se han realizado sobre el tema provienen todos del mundo cinematográfico y no se puede olvidar que, por ello, una obra de estas características no depende sólo de la creación, sino que es el resultado de un elaborado cálculo financiero, económico y social, de forma que la labor del director consiste fundamentalmente en conjugar arte y negocio. Si no lo consigue, obliga a los estudios a producir obras de baja calidad, pero que serán rentables por estar destinadas al consumo de masas (Alberá, 1998, pág. 41). En este sentido, los vídeos musicales se sirven de la narración audiovisual clásica para conseguir contar las historias únicamente por medio de las imágenes y se debe entender el significado de lo que se narra sin necesidad de atender a lo que dice la canción o sin necesidad de conocer el idioma en que se canta. En el mundo del cine una correcta narración asegura el éxito financiero, mientras que en el mundo de los vídeos musicales la originalidad y la ruptura de las convenciones más estrictas son factores esenciales para cautivar al espectador.

El enfoque morfológico de la narratividad audiovisual supone la existencia de un sistema narrativo, una estructura para reconstruir de forma correcta la narración, formado por un conjunto de elementos seleccionados, a la vez distintos y relacionados entre sí (García Jiménez, 1996, pág. 20). Dentro de ese patrón, sobre el que se desarrolla el relato, puede distinguirse el **contenido** (historia) y el **discurso** (expresión). En ambos se distinguen la *forma* de la *sustancia*.

La *forma del contenido* está compuesta por los personajes y sus acciones que se desarrollan en un espacio y un tiempo determinados.

La *forma de la expresión* es el sistema semiótico de que se dotará a la narración audiovisual en función del medio al que esté destinado (cine, televisión, vídeo musical...).

Los códigos culturales del autor de la narración transforman la *forma* en la *sustancia de expresión*, que está formada por los distintos recursos que permiten construir el *discurso* y que pueden ser todos los efectos especiales (visuales y sonoros), la música, el color... (Moreno, 2003, pág. 43).

La **historia** se compone del contenido que establece la suma de los personajes, de los escenarios y de las acciones que se desarrollan; en definitiva, es el **qué** de la narración. El **discurso** es la forma de expresar, de comunicar, ese contenido; el **cómo**. Para Mieke Bal, el discurso es producto de la imaginación, mientras que la historia es el producto de la ordenación (Bal, 1990, pág. 57).

Esta concepción de la morfología de la narrativa surge en la Grecia Clásica y la expuso por primera vez Aristóteles (1998, pág. 23), quien, en su Poética, sostiene que la imitación de acciones en el mundo real, *praxis*, formaba un argumento, *logos*, del que se seleccionaban las unidades que formaban la trama. La trama se define como el almacén de significantes de la acción –historia-, mientras que el argumento –discurso- se define como la dinámica que se establece entre los elementos que la conforman (Alberá, 1998, pág. 95).

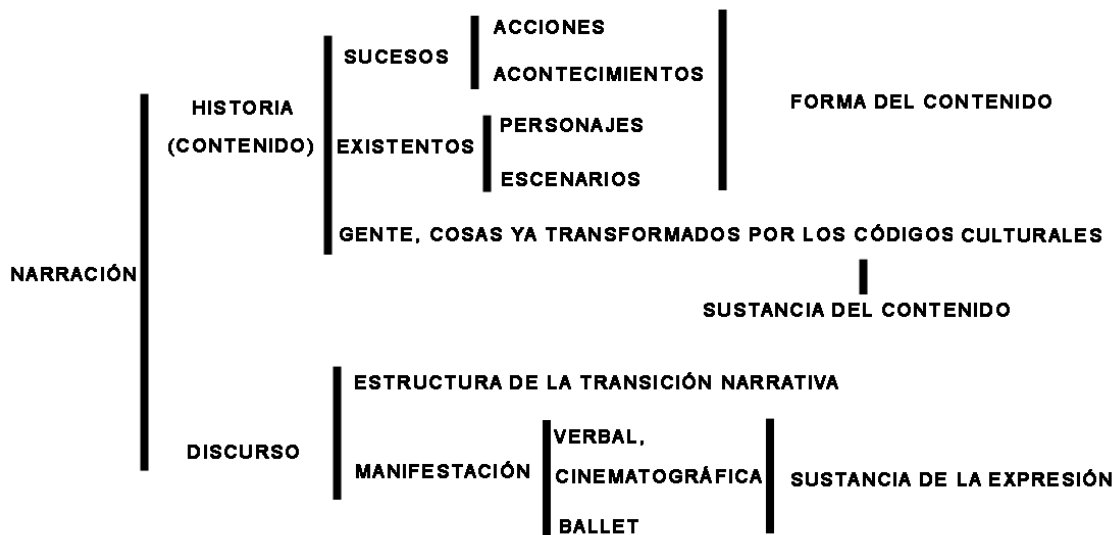
Siglos después, los Formalistas Rusos, siguiendo a Aristóteles, hicieron la misma distinción aunque utilizaron diferentes términos, fábula y trama.

-*Fábula* es la historia básica y se desarrolla de la forma que el espectador entiende como normal y relacionados con el mundo que le rodea (Bal, 1990, pág. 20).

-*Trama* es la historia contada enlazando los sucesos. Es la manera en que el lector se entera de lo que sucedió (Chatman, 1990, pág.20).

En el panorama cinematográfico, el discurso puede verse influenciado por unas determinadas características que permitirán su inclusión dentro de uno u otro género, atendiendo al conjunto de estilos que implican a la composición, al estilo y al argumento, vinculados semánticamente (Alberá, 1998, pág. 140). Tradicionalmente se considera que la narración no admite ningún suceso que no respete sus leyes, pues si se introducen elementos que no tienen ninguna relación con la historia, por muy irrelevantes que éstos sean, la narración estará mal construida. No ocurre lo mismo dentro del universo de los vídeos musicales, pues en ellos el discurso se puede alterar y llenar de elementos ajenos a la historia (efectos visuales, sobre todo, y juegos con el montaje) cuyo objetivo es la construcción de una narración atractiva y entretenida para el espectador.

A pesar de esta característica tan específica de los vídeos musicales, no se debe obviar la relación de los diferentes elementos que componen la morfología de la narración y que Chatman (1990, pág. 27) ha representado en el siguiente diagrama:



2.3.1.1.1. Contenido

La historia, el contenido narrativo –dice Huertas Jiménez (1986, pág. 61)-, es el conjunto de hechos o acontecimientos que se materializan en el relato gracias a un correcto tratamiento narrativo, el cual es la meta que busca el sistema narrativo. El relato -continúa- nos cuenta una serie de acontecimientos, que muestran una conexión entre ellos y que se desarrollan según una serie de relaciones de sucesión, consecuencia o causalidad y que están integrados en una trama más general en la que configuran la historia. Su objeto y justificación es contar la historia de una forma determinada y de manera que suscite una acción, de cualquier tipo, en el espectador y para ello presenta una sucesión lógica de acontecimientos ocurridos o padecidos por unos personajes en un espacio y un tiempo delimitados (Peña Timón, 2001, pág. 81).

El contenido está, pues, compuesto por todos aquellos elementos que forman la historia: la acción, los acontecimientos que se desarrollan, los personajes y el tiempo y el espacio donde ocurre. Estos componentes del contenido, dependiendo de lo que se quiera contar y del tipo de historia narrada, son tratados de una forma u otra según el criterio del autor, quien puede asignar a los elementos de la imagen un nivel lingüístico –la imagen como signo de lo que es-, retórico –el valor simbólico de las imágenes- o genérico –en función de las convenciones establecidas para cada género- (García Jiménez, 1996, pág. 21).

Se puede, pues, concluir con Chatman que la *historia* es la sucesión de los acontecimientos que contienen los detalles que tienen lugar siguiendo las leyes de la naturaleza y que se suceden en un conjunto concreto gracias a las posibilidades de interpretación que son distintas para cada persona (Chatman, 1990, pág. 29). Hay que añadir que en los vídeos musicales el contenido tiene un elemento fundamental, que es la música que promociona, música que es el elemento sobre el que se construye la historia y sobre el que se organiza el discurso.

2.3.1.1.1.2. Discurso

La narración se produce cuando un enunciador cuenta una historia formada por un conjunto definido y estructurado de signos que adquieren forma y sentido. Es la clave de la comunicación que se produce entre el enunciador y el receptor, lo que convierte a la narración en el procedimiento discursivo más estilizado y utilizado (Peña Timón, 2001, pág. 81) de todos los que existen.

Cuando se habla del discurso narrativo se debe tener en cuenta que el *enunciado* es el resultado de la *enunciación* y, por eso, cabe señalar que, en el discurso audiovisual, es la necesaria organización de los elementos sonoros y visuales, la estructura de la narración. Organización que se establece, en los vídeos musicales, a partir de la estructura musical de la canción y dentro de ella a partir de los elementos que el realizador considere más convenientes (ritmo, armonía, melodía), teniendo en cuenta que el orden de la presentación no tiene por qué ser igual al que impone la lógica natural de la historia (García Jiménez, 1993, pág. 138).

Fueron los filósofos de la Grecia Clásica los primeros que abordaron el estudio de los aspectos formales de la obra artística, forma frente a contenido, como es el caso de Aristóteles (1998, pág. 31), que en su Poética define el argumento como la ordenación de incidentes, sucesos o episodios. Sus ideas fueron asimiladas y transmitidas de generación en generación en el contexto de la cultura occidental. En el siglo pasado, esas tesis tradicionales originarias de los griegos adquirieron, gracias al formalismo ruso, un nuevo e importante impulso, desempeñando un papel decisivo en la configuración de las formas expresivas de la casi totalidad de las manifestaciones artísticas del siglo XX.

Los Formalistas Rusos, profundizaron en el análisis de los diferentes discursos, estructuras o patrones que rigen la producción de los relatos y desarrollaron importantes estudios sobre las estructuras narrativas de los cuentos (Huertas Jiménez, 1986, pág. 61). Entre dichos estudios destacan obras como “Morfología del Cuento”, de Vladimir Propp, y “Estado Estructural y Tipológico del Cuento”, de Mélétninski, ambos de 1928. Son estudios realizados sobre el cuento, cuyo medio de comunicación natural no es el cine sino la literatura, oral y escrita, algo que hay que tener en cuenta a la hora

de pensar si se pueden aplicar sus conclusiones a la narrativa audiovisual. Pues para ellos, la conclusión fundamental, es que la narración no es una sucesión de acontecimientos propiamente lógica, sino que se trata de una pura sucesión temporal.

La importancia que para el estudio de los vídeos musicales desempeñan los Formalistas Rusos reside en que fueron estos quienes subrayaron la importancia de la forma sobre el contenido (Huertas Jiménez, 1986, pág. 24) algo fundamental en estos productos audiovisuales en los cuales a menudo el contenido es el mismo, interpretar la canción, por lo que tienen que esforzarse por conseguir un discurso original. La cuestión que se plantea es si se pueden aplicar todas sus conclusiones para cualquier historia independientemente del medio en que se cuente.

En ese sentido, siguiendo sus teorías, Claude Brémont, en *Le message narratif*, sostiene en su idea del **universal narrado** o **universo narrado** que “cualquier historia es muy independiente de las técnicas en las que se apoya. Puede transponerse de uno a otro medio sin perder sus propiedades fundamentales: el tema de una historia puede servir de argumento a un ballet, el de una novela puede ser llevado al escenario o a la pantalla. Se puede contar una película en palabras (...). La historia narrada tiene sus propios elementos significativos: no son palabras, ni imágenes, ni gestos, sino los sucesos, situaciones y conductas que representan esas palabras, imágenes y gestos” (citado por Chatman, 1990, pág. 20). Puede discutirse estas palabras de Brémont atendiendo a la especificidad del vídeo musical, que hace necesario que música e imagen vayan de la mano para la construcción de la historia, lo que no impide que se puedan producir excepciones. Pero por norma general la historia que se cuenta en un vídeo musical, carece de sentido si no va acompañada por la música, y la música sin la historia es, simplemente, una canción.

Es por esto, se quiera o no, que las diferencias entre los medios existen. En ese sentido, dice Seymour Chatman (1990, pág. 21) que “las narraciones son estructuras independientes por sí solas” pero no se puede afirmar que “las narraciones son realmente estructuras independientes de cualquier medio”.

Por tal motivo, a pesar de su importancia e interés, muchos autores sostienen que las conclusiones de los Formalistas Rusos, en especial las que realizaron en torno a la

figura de los personajes, no pueden aplicarse su totalidad a los distintos discursos audiovisuales.

No tienen sentido en el ámbito de los vídeos musicales las discusiones que se puedan plantear entre las teorías de los Formalistas Rusos y los que se oponen a ellas sobre si los personajes están supeditados a la acción y, por tanto, poseen unas características y unas reacciones determinadas (Bordwell, 1996, pág. 48), o si bien es el personaje el centro del universo narrado (Peña Timón, 2001, pág. 96).

Y es que, en los vídeos musicales, la narración se construye a partir de la canción que se desea promocionar y por tanto será su estructura y composición, e incluso el tema que trate, los pilares sobre los que se construirá la acción y los personajes de la narración, que deberán interactuar con la canción y, generalmente, interpretarla.

Sí es un axioma que la base sobre la que se estructura una narración es la sucesión. Admitida esa certeza, aceptada por todos, surgen las cuestiones que plantean la universalidad o no de una estructura para todo tipo de narración, la influencia que el medio ejerce sobre el discurso y el modo de construcción de los personajes o las relaciones de éstos con la acción o con la historia han generado teorías diversas y posturas controvertidas. El debate sigue abierto. En todo caso, sí se puede afirmar que el discurso de la narración audiovisual es el flujo de imágenes y sonidos que se transforman en los signos de un lenguaje, no de una lengua, y que son capaces de contar una historia para transmitir un mensaje gracias a que poseen tres propiedades que afectan a la estructura narrativa y que son las mismas que posee la secuencia: orden, duración, frecuencia (García Jiménez, 1993, pág. 176).

En resumen, la narración audiovisual constituye por sí misma una estructura comunicadora de significados (Peña Timón, 2001, pág. 80), algo que nos lleva a la consideración de la dimensión del cine como lenguaje. Lo que ocurre es que adentrarse en las teorías de si el cine es o no un lenguaje, puede hacer que esta investigación se desvíe de su rumbo original o que simplemente desemboque en una pausa de lo que se venía hablando hasta este momento. Es por esto por lo que a continuación realizo un breve apartado en el que hablo de las conclusiones más importantes a las que he llegado

tras los conocimientos adquiridos sobre la posibilidad de considerar al cine como lenguaje y que se puedan aplicar al ámbito de los vídeos musicales, con el fin de solventar el posible interrogante de si los vídeos musicales constituyen un lenguaje audiovisual propio o si pertenecen al lenguaje cinematográfico, si es que se puede afirmar que éste exista.

2.3.1.1.1.2.1. Lenguaje cinematográfico

Victor Perros llegó a considerar al cine, allá por 1919, como un lenguaje equiparable a la antigua escritura ideográfica (Huertas Jiménez, 1986, pág. 45). En consecuencia, el cine era para él un lenguaje universal que no necesitaba traducción, ya que era comprendido por todos. Contra sus postulados reaccionaron los Estetas Franceses, que argumentaban que en ningún caso se podía explicar el lenguaje del cine con la gramática del lenguaje verbal (Cañizares Hernández, 1993, pág. 97) y arremetieron contra aquellos que realizaban la comparación del plano con la palabra debido a la facilidad de elaborar una articulación discursiva a través de las imágenes, gracias a la capacidad de éstas de portar información (García Jiménez, 1993, pág. 243). La cuestión es compleja y, por eso, las consideraciones, las matizaciones y las controversias se han repetido después a lo largo de la historia.

Científicamente, sólo se podrá considerar que el cine es un lenguaje si es capaz de expresar ideas y sentimientos cuyo sentido depende de los instrumentos de expresión y comunicación que son propios del cine, es decir, “del montaje, de la naturaleza de los planos y de sus relaciones por lo menos tanto como de las cosas representadas” (Mitry, 1994, pág. 5). Y la solución a tal problema no es fácil ni simple ni única por la dificultad de determinar la existencia o la naturaleza de un código que permita estructurar la articulación de ese lenguaje.

Evidentemente el lenguaje cinematográfico permite una articulación discursiva de sus elementos expresivos a partir de un conjunto de procedimientos, como son la ordenación de los elementos que componen la imagen y la conexión discursiva entre las imágenes. Sin embargo el problema surge en el hecho de que todo código lingüístico

posee la cualidad de que sus signos son finitos y se articulan mediante un sistema de reglas (García Jiménez, 1993, págs. 243-245).

Por considerar imposible determinar la finitud de los signos, Metz niega la existencia de un lenguaje cinematográfico, pues para él existe una pluralidad de códigos cinematográficos, el lenguaje cinematográfico en una película es el empleo singular de esa pluralidad porque la existencia de una multiplicidad de los códigos cinematográficos choca con la idea general de la existencia de un lenguaje cinematográfico único (Metz, 1973, pág. 94). En las películas, a parte de combinarse diversos elementos de significación que se definen y relacionan entre ellos, también intervienen diversos códigos (García Jiménez, 1993, pág. 195) y el conjunto de unos y otros constituye, según Metz, el cine.

En conclusión, para Metz, una película no puede ser considerada una muestra, la concreción de un código cinematográfico general, sino que cada una es un texto singular y, por tanto, revela su sistema singular. De esta forma, en una película, los diferentes movimientos de cámara, por ejemplo, no suponen un código cinematográfico general, sino el código concreto de esa película en particular. Por lo tanto, una película sólo puede servir para el estudio de un código cinematográfico particular (Metz, 1973, pág. 100) y para buscar las propiedades de uno general.

Frente a esta postura, existen otros autores que, al referirse al cine como lenguaje, sostienen que su principal particularidad es poder prescindir de la palabra y constituir por sí mismo un lenguaje visual donde lo que se muestra tiene que expresar y donde el espectador tiene que comprender, gracias a que la semántica de este lenguaje cinematográfico se basa en los conocimientos de expresividad gestual y visual asimilados por el uso cotidiano (Alberá, 1998, págs. 66-78). Sobre este aspecto conviene señalar que las películas refieren a su espectador a enunciados ideológicos culturales y simbólicos que conoce previamente y sin los cuales no tiene sentido (Aumont, 1992, pág. 262).

2.3.1.1.1.2.2. Estructura del guión

Los vídeos musicales siempre cuentan algo, por lo que deben apoyarse en un guión que permita establecer la base para la planificación. Un guión que, debido a su limitada duración, no puede seguir siempre la estructura más académica. Es esa estructura tan bien conocida por ser una de las tantas que se imparten en las escuelas de cine y en las facultades de Ciencias de la Información. Son pocas las excepciones a esta estructura que, en tal sentido, se pueden encontrar desde el nacimiento del cine sonoro, aunque eso no quiere decir que no existan otros medios de elaborar guiones o que dentro de ella puedan producirse variaciones. Ahí están el Arco Berlinguiano (Perales, 1997, pág. 121) o el Macguffin de Hitchcock (Truffaut, 1998, pág.151), por poner sólo un par de ejemplos.

Es innegable que todas las historias empiezan y acaban y que esto tiene como consecuencia que se articulen siguiendo una forma lineal básica que estructura el guión en primero, segundo y tercer acto, lo que todo el mundo conoce como planteamiento, nudo y desenlace de la historia (Field, 1999, pág. 14). Dicha estructuración se produce porque se construye según los cánones establecidos en la cultura occidental, los cuales se han normalizado con el fin de presentar una historia que consiste en una lucha por eliminar una perturbación que altera el mundo inicial. Un ejemplo clásico de este tipo de estructuración lo constituyen las películas de aventuras, heredadas de las novelas de aventuras, de las que se espera “esgrima, lucha, tortura, venganza, gigantes, monstruos, persecuciones, rescates, amor verdadero y milagros” como muestra William Goldman en *La Princesa prometida* (*The Princess bride*, 1987, William Goldman) (Sánchez-Escalonilla, 2002, pág. 10) y de las que también se pueden encontrar numerosos ejemplos en los vídeos musicales (**fig.23**).



Fig. 23. Fotogramas del vídeo musical *Show me how to life* (2003 A/V Club) del grupo “Audioslave”. Vídeo en el que la policía realiza una persecución de los protagonistas a lo largo del desierto de Arizona.

El recurso a servirse de una estructura previamente establecida para elaborar un guión se basa en el hecho de que, por mucho que se quiera, no se puede trabajar al azar y porque garantiza la construcción de la narración sobre una base sólida que organiza los datos y articula las relaciones entre ellos (Bal, 1990, pág. 31). Es una organización bien conocida por el espectador, lo que permite la existencia de narraciones fragmentadas en las que no se rompe con esta linealidad, se altera el orden del discurso, no el orden del contenido. Es más fácil romper con esa linealidad en los vídeos musicales gracias a la continuidad que impone la canción, aunque, por muy grande que sea esa ruptura, el espectador siempre buscará las conexiones entre los elementos que se le ofrecen con el fin de establecer una organización de los mismos.

Pero incluso los vídeos musicales más experimentales se deben servir de la ayuda de un guión. Un guión funciona en su conjunto de tal forma que, si se modifica una parte, el resto queda desequilibrado, por eso es importante que posea una estructura sólida que pueda soportar la historia de tal modo que ésta se pueda construir de manera que adquiera forma, esté bien centrada, tenga impulso y sea clara. Eso significa construir la historia de forma dramática (Seger, 1999, pág. 30) y, para conseguirlo, a la hora de elaborar sus guiones, los guionistas se sirven de un **paradigma**, un patrón aceptado gracias a que con él “tienen más éxito que sus competidores para resolver unos cuantos problemas que el grupo de profesionales ha llegado a reconocer como agudos” (Thomas S. Kuhn en *La estructura de las revoluciones científicas*, 1982, citado por Saperas, 1985, pág. 69) al construir la narración.



Paradigma elaborado a partir de los llevados a cabo por Syd Field y Linda Seger

El paradigma más utilizado en la actualidad es el elaborado a partir de los propuestos por Syd Field y Linda Seger y es el máximo exponente de la estructuración clásica del guión. La historia se desarrolla en una forma lineal básica y se divide en tres actos por los llamados puntos de giro. Paradigma que también se encuentra dentro de los vídeos musicales como se podrá comprobar al realizar los análisis aunque de una forma particular para cada uno de ellos.

El **Primer Acto** sirve para contextualizar. En él se presenta **quién** va a ser el personaje o los personajes protagonistas, de **qué** trata la historia y **cuál** es la situación inicial (Field, 1999, pág. 14). El **Detonante** ejerce de elemento catalizador, es el empujón que pone en marcha la acción de la historia, que queda definida (Seger, 1999, pág. 41) en distintos momentos de crisis o

desarrollo que suponen, según Mieke Bal (1990, pág.47), una serie de condicionamientos en relación con el material de la narración y su selección.

El **Primer Punto de Giro** es un acontecimiento que hace tomar otra dirección a la historia (Field, 1999, pág. 14), lo que la lleva al segundo acto. Un buen ejemplo de lo que significa este primer punto de giro se encuentra en la intervención del personaje que interpreta Sean Connery en *Los Intocables* (*The Untouchables*, 1987, Brian de Palma), cuando, en el momento en que los personajes van a adentrarse de lleno en la historia, advierte a Eliot Ness (Kevin Costner): “Si cruza esta puerta ahora, entrará en un mundo lleno de problemas del que no se puede retroceder. ¿Entendido?”.

Numerosos vídeos musicales comienzan directamente en el primer punto de giro, dejando que el espectador imagine libremente cómo ha podido ser el primer acto. Ocurre así en el vídeo musical *My hero* (1998, Dave Grohl) del grupo *Foo Fighters*. En él un personaje rescata personas del incendio de un pequeño bloque de viviendas, las causas del incendio y el por qué de la decisión del personaje de adentrarse en el fuego para rescatar lo que le piden no se muestra. El espectador elige su propio comienzo.

El **Segundo Acto** es el que más peso tiene en la historia. En él es esencial la confrontación, los conflictos y los obstáculos que dificultan la acción del protagonista, su necesidad (Field, 1999, pág. 15). En este acto se desarrolla la trama principal, pero también las distintas subtramas que se producen entre los distintos personajes. En los manuales de guión se señala que la eficacia de este acto depende de un buen planteamiento y desarrollo del primero (Seger, 1999, pág. 85), pero con el ejemplo del anterior párrafo se deduce que, al menos en los vídeos musicales, esta afirmación no es cierta.

Con el **Segundo Punto de Giro** ocurre lo mismo que con el primero: la acción toma una nueva dirección, que en este caso la precipita hacia la consecución del *clímax*, en el tercer acto.

El **Tercer Acto** es el final de la historia, donde se atan todos los cabos sueltos de la trama y las subtramas. Nada puede quedar sin resolverse, positiva o negativamente. Es la resolución dramática de los acontecimientos que se han presentado de forma lineal en los dos actos anteriores. El centro de gravedad de este acto se encuentra en el **clímax**, el final de la historia, el momento en el que el protagonista resuelve el problema, alcanza su meta, todo queda solucionado y termina la tensión (Seger, 1999, pág. 54). Una conclusión negativa podría conducir al reinicio del ciclo porque el desenlace sería considerado como una catarsis y el drama sería muy fuerte, de ahí el uso del *happy end* (Alberá, 1998, pág. 143).

El uso del *paradigma* permite la organización fácil de los elementos necesarios para contar una historia. Y en la narrativa clásica esa organización siempre se ha tratado de la forma más realista posible, buscando la justificación en todo momento de aquello que nos es mostrado en la pantalla. Contenidos y discurso narrativo se organizan atendiendo a la mayor credibilidad posible (mejor lo imposible y creíble que lo posible pero no creíble) y de la forma en la que el artificio cinematográfico pase desapercibido, para que de ese modo el espectador se meta de lleno en la historia que se le muestra.

La importancia del conocimiento del **paradigma** de la estructura clásica del guión reside en que a partir de él se pueden establecer otras variaciones específicas para el vídeo musical que se quiera realizar y que se construyen a partir de él o teniendo presente las claves que dicho **paradigma** establece para el buen funcionamiento de la narración. Por mucho que se quiera establecer una narración poco convencional sin una base sólida de conocimiento de la construcción tradicional de los guiones, puede caerse en una desorganización narrativa que, por muy llamativa que sea, puede desorientar y cansar al espectador.

El uso del paradigma como norma para la comprensión del discurso por parte del espectador facilita que un vídeo musical pueda ser solamente un acto de los tres, o un clímax o una sucesión de puntos de giros que no conducen a un final definido.

Y es que la sucesión organizada de los acontecimientos permite construir el tiempo y el espacio de la historia. De ese modo la narración audiovisual clásica consigue pasar inadvertida haciéndose pasar por una inteligencia montadora que selecciona espacios y tiempos para un tratamiento total de todas las escenas. Cuando el argumento sigue un orden cronológico y omite períodos de tiempo que no ofrecen ninguna información, se convierte en una narración altamente comunicativa. (Bordwell, 1996, pág. 156). Como dijo en el siglo XVIII el poeta francés Nicolás Boileau: “En la narración sed vivos y concisos; en las descripciones, ricos y solemnes” (citado por García Jiménez, 1995, pág. 137).

La importancia del guión reside en que permite elaborar una estructura con la que se transmiten significados gracias a que proporcionan sentido a todo aquello que se representa con una relación formal. Gracias a esto se consigue, por ejemplo, que los dibujos animados puedan convertir a cualquier objeto en personaje sin que resulte extraño, ya que puede adquirir una actividad humana porque la animación es eso, animar, dar alma a algo (Chatman, 1990, pág. 26) (**fig.24**).

Como toda norma de un sistema, lo bueno de su conocimiento es que permite transgredirla. Por eso, sólo si se conoce y se domina la estructura del guión, la experimentación y la innovación en el campo de la narración audiovisual podrá llevar a algo más que a la mera elaboración de imágenes llamativas carentes de sentido o de significado. Y además del conocimiento del guión, en la narración audiovisual se impone conocer el modelo de representación institucional, el que adopta la narrativa audiovisual clásica, que está formado a partir de los siguientes principios:

-Fluidez Narrativa

-Permanencia de los ejes

-Equilibrio en la escala de planos

-Equilibrio en la duración del plano

-El factor temporal

-Velocidad y ritmo

-Horizontalidad de la cámara (Fernández, 1997, pág. 210).



Fig. 24. El faro de Moncloa, en Madrid, cobra vida en el cortometraje de animación 3D *Metempsícosis* (2004, Gonzalo Martín).

Son principios constantemente atacados y vulnerados por gran cantidad de vídeos musicales y respetados por otros. Y es que ni todos los vídeos musicales realizan experimentaciones narrativas ni todos siguen la narración audiovisual clásica. En el universo del vídeo musical se pueden encontrar múltiples ejemplos para cada caso. Más adelante se verá que en función del tipo de vídeo musical que se trate, se respetarán o no los principios de la narrativa audiovisual clásica y se verá que, por mucho que se experimente, su uso es más común de lo que se podría pensar en un principio. Es por esto por lo que se debe seguir profundizando en el conocimiento de la narrativa audiovisual clásica.

2.3.1.1.1.3. El Tiempo en la Narrativa Audiovisual Clásica

Ya he señalado que la organización de los acontecimientos permite construir el tiempo y el espacio de la historia. En la narrativa audiovisual el tiempo se construye, lo que permite crear una sensación temporal completamente original (Alberá, 1998, pág. 68). Y se construye porque existe un tiempo de la lectura y un tiempo de la trama o, como distingue Seymour Chatman, un tiempo del discurso -el tiempo que lleva examinar el discurso- y un tiempo de la historia -la duración de los supuestos sucesos de la narración-, pues dentro de la narración los acontecimientos se desarrollan en forma de cambios, por lo que se establece una sucesión en el tiempo de forma ordenada y cronológica (Bal, 1990, pág. 45). A esto se debe añadir la característica anteriormente señalada de que el tiempo del discurso viene delimitado por el tiempo de la canción en los vídeos musicales.

Por lo tanto, a la hora de construir la narración de un vídeo musical, se utiliza un discurso narrativo, para lo cual hay que apoyarse en los dos elementos que ofrecen la posibilidad de realizar una narración audiovisual: la imagen y el sonido, la canción. Estos elementos pueden ser utilizados para construir una historia porque poseen tres propiedades temporales sin las cuales no podrían realizar dicha función constructiva, las cuales son: *orden, duración y frecuencia*. (Bordwell, 1995, pág 70). Tales propiedades ayudan al proceso cognitivo que realiza el espectador mediante la percepción y que le informa y confronta con el mundo en el que se encuentra (García Jiménez, 1995, pág. 214) gracias a que el argumento proporciona las claves para construir los acontecimientos de la historia en cualquier secuencia (orden), sugiere los sucesos de la narración como si sucedieran virtualmente en cualquier espacio de tiempo (duración) y señala los acontecimientos de la historia cualquier número de veces (frecuencia). (Bordwell, 1996, pág. 53).

2.3.1.1.1.3.1. Orden temporal

El orden temporal hace referencia a la presentación de los acontecimientos, que pueden desarrollarse de forma simultánea o sucesiva, tanto en la historia como en la

narración. Y que en el vídeo musical se distribuye a partir de la estructura musical, lo que deriva en las siguientes combinaciones que se pueden producir:

- Acontecimientos simultáneos, presentación simultánea: el ejemplo más claro es el de la pantalla dividida.
- Acontecimientos simultáneos, presentación sucesiva: es el recurso del montaje paralelo que Porte utilizó por primera vez para su *Asalto y robo de un tren (The great train robbery, 1.903)* (Gubern, 1993, pág. 61). Los vídeos musicales que suelen presentar los acontecimientos de esta manera son aquellos que narran una historia que sucede mientras los miembros del grupo musical están interpretando la canción.
- Acontecimientos sucesivos, presentación simultánea: En los vídeos musicales, la canción siempre se escucha mientras sucede la acción, aunque no aparezca interpretándose hasta el final, por ejemplo.
- Acontecimientos sucesivos, presentación sucesiva. Es la utilización de analepsis y prolepsis, más conocidos como *Flashbacks* y *flashforwards*.

Siempre y cuando la trama no pierda su unidad, el discurso puede alterar las secuencias y los sucesos tantas veces como se crea conveniente. Aunque hay que tener cuidado con este hecho a la hora del montaje y es que tiene que quedar bien claro cuando un corte de plano significa “una escena retrospectiva o una escena prospectiva o simplemente una elipsis seguida del siguiente suceso de la historia” (Chatman, 1990, pág. 67).

2.3.1.1.1.3.2. Duración temporal

“Aquellos que construyen bien los argumentos no deben comenzarlos ni terminarlos al azar” (Aristóteles, 1998, pág. 32). Y es que la secuencia temporal puede variarse por medio de la eliminación o condensación del tiempo, lo que produce consecuencias en el discurso (Bal, 1990, pág. 48). De esta forma, ante una narración

audiovisual podemos encontrarnos con tres tipos de duración que son esenciales para su construcción y su comprensión: la duración de la historia, la duración del relato y la duración de la proyección, que en el vídeo musical supone la establece la duración de la canción. Dependiendo del modo en que estos tiempos se relacionen, se encuentran duraciones de:

- *Equivalencia*: cuando historia, relato y proyección duran igual. Es el caso del plano secuencia (Del Amo, 1972, pág. 97).

- *Reducción*: se produce cuando el tiempo de la proyección es menor que el de la historia. Se da en la práctica totalidad de las películas y que se produce mediante el recurso de la elipsis.

- *Expansión*: Sucede cuando el tiempo de la proyección es mayor que el de la historia. Se consigue mediante juegos con la velocidad y pausas. Sin ninguna duda, hoy en día este recurso tiende a utilizarse, o a sobreutilizarse, para lograr una mayor espectacularidad gracias a esos giros que realiza la cámara cuando los elementos de la imagen se congelan y que Matrix consagró en el año 1999, lo que se conoce en el mundo de los videojuegos como *Bullet time*, tiempo de la bala. Este efecto también se conoce como *pausa*, que en los vídeos musicales se suceden con bastante frecuencia. La pausa “incluye todas las secciones narrativas en la que no se implica ningún movimiento del tiempo de la fábula. Se presta una gran cantidad de atención a un elemento y entretanto la fábula permanece estacionaria. Cuando se continúa de nuevo posteriormente, no ha pasado el tiempo” (Bal, 1990, pág. 83).

Seydmour Chatman (1990, pág. 71), elabora una taxonomía más amplia de los tipos de duración ofreciendo cinco posibilidades: Resumen, elipsis, escena -el tiempo del discurso y el de la historia son iguales-, alargamiento y pausa. Para García Jiménez, resumen y alargamiento son el tiempo condensado y el tiempo expandido (García Jiménez, 1993, pág. 399).

En el vídeo musical, la duración la establece la canción, pero ocurre que a veces esta tiene que modificarse, pues se producen los casos en los que el vídeo musical presenta una duración menor o mayor. Si es menor, se suprime parte de la canción, generalmente de la precipitación. En los casos en los que la duración del vídeo es mayor que el de la canción, o se repite una parte de la canción, generalmente un estribillo, o se añade parte de otra canción del mismo álbum (**fig.25**). Pero también puede ocurrir lo contrario, que el vídeo musical tenga una duración menor que la canción, para lo que se realiza un corte en ella. Un corte que resulta imperceptible en el vídeo musical, pero que al escuchar la canción original producirá una distracción bastante notable para quien escucha.

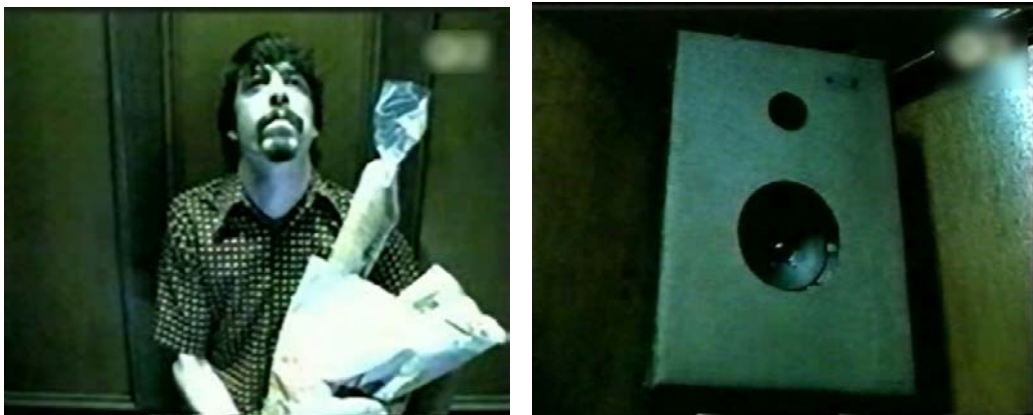


Fig. 25. En el vídeo *Monkey wrench* (1997, Dave Grohl) de los “Foo Fighters” se muestra un plano del altavoz que hay dentro del ascensor para justificar la música que se escucha mientras se desarrolla la acción antes de que comience la canción para la que se realiza el vídeo musical.

2.3.1.1.1.3.3. Frecuencia temporal

Es representar repetidas veces uno o unos determinados sucesos de una historia. En la dimensión espacial de la construcción narrativa es perfectamente factible repetir una acción de la historia inmediatamente o en intervalos. Pero aunque se produzca repetición se debe tener en cuenta que “dos acontecimientos no son nunca exactamente iguales. El primer acontecimiento de una serie difiere del que le sigue, aunque sólo sea porque uno es el primero y el otro no” (Bal, 1990, pág. 85).

En la historia del cine, cuando más se ha recurrido a esta técnica ha sido en el periodo del cine soviético de los años veinte, pero, dentro del universo del audiovisual y dentro del videoarte, como se verá en el capítulo dedicado a su estudio, la frecuencia temporal dio paso a la técnica del *scratch* en los años sesenta.

La importancia de la frecuencia para el estudio de los vídeos musicales reside en que en las canciones sí se produce gracias a la repetición que suponen los estribillos, por lo que su uso en el en el ámbito de la parte sonora puede implicar o no una utilización de la misma por parte de la imagen, pues a menudo se muestran planos similares o idénticos alternados de forma sucesiva (Pérez Rufi y Gómez Pérez, 2006, pág. 3).

Dentro de la frecuencia Genette (1990, pág. 115) distingue:

1-Frecuencia *singulativa*; una representación discursiva de un único momento de la historia: “ayer fui al cine”.

2- Múltiple y *singulativa*; varias representaciones, cada una de uno de los varios momentos de la historia: “antesdeayer fui al cine, ayer fui al cine”.

3- Repetitiva; varias representaciones discursivas del mismo momento de la historia: “ayer fui al cine, ayer fui al cine”.

4-Iterativa; una única representación discursiva de varios momentos de la historia: “todos los días voy al cine”.

Estas tres propiedades temporales (orden, duración y frecuencia) tienen gran importancia a la hora de analizar lo que es el discurso narrativo del vídeo musical debido a que, como el vídeo musical se construye a partir de una canción, el orden, la duración y la frecuencia vienen dados por la misma y no sucede como en el discurso cinematográfico en el que estas propiedades atienden a las necesidades narrativas que el director cree convenientes para poder hacer llegar el significado de su mensaje a partir de la articulación de las imágenes.

2.3.1.1.1.4. El Espacio en la Narrativa Audiovisual Clásica

La historia se desarrolla en un espacio que, por abstracto que pueda parecerse en un principio, contiene a los personajes y su construcción viene facilitada por el argumento (Bordwell, 1996, pág. 53). El espacio realiza efectivamente una función narrativa dentro del discurso, en el que sirve de hilo conductor, pues es lo que permite ordenar el universo de la historia. “El verdadero estatuto narrativo del espacio estriba en la esencial dimensión perspectiva de todo relato” dice García Jiménez (García Jiménez, 1993, pág. 355). El ser un elemento narrativo, le permite cargarse de simbolismo. El espacio interior como seguridad y el exterior como peligro son dos ejemplos del uso simbólico del espacio (Bal, 1990, pág. 50).

2.3.1.1.1.4.1. El espacio en el discurso

Al hablar de la función del espacio en el discurso narrativo conviene centrar el análisis en la narrativa clásica sencillamente porque, al servir en ella para situar la acción, está altamente codificado. Su uso depende esencialmente de un eje de acción que permite orientarse al espectador.

En la narrativa clásica la existencia de una dirección mal encaminada o líneas de visión con una angulación incoherente son poco probables y los cortes con un salto perceptible o inmotivados no son permitidos en este tipo de narración, lo que no quita que puedan realizarse (Bordwell, 1996, pág.164).

Estas convenciones de la narrativa audiovisual clásica acerca del uso del espacio tienen su razón de ser en la forma en que éste se construye cinematográficamente. Según García Jiménez (1993, pág. 368), el cine construye el espacio porque lo *representa*, lo *hace sensible* para el espectador y lo *construye*. Pero la narración audiovisual permite que el espacio no sólo se pueda construir mediante la imagen, sino que también se puede presentar también mediante el sonido, sobre todo porque éste permite evocar un espacio fuera de campo, aquel que se encuentra fuera de la pantalla, que no ve el espectador pero sí existe para los personajes (Chatman, 1990, pág.103) y sugerir la profundidad de campo.

Es en la construcción espacial donde el vídeo musical se distancia más de la narrativa audiovisual clásica, pues hereda del videoarte la ruptura espacial. Ruptura que basa su éxito en la linealidad y continuidad que impone la canción. Esta ruptura espacial posibilita a su vez la ruptura temporal.

Conocida esta característica de los vídeos musicales, se puede establecer una taxonomía que establezca los diferentes tipos de espacio, una vez construido, dependiendo de cómo haya sido su función para el desarrollo de la narración. En el caso de los vídeos musicales y, siguiendo a García Jiménez podemos encontrar un espacio:

Convencional: no tiene ninguna realidad absoluta y todas sus estructuras son imaginadas (**fig.26**).



Fig. 26. El espacio en la película *THX 1138* (1971, George Lucas) se presenta diáfano y blanco, lo que contribuye a crear un mundo irreal y desconocido.

Discursivo: el espacio es convencional porque la historia también lo es. Es un espacio del lenguaje que sigue las convenciones más clásicas. No es posible la percepción de la imagen discursiva sin una referencia espacial (Peña Timón, 2001, pág. 108).

Global: el preferido por el cineasta ruso Kulechov, del que hablaré al tratar sobre las vanguardias cinematográficas. Este espacio se caracteriza por construir, mediante el montaje, una perfecta unidad a partir de planos rodados en diferentes lugares. Y en los vídeos musicales deriva en el espacio *sintético*: espacio que varía mientras se escucha un diálogo (García Jiménez, 1993, pág. 369). Un ejemplo cinematográfico, más fácil de comprender por la existencia de un diálogo, se encuentra en *Indiana Jones y la Última Cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989, Steven Spielberg). La escena se desarrolla en Venecia y los tres personajes (Indiana Jones, Marcus Brodi y la Doctora Snaider) se dirigen a la biblioteca en donde desapareció el padre de Indiana.

Dra. Snaider

Esa es la biblioteca

Indiana

No parece una biblioteca

Marcus

Parece una iglesia transformada (**fig.27**)



Fig. 27. Los personajes se encuentran en el exterior del edificio.

Dra. Snaider

En este caso efectivamente lo es.

Pisamos suelo santo... (Fig.28)



Fig. 28. Se produce un cambio de plano y el diálogo continúa sin interrupción dentro del edificio.

El espacio *sintético* se produce constantemente en los vídeos musicales, pues en éstos, a menudo se cambia de espacio mientras el cantante interpreta la canción.

La relación que queda establecida entre el tiempo y el espacio dentro de la narración marca los ejes de la realidad donde se desarrolla la acción, la cual supone una sucesión de cambios y acontecimientos a lo largo del tiempo (Peña Timón, 2001, pág. 107), marcando así el ritmo narrativo.

2.3.1.1.1.5. El Ritmo en la Narración Audiovisual Clásica

El ritmo es esencial en la música *rock* y en todas las músicas que han ido surgiendo a partir de ella, por lo tanto conviene conocer cómo es el ritmo en la narrativa audiovisual porque ambos ritmos se conjugan en el vídeo musical.

El ritmo es el orden del movimiento. Para definir el ritmo en la narrativa audiovisual creo que es muy interesante recurrir a Einsestein: “El ritmo –dice el director ruso- es la conciencia de la duración de cada plano y los movimientos de atención que suscita y satisface” (citado por Del Amo, 1972, pág. 93). Es un ejemplo de un elemento

cinematográfico que no es ni específicamente sonoro, ni visual (Chion, 1993, pág. 130), pues, al igual que las sensaciones sonoras, las sensaciones visuales regulares dan lugar a ritmos subjetivos (Sander, 1973, pág. 108). El ojo tarda menos en percibir algo que ya ha visto anteriormente, por lo que el tiempo de percepción es mucho menor. Eso cinematográficamente se traduce en que un plano que aporta nueva información al espectador, debe poseer mayor duración que el plano que aporta poca información nueva o la que muestra ya es conocida por el espectador. Pero ha ocurrido que desde la llegada del cine sonoro se tiende a esclavizar la duración del plano a la de los diálogos, alejándose de la limitación temporal que atiende a la información. En ese caso se alarga innecesariamente la duración del plano, produciendo la desaparición del ritmo en el relato por la acumulación de tiempos muertos, que lo único que consiguen es aburrir al espectador, pues “el ritmo en el *cine* se produce forzando al espectador a hacer inferencias a una cierta velocidad, la narración dirige el qué y el cómo de nuestras deducciones. La lógica narrativa permite relacionar de forma causal los acontecimientos que se suceden. Relaciones causales que se producen fundamentalmente por el tiempo y por el espacio” (Bordwell, 1996, pág. 75). Sin embargo, en los vídeos musicales, debido a la ausencia de diálogos, se vuelve a la técnica muda para la búsqueda del ritmo, sólo que deberá conjugar este ritmo visual con el ritmo que aporta la canción.

De esta forma, el ritmo afecta a la dimensión estética y, lo que aún es más importante, a la estructura temporal del relato (García Jiménez, 1993, pág. 391) porque es el orden del movimiento que se establece en la narración audiovisual, donde hay que tener en cuenta el ritmo de cada plano y el ritmo de la unión de todos los planos. Es el ritmo que se produce en el montaje y que depende de la sucesión que se establece entre los planos para desarrollar una secuencia determinada. No es lo mismo el ritmo para una secuencia en la que los músicos aparecen interpretando la canción que el ritmo para una secuencia en la que se muestra una coreografía que el ritmo para una secuencia en la que se cuenta una historia. El mejor resultado rítmico final surge recurriendo a la variación en la presentación del ritmo (Fernández, 1997, págs. 260-262).

Si se realiza un montaje muy dinámico, con una gran cantidad de planos que se suceden en poco tiempo, el montaje se convierte en un ritmo perceptible que pone de relieve el punto culminante (Alberá, 1998, pág. 93) gracias a la inserción de un momento pausado, pues el ritmo puede dar sensación de aceleración, si los planos son

cortos, o de retardo, si los planos se alargan progresivamente. Si lo que se quiere es dar sensación de tranquilidad, los planos se deben presentar con medidas largas.

Sin duda, quien ha dado más importancia al ritmo cinematográfico, ha sido L. Kulechov, quien sostenía que las películas se construían en la mesa del montaje, por lo que los planos debían ser, para él, simples, legibles y expresivos para que el espectador pueda leerlos correctamente y de ahí viene la importancia del ritmo, que se convierte en el verdadero contenido de las películas y el elemento que influye en la percepción emocional del espectador (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, pág. 60).

En los vídeos musicales el ritmo viene dado por la unión del ritmo visual y del musical, ritmos que se deben complementar, no superponer, y su conjunto vendrá determinado por el tipo de narración que establece el director y por la forma en que decide estructurar la parte visual a partir de la musical.

2.3.1.1.2. La Estructura en la Narrativa Audiovisual Clásica

“El discurso en la narración consta de una secuencia conectada a una serie de enunciados narrativos” (Chatman, 1990, pág. 32), de ahí que la mayoría de las narraciones audiovisuales siguen la estructura lineal que viene impuesta por el ya analizado paradigma de construcción del guión. De esta forma, la narración se presenta como una sucesión cronológica de unos acontecimientos derivados de las relaciones causa-efecto y que tienen lugar en un tiempo y en un espacio dados. La sucesión cronológica es una característica inseparable de la acción de narrar, contar unos hechos después de otros de forma ordenada. Pero ya he comentado que en los vídeos musicales se produce una ruptura espacial y temporal que obedecen al ritmo que se quiere transmitir. De esta forma no necesitan convertir una sucesión cronológica en una sucesión lógica y por tanto el problema que reside en averiguar las razones que producen que la sucesión de hechos cronológicos se conviertan en lógicos, no es constructivo para el desarrollo de esta investigación a pesar de que sea un tema sobre el que se han pronunciado algunos teóricos, entre los que se puede citar a Roland Barthes, Vladimir Propp, Claude Levi Strauss, Claude Brémont (García Jiménez, 1995, pág.162-163) y Mieke Bal(1990, pág. 57).

De sus teorías se deduce que se puede señalar que la mayoría de las fábulas se construyen siguiendo la lógica de los acontecimientos humanos, es decir, que los acontecimientos se desarrollan en el orden que el artista creador concibe como natural y en relación con el mundo en el que se encuentra (Bal, 1990, pág. 20).

Mientras se consiga disfrazar la sucesión cronológica de sucesión lógica, el orden de los acontecimientos queda justificado, cualquiera que sea éste. Eso propicia que la narración pueda romper, en la enunciación, la linealidad de la estructura del guión, siempre que consiga producir una sensación de lógica constructiva sobre el espectador. Existen varios tipos de variantes de la enunciación de la estructura, no de la estructura como tal, en la que ya encontramos distintas posibilidades de utilizar el orden, frecuencia y duración temporal. Variantes que en los vídeos musicales vienen justificadas por la forma en que la historia se tiene que adaptar a la estructura musical.

Tales variantes interesan de forma especial en esta investigación porque muestran distintas formas de estructurar los vídeos musicales, en los que la producción del enunciado se produce en condiciones espaciotemporales precisas y determinadas por las características estructurales de la canción sobre la que se asienta el vídeo musical dramatizado. Por eso conviene conocer cuáles son esas variantes en la enunciación de la estructura narrativa. Según Jesús García Jiménez, son las siguientes (García Jiménez, 1996, pág. 25):

- **Lineal simple:** Es la forma más simple. Es el relato en el que la acción transcurre de forma lineal en el tiempo; no hay escenas anteriores ni posteriores a la acción. La única variedad temporal que se puede producir en este tipo de historias son las elipsis, en las que el tiempo avanza de golpe, pero sin volver a retroceder en él. Siempre avanza de la forma más cercana a la vida real.

- **Intercalada:** Esta estructura es prácticamente idéntica a la anterior, pero en ella se añaden sueños, que, por su propia forma de ser, ocurren en el universo de la mente de alguno de los personajes y, por lo tanto, se pueden representar en un espacio y tiempo distintos al del resto de la narración. Es la representación de universos oníricos.

- **“In media res”**: Es la narración que empieza por el final. Las formas en que luego se desarrollará dependen de la imaginación del realizador. Lo más fácil es comenzar con el final e inmediatamente dar un paso atrás en el tiempo y continuar la narración como si se tratara de un flash back que aclare las causas que llevaron a ese final que el espectador ya conoce.

- **Paralela**: como su propio nombre indica, es la estructura que muestra de forma paralela el desarrollo de dos o más relatos. Es a lo que antes hacía referencia al hablar de acontecimientos simultáneos, presentación sucesiva dentro de lo que supone el orden temporal en la narrativa audiovisual clásica.

- **Inclusiva**: Historias que contienen otras. Puede servir el ejemplo de las típicas películas de catástrofes en las que se desarrollan múltiples historias entre los personajes que se enfrentan de distinta manera a un peligro exterior común.

- **De contrapunto**: varias historias confluyen en un mismo hilo narrativo. Aparentemente similar a la anterior, sin embargo estas historias no se enfrentan a un problema común, sino que cada una se desarrolla por un camino que le llevará a unirse con las otras. Suelen ser películas de personajes que aparentemente no tienen nada en común, pero que terminarán por relacionarse entre ellos.

- **De inversión temporal**: Son relatos en los que continuamente se evita seguir una presentación cronológica de los acontecimientos, para lo que se sirven del recurso del *flashback* y *flashforward*. Que no siga un orden cronológico no impide que sea lógico. Un ejemplo claro se encuentra en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941, Orson Welles).

Son distintas formas de presentar una enunciación en las que se da la posibilidad de fragmentar la estructura lineal. Ante tal fragmentación, el espectador construye las relaciones temporales de la historia a partir de los indicios ofrecidos por la narración en un proceso en que resulta fundamental el orden, la frecuencia y la duración de los acontecimientos.

La anterior enumeración de posibles variantes de la enunciación de la estructura puede facilitar la elaboración de los vídeos musicales, que no se verán maniatados para lograr una narración lineal que sería difícil de mantener por el ritmo y la estructura que impone la canción. Eso no impide que puedan realizarse de forma lineal. Lo que ocurre es que la ruptura de la linealidad permite una mayor flexibilidad a la hora de adaptar la narración a la arquitectura que sugiere la música y que puede producir una enorme fragmentación del relato, que, siempre que la información esté bien presentada, el espectador organizará en su cabeza.

La narración de los vídeos musicales también se apoya fuertemente en los personajes. Al ser una narración que podemos considerar como muda (ya que el sonido se limita a la música), parece lógica la relación directa entre el vídeo musical y el cine mudo. Pero ocurre que los vídeos musicales se desarrollan en la actualidad, una época en la que estamos tan acostumbrados al lenguaje de las imágenes que podemos percibir el mismo significado de forma más sutil, sin la exageración de las expresiones, de los gestos y de las miradas del cine mudo. Actualmente, debido a nuestra educación visual, no es necesario tanto expresionismo para poder transmitir cualquier tipo de sensaciones, sin embargo, los vídeos pueden cargarse de exageradas gesticulaciones de sus personajes, gesticulaciones que vienen condicionadas por el estilismo predominante del momento en que se realiza. Este expresionismo producido por la música nos remite al mundo de la danza, pero esto sería adentrarse en la estructura dramática y en la mimesis, en lo que es la representación en el vídeo musical, algo que no es objeto de este análisis.

El uso de la técnica cinematográfica permite la transmisión de la información gracias a las acciones de los personajes, provocando que los cuerpos y las caras se conviertan en puntos focales para la atención del espectador, a quien el relato anima a construir un tiempo y un espacio coherentes y consistentes para la acción de la historia que se le presenta gracias al montaje clásico, que intenta convertir cada plano en el resultado lógico del que le precede y orienta al espectador en el espacio y tiempo del relato. En la narrativa audiovisual clásica sólo se permite el recurso de la desorientación cuando su justificación está motivada de forma realista.

Así pues, la narrativa clásica se ordena mediante un paradigma estable y ordenado según las necesidades del argumento, sobre el que se imponen unas normas de construcción que persiguen que el espectador no tenga ninguna dificultad a la hora de comprender el relato porque siempre se mantendrá orientado en el tiempo y en el espacio. Las únicas innovaciones que pueden producirse en la narrativa audiovisual clásica se dan en el nivel de la historia, dando lugar a lo que puede denominarse como *historias nuevas*. (Bordwell, 1996, pág. 162).

Antes de finalizar este punto conviene señalar que no es lo mismo la estructura dramática que la estructura narrativa, a menudo confundidas, sino que la estructura narrativa es la columna vertebral del relato, el pilar sobre el que se asienta la estructura dramática (Moreno, 2003, pág. 99).

2.3.2. Montaje

El montaje es esencial en los vídeos musicales para traducir las sensaciones sonoras en visuales. No es necesario recordar los conceptos básicos del montaje y no me adentraré, por tanto, en el análisis de las distintas teorías y en las diferentes discusiones que se producen sobre él. Hay quien está a favor de un montaje realizado con un gran número de planos (montaje externo) y quien prefiere que las películas *se monten solas*, los que prefieren pocos planos (montaje interno).

Lo que está claro es que se puede considerar al montaje como la coordinación de un plano con el siguiente. Pero hay que señalar que la sucesión de planos no se realiza únicamente por el procedimiento del corte -un plano pasa a otro limpiamente-, el más usual, sino que también se pueden unir mediante: fundido desde negro, fundido a negro, fundido encadenado y cortinilla, que consiste en el paso de un plano a otro mediante una línea divisoria. En la actualidad, mediante la postproducción electrónica y digital, la línea no tiene por qué ser recta y puede adoptar múltiples formas, aunque, viendo los resultados conseguidos hasta el momento, parece mejor quedarse con la originaria línea recta (Bordwell y Thompson, 1995, pág.247).

Pero el montaje es mucho más que un mero proceso técnico. En realidad, el montaje es la esencia del cine, y por tanto del resto de disciplinas audiovisuales, porque su función es construir el discurso narrativo interviniendo sobre el tiempo y el espacio que someten a la acción narrativa y con el montaje es posible tanto la fragmentación como la reconstrucción del material filmico (Fernández, 1997, pág. 71). Por eso, al organizar los movimientos en las tomas, se debe tener en cuenta su posterior composición porque el contenido de las tomas individuales está subordinado al montaje (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, pág. 55).

Por lo tanto, puede afirmarse que el montaje es el elemento definitorio del lenguaje cinematográfico, gracias a que somete a la imagen a las leyes de la secuencialidad, de la tensión psicológica y de la progresión dramática. Leyes que se cumplen también en los vídeos musicales y que permiten afirmar que el montaje también es el elemento fundamental de los vídeos musicales. De esta forma el montaje decide el modo en que el discurso construye el relato.

2.3.2.1. Clases de montaje

El hecho de que el montaje sea el fundamento del cine y de los vídeos musicales impide la elaboración de un estilo propio basado en el modo de utilización del sistema de medios constructivos artísticos y técnicos propios del arte cinematográfico. Parecería lógico buscar el estilo de los vídeos musicales en los procedimientos de la expresividad visual propia de los vídeos, pero ninguno de los elementos que forman el plano pueden considerarse como constituyentes de un estilo, porque no son más que la estilización que imponen los procedimientos de la pintura sobre el cine y que son adoptados a su vez por los vídeos musicales (**fig. 29**).

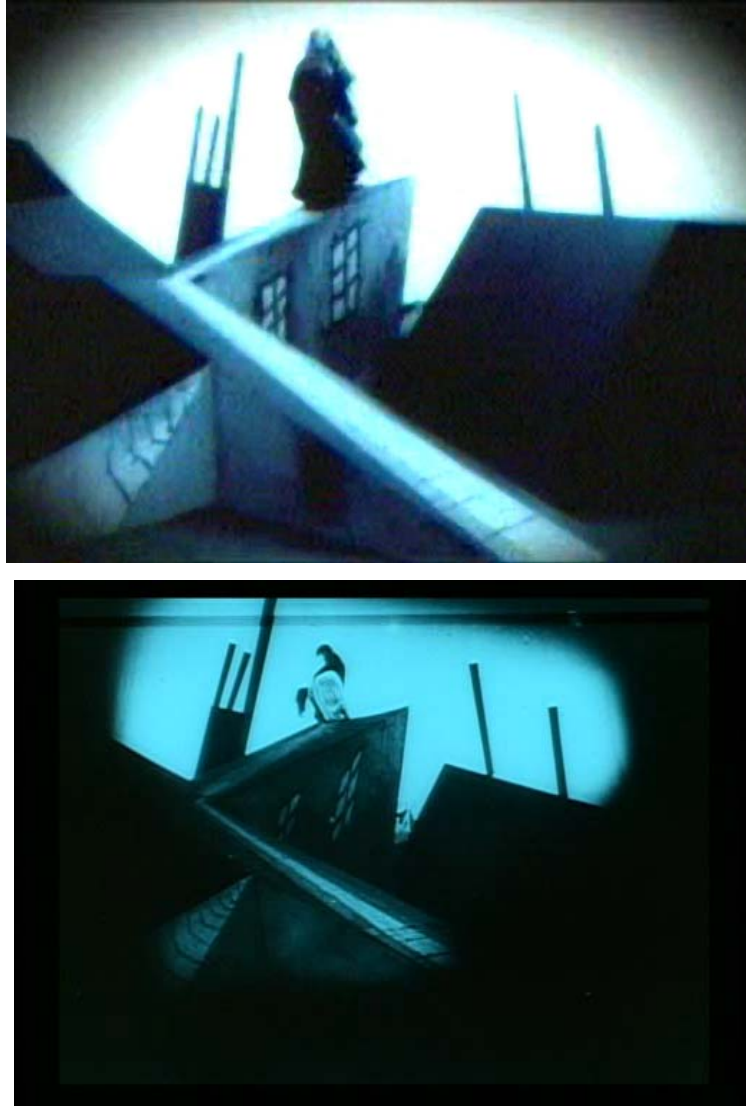


Fig. 29. La imagen superior corresponde a un fotograma del vídeo musical *Living dead girl* (Joseph Kahn y Rob Zombie) de “Rob zombie” que calca la película expresionista *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1920, Robert Wiene), en la imagen inferior.

La anterior imagen es un buen ejemplo de lo dicho en el anterior párrafo. El expresionismo cinematográfico alemán, se basaba en la estética del expresionismo pictórico, pero no cambiaba nada más. La estética resultante de la adopción pictórica por parte del cine, a la que se añaden el resultado obtenido por las particularidades de la época, se convierte a su vez en una nueva estética que adopta el vídeo musical.

De esta manera, es el montaje el que se convierte en el verdadero artífice del estilo de los vídeos musicales porque, en este sentido, y al igual que ocurre con el cine, no es más que la sucesión de encuadres que elaboran una sucesión semántica que en conjunto constituye un argumento (Alberá, 1988, pág. 131). Por esto resulta esencial el

conocimiento del montaje para la comprensión de la narración en los vídeos musicales, pues el montaje será el que establezca las sucesiones entre los planos y la organización entre los elementos visuales y la canción. Al igual que el cine, los vídeos musicales pueden elegir entre tres estilos de montaje:

Montaje continuo. Puede parecer, en principio, que la interrupción física de un plano para pasar a otro supone una interrupción a la atención del espectador, pero el montaje es el medio de construir una película. Es por eso por lo que, desde la primera década del siglo XX, los cineastas optaron por plantear la realización cinematográfica a partir de la planificación de la fotografía y de la puesta en escena con el fin de realizar un montaje con un sistema concreto. Este sistema tenía como finalidad contar una historia de la forma más coherente posible, para lo que orientó el montaje en pos de una **continuidad narrativa** (Bordwell y Thompson, 1995, pág.262), cuya finalidad reside en conseguir que el cambio de plano resulte prácticamente imperceptible para el espectador, lo que se consigue manteniendo el eje y el *raccord* anteriormente comentados.

Montaje discontinuo. Tiene relación con la idea de que el montaje es algo más que un proceso técnico de empalme perfecto de planos o de saber cuándo una acción está consumida y se convierte en un proceso de creación de la obra a partir de los elementos filmados (Fernández, 1997, pág. 205).

Su esplendor se produjo en los años veinte gracias a los cineastas soviéticos, para quienes el montaje era esencial para organizar la globalidad de la película, lo que supone que no sólo supone una herramienta para conseguir la progresión de la narración, meta del montaje continuo, sino que en vez de subordinar el montaje a la historia, las películas se conciben como construcciones de montaje, donde se explotan las discontinuidades del anterior montaje, con la finalidad de que los choques y conflictos no sólo fueran perceptivos, sino también emocionales y así el público sería partícipe del proceso dialéctico de la película. Es un tipo de montaje en consonancia con la época y lugar en que surgió, la Revolución Rusa, en que imperaba lo colectivo

sobre lo individual y cuya intención principal era la de alterar la conciencia total del público (Bordwell y Thompson, 1995, pág.283).

Para comprender la importancia del montaje, resulta imprescindible reconocer que la percepción de las películas y su comprensión están relacionadas con la formación del discurso interior producido por la conexión de los encuadres aislados. De ahí la exaltación que del montaje hicieron los vanguardistas soviéticos con Kulechov y Einsestein como figuras más destacables. Para encadenar los encuadres, el espectador debe efectuar un ejercicio mental que le permita componer aquello que se le muestra, de ahí que una de las principales preocupaciones del director sea conseguir que el encuadre comunique con el espectador, para que traduzca el discurso objetivo que se le muestra en su discurso subjetivo interior (Alberá, 1988, pág. 55).

El montaje creativo. Es el montaje utilizado en películas que poseen una narración asociativa o abstracta y se caracteriza por dar un mayor protagonismo a las dimensiones gráficas y rítmicas del montaje, a las que se subordinan el tiempo y el espacio (Bordwell y Thompson, 1995, pág.277).

Este tipo de montaje se encuentra en conexión con el montaje sonoro, pues queda claro que la afirmación de que una buena película es sólo imagen está desfasado. Lo que ocurre es que hay que saber manejar los diálogos para que la película no sea una simple visualización de la palabra o del personaje que habla o narra (Fernández, 1997, pág. 275).

2.3.3. La economía narrativa

Ha quedado dicho en los apartados anteriores que el montaje es la esencia del cine y es la herramienta que permite conseguir, si es la meta que se busca, la continuidad de la narración, en la que los elementos se transforman en un discurso repleto de acciones desarrolladas por los personajes en un espacio y un tiempo determinados. La economía narrativa es esencial en los vídeos musicales pues permite adaptar la historia que se pretende contar a la duración establecida por la canción. Pero,

elegir unos fragmentos para representar una historia que suele ser extraordinariamente elíptica obliga al realizador a eliminar no sólo las partes narrativamente inútiles, sino otras que pueden tener gran trascendencia narrativa (Moreno, 2003, pág. 89). De esta forma, el montaje puede variar la secuencia temporal por medio de la eliminación o condensación de la duración, y el desarrollo paralelo de las diversas subtramas. Estas técnicas tienen una repercusión evidente en la cronología de la fábula (Bal, 1990, pág. 48). Es lo que se entiende por economía narrativa, que, de forma pragmática, debe cumplir la función de evitar que la narración aburra, es decir: debe eliminar todo aquello que impida avanzar el desarrollo de la acción, eliminar lo que sobre. Y en los vídeos musicales se traduce en la búsqueda por mostrar la mayor información posible de la forma más simple, convirtiéndose en un auténtico ejercicio de síntesis. Es en este aspecto donde cobra su sentido la elipsis.

2.3.3.1. La elipsis

La elipsis es el recurso que permite que el tiempo de la proyección sea menor que el de la historia. Para ser más preciso se debe concretar que la elipsis son los saltos hacia adelante que se producen en el tiempo dentro del discurso narrativo. La más conocida de todas las elipsis es el salto de la prehistoria a la era espacial que se realiza en *2001: Una Odisea al Espacio* (*2001: a space odyssey*, 1968, Stanley Kubrick).

Su uso no significa que las historias que se cuentan sufran saltos temporales de años o décadas. Nada más lejos de la realidad. Además, lo que se omite no tiene por qué carecer de importancia, al contrario. El acontecimiento sobre el que nada se ha dicho puede que sea fundamental pero tan dramático que eso sea precisamente la razón de que se eluda. O a lo mejor es tan difícil expresarlo, que es preferible mantener un total silencio sobre él. (Bal, 1990, pág. 79). Es la técnica que ya se emplea en el *Sacrificio de Ifigenia*, supuesta réplica de una pintura original de Timantes, pintor griego según parece discípulo de Paraíso, que se encuentra en una casa pompeyana y donde se muestra a Agamenón cubriéndose el rostro porque la pintura no puede alcanza a expresar el dolor que experimenta por tener que sacrificar a su hija Ifigenia (**fig.30.**). De esta forma, en diálogo con la obra, interviene la capacidad ilimitada del público para evocar lo que ocurre, y se oculta, en la elipsis (Chatman, 1990, pág. 30).



Fig.30. Detalles de la pintura mural pompeyana *Sacrificio de Ifigenia*.

Como ya he señalado, en la narración audiovisual, la importancia de la elipsis radica en que posibilita la economía narrativa, lo que supone otorgar la máxima prioridad a la esencia del relato. Orson Welles lo tenía muy claro: “Un director -explica- ha de tener realmente el rigor de saber tirar al cesto sus planos más hermosos. A menudo muchas películas se estropean, a mi juicio, porque el director no soporta la idea de prescindir de algo que sólo es bello. Y ésta no es una buena razón para conservarlo en la película (...) Hay que ser implacables con el propio material. Una película se hace tanto con lo que se tira como con lo que queda (...) Siempre tengo la sensación de que es fácil aburrir al público (...) hay que mantener al público interesado” (Cobos y Rubio, 1999, pág. 130).

Dentro de un vídeo musical, el tiempo del discurso queda delimitado por la duración de la canción, lo que establece la necesidad de contar una historia de la manera más ágil posible. El medio de conseguirlo es la utilización del montaje de síntesis para poder esquematizar y resumir la historia que se plantea contar gracias al recurso elíptico. El montaje de síntesis permite un discurso conciso, evitando rodeos innecesarios, tiempos muertos y planos que sobran, produciendo como resultado una condensación del tiempo con frescura y gracia, donde se permite el salto de un plano a otro sin necesidad de mantener el *raccord* (Del Amo, 1972, pág. 177).

Al principio, el paso del tiempo se representaba mediante las hojas de un calendario que se iban sucediendo, o con el paso de las estaciones sobre un paisaje, el crecimiento de una planta y sobre todo mediante código fuertemente establecido: el fundido y el encadenado. El primero corresponde a un lapso de tiempo bastante grande, mientras que el segundo hace referencia a un intervalo breve, aunque también puede significar una continuidad entre dos acciones, mientras que el fundido resulta mejor para indicar la ruptura. Desde la aparición de la *Nouvelle Vague* francesa (La Nueva Ola) estas convenciones están más que superadas, lo que no impide que se sigan utilizando. Los autores de la *Nouvelle Vague* descubrieron que se podía cortar la narración donde uno quisiera, siempre que la coherencia emocional se mantuviera (Jurgenson, 1995, pág. 71). La elipsis juega en ello un papel fundamental. Permite prescindir de los tiempos muertos, aquellos pasajes de una película que nos aburren y que el director descarta para que no detengan el ritmo y el interés de la película, para que ésta avance.

Con *Al final de la escapada* (*A Bout le Souffle*, 1959), Godard reveló, mediante un uso de la elipsis, el primero hasta entonces, un mayor interés por la prioridad jerárquica en la búsqueda de la sensibilidad de la narrativa sobre la cronología (Metz, 2002, pág. 222). Gracias a esta nueva forma de concebir el discurso, se otorga una mayor importancia a la función del montaje, el cual queda revalorizado al proporcionársele una mayor libertad y protagonismo en la elaboración creativa del mensaje del drama.

Dentro de los vídeos musicales, el elíptico montaje de síntesis permite adaptar la historia a la duración de la canción quedando superado el concepto de vídeo como se verá en *Thriller*, donde la historia que se cuenta es más larga que la canción y obliga a ésta a adaptarse a él y no lo contrario, que es lo que debe suceder, lo que deriva en la ubicuidad del cantante (Durá, 1988, pág. 114).

2.3.4. Retórica en la narrativa audiovisual.

La retórica, el arte del bien decir, que busca conocer las leyes que conducen a la perfecta adecuación entre la expresión y el contenido, también tiene cabida en la narración audiovisual. Su valoración ha sido impulsada especialmente por el auge de la publicidad, en el que la retórica resulta esencial para la construcción del discurso persuasivo gracias a ciertas categorías del lenguaje que ya señalara Aristóteles: demostrar, deleitar y convencer.

Estas tres categorías han dado lugar a diferentes géneros discursivos (Moreno, 2003, pág. 118) que se diferencian entre sí por el protagonismo que se otorgue a cada una de ellas. La de deleitar, entretener, es perfecta para los vídeos musicales, pues buscan agrandar al espectador, aunque su finalidad esté más en consonancia con la persuasión por sus intereses comerciales. Ello no evita también la existencia de vídeos musicales que buscan demostrar que se puede criticar a la sociedad e intentan convencer al espectador para que se de cuenta de ello (**fig.31**).

En la narración audiovisual se pueden dar tantas figuras retóricas como en la literatura, debido que la imagen posee la propiedad de cumplir una función simbólica y estética, permitiendo de esta manera producir sensaciones agradables al espectador, al que se le da total libertad asociativa y se le permite una originalidad combinatoria (García Jiménez, 1993, pág. 249). Pero existe una parte de la retórica que es exclusiva de lo audiovisual y que “tiene que ver con la utilización autorial de la planificación, de la edición,... de todos los elementos que conforman el discurso. Se podría hablar de una retórica del contenido y de una retórica de la expresión; la unión de ambas crea una retórica propiamente audiovisual alejada del mimetismo retórico lingüístico” (Moreno, 2003, pág. 119). Eso tiene el riesgo de que el espectador tenga que realizar un auténtico ejercicio de adivinanza. De ahí que lo más habitual sea que los directores recurran a figuras retóricas lingüísticas comunes, en especial cuando se trata de metáforas (Alberá, 1988, pág. 55).



Fig.31. Fotogramas del vídeo musical de denuncia *People of the sun* (1996, Peter Christopherson & Sergei Eisenstein) del grupo “Rage against the machina” en el que se critica el intervencionismo de los Estados Unidos en México. Se puede leer “no debe haber otro Vietnam” sobre la imagen de un campesino muerto perteneciente a la película de S.M. Einsestein *¡Que viva México!* (*Da zdravstvuyet Meksika!*, 1932).

Teniendo en cuenta esto, si se quisiera hablar de las figuras retóricas de la narración audiovisual, habría que realizar una enumeración de las figuras retóricas lingüísticas y se podría hacer toda una lista de definiciones y ejemplos de todas ellas. Pero existen algunas figuras que son, junto a la elipsis, ya explicada, muy utilizadas en la narración audiovisual. Se trata de las secuencias anacrónicas, que suponen una desviación del tiempo (Bal, 1990, pág. 74) y entre las que se encuentran dos especialmente significativas y ya mencionadas: la retrospectiva o analepsis, más comúnmente conocida como *flash back*, y la prospectiva o prolepsis, el *flash forward*. Ambas secuencias se diferencian de la secuencia normal, en que en ésta la historia y el discurso tienen el mismo orden (Jiménez, 1993, pág. 181).

El *flash back* supone la inserción de un acontecimiento pasado dentro del presente, mientras que el *flash forward* supone la inserción de un acontecimiento futuro. La extensión del tiempo que ocupan estas acronías y que suponen una interrupción del presente, se denomina lapso (Bal, 1990, pág. 69) y en cuanto a la dimensión retórica, el *flash back* supone, por lo general, una metáfora del recuerdo (García Jiménez, 1993, pág. 395), mientras que el *flash forward* supone una anticipación y se suele reducir a una breve referencia al desenlace final. Su finalidad puede ser la de generar tensión. Una forma tradicional de anticipación es el resumen con los que comenzaban las series televisivas americanas de los años 80, como *El coche fantástico* o *El equipo A* (Bal, 1990, pág.71).

Dentro de este par de secuencias anacrónicas, la más importante es la analepsis, *flash back*, en la que, según Mieke Bal (1990, pág. 67), se pueden encontrar a su vez varias clases:

Analepsis externa: es la que ocurre fuera del lapso temporal de la historia principal, por lo que se trata de una retrospección externa. Se produce en las narraciones en que una historia sirve de excusa para contar otra (García Jiménez, 1993, pág. 389).

Analepsis interna: ocurre dentro del lapso temporal de la historia primordial, suponiendo una retrospección interna. Son aquellas que son funcionales porque aportan elementos esenciales para el desarrollo de la acción. Pueden ser **completas**, aquellas que rellenan algún vacío o laguna de la historia, y **repetitivas**, las que se limitan a subrayar con nuevos trazos los acontecimientos de la historia, lo que supone la repetición de un hecho ya acontecido, un uso de la frecuencia al más puro estilo del montaje soviético.

Analepsis mixta: es aquella que comienza fuera del lapso temporal principal y finaliza dentro de él gracias a que las secuencias anacrónicas “encomiendan el dato de referencia temporal a la grafía, la palabra, la música, el sonido musical...” (García Jiménez, 1993, pág. 401) de esta forma planos diferentes aparentemente, pueden guardar una relación semántica común.

2.4. Relación entre la música y el cine

El vídeo musical se construye sobre la música y la imagen, característica que lo configura como una particular forma de narración audiovisual. Se han visto en los capítulos anteriores las características de la música y de la narración audiovisual por separado, pero ocurre que, cuando ambas se unen en la construcción de los vídeos musicales, establecen entre ellas una estrecha relación simbiótica que hace que cada una dependa totalmente de la otra.

De lo dicho se deduce que es necesario de inmediato desterrar la idea de que realizar un vídeo musical es ilustrar una canción, pues lo que realmente ocurre es que, en el proceso narrativo de los vídeos musicales, la música pasa a convertirse en un elemento más de dicha narración y, por tanto, pasa a desempeñar una serie de funciones que contribuyen a la construcción de la historia, como base de inspiración de la misma, y del discurso.

Puede resultar un tanto compleja esta explicación, pero está demostrado que el éxito de un vídeo musical radica en que la canción *ilustre* la imagen que *ilustra* a la canción. De esta forma la canción pasa de ser una unidad expresiva independiente a convertirse en uno más de los elementos configuradores de una nueva unidad expresiva. En el vídeo musical la imagen y la música son iguales en importancia.

Ilustrar una canción es una operación en la que influye en gran medida nuestra cultura cinematográfica, pues estamos acostumbrados a que, prácticamente en la mayoría de las películas, la música siga el acontecer visual reproduciendo clichés que están asociados con ciertos estados de ánimo, situaciones típicas y momentos emocionales repetidos, porque estamos educados, en definitiva, en la estandarización de los recursos generados para estimular la tensión. Todo ello provoca la creación de lugares comunes musicales, con el riesgo de uniformación que eso conlleva (Adorno, 1981, pág. 31). La praxis demuestra que son estos lugares comunes, estos clichés, los que permiten al realizador del vídeo musical construir una narración u otra a partir del tipo de canción que tiene que *vender*, lo que consigue aprovechándose de los clichés mencionados, pues asignará a la música de la canción la función que cinematográficamente se da a músicas similares y, por tanto, ilustrará dicha canción basándose en lo que esas músicas similares ilustran.

Pero la música en los vídeos musicales no debe convertirse en simple música de fondo que ambiente la historia que se muestra. La música debe cumplir una serie de funciones para conseguir la armonía total en el vídeo musical y convertirlo en esa nueva unidad expresiva de la que pasa a formar parte la canción original. La música puede formar parte tanto de la historia como del discurso y constituye el medio más importante a la hora de añadir atractivo al drama (Aristóteles, 1998, pág. 32).

Es lo que ocurre en determinadas películas, en las que la música no sólo sirve para acompañar a las imágenes, sino que además las coestructura contribuyendo en ellas, junto con otros elementos, a acompasar la forma general por el lugar determinante de sus intervenciones (Chion, 1997, pág. 217). Y es que la música puede contribuir a dar unidad a la obra y a conformarla como un todo, especialmente por medio de un conjunto de temas repetidos, bajo diferentes formas, que constituyen la base de la película, o bien por medio de la creación de una atmósfera, o mediante un color orquestal global (Chion, 1997, pág. 130). En los momentos de mayor dramatismo de las grandes películas, la música puede aumentar poderosamente la tensión emotiva del discurso y, cuanto más apropiada sea la música, más intensa será la reacción del espectador, al identificarse con el desarrollo del drama. Es lo que ocurre en la secuencia del duelo final de *El bueno, el feo y el malo* (*Il Buono, il brutto, il cattivo*, 1966, Sergio Leone). En esta secuencia, Sergio Leone utiliza un tempo lento para las imágenes,

donde apenas existe movimiento pues cada uno de los personajes está totalmente concentrado ya que tienen que disparar a uno de los otros dos y ese al que dispara tiene que ser el que había elegido dispararle a él. Las imágenes parecen una sucesión de fotografías por la estaticidad dominante y es ahí donde interviene la música, una música llena de intensidad que hace aumentar la tensión a medida que se va acercando el momento del desenlace final. Una música que hace que el espectador se contagie de la tensión de los personajes y aguante la respiración hasta que comienzan a disparar (fig.32).

Comprobar si se consigue o no esa armonía en los vídeos musicales es el objeto del análisis que se llevará a cabo en esta investigación, pero parece claro desde el principio que, para ello, la canción del vídeo musical, si no queremos que se limite a convertirse en música de fondo, debe cumplir una serie de funciones que además de ilustrar la imagen apoyen la narración y, lo que es más importante, determinen la forma en que ésta debe estructurarse. Por lo tanto, es necesario conocer, aunque sea de forma somera, cuáles son las funciones que la música cumple en el cine para poder estudiar las que realiza en el vídeo musical con el fin de que éste pueda adoptar la estructura de la canción como esquema de construcción.

Se han escrito un gran número de libros sobre la música y el cine, sobre los principales compositores de música para películas, sobre el género musical, etc. Tan abundante bibliografía demuestra la importancia que tiene la música para el cine y, de hecho, resultaría bastante extraño para cualquier espectador visualizar una película en la que no tenga presencia la música. Esta sensación de extrañeza viene determinada porque la música forma parte del alma de un gran número de películas (Chion, 1997, pág. 130) y, por lo tanto, el espectador está acostumbrado, como dice Theodor Adorno (1981, pág. 17), a la presencia de “ese elemento intruso del que no se puede prescindir”. Esta asociación entre la música y el cine se produce porque prácticamente todo en esta vida lo percibimos por estos dos sentidos, la vista y el oído (Stokowski, 1964, pág. 179).



Figs. 32. Los planos difieren poco de los fotogramas. Los personajes apenas mueven los ojos para observar a sus contrincantes en el duelo final de *El bueno, el feo y el malo* (*Il Buono, il brutto, il cattivo*, 1966, Sergio Leone).

Para hablar de música y cine hay que comenzar por la simple certeza de que “la música es una más de las manifestaciones artísticas que han pasado a formar parte del conglomerado que es el cine” (Valls Gorina, 1990, pág. 25). Lo que ocurre es que la

música, a diferencia de la fotografía, de la arquitectura y del resto de las artes que pueden integrarse en una película, es un arte sonoro. Esta característica produce como resultado esa relación simbiótica en la que la música se adhiere a la acción gracias a que compromete un sentido más para la percepción de la película. La propia naturaleza de la música permite que pueda ambientar la acción gracias a una doble función:

-Función expresiva, porque suscita un clima emocional en el espectador del discurso Audiovisual.

-Función referencial, figura metonímica: la definición del ambiente por la música que lo origina (García Jiménez, 1993, pág. 268).

Es comprensible, pues, que actualmente se pueda pensar que la música se ha convertido en un elemento necesario e indispensable para poder realizar una película. Pudiera creerse que eso se debe a la existencia de un número cada vez mayor de realizadores que provienen del mundo del vídeo musical. Lo que ocurre realmente es que la música se ha convertido en un elemento de gran utilidad para mejorar la comprensión y ambientación espiritual de la película, tanto en la historia como en el discurso, hasta tal punto que se puede concluir que “el cine es un espectáculo para el ojo aderezado con música” (Valls Gorina, 1990, pág. 16).

Queda demostrado que resulta correcto realizar la comparación entre los vídeos musicales y la relación entre el cine y la música porque existe una fuerte vinculación entre estas dos expresiones técnico-artísticas, cine y música, producida porque ambas se desarrollan en el tiempo. El discurso musical coincide con el discurso narrativo de la imagen filmica: arte del tiempo o arte de la secuencialidad (García Jiménez, 1995, pág. 248). Esta vinculación se encamina al logro de esa simbiosis espiritual en la que la música se adhiere a la acción con un evidente cometido funcional ajeno a su esencia, pero conservando su independencia expresiva (Valls Gorina, 1990, pág. 15).

Pero, por encima de estas razones que tratan de explicar las causas de la relación entre el cine y la música se levanta una fundamental, la razón histórica. La imagen cinematográfica, de forma natural, nació ligada a la música, al igual que ha ocurrido con todas las representaciones dramáticas. Es la asociación innata entre música e imagen

que se produce en los bailes (Nieto, 2003, pág. 25). Las naturalezas de las percepciones sonora y visual son muy dispares, pero ocurre que, en lo audiovisual, estas percepciones se influyen mutuamente y sin prestar la una a la otra, por contaminación y proyección, sus respectivas propiedades.

Es por eso por lo que el cine y la música se relacionaron desde el principio. El cine y la música siempre han ido de la mano y, es más, la aparición del sonoro en pleno apogeo del cine mudo, permitió la elaboración de una serie de teorías sobre cómo debía ser el uso que se debería dar al sonido y, dentro de él, a la música. Esto hace que sea conveniente empezar a estudiar la relación de la música con el cine desde su etapa muda, con la que los vídeos musicales mantienen una gran semejanza pues cuentan historias sin el uso de diálogos.

2.4.1.1. La música cinematográfica en el Cine Mudo

El cine mudo es lo que Noël Burch llama “Modelo de Representación Institucional” porque en él se hallan en estado puro las bases de todo el lenguaje posterior y al carecer de compuestos audiovisuales patentes es más fácil su análisis riguroso, aunque en realidad nunca haya sido realmente mudo (Pachón Ramírez, 1998, pág. 23).

Durante la etapa muda las proyecciones cinematográficas se amenizaban y ambientaban con música, producida por fonógrafos o interpretada en directo, en cuyo caso la composición de la obra musical podía variar según fuera la sala de proyección y según estuviera a ser interpretada por un solista o una gran orquesta. La música que interpretaban generalmente estaba compuesta por un encadenamiento de fragmentos preexistentes y arreglados para la ocasión (Chion, 1997, pág. 40) que se acomodaban a los contenidos de la película -la misma técnica que prácticamente ha realizado cualquier estudiante de comunicación audiovisual con los cortometrajes- o también podían ser partituras originales, generalmente realizadas por compositores procedentes del teatro musical y de variedades (Colón, 1993, pág. 23).

Pero esta música que se escuchaba en el cine durante el periodo mudo, no se limitó simplemente a ambientar y amenizar la sala de proyección, sino que también se llegó a situar en la propia pantalla, gracias a los grandes creadores del momento, tales como Murnau, Einsestein o Abel Gance, quienes experimentaron y teorizaron para poder traducirla en imágenes en movimiento, logro que, sin ninguna duda, nunca se estuvo tan cerca de poder conseguir como en aquella época (Chion, 1997, pág. 62) y que se olvidaría hasta el desarrollo de los vídeos musicales. “La narración cinematográfica debe seguir las vías de la orquestación musical”, decía el director y alquimista cinematográfico francés Abel Gance (García Jiménez, 1995, pág. 249). Especialmente interesantes son las teorías acerca de la música y el cine de S. M. Einsestein, de quien hablaré específicamente en un apartado posterior por tener ahora que continuar explicando los usos y funciones de la música en la etapa del cine mudo.

Esta música seguía el ritmo y la tensión emocional de las imágenes, estableciendo un uso de la música en el cine que se ha seguido conservando hasta hoy. El apoyo sobre un acompañamiento musical permitía subrayar el valor emocional de las imágenes y, a veces, salva las que fallan (Tarkovski, 1991, pág 185). Esta música, elegida para acompañar las proyecciones, procedía del repertorio clásico. En 1919, Giuseppe Becce publicó en Berlín “*Kino Hek*”, un catálogo en el que proponía trozos de ese repertorio clásico para la ilustración musical. Posteriormente, en 1929, Schoenberg, ya citado en esta investigación, compuso “*Música de acompañamiento para una escena de película*” donde dividía la música en tres partes: *peligro amenazador*, *angustia* y *catástrofe*. Eran tres ambientes musicales cuyos patrones expresivos se basan en el *basso ostinato*, en ritmos *cardiacos* y en efectos puntuales de percusión. Esos patrones todavía se encuentran en uso y su origen se encuentra en la formación del lenguaje dramático musical a partir de Monteverdi y el estilo representativo de los italianos del s. XVI (Pachón Ramírez, 1998, pág. 25), que ya se vio al hablar de la ópera.

Hay que señalar que las primeras imágenes que se ofrecían en el cine eran pequeñas piezas, la mayoría documentales, que se mostraban dentro de los espectáculos de variedades (*music-hall*) entre algunos de sus números. Cine, baile y el musical popular derivado de la ópera convivían en el mismo espacio, por esto era la orquesta que acompañaba a estos espectáculos de cantantes y bailarinas la que se encargaba de

añadir música a esas piezas cinematográficas (Nieto, 2003, pág. 29). Estos tres elementos unidos por un espacio de convivencia, terminarán unidos en el mismo espacio narrativo dentro del cine musical.

Enfrentada a imágenes fotográficas animadas, la música crea un espacio superior que engloba a la vez al espacio de la sala y al espacio figurado en la pantalla y levanta una especie de barrera sonora alrededor de cada espectador.

Desde este punto de vista, la introducción de la música en los locales de proyección constituye el primer paso voluntario hacia la interpelación institucional entre el cine y el espectador individual. La función de la música era la de combatir la contaminación y la presencia ajena del “silencio” diegético a causa de ruidos incontrolados procedentes del interior o del exterior, sustituyéndolos por un espacio sonoro organizado (Pachón Ramírez, 1998, pág. 24). La función originaria de la música era introducir a los espectadores dentro del flujo de imágenes que supone la proyección cinematográfica (Fernández, 1997, pág. 285).

El siguiente paso en la evolución de la utilización de la música en el cine mudo sería lo que Michel Chion denomina como *música de foso*, que es aquella que acompaña a la imagen desde una posición *off*, fuera del lugar y del tiempo de la acción. Este término hace referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica y confiere a la música un sentido extradiegético (Chion, 1993, pág. 82).

Gracias al catálogo “*Kino Hek*”, del que se ha hablado con anterioridad, el cine mudo recuperó los procedimientos clásicos de puntuación de las escenas y en particular de los diálogos tanto más fácilmente cuanto que tomaba muchos de sus procedimientos narrativos de la ópera, que practicaba una gran variedad de efectos musicales puntualizadores, utilizando todos los recursos de la orquesta.

En el cine mudo la puntuación era múltiple: gestual, visual y rítmica. Y los rótulos, evidentemente, funcionaban como un elemento de puntuación nuevo y específico. Más allá del texto escrito, el grafismo de sus caracteres, su eventual repetición, su dimensión en la imagen, constituían otros tantos medios de otorgar una cadencia a la película. La función de puntuación en sentido amplio (gramatical) es la

base de la puesta en escena teatral. El texto de la obra se aborda como una especie de *continuum* que se debe puntuar con elementos escénicos más o menos indicados y en las acotaciones, pero también puestos a punto durante los ensayos: pausas, entonaciones, respiraciones, gestos, etc...(Chion, 1993, pág. 53). A esa puntuación contribuía la música utilizando composiciones tomadas generalmente del catálogo “*Kino Hek*”.

2.4.1.2. La música cinematográfica en el Cine Sonoro

La aparente necesidad que el cine tiene de acompañarse de música parece justificarse con el dato histórico de que el cine comenzara a *hablar* con una película en que la música juega un papel relevante dentro de la historia. Hablo de *El Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*, 1927, Alan Crosland), la película que marca el comienzo de la etapa sonora del cine.

He mencionado que el sonido irrumpe en el cine en el apogeo del cine mudo, justo en el momento en que el lenguaje cinematográfico había alcanzado ya su cota más alta de expresividad. *El Acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925, S. M. Einsestein) y *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927, Fritz Lang) son claros y contundentes ejemplos que muestran el nivel de perfección al que llegó la narración cinematográfica, hasta el punto que no se hacía necesario que el cine fuera sonoro. Eran películas mudas que además he comentado que no conocían el silencio durante su proyección. La falta de sonido se suplía gracias al uso de la sinestesia sonora, por eso en las películas de la época, los disparos de pistola emitían una nube de humo enorme, para contrarrestar la falta de sonido.

La introducción del sonido en el cine introdujo una profunda transformación en la experiencia perceptiva de los mensajes audiovisuales debido a que el sonido aporta un valor añadido a la imagen (Chion, 1993, pág. 16) y, por lo tanto, “modifica la percepción global del receptor” (Rodríguez, 1998, pág. 221). Sin embargo, las *facilidades expresivas* que ofrecía el sonido terminaron propiciando la subordinación de la imagen a la palabra, que, junto a los pesados equipos de grabación sonora, hicieron más fija la imagen, perdiendo momentáneamente la narración cinematográfica todo su dinamismo. Pronto se recuperó, sin embargo, ese dinamismo alcanzado en la edad

dorada del cine mudo con la aparición de películas como *El Ángel Azul* (*Der Blaue Engel*, 1930, Josef Von Sternberg), *Aleluya* (*Hallelujah!*, 1930, King Vidor)..., las cuales cuentan con la presencia de momentos musicales. El cine ya podía expresar lo único que le faltaba: el canto de sus personajes. La incorporación del sonido determinó que gran parte de la producción se dirigiera hacia la elaboración de musicales que permitían mostrar espectaculares decorados y caleidoscópicas coreografías, ¡parecía increíble que el cine hubiera existido sin los musicales!

Lo interesante de esta musicalización en el cine es su capacidad para reforzar el sentido de la acción sinestésica. La música y la imagen consiguen una unidad mental expresiva y morfológica a pesar de percibirse como elementos separados, que es lo que precisamente busca conseguir el vídeo musical. Esta separación perceptiva se soluciona gracias a las particularidades expresivas de la música que la convierten en un elemento casi indispensable para la perfecta comprensión de la película (Chion, 1997, pág. 65).

Cuando se atisbaba la llegada del sonido al cine, se pensaba en el uso de la música en sentido vanguardista, en la búsqueda de *sinfonías visuales* que supusieran lenguajes universales del espíritu. Pero esas aspiraciones quedaron frustradas con la llegada efectiva del cine sonoro, con la película *Don Juan* (1926, Alan Crosland), y quedarían olvidadas hasta la aparición del videoarte.

Y ocurrió que con la aparición del sonoro, comenzó a evolucionar rápidamente la música para películas y llegó la figura de Max Steiner, el creador de la banda sonora a la americana, responsable de los tópicos musicales que han perdurado en la música del cine comercial hasta los años sesenta, y que han tenido repercusión hasta nuestros días. La obra cumbre y la que marcaría el punto de partida para este estilo de música fue la banda sonora musical de *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the wind*, 1939, Victor Fleming), cuya partitura supuso el origen del primer prototipo de poema sinfónico cinematográfico, donde no sólo se elabora un tema para cada personaje principal, sino que configura supra-temas tales como el de la Guerra, el Sur... La enorme popularidad y eficacia de estos motivos se erigió en canon para la mayoría de los compositores americanos. En el cine sonoro había espacios mudos y esos espacios se llenaban con la música (Pachón Ramírez, 1998, pág .27).

Esta concepción casi operística de la música cinematográfica también ha encontrado sus detractores. Es el caso, por ejemplo, del cineasta ruso Andrey Tarkovski, para quien la música debe cumplir una función de *estribillo* poético para que no sólo se limite a ilustrar y ambientar la imagen, sino que además establezca una nueva impresión de ese material visual. Tarkovski sostenía que si se exponía al espectador a la fuerza elemental de la música, provocada por un estribillo, el espectador volvía con una experiencia emocional nueva, enriquecida, a los sentimientos ya vividos. En este caso, la introducción de un elemento musical modifica el colorido, a veces incluso la sustancia de esa vida fijada en un plano. Es más, la música puede introducir en el material ciertas entonaciones líricas, que surgen de la experiencia del autor.

“La música -continuaba diciendo Tarkovsky (1991, pág 186)- puede jugar un papel funcional cuando el material visual tiene que experimentar una cierta deformación en la recepción por el espectador. Cuando se quiere que, en su percepción, resulte más pesado o más liviano, más transparente y suave o más rudo y sólido. La música permite al director dirigir los sentimientos de los espectadores hacia el objetivo que busca. Con ello no modifica el sentido del objeto, pero le da una vivacidad suplementaria”.

Al estudiar la música en el cine, el mayor exponente de las narraciones audiovisuales, hay que tener claro que una cosa son las canciones y otra es la música instrumental. La música es un elemento que pasa desapercibido durante la proyección y cuyo origen está en las ambientaciones sonoras del cine mudo. Sin embargo, las canciones siempre forman parte del argumento, de la historia que se cuenta.

De todas formas conviene considerarlas en conjunto, globalmente, ya que tanto la música como las canciones pasaron a convertirse en elementos de la narración audiovisual con unas determinadas funciones que, en la actualidad, hacen impensable concebir una película sin su banda sonora musical. Y resulta prácticamente imposible pensar en cualquier película sin recordar un momento musical de ellas; no podemos, por ejemplo, pensar en *Casablanca* (1942, Michael Curtiz) sin recordar a Rick, Humphrey Bogart, escuchando melancólicamente la canción *A time goes by*, interpretada al piano por su amigo Sam, Le Beau Dooley (**fig.33**). También es imposible pensar en James Bond sin escuchar en el interior de nuestra cabeza ese estribillo musical que se repite en todas sus películas cada vez que dice su nombre: “Mi nombre es Bond...James Bond”.

Y, por supuesto, no podemos tener la imagen de Indiana Jones sin que nos venga a la mente el tema compuesto por John Williams para la trilogía. En todos estos ejemplos la música se une a la acción y a los personajes con una función ajena a su esencia, pero conservando su independencia expresiva (Valls Gorina, 1990, pág. 38).



Fig. 33. “Play it again, Sam”

En el cine sonoro, sonido y música son medios discretos para subrayar una palabra, dar cadencia a un diálogo o cerrar una escena. Naturalmente, la música en el cine puede desempeñar un papel eminentemente puntualizador, papel que desempeñaba también en el cine mudo, pero más vagamente (Chion, 1993, pág. 53).

2.4.2. Sonido IN, OFF, OVER

En la narración audiovisual el sonido puede representarse de tres formas dependiendo de la presencia o no de la fuente sonora en la imagen. Estas formas son:

- 1- In: la fuente sonora es visible en la imagen
- 2- Off: la fuente sonora no se hace visible, pero queda justificada por la lógica del relato.
- 3- Over: la fuente sonora no es visible en la imagen, pero tampoco responde a la lógica del relato. Es la marca del autor (García Jiménez, 1993, pág. 253).

El sonido Off tiene su origen en la influencia literaria. En el cine comenzó a usarse en los cortometrajes de arte gracias a la figura de Alains Resnais como impulsor principal (Gutiérrez Espada, 1980, pág. 262). El recurso del Off permite que en el cine sonoro, las películas puedan introducir escenas retrospectivas, parciales o divididas, gracias a que el audio puede estar en presente mientras que la imagen puede presentarse en el pasado o futuro y viceversa (Chatman, 1990, pág. 68). El Off acentúa la importancia del fuera de campo como evocación de un espacio no mostrado (Barrio, 2003, pág. 150), de lo que resulta que la función más extendida del sonido en el cine es la que consiste en unificar el flujo de las imágenes:

- A nivel temporal, desbordando los cortes visuales (el efecto de encabalgamiento u *overlapping*).
- A nivel espacial, haciendo oír ambientes globales que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen.
- Por la presencia eventual de una música orquestal que, al escapar a al noción de tiempo y espacio reales, deslizan las imágenes de un mismo flujo.

Esta función unificadora, en la que el sonido desborda temporal y espacialmente los límites de los planos visuales, ha sido criticada por la doctrina que puede llamarse diferencialista, partidaria de que el sonido y la imagen actúen en zonas separadas (Chion, 1993, pág. 51).

En cualquier caso, toda música que interviene en una película es susceptible de funcionar en ella como una plataforma espacio-temporal; esto quiere decir que la posición particular de la música es la de no estar sujeta a barreras de tiempo y de espacio, contrariamente a los demás elementos visuales y sonoros, que deben situarse en relación con la realidad diegética y con una noción de tiempo lineal y cronológico.

Por otra parte, la música en el cine es capaz de comunicar instantáneamente con los demás elementos de la acción concreta (ej: acompañar desde el *off* a un personaje *in*) y de bascular instantáneamente del foso a la pantalla, sin replantear por ello la realidad diegética o llenarla de irrealidad, como haría una voz en *off* que interviene en la acción. Ningún otro elemento sonoro de la película puede disputarle este privilegio. Fuera de tiempo y fuera de espacio, la música comunica con todos los tiempos y todos los espacios de la película, pero los deja existir separada y distintamente. Por ejemplo, cuando los personajes están desplazándose o realizan algo que llevaría su tiempo, la música puede ayudarles a franquear el tiempo y las distancias.

La música permite pasearse a su gusto en el tiempo y en el espacio. Ya no hay límite, no hay escena audiovisual anclada en un tiempo y un espacio real y coherente (Chion, 1993, pág. 83). La música es, en resumen, un flexibilizador del espacio y del tiempo, como se vio con el ejemplo del duelo de *El bueno, el feo y el malo (Il Buono, il brutto, il cattivo, 1966, Sergio Leone)*.

La importancia de la división en In, Off y Over del sonido, reside en establecer las propiedades de la música en la narración audiovisual, que en virtud de ellas puede dividirse en música diegética y extradiegética.

2.4.3. Música Diegética y música Extradiegética

Para comprender estos tipos de música hay que entender primero el concepto de diégesis. En los años veinte, los teóricos rusos que habían comenzado a distinguir la historia y el discurso en la narración, definían a esa historia como diégesis. Podemos encontrar definiciones de diversos autores, tales como Gerard Genette, quien en su libro *Nouveau Discours du récit* (1983), la define como el universo temporal en el que se desarrolla la historia. (García Jiménez, 1996, pág. 26). Pero fue Etienne Souriau quien aplicó la diégesis a la narrativa fílmica, para lo que contraponía el “universo diegético”, ámbito del sonido, al “universo de la pantalla”, universo de los significantes) (Nieto, 2003, pág. 21). En definitiva, y aún a riesgo de ser prosaico, puede entenderse la diégesis como el mundo que perciben los personajes de la historia.

La aplicación de la diégesis a la música viene provocada por las distintas naturalezas o usos de la música, las cuales se deben a que ésta proviene de una fuente. Dependiendo de la *naturaleza* de esta fuente llegamos a la clasificación de la música en Diegética y en Extradiegética (García Jiménez, 1995, pág. 57). El modo de diferenciarlas es muy sencillo: cuando la música se justifica *óptimamente* -presencia en un concierto, escucharla por la radio, un personaje que canta...- hablamos de música Diegética (Adorno, 1981, pág. 26). Si no posee esta justificación *óptica*, la música es Extradiegética.

2.4.3.1. Música Diegética

Dentro de la música diegética se puede hacer una subdivisión: música diegética en pantalla y música diegética fuera de campo (Bordwell, 1995, pág. 67):

- **Música diegética en pantalla:** cuando la música la percibe al menos uno de los personajes de la historia y su fuente se muestra en la pantalla. El ejemplo más fácil es alguien que conecta su equipo de música o la presencia de una orquesta que interpreta una canción.

- **Música diegética fuera de campo:** este tipo de música tiene la particularidad de que el espectador puede localizar el lugar del que proviene el sonido e incluso adivinar su fuente, pero ésta no llega a mostrarse en pantalla, permanece fuera de campo y aparecerá posteriormente en la imagen o no, dependiendo de lo que nos quiera mostrar el realizador. El concepto de campo lo explica de forma clara Noël Burch para quien “en el cine el espacio se compone de dos espacios: el comprendido en el campo y el que está fuera de campo (...) la definición de campo es extremadamente simple: está constituido por todo lo que el ojo divisa en la pantalla” (Burch, 1998, pág. 26).

Por supuesto, este tipo de música también es percibida por los personajes de la historia, de la diégesis. Que nosotros los espectadores veamos o no la fuente, no influye para que los personajes la conozcan.

Una concepción extrema del uso y defensa de la música diegética se encuentra en Tarkovski (1991, pág 187), para quien la música, en una película, debe ser “un elemento natural del mundo sonoro, una parte de la vida del hombre, aunque siempre es posible que en una película sonora, trabajada con toda consecuencia, no quede sitio para la música, y sea suplantada por ruidos, más interesantes desde el punto de vista cinematográfico”. Él mismo pondría su teoría en práctica en sus películas *Stalker* (1979) y *Nostalgia* (*Nostalgia*, 1983).

La expresividad de la música diegética surge de ese extraño lazo significativo que la une a la diégesis del film, simbolizando la indiferencia del mundo hacia los individuos que pululan por la pantalla (Pachón, 1998, pág. 43).

2.4.3.2. Música Extradiegética

La música extradiegética es aquella que no forma parte de la acción, lo que Metz denomina como *notaciones no funcionales*. Es música que se presenta dependiendo de la estrategia discursiva que decide seguir el autor, sin tener en cuenta los deseos del espectador y con la ventaja de que no tiene que justificarse dentro de la historia (García Jiménez, 1993, pág. 251).

La fuente de donde proviene es externa al espacio donde se desarrolla la historia, lo que hace que no sea escuchada por los personajes de la historia, pero sí por nosotros los espectadores, quienes la percibimos sabiendo que forma parte de una banda sonora que acompaña a la historia. Es una música que acompaña a la imagen con fines estéticos o dramáticos, cumpliendo una serie de funciones que la dan mayor o menor importancia en la narración audiovisual a la que pertenecen. La música extradiegética irrumpe generalmente en el discurso narrativo Audiovisual de varias formas:

- a) Impredecible: se escucha según el criterio del autor.
- b) Impositiva: no tiene en cuenta los deseos del espectador, quien pudiera creer conveniente que en determinado momento se debería escuchar otra canción diferente o que no se escuchara nada. Esta forma impositiva constituye un elemento de distracción.
- c) Discontinua: música que aparece y desaparece en momentos que sólo las estrategias discursivas y el autor justifican.
- d) Finalizadora del proceso productivo: suaviza posibles fracturas que no ha logrado disimular el montaje (García Jiménez, 1993, pág. 252).

De estas formas se sacan dos conclusiones sobre lo que supone la música extradiegética para una película.

1-Supone un elemento estructural porque modifica el ritmo de la imagen y aporta uno nuevo a la narración.

2-Constituye un poderoso elemento expresivo que establece estados de ánimo de los personajes y enfatiza nuevos aspectos de la imagen, convirtiéndose en directora de la lectura del espectador (Nieto, 2003, pág. 21).

2.4.3.2. Música Interdiegética

Pero al hablar de música diegética y extradiegética surge inevitablemente una pregunta: ¿qué ocurre con la música que suena pero que no procede de ninguna fuente visible y es escuchada por los personajes? Me refiero a la música que se escucha en los musicales y en los vídeos musicales. Es esa música que se escucha en el momento en que se ponen a cantar y que no procede de ningún lugar. Esa música que suena en la cabeza del cantante es percibida por él, por lo que se puede considerar diegética para él, pero extradiegética para los espectadores porque no procede de ninguna fuente visible. Por ser diegética para uno o varios personajes y extradiegética narrativamente, la denomino *música interdiegética*.

Esta música que yo denomino *interdiegética* se diferencia de la diegética en que emana de la mente de uno o varios personajes, no se conoce la fuente, es como si sonara directamente desde el cielo. Es, para quien la baila y la canta, una *escucha acusmática*, concepto acuñado por Pierre Schaeffer (1988, pág.56) para definir la escucha de un sonido sin ver las causas que lo producen.

Ejemplos de música interdiegética se pueden encontrar en cualquier película musical, por ejemplo en *My Fair Lady* (1964, George Cukor) (**fig.34**).



Fig.34. Audrey Hepburn cantando en el mercado. La música que la acompaña no surge de ninguna fuente visible, surge de sus emociones y se la contagia a todos los que la rodean.

No he podido encontrar ninguna referencia a la música *interdiegética*, en ningún libro de narrativa ni en ningún libro sobre la música de cine o sobre musicales. Sólo he encontrado una referencia a ella en Michel Chion cuando señala los casos mixtos que se pueden producir a partir de la división de la música entre diegética y extradiegética:

-El caso en que la música empieza como música diegética y prosigue como música extradiegética, alejándose de la acción. O el caso contrario: de música extradiegética a música diegética.

-El caso en que la música de pantalla encaja en una música de foso de orquestación más amplia: alguien toca el piano en la acción y la música extradiegética acompaña (Chion, 1993, pág. 82).

Este segundo caso sí responde al problema, pero la considero demasiado importante como para considerarla un caso mixto, de ahí mi decisión por denominarla *interdiegética*. Con este nombre la diferencio de las otras dos y establezco su situación intermedia entre ambas.

La música *interdiegética* es esencial en el proceso del vídeo músicas, pues a menudo los intérpretes cantan y bailan a sus anchas sin que en ningún momento de la narración aparezca la fuente de la música.

2.4.4. Síncresis

El fenómeno de la *síncresis* consiste en el hecho de que, cuando un espectador se enfrenta a percepciones sonoras y visuales simultáneas, tiende a buscar, involuntariamente, conexiones entre ellas (Rodríguez, 1998, pág. 251). Se produce en él entonces una fusión momentánea entre el fenómeno sonoro y el fenómeno visual por el simple hecho de que ambas percepciones coinciden en un mismo momento independientemente de toda lógica racional.

El concepto de síncrexis, tomado de síntesis y sincronización, surge de la aplicación de la sincronía al mundo audiovisual. La sincronía es la coincidencia de dos estímulos distintos que se perciben de forma diferenciada. Cuando el espectador recibe a la vez ambos estímulos, el sistema perceptivo inconscientemente establece una relación íntima entre ellos hasta producir una fusión total (Rodríguez, 1998, pág. 253) de manera que dos fenómenos sensoriales concretos y simultáneos se perciben como un único suceso que procede de la misma fuente (Chion, 1997, pág. 210).

Que la síncrexis se realice de forma inconsciente, involuntaria, no quiere decir que sea totalmente automática. Se produce en función de los sentidos que intervienen en la percepción y se organiza según las leyes gestálticas y los efectos de contexto (Chion, 1993, pág. 65). En cualquier caso, una cosa es evidente y es que si se sincronizan música y montaje, los efectos sonoros y visuales se acentúan.

La fusión entre sonido e imagen produce, en efecto, la ilusión del valor añadido que consiste en el valor expresivo e informativo con el que el sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer que esta información o esta expresión se desprende de modo *natural* de lo que se ve y está ya contenida en la sola imagen. Incluso se puede llegar a tener la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil y que reduplica su función cuando, en realidad, se trata de un elemento creador, bien sea por sí mismo bien sea por su diferencia con la sensación visual con la que se fusiona. Este valor añadido funciona sobre todo en la síncrexis, que permite establecer una relación inmediata entre algo que se ve y algo que se oye, permitiendo que las acciones adquieran una fuerte consistencia (Chion, 1993, pág. 16).

Como se ha dicho con anterioridad se explica en gran medida por las leyes de asociación perceptiva formuladas por la psicología de la Gestalt, pero, en el caso de la síncrexis, es decir, de la fusión entre la música y la imagen que se produce en el cine, la investigación es sumamente escasa. Eso ha llevado a Ángel Rodríguez a realizar una interesante aproximación a la fenomenología perceptiva que desencadena la relación sincrónica entre la música y el movimiento visual, diferenciando:

1. *Control del efecto de agradabilidad-desagradabilidad.* Cuando trabajamos con un organización visual bien definida en el tiempo (cambios regulares de plano, movimientos bien definidos de un personaje, etc...), el hecho de que el ritmo de la música sincronice o no con el movimiento visual determina la agradabilidad o desagradabilidad del resultado.
2. *El control del ritmo visual.* La sensación de adecuación o no de una música a una imagen en movimiento depende de que el tempo musical sincronice con alguno de los movimientos perceptibles visualmente. Cuando se consigue esta sincronía la música se percibe como adecuada a la imagen.

Conociendo esto, el realizador puede conducir la atención del receptor fijándola en una parte concreta u otra del conjunto de movimientos visuales (Rodríguez, 1998, pág. 257).

Resulta, pues, obvia la importancia de la síncrexis en el cine donde, además, funciona perfectamente gracias a que no existe un sentido referencial o significativo más que en relación con la imagen. Es un hecho evidente que si hacemos coincidir de forma efectiva el más abstracto de los sonidos electrónicos con la imagen de una nave espacial ya siempre ese sonido estará relacionado con ella. Y es que la síncrexis consigue establecer una relación inmediata entre algo que se ve y algo que se oye permitiendo o favoreciendo que las acciones adquieran una fuerte consistencia (Chion, 1993, pág: 16).

Puede definirse como la musicalización del movimiento. Un ejemplo puede servir para entenderlo mejor. Si un personaje anda de puntillas, esa acción se acompaña con música que represente el movimiento, como puede ser un *puntilleo* de notas tocadas en el piano. En definitiva, no es más que baile. Pues, si la danza consiste en bailar al ritmo de la música, la síncrexis busca que la imagen se mueva al ritmo de ella, subrayando, de forma precisa, hasta el más mínimo acontecimiento de la imagen (Nieto, 2003, pág. 54). Es este un elemento esencial a la hora de elaborar el modelo de análisis de los vídeos musicales.

Su interés es evidente. Fue objeto de atención especial en la época del paso del cine mudo al cine sonoro coincidiendo con la inquietud contemporánea sobre la relación entre la imagen y la música. Paul Klee y Kandinsky, por ejemplo, investigaron en la búsqueda de correspondencias entre la música y las artes plásticas, entre los movimientos sonoros y los espaciales (Rekalde, 1995, pág. 85); Einsestein entre la imagen y la música en el cine sonoro. “La cualidad fundamental del cine sonoro consiste en una evolución de las imágenes y del sonido según un ritmo distinto y separado. La imagen es capaz de fijar el ritmo del mundo, mientras que la banda sonora sigue la cadencia de las percepciones humanas” (Einsestein, 1962, pág. 56). Cuando ambas coinciden se produce la síncrexis.

Es evidente, como se ha dicho con anterioridad, que la música es un elemento esencial en la narración de la mayor parte de las películas. Por eso, el uso de la síncrexis en la mayor parte de ellas es más normal de lo que se puede intuir a primera vista, pues la mayoría de los sonidos de las películas no son reales (Chion, 1993. pág. 63). La síncrexis se utiliza en ellas como recurso específico para conseguir determinados efectos. Un puñetazo, por ejemplo, no suena en la realidad como lo hace en el cine, en especial los que reparte Bud Spencer en sus películas, pues si lo hiciese de forma real sería rechazado por el espectador.

En algunos casos, en películas de imagen real, se utiliza para sustituir los ruidos por la música o simplemente para adornar el movimiento, dotando a la banda sonora de una estilización homogeneizadora. La síncrexis realiza el efecto de describir la trayectoria de los objetos sonoros a medida que estos se desarrollan en el tiempo (García Jiménez, 1993, pág. 269). Un autor que se caracteriza por este uso de la música como síncrexis es John Williams, quien adorna musicalmente la acción como ocurre en sus dos ejemplos más conocidos de banda sonora, las sagas de *Indiana Jones* y de *Star Wars* (**fig. 35**).



Fig.35. Pelea en *Indiana Jones en busca del Arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981, Steven Spielberg) en la que los golpes y las caídas van acompañadas por la música. Esta secuencia se puede ver en el DVD adjunto.

Y es que no hay que olvidar que la música sirve como argamasa para las imágenes que discurren en la narración audiovisual. Es lo que perseguía Esteiner, cuando realizaba sus bandas sonoras musicales tachadas de pleonásticas por buscar dar a sus películas la dignidad de la ópera (Pachón Ramírez, 1998, pág. 29). Un ejemplo de esta música tan espectacular aplicada en forma de síncretismo, se encuentra en la secuencia de las galeras de *Ben-Hur* (1959, William Wyler) (**fig.36**), donde la música suena al ritmo de los remos, que a su vez suenan al ritmo del tambor. Música e imagen se unen para expresar la pesadez del trabajo y el agotamiento de los remeros.



Fig. 36. Las galeras romanas navegando por el Mediterráneo en *Ben-Hur*.

En algunas películas la música no sólo es fundamental, sino que resulta indispensable. Es el caso de las musicales y de la animación. En el caso de las películas musicales es obvia la razón de esta importancia ya que la música es un elemento

esencial de la historia. Pero también puede serlo en las películas de animación porque poseen un gran margen de irrealidad y ofrecen unas infinitas posibilidades de deformación plástica, lo que proporciona a los realizadores toda la libertad para *contrapuntuar* una canción con detalles visuales y juegos escénicos que son independientes del texto y del contenido cantado (Russell, 1997, pág. 292) y en ello desempeña una función fundamental la síncreisis. La libertad de que gozan los realizadores de películas de animación permite que la música pueda manar de cualquier objeto dibujado creando una relación de reciprocidad entre la imagen y el sonido.

Ese uso de la síncreisis en los dibujos animados ha llevado a ciertos sectores críticos y puristas del cine a denominar despectivamente a la síncreisis como *mickey mousing* por considerar que se aproxima demasiado a los precedentes operísticos despreciados por ellos. Sin embargo, el *mickey mousing* funciona perfectamente gracias a que la música es sonido y no existe un sentido referencial o significativo para el sonido más que en relación con la imagen (Pachón Ramirez, 1998, pág.37). El sonido que se asocia al movimiento en la animación no pretende imitar el ruido prestado a la cosa, sino evocar el movimiento de ésta por isomorfismo, en otras palabras, por similitud de movimiento entre el sonido y el movimiento que representa. El sonido calca más el movimiento, su diseño, que el timbre del ruido que supuestamente provendría del objeto. Lo que se imita es el trayecto y no el sonido del trayecto.

La mayoría de los desplazamientos se sonorizan de esta manera porque es el procedimiento típico de asociación música-imagen. “Consiste en seguir en sincronismo el hilo de la acción visual por medio de trayectorias musicales” (Chion, 1993, pág. 117). En los vídeos musicales, por ejemplo, la prolongación de una nota suele ir acompañada de un *travelling* o de una panorámica. En definitiva, de un desplazamiento de la cámara.

La síncreisis es, pues, un recurso efectivo. Las leyes de asociación que la explican permiten que un punto de sincronización pueda ser el encuentro de elementos de naturaleza muy variable y hace que esos puntos de sincronización tengan un sentido en relación con el contenido de la escena y de la dinámica de la película en general. Es la síncreisis la que impone a la narración audiovisual su fraseo, “como pueden imponerlo en una secuencia musical los acordes simultáneos o las cadencias; en una palabra, los encuentros verticales entre elementos” (Chion, 1993, pág. 61).

2.4.5. Música como base de la narración Audiovisual.

Con la aparición del cine sonoro comienzan a surgir diversas teorías sobre las distintas funciones que la música debería desempeñar en el cine. Caso destacado es el de Leonid Sabaneer quien, entre 1935 y 1936, publicó *Music and The Film*, un manual sobre la composición musical para el cine en que defiende la idea de la *ilustración* pasiva de la imagen mediante el recurso del *leitmotiv*.

En la década posterior destacan Hans Eisler y Theodor Adorno, quienes rechazan la utilización de los *clichés*, heredados del catálogo *Kino Heik*, como herramientas para generar los estados de ánimo de los personajes y para establecer la igualdad de potencialidades de música, voz y ruidos. Pierre Schaeffer será después el abanderado de tales argumentos.

Las investigaciones posteriores sobre música e imagen tienen en común la consideración de la dependencia del sonido frente a la imagen. La música sólo adquiere su significado narrativo cuando queda contextualizada en su referente icónico, pues está ligada a la imagen tanto para potenciarla como para crear un contrapunto a ella (Barrio, 2003, pág. 143). “Desde un punto de vista estricto, -dice Tarkovsky (1991, pág 187)- el mundo transformado filmicamente y el musicalmente elaborado son dos mundos paralelos, en conflicto. Un mundo sonoro organizado de forma adecuada es, por esencia, un mundo musical y como tal un mundo profundamente cinematográfico”. Con el añadido de la música, el cine se acerca al ideal romántico de integridad expresiva anhelado por Wagner, quien buscaba la unión de todas las artes en la búsqueda de un objetivo común, en busca de *la obra de arte verdadera* (Barrio, 2003, pág. 155).

Gracias a su naturaleza, la música aporta un *sentido anímico* a las imágenes. Pero también puede tener un *sentido imitativo*, que la permite aportar una mayor calidad artística a las situaciones naturales que carecen de relieve (Fernández, 1997, pág. 287). Son esas las funciones que desempeña la música y que permiten a Marcel Marín hacer la siguiente clasificación:

-Dramática: es aquella música que ejerce un *contrapunto* psicológico sobre la imagen, proporcionando al público una forma de comprensión de la *tonalidad humana* de la secuencia que desarrolla. En este sentido, decía John Huston de sí mismo que cuando montaba una película escogía la música con idea de que tuviera intención dramática no meramente decorativa. De tal forma que la música ayudara a contar la historia, a ilustrar la idea y que no se limitara a subrayar las imágenes. En cine, hay dos modos de crear una emoción específica por parte de la música en relación con la situación mostrada.

1-Música empática: Cuando la música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo en función de los códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. La música añade sentido sugerido a la escena y en particular al sentimiento que supuestamente están experimentando determinados personajes. Michel Chi6n la denomina *música de foso* por su analogía a la de los teatros (Chion, 1997, pág. 232).

2- Música anempática: es una música sin expresividad, que surge de ese extraño lazo significativo que la une, por un lado a la diéresis del film y, por otro, a la cualidad ambiguamente comentativa de lo asincrónico. Simboliza la indiferencia del mundo hacia los individuos que pululan por la pantalla (Chion, 1993, pág. 119).

-Lírica: es la música que refuerza el dramatismo y aporta una dimensión poética a la imagen (Marín, 1992, págs. 136-137), que posee un sentido abstracto o una simple función de presencia, simplemente decorativa, y carente de emoción (Chion, 1993, pág. 20). Es una música que añade simbolismo a la narración (Pach6n Ram6rez, 1998, pág. 43).

2.4.5.1. M6sica y ritmo cinematogr6fico

El ritmo es, obviamente, un elemento esencial y perfectamente perceptible en la m6sica. En la narraci6n audiovisual, sin embargo, s6lo existe un cierto grado de

percepción rítmica cinematográfica, que se consigue por medio del montaje al unir los momentos internos de cada secuencia, que son mucho más perceptibles. El ritmo de la obra cinematográfica, en que música e imagen discurren al mismo tiempo (Nieto, 2003, pág.35), es algo mucho más complejo y no lo puede concebir el realizador *a priori* porque procede de la suma de todos los elementos de la narración y se transmite “a través de la vida del objeto, que queda visible y fijada en el plano” (Tarkovsky, 1991, pág 146).

Ocurre que, gracias a su percepción sonora, la música modifica la percepción del tiempo de la diégesis, influyendo así sobre el ritmo de la película. Y es que, debido a la asociación de las formas perceptibles en el proceso audiovisual, las sensaciones visuales y auditivas, la música puede establecer sensaciones rítmicas más variadas (Nieto, 2003, pág. 36). Incluso dentro de una misma secuencia, la música puede influir en el aspecto rítmico de la misma, incrementando o disminuyendo el ritmo que se establece por medio de la imagen. Un ejemplo se encuentra en la secuencia de la lucha del protagonista contra el tanque en *Indiana Jones y la Última Cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989, Steven Spielberg). La secuencia comienza sin música, sólo imagen y sonido, pero en un momento determinado, el choque con el coche, comienza a escucharse la música, que proporciona una nueva percepción rítmica a la secuencia (fig.37).



Fig. 37. El choque entre el tanque y el coche supone la entrada de la música en la escena. Escena que se encuentra en el DVD adjunto.

No es extraño, pues, que el ritmo sea el elemento mediante el cual siempre se ha buscado una equivalencia entre cine y música porque el ritmo pertenece a la esencia más primitiva del cine, de la música y de todas las obras de arte secuenciadas. Esta buscada equivalencia se establece por la comparación entre el montaje visual y el montaje sonoro, pues se han observado múltiples similitudes entre la compaginación de imágenes y la creación de una partitura, así como la aportación evidente que la música hace al ritmo de las imágenes y a la narración.

En la música, el ritmo es la estructura sobre la que se crean la armonía y, la melodía (Pachón, 1998, pág. 41). En el cine este uso del ritmo resulta prácticamente imposible, por la dificultad comentada de establecer previamente al desarrollo del discurso. No ocurre lo mismo en los vídeos musicales. En éstos la imagen se desarrolla sobre una base impuesta por la canción, dando todo el protagonismo rítmico a la canción o, al menos, buscando la equivalencia entre el visual y el sonoro.

Si eso es así, puede pensarse, por tanto, en la idea de conseguir controlar el ritmo de una narración audiovisual. Aunque en ese caso como ritmo podría considerarse la armonía entre la imagen y la música dentro de la narración. Es la idea del Contrapunto Orquestal.

2.4.5.2. Einsestein y su teoría sobre el Contrapunto Orquestal

Evidentemente la música desempeña en el cine importantes y diversas funciones expresivas e importantes y diversas funciones narrativas. En ese sentido, existe toda una teoría sobre lo que debe significar la música para la armonía de la obra cinematográfica, para conseguir la armonía entre la música y la imagen dentro de la narración. Es una teoría que interesa especialmente para el desarrollo de esta investigación, que tiene por objeto analizar cómo se construye la narración en los vídeos musicales de modo que música e imagen posean la misma importancia e interactúen de forma armónica. Se trata del *contrapunto orquestal*.

Con el surgimiento del cine sonoro se llegó a pensar que el sonido obligaría a realizar un montaje más lento, pues, mientras que la acción visual transcurre sin

lagunas, en sentido extrínseco, el sonido es fragmentario y eso, si no se ponía remedio, crearía un paralelismo parcial en lugar de una fusión completa de los elementos. “La calidad fundamental del cine sonoro consiste en una evolución de las imágenes y del sonido según un ritmo distinto y separado. La imagen es capaz de fijar el ritmo del mundo, mientras que la banda sonora sigue la cadencia de las percepciones humanas” (Einsenstein, 1962, pág. 56).

Así pues, el sonido es fragmentario y su ritmo sigue las cadencias de las percepciones humanas. Pero la música tiene, sin embargo, dos formas de situarse dentro del clima emocional de la escena. O la refuerza de manera redundante, modelando su dramatismo según lo que debe expresar la situación, o aporta un contrapunto, a veces contradictorio que vendría a reforzar su sentido. Esa es la idea que Sergei M. Einsenstein tenía sobre el uso de la música.

Ya se ha mencionado a Sergei M. Einsenstein, a lo largo de este capítulo en repetidas ocasiones, por ser uno de los directores del periodo del cine mudo más preocupados por traducir la música en imágenes en movimiento. En sus teorías sobre el Cinematismo esa preocupación le llevaba a buscar las relaciones entre el movimiento de los ojos por el contorno de la imagen y el “movimiento” de la melodía: “Trato yo -decía- de hallar los medios indispensables para relacionar al trozo visual, la imagen visual, con el fragmento musical” (1982, pág. 222).

Son muchos los autores que experimentaron y teorizaron en esa misma época sobre las relaciones entre la música y el cine. El primero de ellos fue Pudovnik, quien hizo apología de la sinestesia audiovisual y, por eso en la banda sonora de “Chapovín” trató de evitar la paráfrasis con la imagen (Pachón Ramírez, 1998, pág. 37). Después le siguieron otros. La importancia que en este trabajo se da a Einsenstein sobre los demás viene motivada porque el objetivo de esta investigación es buscar las claves que permitan considerar al vídeo musical dramatizado como una unidad orgánica completa, al igual que Einsenstein consideraba a las películas como una obra artística y no una película parlante adornada con efectos musicales (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, pág. 191).

El planteamiento es el mismo. Seguir la estructura musical, que lleva de manera infalible a desprender la emoción que se pretende transmitir por medio de la canción, obliga al vídeo musical a dar gran importancia al montaje, al movimiento. Y lo hace hasta tal punto que en muchos casos el movimiento que se puede producir en los vídeos musicales puede parecer excesivo. Pero eso es sólo una apariencia, pues el uso que se hace del movimiento viene dado por el paralelismo que se produce entre la armonía musical y la visual, consistente en que la visual no puede ser trazada dentro de un cuadro estático, del mismo modo que no puede ser trazada en la partitura. Ambas surgen como valores genuinos solamente en la dinámica del proceso musical o cinematográfico.

Y es que construir una narración a partir de la visualización de la música, es relacionar el movimiento de la música con el movimiento de la imagen. El movimiento de la música visualizada es, sobre todo, una abstracción. Existen dos formas de visualizar la música en cuanto al movimiento: el movimiento en el plano y el movimiento en el montaje.

-Movimiento en el plano: puede conseguirse a través de los gestos y movimientos de los actores, por movimientos de cámara, juegos con la profundidad de campo... Este movimiento interno se consigue relacionando la música con los elementos icónicos (color, planos, proporciones de las figuras, profundidad de campo...). “La capacidad de *recorrer el dibujo de la melodía* se divide en dos campos: la puesta en escena, que constituye la expansión máxima del recorrido, y el gesto, que es, en el sentido de traslación, la comba máxima. El paso de baile se encuentra en el punto de intersección de ambas” (Einstein, 1982, pág. 225).

-Movimiento en el montaje: la articulación de la música y la articulación de los planos tiene que realizarse atendiendo a la singularidad del movimiento de cada uno de los planos que se articulan para conseguir la narración. El movimiento proporcionado por el montaje está relacionado con el ritmo que se quiere dar a toda la narración.

Así pues, teniendo en cuenta las teorías de Eisenstein, en los vídeos musicales el movimiento de la música se debería traducir en el discurso de la narración, pues se tiene que justificar de alguna forma si se da dentro del plano, y, además, el movimiento de planos producido por el montaje no debe ser gratuito, sino que debe realizarse según el contrapunto orquestal.

Y es que tanto Eisenstein como Pudovkin destacan, entre otras cosas, por comparar el montaje con la música, buscando similitudes entre el proceso cinematográfico del montaje y el proceso de creación de una partitura musical. Eisenstein afirmaba, en tal sentido, que el montaje se basaba en la sensación musical y por eso realizó la siguiente distinción entre diversos tipos de montaje:

- Montaje métrico: su fórmula reside en la longitud y equivale al compás.
- Montaje rítmico: Introducción de un material intenso en un tempo distinguible.
- Montaje Tonal: Unidad de una secuencia por el tono emocional dominante en ella.
- Montaje armónico: Percepción visual y auditiva que se funden para crear lo afectivo.
- Montaje intelectual: Combinación del sonido y la dominante afectiva (Fernández, 1997, pág. 291).

2.4.5.2.1. Contrapunto Orquestal

Con la aparición del cine sonoro surgió la *fórmula ideal* de lo que sería el cine. La fórmula sostiene que, lejos de resultar redundantes como se decía, sonido e imagen formarían dos cadencias paralelas y libremente enlazadas, sin dependencia unilateral. Es lo que supone el contrapunto, que, en terminología de la música clásica occidental, se trata del “modo de escritura que piensa las diferentes voces simultáneas como

necesariamente seguidas cada una en su desarrollo *horizontal*, coordinado con el de las demás voces, pero individualizado, mientras que la *armonía* considera el punto de vista *vertical*, el de las relaciones de cada nota con las oídas en el mismo momento, que forman *acordes* todas juntas y regula la conducta de las voces en relación con el logro de esos acordes verticales” (Chion, 1993, pág. 41).

El contrapunto supone un concepto adicional para la imagen, un simbolismo (Pachón, 1998, pág. 43) que debe ayudar a exponer una emoción por lo que debe producirse de manera clara con el fin de no confundir o distraer al espectador (Fernández, 1997, pág. 291). Para comprender su significación hay que entender primero lo que supuso para los cineastas rusos la llegada del sonoro.

Sus ideas acerca de este nuevo elemento cinematográfico quedaron plasmadas en el *Manifiesto del Sonido*, firmado por S. M. Einsestein, V. I. Pudovkin y G. V. Alexandrov. “Parece ser -manifiestan- que el resultado de esta invención -el cine sonoro- se está empleando en una dirección incorrecta. Una concepción equivocada de las potencialidades dentro de este nuevo descubrimiento técnico, no sólo puede obstaculizar el desarrollo y la perfección del cine como arte, sino que incluso amenaza destruir su actual perfeccionamiento. (...) Los filmes hablados en los cuales el registro sonoro procederá según el nivel de realidad, correspondiendo exactamente con el movimiento de la pantalla y proporcionando cierta *ilusión* de gente que habla, de objetos que producen determinados sonidos, etc. (...) El uso del sonido en esta forma destruiría la cultura del montaje, porque cada *adhesión* del sonido a una pieza visual aumenta la independencia de su significado, lo cual redundaría sin duda alguna en detrimento del montaje, al operar primeramente en la *yuxtaposición* de las piezas y no en su montaje. Únicamente un empleo contrapuntado del sonido en relación a la pieza visual del montaje puede deparar una nueva potencialidad al desarrollo y perfección del montaje. (...) El sonido, tratado como un nuevo elemento de montaje, pero como un factor divorciado de la imagen visual, introducirá inevitablemente nuevos medios de enorme poder de expresión, y la solución de las tareas más pesadas que ahora nos oprimen, con la imposibilidad de vencerlas por medio de métodos imperfectos que empleen solamente imágenes visuales” (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, pág. 191).

Este extracto del *Manifiesto del Sonido* aporta argumentos suficientes para poder entender el concepto y la importancia del *contrapunto orquestal* como “sólo la utilización del sonido como contrapunto con lo que muestra la imagen ofrece la posibilidad de desarrollar y perfeccionar el montaje. Las experiencias del sonido deben dirigirse hacia su *no coincidencia* con las imágenes visuales, lo que lleva al contrapunto orquestal de imágenes y sonido” (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, pág. 191). Einsestein (1982, pág. 223) recalca que “la *gráfica* de movimiento de la melodía y la *gráfica* de la composición plástica de la imagen correlacionada con la primera, constituyen la base del contrapunto sonoro visual orgánicamente estructurado”.

Tomaba como referencia para su defensa del contrapunto orquestal las partituras musicales que Prokofiev realizó para sus películas. En ese contexto decía Einsestein que el contrapunto “hace posible que la pantalla revele, no sólo la apariencia y la sustancia de los objetos, sino también su peculiar estructura interna. La lógica de su existencia. La dinámica de su desarrollo (...) revela de modo milagroso el movimiento interior del fenómeno y su estructura dinámica, en el que encarna la emoción y el significado del acontecimiento” (Caparrós Lera, 1990, pág. 75). El ideal de que la música sirva para desarrollar y perfeccionar el montaje.

Y es que la música como contrapunto de la imagen tiene que servir para realizar un contraste que se debe producir de manera clara para evitar distraer o confundir al espectador con respecto a la narración cinematográfica. El contrapunto musical debe ayudar a expresar una emoción o una idea y no destruirlas cayendo en la artificiosidad (Fernández 1997, pág. 291). El camino no ha sido fácil. Así, en *Iván el Terrible* (*Ivane Mriskhane*, 1944, S.M. Einsestein), Prokofiev planteó la obra como una ópera visual en la que la música tenía una función litúrgica, mientras que en *Alexander Nevsky* (*Aleqsandre Neveli*, 1938, S.M. Einsestein) la música ya aparece totalmente integrada en la ideología y la práctica de Eisenstein (Pachón Ramírez, 1998, pág. 35).

Mediante el uso del contrapunto la música facilita la captación del sentido de la escena colocándose en una posición contraria a la de los sucesos superficiales: la música con *movimiento* frente a la *calma* de la imagen o viceversa (Adorno, 1981, pág. 44). La conclusión es evidente: a partir de las aportaciones de Einsestein, sonido e imagen, y ya

no sólo imagen, son esenciales para el cine. Por eso no se pueden reducir las percepciones auditivas y visuales a un común denominador, porque sus valores son de distintas dimensiones. “Pero la melodía auditiva -concluye Einsestein (1999, pág. 126) - es un conjunto de valores de una sustancia singularmente medida. Porque si el cuadro es una percepción visual y el tono una percepción auditiva, las armonías, tanto visuales como auditivas, son una sensación totalmente fisiológica. En consecuencia, son de una misma clase, fuera del sonido, o de las categorías auditivas que sirven de guía, conduciendo su perfeccionamiento. No es adecuado decir *oigo* hablando de la armonía sonora, ni *veo* de la visual. Una nueva fórmula uniforme debe entrar en nuestro vocabulario para ambas: *Siento*”.

2.4.5.2.1.1. La batalla del lago Peipus de Alexander Nevsky

En la batalla del lago Peipus de *Alexander Nevsky* (*Aleksandre Neveli*, 1938, S.M. Einsestein) se plasma toda la teoría que Einsestein elaboró sobre el contrapunto orquestal y el montaje vertical (Einsestein, 1982, pág. 223). Dicha batalla se encuentra en el DVD que acompaña esta investigación.

Es, junto a la de la escalera de Odessa de *El Acorazado Potemkim*, no sólo una de las más famosas secuencias de la cinematografía de Sergei M. Einsestein y de toda la historia del cine, sino, además, una de las más importantes por su innovación. La música que se escucha en la batalla del lago Peipus es el movimiento “*La batalla en el hielo*” que forma parte de la composición *Alexander Nevsky*, cantata para mezzo-soprano, coro y orquesta, Op. 78.

Si se ve en la actualidad esta secuencia, quizá no llame demasiado la atención del espectador porque es igual a cualquier batalla que se haya visto en el cine. Pero su importancia radica en que desde entonces, la música y la imagen han quedado unidas para siempre en las secuencias de acción en el cine porque en ella quedó demostrado definitivamente que la música aporta una carga emocional que multiplica la fuerza de las imágenes. Un buen ejemplo de lo que supuso este primer uso del contrapunto orquestal se puede encontrar, sin ir más lejos, en la película *Gladiator*, del año 2000.

Pero, ¿por qué fue tan importante esta secuencia de *Alexander Nevsky*? Sencillamente porque fue la primera vez en que se superpusieron música e imagen. La música, extradiegética, aporta una melodía sonora que se añade a la “melodía” de las imágenes, al montaje, con lo que el discurso cobra una gran fuerza. La música crea el ambiente para la escena. En el caso de *Alexander Nevsky* es la espera a la batalla el momento que mejor demuestra el contrapunto.

Los soldados rusos, mandados por Alexander, esperan sobre la superficie helada del lago Peipus la llegada de sus enemigos, los caballeros Teutones. La espera se acompaña con la música que crea la atmósfera, simboliza el sentir de los rusos, la tensión de la espera, el miedo ante la amenaza. Por eso el ataque teutón va acompañado por música que, a medida que se acercan a los rusos, va acrecentando su intensidad, produciendo la sensación de ser un ejército impresionante que provoca el aumento de la inquietud de los rusos, simbolizada por la música, que añade tensión a medida que se acerca el choque. Es especialmente impresionante el momento en que aparecen cabalgando los jefes teutones (**fig.38**), momento en que entra en escena el coro, otorgándoles un aura de fuerza y poder que parece la llegada de los jinetes del Apocalipsis.

Esta música, que se agudiza cada vez que aparecen en imagen las lanzas, como si fueran alfileres que rayan la superficie de la pantalla, es una música que viste al espectador de soldado y lo alista en las tropas rusas, pues nos traslada al prelude de la batalla de tal forma que siente la tensión, la impresión que causan sus enemigos y el inmediato choque a muerte.

Pero la batalla del lago Peipus también posee detractores. Es el caso, por ejemplo, del también realizador ruso Andrei Tarkosvsky, quien sostiene que si se compara el cine con artes tan marcadas por el tiempo como la música o el ballet, hay que remarcar que la cualidad diferencial del cine consiste en que esas dos artes fijan el tiempo como una forma visible de lo real, mientras que en el cine, los fenómenos se perciben en su completo desarrollo, indivisible incluso cuando se trata de un tiempo subjetivo en extremo.



Fig. 38. Momento en que entran en escena los jefes de los caballeros teutones y que la música remarca enormemente.

Una obra musical puede ser interpretada de formas diferentes, lo que la permite poder tener una duración variable. Por eso, en la música, otorgándole un carácter abstracto y filosófico, el tiempo es tan sólo una condición de causa y efecto que se encuentra en el orden determinado que se le da. En esa misma situación, sin embargo, el cine es capaz de fijar el tiempo por sus características externas, accesibles de modo emocional. Por eso, en el cine, el tiempo se convierte en el fundamento de todos los fundamentos. Lo mismo que el tono en la música, el color en la pintura o los caracteres en el drama.

Así, para Tarkovsky, en el cine el ritmo no es la sucesión entre las partes de una película, sino que está constituido por la presión temporal dentro de los planos. El ritmo es el elemento decisivo que da la forma al cine, en contra de la creencia general de que se lo otorga el montaje (Tarkovsky, 1991, pág 145).

Partiendo de estas ideas Tarkovsky sostiene que Einsestein está equivocado. El ritmo que Einsestein crea en sus películas, depende directamente del montaje, lo que es un error, porque modifica la intuición y los planos cortados por dicho montaje no se llenan con la precisión temporal que exige el mismo. Es por eso por lo que Tarkovsky critica la batalla del lago Peipus en *Alexander Nevsky*, pues sostiene que “sin pensar en la necesidad de dar a las tomas la tensión temporal correspondiente, Einsestein intenta reproducir aquí el dinamismo interior de la batalla montando una sucesión de partes cortas, incluso demasiado cortas. A pesar del flamear, como relámpagos, de las tomas, el espectador imparcial percibe la sequedad y la falta de naturaleza de lo que se le muestra en la pantalla; al menos ese espectador a quien aún no se le ha convencido de que aquello es un *clásico*, tal como se enseña en la Escuela de Cinematografía. Esto sucede porque en Einsestein no hay una probabilidad temporal en cada una de las tomas. Cada plano, visto por separado, es estático y anémico. Surge así, naturalmente una contradicción entre el contenido interno de un plano, que no fija proceso temporal alguno, y la rapidez del montaje, que es totalmente artificial, absolutamente exterior, indiferente al tiempo que ha transcurrido en el plano. No se comunica al espectador el efecto pretendido por el artista, porque éste no se ha preocupado para nada de llenar ese plano con un sentimiento real del tiempo en aquella legendaria batalla. No se recrea el acontecimiento, sino que se banaliza, artificial y arbitrariamente” (Tarkovsky, 1991, pág 146).

En ese mismo sentido, hablando sobre esta famosa secuencia, Jean Mitry dice que Einsestein en lugar de asociar el movimiento musical al visual, lo asocia al grafismo lineal de una forma inmóvil. Y eso se produce porque la música, considerada como una sucesión de percepciones, no puede asociarse más que con otra sucesión de percepciones y no con el examen analítico de una cosa percibida.

De esta forma, Mitry se inclina por la sensibilidad francesa que sostiene que la música y la imagen producen la misma sensación de armonía. Esto lleva a la concepción del cine-luz, donde lo que importa son los contenidos poéticos matizados con una música que huye de la analogía con la imagen, evitando de esta manera, y al igual que hiciera Pudovkin, la paráfrasis con la imagen (Pachón Ramírez, 1998, pág. 36).

A pesar de las críticas recibidas, la aportación de Einsestein fue esencial para el cine y lo sigue siendo para la realización de los vídeos musicales. A él le debemos una enseñanza básica, que el montaje resulta fundamental para conseguir que el vídeo musical dramatizado se convierta en un producto artístico único resultante de la unión entre la música y la imagen. Pero es evidente que para conseguirlo no bastan sólo las enseñanzas de Einsestein. Lo fundamental, en todo caso, es lograr, que la música que sirve de base para el vídeo musical, pase a desempeñar una o unas funciones narrativas dentro de la narración. Esas funciones vienen determinadas por las que la música desempeña en el cine y a la que los espectadores estamos acostumbrados.

2.4.6. Funciones de la música en la narración audiovisual

A estas alturas de la investigación parece innecesario tener que recordar la importancia de la música, del sonido, cuando estamos hablando de un arte audiovisual. El poder innegable de la imagen no debe hacernos olvidar que la música es un elemento que forma parte de la esencia de la narración audiovisual (Moreno, 2003, pág. 114). Y como tal pone al servicio del relato sus particularidades significativas y expresivas: tonos, ritmos, timbres, texturas, planos, intensidades, armonías y géneros (García Jiménez, 1995, pág. 248) con el fin de cumplir una serie de funciones narrativas que ayuden a la mejor comprensión de dicho relato. En una película la música subraya los principios y finales de secuencia, las partes del film, los actos...; contribuye a la caracterización del tiempo, lugar, cultura...; impone el punto de vista de un personaje; expone más particularmente sus emociones, su ternura, su miedo, su ira. “Su aparición -recuerda Chion- permite subrayar la aparición de un punto de vista subjetivo. La simple presencia de la música puede crear completamente el sentido de una escena o de una mirada” (Chion, 1997, pág. 125).

Estas funciones narrativas se convierten en convenciones para lograr el éxito de la narración y deberán de tenerse en cuenta en la realización del vídeo musical, ya que los espectadores identifican perfectamente la música con su función, lo que determina qué es lo que debe contar la imagen. Por ejemplo, si la música recuerda la que tradicionalmente vienen utilizando las películas para acompañar un momento cómico, esa deberá ilustrarse con una imagen que posea ese significado. Y es que la música que

se escucha en las películas desempeña unas funciones que han sido asimiladas culturalmente por los espectadores y potencialmente por los consumidores de vídeos musicales y esas funciones son las que se le asignan a la canción del vídeo musical.

Por eso es necesario conocer cuáles son las funciones que desempeña la música en la narración audiovisual. Jesús García Jiménez (García Jiménez, 1996, pág. 250) las clasifica como:

- **Sintética:** es la música que dice algo diferente del contenido de la imagen o del diálogo (Valls Gorina, 1990, pág. 17) con el fin de que la suma de los elementos (música e imagen) conformen todo el mensaje de la narración audiovisual.

- **Analítica:** es la que busca la concordancia con la parte visual del relato para unir sus posibilidades a la hora de contar el relato atendiendo a las posibilidades que ofrecen la combinación de la música y de la imagen, como puede ser la utilización de un tipo de ritmo musical u otro en función de la escala o movimiento del plano con el fin de dar la información de la mejor forma posible. Esta función pone a la música al nivel narrativo de la imagen, convirtiéndola en un elemento constructivo del sistema expresivo y comunicacional del relato (García Jiménez, 1995, pág. 245). De este modo, el primer plano se desprende de su valor explicativo, pues gracias a la música se carga de valor psicológico (Marín, 1962, pág. 76).

- **Contextual:** es la música que ya se asocia a determinadas acciones. Es una música casi genérica, muy convencional y que sirve para ambientar la imagen dependiendo de la situación que muestre. Es típica, por ejemplo, la música de las películas de terror. Esta función musical predispone emocionalmente al espectador en el ambiente de determinados lugares, especialmente relacionados con los momentos en los que se quiere crear tensión, lo que conlleva un gran riesgo, debido a que desde la segunda mitad del siglo XVIII se han elaborado técnicas sutiles para crear tensión. La utilización de estos estímulos en el cine es más que evidente. “Las películas se aproximan mucho a la tensión musical, ya que van pasando linealmente de una tensión a otra. Por eso la música

cinematográfica usual se ha mantenido en el dramatismo de la tensión y, estereotipándolo, lo ha llevado casi *ad absurdum*” (Adorno, 1981, pág. 46)

- **Parafrástica:** ya se ha hablado de ella con anterioridad. Es la música que desempeña el papel de eco y repetición de los diálogos a los que acompaña en momentos determinantes de la narración, cuando la frase es de gran fuerza y se tiene que resaltar para aportarla un mayor dramatismo. Además de acompañamiento de los diálogos, suele utilizarse también para subrayar una acción o unas determinadas acciones como si se tratara de signos de puntuación. Es el caso, ya comentado, de la música que acompaña a la escena de las galeras en *Ben-Hur* (1959, William Wyler) y que aumenta la sensación de agotamiento que sufren los remeros. Su peligro reside en utilizar la música para realizar una “ilustración unidimensional de las imágenes” (Tarkovski, 1991, pág. 187).

- **Dramática:** la música actúa sobre el universo de las emociones y contribuye de ese modo a la definición de la situación narrativa. Es música que se justifica dramáticamente, como ocurre en el caso de *El Aprendiz de Brujo* a partir de la pieza musical de Dukas en *Fantasia* (1940, Walt Disney). Es la música que expresa el estado emocional interior de los personajes. En el ejemplo citado, el nerviosismo de Mickey queda representado por la música, que es capaz de expresar ese estado emocional, mientras que en las escenas “objetivas”, que apenas necesitan estar cargadas de sentimientos, la música disminuye y desaparece (Chion, 1997, pág. 125). En ambos casos la música cumple su función.

La música consigue expresar emociones y estados de ánimo gracias a que posee la capacidad de interpretar la imagen y así puede poner de relieve los aspectos de la imagen que considere más significativos para guiar el punto de vista del espectador. De esta forma, la música no añade, sino que ayuda al espectador a realizar una interpretación correcta de la imagen, lo que la convierte en una de las herramientas más sutiles y poderosas con que el director puede transmitir su discurso (Nieto, 2003, pág. 43).

- **Poética:** “No venimos al cine dice -Maurice Jaubert- a escuchar música, ni a que nos explique las imágenes. No le pedimos tampoco que sea expresiva y añada su sentimiento al del director y los personajes. La música, como la planificación, el montaje, el decorado o la dirección, debe contribuir a hacer clara, lógica y verdadera la historia, pero será mejor aún que aporte su poesía suplementaria, la suya propia” (García Jiménez, 1996, pág. 260). Es la música que es capaz de contar una historia por sí sola o aportar por sí sola algo esencial al sentido escénico, lo que constituye una justificación dramática, ya que la interpretación de la música debe llevar el ánimo al público (Adorno, 1981, pág. 41). De hecho, cualquier tipo de música influye de alguna manera en la imagen sobre la que se escucha. Pero sólo se conseguirá que la música influya en la imagen con el sentido deseado, cuando la música sea la adecuada para dicha imagen (Nieto, 2003, pág. 45).

- **Pragmática.** Es la música que se añade una vez terminada la película y que ayuda a suplir las deficiencias narrativas que tenga la parte visual. Hace la función de la voz del narrador que se añade para explicar algo que no se entiende a partir de las imágenes. El uso más general de esta música pragmática tiene que ver con el tiempo de la narración, especialmente para lubricar el *raccord* cuando se producen fracturas temporales, tales como el paso de las analepsis (*flash back*) y de las prolepsis (*flash forward*). En estos casos la música ejerce una función transitiva para la yuxtaposición de los dos tiempos que se producen en la historia y marca estas diferencias temporales entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso (García Jiménez, 1995, pág. 258). Pero, en la cuestión temporal, hay que señalar que la música pragmática también solventa las posibles “discontinuidades del montaje”, que pudiera apreciar el espectador, tendiendo puentes entre las secuencias para ayudar a franquear las *elipsis temporales* (Chion, 1997, pág. 130). Al fin y al cabo, es una forma de ocultar o rellenar los huecos narrativos. En ese sentido, la naturaleza musical impone las capacidades expresivas y narrativas que puede desempeñar en el espacio y en el tiempo (Barrio, 2003, pág. 145).

La función pragmática de la música resulta efectiva gracias a lo que se conoce como “raccord de aprehensión desfasada” que establece el significado definitivo del montaje de planos mediante la música (Pachón Ramírez, 1998, pág. 43).

Estas son las funciones -sintética, analítica, contextual, parafrástica, dramática, poética y pragmática- que desempeña la música en el relato audiovisual. Pero, además de la música que forma parte de la esencia del relato, existen en el cine los llamados insertos musicales, los cuales cumplen una función más estructural dentro del discurso filmico sirviendo para reforzar la unidad de acción de lugar y tiempo en la narración. En ellos se produce una estandarización de las funciones narrativas que hemos señalado con anterioridad (García Jiménez, 1995, pág. 261). En estos casos, la música puede cumplir las funciones de:

- **Característica o sintonía:** Que son las fanfarrias que se muestran al principio de las películas y que nos indican cuál es la productora o la distribuidora de las mismas.

- **Introducción o apertura:** es “levantar el telón” y representa una clara reminiscencia de la música que ambientaba las proyecciones en la etapa muda del cine.

- **Tema musical o función pronominal:** la música ejerce como pronombre de un personaje o de una situación. Se convierte en una especie de tarjeta de presentación y sirve para caracterizar a un personaje o para describir una situación o un estado de ánimo de los personajes porque es caracterizadora y descriptiva (García Jiménez, 1993, pág. 263). Esta creada para designar los temas, con los que personificar a los actores o simbolizar los principios o situaciones de sus dramas. Es algo que se va a repetir a lo largo de la película y que está relacionada con la partitura original con la que se asocia toda la película. Es el *Leit Motiv*; un ejemplo significativo lo encontramos en *El Imperio Contraataca (The Empire Strikes Back, 1983, Irvin Kershner)*, en la cual la siniestra Marcha Imperial suena siempre que aparece el aún más siniestro *Darth Vader* (fig.39).



Fig. 39. Imagen publicitaria del siniestro Darth Vader, su visión evoca la música mencionada.

- **Golpe musical:** señala un momento especial e importante de la película, generalmente en el clímax. Por ejemplo, es la música que se escucha cuando explota la Estrella de la Muerte al final del episodio cuarto de *La Guerra de las Galaxias*. La música adopta la función de signo de puntuación para subrayar la acción y así contribuir a hacer más comprensible el texto. Este subrayado de la acción mediante la música descubre la presencia del narrador a través de sus funciones explicativas y evaluativas. Pero existe la posibilidad de que este refuerzo de la acción no tenga que depender necesariamente del criterio del autor, también puede producirse por el propio texto en sí, lo que supone, en ese caso, que la música actúa como elemento diegético puro (García Jiménez, 1993, pág. 267). El golpe musical permite que la música establezca la intensidad y la energía de la acción (Rodríguez, 1998, pág. 259).

- **Cierre:** “bajar el telón”, que junto a la introducción o apertura, delimita el marco de la representación.

- **Función localizadora:** La música hace previsible el discurso, pues anticipa la acción, como ocurre con Tiburón, donde, cada vez que se va a producir un

ataque del escualo, se escucha la banda sonora que, gracias al *leitmotiv*, se asocia al tiburón (García Jiménez, 1993, pág. 265).

2.4.6.1. *Stock Music*, Partituras Filmicas

Que una música preexistente se adapte a una narración audiovisual no es una característica exclusiva de los vídeos musicales. Un precedente se encuentra en las *stock music* y partituras filmicas, dos tipos de música que han sido utilizados a lo largo de toda la historia del cine y que se diferencian entre sí por su origen en relación con la película de que forman parte.

El *stock music* o *library music* es la música del cine basada en composiciones musicales preexistentes a la historia (Nieto, 2003, pág. 54). Un ejemplo puede ser el *Réquiem de Mozart*, utilizado en el comienzo de *El Séptimo Sello* (*Det sjunde inseglet*, 1956, Ingmar Bergman) y en *Amadeus* (1984, Milos Forman), película basada en la obra de su compositor. En cada una de ellas desempeña roles diferentes: en la primera, cumple la función contextual que nos introduce en el tema de la película, la muerte, mientras que en la segunda desempeña la función dramática al ayudar a comprender la situación narrativa que presenta todo el proceso de la enfermedad de Mozart. Es una música que está creada antes de la realización de la película, pero que contextualiza perfectamente con la imagen que se muestra e influye en el desarrollo del montaje, apoyándose en el ritmo musical. En ambos casos el Réquiem de Mozart se convierte en lo que se conoce como *stock music*, que consiste en la utilización de un reducido número de fragmentos musicales etiquetados que a través de su título real o tradicional son relacionados con las situaciones que habitualmente suelen acompañar a las películas (Adorno, 1981, pág. 30).

El problema es cómo adaptar la música a la historia. “La música instrumental -dice Tarkovsky (1991, pág 186)- es un arte tan independiente, que resulta mucho más difícil de integrar en una película, convirtiéndola en un elemento orgánico de ésta. Su uso siempre es un compromiso; siempre es ilustrativa”. Por eso, este uso de la música clásica consiste realmente en acoplarla a una historia con el fin de conseguir una correcta narración, al uso del *Kino Hek*, de Giuseppe Becce.

Pero la música clásica también permite construir una narración a partir de su abstracción visual, como es el caso de *Fantasia* (*Fantasia*, 1940, Walt Disney), de forma que este tipo de narración se relaciona con los vídeos musicales, por ser éstos unas narraciones construidas a partir de una base musical.

El *Stock Music* no está compuesto únicamente por música clásica, sino que tienen cabida en él todo tipo de músicas y de canciones, como ocurre con las películas *Cowboy de Medianoche* (*Midnight Cowboy*, 1969, John Schlesinger) y *Easy Rider* (1969, Dennis Hopper), las cuales utilizan partituras que no siguen la línea dramática porque son preexistentes y, por tanto, han sido incrustadas tal cual en la película, con su letra y ritmo (Russell, 1997, pág. 146). Por esto se puede concluir que el *stock music* desarrolla las siguientes funciones dentro de la narración audiovisual:

- Aportación de valores cualitativos: añade el contenido emocional de la canción a la escena.
- Aportación de valores históricos: la partitura clásica aporta un valor de época.
- Correspondencia de orden intelectual y estético que une la obra musical a la película, como ocurre por ejemplo en *2001: Una Odisea al Espacio* (*2001: a space odyssey*, 1968, Stanley Kubrick).

Sin embargo el uso más frecuente de la música en el cine, más que el del *stock music*, es aquel en el que el tema musical está compuesto expresamente para la película, pero que se realiza antes que ella. Son las *partituras filmicas*, que consisten en una música compuesta a partir de la imagen montada y que acompaña a las imágenes durante la película, lo que se podría entender como una *musicalización de la imagen*: composiciones musicales originales para cada película, con el fin de que puedan ilustrarla perfectamente. Es la música, no diegética, que se escucha durante la proyección de cualquier película.

Es, como hemos dicho, una música creada expresamente para la película una vez montada, una música que se identifica con toda ella, que generalmente acompaña a los

títulos de crédito, del comienzo y del final, y que suena de forma reiterada en diversos momentos de la película. Este tipo de música es la más comercial y la que popularmente se conoce como “banda sonora”, olvidando que la banda sonora es la parte del celuloide que contiene el audio de la película. A esta categoría pertenecen las más famosas partituras musicales del cine, como son, por ejemplo, *Superman*, *Indiana Jones*, *La Guerra de las Galaxias*, *El Tercer Hombre...*, partituras que desempeñan la ya explicada *función pronominal de la música*, que hace referencia a la función denotativa que la música realiza respecto a los personajes. Se convierte así en una forma de ilustración para gente que no tiene formación musical. Hitchcock lamentaba, en tal sentido, no haber podido añadir planos del pentagrama en *El Hombre que Sabía Demasiado* para aumentar la tensión porque el público apenas sabe leerlo (Truffaut, 1998, pág. 85). Cinematográficamente, el *leitmotiv* se reduce a un acompañamiento musical que presenta a los personajes más significativos de la narración y que se produce por la propia experiencia audiovisual del público como ocurre en el ya mencionado ritmillo que acompaña a James Bond en sus presentaciones, por ejemplo.

Estos dos tipos de músicas, *partituras filmicas* y *stock music*, que dependen de su origen, coinciden entre ellos en que se utilizan para acompañar la historia que se cuenta en imágenes y en la mayoría de los casos su función narrativa queda supeditada a la imagen que se muestra por ser el último elemento que se añade al realizar una obra. La característica más importante que la diferencia del resto de músicas es su concepción para ser integrada en una estructura visual (Nieto, 2003, pág. 53).

2.4.7. La temporalización

Ha quedado demostrado que en la narración audiovisual el sonido cumple un importante papel como elemento de organización, unificando o separando estructuralmente secuencias visuales compuestas por múltiples movimientos y cambios del punto de vista (Rodríguez, 1998, pág. 260). Una de esas formas de organización es la temporalización.

La temporalización es el proceso por el cual la música cumple una función estructurante de la propia obra narrativa audiovisual. La disposición musical es la que organiza la trama narrativa (Barrio, 2003, pág. 162). Suelen desempeñar esa función las canciones compuestas o seleccionadas para las películas del género musical, que en este caso, forman parte del guión, pero también las composiciones creadas para determinadas escenas de cualquier película, que no tiene por qué ser musical. La justificación a la composición de la música antes de la realización de dichas escenas radica en que la música contribuye a crear la atmósfera y sirve de ayuda para la planificación de la misma. Encontramos un ejemplo de este tipo en la película *Conan el Bárbaro* (*Conan the Barbarian*, 1982, John Milius). En este caso, Basil Poledouris compuso la banda sonora musical a la que posteriormente se añadió la imagen. La razón está en que el director de dicha película, John Milius, quería realizar una fusión entre música e imágenes en lugar de limitarse a mostrar planos dialogados. De esta forma la música cumpliría un papel fundamental en el film. Para conseguirlo, Poledouris realizó la música de cada escena como si se tratara de piezas individuales que no tuvieran que estar conectadas.

Este tipo de música favorece el montaje rítmico, se convierte en una guía segura para el montaje, al servir de unidad para todos los elementos visuales, por muy dispares que éstos sean (Del Amo, 1972, pág. 171). El ejemplo más conocido puede ser *2001: Una Odisea al Espacio* (*2001: a space odyssey*, 1968), donde Kubrick utilizó el *Danubio Azul* y *Así habló Zaratustra*, de Richard Strauss, como *músicas provisionales* para el montaje (Chion, 1997, pág. 60). Si hubiera decidido prescindir de ellas como elementos del discurso, cambiaría el significado del montaje y, por tanto, de toda la película. Este fenómeno de temporalización que determina el montaje sobre música consiste en una cadencia musical, repetición regular de un sonido, que otorga un tiempo y un movimiento a una imagen que por sí misma no lo conllevaría forzosamente (Chion, 1997, pág. 213), guardando una similitud con las coreografías, donde la cadencia regula el movimiento de la persona que danza. Por eso Kubrick definía *2001: Una Odisea al Espacio* como “una experiencia no verbal que se dirige más a los sentidos que a la inteligencia” (Cine y música, 1989, pág. 13)

La temporalización permite distribuir y mostrar las imágenes con un ritmo paralelo al de la música, la cual, a su vez, es la que determina el tipo de imágenes que se

van a mostrar. Cinematográficamente conlleva el riesgo de acertar o no en su uso, pues generalmente van asociadas a momentos musicales, películas de animación o en partes determinadas de películas de acción y aventuras (Fernández, 1997, pág. 288). Y es que la temporalización supone un desarrollo creativo, que a veces produce complejidades en el aspecto técnico, pues puede estar acertado sólo en algún tipo de estilo de películas o sólo en algunas secuencias.

Una planificación en base a la música, es una planificación en la que la música influye sobre la estructura narrativa de la imagen. No por su condición de sonido, sino por su naturaleza no diegética (Nieto, 2003, pág. 38). En la temporalización, el montaje dirige las imágenes en un ritmo paralelo con la forma musical, la cual determina la construcción de las imágenes. “El montaje sobre música es, en definitiva, un conjunto de movimientos visuales, externos e internos a la toma, que son cortados y montados según el molde de un trozo musical. Por lo tanto, se supone que la imagen es cortada en moviola de acuerdo al ritmo, al compás, la cadencia y la frase musical que se escucha” (Fernández, 1997, pág. 288-289).

Como se ve, la temporalidad depende mucho de la música seleccionada, pero a su vez depende también del modelo de integración entre sonido e imagen y de la distribución de los puntos de sincronización. Esto significa que la aplicación de una música como base no tiene por qué dar siempre el mismo resultado, sino que depende de esos puntos de sincronización seleccionados por el realizador a partir de la armonía de la composición musical. Pero además dependerá también de cómo quiere distribuir los planos atendiendo a las longitudes de los momentos sonoros. No siempre un sonido prolongado tiene que ser la base para un movimiento de cámara, sino que puede intensificarse con la fragmentación del espacio en varios planos. Un ejemplo de este último caso se encuentra en *Indiana Jones y el Templo Maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984, Steven Spielberg), cuando Mona Ra da la orden de atacar a Indiana Jones. Una orden cuya última vocal se prolonga en el tiempo. Spielberg no la mantiene en un mismo plano, sino que lo divide en tres, consiguiendo esa intensificación (**fig.40**) (Chion, 1993, pág. 25).



Fig. 40. Los tres planos en los que se divide el grito con el que Mona Ra da la orden a sus soldados. Véase DVD.

Queda claro, pues, que la utilización de la música preexistente para realizar una obra audiovisual no es algo específico de los vídeos musicales. La similitud o relación con un tipo de *stock music* puede proveer a la canción de un significado que determina

una narración audiovisual que el espectador aceptará en el vídeo musical. Aparte de las distintas funciones y significados que pueda tener la canción que se ilustra, está claro que se debe seguir la atmósfera que desprende y su estructura compositiva a la hora de determinar la forma de planificar la historia, como se ha dicho que ocurría en *Conan el Bárbaro*, y a la hora de realizar el montaje que convertirá a la canción en un importante elemento narrativo del vídeo musical debido al efecto de la *Temporalización*, cuyo ejemplo cinematográfico más significativo se encuentra en *2001: Una Odisea al Espacio*.

2.5. Música y televisión

El medio televisivo ha sido el impulsor de los vídeos musicales, que, a su vez, se han convertido en una herramienta más de las que se sirve la televisión para ejercer su enorme influencia en la sociedad. Pues en este mundo materialista la televisión es el principal medio para vender productos y modelos sociales y se ha convertido en una potentísima herramienta de marketing. La música comercial, como producto de consumo que es, se sirve de la televisión para promocionarse y lo hace gracias a los vídeos musicales.

Y es que la música, a pesar de ser de naturaleza sonora, se vende muy bien en televisión y para eso se presenta en forma de vídeo musical, de actuaciones en directo o acompañando un anuncio. Hay que entender que la industria musical no sólo vende por las cualidades de las canciones, sino que también lo hace por el estilo de sus intérpretes, por la imagen que los rodea, por los arquetipos que son indicación de los géneros musicales a los que pertenezcan.

Esa imagen que acompaña a la música supone un fuerte reclamo para los individuos que forman la audiencia y que se sentirán identificados con una iconografía concreta en la que ven reflejadas sus inquietudes y comportamientos. Esta influencia se determina por la aparición de la imagen que se vende en televisión, ya que hay quien se decanta a la hora de comprar por lo que más se muestra en televisión y hay quien lo hace a favor de lo que menos, precisamente por no sentirse identificado con la masa, lo

que supone otra forma de promoción, lo conocido como alternativo. La promoción televisiva convierte en promoción el hecho de no aparecer en televisión.

Evidentemente, esta influencia se ejerce sobre las actitudes y opiniones de aquellos individuos que son poco activos. La influencia externa sobre las personas tiende a reforzar las actitudes previas que caracterizan a cada individuo, es el “yo soy yo y mis circunstancias” de que hablaba Ortega Gasset. A su vez, cada individuo tiende a seleccionar, en el marco de la oferta comunicativa global, aquellos contenidos que reafirman sus actitudes y opiniones o que prestan más atención a aquellos contenidos que reafirman sus predisposiciones previas y que conforman su conjunto de actitudes. Este aspecto es importante porque significa que, en un proceso de comunicación persuasivo, los individuos que presentan una mayor ambigüedad en sus actitudes y opiniones serán los más propensos a la influencia comunicativo-formal o a la influencia personal (Saperas, 1985, pág. 138). Esos individuos que son atrapados por el influjo de la televisión, convertida en el eje central del tiempo cultural de nuestra sociedad, donde lo audiovisual se ha convertido en la estrategia fundamental de relación con el mundo (Rincón, 2002, pág. 9).

Este estatus que posee la televisión se debe en gran medida a las estrategias comunicadoras que permiten simular la posibilidad de la existencia de lo que suele denominarse *audiencia activa*. Paradójicamente la audiencia de la comunicación de masas puede ser catalogada como una audiencia *activa* debido a que la aproximación empírica y teórica para su conocimiento se orienta hacia el estudio del proceso de comunicación desde la propia audiencia, la cual no se considera desde la perspectiva planteada por los emisores institucionalizados, sino por las necesidades que experimenta la audiencia y las gratificaciones que ésta obtiene al recibir las diversas ofertas comunicativas.

Eliu Katz, Jay G. Blumler y Michael Gurevith, tres de los autores más representativos de esta tendencia, caracterizan la audiencia como *activa*, mediante la constatación de cinco características presentadas en el artículo *Uses and Gratifications Research*, aparecido en *Public Opinion Quarterly* en 1974:

- a) La audiencia debe ser contemplada como activa por cuanto los usos de los medios de comunicación dependen de las finalidades impuestas por los miembros de la audiencia y su exposición a las diversas ofertas comunicativas depende, en gran medida, de sus expectativas previas que determinan las diversas motivaciones de exposición.
- b) La exposición a los diversos medios de comunicación y sus formas de recepción dependen de las necesidades experimentadas por los miembros de la audiencia y se adecuan a las gratificaciones que se esperan obtener.
- c) Los medios de comunicación, en este sentido, deben competir con otras fuentes de gratificación, por lo que, en ningún caso, el estudio de la audiencia deberá limitarse al ámbito comunicativo. El hecho de que la audiencia recurra a otras fuentes de satisfacción de sus necesidades corrobora su naturaleza activa.
- d) La audiencia es activa también porque, consciente o inconscientemente, determina las causas que generan el uso de los medios de comunicación y las gratificaciones que se esperan obtener. Esto impide su anonimato, pues según dichas gratificaciones se podrá obtener una descripción correcta de los usos, gratificaciones y efectos de la comunicación de masas.
- e) Los usos a su vez determinan la importancia cultural ejercida por los medios de comunicación y su influencia en el comportamiento de la audiencia.

La teoría de usos y gratificaciones ha servido, pues, para reforzar la idea de que la audiencia es una agrupación activa de individuos (Saperas, 1985, pág. 148) y por eso se la tiene tanto en cuenta a la hora de elaborar los productos televisivos. En lo que se refiere a los vídeos musicales, tener en cuenta a la audiencia activa hace referencia a crear un producto que no la desagrade, que sea acorde con lo que busca. En definitiva, que quien observe el vídeo musical acepte lo que se le muestre como reflejo de la imagen de ese estilo musical. Es en la música más comercial donde más se nota esta influencia, los cantantes que vuelven locas a las chicas tienen que aparecer para encandilarlas. Las cantantes tienen que seducirlos a ellos y ser una referencia para ellas.

Sin embargo, lo que ocurre es que a pesar de estar considerada como activa, la audiencia siempre acaba rindiéndose tarde o temprano, sucumbiendo bajo el poder de la televisión debido a que lo que la audiencia selecciona es imagen y el poder de la imagen está demostrado en la actualidad, según Rincón (2002, pág. 18), gracias a que:

- Las imágenes dominan y determinan la cultura popular.

- La televisión se ha convertido en el lugar de la visualidad que ritualiza formas de interpretar el mundo y clasifica las maneras de ver socialmente aceptadas.

- El ojo está en el centro de la percepción, el pensamiento, la reflexión, la comunicación, la representación, el reconocimiento.

- La imagen es una forma de construcción del pensamiento tan sofisticada que, sin ella, no hubiera sido posible el desarrollo de ciencias como la biología, la geografía, la astronomía, la medicina.

- La imagen vista es, entonces, información objeto de adoración, vehículo para la imaginación, dilución del ser, pérdida para ganarse como sujetos con un lugar en el mundo

En la búsqueda de una imagen que llame la atención, se puede llegar a la imagen por la imagen donde el poder seductor y el protagonismo de la imagen en sí misma juegan a favor de la libertad creativa. Ésta encuentra un amplio campo de expresión en los vídeos musicales gracias a que en ellos se permite esta experimentación por la presencia de la música, aunque ya se profundizará sobre este aspecto en el capítulo de los vídeos musicales. Pero, aparte de que favorezca su aceptación por el público la presencia musical, la creatividad de la imagen es un recurso buscado en los vídeos musicales porque, al fin y al cabo, se trata de una forma de promoción musical y una forma de publicidad que se obliga a destacar sobre el resto. Dependiendo las características de cada época, variarán las formas de llamar la atención y unas veces se usarán imágenes estridentes, por ejemplo, y otras, composiciones tranquilas. Esta es la razón para que, paradójicamente, se busque una mayor experimentación en pos de un resultado más visual en la promoción de un objeto ciento por ciento sonoro.

Este ejemplo sirve para ilustrar cómo la televisión busca impactar mediante lo superficial, lo que conlleva el riesgo de la realización de productos vacíos de contenido. Por eso es importante saber conjugar mensaje e imagen, con el fin de dignificar los productos audiovisuales y poder incluirlos dentro de una perspectiva cultural similar a la griega, donde el arte, en especial la música y la tragedia, tenía la función de provocar efectos psicológicos (Eco, 1985, pág. 85). Esa idea de superficialidad característica de muchos productos televisivos se ha generalizado y se ha utilizado para valorar a priori lo que son los vídeos musicales. Pero, obviamente, es un error generalizar de tal manera porque muchos de ellos poseen un mensaje, del que se puede estar a favor o en contra, que dota a las imágenes de una carga significativa que va más allá del simple espectáculo (**fig. 41**).



Fig.41. Crítica al culto de la imagen en el vídeo musical *Guerrilla radio* (1999, Honey) de “Rage against the machine”. Los personajes protagonistas pierden toda la humanidad y se convierten en maniqués.

Evidentemente, el poder que ejerce la imagen en la televisión es muy superior al que puede ejercer el cine, sobre todo porque su ubicación en los hogares permite que su impacto sobre las personas sea casi permanente. Esa ubicación ha hecho que la televisión se haya transformado en una identidad propia dotada de una serie de características que la diferencian del resto de medios de masas. Esas características, según Ángel Faus (1995, pág. 243), son las siguientes:

- a) Entre los años 1941 y 1962 la televisión se constituye en un fenómeno de comunicación de masas tal y como lo conocemos hoy.
- b) El hallazgo temprano de fórmulas de éxito indiscutible a nivel popular frenó de modo total el proceso de ideación que, lógicamente, debía haber seguido al de invención. Ello explica la ausencia de formas estrictamente televisivas. Por otra parte, a la truncada fase de ideación seguiría otra de sustitución. Es decir, el lugar de las propias ideaciones sería ocupado por productos extraños al medio.
- c) El espectáculo se llevaba a la televisión y la televisión se convertía en espectáculo, en un proceso simbiótico en cuyo estadio final resulta imposible distinguir entre televisión y espectáculo. La consecuencia teórica de este hecho práctico son las constantes disputas en relación a la naturaleza y características de la televisión.
- d) La televisión es un sistema cuyas bases no le son propias, sino que descansa en otros sistemas de estructura diferente (cine, radio, espectáculo,...) los cuales, a su vez, se mantienen sobre fundamentos propios.

Estos aspectos diferenciadores se producen como consecuencia de los “beneficios” que la televisión proporciona a la audiencia y que no son otros más que informar, formar y entretener. A partir de estas tres funciones se configura todo el abanico de estilos o géneros que llenan las parrillas de televisión y que se presentan entremezcladas en infinidad de mensajes (Segado, 1976, pág. 11) a través de sus programas.

Son programas que, debido al enorme poder de la televisión, no escapan a la crítica y son la base para las acusaciones de los apocalípticos, que no critican el objeto técnico en sí que es la televisión, sino el uso que se le da. Por esto, la televisión se encuentra también inmersa en el ámbito de las críticas que se hacen a los medios de comunicación de masas (*mass media*) y que Umberto Eco (1985, pág.46) delimita como “acusaciones principales” en los siguientes puntos que se resumen a continuación:

- a) “Los *mass media* se especifican según “medidas de gusto”, evitando las soluciones originales.
- b) Al difundir por todo el mundo una “cultura” de tipo “homogéneo”, destruyen las características culturales propias de cada grupo étnico.
- c) El público, no puede manifestar exigencias ante la cultura de masas.
- d) Los *mass media* tienden a secundar el gusto existente sin promover renovaciones.
- e) Los *mass media* tienden, en lugar de provocar una emoción, la provocan.
- f) Los *mass media*, inmersos en un circuito comercial, están sometidos a la “ley de oferta y demanda”.
- g) Los *mass media* alientan una visión pasiva del mundo.
- h) Los *mass media* alientan una inmensa información sobre el presente, con lo que entorpecen toda conciencia histórica.
- i) Hechos para el entretenimiento y el tiempo libre, son proyectados para captar sólo el nivel superficial de nuestra atención.
- j) Los *mass media* tiende a imponer símbolos de fácil universalidad, creando tipos.
- k) Se desarrollan bajo el signo del más absoluto conformismo.
- l) Los *mass media* se presentan como el instrumento educativo típico de una sociedad de fondo paternalista, superficialmente individualista y democrática. Adoptan las formas externas de una cultura popular, pero en lugar de surgir espontáneamente desde abajo, son impuestas desde arriba”.

Estas críticas van dirigidas a los *mass media* en general, pero ocurre que, siempre que se critican estos medios, se piensa en la televisión. ¿Por qué la televisión? Es decir, ¿por qué en todos los lugares se tiene el mismo concepto negativo de la televisión?. Para poder comprender esto es necesario entender su historia.

En el momento de su aparición, la televisión adoptó las características propias de cada país y era, por ejemplo, propagandística en la Alemania Nazi, lo que se manifiesta el ensalzamiento de la raza aria en los Juegos Olímpicos de Berlín del año 1936 (**fig.42**); educativa en Gran Bretaña y comercial en los Estados Unidos de América.



Fig.42. Modelo de cámara de televisión utilizada en la retransmisión de los Juegos Olímpicos de Berlín, en el 1936.

Pero tras la Segunda Guerra Mundial la influencia americana, como potencia vencedora, era enorme y por eso ocurrió que en los años sesenta, gracias al establecimiento de la red mundial de satélites de comunicaciones, se produjera la extensión total de la televisión por prácticamente todo el mundo, inspirada en la televisión ya asentada en Estados Unidos (Faus, 1995, pág. 260).

Desde entonces, esta televisión, claramente dirigida hacia el consumo, siempre ha mantenido un áurea de polémica que le rodea y que proporciona la aparición de opiniones a su favor y en su contra. Un ejemplo de opinión favorable es la que dice que la televisión divierte porque “se trata de un producto de la modernidad y porque nace en un clima de desgarramiento lingüístico, y de ese clima hereda el impulso expresivo, alegre y disipador. Los autores críticos habían achacado a los efectos de los medios la creación de un régimen cultural sacrificado a las necesidades superficiales del consumo. Nunca se pararon a pensar en la posibilidad de que ese régimen cultural se hallara en marcha ya antes de la aparición (o instauración o expansión) de la televisión, y en que haya podido proporcionar a las tecnologías de la industria cultural su plena investidura social, su legitimidad histórica” (Abruzzesse y Miconi, 1999, pág. 132).

Mientras que la voz más desfavorable es la del semiólogo italiano Umberto Eco, como se ha visto en sus acusaciones a los *mass media*.

Para estar a favor o en contra de la televisión y de la cultura que representa, ser un apocalíptico o un integrado, hay que partir de las certezas de que la cultura de masas surge como interés estratégico de la producción industrial, como herramienta de ampliación de los mercados económicos, pero también hay que saber que surgió como deseo y urgencia social (Abruzzesse y Miconi, 1999, pág. 171). “La cultura de masas es un hecho industrial y, como tal, experimenta muchos condicionamientos típicos e cualquier actividad industrial. (...) El error de los apocalíptico-aristocráticos consiste en pensar que la cultura de masas es radicalmente mala precisamente porque es un hecho industrial, y que hoy es posible proporcionar cultura que se sustraiga al condicionamiento industrial” (Eco, 1985, pág. 58).

Otra cosa es que se haya podido convertir en un producto dañino por la utilización que se ha hecho de la televisión como medio de educación. Ese papel socializador que ejerce la televisión se debe a su permanente presencia y acción en la vida diaria, ya que es el medio en el que las personas consumen su tiempo libre, lo que produce que la televisión marque la vida cotidiana de una sociedad (Rincón, 2002, pág. 34).

Pero incluso en ese ámbito se pueden ver pros y contras. Porque no cabe duda de que gracias a la televisión se ha producido una primera democratización de la vida cultural, pero al hacerlo así, la cultura ha entrado en el aparato del régimen institucional. “La cultura de masas es deseo y a la vez organización. Permite al individuo acceder al patrimonio de conocimientos que se le había negado tradicionalmente, pero al mismo tiempo le enfrenta a los poderes de la producción industrial” (Abruzzesse y Miconi, 1999, pág. 173). Pero eso se debe a que la televisión es un agente socializador que llena los vacíos dejados por las instituciones clásicas y a su vez extiende y complejiza las formas de actuar en la sociedad, produciendo una homogeneización en el comportamiento, que, por muy extraño que parezca, a veces es bien recibido: “La homogenización del gusto -defendía Franz Fanona- contribuiría en el fondo a eliminar a ciertos niveles las diferencias de casta, a unificar las sensibilidades nacionales, desarrollaría funciones de descongestión anticolonialista en muchas partes del globo”, Franz Fanona en “L’an V de la Révolution Algerienne”, citado por Humberto Eco (Eco, 1985, pág. 55).

2.5.1. Proceso de comunicación en televisión

La comunicación televisiva consiste en lanzar un mensaje al público receptor y averiguar su actitud ante lo ofertado porque, en televisión, cualquier mensaje tiene el objetivo de captar audiencia con el fin de aumentar los ingresos publicitarios. El éxito de un mensaje u otro marcará las estrategias que seguirá la televisión a medio plazo y determinará la tendencia a seguir.

La tendencia es clara en los vídeos musicales, pues cada época queda reflejada en sus productos culturales y los vídeos musicales no iban a ser menos. Esto se produce porque el proceso de comunicación determina qué y cómo se debe hacer. En el caso de David Bowie se encuentra un ejemplo muy claro:

David Bowie ha realizado vídeos musicales para sus canciones desde los años setenta hasta comienzos de la primera década del 2000. En esta carrera se puede observar cómo las distintas tendencias audiovisuales y culturales de cada época, han influido en el estilo de los vídeos musicales. Así se encuentra una primera época, los

años setenta, en la que los vídeos musicales eran actuaciones musicales realizadas para televisión que luego se emitían independientemente. En estos vídeos todavía no se encuentran elementos característicos de los vídeos musicales y las tendencias de su época queda reflejada únicamente en la estética de los intérpretes. En estos primeros vídeos se debe destacar el paso de la actuación en directo al uso del *playback*.

En la década de los ochenta, los vídeos musicales ya se entienden como una entidad propia, como un producto audiovisual destinado a la promoción musical mediante el recurso de la imagen. Esto tuvo como consecuencia que los vídeos musicales se fijaran en el videoarte al que añade la estética de la época y comienza a darse protagonismo a la postproducción y a la composición de la imagen. La experimentación visual, en el caso de los vídeos de David Bowie, permite que el músico intervenga a menudo en la realización del vídeo musical, en una época en la que los artistas pretenden ser interdisciplinarios.

Sin embargo, la segunda mitad de esta década, comienzan a generalizarse los vídeos musicales dramatizados, las interpretaciones musicales se acompañan de una historia y los decorados aumentan su importancia. A su vez, se van perfilando los diferentes estilos de vídeos musicales que permitirán realizar una taxonomía a partir de los noventa. Cada vez se alejan más de la representación musical de la canción y la importancia de la imagen va aumentando cada vez más hasta llegar a la década de los noventa, donde los vídeos musicales se rinden a la plasticidad de la imagen. Sin embargo, en esta década ocurre la revolución digital y los vídeos musicales abrazan rápidamente la postproducción digital. Desde ese momento, los vídeos musicales alteraran, como hasta nunca antes se había hecho, la imagen mediante la modificación de la velocidad, distorsiones, y efectos especiales propios de producciones cinematográficas (**fig.43**).

Este establecimiento de una tendencia se produce por el proceso de comunicación que se desarrolla en el medio televisivo, el principal elemento difusor de los vídeos musicales gracias a que estos forman parte del proceso de comunicación.



Fig.43. Evolución de la estética en los videos de David Bowie, de las primeras representaciones televisivas a las distorsiones de la imagen con la aparición de la postproducción digital, pasando por la influencia del videoarte y por la mayor atención a la puesta en escena y a los decorados.

Existen una gran cantidad de modelos que intentan mostrar cuáles son los componentes del proceso de comunicación y las relaciones que se establecen entre ellos. Su existencia es útil porque permiten reflejar fácilmente las diversas manifestaciones de la comunicación en todos sus ámbitos de realización. Entre ellos destacan el paradigma de Lasswell (Lasswell, 1982, pág. 192) y el paradigma de Shannon (Shannon y Wiener, 1969), realizados en la década de los cuarenta, cuya fama proviene de su incidencia en la comprensión de la investigación comunicativa. Se diferencian en su focalización: si el paradigma de Lasswell intenta comprender la comunicación como un acto de estimulación de un receptor por parte de un emisor mediante diversos estímulos comunicativos, los mensajes, el paradigma de Shannon abandona este aspecto social y se orienta hacia una comprensión de los mecanismos de transmisión de la información en el marco de una comunicación establecida entre máquinas.

Eran los inicios de la Teoría de la Comunicación y los paradigmas ejercieron en esos momentos una notable influencia por cuanto los investigadores se enfrentaban a un objeto de estudio multisituacional apenas conocido entonces. Por ello, los paradigmas de Lasswell y de Shannon supusieron la aparición de un primer planteamiento de los elementos permanentes en todo tipo de proceso comunicativo y permitieron impulsar la ampliación del conocimiento en torno a los elementos que se incorporan dentro de cada paradigma. Eso significa que un paradigma supone la existencia de un primer planteamiento de los problemas a estudiar sin ninguna referencia explícita a las reglas que deben regir su estudio.

El primer paradigma de la comunicación, realizado especialmente para la comprensión de la comunicación de masas y que alcanzó una difusión importantísima en Norteamérica y en Europa, fue el desarrollado por Lasswell. El paradigma de Lasswell, publicado en su versión definitiva en 1948 en *The Structure and Function of Communication in Society*, se constituyó como elemento de estabilización teórica de la investigación norteamericana y de la sociología de la comunicación de masas.

Para Laswell cualquier acto de comunicación puede ser convenientemente descrito mediante la contestación a las famosas preguntas: ¿Quién dice qué? ¿En qué canal? ¿A quién? ¿Con qué efecto? (Saperas, 1985, pág. 69-71).

Pero aparte de estas preguntas y sus respectivas respuestas, se debe tener en cuenta que el proceso comunicativo de la televisión se presenta en dos vertientes. Una es la que hace referencia a su naturaleza como medio de transmisión y que la convierte en un instrumento que se pone al servicio de otras realidades elaboradas previamente por el hombre y que existen con independencia de la presencia de la televisión. Es la emisión de obras de teatro, de un partido de fútbol, de una película.

Y la otra vertiente se refiere a que ella misma puede convertirse también en un elemento creador de nuevas realidades humanas o artísticas. Eso significa que la televisión puede emitir mensajes que se encuentran, o no, organizados mediante los códigos de la televisión (Cebrián, 1979, pág. 159), como son los informativos, los magazines y los vídeos musicales tal y como los conocemos hoy.

Ambas vertientes tienen un objetivo común, lo que MacLuhan define como el *sueño comunicativo* y que describe como “un proceso ligado a una sociedad visual, dominada por la fórmula y el impacto directo de la experiencia de la realidad inmediata, del que su estilo es un claro ejemplo. Esta comprensión formal expresada intuitivamente por McLuhan alcanza su máxima manifestación en la conocida frase “el medio es el mensaje”, por la que el pensador canadiense nos da a entender que la forma del medio, el canal, ha de ser entendida como la ley interna del mensaje. Como dice Enric Saperas (1985, pág. 263), “el contenido de un mensaje radiofónico, por ejemplo, es irrelevante ante la naturaleza tecnológica de su canal que adecua el modo y determina el grado de la actividad y de las relaciones entre los hombres mediante este medio de comunicación. Las relaciones humanas dependen de la naturaleza del canal y no del contenido del mensaje”.

2.5.2. La televisión, heredera de otros medios

Desde el momento en que la televisión comenzó a extenderse por todos los hogares americanos en la década de los cincuenta, se la vio como un medio capaz de arrebatar por sus características todos los espectadores y oyentes al cine y a la radio. Este miedo se fundaba en que la televisión es un medio ecléctico, es decir, un medio que toma lo que le interesa de todas las artes y de los demás medios de comunicación, para su propio beneficio. Por eso la televisión es prensa, cine, teatro, música, conferencias... es una conglomerado de todo que existía antes de ella (Segado, 1976, pág. 88). Y ese temor provocó la introducción de nuevas fórmulas en los otros medios para conseguir mantener su número de espectadores.

En efecto, para luchar contra aquel imperio en expansión, el cine contraatacó con el color y los formatos panorámicos, mientras que la radio recurrió a la música comercial. Eran armas que, paradójicamente, la televisión adoptaría posteriormente para utilizar en la lucha que se desata entre las diferentes cadenas desde los primeros años de la década de los sesenta debido a que en esos años la televisión alcanzó una enorme extensión que le permitió conseguir audiencias de dimensiones insospechadas, pero, como contrapartida, se produjo una saturación de horarios, de programas y de contenidos. Fue la época del cenit de la televisión. A partir de entonces comienza a

aparecer el descontento entre los espectadores, que llevó a la desorientación en las cadenas y organismos mundiales de televisión en una década donde el nuevo instrumento hace crisis en los países televisivamente más desarrollados. Las diferentes audiencias tuvieron que luchar por la audiencia. Fue la época en que la televisión vivió su momento histórico más importante: la emisión en directo de la llegada del hombre a la luna (**fig.44**) (Faus, 1995, pág. 247).



Fig. 44. La llegada del hombre a la Luna se recrea en el vídeo *Amerika* (2004, Jörn Heitmann) del grupo “Rammstein”.

2.5.2.1. Televisión y cine

La relación entre el cine y la televisión es un hecho natural por la simple certeza de que ambos medios utilizan la imagen en movimiento para elaborar sus mensajes (Cebrián, 1979, pág. 145). Suele darse más importancia al cine y otorgarle más protagonismo cultural por ser más antiguo que la televisión y porque la comunicación audiovisual se ha pensado y construido como lenguaje y estética en torno a él. De hecho, cuando apareció la televisión, se la definió simplemente como un sistema de distribución audiovisual, preferentemente doméstico, en que conviven muchos dialectos audiovisuales diversos, mensajes muy heterogéneos, informativos, publicidad, concursos, películas, vídeos musicales, etc. Y, sin embargo, la televisión es algo más porque posee una característica específica que la diferencia del resto de las artes

visuales: el directo, la simultaneidad entre emisión y recepción del programa. Fue en la década de los sesenta cuando la televisión adoptó el magnetoscopio, que supuso una revolución por ser un dispositivo narrativo liberador en los ámbitos de expresión, tiempo, espacio, emisión, recepción y usos (Rincón, 2002, pág. 19).

La relación entre cine y televisión se basa, tal como se ha insinuado con anterioridad, en el hecho de que ambos medios fundamentan su actividad en la imagen y la acción. En tal sentido cabe recordar que, por sus características, los medios audiovisuales “imponen un ritmo al espectador y, al destacar las imágenes y no las palabras, no invitan a la conceptualización sino a la dramatización. En el énfasis que las noticias de la televisión ponen en los desastres y las tragedias humanas, no instan a la purificación o a la comprensión, sino al sentimentalismo y la piedad, emociones que se agotan rápidamente, y crean un pseudoritual de pseudoparticipación en los sucesos (...) las respuestas pronto se hacen altisonantes o aburridas. (...) Sin embargo, la cultura visual como un todo, puesto que se presta más fácilmente que la imprenta a los impulsos del modernismo recogidos por la masa cultural, llega a agotarse más rápidamente en el sentido cultural” (Bell, 1982, pág. 110). Ésta es la realidad cultural en que se encuentra la sociedad actual, inmersa en un marco de contradicciones y de cambios estructurales en los que los medios de comunicación de masas experimentan también un protagonismo en el conjunto de las contradicciones globales que están impulsando importantes transformaciones culturales (Saperas, 1985, pág. 266).

Según Metz, las diferencias entre televisión y cine son mínimas y se puede tratar a sus *lenguajes* como si fueran un lenguaje único (Cebrián, 1979, pág. 154), aunque ya se vio que es arriesgado afirmar la existencia de un lenguaje cinematográfico. Pero ocurre que, por norma general, se tiene una concepción diferente del lenguaje audiovisual según sea cine, televisión o vídeo:

El lenguaje del cine es **poema, novela**, pues sus historias son cercanas al poema en sus mejores obras; se convierten en grandes relatos cuando parecen novela.

El lenguaje de la televisión es **conversación**, ya que sólo existe en un tono de coloquio, de diálogo de vida cotidiana, de lo oral.

El lenguaje del vídeo es **experimental** y busca la construcción de nuevos lenguajes que permitan imaginar las formas de comunicarnos en situaciones inéditas (Rincón, 2002, pág. 27).

Esto no impide que la televisión pueda usar técnicas elaboradas. No con una intención de producir una sensación de obra de arte por parte de quien lo recibe, sino que, cuando la televisión recurre a estas técnicas, generalmente elementos de las vanguardias artísticas, los utiliza simplemente porque los considera funcionales (Eco, 1985, pág. 93).

El lenguaje televisivo tiene en común con los códigos cinematográficos su naturaleza icónica: códigos específicos como son los primeros planos, *travellings*,... (Cebrián, 1979, pág. 153). Cine y televisión también hacen uso de los códigos de composición sonora, produciendo los códigos de composición visual-sonora.

Pero ocurre que dentro de esos códigos existen algunos que producen mejores resultados en la televisión que en el cine. La televisión tiene menor capacidad que el cine para presentar panorámicas y planos largos, sin embargo explota mejor la fuerza de los primeros planos en los rostros de los protagonistas, que quedan encajonados en la pequeñez de la habitación. En definitiva, el plano largo tal como se usa en cine debe ser utilizado con cuidado en televisión, mientras que el primer plano es mucho más natural. Estas peculiaridades definen la naturaleza de la imagen televisiva, que marca a su vez los límites de lo que los productores pueden intentar con esperanzas de éxito y sugiere posibilidades particulares (Halloran, 1974, pág. 192).

Sin embargo, esta influencia entre medios no sólo se ha producido en la dirección del cine a la televisión, sino que también se produce una influencia a la inversa. La más importante es la *toma directa*, en la que la televisión halló aquellas características por las que podía distinguirse de otras formas de comunicación y de espectáculo y que transformó el cine a partir de los años ochenta.

Por entonces, en sus formas tradicionales, el cine había habituado al espectador a una narración concatenada y construida según pasajes necesarios, según las leyes de la poética aristotélica, excluyendo todo lo que fuera *casual* en pos del desarrollo de la

acción. Pero ocurre que la toma directa muestra las imágenes de un acontecimiento en el preciso momento en que tiene lugar, y el director se encuentra, por un lado, obligado a organizar una “narración” capaz de ofrecer una exposición lógica y ordenada de cuanto ocurre, pero, por otro, debe también saber introducir en su narración todos aquellos acontecimientos imprevistos y aleatorios que el desarrollo autónomo e incontrolable del hecho real propone. Y aunque sepa controlar estas aportaciones ocasionales, no podrá dejar de presentar una “narración” cuyo ritmo será distinta de la habituada en el cine: enseñando al público un nuevo tipo narrativo, continuamente alterado superficialmente, pero capaz de hacer gustar de modo nuevo la compleja casualidad de los acontecimientos cotidianos (Eco, 1985, pág. 336).

2.5.2.2. Televisión y radio.

La principal razón para que, en sus comienzos, la televisión fuera tan temida por la radio y por el cine es que la televisión deriva por igual ambos (Cebrián, 1979, pág. 146) y por eso no sólo se ha alimentado de los códigos cinematográficos, sino que también lo ha hecho de los radiofónicos, especialmente a partir de su expansión en la década de los cincuenta, debido a que sus recursos eran limitados técnica, humana y económicamente y por la ausencia de preocupación por lo que era ofrecido. De este modo, los primeros contenidos apenas diferían de los emitidos en los momentos iniciales de la radio, salvo en su materialización audiovisual (Faus, 1995, pág. 209).

La única forma con la que la radio podía resistir este envite inicial era mediante la emisión de la música comercial, esa música es la que surgió con la industria musical y que propició la aparición de los vídeos musicales. Es la música comercial, la música de consumo.

2.5.2.2.1. Música de consumo

Intentar entender el origen de la música de consumo es intentar comprender las características del momento histórico en que surge, la Norteamérica de los años sesenta del siglo XX. Es, como señala Daniel Bell en *Las contradicciones culturales del capitalismo*, una época hedonista, “una época de marketing, definida por el hecho de que el conocimiento se codifica en mensajes organizados como fórmulas lemas y distinciones binarias. Al captar el código una persona se siente cómoda, en la comprensión del mundo complejo que la rodea” (Bell, 1982, pág 79).

McLuhan era el máximo intérprete, el profeta apropiado de una cultura, y de unos movimientos artísticos en que la televisión, la publicidad y la serialización de los mensajes –transformados en fórmulas que determinaban las formas- adquirieron una especial relevancia (Saperas, 1985, pág. 261).

Es en ese contexto, en relación con los movimientos artísticos de los años sesenta de Estados Unidos donde se produce la aparición de la música de consumo, dirigida a la satisfacción de exigencias banales por definición, epidérmicas, inmediatas, transitorias y vulgares, típicas de las canciones del verano, por ejemplo. Es, como sostiene Umberto Eco (1985, pág. 313), un mal hábito musical, una manera de hacer música en la circulación de modelos formales, en su comercio, en su plagio circular y sistemático.

Es, pues, una música que no persigue ninguna intención artística, sino simplemente la satisfacción de las demandas del mercado.

“Los ensayistas se preguntan -continúa Umberto Eco (1985, pág. 313)- si la producción industrial de sonidos se adapta a las libres fluctuaciones de este mercado, o no interviene más bien como plano pedagógico preciso para orientar el mercado y determinar las demandas. Si el hombre de la civilización industrial de masas es como nos lo han mostrado los sociólogos, un individuo heterodirigido (para el cual piensan y desean los grandes aparatos de la persuasión oculta y los centros de control de gusto, de los sentimientos y de las ideas; y que piensa y desea conforme a los designios de los centros de dirección psicológica), la canción de consumo aparece en tal caso como uno

de los instrumentos más eficaces de coacción ideológica del ciudadano de una sociedad de masas”.

En este sentido, hay que entender que la evolución de la humanidad va unida a la creación de dispositivos artificiales, de naturaleza técnica, que permiten la prolongación del ámbito sensorial corpóreo hacia sensaciones ajenas a la realidad física que le rodea. El ser humano, al crear el lenguaje y la escritura, se alejó de su estado natural e inició la sustitución del contacto directo con el entorno mediante el empleo de formas de comunicación sustitutivas que alcanzarían un primer desarrollo con la invención de la imprenta. Según la opinión de McLuhan, fue con la invención de la imprenta cuando el ser humano se sitúa en el marco de una cultura mecánica repetitiva, pero a su vez fragmentada, lineal, deductiva y abstracta muy ligada a la fragmentación de la sociedad humana que por entonces se organizaba en naciones con su cultura particular y diferenciadas mediante diversas formas de comprensión sustitutiva de su entorno social inmediato y de su entorno más lejano. Frente a esta cultura mecánica, abstracta y serializada, McLuhan observa en los medios de comunicación eléctricos, surgidos durante el primer tercio del siglo XX, un nuevo tipo de cultura que permitirá al ser humano disponer de un mosaico que forme una nueva cultura inclusiva y participativa capaz de romper con la fragmentación y la abstracción, con la serialidad y linearidad de la Galaxia Gutenberg, hasta alcanzar, de nuevo, una cultura global que se vuelva a acercar a la naturaleza (Saperas, 1985, pág. 262).

Esta idea de McLuhan fracasa porque la globalización, al fundamentarse exclusivamente en valores económicos, ha contribuido a estandarizar el gusto popular. En el caso de la música comercial, el problema radica en que moldea el gusto colectivo al encontrarse sumergida en un proceso económico e industrial, cuyo objetivo es el de crear, a través de sus divos y sus músicas, los modelos del comportamiento individual, que se articula según la determinación continua y sucesiva de la imagen de sus músicos. Este problema se acentúa debido a que, en la sociedad en la que se encuentran, el público de estas canciones, generalmente los adolescentes, no encuentra otra fuente de modelos o, por lo menos, ninguna otra fuente tan enérgica e imperativa. Por eso, la industria musical satisface unas tendencias auténticas de los grupos sociales a los que se dirige. El público juvenil identifica en “sus” canciones la idealización e intensificación de los problemas que considera reales. De este modo surge el problema de que existe

sólo una única fuente, industrializada, para dar respuesta a algunas exigencias reales; pero, en tanto que industrializada, esa fuente no tiende tanto a satisfacer las exigencias como a volver a promoverlas en forma siempre variada. Así el círculo no se rompe y la situación parece irresoluble. Eso es el problema. “Acusad -dice Umberto Eco- a la cultura de masas, salvaréis quizá el alma, pero no habréis sustituido con ningún objeto real los objetivos míticos que queréis negar a vuestros contemporáneos” (Eco, 1985, pág. 328).

Y es que, desde que la televisión se estableció como el principal medio de entretenimiento, este concepto se ha distanciado del concepto de cultura para aquellos que creen tener el don de la sabiduría. Para ellos “la cultura” es lo valioso, educativo y edificante, mientras que el entretenimiento está desvalorizado porque se considera de rango inferior y carece de importancia, llegando a convertirlo en algo innecesario. Siguiendo esta idea, la gente se divide entre los “ciudadanos instruidos” o “cultos” y “la masa” (Romano, 1998, pág. 289). Pero tal descalificación es errónea porque el entretenimiento ofrece respuestas en un determinado campo de exigencias a las que la cultura “cultura” no ofrece ninguna alternativa (Eco, 1985, págs. 323-325).

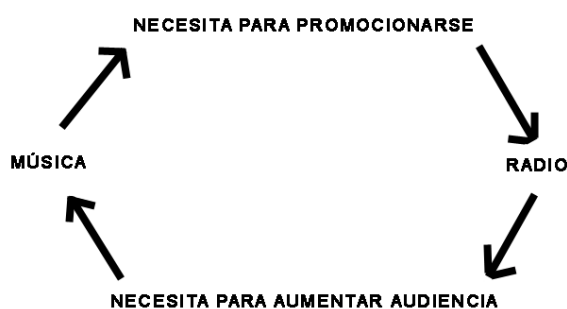
Es en la necesidad de entretenimiento de la sociedad donde encuentra sentido la función que desempeña la canción de consumo. Pero se trata de un entretenimiento dependiente del diálogo entre la oferta y la demanda, lo que lo ata a las leyes de mercado y lo que conlleva que en su proceso de producción desaparezcan las decisiones de los artesanos. Es por eso por lo que, en la búsqueda del éxito, la canción de consumo desemboca inevitablemente en el plagio, que se convierte en norma para satisfacer las necesidades del mercado. El plagio es “el último y más completo acto pedagógico de homogeneización del gusto colectivo y de su esclerotización bajo exigencias fijas e inmutables, en las que la novedad es introducida con tino, a dosis, con el fin de despertar el interés del comprador sin contrariar su pereza” (Eco, 1985, pág. 315). Por eso, en el universo de la industria cultural, todo aquello que está destinado al consumo de las masas se estandariza por su dependencia de las exigencias del mercado, en su búsqueda de un destino previsible (Abruzzese y Miconi, 1999, pág. 168). Es la razón por la que la estructura analizada al hablar de la música *rock* se encuentra repetida en prácticamente todas las canciones comerciales.

Gracias ese modelo narrativo sin imprevistos la música comercial lleva a disfrutar de momentos de reposo y de distensión. Esto no supone una pérdida de la sensibilidad o una disminución de la inteligencia, sino que se trata simplemente de una característica más de la cultura de masas, teniendo en cuenta que la cultura es la producción de la aptitud de un ser racional para cualquier fin y para su libertad. Por eso, Kant consideraba un deber el cultivo de todas las capacidades para el fomento de los fines establecidos por la razón (Romano, 1998, pág. 291).

La música comercial, buena o mala, es aceptada en bloque por la mayoría de la masa, como algo que es bueno consumir porque el mercado la impone y dice que es buena, liberando a quien la escucha de la tarea de emitir un juicio posterior (Eco, 1985, pág. 98). Esa es la característica esencial de la cultura contemporánea. La sociedad consume como alimento cotidiano la cultura lúdica y disipadora que le ofrecen los medios de masas (Abruzzesse y Miconi, 1999, pág. 174).

2.5.2.2. Radio fórmula

La música de consumo encontró una estupenda forma de promocionarse en la radio, que a su vez veía en ésta música una estupenda fórmula para ganar la audiencia que pudiera perder por culpa de la televisión. Surge así la radio fórmula, que consiste en la existencia de emisoras dedicadas a emitir exclusivamente la música comercial, la música de consumo. Se producía de ese modo una relación de interés recíproco entre música y radio y se hacía explícita una de las formulaciones teóricas de McLuhan: “el contenido de cualquier medio es, en realidad, algún medio más antiguo” (Halloran, 1974, pág. 201).



La aparición de la radio fórmula no supuso el punto de partida para que la radio ofreciera grabaciones musicales a sus oyentes. En realidad, desde el origen de la radio los horarios de programación solían ofrecer una variedad de programas entre los que se encontraban noticiarios, tertulias, dramáticos, variedades y, por supuesto, música (Lewis y Booth, 1992, pág. 93). Lo que ocurrió con la radio fórmula fue la especialización creciente de sus audiciones y la segmentación de la audiencia. La radio tradicional había realizado ya una primera división de la audiencia por medio de la programación. Cada uno de sus programas estaba destinado a un grupo diferente de oyentes. La especialización de la radio fórmula permitió que toda la programación de una emisora se dirigiera a un mismo segmento de la audiencia que permanecería siempre bastante fiel (Haye, 2003, pág. 126).

Que la radio no adoptara la estrategia de la radio fórmula con anterioridad a la aparición de la televisión puede explicarse por la idea que se tenía del uso de la radio. En 1924, C.A. Lewis se quejaba de que los oyentes que pedían música ligera no comprendían el problema de la radio. “Esta música -decía- no dura, no puede ser repetida, mientras que la buena música perdura, relaja y proporciona belleza cada vez que se escucha”. Para Matheson, la escucha debía ser una experiencia activa, ya que “los placeres hay que ganárselos y no confiar en la radio como una relajación para después de un día de trabajo o para el fin de semana” (Lewis y Booth, 1992, pág. 95). La radio cumplía otra función.

Por eso hasta la expansión de la televisión, en la década de los cincuenta, no se empezó a desarrollar la radio fórmula, cuyo origen coincidía con la crisis de la teoría de la masa uniforme y compacta que había funcionado hasta entonces. Se empezaba a comprender ahora que dentro de la masa existían diferentes tipologías de personas que respondían de manera más o menos homogénea ante impulsos similares. A esta nueva corriente de pensamiento se añadió un avance técnico, la aparición de la frecuencia modulada (FM), que permitió el desarrollo de los canales de distribución, los métodos de producción y los sistemas de recepción (Haye, 2003, pág. 125).

La consecuencia fue el perfeccionamiento de la programación musical de la radio fórmula. En sus comienzos era una programación dispar y desordenada porque los realizadores de programas musicales llegaban con sus discos y cada uno programaba en

función de sus gustos personales (Martínez Costa, 2001, pág. 114). Pero la aparición de la FM provocó la sistematización de la programación y de ese modo aparecieron dos nuevos formatos de flujo musical en la radio:

-Formato de micropreferencias musicales: estilo, época, intérprete.

-Formato de música bajo demanda (Martínez Costa, 2001, pág. 192).

Esas innovaciones permitieron a la radio fórmula dar respuesta a las demandas crecientes del consumidor adolescente, cuya figura había aparecido en Estados Unidos y Gran Bretaña a finales de los cincuenta como consecuencia del importante cambio social que se había producido en aquella década. La generalización de esa demanda trajo consigo un nuevo objetivo para el mercado (Lewis y Booth, 1992, pág. 118), pues la radio musical va de la mano de la industria discográfica (Martínez Costa, 2001, pág. 219).

Desde ese momento la música se convirtió en una imparable corriente de influencia para la juventud, especialmente desde la aparición del *rock*, que como ya se ha visto ha sido históricamente la más significativa. Este éxito se produjo y se produce porque la música es evocativa y permite recordar momentos pasados y experiencias. Especialmente, la música popular, la que más se relaciona con el cuerpo a partir del baile, como ocurriera con la danza, y la que más se asocia con la juventud. Y es que el desarrollo de la sociedad ha hecho que, desde los sesenta, la música se haya convertido en un modo de *ficcionalizar* la vida cotidiana (Lewis y Booth, 1992, pág. 119). A ese éxito contribuyó, sin duda, la radio fórmula.

Los detractores de la radio fórmula la culpan de haber contribuido a que la radio abandonara su carácter artístico y artesanal para convertirse en un elemento más de la industria productora de bienes de consumo, condicionada por la dialéctica de la oferta y la demanda que ofrece la empresa capitalista. Se la ha criticado también por el hecho de que la especialización ha supuesto un empobrecimiento de los del discurso radiofónico (Haye, 2003, pág. 127). Esta crítica sería aceptable si sólo hubiera existido una emisora, pero hay que tener en cuenta, en tal sentido, que las emisoras dedicadas a la radio fórmula representan un porcentaje muy pequeño dentro del espectro radioeléctrico.

El último aspecto a tener en cuenta para explicar la expansión de la radio fórmula fue el hecho de que la radio americana había convertido la música popular en una de sus principales ofertas, mientras que en otros países apenas se tenía en cuenta porque se consideraba al *rock* como una tendencia minoritaria. Pero ocurrió que el ascenso del *rock* fue paralelo a la popularización de los transistores portátiles, lo que supuso un incremento del número de usuarios individuales, en este caso del número de jóvenes que se conectaban a la radio. Y es que la música *rock* tenía la particularidad de dirigirse a los oyentes como si formaran una colectividad, lo que contribuyó a que los jóvenes comenzaran a incubar la idea de ser un grupo fuerte e independiente dentro de la sociedad, sensación que se intensificaba por el desprecio que la gente mayor tenía a la música *rock* (Lewis y Booth, 1992, pág. 118). De esta forma resultó que, en la Gran Bretaña de los años cincuenta, la radio más escuchada por los jóvenes fue *Radio Luxemburgo*, pues sus *Top Twenty* del domingo por la noche proporcionaba a la juventud lo que la BBC ignoraba.

2.5.3. Televisión y música

En televisión ocurre lo mismo que con la radio. La música ha sido y es un fuerte reclamo para captar audiencia en la radio y por eso la televisión no podía dejar de recurrir a ella con la misma finalidad. Los vídeos musicales no surgieron en el momento en que la televisión decidió emitir música, sino que se produjo por la evolución de las actuaciones televisivas y la búsqueda de nuevas fórmulas de promoción que definieron a la televisión como una radio “ilustrada” (Chion, 1993, pág. 155).

Pero siempre que se quiera analizar el uso de la música en televisión hay que tener en cuenta que música y televisión se relacionan de dos formas diferentes, pues la música puede presentarse como un elemento narrativo, aquella que desempeña unas determinadas funciones a la hora de construir la narración de un producto televisivo, y la música como objeto en sí misma, la que se promociona en televisión y que ayuda a la televisión a ganar audiencia.

2.5.3.1. Funciones de la música en televisión

En cuanto elemento del proceso narrativo que elabora los productos propios de la televisión, la música cumple determinadas funciones a la hora de construir la narración. Son funciones a las que han sido ya relacionadas al hablar de las funciones de la música en el cine. Esa música posibilita la relación asociativa con determinadas situaciones, hechos, conceptos, programas, etc,... Angelo D'Alessandro señala la existencia de ocho funciones identificativas de la música en el discurso televisivo, que Millerson reseñará como funciones identificativas del sonido, de la banda sonora. (Barroso García, 1998, pág. 419).

Las funciones de la música que Angelo D'Alessandro (1962, pág. 241) refiere a la televisión son las siguientes:

1. Identificar. Es la sintonía; con ella se logra la identificación inmediata de un programa y supone una forma de *leitmotiv*.
2. Dar relieve a un personaje, insertando una canción cuando éste entra en escena.
3. Estimular el recuerdo de sucesos que ya han ocurrido
4. Crear la atmósfera de un drama
5. Lograr un paso espacial o temporal, acompañando técnicas de cortinillas y encadenados.
6. Apostillar un diálogo, sobre todo con un propósito cómico declarado.
7. Definir un ambiente, conjuntamente con efectos sonoros.
8. Crear un contrapunto con la imagen.

Cuando la música se usa simplemente para proporcionar fondos o como puente musical, la pauta para el tipo de música que se debe utilizar vendrá dada por el tipo de

programa al que se desea añadir, tarea para la que se requiere poseer un profundo conocimiento del libreto y analizar época, situaciones y personajes para saber qué tipo de música se debe usar. También se debe conocer el material musical disponible, para decidir la parte que se va a emplear (Viya, 1994, pág. 144).

2.5.3.2. Promoción musical en televisión.

La música no es sólo un elemento de la narración televisiva. Es también, como se ha señalado con anterioridad, en sí misma un objeto que promociona la televisión y que, a su vez, ayuda a la televisión a ganar audiencia.

En esta relación entre música y televisión, cuando la televisión ha servido como canal para hacer más accesibles a la audiencia obras de arte ya consagradas, ha producido resultados diversos. Y eso ha generado cierto debate. Se discute, por ejemplo, si merece la pena presentar una orquesta sinfónica o un grupo de cámara frente a las cámaras de televisión porque la imagen visual puede convertirse en distracción que impida concentrarse en la interpretación. Y hay quien piensa que en lo que se refiere a representación orquestal, no tiene sentido competir con la radio, el disco o la cinta magnetofónica. Ese problema se puede solucionar con el uso de la imaginación, pues se puede conseguir una realización amena si se conjugan todos los elementos de la imagen para acompañar la interpretación.

En el caso del ballet y la ópera surge el problema de que, al estar diseñados para actuaciones en teatros con grandes escenarios, se presenta la dificultad de trasladar la lógica de la coreografía a los confines de la pantalla. El tener que elegir entre un plano largo o uno cerrado ya es un problema, pero, siempre desde mi humilde opinión, la combinación de diferentes escalas de planos mediante una división de la pantalla podría ser una solución. Y si es un programa que se va a postproducir, en teoría no debería existir ningún problema (Halloran, 1974, pág. 198).

Cuando la programación cultural de una televisión decide transmitir recitales y conciertos, el vídeo deberá dar al evento un interés y un sentido visual. Siempre se debe hacer televisión, lo que es responsabilidad del director y, en estos casos, lo importante

es que la imagen siga el desarrollo instrumental, melódico y musical de la obra, el tiempo o ritmo y el espíritu de la composición, para tratar de ilustrar al televidente con claridad visual lo que está escuchando. Porque, de otro modo, este uso de la televisión conlleva el riesgo de caer en el sacrificio de su personalidad, que queda sustituida por la que se muestra en las actuaciones musicales, pues, al igual que ocurriera con el cine, la incorporación de la música a la televisión resultaba una fórmula de éxito por la presencia de figuras conocidas del mundo musical.

El desarrollo de la música en la televisión viene marcado por el paso de las simples representaciones en directo, que se limitan únicamente a mostrar a los intérpretes, a los vídeos musicales, objeto de esta investigación (Creeber, 2001, pág. 89). El espectro entre estos dos polos está compuesto por actuaciones amenizadas con luces, efectos de cámara y efectos de edición que permiten el uso de sobreimpresiones que muestran distintas perspectivas de los intérpretes, una técnica que ha quedado, en palabras de José María Baget (1965, pág.101), como un elemento rutinario e inamovible, “cuya única función es impedir la monotonía de los cuadros fijos, quedando muy lejos de ser una expresión de las posibilidades de la televisión”. La proliferación de música en televisión inauguró la nueva forma audiovisual que suponen los vídeos musicales, como se verá en el capítulo dedicado a su estudio.

Como la televisión nació sonora, la música y las interpretaciones musicales siempre han tenido su espacio reservado en la parrilla de programación en forma de programas musicales en los que se suceden actuaciones de solistas cantantes y grupos musicales, “espacios en los que la música es el objeto y fin, el contenido principal, acaparando la totalidad de su desarrollo” (Barroso, 1995, pág.475).

En esos programas, inicialmente, el sonido se registraba en directo, con las dificultades técnicas que ello suponía, por lo que hacía imprescindible la figura del *asesor musical*, quien debía localizar, por los diversos canales, los diferentes instrumentos y voces, facilitando y orientando la labor del técnico de sonido encargado de la mezcla. En la actualidad el trabajo de asesor musical requiere amplios conocimientos musicales, pues ha quedado limitado a las grabaciones de interpretaciones sinfónicas y óperas, en las que tiene que leer la partitura de la obra

interpretada para indicar con suficiente antelación las diversas intervenciones de un instrumento u otro (Beltrán Moner, 1984, pág. 35).

Pero volviendo a los comienzos de la música en televisión, ya he comentado con anterioridad que éstos suponían la representación de números musicales, los cuales se llevaban a cabo en el plató o en los estudios de la cadena, ofreciendo la posibilidad a las audiencias de poder ver las actuaciones de sus estrellas favoritas con la magia del directo. Con la llegada del *rock*, la música popular no sólo se volvió más estridente, sino que dio más importancia al aspecto visual -los famosos movimientos de pelvis de Elvis, sin ir más lejos- encaminado a crear una imagen estilizada con la que los músicos influenciaban a los jóvenes y así estandarizar su gusto hacia el mercado musical. La imagen de los músicos comenzó a cobrar gran importancia como elemento promocional y qué mejor método para conseguirlo que apareciendo en televisión. La peculiar forma de ser de los músicos, su comportamiento y sus *innovadores* vestuarios constituyen, junto a su música, la forma de atraer al público joven. Eso que antes se buscaba conseguir con las representaciones televisivas, hoy se consigue con mucho más éxito en los vídeos musicales (Creeber, 2001, pág. 89).

La importancia de la presencia de las estrellas musicales en televisión venía dada por la publicidad que proporcionaban, beneficiando el aumento de las ventas de discos, mientras que para la cadena de televisión suponía una forma rentable de ganar audiencia. Las estrellas fascinan porque son la expresión sublimada de las propias carencias, de las propias necesidades. Son los muñecos de los adultos. Y para conseguir la identificación del inconsciente colectivo, la estrella debe ser arquetípica.

Por otra parte, la televisión es una máquina de hacer estrellas. Desde la popularización del *zapping*, la televisión las crea, potencia, explota, sustituye y olvida, como ocurre con los concursantes de programas de telerrealidad (Ferrés, 1996, pág. 127). Con la aparición de los vídeos musicales, se facilitó la posibilidad de que los músicos pudieran realizar múltiples apariciones en televisión, lo que a su vez suponía un ahorro en el coste y en el esfuerzo de las actuaciones en los estudios. La música en televisión terminó por convertirse en puras promociones musicales.

La promoción alude a una concepción a la vez personalista y comunitaria y a objetivos de desarrollo cultural. En este sentido, la televisión debiera servir para promover una cultura de desarrollo, entablando un diálogo real sobre las verdaderas necesidades del pueblo (García Jiménez, 1965, pág. 113). Pero la televisión no es en realidad más que uno de los fenómenos básicos de nuestra civilización en donde las estrellas se convierten en vampiros que seducen y se apoderan del alma de los seducidos, quienes entregan su personalidad (Ferrés, 1996, pág. 135) y como consecuencia de todo ello la televisión consigue determinar los gustos del público sin por ello tener que adecuarse excesivamente a él. “En régimen de libre competencia -apunta Umberto Eco (1985, pág. 335)-, se adapta a la ley de oferta y demanda pero no respecto al público, sino respecto a los empresarios. Educa al público según los intereses de las firmas anunciantes. En régimen de monopolio, se adapta a la ley de oferta y demanda según las conveniencias del partido en el poder”.

El paso de las representaciones de la música en directo a los vídeos musicales no se produjo de forma brusca, sino que se debió a la cada vez mayor necesidad de dar más importancia a la imagen de los intérpretes que a la música que estos tocaban.

2.5.3.2.1. Representaciones en directo

La televisión surgió en directo y por eso las primeras representaciones musicales se hacían en directo, estableciendo un formato que ha perdurado hasta hoy. Aunque existan también programas que simulan ser directos pero que en realidad son diferidos, como ocurre, por ejemplo, en los diferentes especiales que se emiten en Nochevieja. En el directo, los elementos que dependen del azar quedan más libres, la improvisación aporta una dosis de frescura que, si no se pone cuidado, puede influir desfavorablemente en el resultado final (Cebrián, 1979, pág. 147).

Este formato se caracteriza porque las representaciones muestran a los miembros del conjunto musical interpretando la canción y a partir de ahí el realizador buscará cómo mostrarlo al público. Este modelo forma parte de la controversia que supone la toma en directo, que hay quien niega que sea narración. En realidad lo es, porque no es cierto que el directo constituya una exposición fiel e incontaminada de cuanto sucede;

“lo que ocurre, encuadrado en la pequeña pantalla, enfocado previamente según una elección de ángulos, llega al director en tres o cinco monitores, y entre estas tres o cinco imágenes él escoge la que se va a mandar a las ondas, instituyendo de tal forma un montaje, improvisado si se quiere y simultáneo con el acontecimiento, pero montaje al fin y al cabo, lo cual equivale a decir interpretación y elección” (Eco, 1985, pág. 338).

El modelo de formato de representación musical en directo, que se centra en la presencia de los músicos en el estudio interpretando su canción más famosa del momento, fue creado por el programa *American Bandstand*, que se emitió desde 1957 hasta 1989 en la cadena ABC americana. Dicho programa estableció el formato que se ha venido siguiendo desde entonces y que ha ido evolucionando hasta el formato de los programas musicales de la actualidad, en los cuales se cuenta con la presencia de público en el plató, con las representaciones en directo y con la emisión de actuaciones ya grabadas. Los vídeos musicales heredan la puesta en escena de estos programas para mostrar a los cantantes interpretando la canción mediante un primer plano frontal (**fig.45**). En el caso de solistas el trabajo de cámaras será sobrio para no distraer al espectador del mensaje musical. Se puede ilustrar música con pistas de efectos, películas o fotos. Este tratamiento puede ser muy efectivo si se realiza con el sentido sugerido por la música (Viya, 1994, pág. 145). Este tipo de contenido fue uno de los favoritos tanto para las televisiones como para el público, y el punto de partida de los *shows* de artistas consagrados que habían iniciado su carrera en la radio. Pero antes debían realizarse todavía muchas actuaciones anodinas e irrelevantes, expresivamente hablando, que fueron haciéndose económicamente más costosas conforme la fórmula fue aceptada por el gran público.

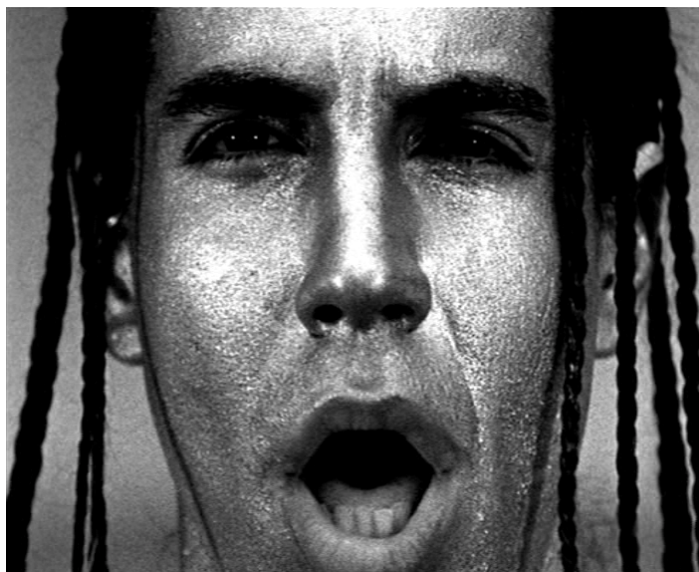


Fig. 45: La influencia es evidente. Video musical *Give it away* (1991, Stéphane Sednaoui).

En Europa, este formato derivó en Eurovisión –que nació en el año 1956-, programa que, además de ser realizado en directo para el conjunto de las naciones participante, supone la máxima aspiración de la audiencia activa, ya que, en la actualidad (2005), es ésta la que decide quien es el ganador mediante el envío de sus votos por mensajes de móvil.

La realización en directo ha evolucionado con el paso del tiempo, gracias a los medios técnicos que permiten un mayor dinamismo y al mayor interés puesto por los realizadores. Originalmente, estas representaciones se caracterizaban, y todavía hoy hay muchas que se caracterizan, por su estatismo. Se buscaba simplemente romper con la monotonía de los planos fijos en la retransmisión de unas interpretaciones realizadas con una escenografía y una iluminación bastante sobrias, consistentes en la utilización decorados muy simples o fondos monocromos que centraban toda la atención sobre los intérpretes. La iluminación servía para dirigir esa atención a uno u otro componente, gracias a su capacidad para resaltar la forma o suprimirla, para atraer la atención a la textura o disimular su existencia. Un ambiente iluminado de manera poco corriente puede aparecer excitante y misterioso frente a otros que pueden resultar sosos y aburridos. La iluminación no sólo permite ver, sino que es un importante factor de control de las reacciones de los espectadores (Milleson, 1983, pág. 151).

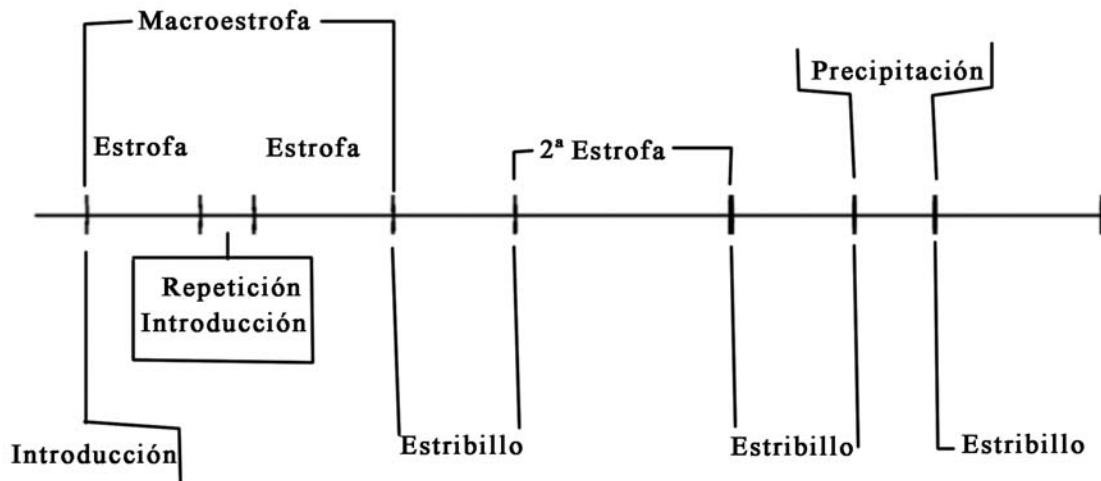
Pero las representaciones han pasado a ser más dinámicas gracias al recurso de la temporalización. Son representaciones que exigen el conocimiento, por parte del realizador, tanto de la canción como del grupo que la interpreta, para determinar los planos en función del instrumento o del intérprete que posea mayor protagonismo en cada momento de la canción. Cuando el contenido básico del programa es la música, lo mejor para hacer un adecuado trabajo de cámara es dejarse llevar por la letra y el ritmo así como por la acción, la mímica y la personalidad del cantante (Viya, 1994, pág.146) y de los intérpretes, quienes con sus bailes pueden añadir un punto de síncrexis a la realización.

Esta realización basada en la temporalización, además permite la posibilidad de utilizar escenarios más complejos y barrocos y la potenciación del juego luminoso, pero siempre en una organización frontal hacia el público, pues el origen de la forma representacional del directo viene de su herencia del teatro (Byrne, 1993, pág. 11)

2.5.3.2.1. Un ejemplo de directo: *Foo Fighters I'll stick around*

Un modelo de realización en directo fue, por ejemplo, el directo de la actuación musical del grupo *Foo Fighters* en el año 1994 para el programa *Saturday Night Live* del canal de cable estadounidense *Comedy Central* que se analiza a continuación. Puede verse un extracto de dicha actuación en el DVD.

Este grupo musical está compuesto por un batería, un bajo y dos guitarras, uno de los cuales es también el vocalista o cantante. La canción que interpretan se titula *I'll stick around*, y su esquema es el siguiente:



Esquema de la canción, en el análisis que realizo a continuación sólo se desarrolla hasta el primer estribillo.

Como se puede observar, esta canción presenta una ligera modificación de la estructura que se ha visto en la música *rock*. Pues la primera estrofa, se podría considerar como una macroestrofa compuesta por la suma de dos estrofas en medio de las cuales se repite la introducción. Se podría entender así como una repetición de la introducción y de la primera estrofa. A pesar de esta variación, la estructura fundamental se mantiene.

La realización del directo de esta canción se describe de la siguiente manera. La introducción, el principio de la canción, comienza con la batería y la imagen también. Lo primero que se muestra es un plano del batería. Pero ocurre que la cámara hace un movimiento de grúa para irse alejando progresivamente del batería y permite mostrar en plano a todos los componentes del grupo.

Una vez mostrados todos, la cámara sigue moviéndose a través de un *travelling* y cuando éste se termina, se realiza un cambio de plano que muestra lo mismo: a todos los miembros el grupo, sólo que ahora desde el ángulo inverso (**fig.46**)



Fig.46.

Esta realización de la introducción busca el dinamismo y demuestra que el realizador conoce la canción, pues el plano de grúa desde la batería a todos los miembros del grupo se hace porque la canción comienza con la batería y luego entran las dos guitarras y el bajo a la vez. Como busca dinamismo, cuando la cámara se detiene, termina el recorrido para el *travelling* y se cambia de plano, lo que supone buscar dinamismo mediante el montaje.

Seguida a la introducción va la macroestrofa. La primera de sus estrofas comienza con un plano medio del batería porque la batería es el instrumento más importante en ese momento, el que establece la separación entre introducción y estrofa. Seguido a la batería entra en escena el vocalista. Cuando éste comienza a cantar, el realizador le muestra en un plano medio que se convierte en un primer plano mediante el uso del *zoom*. Este uso del *zoom* ejerce la función de subrayar quién es el cantante.

Para no detener la realización en torno a la figura del cantante, el realizador cambia de plano para mostrar al cantante con el bajista y vuelve a cambiar de plano para mostrar otra vez el primer plano en que acabó el *zoom*.

El punto medio de la primera estrofa, dentro de esa macroestrofa, es una pausa para el cantante donde cobran importancia las guitarras y el batería. Por eso el realizador muestra primero al guitarrista y luego al batería, que vuelve a hacer de separación de bloques en la canción. La segunda parte de la estrofa es musicalmente igual que la primera, por lo que la realización es la misma, el realizador sigue dando la misma importancia a los instrumentos que se escuchan en cada momento. Lo que ocurre es que en esta parte, la estrofa sufre una interrupción para volver a repetir la introducción. Esta interrupción ocurre después de que el realizador haya mostrado otra vez en un mismo plano al cantante y al bajista, por lo que no vuelve a mostrar un primer plano del cantante (**fig.47**)



Fig.47. La distribución de los planos en la primera mitad de la estrofa y en la pausa.

Al interrumpirse la estrofa por la introducción, se supone que la realización será igual que al principio. Y es igual en el concepto, pero no en la realización. Es decir, se realiza igual, pero en vez de usar la grúa se usa el montaje. En vez de tener un plano en el que la cámara recorra el espacio y muestre primero al batería y luego a los intérpretes, es el montaje el que permite mostrar primero al batería en un plano y luego a todos los miembros del grupo en otro, donde sí existe un *travelling*. También se repite el cambio de plano para mostrar a los intérpretes desde un ángulo inverso, para no detenerse en la búsqueda de dinamismo, y termina con un plano del batería, que vuelve a marcar la separación.

Ahora comienza la segunda estrofa que compone la macroestrofa. Una estrofa que es igual que la primera, por lo que su realización se repite hasta su punto medio. La segunda parte de esta segunda estrofa lleva al estribillo y aunque musicalmente sea igual, la realización varía. Así se evita caer en la monotonía que supondría un calco de los planos y se anticipa la llegada del punto fuerte que es el estribillo. Por eso, después del plano de la batería, que se convierte en habitual, se muestra a todo el grupo con una grúa y de ahí se pasa al primer plano del cantante (**fig.48**).



Fig.48.

Comienza el estribillo y se produce una transición entre la estrofa y el mismo, donde voz e instrumentos se igualan en protagonismo, por lo que el realizador intercala planos del grupo con planos del cantante y con planos del cantante con otros miembros del grupo. Eso sí, mantiene reservados para el batería los planos en los que su instrumento goza del mayor protagonismo.

En el estribillo, el cantante repite cuatro veces la frase “*I don’t owe you anything*” (no te debo nada) y la realización ocurre de la siguiente manera: la primera vez que dice la frase, muestra a todos los miembros del grupo en un plano general con *travelling*, la segunda vez es un primer plano del cantante, la tercera –separada de la segunda por un plano del batería- muestra al cantante con el bajista y la cuarta vuelve a repetir el primer plano. Esta sucesión de planos logran el deseado dinamismo, pues ante la repetición musical, se busca la variedad visual, pues si se mantiene el plano, éste se puede hacer eterno para el espectador. Para terminar señalar que, cómo no, el estribillo termina con un plano del batería (**fig.49**).



Fig.49.

Se observa, pues, en esta realización que el realizador conoce muy bien la canción y, no sólo eso, sino que además ha realizado una elaborada planificación previa al directo. Una planificación basada en la temporalización, pero sirviéndose de una temporalidad que más que estructural, que establecería una diferenciación más profunda entre las estrofas y los estribillos –entre las distintas partes de la canción-, se basa en mostrar el instrumento que en cada momento se considere más importante. Se puede sugerir que es una realización que muestra los puntos de visión hacia los que se dirigiría la mirada del espectador que se encontrara frente al grupo mientras éstos interpretan la canción. La síncrexis queda relegada a la iluminación y al movimiento de los propios intérpretes.

Pero la conclusión más importante del análisis de esta realización en directo se encuentra en el modo en que el realizador ha resuelto el problema de la repetición que se produce en el estribillo. Al no poder repetirse la imagen en la realización en directo, se busca una sinestesia que la permita reproducir la sensación rítmica de la música. Es mediante el cambio de planos como se consigue. Este recurso es, perfectamente aplicable a la hora de la realización de un vídeo musical. Por lo que se puede concluir que ante la repetición musical la imagen debe cambiar y, raro es el caso en que la imagen se repite, su uso queda reducido casi exclusivamente a la visualización del *scratch*.

2.5.3.2.2.1. Playback

Es el recurso que terminó con las actuaciones en directo en televisión y que lleva a la exaltación de la música pregrabada ya editada, hasta tal punto que se puede considerar como un suicidio del cantante y de los miembros del grupo musical, por renunciar a toda forma de improvisación y de sinceridad artística para ampararse en la seguridad del disco que, sincronizado como mayor o menor fortuna con los movimientos de su boca, les evitan los peligros de un fallo ante las cámaras (Baget, 1965, pág. 109).

El *playback* se ha convertido en una costumbre generalizada, y no sólo en los programas de música ligera, pero su uso sólo puede justificarse como recurso de última hora para salvar una emisión en la que existan problemas con el sonido directo, cuando

los micrófonos no puedan seguir las evoluciones del intérprete, porque el estudio no reúne las condiciones acústicas adecuadas y por exigencia del propio intérprete o grupo musical (Beltrán Moner, 1984, pág. 73). Si se deja de cantar en directo en beneficio de la música grabada, parece mucho más interesante la realización de un montaje de imágenes que una falsa interpretación, pues resulta ridículo ver a los componentes del grupo musical “interpretando” la canción. Mientras los cantantes se amparen bajo el escudo del *play back* para no caer en errores, las interpretaciones televisivas carecen de todo sentido, en beneficio del vídeo musical.

Además de que cada vez las canciones eran más complejas de interpretar en directo, debido a su mayor postproducción, el *playback* servía para ahorrar costes (Pérez de Silva y Jiménez Hervás, 2002, pág.59) y se aceptó a medida que el diferido pasaba a ser habitual en televisión (Faus, 1995, pág. 258).

Las sencillas actuaciones en el estudio de la televisión, cuyo éxito radicaba en el factor “ver –cómo-es”, lo que obligaba a buscar al personaje o conjunto más famoso, dieron paso a la era del *playback*, donde el aspecto económico, junto con la escasa *telegenia* de algunos intérpretes, unida a las posibilidades que ofrecía la técnica de la reproducción sonora, cristalizaron en espectáculos musicales en los que los actuantes no hacían sino gesticular mientras el sonido llegaba a los espectadores directamente de un disco o una cinta. El *play-back* hacía así su introducción en el mundo de la televisión y la canción. Las ventajas eran innegables. Liberado el estudio de la impedimenta de los instrumentos musicales, podía ser utilizado para la introducción de cuerpos de baile que hicieran más digerible la pieza musical: era más espectáculo.

Este tipo de programas, que cobraría un especial impulso a partir de 1958 en Estados Unidos, había sido ensayado ya con éxito en 1952 en el mismo país, en actuaciones en directo –de la máxima dificultad interpretativa para lograr la perfecta sincronización entre voz y gesto- siendo imitado en todo el mundo. Pronto, sin embargo, los programas de música ligera o clásica, en directo, y como fruto de actuaciones de cantantes, conjuntos u orquestas, comenzaron a perder lugares en la programación después de haber llegado a ocupar en los cincuenta, hasta el quince por ciento del total de emisión en los Estados Unidos. En su conjunto no fueron otra cosa

sino el germen de un contenido mucho más amplio y plenamente actual: las variedades musicales (Faus, 1995, pág. 209).

2.5.3.2.1.2. Ritmo como recurso

El uso de la temporalización en los directos tiene un objetivo perfectamente definido, que es conseguir ritmo en la narración. Ya se ha visto que el ritmo es esencial tanto para la música como para la imagen. En televisión es entendido como la cadencia de repetición de algunos elementos de referencia contenidos en el programa. Pueden distinguirse dos tipos: el *ritmo interno*, que se manifiesta en el interior de cada secuencia, y el *ritmo exterior*, determinado por la sucesión de las secuencias.

El *ritmo interno* puede estar definido por el cambio de encuadre, por la manera misma como se determina el cambio (corte, fundido), por la velocidad de exposición de los contenidos (panorámica lenta o rápida) e incluso por la división de la imagen individual (cortina, split...)

El *ritmo externo*, además de ser resaltado por el cambio de secuencia, puede estar subrayado por titulaciones intermedias, por el retorno de encuadres iguales o similares,...

La suma de ambos ritmos produce como resultado el ritmo general, que supone un componente esencial del lenguaje televisivo porque es capaz de influir de manera inmediata en el espíritu y la atmósfera de todo el programa. La determinación del ritmo se equilibra con los contenidos y, en general, con todas las exigencias de exposición y comunicación. Se debe tener en cuenta que no siempre las cadencias de los ritmos interno y externo deben coincidir, pues su contraste puede resultar a menudo muy sugerente (Solarino, 1993, pág. 299) y, si se toman dos imágenes, cada una con su ritmo interno, y se empalman, resultan interesantes efectos comparativos (Milleson, 1983, pág. 146).

A todo esto se debe sumar que, en el caso de actuaciones musicales, la propia *actuación* de los intérpretes dará mayor o menor ritmo al directo. Hay intérpretes que absorben toda la atención y centran la realización en torno a su figura, mientras que otros resultan aburridos, por lo que el realizador debe utilizar los recursos que tiene a su alcance para conseguir una narración dinámica.

Hay que tener en cuenta que, al estar dirigidos para la masa heterogénea que constituye el público, los programas deben realizarse procurando mantener el equilibrio que consiga interesar a la mayoría y no ser rechazados por las minorías. Siempre bajo la premisa de que el telespectador se sitúa frente a la pantalla sin saber el mensaje que va a recibir, porque sencillamente sólo desea entretenerse. Si le atrae lo que le ofrecen, continuará atento; si no, cambiará de canal o buscará otro entretenimiento. Es por esto por lo que los profesionales saben que, para captar la atención del oyente, el mensaje debe tener interés y dinamismo y su estilo debe ser claro y ágil (Segado, 1976, pág. 14).

2.5.3.3. Música y publicidad televisiva

Es innegable la importancia que tiene la música para la publicidad, que se sirve de ella para la eficacia del *spot* televisivo (Bassat, 1999, pág. 168) por la capacidad que tiene la música para ayudar a evocar tiempos pasados y situaciones vividas (Cook, 2003, pág. 50). Se busca de esta forma que un espectador recuerde el anuncio si escucha la música en otro lugar.

Por eso, gran cantidad de buenos anuncios incorporan músicas originales, los *jingles*, o preexistentes para captar la atención. En el caso de las músicas preexistentes se producen situaciones en las que la canción se convierte en la verdadera estrella de la campaña. De esta forma la canción adquiere una notoriedad que hasta entonces no tenía gracias a que cuando una canción gusta, se tienen muchas ganas de volver a escucharla (Moreno, 2003, pág.114).

Se han dado montones de casos de canciones que han triunfado gracias a su presencia en la publicidad. Canciones cuyos vídeos musicales defraudan por estar relacionadas inconscientemente a la imagen del anuncio.

2.5.4. Códigos televisivos para los vídeos musicales

Todos los medios beben de todos y se ha demostrado que la televisión lo ha hecho de los radiofónicos y cinematográficos, por lo que no se considera que la televisión haya conformado un lenguaje propio, sino que simplemente es un medio de expresión diferente (Cebrián, 1979, pág. 149).

Si se considera el arte como la organización de información que refleja la personalidad del autor, la toma directa de televisión contiene en su núcleo las coordenadas esenciales del acto artístico. Eso, aunque la toma directa sea una narración sobre la base de una provocación que se elabora mediante la acción del director. De ahí la posibilidad de relacionar ciertos episodios de la experiencia televisiva con otros episodios del cine actual, aun distinguiendo las modalidades de la narración televisiva de las de una cinematografía que provoca y finge, con mucha mayor consciencia y cálculo estético, la dispersión y la accidentalidad de la vida vivida. Todo ello aceptado por el espectador gracias a que ha cultivado nuevos hábitos receptivos a través de la televisión (Eco, 1985, pág. 339).

La llegada del magnetoscopio trajo consigo el relato diferido, que es “aquel programa que se ha grabado en directo y que se transmite pasado un tiempo, tal como se grabó o después de un proceso de elaboración” (Cebrián Herreros, 1978, pág. 194). El primer modelo de magnetoscopio se desarrolló en Estados Unidos en 1956 y por primera vez, el treinta de noviembre de dicho año, se pudo contemplar el programa informativo *Douglas Edwards and the news* grabado previamente en Hollywood, tres horas después en sus estudios de la costa Oeste. La revolución que significa este magnetoscopio puede entenderse desde varios puntos de vista. Pero en lo que se refiere a la postproducción apenas trajo cambios en la forma de expresión televisiva. Al contrario, se reforzó la que ya poseía debido a que la televisión, hasta la llegada del magnetoscopio, era en directo y esta característica había marcado fuertemente su estilo (Cortés, 1999, pág. 208). De ese modo se constituyó un código televisivo definido para establecer la narrativa televisiva, que se entiende partiendo del hecho de que la televisión es un dispositivo para contar historias que se define y actualiza a partir de sus

géneros y formatos y que se interesa por comprender la función y uso de las formas en que se estructura el relato y en los dispositivos de narración: título, créditos, música, personajes, las estrategias de organización del relato, las llamadas a las audiencias, la apertura de la obra, los efectos dramáticos y estéticos, la construcción del lenguaje verbal y visual. Con ello se puede concluir que la narrativa televisiva es un saber compartido entre quienes hacen la televisión y sus audiencias que permite que la televisión funcione (Rincón, 2002, pág. 90).

En la actualidad, en cualquier proyecto el protagonismo tecnológico es cada vez mayor y, por tanto, también su coste. De esta forma se llega al capítulo de la comunicación, de la creación y del contenido, para los cuales no hay presupuesto. Es entonces cuando se descubre el culebrón, o se alumbran fórmulas que casi siempre suponen la sustitución de la comunicación, del razonamiento, por la emoción; de la inteligencia por la emotividad. (Faus, 1995, pág. 297). Y es que la esencia de la televisión es ser un dispositivo de contar historias que proponen los mitos, leyendas y fábulas de la sociedad contemporánea. En ella la sociedad se recrea desde su tradición narrativa pero en busca de significar en formas nuevas. En la televisión existe un discurso único, una sola manera de contar que nace de la conjunción entre industria y espectáculo y se caracteriza por la mezcla del ritmo del vídeo musical y de la retórica del *spot* publicitario (Rincón, 2002, pág. 42).

Es por eso por lo que, al ser productos destinados a ser difundidos por televisión, los vídeos musicales han adoptado códigos televisivos que permiten acercarlos al espectador, quien identifica dichos códigos, y evitar que éste rehuya de lo que le va a ofrecer el vídeo musical. Entre estos códigos destacan la mirada a cámara y el *zoom*.

2.5.4.1. Mirada a cámara

Ya hice referencia a ella al señalar que los vídeos musicales heredan la puesta en escena de los programas musicales en directo para mostrar a los cantantes interpretando la canción mediante un primer plano frontal.

Pero esta mirada a cámara, que constituye un acto de apelar al espectador, tiene un origen histórico. En las más antiguas civilizaciones, el ojo era representado como un símbolo del alma, pero esto nada tiene que ver con la mirada a cámara que se produce en los vídeos musicales. Su origen se encuentra en el arte de finales del Imperio Romano y en el arte Bizantino, pues en ellos en sus representaciones figurativas, las figuras dejan de representarse en una dinámica variada para aparecer en actitudes solemnes y con la mirada fija sobre el *espectador* (Bazin, 1981, pág. 120). Se apela directamente a él. En el caso de los iconos y mosaicos bizantinos, la irrealidad de sus fondos de oro y de sus colores centelleantes, proporcionaba un medio de expresión ideal para el artista, el cual pretendía sustraer toda sensación naturalista al espectador, para sugerir la presencia del más allá (Bazin, 1981, pág. 111) (**fig.50**).

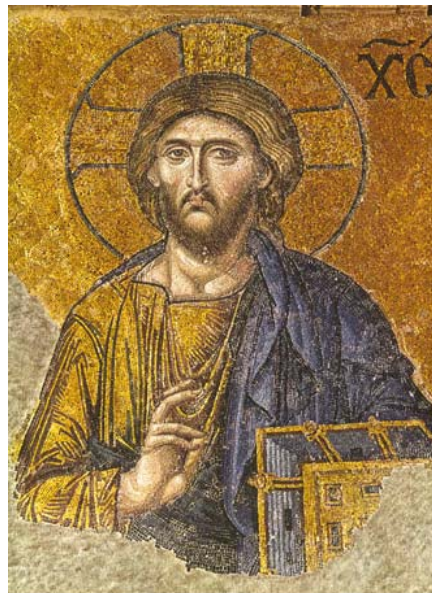


Fig.50. Pantocrátor bizantino, en él se aprecia “la mirada al espectador”.

Esta mirada al espectador se ha utilizado poco en el cine (**fig.51**) y, sin embargo, es común en televisión, pues los presentadores constantemente miran a cámara para establecer un diálogo directo con el espectador y para que éste se sienta el objetivo de dicho proceso de comunicación.



Fig. 51. Jean Paul Belmondo seduce a la cámara en *Al final de la escapada* (*À bout de soufflé*, 1960, Jean-luc Godard).

Los vídeos musicales utilizaron este recurso por la influencia de la televisión, pero a medida que se dramatizaban se fue convirtiendo en una forma de buscar la complicidad con el espectador, quien se siente cómplice de la acción que lleva a cabo el sujeto (**fig.45**).

2.5.4.2. Zoom

El *zoom* forma parte de la óptica de las cámaras y supuso toda una innovación en los años sesenta. El *zoom* es la variación focal del objetivo. Su uso permite con facilidad la determinación de los distintos encuadres y además produce también los efectos de travelín adelante o atrás (*zoom in*, *zoom out*) sin precisar el desplazamiento de la cámara. Esta es la ventaja del *zoom*, que permite seleccionar cualquier ángulo de lente sin tener que desplazar la cámara (Milleson, 1983, pág. 46).

La variación focal conlleva la alteración de la profundidad de campo, que es elevada para la focal corta y reducida para la focal larga. El *zoom* se combina a menudo con los distintos movimientos de la cámara (Solarino, 1993, pág. 296) para poder crear movimientos irreales pero de una enorme fuerza expresiva en lo que se conoce como *boomer*.

En cuanto a óptica se refiere, la característica del objetivo zoom es que sólo cubre un ángulo de visión. Si se quiere ampliar o reducir la escena hay que modificar la distancia a la que se está del objetivo o volver a graduar el objetivo a una distancia focal distinta (Milleson, 1983, pág. 45). Cinematográficamente el *zoom* encontró su espacio vital en el género de los spaghetti-westerns. En él se otorgó al *zoom* una importante carga dramática, gracias a que la toma con un objetivo *zoom* puede crear un puente visual, desde una vista amplia hasta un primer plano, sin el tiempo y esfuerzo que exige la *dolly*. El acercamiento rápido del *zoom* produce una visión rápida y altamente dramática del sujeto o tema. Si es instantáneo y rápido, lanzará el detalle del sujeto o tema al público. Evidentemente los efectos producidos pueden ser enérgicos o resultar aburridos (Milleson, 1983, pág. 90).

Pero en cuanto a lo que supuso el *zoom* a nivel televisivo, su principal defensor fue Valerio Lazarov, que recibió el apelativo de *Mister Zoom*. Él fue el responsable de un estilo de realización en la televisión española, en el año 1968, que se basaba en el uso de este recurso de la óptica de la cámara y lo asoció definitivamente a la música. Lazarov tenía un programa llamado *Especial Pop* en el que mostraba un uso personal y agresivo de las cámaras buscando imitar la tensión musical y el movimiento de los objetos. La imagen se acercaba y alejaba de manera a veces convulsiva y para algunos molesta, que suponía una novedad técnica y artística. Su estilo se caracterizaba por el montaje rápido, las imágenes distorsionadas, el ritmo trepidante..., algo que hoy en día se tiene por habitual en la técnica de los vídeos musicales (Pérez de Silva y Jiménez Hervás, 2002, pág. 64).

El *zoom* fue cayendo en desuso y en televisión quedó limitado para los reporteros y en especial para la retransmisión de los eventos deportivos. Sin embargo, en los vídeos musicales siempre tiene la puerta abierta para su expresión gracias a que la industria cultural recupera estilos olvidados, pero los somete a nuevas interpretaciones y modificaciones porque vive de la tecnología y de las sensaciones.

2.5.5. Televisión y difusión de los vídeos musicales

La promoción que realizaban los primeros vídeos musicales provocó que cada vez más y más grupos quisieran venderse a través de la televisión, que había convertido a la música en un producto casi de primera necesidad, especialmente para el público joven, lo que permitía afianzar su audiencia. Sin embargo, las cadenas generalistas no podían dedicar excesivo tiempo a los vídeos musicales por el limitado espectro social al que éstos llegaban. La solución llegó con la aparición de la MTV -*Music Television*- en 1981 (Creeber, 2001, pág. 89), cuyo éxito se refleja en la proliferación de cadenas exclusivamente dedicadas a este producto audiovisual.

El éxito de la MTV se basa en que coge el modelo radiofónico de la radio formula y multiplica su potencia gracias a que:

1. La televisión absorbe totalmente la atención.
2. La televisión es más dominante.
3. La televisión es concreta, no abstracta.
4. La televisión humaniza a los actantes. (Cebrián, 1979, pág. 145).

Es una consecuencia más de las transformaciones tecnológicas que dan soporte a la cultura y a la comunicación y que han dado lugar a la hegemonía de la cultura visual con importantes consecuencias en las formas de simbolización del entorno social inmediato (Saperas, 1985, pág. 260). En este sentido, el vídeo musical se presenta como la mejor televisión, porque ha liberado la audiovisualidad, encuentra poder comunicativo por ser un formato concentrado, marca su efectividad emocional por su corta duración y trabaja sobre el acceso masivo por su distribución. Su legitimidad le vino dada por el hecho de que grandes cineastas de culto han encontrado en este formato una posibilidad expresiva.

Es por eso por lo que los vídeos musicales han alcanzado su reconocimiento, por haber demostrado ser un lugar de experimentación que ha transformado otros géneros de la televisión. En la televisión actual el estilo del vídeo musical es una de las estrategias más usadas y con mayor impacto y seducción para productores y

telespectadores (Rincón, 2002, pág. 111). Pero ocurre que, debido a su generalización, no todo es búsqueda de nuevas formas estéticas y conceptuales, pues existe una gran cantidad de vídeos musicales que han caído en la canalización y comercialización a través de producciones sin sentido estético ni narrativo. Se alejan de su razón de ser porque son vídeos musicales que no manifiestan una reflexión audiovisual porque rebajan el espectáculo al exhibicionismo.

Cuando la música se junta con la televisión en versiones comerciales, el espectáculo se desvirtúa en una saturación de excesos de movimientos de cámara y efectismos gratuitos que buscan ocultar la ausencia de narrativa. Y es que, cuando el vídeo musical se aleja de la búsqueda de un sentido para sí mismo, la relación entre la música y la imagen se abandonan en beneficio de la imagen, otorgando todo el protagonismo al intérprete y su *look*, y el vídeo se convierte en una sucesión de imágenes de ritmos gratuitos (Rincón, 2002, pág. 114).

2.5.5.1. La radio fórmula en televisión

La aparición de la MTV supuso el pistoletazo de salida para la proliferación de los vídeos musicales. Pues, si en radio la radio fórmula se realiza emitiendo canciones, en televisión se realiza emitiendo vídeos musicales, reproduciendo una vez más una fórmula con la que todos salen contentos: la televisión gana audiencia y la música aumenta ventas, gracias a que mediante la periodicidad se inculcan el hábito de la sintonización y el arrastre de la audiencia, a la que se hace partícipe de los objetivos de la empresa informativa de televisión, generando una progresiva dependencia hacia el medio. Es por eso por lo que la repetición es el elemento técnico informativo y publicitario para fijar los mensajes para reforzar y convencer (Peinado y Miguel, 1999, pág. 70).

La radio fórmula en televisión se convierte en el medio de promocionar los nuevos lanzamientos musicales a través de los vídeos musicales, “allí donde extiende sus programas a toda la jornada y su presencia a diferentes locales de trabajo o de vivienda, la televisión ha de asumir finalmente su naturaleza radiofónica. (...) sucesiones de vídeos musicales que pueden seguirse mientras se trabaja o se lee, como si se

escuchara una emisora de frecuencia modulada, pero con la posibilidad de echarle una ojeada y atrapar al vuelo unas imágenes” (Chion, 1993, pág. 149). El éxito de la radio fórmula televisiva se complementa con la característica de que el mundo de la música ofrece un contacto con lo que no se tiene y es deseado (Romano, 1998, pág. 298).

Los contenidos de estos canales se suelen organizar en novedades, grupos o intérpretes individuales, monográficos, casas discográficas y las listas de éxito de diferentes países, especialmente las de Gran Bretaña y U.S.A.

Estas cadenas están aumentando su presencia en televisión y su tendencia apunta a una mayor diversificación por subgéneros o estilos (una cadena para música *rock*, otra para música latina,...), no sólo dentro de la plataforma, sino también por parte de las propias empresas proveedoras de canales, el caso de “Los Cuarenta principales” en España; la “Viva” y “Zwei”, en Alemania, o la MTV, en toda Europa, donde tiene siete estilos diferentes. Pero hay que señalar que estos canales de música no sólo sirven para la música comercial. La música clásica, el jazz, el blues... también tienen cabida dentro de las ofertas de las distintas plataformas (Cebrián Herreros, 2004, pág 139).

2.6. El videoarte y los vídeos musicales

Hasta el presente capítulo, esta investigación sobre la danza, la estructura musical, la narración audiovisual y las relaciones entre música e imagen tanto en el aspecto cinematográfico como en el televisivo. Pero falta aún hacer referencia al género artístico que usa la imagen electrónica en la búsqueda de una nueva fuente de expresión: el videoarte. Sus aportaciones son esenciales para los vídeos musicales, pues fue el motor que puso en marcha una etapa de experimentación y de libertad creativa en el contexto de la relación entre la música y la imagen.

En esta investigación, el estudio del videoarte debe centrarse obviamente en su relación con los vídeos musicales, que encuentran en él un referente claro para la creación de sensaciones con el recurso de la imagen. Ese referente es la estética de la imagen (Aumont, 1992, pág. 321). La diferencia entre uno y otro estriba en que, cuando la estética de la imagen, objetivo y razón de ser del videoarte, es absorbida por el vídeo musical, deja de ser lo que era en el videoarte, deja de ser el objetivo último de ese modo de expresión artística, para convertirse en un elemento, en un recurso expresivo que permite aumentar el poder fascinador de la imagen. Esa apuesta por la estética servirá para diferenciar al vídeo musical del resto de usos del vídeo y de sus formas de ejecución artística en documentales, reportajes y el resto de áreas donde se aplica (Rush, 1999, págs. 82).

La relación lógica de los vídeos musicales con el videoarte por razones artísticas se acentúa más aún si cabe por razones históricas. En efecto, en los años ochenta del

siglo XX, en el momento en que comienza el auge de los vídeos musicales, el vídeo vivió una etapa de euforia expresiva que le llevó a conjugarse con el teatro, la danza, la música y la poesía. El videoarte suponía entonces la unión de todo aquello que se ha venido estudiando hasta ahora en esta investigación: danza, música y narración audiovisual. Posteriormente cedió el relevo de la investigación de la relación de dichas formas artísticas al vídeo musical. Ese papel que jugó el videoarte en los ochenta tuvo como resultado la afirmación de su función como agente de experimentación, capaz de dar nueva vitalidad a los aparatos preexistentes y modificando las formas constructivas y expresivas de las producciones audiovisuales, para transformar su manera de contar (La Ferla, 1998, pág. 176).

2.6.1. Características del videoarte

El punto de partida del videoarte, o vídeo de creación, es la intención de elevar a condición artística uno de los mayores símbolos del desarrollo tecnológico y de la sociedad de consumo: el televisor (Rush, 1999, pág. 84). Esto hace que una de las huellas más visibles del arte conceptual en el videoarte sea la investigación formal del medio y de sus características creativas en lo que se refiere al espacio y al tiempo de la imagen y al protagonismo que se otorga a la percepción de quien ve la obra (Pérez Ornia, 1991, pág. 23). Es lo que sostenía Wolf Vostell, para quien la televisión constituía la escultura del siglo XX (Pérez Jiménez, 1995, pág. 80).

Por tanto, se puede definir al videoarte como una disciplina artística que utiliza un soporte nuevo, la pantalla televisiva, y un objeto nuevo, el televisor, pero que, por su condición técnica, es hijo de la televisión, y como ella está estrechamente ligado a todas las artes del espectáculo: cine, teatro, música y fotografía. Sin embargo, a diferencia de otras disciplinas artísticas, el videoarte no se identifica con su material objetivo, sino que lo hace con la manipulación de factores psicológicos y humanos que ese material objetivo permite realizar y que son más importantes para él que el mero hecho de producir imágenes (Rekalde, 1995, pág. 40).

El universo del videoarte puede resultar bastante abstracto, pues existe una gran cantidad de ideas sobre lo que puede suponer y significar. Por eso, lo primero que se

debe realizar a la hora de hablar sobre videoarte es diferenciar los dos tipos de discursos que existen dentro de esta disciplina:

Un primer discurso se basa en el axioma de que las relaciones entre la cultura y los parámetros de expresión se retroalimentan a través de la tecnología.

Un segundo discurso se articula en torno a la idea de que su objetivo es inventar una forma de expresión artística que sea estructuralmente intrínseca a la televisión (G. Hanhardt, 1986, pág. 147).

Estos dos discursos presuponen la distinción entre el mensaje común y el mensaje poético, el cual se identifica por ser el que propone nuevas alternativas a la lengua de una comunidad, propiciando nuevas posibilidades de código que centran la atención sobre sí mismo y se convierte en estímulo y fuente de nuevos modos de expresión a menudo apoyados en la provocación (Eco, 1985, pág. 135) y desarrollados en el terreno de las ideas o sensaciones globales, lo que relaciona al videoarte con la música en cuanto a lo que supone la búsqueda de sensaciones. Así como en el vídeo se puede partir de una notación sonora o musical, como ocurre en los vídeos musicales, para el desarrollo de experiencias o se puede optar por una línea más directa que suponga grabar imágenes y sonidos en directo para elaborar posteriormente una composición sonora partiendo de esa materia prima, convirtiéndose de ese modo en una forma audiovisual emparentada con la música concreta (Rekalde, 1995, pág. 90) (fig.52).



Fig. 52. Anuncio de la marca deportiva Nike en el que se compone música a partir del sonido de los balones de fútbol.

Además de ser una interesante creación mixta de música e imágenes, la naturaleza del videoarte le dirige hacia una serie de enfoques que permiten la realización de obras diferentes. Tales enfoques, entre otros, pueden ser:

Piezas que explotan el medio en orden de criticarlo y desde él (**fig.53**).

Piezas que representan un asalto físico al mecanismo del vídeo en el orden de romper su sustento psicológico. Se traduce generalmente en formas de videoinstalaciones.



Fig.53. Un niño al que los ojos se le han puesto como platos de tanto ver la televisión en el vídeo musical *I don't like the drugs but the drugs like me* (1998, Paul Hunter) de "Marylin Manson".

Una subespecie de pintura o escultura (G. Hanhardt, 1986, pág. 186) (**fig.54**).



Fig.54. Pintura, escultura y vídeo. *Emergence* (Bill Viola, 2002).

En realidad, son tres enfoques con objetivo un común, pues constituyen diferentes vías a través de las cuales el videoartista explora diferentes posibilidades de percepción audiovisual mediante el tratamiento de la imagen, ya sea a través de la experimentación del dispositivo, ya sea a través del juego de la relación con otras artes, y construye instalaciones, *performances*, intervenciones,... (Rincón, 2002, pág. 104).

Estas formas de actuación producen la sensación de que el videoarte se mantiene siempre fuera del panorama audiovisual comercial. Sin embargo, cuando se utiliza como procedimiento formal de las técnicas de publicidad, vídeos musicales o cortinillas para televisión, el videoarte trabaja sobre la lógica de la forma más que sobre el contenido. ¿Significa esto que cuando el videoarte atraviesa el umbral de lo comercial, eso se traduce en cambios estéticos, formales, más que un cambio de contenidos? (Cubbit, 1993, pág. 35). Si se atiende a la opinión de Nam June Paik, la respuesta es negativa, pues para Paik “la manipulación recurrida constituye una metáfora y

práctica atención a la posición del artista ante el mundo, la televisión y la tecnología” (G. Hanhardt, 1986, pág. 171). Lo que significa que los cambios formales suponen a su vez cambios en el contenido. Y es que el enunciado de Paik hace referencia a que la contundencia expresiva del vídeo rompe las maneras hasta entonces conocidas del arte, mostrándose de esta forma como una nueva acción subversiva, una nueva forma de sublevarse ante lo establecido, convirtiéndose en un testimonio inconformista contra la rutina (Rincón, 2002, pág. 102). Es eso lo que mantiene al videoarte en sintonía con el significado más profundo del arte, pues el arte revela la relación entre el hombre y sus circunstancias, el arte siempre está a la vanguardia de su tiempo aunque los artistas siempre están lejos de su presente (G. Hanhardt, 1986, pág. 225).

Jean-Jaques Lebel con diferentes términos señala la misma idea cuando describe el arte como “la creación de un nuevo mundo, nunca visto antes, una imperceptible ganancia en la realidad” (G. Hanhardt, 1986, pág. 225). Y es que las formas que toman la mirada, el arte y la cultura en una época determinan las maneras de percibir o representar la realidad y se transforman según las tecnologías. Por eso el vídeo es esencial para el arte actual porque se ha convertido en el medio de expresión de la era de la televisión (Rincón, 2002, pág. 102).

El videoarte lucha contra la televisión porque, por regla general, el espectador de televisión sólo quiere evadirse, no quiere pensar y ello le convierte en un objeto, sobre el que se actúa y al que se manipula. Como ya se dijo al hablar de la música de consumo, para perpetuar el hábito destructivo del no pensar se usan determinadas fórmulas y así el entretenimiento comercial proporciona una respuesta no razonada que fomenta una inconsciente vida diaria. Condicionados por la búsqueda de beneficios, los promotores del entretenimiento comercial no arriesgan en la búsqueda de nuevos lenguajes, aunque fueran capaces de ello, pero esta actitud conlleva la posibilidad de que inevitablemente surjan formas de respuesta contestaria y, en el caso del mundo audiovisual, el videoarte es su estandarte.

Hay que recordar, en tal sentido, que Hitchcock admitió abiertamente que él no intentó, en *Psicosis* (*Psycho*, 1960) expandir el conocimiento o comunicar un mensaje significativo, sino que simplemente se limitó a explotar la tradición universal de la manipulación dramática en el orden de satisfacer a la audiencia con la gratificación de

haber pagado. La audiencia se ve a sí misma y a sus sueños reflejados en la película y reacciona de acuerdo con su memoria.

Sin embargo, ocurre que, a la hora de gratificar necesidades preconcebidas, lo comercial encuentra a veces espacio para el arte. Son esos momentos de libertad creativa en que se busca dar la campanada basándose en la creencia de que el entretenimiento nos da lo que queremos, mientras que el arte lo que no sabemos que queremos. De esta forma, el arte se convierte en entretenimiento, pues se muestra en forma de mensaje “cuya descodificación implica una aventura, precisamente porque nos impresiona a través de un modo de organizar los signos que el código habitual no había previsto” (Eco, 1985, pág. 116). Es en estos casos cuando la televisión se fija en el videoarte y sus experiencias formales, aunque, cuando eso ocurre, el resultado no deja de ser una imitación, una absorción por parte de la autoridad de aquello que lucha contra ella, que utiliza el videoarte para el desarrollo de posibilidades técnicas que le permitan desarrollar colores y formas que carecen de referentes en la realidad (Cubbit, 1193, pág. 21). El mensaje del videoarte elimina, así, las redundancias de modo que la posición y la función referencial de un término pueda ser interpretada de varios modos, elimina la posibilidad de una descodificación unívoca, proporciona al descodificador la sensación de que el código vigente ha sido violado de forma tal que no sirve ya para descodificar el mensaje (Eco, 1985, pág. 110). Es así como el videoarte constituye un relevo del cine y de la televisión en cuanto a la experimentación de los conceptos siguiendo los modelos de las corrientes vanguardistas de principios del siglo XX, en especial la Bauhaus y el Futurismo (Rekalde, 1995, pág. 45).

El videoarte ha recibido además la influencia del Pop Art, el Fluxus, el Minimal y el Arte Conceptual, movimientos artísticos que lo encaminaron hacia el estudio de las relaciones de los individuos con la sociedad, de tal manera que los videoartistas trataron de reflejar las condiciones de esa nueva realidad social. Especialmente importante para el videoarte es el Fluxus, que se convirtió en el nexo para las ideas que compartían los primeros artistas interesados en el vídeo y que se caracteriza por ser un movimiento artístico que está en contra del arte establecido, lo que le asocia con el Dadaísmo y con las ideas de Marcel Duchamp (Pérez Jiménez, 1995, pág. 82).

Encontramos un ejemplo en las obras de *Wolf Vostell*, videoartista alemán, que en 1958 realizó unas instalaciones en las que utilizaba la televisión, además de otros objetos, tales como huesos, trozos de madera y de alambre (**fig.55**). Pero más interesante es la obra que realizó un año después, titulada *TV-dé-collage, Sucesos y Acciones para Millones (TV-dé-collage, Ereignisse und Handlungefür Millionen)*, en la cual borraba un programa de la WDR-TV (West Deutsche Rundfunk) de Colonia durante tres minutos y dejaba al espectador contemplando una pantalla en blanco (Pérez Jiménez, 1995, pág. 80); también registraba acciones en vídeo que ilustraban lo absurdo de una serie de situaciones y comportamientos estereotipados, “episodios de la vida real”.

La relación entre el videoarte y el estudio de la sociedad llevó a los artistas de las vanguardias de los años sesenta a la aspiración de conseguir una transformación social mediante un cambio revolucionario. Las vanguardias no sólo se consideraban como categorías estéticas, sino que suponían un intenso movimiento de ruptura y renovación formal que aspiraba a transformar la sociedad (Baigorri, 1997, pág. 7). Este ideal revolucionario de los artistas de los sesenta trajo consigo el fenómeno de que el vídeo descubriera un nuevo campo de expresión para la imagen televisiva, debido a que la televisión adoptaba esa nueva expresividad que los artistas del vídeo habían conseguido al traspasar la barrera de la figuración.



Fig. 55. Al igual que hiciera Wolf Vostell, la televisión aparece junto a un teclado y rodeada de desperdicios. Nombre del vídeo y fecha. Muestra claramente la influencia del videoarte sobre los vídeos musicales.

El vídeo aspiró a utilizar la televisión como vehículo de expresión, pero ha sido la televisión la que se ha beneficiado del vídeo al encontrarlo como una escuela de nuevas posibilidades. Con el tiempo, los videoartistas dejaron de percibir como enemigas a las grandes cadenas de televisión, para pasar a verlas como una excelente vía de difusión de sus obras. En ese momento se empiezan a desarrollar programas realizados por creadores independientes con el fin de alcanzar el ámbito doméstico. Y es en los programas de tendencias innovadoras, donde mejor se puede identificar la influencia del videoarte. Mick Hartney dice que “el videoarte es a la televisión, lo que la poesía al periodismo, una especie refinada y amenazante” (Pérez Jiménez, 1995, pág. 88).

La unión entre la tecnología y el arte promovida durante los años sesenta y setenta por parte de los videoartistas no es algo gratuito. La técnica es la protagonista fundamental debido a que las máquinas se han convertido en el elemento de mayor influencia del arte desde la Revolución Industrial. Mediante esta relación técnico-artística, el videoarte trata de elevar a la categoría de arte el símbolo de la sociedad de consumo: la televisión y ese es un objetivo que parece que se ha conseguido, al menos si hacemos caso de lo que afirma David Antin en *The distinctive features of the médium*, que “los artistas han hecho piezas de videoarte de forma que gran parte de lo que mejor se ha hecho en el mundo artístico desde entonces es en el apartado del videoarte” (Baigorri, 1997, pág. 27). El vídeo se ha convertido en una extensión del gesto del artista, que puede ser grabado, y su cuerpo puede ser observado en el acto de la creación. Estas características se comprenden si conocemos su historia.

2.6.1.1. Historia del videoarte

El videoarte se entiende si se conoce su historia, los usos que ha tenido y la evolución que ha experimentado a lo largo del tiempo. Hay que remontarse para ello a los años setenta, década en que surge el término videoarte ligado al movimiento renovador en el que se encontraba el resto de disciplinas artísticas de ese momento. La época se caracterizaba por adoptar una postura de lucha que trataba de sacar al arte de su concepción tradicional y de cambiar las funciones sociales a que se le asociaba. En

esa corriente se sumergían entre otros el arte del lenguaje, el arte Poveda, el arte Conceptual, el Body art, el Land art y el Computer art.

La mayoría de estos movimientos surgieron en Norteamérica, la sociedad que tras la Segunda Guerra Mundial había polarizado el desarrollo artístico occidental, y supusieron la recuperación de la figura de Marcel Duchamp que había sido la punta de lanza de las vanguardias de épocas anteriores, actualizando y revalorizando su obra y sus concepciones sobre el binomio arte-vida.

Es en ese contexto donde el grupo Fluxus, movimiento basado en la consideración del estado de ánimo de los participantes (www.babab.com), comenzó a utilizar la televisión y el vídeo en sus acciones artísticas y fue en 1965 cuando Nam June Paik expuso sus cintas electrónicas en el “Café a Gó Gó” en Nueva York (Rekalde, 1995, pág. 39).

En efecto, Nam June Paik, artista del Fluxus y músico de origen coreano, adquirió uno de los primeros *Sony portapak video sets* (**fig.56**) que existieron en Norteamérica y con él grabó al Papa Pablo VI en su viaje a Nueva York el 4 de octubre de 1965. Paik cogió el material que había grabado y lo mostró a un grupo de artistas en el mencionado “Café a Gó Gó” (Rush, 1999, pág. 81). A partir de ahí comenzaron a proliferar ese tipo de actos a los que se comenzó a denominar videoarte. Así pues, fue Paik el primero en acercar el vídeo a una concepción puramente artística al no aplicarlo de forma industrial (Pérez Jiménez, 1995, pág. 79), convirtiendo al videoarte en la primera forma de expresión capaz de producir, en el universo de las imágenes técnicas, una iconografía contemporánea y de lograr una reconciliación de las imágenes técnicas con la producción estética de nuestro tiempo o, por lo menos, la primera en hacerlo a contracorriente de las formas dominantes (La Ferla, 1996, pág. 65).



Fig.56. Imagen promocional del Sony Portapak

Su origen demuestra que el videoarte es un producto derivado de los avances tecnológicos y por eso su historia se encuentra inevitablemente ligada a la historia del vídeo. La aparición y desarrollo de esa dependencia se produce en el periodo comprendido entre los años de la postguerra y la mitad de los setenta, momento en que empieza a articularse cierta dependencia de las herramientas de documentación respecto al desarrollo tecnológico. Es decir, en esa época, la fotografía y el cine, en especial el de pequeño formato, abandonaron la ficción para concentrarse en mostrar la realidad del mundo al mismo tiempo que se van consolidando las técnicas para la obtención y manipulación de la imagen electrónica. Los pasos fueron rápidos. En 1956 aparece el primer magnetoscopio para grabar y leer la señal de vídeo, en 1961 se empieza a editar electrónicamente y se empiezan a concretar las formas más operativas de la herramienta y en 1965 se comercializó el primer magnetoscopio portátil para cinta de media pulgada de bobina abierta, el *Sony portapak video sets* utilizado por Paik. A la vez que se producen esos avances técnicos, músicos y pintores, al igual que, como se verá en breve, ocurriera con la vanguardia cinematográfica soviética de los años veinte, comenzaron a usarlo en relación con su propia actividad, mucho antes de que los cineastas e incluso los profesionales de la televisión, que por entonces era prisionera del

estudio, lo hicieran. Fue el momento en el que el vídeo se puso al alcance de artistas y colectivos de estudiantes de arte, música y arquitectura en Estados Unidos y en Europa (Monocanal, 2003, pág. 41).

Importantes avances tecnológicos para el vídeo fueron a partir de entonces la introducción de la videograbación en color y la generación electrónica de textos, que se produce en 1967, y la organización de los estándares del mercado videográfico de media pulgada en Estados Unidos y en todo el mundo occidental, que se desarrolla a partir de 1969. Esas innovaciones permitían una mayor operatividad en la manipulación y obtención de los equipos, junto con un aumento de la posibilidad de grabar imágenes y sonidos que hasta entonces no se había podido conseguir. De esta forma, el vídeo comenzaba a desplazar al cine de pequeño formato y pasaba de ser un instrumento técnico de la televisión a convertirse en una herramienta social, impulsada y desarrollada gracias al predominio de las dinámicas de acción reivindicativa de los años setenta, que, a la larga, supusieron el inicio de una serie de cambios en la concepción de la producción audiovisual.

Dentro de esta corriente reivindicativa en la que se encontraba el arte, destaca para esta investigación la aparición del *Video Activismo*, que nació con la intención de crear una oposición a todo lo que significara unidireccionalidad y jerarquización de los medios de comunicación de masas por parte de los gobiernos y de los grupos económicos y financieros. El videoarte pasaba así a formar parte de la llamada sociedad *underground*, vocablo que en los setenta designaba a la nueva sensibilidad juvenil y a sus productos sociales y culturales, dentro de los cuales el vídeo empezó a ser utilizado en los dos grandes ámbitos que habían ocupado los soportes de la imagen anteriores a él: la información y la creación. De esta manera, el vídeo se convertía en el vehículo ideal para la cultura *underground* y en un medio alternativo de información, gracias a que era un medio fácilmente manipulable y económicamente asequible.

En ese contexto, el vídeo pasó a convertirse en una herramienta para la lucha política, lo que dio forma a una utopía que nunca llegaría a cumplirse en plenitud, que el público pudiera ser no sólo receptor sino también emisor de los contenidos, como tampoco se había cumplido, en ese mismo sentido, el deseo que Bertold Brech formuló en 1932 de que la radio no fuera solamente un medio de distribución sino que se

convirtiera en un medio de comunicación entre un público emisor y un público receptor (Pérez Ornia, 1991, pág. 17).

Cabe mencionar que el *Video Activismo* era un movimiento social minoritario, pero que sintonizó perfectamente con las reivindicaciones del Mayo del 68 de París, interpretado éste como resultado de un conjunto de iniciativas relacionadas con el contexto cultural de cambio y con la idea generada entre los jóvenes de su necesidad de liberación de la sociedad de consumo, actuando así como exponente de la voluntad transgresora del estatuto y rango comunicativos y en especial de la posición unidireccional y centralizada del cine y de la televisión. El vídeo se convertía así en una herramienta novedosa y naïf que, sin la necesidad de recibir una preparación específica previa, permitía obtener servicios de documentación y difusión de imágenes y sonidos (Monocanal, 2003, pág. 40) para la causa.

Desde este momento al videoarte se le otorgaba un significado contestatario, como había ocurrido en 1965 con Paik, quien puso un imán sobre la pantalla de un televisor, girando físicamente el flujo de los electrones que forman las imágenes reconocibles. El resultado aparente era el de una imagen con aspecto de cómic surrealista, pero el significado profundo suponía una demostración explícita de las características de la nueva ideología. La distorsión de esas imágenes constituyó una primaria, profunda y apropiada liberación del poder de la imagen mediática, a la que se arrebató esa noción de poder, que era, en definitiva, su razón de ser.

Esa evidente complejidad, a veces esa contradicción, que se percibe a la hora de pretender entender lo que significa el videoarte, se produce como resultado de su ubicación a medio camino entre el arte el medio más importante de comunicación de masas. Por eso, se sitúa como contraposición de la televisión. Títulos como “*V.T. is not TV*” (G. Young Blood, 1969), “*Television has been attacking us all our lives now we can attack it back*” (N.J. Paik) y “*I has seven channel childhood*” (Bill Viola) iniciaron la ofensiva contra el uso comercial de la televisión. Eran activistas que conducían documentales unidos con noticias y reportajes alternativos (Rush, 1999, pág. 80).

A pesar de ese carácter de activismo político, el videoarte es más conocido por lo que supone su manipulación de la imagen como expresión artística que refleja la sociedad del momento. Especialmente desde que los ya citados Nam June Paik y Wolf Vostel, miembros del grupo Fluxus, presentaran en 1963 diversas acciones en las que manipulan la televisión, técnicamente el primero y objetualmente el segundo. N.J. Paik presenta en la galería Parnass, en Wuppertal, una exposición llamada “Experimental Televisión”: hasta ese momento, nadie se había atrevido a perturbar el paso de los electrones en el interior del tubo catódico. Paik solamente colocó un diodo en la dirección opuesta y obtuvo una televisión negativa ondulante. W.Vostell, por su parte, también ese mismo año, presenta en la galería Smolin de NuevaYork, su exposición “Happenings mit TV-Geraten und Kameras”. No obstante, hay que tener en cuenta que, ya desde 1958, Vostell había utilizado el televisor como objeto de sus “TV de-collages”, pues para Vostell todo es dibujo, todo trazo, siendo la televisión un dibujo electrónico donde se dibuja a través de los electrones. (Rekalde, 1995, pág. 43)

Así pues, la historia del videoarte es la búsqueda del modo de detener el uso impersonalizado de la televisión y del modo de promocionar una tecnología de la visión en primera persona, lo que parecía venir a confirmar las ideas de McLuhan, para quien la nueva tecnología es un apéndice del ojo humano, que supone la transformación del pasatiempo pasivo de la televisión en la creación activa, de la que Paik es su máximo exponente.

Estas concepciones artísticas del vídeo a lo largo de su desarrollo y de su historia han permitido fijar las reglas de juego del videoarte, estableciendo así sus principios:

- El uso alternativo a la televisión comercial.
- Vinculación explícita a las vanguardias y a las artes visuales que acogen y reconocen el potencial creativo de la nueva tecnología de la imagen.
- La adopción del espíritu y actitud de ruptura, de innovación y de experimentación, de las vanguardias.

- La procedencia artística de Paik, la música, y de los promotores y audiencia de la primera proyección de videoarte, conforman también un territorio multidisciplinar para la práctica artística del vídeo. Es un medio de expresión versátil y relativamente asequible y de fácil operación, al que accederán indistintamente artistas que provienen de diferentes disciplinas, desde la música y la pintura hasta la danza, teatro, televisión y *performance*. Es un anticipo del vídeo musical (Pérez Ornia, 1991, pág.17).

En resumen, tras los precedentes de la década de los cincuenta, el videoarte surge en la década de los sesenta de la mano de Nam June Paik en *Kamikaze T.V. Modifications*, 1963, y en la década de los setenta los artistas realizan piezas de vídeo a partir de uno o dos trabajos de cine estudio. A principios de la década de los ochenta el vídeo es ya una realidad en las galerías de arte.

Desde entonces, han crecido las exhibiciones, paneles, simposios y magazines sobre cuestiones relacionadas con la expansión de este fenómeno. Y es que muchos artistas están usando el vídeo y mucho de lo mejor que se está haciendo en el mundo del arte es con el vídeo. Esta es la causa por la que el discurso videoartístico ha crecido y se ha desarrollado como una de las manifestaciones artísticas más interesantes de las décadas finales del siglo XX (G. Hanhardt, 1986, pág. 147).

Una característica a tener en cuenta y que vincula definitivamente al videoarte con los vídeos musicales es que, durante los primeros años de la historia del vídeo, se produjo una fructífera colaboración entre los artistas de la música y de la imagen (Pérez Ornia, 1991, pág. 130) (**fig.57**) estableciendo nuevos usos formales y estéticos que han influido decisivamente en la búsqueda de la estética del vídeo musical y que supusieron la continuidad de las búsquedas de las vanguardias cinematográficas.



Fig. 57. Fotograma del vídeo musical *Oh superman* (1981) de la artista multidisciplinar Laurie Anderson.

2.6.2. Videoarte y vanguardias cinematográficas

El vídeo nace en el seno y contexto de las vanguardias de los años sesenta y setenta del siglo XX, unas vanguardias que fueron el centro de gravedad del arte de esas décadas y que convirtieron al vídeo en un soporte privilegiado para la creación y la experimentación. Algo parecido había ocurrido con la aparición del cine y el nacimiento de las primeras vanguardias cinematográficas de los años veinte. Ahora, a partir de la década de los sesenta, aquellas vanguardias resurgen con la aparición de ese cine de pequeño formato más preocupado por el documental que por la ficción y cuyas características se reproducirán inmediatamente en el videoarte. Esas características, adaptadas a los nuevos tiempos y a las nuevas circunstancias, son las siguientes:

-La atracción de autores que proceden de las artes plásticas, de la literatura, del teatro, de la música, de la *performance*,...

-Esta procedencia plural de los nuevos autores trae como consecuencia que muchas aportaciones tengan su origen en las artes plásticas, convirtiéndose en

muchos casos en una aplicación, una extensión y prolongación de las artes plásticas en el nuevo soporte. Eso favorece la cooperación entre las artes y la apertura de espacios y lenguajes interdisciplinares.

-Las vanguardias defienden la experimentación, la innovación, la ruptura con los sistemas dominantes en el arte y, en definitiva, la libertad de creación. Son actitudes que llevan a la provocación y a la perturbación de los códigos establecidos. El cine experimental se aparta del cine comercial y combate algunos de sus principios elementales: un lenguaje construido en torno a la narración y a las leyes de la representación y una industria que apoya uno de sus pilares en el *star system*. La transgresión reivindica su sentido y uso artístico.

-Se aleja de los sistemas industriales de producción, evitando la estandarización de los productos.

-El precio que las vanguardias cinematográficas, y el videoarte, pagan por este posicionamiento cultural y social es la limitada y restringida difusión de las obras. Eso permite instaurar un nuevo diálogo entre autor y espectador que rompe con el concepto de audiencia masificada, conformada y uniformada en sus gustos (Pérez Ornia, 1991, pág. 22).

Desde la aparición del videoarte, los experimentos en el cine más allá de la corriente comercial, aquellos que llevan el epíteto *arte*, han tenido muchas contradicciones. En este complejo debate sobre el significado y naturaleza del arte en el cine, el cine experimental cedió su espacio al videoarte, quedando el concepto de arte en el cine como una forma de clasificar películas narrativas con una particular distribución y audiencia. Se trata generalmente de películas que son marcadas menos por su interés estilístico que por sus temas, diferentes de los que son tratados normalmente por el cine comercial: un modo literario de hacer cine, por ejemplo, como las películas de Truffaut o Woody Allen (Cubbit, 1993, pág. 73). La imagen pierde en ellos su sentido y su poder al dar mayor protagonismo a la palabra. No ocurre lo mismo en el videoarte, que dota de la misma importancia a la imagen y al sonido porque, al contrario que el cine, nació sonoro, por lo que el sonido es parte de su lenguaje y potencia la imagen (Fernández, 1997, pág. 301).

Estas vanguardias cinematográficas de los años sesenta constituyen, como se ha dicho con anterioridad, una segunda época de la experimentación cinematográfica que tuvo su primer momento de esplendor en la década de los veinte. De aquellas vanguardias de los años veinte interesan, sobre todo, para esta investigación, los planteamientos que hizo en aquella época el cine soviético. Ese interés radica básicamente en la estrecha relación que se puede descubrir entre aquel cine y el videoarte por cuanto ambos nacieron llenos de experimentaciones vanguardistas producidas por teorizaciones sobre la comunicación audiovisual y se desarrollaron en una época de marcado significado revolucionario.

2.6.2.1. Videoarte y vanguardia cinematográfica soviética

La vanguardia soviética buscaba en los años veinte explotar las posibilidades de expresión y de lenguaje que ofrecía el cine y que todavía estaban a su entender poco desarrolladas. Era esa una característica global que resultó de la conjunción de una serie de factores que contribuyeron a la creación de un cine vanguardista. Esos factores, entre otros, son los siguientes:

-El rechazo al cine Zarista, carente de expresión y lleno de clichés que derivaban en que siempre se contaba la misma historia. Ese rechazo produjo expectativas de cambio en el público y en sus potenciales creadores futuros, que veían en el cine americano una admirada fuente de inspiración por su desarrollo del lenguaje cinematográfico.

-La revolución de 1917 provocó la huida de la mayoría de las personas dedicadas al mundo del cine, lo que produjo la necesidad de que nuevas personas, jóvenes que nunca habían tenido contacto con el cine, entraran a formar parte de su historia, recayendo sobre ellos la responsabilidad de la transición entre el antiguo cine, que todos rechazaban, y el futuro, que aún estaba por hacer. Estas personas propiciaron el contacto con otros campos, la ingeniería, la pintura, el teatro, la literatura, el ballet...y la música, lo que abrió nuevas perspectivas para el desarrollo del cine.

-El hecho de no estar las películas sujetas a unas rígidas leyes de mercado, ni de ser conceptuadas simplemente como mercancías posibilitó la puesta en marcha de nuevas experiencias que de otra manera no hubiera podido tener lugar (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, págs. 15-17).

Son factores que relacionarán al cine soviético con los factores ya citados que posibilitaron el desarrollo de las vanguardias artísticas de la segunda mitad del siglo XX y, por tanto, también con el videoarte, por lo que suponen de ruptura con lo establecido en busca de la experimentación, lo que lleva consigo que su difusión quede fuera de las leyes de mercado.

Formaron parte de la vanguardia cinematográfica del cine soviético un conjunto de creadores entre quienes destacan Les Kulechov, Pudovnik, Dziga Vertov y S.M. Einsestein. Todos tenían su estilo propio, pero todos tenían también el objetivo común de descubrir las leyes del cine. Es en esta búsqueda donde se encontraron con el elemento que para ellos era el más importante en el cine, el montaje.

La importancia que daba la vanguardia soviética al montaje sobre el resto de la obra se demuestra en la concepción cinematográfica de Kulechov, para quien lo importante no era el contenido, sino el modo de unir los planos entre sí. Por eso estaba orgulloso de la creación de una mujer que no ha existido nunca. “Rodé la escena de una mujer en su cuarto de baño: ella se peinaba, se maquillaba... en realidad, yo había filmado el rostro, la cabeza, el pelo, las manos, las piernas, los pies de diferentes mujeres, pero las había montado como si se tratase de una mujer sola y gracias al montaje, había llegado a crear una mujer inexistente en la realidad, pero que existía realmente en el cine” (Martin y Schnitzer, 1975, pág. 95). Esta idea dio paso a su experimento de geografía ideal, más conocido como el Efecto Kulechov, que se fundamenta en que gracias al montaje es posible crear una nueva geografía, un nuevo lugar de acción, se pueden crear nuevas relaciones entre los objetos, la naturaleza, los personajes y las peripecias del film.

La aplicación más conocida del Efecto Kulechov fue realizada por su alumno Pudovnik, quien interpretaba el montaje como la base estética de las películas. Por eso realizó una experimentación en base a la teoría de Kulechov. Sobre varias tomas

neutrales del actor Mozhuji, famoso en la época, a las que unía diferentes planos alternativos de distintos objetos (sopa, ataúd...), de tal manera que a los espectadores les parecía que el actor representaba una emoción diferente en cada caso, cuando era siempre la misma toma. La experiencia demostraba que era el propio espectador el que completaba las tomas unidas y veía en ellas lo que le había sugerido el montaje (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, pág. 18). Este interés de la Vanguardia Soviética por el montaje vino dado por la convicción de que había que considerar al montaje como el medio determinante del arte cinematográfico, el verdadero fundamento de su especificidad. Para los cineastas soviéticos, el montaje es al cine lo que el color a la pintura (Martin y Schnitzer, 1975, pág. 96).

Queda claro, por tanto, que para los vanguardistas, una película era una composición, una sucesión, de tomas que se distribuyen mediante el montaje, a partir del cual se organiza el material cinematográfico y se dominan las impresiones y emociones del espectador. Es el montaje lo que diferencia al cine del teatro y lo que lo convierte en algo que va más allá de la fotografía en movimiento. De esta forma, no importa lo bien que se rueda una escena individual, ya que no es más que una fotografía en movimiento del original: organizada en el mejor de los casos, caótica en el peor. Sólo a través del montaje se pueden unir las partes individuales para formar un conjunto creativo que proporcione impacto cinematográfico a la película. El impacto y la efectividad del montaje es menor cuanto más largas sean las escenas individuales; de ahí que la duración de estas no deba ser excesiva (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, pág. 62).

La edad de oro del montaje tal y como es concebido por la vanguardia del cine soviético llegó con la aparición de los vídeos musicales, pues su estética debe mucho a todas las investigaciones que realizaron los soviéticos en los años veinte. La única diferencia es que en vez de utilizarse el término montaje se utiliza el de edición. Es a través de esta como se produce la conexión entre la vanguardia soviética y el videoarte. Pues el aspecto que más evolucionó en el desarrollo del videoarte fue la edición, el término utilizado para referirse al montaje electrónico.

Y es que, a pesar de que el videoarte trabaje especialmente en la ruptura de la narratividad, al ir evolucionando empezó a interesarse por el drama. Esa evolución era inevitable porque al principio con el vídeo sólo se podía hablar del propio vídeo, de la propia trama electrónica. Sin embargo, a partir de 1980 comenzaron a ver la luz los primeros intentos narrativos, intentos encaminados a buscar fórmulas para poder expresar algo más allá del propio medio y para dejar de ser prisioneros de su propia referencialidad. Se buscaba una nueva escritura que no fuera trasvase de otros lenguajes y que respondiera a la formulación de Paik: “en vídeo, no hay espacio, sólo hay tiempo. Cada punto de cada línea que compone una imagen es un grano de tiempo, una fracción ínfima de micro-segundo, una ínfima polvareda de flujo eléctrico. La trama es tiempo”. Se establece así una narración cuya base no es el relato representado en un espacio, sino una fragmentación y la unión de los fragmentos para construir un todo o duración. Por eso se da prioridad a la edición, que busca una nueva forma de montaje, que no busca la fluidez narrativa y el cumplimiento de reglas o *raccords* espaciales, sino que indaga en aspectos referentes al orden temporal. De ese modo, van surgiendo nuevas formas de ver la sucesión narrativa; donde ya no es necesaria la continuidad espacial para comprender (Rekalde, 1995, pág. 76).

2.6.2.3. Videoarte y vanguardias de la segunda mitad del siglo XX

Posteriores a la vanguardia cinematográfica rusa surgieron el *cinema verité* y el *direct cinema* norteamericano de finales de la década de los cincuenta. Ambos tenían en común la adopción del estilo documental por parte de los artistas. El *cinéma vérité* era, en realidad, una corriente más teórica que práctica, más idea y sentido del cine que realización concreta del filme. Esa idea consistía en la captación directa de la realidad sin manipulaciones (Gutiérrez Espada, 1980, pág. 279), lo que la emparentaba con la idea del cine-ojo de Vertov.

Emerge así, paralelamente a la reflexión teórica, una vanguardia cinematográfica muy definida que aún perduraría después de la aparición del videoarte debido a la escasa definición que por entonces ofrecía el soporte electromagnético. El estilo documentalista posibilitaba a estas vanguardias cinematográficas la visualización del mundo tal como es, aunque siempre desde un punto de vista que nunca deja de ser

subjetivo (Monocanal, 2003, pág. 61). Este estilo documentalista sería el que adoptara el videoarte para su *Video Activismo* y su *Video Guerrilla*. Pero la vanguardia cinematográfica más influyente de la segunda mitad de siglo fue la francesa *Nouvelle Vague*.

Desde la Segunda Guerra Mundial hasta 1958 el cine francés estuvo dominado por el *cinéma de qualité*, un cine formal y preciosista, de temas literarios. A pesar de contar con grandes autores, como Jean Renoir, René Clair,... esta tendencia fue quedando reducida poco a poco a un formalismo estancado, que llevaba a la concepción teatral del cine y que presentaba un total conformismo técnico, con la utilización de los procedimientos cinematográficos clásicos, rodajes en estudio, prioridad dada a la interpretación, cámara poco móvil,... Frente a este estilo sin inquietudes apareció la *Nouvelle Vague*, llena de inquietudes cinematográficas y cuyos autores mostraban su amor por el cine, en especial por el cine americano, que lo denominaban cine con sentimiento y por tanto más real que el cine intelectual francés.

Es este el punto de partida para un estilo formal más dinámico basado en el movimiento de cámara y en el montaje americano. Se abandonó el anterior estilo, tan lleno de estatismo, y se construye esa nueva gramática cinematográfica más informal, casi al estilo del reportaje, donde tan poco importan los defectos técnicos como los fallos conscientes de *raccord*, los saltos de eje o los reencuadres visibles de cámara, siguiendo las técnicas del documental y del reportaje (Gutiérrez Espada, 1980, pág. 277). Se demostraba así que cuando se rompe una o una serie de normas, debe ser por una convicción del autor y no como producto del desconocimiento del lenguaje audiovisual o por simple incapacidad (Fernández, 1997, pág.210). Romper una norma es apartarse de los principios del lenguaje más clásico, caracterizado por su fluidez narrativa, el cuidado de los ejes, el equilibrio en la escala y duración de los planos, la velocidad, el ritmo, la continuidad espacio temporal y la horizontalidad de la cámara.

El estandarte de la Nueva Ola es la película *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960, Jean-luc Godard), de Jean-Luc Godard, donde se produce una ruptura de la gramática cinematográfica tradicional, una libertad formal y una integridad creadora (Gutiérrez Espada, 1980, pág. 260) que convierten a esta película en el *filme anarquista* soñado por Godard y que supuso una osadía para la concepción tradicional del cine. En

esta película se otorgó una importante relevancia a la fluidez de la cámara, que trajo consigo la ruptura de las leyes de continuidad entre los planos que permitían crear una atmósfera de inestabilidad y angustia a la que no estaban acostumbrados los espectadores de la época (Gubern, 1997, pág. 372). Esas características, las características de la *Nouvelle Vague* fueron adoptadas en la década posterior por el videoarte como formas de experimentación de la expresión audiovisual. En resumen, son las siguientes:

- Cine con sentimientos
- Nueva gramática cinematográfica: técnicas de documental, montaje rápido y con gran número de planos.
- Movimiento de la cámara, en especial el *zoom*.
- Informalidad técnica: cámara en mano, iluminación difusa, fallos de raccord, saltos de eje, reencuadres...

Se puede concluir de esta forma que en la década de los sesenta y en la de los setenta, el cine se caracterizó por la oscilación entre lo tradicional y la búsqueda de una nueva orientación (Faulstich y Korte, 1997, pág. 15) y en ese contexto se produjeron investigaciones formales que serían adoptadas por el videoarte y a las que se le añadirían los factores ideológicos y plásticos ya comentados.

2.6.3. Influencia del videoarte sobre los vídeos musicales.

El vídeo musical se fijó en el videoarte por el interés que éste había mostrado por las posibilidades que ofrecían el medio y los recursos electrónicos para crear asociaciones entre la imagen y la música (Sedeño Valdellós, 2002, pág. 34).

Ya el cine había planteado con anterioridad las posibilidades de esa relación y las sucesivas vanguardias habían acabado con la vieja máxima de que el sonido debía

subordinarse a la imagen en el mundo audiovisual. Pero, en general, en el cine esa relación entre imagen y sonido había quedado reducida a una organización de la imágenes por parte del sonido (Cubbit, 1193, pág. 124). En ese sentido, Orson Welles sostenía que lo más importante en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane, 1941*) era el uso de la banda sonora y decía que “hay que ejercitar a los actores de modo que la sílaba correcta salga en el momento correcto. Es exactamente como dirigir una orquesta” (Bogdanovich, 1994, pág. 130).

Fue el videoarte quién continuó con las experiencias artísticas que hasta su aparición habían protagonizado las vanguardias cinematográficas. Era algo lógico porque el vídeo nació sonoro y el sonido, por tanto, es un signo más de su lenguaje que acompaña y potencia la imagen (Fernández 1997 pág.301). Por eso, desde sus inicios, el videoarte había trabajado intensamente en la búsqueda de contenidos que pudieran formar parte de una composición audiovisual en que quedara representada toda la moderna fascinación que la música y el sonido ejercían en la sociedad (Cubbit, 1193, pág. 125). Gracias a los videoartistas el mundo del sonido ha sido tratado en igualdad de condiciones que el mundo de la imagen, proponiendo la interacción entre ambos y la no dominación de uno sobre otro (Pérez Ornia, 1991, pág. 111).

Queda claro, pues, que el videoarte continuó con las experimentaciones artísticas que hasta su aparición habían protagonizado las vanguardias cinematográficas. Pero ocurrió que la aparición de los vídeos musicales trajo consigo la necesidad de buscar una imagen que más que persuasiva fuera sugerente; debía atraer toda la atención del espectador y para ello qué mejor que recurrir a imágenes nuevas, imágenes a las que el espectador medio no está acostumbrado y por las que quedará fascinado. Por lo tanto, el videoarte se convertía así en una fuente perfecta de inspiración para los vídeos musicales, que realizaron una explotación de los descubrimientos de las vanguardias, banalizándolos y reduciéndolos a elementos de consumo (Eco, 1975, pág. 44). Los vídeos musicales han bebido y beben de la parte superficial del videoarte, no de sus mensajes, sino de lo que permite llamar la atención gracias a las posibilidades estéticas que ofrece. Un ejemplo se encuentra en el vídeo musical de la canción *Ray of Light*, que presenta una gran similitud con la película *Koyaanisqatsi* (1983, Godfrey Reggio), que no es videoarte, pero sí cine experimental. En ese vídeo musical, Madonna adopta el estilo de *Koyaanisqatsi*, pero no el mensaje (**fig.58**).



Fig.58. Fotograma de *Koyaanisqatsi* y fotograma similar de *Ray of light* (1998, Jonas Akerlund).

Esta adopción de la estética del videoarte por parte del vídeo musical es lo que Eco define como *midcult* o corrupción de la alta cultura, que, según él, manifiesta ciertas características concretas:

- a) Toma prestados procedimientos de la vanguardia, y los adapta para confeccionar un mensaje comprensible y disfrutable para todos.
- b) Emplea tales procedimientos cuando son ya notorios, divulgados, sabidos, consumados.
- c) Construye el mensaje como provocación de efectos
- d) Lo vende como arte.
- e) Tranquiliza al consumidor, convenciéndole de haber realizado un encuentro con la cultura, de forma que no se plantee otras inquietudes (Eco, 1985, pág. 98).

En este sentido, el cine, las vanguardias, la música popular y la tecnología electrónica han proporcionado los elementos lingüísticos, expresivos y técnicos para la construcción del lenguaje de la música visual que culminará, ya en los años ochenta, en los vídeos musicales (Pérez Ornia, 1991, pág. 127), hijos de la era del consumo, que tienen, sin embargo, la especificidad de haberse convertido en una forma diferente de escucha y visionado que va más allá del lenguaje, pues en la cultura del *rock* se combina la experiencia de la canción con la del cuerpo, produciendo una danza que se asocia al mensaje audiovisual. El vídeo musical resulta, pues, un híbrido de la música, el cine y el videoarte (Cubbit, 1993, pág. 120), lo que no ha impedido que, una vez alcanzada su identidad propia, el género del vídeo musical se haya convertido en un auténtico laboratorio de experimentación de la imagen (**fig. 59**).

Y es que, como dice Bob Pitman, miembro fundador de la MTV el videoarte no hizo más que anticipar la estética del vídeo musical. “Lo que hoy vemos como vídeos musicales -comenta Pitman- hubiera sido considerado en los sesenta como cine de vanguardias o *underground*” (Pérez Ornia, 1991, pág. 131). De tal manera es así que a día de hoy, las fronteras entre el videoarte y los vídeos musicales son cada vez más difusas; los realizadores de vídeos musicales miran constantemente a los videoartistas

quienes, a su vez, ven en los anteriores los elementos claves para expresarse sobre la cultura de la juventud, tan abierta a las vanguardias. El vídeo musical comienza a evolucionar con respecto al videoarte y se convierte en un auténtico laboratorio de la experimentación de la imagen. Por eso no es de extrañar que muchos vídeos musicales hayan conseguido resultados plásticos y narrativos más interesantes que los de muchos videoartistas, atados a su condición de artistas (Rekalde, 1995, pág. 41).



Fig. 59. La experimentación de la imagen los vídeos musicales. Un personaje que es capaz de deformarse como la goma protagoniza *Rubber Johnny* (2005, Chris Cunningham).

Pero este posicionamiento del vídeo musical sobre el videoarte en el campo de la experimentación plástica y narrativa de la imagen electrónica no hubiera podido producirse si no fuera por la influencia estética que, en sus orígenes, ejerció el videoarte sobre los vídeos musicales, pues el vídeo ha encontrado aplicaciones en todas las disciplinas artísticas conocidas (Calvo Herrera, 1998, pág. 199) y en la búsqueda, por parte de los vídeos musicales, de salidas creativas (Castro, 2001, pág. 5), sus referencias a películas u otro tipo de obras artísticas pueden entenderse no como una corrupción de la alta cultura, sino que, como sostiene Lucien Dällenbach (1977, pág. 38) “las comparaciones precedentes dan lugar a una nueva imagen: la del círculo vicioso y, esta vez, la profundidad y el vértigo quedan asociados a la paradoja”.

2.6.3.1. Legado estético del videoarte

Desde su aparición a mediados de los años sesenta, el videoarte ha ejercido una importante influencia sobre la televisión, a pesar de que nació con un marcado carácter contestatario hacia ésta y hacia toda la sociedad que gira en torno a ella. A pesar de ello, resulta paradójico que el videoarte haya quedado ligado a varios contenidos televisivos, en forma de piezas para *continuidad* -con las que se pretende hacer consciente, al espectador, de que está contemplando un medio versátil y lleno de posibilidades-, *publicidad* -debido a su propia y característica naturaleza, proclive a aceptar cualquier novedad y cualquier recurso para captar la atención del espectador (Pérez Jiménez, 1995, pág. 109)- y en los *vídeos musicales*, donde quizá la influencia sea mayor, pues, como sostiene Peter Weibel, “el videoarte de los sesenta recoge las vanguardias que comercializan los vídeos musicales” (Pérez Jiménez, 1995, pág. 166). Esta afirmación explica claramente la relación existente entre estos dos géneros audiovisuales, relación que acaba por concretar el mismo Weibel al afirmar que “los vídeos musicales representan un desarrollo electrónico del arte del cine y del vídeo, convirtiéndolo en el centro de una nueva estética: el *collage* electrónico” (Pérez Jiménez, 1995, pág. 170). Este *collage* electrónico relaciona plenamente a los vídeos musicales con el videoarte, ya que el *collage* era la técnica de experimentación preferida por los videoartistas de los sesenta y setenta y es, junto a la manipulación electrónica de la imagen, otra de las principales características del video arte, lo que separa esta disciplina artística de la imagen del cine, en cuanto a imagen y estética se refiere. *Collage*, manipulación electrónica de la imagen y cámara en mano son algunas de las influencias del videoarte sobre los vídeos musicales.

2.6.3.1.1. *Collage*

Peter Weibel (1987, pág.42) describe el *collage* electrónico como “el lugar donde se engloban la división, simultaneidad, fragmentación de la narración, (niveles) de planos y significados, espacio inmaterial no cartesiano, tiempo no lineal, color televisivo, manipulación digital de todos los colores y formas, absoluta artificiosidad de la composición de la imagen, simulación de escenas, transformaciones geométricas libres, nuevos efectos gráficos...”. El uso del *collage* en la realización de un vídeo

musical lleva a la creencia generalizada de que éstos abandonan la narrativa lineal a favor de la intensidad de la imagen narrativa manipulada. La causa de esta ruptura con la linealidad suele venir dada por la estructura narrativa que impone la canción, pero no es correcto hacer dicha generalización porque la linealidad puede mantenerse aunque se decida adoptar la estructura de la canción.

Sí es cierto, sin embargo, que la relación con el *collage* es mucho más estrecha en los vídeos musicales no dramatizados, pues dicha técnica permite conseguir un mayor dinamismo y una mayor atracción de aquello que nos presenta la imagen, y que consiste en una fragmentación del espacio que enfatiza los pequeños detalles. En los dramatizados, el *collage* se lleva a cabo en el montaje, de forma que la fragmentación de la linealidad de las historias que narran se realiza por la estructura musical que se sigue, produciendo un *collage* de espacios y tiempos que logran mantener la continuidad gracias a la propia canción, pues, como comentan Albert Jurgenson y Sophie Brunet en su libro “La práctica del montaje”, el sonido da a la acción una continuidad que no se podría conseguir solamente con la imagen. Según ellos, “lo que nos hace comprender si dos imágenes consecutivas se deben ver en asociación o disociación es el sonido. Valiéndose de un sonido continuo en una secuencia, se puede crear una continuidad armoniosa que no existe en las imágenes aisladas” (Jurgenson, 1995, pág. 147). No hay que olvidar, en este aspecto, que en el videoarte pierde sentido mantener la continuidad espacial.

Un precedente lejano ha este tipo de *collage* fue la obra “Victoria sobre el sol” creada para posibilitar la fragmentación del espacio y del tiempo para volver a recomponerlo y cuyo autor fue el artista, arquitecto y diseñador ruso El Lissitzky (2006). Él fue el primero en introducir la radio y el cine en un espacio artístico, un teatro, en el que concebía las personas, los objetos, los colores y los sonidos como partes integrantes de una obra de arte y de una nueva forma de mirar.

Gillo Dorfles, maestro de la historia y la crítica de arte, en un artículo titulado “Objectabilité et artifice dans la notation musicale modern” reflexiona sobre el paralelismo músico-visual, atendiendo sobre todo al concepto de *collage* o yuxtaposición, tanto plástica como musical. Para Gillo Dorfles, en el collage pictórico,

la autonomía de los diversos elementos yuxtapuestos son reconocibles en la obra y su combinación da lugar a la formación de una imagen nueva y unitaria.

Pero no ocurre lo mismo con la música porque no es posible concebir, por sus propias características, una coexistencia vertical de dos o más estructuras horizontales que no se fundirán ni se integrarán entre ellas en el momento de la ejecución. Por eso, “si en el *collage* pictórico, el aspecto semántico de los fragmentos es conservado casi enteramente..., en el *collage* musical, el aspecto semántico no reside más que en la dimensión melódica –horizontal-, y se anula casi totalmente en la dimensión armónica -vertical-”, citado por Rekalde (Rekalde, 1995, pág. 89).

Por otra parte, el *collage* no tiene por qué afectar sólo al aspecto visual y musical de una narración audiovisual, sino que puede producirse en la narración misma. Son las figuras acrónicas que se señalaron al hablar de la retórica en la narración audiovisual. La acronía no permite ninguna relación cronológica entre la historia y el discurso, lo que supone un quebrantamiento de las leyes de la concordancia, produciendo que el agrupamiento se realice al azar o se base en principios de organización apropiados para otro tipo de textos: proximidad espacial, lógica discursiva, temática o similares (Chatman, 1990, pág. 69).

Pues bien, el uso del *collage* en los vídeos musicales viene dado, como se ha dicho, por la estructura musical que sigue cada uno. Eso supone la existencia de una cierta justificación dramática que puede llevar a una cierta abstracción del vídeo musical. Y eso es posible porque con el desarrollo del videoarte el vídeo se encontró de lleno con el formalismo abstracto, propiciando el nacimiento del *video abstracto*, en el que se deforman las imágenes para trastocar la visión habitual del espectador y así llamar su atención. Un ejemplo de esta forma de creación videoartística puede ser la obra de *Nam June Paik*, quien realizaba “cuadros abstractos” en televisión (Pérez Jiménez, 1995, pág. 79).

Cuando el videoarte se preocupa, como es el caso del vídeo abstracto, por llamar la atención del espectador, se transforma en una importante fuente de inspiración para los vídeos musicales. Ese intento de llamar la atención responde por lo general a la pretensión de querer transmitir un mensaje que habla sobre el mundo en que vivimos. Lo

mismo ocurre con el vídeo musical. La diferencia entre uno y otro es que, en el caso del vídeo musical, el mensaje es una canción, lo que no quita que existan vídeos musicales que posean un mensaje de la misma categoría que las obras de videoarte. Un vídeo musical eficaz posee un significado global que puede responder a la intención de la canción o aportar sugerencias al margen de la letra. Su estilo puede ser narrativo y puede suceder, o no, que narre lo mismo y de igual forma que la historia contada, lo que puede llevarlo de lleno a la abstracción. Y es que, condicionados por las actitudes del Pop art, los videoartistas estuvieron muy involucrados en parodiar los términos críticos de la abstracción (G. Hanhardt, 1986, pág.179).

En definitiva, el *collage* audiovisual se desarrolló como producto de la experimentación y resultado de las teorías del montaje de la vanguardia soviética que en sus principios sobre el montaje establece una serie de parámetros para relacionar el montaje con el *collage*:

-Con el montaje se supera la concepción de unidad de tiempo y espacio heredada del teatro.

-Permite crear paisajes o personas inexistentes.

-Proporciona protagonismo a la distribución del tiempo: la armonía de su estructura, ritmo y metro. En el montaje, el tiempo debe dividirse, siempre según los teóricos soviéticos, en unidades. La alteración de momentos intensos y poco intensos, modelan el *metro* del montaje, estableciendo que la relación temporal entre los planos crea la armonía y el ritmo.

-La experiencia lleva a realizar una composición en función del montaje. Algo que es totalmente adoptado y puesto en práctica por los vídeos musicales.

El montaje permite la realización de un *collage* a partir del cual los planos se unen para conseguir un todo armonioso y expresivo (El cine soviético de todos los tiempos, 1988, págs. 62-63). De esta forma se consiguen grandes impresiones en el espectador, pues no hay que olvidar que gracias al montaje es posible la fragmentación

y la reconstrucción del material cinematográfico (Fernández, 1997, pág. 71), la ruptura espacial y la modificación del tiempo.

2.6.3.1.1.1. *Found Footage*

Un determinado tipo de *collage* que ejerce una gran influencia en los vídeos musicales es lo que en vídeo arte se conoce como *Found Footage*: mezclas de secuencias de documentales, películas... todo tipo de material desechado, (Baigorri, 1997, pág. 58). En los años sesenta, las películas de vanguardia y *underground*, películas de un nivel técnico aficionado, rodadas con un estilo de aficionado, consideraban como bueno aquello que era un fallo en el cine institucionalizado.

Este tipo de productos audiovisuales impusieron nuevos estilos narrativos y vinieron a demostrar que se podía contar algo que no fuera sólo una simple historia en la que todo debiera estar realizado de una forma muy limpia. Descubrían así *el artificio* y el espectador se daba cuenta de la presencia del autor detrás de la cámara.

El *Found Footage* dio paso a “falsas películas desechadas“, imágenes planificadas y tratadas con la estética de material desechado o incluso como si fueran fragmentos de publicidad, informativos, películas de distintos formatos, incluso al estilo de las filmaciones familiares en 8mm... en definitiva, elementos filmicos no específicos que se transforman gracias a la función creadora de la cámara. Este *found footage* también influye en la utilización de saltos de fotogramas y en la inserción de efectos de polvo y rayas que doten a la imagen de un aspecto de abandono y descuido (**fig. 60**).

La esencia del *found footage* es que trata de romper con lo bien definido y, de esa forma, buscar la producción deliberada de imágenes “sucias”, mal iluminadas, mal ajustadas, desenfocadas y con grano y tomadas con una cámara sin estabilidad (Rincón, 2002, pág. 117). Cuando la técnica permite una mejor definición se busca recrear los defectos que antes suponían un incordio para transformarlos en un significado dramático o en un interesante efecto estético.



Fig. 60. Secuencia de planos del vídeo musical de la canción *More Human than Human* (1995, Rob Zombie), de White Zombie, en el que se utiliza la estética del *found footage*. Los dos fotogramas superiores imitan la estética de películas caseras realizadas en 8mm, mientras que los dos inferiores, en blanco y negro, buscan una similitud con material desechado y envejecido.

En este sentido cabe señalar que, gracias a las posibilidades de la postproducción digital, se ha entrado en una nueva etapa del *found footage*, que queda totalmente ligado a los vídeos musicales y relacionado expresamente con la síncrexis. Consiste en la mezcla de distintas velocidades de movimientos en un mismo plano, desplazamientos del encuadre y alternancia de enfoques y desenfoces al ritmo de la música. Es un recurso que encuentra sus máximos exponentes en las producciones de Floria Sigismundi y Chris Cunningham, en las que las nociones de imagen limpia y movimiento natural quedan desplazadas por esta nueva forma de *found footage*, hijo de la era digital y de los vídeos musicales. En ellos, gracias al recurso de la síncrexis, el *found footage* se presenta de la siguiente manera: la imagen puede estar más o menos limpia, pero si en la canción suena un elemento nuevo momentáneamente, se produce, por ejemplo, un desenfoco y la imagen se vuelve a enfocar cuando ese sonido desaparece.

Su uso con elementos de la canción de corta duración, para no llegar a saturar al espectador, lo convierte en un recurso que se apoya en la síncretis y que da como resultado un vídeo musical totalmente dinámico y atrayente (**fig.61**). Aparte, la composición permite mantener desenfoques en ciertas áreas de los planos que serían imposibles recurriendo al uso de la óptica. Por eso puede definirse a este *found footage* como una exaltación de la postproducción digital.



Fig.61. La imagen limpia se distorsiona y se difumina por partes, creando un mundo irreal en el vídeo musical para la canción *The beautiful people* (1996, Floria Sigismondi).

2.6.3.1.2. Manipulación electrónica de la imagen

La postproducción digital es resultado de la evolución de la manipulación electrónica de la imagen. Hoy en día ésta puede parecer técnicamente obsoleta, pero sigue teniendo importancia en su sentido formal y estético. En cualquier caso, hablar de la manipulación electrónica es volver a remontarse al formalismo abstracto y el formalismo abstracto conduce directamente a una de las características del videoarte

que influyen en los vídeos musicales, su propia finalidad: transformar las imágenes que se filman de la realidad. Esa transformación se realiza mediante las posibilidades de la edición y manipulación electrónica derivadas de la concepción de la televisión como un lienzo en el que discurre el tiempo, en el que las imágenes evolucionan con la música. Esta idea fue la que sirviera como base para *The medium is the Medium* (1969), la primera obra de videoarte, concebida como tal, que se emitió en televisión. La obra fue realizada conjuntamente por Kaprow, Naw June Paik, Seawright, Tadlok y Tambellini (Pérez Jiménez, 1995, pág. 91).

Gracias a la tecnología que permite componer y descomponer la imagen, que ofrece un inmenso campo a la creación, el vídeo puede expresar cómo es la sociedad, cumpliendo de ese modo la función del arte. “Tanto el vídeo, como la televisión y el cine son imágenes. En nuestro caso el medio es un aspecto secundario, una diferencia ulterior, pero lo que nos interesa sobre todo es trabajar sobre la imagen. (...) Hacer comprender que el vídeo y la televisión no son menos nobles o más limitados que el cine, precisamente sobre el plano de la composición de la imagen” (La Ferla, 1998, pág. 78).

En los vídeos musicales la manipulación de las imágenes se traduce en los vídeos musicales en juegos visuales que buscan atraer y fascinar al espectador (**fig. 62**). Sin embargo, y como ya se ha visto, la tendencia está llevando a los vídeos musicales a abandonar la manipulación de la imagen por la introducción de los efectos especiales generados por ordenador.

La razón por la que la postproducción digital ha triunfado es simple, permite realizar una modificación total de la imagen en movimiento y crear, además de lo ya mencionado anteriormente con el *found footage*, composiciones de la imagen cuya elaboración sería mucho más complicada en el sistema analógico.



Fig. 62. Manipulación electrónica en *Bohemian Rhapsody* de *Queen*.

A la composición digital se le añade la edición no lineal. Ofrece ésta un amplio abanico de posibilidades que permiten la concepción y transmisión de prácticamente cualquier idea y posibilita una mayor experimentación en pos de la expresión audiovisual, que tiene mucho que ver con la ruptura de la narrativa convencional heredada desde los comienzos del cine y toda su posterior evolución. Los artistas han encontrado en la edición no lineal la herramienta idónea para ayudarles a subvertir el discurso lineal, haciendo posible el planteamiento de una nueva percepción del tiempo y del espacio icónicos, de modo operativo y fácilmente al alcance (Monocanal, 2003, pág. 55). Por eso quizá el concepto de duración sea el más atrayente del vídeo arte. Contrariamente al cine, donde la duración de cada secuencia está pensada antes del rodaje, en el vídeo, debido a la posibilidad de poder borrar y volver a utilizar la cinta, las planificaciones del registro pueden ser sólo apuntadas o nulas. Con el video, es posible restituir sin elipsis la duración real, variando con ello el ritmo narrativo al que el cine nos tiene acostumbrados La búsqueda de una temporalidad específica es para el video arte la búsqueda de su propia identidad (Rekalde, 1995, pág. 45). En este sentido merece especial mención el ataque a la noción de tiempo real, que se considera como una extensión de la sensibilidad post-Pop (G. Hanhardt, 1986, pág. 147). Esta ruptura del tiempo real del videoarte se manifiesta en los vídeos musicales de una forma muy interesante, pues presenta a los miembros del grupo interpretando la canción a velocidad normal mientras que ellos se mueven a cámara lenta o rápida. Se produce así una

impresión que no pasa desapercibida por el efecto que supone la unión de dos temporalidades distintas. Se puede apreciar este efecto en el vídeo musical de la canción *Sonne* (2001, Jörn Heitmann), del grupo musical “Rammstein”, que se encuentra en el DVD que acompaña esta investigación.

2.6.3.1.3. Recurso de la cámara en mano

La cámara en mano, influenciada por el *Video activismo* del videoarte, es una de las técnicas más adoptadas para conferir un carácter realista al producto, pues subliminalmente lo relaciona con la realidad que vivimos y lo dota con el dinamismo de la cotidianidad.

La cámara en mano era una forma más de predicar el enfrentamiento contra el dominio monopolista de la comunicación televisiva para tomar conciencia de su posición, pero ha ocurrido que fue adoptado por el medio y se ha convertido en el exponente de los informativos de todas las cadenas de televisión, dando origen al desarrollo del periodismo videográfico, conocido como ENG.

Su origen en el campo del videoarte lleva a considerar al periodismo ENG como un modo muy específico y particular de entender la información y la documentación audiovisual, de acuerdo con la evolución de los grandes movimientos culturales, los medios y la tecnología durante el último cuarto de siglo porque implica acción, directo, en vivo.

El éxito de la cámara en mano comenzó ya en 1965 con el *Video activismo* y en 1985, con la introducción del vídeo portátil y la renovación de las técnicas documentales, se dio paso a esta forma dinámica, directa y viva de entender la información y la documentación televisiva que supone el periodismo ENG. Aunque ya Orson Welles utilizara este recurso para simular una cámara oculta en la secuencia del resumen de noticias de Ciudadano Kane, donde se muestra a Foster Kane en silla de ruedas paseando por una rosalada.

Gracias al *Vídeo activismo*, los valores históricos, sociales, culturales y políticos entraron en juego para conseguir, junto a los estéticos, un importante avance comunicativo que propició el nacimiento del vídeo documental, que permitió la difusión del periodismo, la televisión, el documentalismo independiente -cinematográfico y fotográfico- y del videoarte, junto con un desarrollo formal, tecnológico y conceptual. Es así como comenzó la búsqueda, por parte de los operadores de televisión comercial, de la agilidad de los reportajes de los grupos de videoartistas que, paradójicamente, eran realizados para luchar contra la televisión.

Un caso relevante fue el de “*Downtown Community Television Center*” y su primer documental emitido por la cadena pública PBS “Cuba: the people, Part I, 1974”. Un trabajo impecable y ágil, de los primeros en color que veían los ciudadanos estadounidenses sobre Cuba, con un fuerte impacto, que aceleró notablemente el proceso de mejora técnica de la minicam. Eso hizo que las cadenas comerciales dueñas de la gran audiencia apremiasen a los fabricantes de cámaras japoneses, para poder optar a orientar los informativos televisivos hacia un estilo más abierto e inmediato. Sin embargo, el reconocimiento e interés por una televisión artística no se hizo patente hasta principio de los ochenta, con la aparición de los vídeos musicales y la televisión musical (Monocanal, 2003, págs.43-45).

2.6.3.2. Nexo cultural entre el videoarte y los vídeos musicales

La relación existente entre el videoarte y los vídeos musicales no viene dada sólo y exclusivamente por las influencias estéticas del videoarte y la utilización de las posibilidades que ofrece la tecnología audiovisual para la construcción de la nueva imagen electrónica, sino también por la efectiva participación de ambos en los planteamientos culturales de los diferentes movimientos artísticos que se suceden en las últimas décadas del siglo XX.

En ese sentido, el *rock* y el *pop* constituyen posiblemente el primer nexo de unión. Del *pop* tomó el videoarte buena parte de todo su repertorio iconográfico (Rincón, 2002, pág. 103) y el triunfo del *pop* –recuérdese el impacto de *The Beatles* con su *Qué Noche la de Aquel Día* (*Hard's Day's Night*, 1964, Richard Lester) abrió

definitivamente el camino hacia el desarrollo de los vídeos musicales. Pero el *rock*, como ya se ha dicho con anterioridad, era una forma revolucionaria de las estructuras musicales y un elemento instigador de las nuevas tendencias que conformaron la contracultura de los sesenta.

Esa contracultura se expresaba artísticamente en las vanguardias, que buscaban la ruptura con el medio y el arte establecido, y coincidió, como ya se ha dicho, con la aparición del vídeo, que gracias al abaratamiento de los costes y las posibilidades de manipulación que podía ofrecer se convirtió en el medio idóneo de expresión y representación de esa contracultura. Todo el panorama audiovisual se vio afectado entonces por sus planteamientos. En dos sentidos, en la afirmación de la tendencia a romper el lenguaje audiovisual, con la narrativa audiovisual clásica, que el uso del vídeo podía potenciar, y en el intento de integrar el vídeo y el lenguaje audiovisual en las vanguardias artísticas que seguían la senda trazada por el arte desde principios del siglo XX.

Uno de los planteamientos recurrentes de dichas vanguardias ha sido explorar todas las posibilidades de expresión que han ofrecido los avances técnicos. En ese sentido, los videoartistas siguieron la estela trazada por el futurismo, el constructivismo o la bauhaus. En concreto, los planteamientos que sobre la relación entre la técnica y el arte hicieron el futurismo y la vanguardia rusa incidieron directamente en la forma de concebir la nueva forma de expresión artística que suponía el videoarte, alejando la nueva forma de expresión artística de la relación entre arte y romanticismo, tan ligada a la narrativa clásica (Baigorri, 1997, pág. 11). En esa profunda relación entre el arte y la técnica se inserta profundamente el estilo de los vídeos musicales, que tienen en cuenta todos los avances tecnológicos que posibilitan la realización de alguna transformación de la imagen con la finalidad de adoptarlos a la hora de conseguir un producto visualmente llamativo. No tiene por qué ser espectacular, simplemente tiene que ser algo diferente, algo que sea capaz de llamar la atención del público. Como decía Man Ray en *Technologies et imagineries*, “bajo cualquiera de las formas que sea presentada, dibujo, pintura o fotografía, el objeto debe divertir, perturbar, molestar o inspirar reflexión, pero nunca debe despertar la admiración por la perfección técnica que se exige habitualmente a una obra de arte. Las calles están llenas de excelentes artesanos, pero los soñadores prácticos son difíciles de encontrar” (Baigorri, 1997, pág. 23).

Una enorme influencia tuvieron igualmente los análisis que habían realizado los futuristas sobre la luz y el movimiento representados bajo la óptica del maquinismo. Movimiento y luz fueron también objeto de estudio por parte de los videoartistas y, por influencia de éstos, se convirtieron en elementos esenciales en la composición del plano en los vídeos musicales. En efecto, influenciados por la música que “visualizan”, los planos de los vídeos musicales adquieren un determinado movimiento interno y externo acompañado de un trabajado uso de la iluminación hasta el punto de que en la actualidad no se puede concebir un vídeo musical con imágenes estáticas.

Especial interés tiene también, en tal sentido, la evolución de la relación que tanto el videoarte como los vídeos musicales han tenido con la televisión.

Hay que tener en cuenta que el vídeo surgió como una herramienta de trabajo destinada a la mejora de las posibilidades y de la naturaleza misma de la televisión. Pero su evolución sobrepasaría todas las previsiones iniciales, ya que, debido a la reducción de tamaño de los equipos y a las posibilidades de accesibilidad que ofrecía, los ciudadanos, y entre ellos los artistas, tuvieron al alcance de sus manos la posibilidad de creación de imágenes electrónicas. La revolución que supuso el vídeo se inició con Paik en 1965, fecha en la que la imagen electrónica aplicada al talento artístico, comenzó a generar un desarrollo independiente al margen de la televisión (Pérez Jiménez, 1995, pág. 79).

Pero el videoarte tuvo que rendirse después definitivamente a la televisión porque, necesitándola para poder mostrarse, acabó siendo engullido por ella. En ese sentido, resulta interesante la reflexión que realiza Jaime Davidovich sobre lo que supone la relación entre televisión y videoarte: “Hemos estado viendo videoarte -dice Davidovich-en las galerías y museos. Pero en el contexto de un espacio de exhibición, el televisor se percibe como un objeto artístico (...) y de la misma manera en que fuimos condicionados para ver arte, lo somos para ver televisión (...). En lugar de ingresar a las galerías, lo estamos haciendo (en 1980) en los hogares, y en lugar de comercializar vídeo como si fuera un impreso o una pintura, debemos comercializarlo como arte televisivo (...) Es evidente que en la próxima década deberemos comercializar videoarte a través de la televisión por cable y crear una demanda de videodiscos. De esta manera, podremos expandirnos más allá del estrecho mercado del

sistema de galerías y crearemos un público mayor, más receptivo, que sustentará financieramente la obra de los videoartistas” (La Ferla, 1998, pág. 87). De hecho, Davidovich sostiene como una de las treinta y cinco causas del fracaso del videoarte el que éste se desarrollara fuera de la televisión, pero es más interesante aún que afirme que “el videoarte fracasó porque existe la MTV” (La Ferla, 1998, pág. 83).

De estas declaraciones se puede deducir que los vídeos musicales han adoptado la estética del videoarte, desvirtualizándola, con la finalidad de realizar una llamada de atención al público y seducirlo, de modo que éste relacionará el videoarte con los vídeos musicales, ya que éstos sí se distribuyen por la televisión, a diferencia de lo que hace el videoarte. Puede entenderse ese fenómeno como una infiltración del videoarte en la televisión comercial para dar respuesta al planteamiento de Davidovich de que “el videoarte debe ser entretenido” (La Ferla, 1998, pág.85), aunque él mismo, diferenciándolos claramente, mencione los vídeos musicales, la MTV, como causa del fracaso del videoarte, pues en ellos el pop-art es utilizado y modificado para provocar efectos y ostentar un alto nivel de gusto (Eco, 1985, pág. 151)

2.6.3.3. Narcisismo

Finalmente, en el narcisismo que impera en los vídeos musicales puede encontrarse otra forma de relación evidente entre éstos y el videoarte. Y es que el videoarte es el mayor exponente de la estética narcisista, debido a que a menudo el artista se graba a sí mismo realizando cualquier acción en unas grabaciones que resultan un autorretrato continuo (Pérez Ornia, 1991, pág. 87). Los videoartistas usan el monitor como espejo, centrándose en el cuerpo humano con fines comunicativos o expresivos, y se graban a sí mismos, al igual que ocurriera en los comienzos del cine, cuando se utilizaba éste con el objetivo científico de estudiar el movimiento. El alcance de los proyectos de los artistas ha llegado más lejos cuando los temas se han convertido en algo personal o individualista. Muchos de esos artistas han creado complicadas video instalaciones en las que pueden controlar no sólo la imagen, sino también el contexto de visionado de la imagen en un completo ambiente de su propia invención (Rush, 1999, pág. 113).

Es una clara influencia de la *Nouvelle Vague*. El artista debe plasmarse a sí mismo y representar su universo poético usando su libertad en la puesta en escena y creando unas sensaciones visuales coherentes con el gusto de las boutiques de moda. Lo mismo ocurre con los vídeos musicales, que tienen que estar a la moda y ser reflejo de las últimas tendencias (Gubern, 1997, pág. 369). El vídeo musical sirve para vender una determinada imagen que se quiere dar a los miembros del grupo musical y que se consigue por medio de la interpretación estilizada de sí mismos.

El narcisismo lleva así a la variante del reinado del *look*, donde el cuerpo reina en el espectáculo electrónico, como se hace en la danza o en el ballet, pero reina en su negación, es decir, como imagen descorporeizada, desprovista de los rasgos de lo corporal. Esta es la consecuencia y la condición de la accesibilidad plena: si todo es accesible, es porque nada ofrece resistencia; porque, excluido el cuerpo, ya no hay lugar para la fricción, ya no es necesario el trabajo de cuerpo alguno que reduzca, pero sobre todo confronte, la resistencia de cualquier otro cuerpo. Dicho proceso conforma la universalización del *star-system*: imágenes de cuerpos ejemplares, tan ejemplares que sólo pueden existir como imágenes: cuerpos que no huelen y que carecen de textura, que desconocen las erosiones del tiempo, que son, en el extremo, tan immaculados como asépticos (González Requena, 1988, pág. 134).

Rosalind Krauss sostiene, sobre la estética del narcisismo, que es un fenómeno endémico del trabajo en vídeo (G. Hanhardt, 1986, pág. 178). La afirmación remarca la tendencia de abrir una escisión entre la naturaleza del vídeo y la de otras artes visuales. Porque considera al estado psicológico como una condición física ligada al trabajo en vídeo y, cuando estamos acostumbrados a pensar los estados psicológicos como el posible sujeto de los trabajos de arte, no se piensa en la psicología como elemento constituyente del medio. La pintura, la escultura o el cine tienen mucho más de quehacer objetivo, diferenciándose por el uso de factores materiales específicos de una forma particular: superficies de porte pigmentado, extensiones de materia a través del espacio, protección contra la luz a través del movimiento de las tiras del celuloide. Eso supone que la noción de dichos medios contiene el concepto del estado de los objetos, separado de la propia forma de ser del artista, a través de la cual deben pasar sus intenciones.

La mayoría del trabajo producido para videoarte existente ha usado el cuerpo humano como su instrumento central. En el caso de grabaciones, es habitual que el cuerpo mostrado sea el del propio artista. Si se trata de instalaciones, es más habitual que sea el cuerpo del propio espectador (G. Hanhardt, 1986, pág. 179). El cuerpo, al igual que ocurre en el caso de la danza, es el protagonista. Y lo mismo ocurre con los vídeos musicales. Pero desde el punto de vista meramente físico de la percepción cabe preguntarse si existe alguna diferencia entre el videoarte y los vídeos musicales. La respuesta está en que la música puede ser totalmente continua, simplemente por el hecho de que el sonido continúa, aunque no le prestemos atención o cerremos los ojos o estemos distraídos. Forma parte de la llamada cultura de la atención aturdida, llamada así por las características de la televisión y la dificultad de prestar atención a los sonidos que forman el ambiente en que nos desenvolvemos. El cuerpo mantiene prácticamente toda la percepción del sonido aunque no seamos conscientes de esa acción (Cubbit, 1993, pág. 112).

Existe, pues, una evidente relación entre el videoarte y los vídeos musicales. Y muchas similitudes. Y también grandes diferencias. El problema del videoarte es su exhibición, un grave problema que se agudiza por la despreocupación hacia este arte por parte de la televisión (Handhart, 1986, pág.147). Con los vídeos musicales ocurre lo contrario, que tienen gran aceptación en el medio televisivo. Y eso se debe a que utilizan un lenguaje apropiado para ello por ser espacios breves de rápido consumo y que captan fácilmente la atención de los espectadores por sus llamativas características apoyadas en la búsqueda de la sublimación que el vídeo musical hace de la imagen gracias a la perfección de cada plano y a los efectos de postproducción videográfica, los cuales guardan una gran analogía con la estética Op Art que, junto con el videoarte, es la manifestación artística que mayores aplicaciones comerciales y publicitarias ha tenido a lo largo de la historia.

2.7. Los vídeos musicales

Los vídeos musicales son narraciones audiovisuales realizadas para la promoción de canciones, las cuales les otorgan unidad e independencia. En el vídeo musical la imagen y la música tienen la misma importancia, lo que obliga a buscar fórmulas adecuadas para conseguir su mejor combinación y así establecer una relación de armonía entre ellas, lejos de la creencia de que los vídeos musicales son una música de fondo que añade un ritmo libre y espontáneo a las imágenes, uniéndolas sin importar que sincronice con ellas (Fernández, 1997, pág. 287).

Para llegar a entender lo que son los vídeos musicales esta investigación ha seguido un largo camino para tratar de indagar las distintas relaciones existentes entre la representación visual y la música y descubrir cuáles son las características de la estructura constructiva seguida por la música comercial, que, como ya se comentó en su momento, es la música que ilustra los vídeos musicales. Tras el análisis de las características de la música se ha pasado al estudio de los conceptos generales y la forma en que se construyen los relatos en la narrativa audiovisual clásica. A continuación se han investigado las distintas relaciones y usos de la música y el cine, para poder comprender cómo puede llevarse a cabo la combinación más adecuada entre música e imagen, combinación que también se lleva a cabo en la televisión y que se estudió de manera más experimental en el videoarte, donde, según ha quedado demostrado, se encuentran las bases de la estética del vídeo musical. Todo ello desemboca finalmente en el verdadero objeto de estudio de esta investigación: los vídeos musicales.

2.7.1. Raíces del vídeo musical

La historia de los vídeos musicales no se desarrolla de una forma que pudiera considerarse lineal, sino que parte de tres raíces diferentes que, en un momento dado –la aparición de la cadena televisiva MTV-, se unen para formar un tronco único que es el vídeo musical, un tronco que a su vez se dividirá en distintas ramas, los distintos tipos de vídeos musicales que existen, según sea el género al que pertenezcan. Esas tres raíces son el género musical cinematográfico y su evolución, la música en televisión y los *scopitones* y los *sundies*.

2.7.1.1. Evolución del género musical cinematográfico

La relación que siempre ha habido entre música e imagen en movimiento dio lugar a la aparición de un género cinematográfico nuevo, el cine musical (Fernández, 1997, pág.145). Éste y su evolución, como se ha dicho con anterioridad, son una de las raíces esenciales del vídeo musical. Pero hablar de cine musical lleva inevitablemente a central el tema en el cine musical de Hollywood, el más importante y el más conocido. Su importancia para la aparición de los vídeos musicales viene dada tanto por las características que le son propias como por la evolución que experimentó el género en la segunda mitad del siglo pasado.

El cine musical logra la transformación del mundo en un espectáculo de imaginación en el que la fantasía impone su ley gracias a la música y a la danza, influenciadas por el ballet, la ópera, el circo, la pintura... y, en Hollywood, por Broadway. Esas influencias hacen que se caracterice por tener como hilo conductor un argumento, por lo general cómico o dramático, en el que la música y la danza se convierten en centros en torno a los que gira todo. Por su parte, la influencia de la pintura se percibe en la expresión plástica del color, de la luz, del decorado y del vestuario, proporcionando un sentido dinámico a la película, donde danzan la cámara y el espacio, el cual se varía con la finalidad de transmitir el ritmo al espectador que observa la película inmóvil en la butaca (Munsó Cabús, 1997, pág. 3-5). En los años treinta y cuarenta del siglo XX, la música era el pretexto para crear fantásticas extravagancias que sirvieran de escapismo en una época tan convulsa. Eran

extravagancias que creaban un mundo perdido en el que lo fantástico y lo real presentaban una apariencia similar.

Era el mundo soñado por Busby Berkeley, para quien el número musical debía ser una historia con autonomía dentro de otra historia, y en él las fantasías añadidas de Fred Astaire venían a representar una interpretación de lo real y lo imaginario que se percibían como algo indiferenciado en las conciencias colectivas del consumismo. De esta forma, la unión de la imagen y la música representa no sólo el puente tendido entre mundo de la experiencia y el mundo de la imaginación, sino también la unión comercial de la industria musical con la cinematográfica (Huffman, 1987, pág. 74).

Un hito interesante en la historia del género musical es la aparición a finales de la década de los cuarenta de *Un día en Nueva York* (*On the Town*, 1949, Stanley Donen), película que vino a suponer un cambio sustancial en la concepción del cine musical, pues, a partir de ella, las películas pasarían de ser un simple relato que servía de excusa para representar números musicales a convertirse en un relato complicado que se servía de los recursos de la música, la danza, la pintura,... elementos que desde ese momento se convirtieron en esenciales para la puesta en escena y para contar la historia (Munsó Cabús, 1997, pág. 287).

La década de los cincuenta destaca por la aparición de una de las figuras más importantes de la historia de la música, la aparición de Elvis Presley, El Rey, quien supone, para el género musical, el punto de inflexión que llevaría inevitablemente a la aparición de los vídeos musicales.

Elvis no apareció de forma gratuita, sino que vino a ser el máximo exponente de un nuevo género musical, el *rock*, y como tal exponente sirvió de representación de este nuevo estilo, iniciando una revolución sociocultural de múltiples consecuencias, en la que, por otra parte, mucho tenía que ver la aparición del mercado del Lp. La música se convertía en un producto de consumo y, como tal, necesitaría promocionarse. La figura de Elvis se convirtió en un importante reclamo y por eso se entiende su rápida incursión en el cine musical. Sin embargo, el *rock* no llegó al cine por mediación de Elvis, sino que apareció por primera vez en forma de tema musical en ¡Salvaje! (*The Wild One*, 1953, László Benedek), película protagonizada por Marlon Brando, aunque el verdadero

pistoletazo de salida se dio el año 1956, cuando Bill Haley (**fig.63**) y sus “Comets” aparecieron en el cine y con ellos las primeras imágenes genuinamente roqueras en las películas *Rock around the clock* (1956, Fred F. Sears) y *Don't Knock the Rock* (1956, Fred F. Sears).



Fig.63. Bill Halley junto a Elvis Presley

Terminaba así la Edad de Oro del cine musical Americano. Es el un momento en el que el *Rock* comienza a proveer de grupos y estrellas musicales al cine, en películas cuyos argumentos quedaron reducidos a conciertos, cuya duración, en algunos casos, es superior al de la propia historia que se cuenta, es el caso de *Rock, Rock, Rock* (1956, Will Price), excusa para números musicales bajo una trama amorosa, y a simples argumentos en los que se tuvieron que representar los números musicales que sonaban con más fuerza en el momento. Hollywood veía en el *rock* una forma fácil de ganar dinero que amenazaba con llevar al musical clásico hacia su extinción (Munsó Cabús, 1997, pág. 107). Gracias a su carácter escénico y a su capacidad de inscribirse en el molde clásico de la canción, el *rock* se impuso como subgénero, dentro del musical.

A finales de esta década surgieron The Beatles, grupo que volvió a suponer una nueva revolución (Munsó Cabús, 1997, pág. 259) en el género musical cinematográfico y que tiene gran importancia para el nacimiento del vídeo musical. A partir de este momento, en los setenta, el género musical pierde prácticamente su razón de ser para convertirse en un simple medio de vender la música pop, *rock* y discotequera en

películas que terminaron abandonando la sintaxis clásica, donde la narrativa no era una excusa para la música, sino que estaba estructurada en relación con ella. El cine musical quedaba ligado a las fiestas en las playas, los bikinis, el surf y los placeres californianos, elementos fundamentales para dirigirse a un público joven.

El tan deseado equilibrio entre la música y la historia se abandonaba en beneficio de la fácil ilustración de la música (Munsó Cabús, 1997, pág. 341). Es lógico que los compositores de música cinematográfica, como es el caso de Mark Evans, se mostraran contrarios a esta moda: “Deploro –dice- la tendencia que hace del cine un simple escaparate de música pop. No veo justificación artística alguna al hecho de que los filmes serios se utilicen para divulgar canciones” (Valls Gorina, 1990, pág. 145).

En las décadas de los ochenta y de los noventa, el género musical vino a menos, quedando reservado prácticamente para los largometrajes de animación. Eran las décadas del auge y expansión de los vídeos musicales.

El género musical terminó ligado a las exigencias y a las modas de la industria musical, alejándose de su propia razón de ser por el hecho de convertirse en el medio de promover canciones y estrellas musicales. Pasó a desempeñar la misma función que realizan los vídeos musicales: servir de medio de promoción para las canciones. Ciertamente, como ha quedado comprobado, que Hollywood realizó este cambio en la concepción del género musical como una forma de ganar dinero gracias a la seguridad que aportaba la presencia de las estrellas musicales en las películas en una época, los años cincuenta, marcada por el miedo a la televisión y al descenso de espectadores cinematográficos que ésta produjo. Recurrir a las estrellas musicales desvarió hacia la total subordinación de la película a la canción, convirtiéndose la primera en la vía más fácil y segura de promocionar la segunda. Hollywood necesitaba éxitos porque temía a la televisión y la televisión se convirtió en otro potente medio de promoción de la música. Es ésta otra de las vías que llevarían hacia el surgimiento de los vídeos musicales.

Además de la evolución sufrida por el género musical, es importante señalar también que durante los años cincuenta, en plena efervescencia del cine musical de *rock and roll*, se generaliza la producción de secuencias o bloques musicales diferenciados en torno a la interpretación de una canción, idea defendida ya en la década de los treinta

por Busby Berkeley. Estos bloques se intercalan y suelen interrumpir el relato cinematográfico, pero con los años dieron paso a un elemento que guarda bastante relación con los vídeos musicales, lo que se conoce como secuencia de escenas, que consiste en el desarrollo de una canción, extradiegética, que sirve como recurso de ambientación y que une las imágenes (Fernández, 1997, pág.287). Sin embargo, la secuencia de escenas no busca la sincronización entre la música y la imagen, pero a pesar de ello, como ocurre con el videoarte y como explota el vídeo musical, se prescinde de la continuidad espacial y temporal porque lo que prima es la búsqueda de un significado poético o estético gracias al andamiaje musical que lo sustenta. Por eso se considera a las secuencias de escenas como vídeos musicales insertados en la trama y que frenan la acción y se las considera, de forma errónea en mi opinión, como un triunfo de la música sobre la imagen.

A pesar de que surgió en relación con el género musical cinematográfico de los años cincuenta, no se puede concebir la secuencia de escenas sin una influencia decisiva de la banda sonora. En el cine mudo no existía porque era difícil que el público entendiera una sucesión rápida de planos sin algún nexo en común y diferenciador del resto de la película. Su primera aparición tiene lugar en la escuela de documentalistas británicos. Pero su uso se generalizó como pretexto para insertar canciones comerciales en películas no musicales (Pachón, 1998, pág.52). Un ejemplo de ello puede encontrarse en la película *Dos hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969, George Roy Hill).

2.7.1.2. Evolución de la música comercial en la televisión

Otra de las raíces de los vídeos musicales se encuentra en la relación entre música y televisión que, como ya se vio, proviene de la adaptación de la radio fórmula a la televisión, por lo que esta última se limita a servir como instrumento de comunicación y de exhibición de la música, en beneficio de una popularidad más rentable. Y es que, al igual que ocurriera con la radio y con el cine, la incorporación de la música a la televisión resulta una fórmula de éxito gracias a la presencia de figuras conocidas del mundo musical.

Este protagonismo que se daba a la música supuso un fuerte impulso para la aparición de los vídeos musicales, pues desde comienzo de los años setenta se creía que una estrella de *rock* no era sólo la voz y un estilo peculiar de la música, sino que era necesaria, además una imagen propia y que esa imagen se publicitara por todos los medios de comunicación (Sedeño Valdellós, 2002, pág. 35). Se iniciaba la era del *look*, lo que supone que los músicos dejan de ser eso, músicos, para convertirse en imagen, poseer valor de cambio, cotizarse en el mercado visual. Se establece un mecanismo publicitario, donde existir significa ser una imagen seductora, ser deseado por la mirada del otro (González Requena, 1988, pág. 137).

Uno de los momentos más famosos de la música en televisión fue la actuación de *The Beatles* en *The Ed Sullivan Show* (**fig.64**), que tuvo una gran audiencia televisiva y supuso una fuerte promoción para el grupo musical. Este impacto tuvo su importancia, pues para contrarrestar la *beatlemania*, la cadena norteamericana NBC creó una serie televisiva con ingredientes similares a las de las películas de los *Beatles* dirigidas por Richard Lester. Los protagonistas de esta serie era un grupo musical compuesto por cuatro jóvenes, *The Monkees*, grupo que era una creación comercial, pues su música no la componían ellos y siempre cantaban en *PlayBack*. Esta serie poseía una lógica irreal y un ritmo frenético y particular, que la convertía en un anticipo de lo que serían después los vídeos musicales (Sedeño Valdellós, 2002, pág. 27).

De esta forma queda clara la evolución de la representación de las actuaciones musicales en la televisión. La proliferación de música en televisión inauguró la nueva forma audiovisual que suponen los vídeos musicales y se produjo fundamentalmente por la difusión del *playbak*. Sin embargo, el formato del vídeo musical no vendría por este camino, sino por el desarrollo de los *soundies* y *scopitones*.



Fig.64. Imagen de la primera actuación de “The Beatles” en el Show de Ed Sullivan. Nueve de febrero de 1964

2.7.1.3. Soundies y Scopitones

Estos aparatos eléctricos fueron concebidos expresamente para poder visualizar representaciones musicales de forma independiente, al igual que ocurriera con el tocadiscos y, primeramente, con el gramófono, diseñados para permitir escuchar la música en el momento deseado. En cierto modo representaban una libertad para poder disfrutar de la música acompañada de imágenes cuando uno quisiera, lo que ocurre es que, dadas sus características técnicas, esa libertad quedaba reservada sólo para los lugares en que estos aparatos se encontraran.

2.7.1.3.1. Soundies

En los años cuarenta apareció el *Jukebox* o *Panorama Soundie*, que consistía en un proyector con altavoces en el que se podía ver la representación de una canción

seleccionada de un variado repertorio en el que se podían encontrar extractos de números musicales filmicos o representaciones de números musicales registradas expresamente para ello (Durá Grimalt, 1988, pág. 25). Podían considerarse como una nueva versión de los nickelodeones de Edison de principios del siglo XX.

El contexto en que funcionan los *Soundies* fueron los bares norteamericanos desde 1946 hasta finales de los años cincuenta. Los *Soundies* generalmente se centraban en la gesticulación del cantante, pero permitían la edición de las imágenes y la incorporación de efectos visuales que amplificaran la sensación rítmica, convirtiendo a este ingenio en un claro precedente del vídeo musical, pues el número musical era una unidad comunicativa cerrada e independiente, a diferencia de lo que ocurriera con la justificación dramática que debía producirse en el género musical.

La desaparición de este artefacto se debió principalmente a la expansión de la televisión durante los años cincuenta porque el televisor se convirtió en uno de los principales reclamos de los bares, provocando que los *Soundies* dejaran de tener utilidad (Durá Grimalt, 1988, pág. 26-27).

2.7.1.3.2. Scopitones

Puede considerarse a los *Scopitones* como la versión mejorada y evolucionada, ya en los años sesenta, de los *Soundies*, sólo que su desarrollo no se produjo en los Estados Unidos, sino en Francia, donde se aprovechó para la difusión de la música que no tenía salida en la televisión, la música alternativa. Los *Scopitones* se convirtieron en un verdadero campo de experimentación de las representaciones audiovisuales de la música que lo constituyen como un verdadero precursor de los vídeos musicales, pues “no pretendían ser un mero registro de la actuación de un grupo. Reclamaba una entidad propia a través de un relato breve, condensado y discontinuo, que mantenía un desarrollo autónomo respecto a la canción y al mismo tiempo imbricado en ella” (Durá Grimalt, 1988, pág. 29). Queda patente la herencia que dejaron al vídeo musical estos productos creados para los *scopitones*, una herencia que se enriquece por el interés que los realizadores franceses pusieron en ellos. Su influencia se materializa en la ruptura del espacio y del tiempo que se traduce en la discontinuidad que permite presentar, sin

ninguna aparente justificación, la figura del cantante o de los componentes del grupo musical dentro de una narración que se construye siguiendo el ritmo de la música. No es ningún error confundir los *Scopitones* con los vídeos musicales, porque su única diferencia radica en el medio de difusión

2.7.2. Origen del vídeo musical

Llegados a este punto puede entenderse la aparición del vídeo musical como la síntesis de los factores descritos: el género musical aportó la forma de incluir la música dentro de la narración, lo que es fundamental para los vídeos musicales dramatizados, y su propia evolución propició la justificación para la existencia de los vídeos musicales debido a la función promocional que adquirió este género cinematográfico, que olvidó su forma de ser acercándose a su casi extinción. Los vídeos musicales sustituyen la función del cine musical gracias a que son piezas exclusivas para cada canción, permitiendo buscar distintas estrategias para lo que es la venta de un álbum entero, y poseen unos canales de difusión que aseguran una audiencia más numerosa, gracias al gran número de veces que se repiten en la televisión porque el vídeo musical permite a la televisión emitir las canciones de más éxito del momento sin tener que contratar a los cantantes o grupos para que las representen. Se produce una relación simbiótica entre los grupos de música y la televisión que permite a ésta beneficiarse de la audiencia que atraen las canciones y los grupos musicales de moda, quienes a su vez ven una forma rápida, fácil y potente de promocionarse.

La televisión quedó consagrada como un importante medio de promocionar la música, utilizando la fórmula que aportaban los *soundies* y los *scopitones*. Fueron estos inventos los que aportaron los pasos para poder amenizar la audición sonora mediante el uso de narraciones visuales, apoyadas en el lenguaje del cine musical, constituyendo de esta forma la base de lo que son los vídeos musicales. En el paso de las realizaciones dirigidas a los *scopitones* a la televisión tuvo que ver mucho un grupo musical que ya he mencionado al tratar sobre la evolución del género musical. Ese grupo es The Beatles.

The Beatles se convirtieron, en 1964, en el primer grupo de música que recurrió a las posibilidades de la imagen para la promoción de su música sin buscar justificaciones narrativas con *Qué noche la de aquel día* (*A Hard Day's Night*, 1964, Richard Lester). En esa película se encuentra la semilla que alejará a estas producciones promocionales de la música del género musical cinematográfico, para aproximarlas a lo que será el vídeo musical mediante el recurso de los efectos especiales, los juegos espacio-temporales proporcionados por los saltos de *raccord* y la utilización de distintos formatos dentro de la pantalla (Pérez Jiménez, 1995, pág. 167). El éxito de The Beatles se convirtió en un impresionante fenómeno social, por lo que no resulta extraña su inmediata incorporación al terreno cinematográfico y televisivo. Tal es así que pasaron, junto con Elvis, de ser simples precursores de las películas promocionales de sus canciones a realizar uno de los primeros vídeos musicales, *Strawberry Fields Forever*, realizado en 1967 expresamente para televisión y en formato vídeo, lo que constituía una completa rareza e innovación para la época, pero que anticipaba lo que serían después los vídeos musicales. Con Los Beatles quedaba marcado el inicio y desarrollo de una clara y definida cultura adolescente caracterizada por unas particulares ideas culturales que han durado desde entonces y para la que la música se convierte en una vía de escape (Ann Kaplan, 1987, pág. 2).

Tras *Strawberry Fields Forever* comenzaría el desarrollo de los vídeos musicales tal y como son en la actualidad, gracias a su difusión por televisión. Posteriormente apareció, en 1970, *Captain Beefheart and His Magic Band*, que está considerado como el primer vídeo musical (Sedeño Valdellós, 2002, pág. 36). Sin embargo el espaldarazo a esta fórmula vendría por el grupo británico *Queen* cuando su canción *Bohemian Rhapsody* alcanzó el número uno de ventas en Gran Bretaña en 1975, al ser apoyada desde la BBC con un vídeo musical realizado por Bruce Growers.

La tecnología electrónica de postproducción que alcanza en los años ochenta su pleno desarrollo con los equipos digitales, proporciona el impulso definitivo a la estética de los vídeos musicales, que convirtieron a la televisión en el banco de pruebas de esta tecnología y de este nuevo lenguaje audiovisual, propiciado gracias a que el musical es el género de programas televisivos en el que tradicionalmente ha sido posible, desde sus inicios, la experimentación y la investigación. El hecho de que la creación musical no dependa siempre de un texto, de un relato o de una narración, ha favorecido su

traducción visual, su mezcla con la imagen. Son los vídeos musicales la mejor prueba de esa libertad de experimentación y creación que tienen los programas musicales pese a los imperativos del mercado (Pérez Ornia, 1991, pág. 128).

Esta promoción que realizaban los vídeos musicales derivó en la fórmula para que cada vez más y más grupos quisieran venderse a través de la televisión, convirtiendo a la música en un elemento casi de primera necesidad, especialmente para el público joven, lo que permitía afianzar su audiencia. Sin embargo, las cadenas generalistas no podían dedicar excesivo tiempo a los vídeos musicales por el limitado espectro social al que éstos llegaban. La solución llegó con la aparición de la MTV en 1981 (Creeber, 2001, pág. 89). Las multinacionales Warner Communications y American Express pusieron en marcha, el 1 de agosto de dicho año, una televisión por cable en Estados Unidos dedicada en exclusiva a la emisión de vídeos musicales. Nació la MTV e inició sus emisiones con *Video Killed de Radio Star (1979)* de los Buggles, realizado por Russell Mulcahy, artista procedente del videoarte. Era todo un símbolo del dominio de la imagen videográfica y el desplazamiento de la industria del sonido hacia la de la imagen. El éxito de esta fórmula se demuestra en que actualmente sólo en Estados Unidos existen más de quinientos canales de televisión de difusión vídeos musicales (Sedeño Valdellós, 2002, pág. 36).

La carrera de los vídeos musicales ya sería imparable. Desde el comienzo de las emisiones de la MTV los vídeos musicales comenzaron a ser objeto de atención masiva por parte del público, propiciando el surgimiento de cada vez más cadenas dedicadas exclusivamente a la emisión de vídeos musicales, llegando el caso de que incluso las de carácter generalista les dedican un espacio semanal o incluso diario (Pérez Jiménez, 1995, pág. 167).

El camino hacia el vídeo musical era, pues, inevitable desde el momento en que la música se convirtió en un importante producto de consumo. La búsqueda de espectadores dio lugar a nuevos tipos de realización audiovisual que rompían con la norma establecida. En este sentido el vídeo musical supuso un punto de inflexión en la narrativa lineal para entregarse a la elaboración y manipulación intensiva de la imagen, haciendo dueño de su estética al *scratch*, repetición de un suceso (Rincón, 2002, pág. 97), y al *collage*, que demuestran la importante fuente de inspiración que supuso el

videoarte, que no sólo se traduce en la parte estética, sino que también afecta a su construcción, donde se tiene más en cuenta el *zapping* que el *raccord*, debido a las propias características de los espectadores del vídeo musical, quienes poseen una gran experiencia frente al televisor.

“Al apropiarse de la estética del *scratch* y al reflejar el estilo fragmentado de *zapping* -dice Juan Carlos Pérez Jiménez-, los vídeos musicales son perfectos para el gusto de los sectores de la audiencia más ilustrados audiovisualmente, pues, para alguien que no está acostumbrado a la televisión, es difícil entender el baile de imágenes, los saltos de espacios, la ubicuidad de los intérpretes y el montaje que ofrecen los vídeos musicales” (Pérez Jiménez, 1995, pág. 171). La nueva estructura audiovisual que supone el vídeo musical lo convierten en un microrrelato repleto de *sensaciones* generalmente tratado desde una perspectiva apocalíptica y “su preocupación por el marketing promocional lo distancia de la grandeza de su biografía heroica, por la fuerza de la seducción retórica” (García Jiménez, 1995, pág. 247). El vídeo musical rechaza la narración clásica y se zambulle de lleno en la narración experimental, en el videoarte.

El sonido y la imagen se convierten en la esencia de la experiencia cinematográfica, como decía Eisenstein, pues el sonido intensifica el movimiento de la imagen. En el caso de los vídeos musicales, la relación entre los dos elementos afecta también a la estructura y, no sólo por el hecho de que la música afecta al tiempo de la enunciación al delimitarlo con su duración, sino que afecta al orden, duración y frecuencia del discurso narrativo (García Jiménez, 1995, pág. 256), disponiendo el ritmo que lo convierte en lo que se podría considerar como un musical urbano de ideales consumistas y representativo de la unión entre dos mundos expresivos como son la música y la imagen. Su unión supone una nueva forma narrativa que no busca la disolución de los viejos códigos de la linealidad narrativa, sino que trata de conseguir otros totalmente nuevos y acordes con lo que supone el discurso en el vídeo musical. El vídeo musical promociona los dos elementos más importantes de los músicos o de los grupos musicales: su música y su imagen.

La indisoluble unión entre la imagen y la música consigue que ésta libere a la imagen de constricciones narrativas que quedan superadas por la evolución del lenguaje audiovisual que el vídeo musical produce a partir de su constante búsqueda de nuevos

recursos y formas en todas las producciones audiovisuales. Ya a comienzos de los sesenta se podía atisbar este panorama en el cine, lo que Christian Metz, aproximándose a las teorías de Vertov y su cine-ojo, considera como una *desdramatización* del relato producida por un intento de aproximarse de forma más directa a la realidad: “Un cine del cineasta y no del guionista (...) un cine del *plano* que vendría a desterrar al viejo cine que galopaba plano en plano, el cine directamente narrativo. O un cine de la libertad, abierto a múltiples lecturas, un cine de la *contemplación* y de la *objetividad*, que rechaza los encadenamientos autoritarios y unívocos del filme clásico, que rechaza al teatro, sustituyendo la *puesta en escena* por la *puesta en presencia*” (Metz, 2002, pág. 208).

Los vídeos musicales también muestran una enorme fragmentación temporal y espacial, que es heredada del *collage* electrónico del videoarte y que se justifica gracias a la fragmentación que impone la propia estructura de la canción, con lo que se consigue visualizar la música y sentir la imagen (Rae Huffman, 1987, pág. 74). En los vídeos musicales, las convenciones del cine clásico de Hollywood son superadas constantemente con el propósito de mostrar cómo en un vídeo, que inicialmente pretende recordar esas convenciones, no se cumplen precisamente por la relación entre música e imagen que llevan a ello, pues el sonido de la canción es prioritario a las imágenes que acompañan a la música (Ann Kaplan, 1987, pág. 123). La ruptura frente a las convenciones clásicas se convierte en norma instaurada para los vídeos musicales, pero que, como norma que es, no se tiene por qué cumplir, pues la narración basada en las relaciones de música e imagen también pueden realizarse respetando las bases de las convenciones de la narrativa clásica de Hollywood, sólo que de una forma evolucionada y estilizada por las influencias ya mencionadas. Estos vídeos que guardan mayor relación con la narrativa clásica son los dramatizados.

2.7.3. Características de los vídeos musicales

Al igual que ocurre con la danza, los vídeos musicales han pasado de ser una mera representación de la interpretación de una canción a convertirse en una narración audiovisual totalmente estructurada y organizada con una finalidad clara. En ellos la imagen audiovisual constituye un signo del pensamiento de su autor, al igual que

ocurriera con las primeras pinturas prehistóricas (Urrutia, 1976, pág. 36), por eso no parece erróneo pensar que los vídeos musicales son representaciones de la danza, lo mismo que los cuadros de Degas o las pinturas de bailarinas en cualquier periodo de la historia del arte desde el neolítico.

También se debe añadir que el funcionamiento de la fórmula de los vídeos musicales quizá se deba a que, como decía Isadora Duncan, cualquier composición musical es susceptible de ser bailada (Bonilla, 1964, pág. 312) y a que, al igual que ocurre en la ópera, están realizados siguiendo la creencia del poder que la música ejerce sobre las pasiones y emociones humanas (Jacobs y Sadie, 1984, pág. 18). Pero su relación con el baile y con las representaciones de la música se acentúa porque, además, el vídeo musical es una herencia de la ola yé-yé de los años sesenta y de sus máquinas de discos. Es la tendencia a filmar el cuerpo como si diese un concierto, pero tratándose de un concierto fabricado según las indicaciones de una escenografía de imágenes (Rekalde, 1995, pág. 88).

La música, el drama y el baile es la esencia de los vídeos musicales, donde el baile, además de efectuarse por los personajes o por cualquier elemento de la imagen, lo realiza la sucesión de las imágenes. Es por eso por lo que la parte visual posee un valor importantísimo. Por eso el vídeo musical recoge las ideas e investigaciones audiovisuales de otras épocas, de tal forma que explora el pasado del cine y de la televisión con el fin de encontrar elementos que posteriormente mezcla para conseguir una gran fuerza expresiva (Huffman, 1987, pág. 79). Esta característica se ve favorecida porque los vídeos musicales llegan a una audiencia masiva nada elitista ni restringida, lo que permite la realización de ideas experimentales, porque las acepta. Esto significa que el vídeo musical ha conseguido difundir la experimentación audiovisual por todo el mundo, lo que ha producido como consecuencia la demostración de que las imágenes se pueden asimilar de una forma más directa, sin tener que recurrir a explicaciones o justificaciones a menudo innecesarias (Pérez Ornia, 1991, pág. 132).

Cierto es que la narración directa de los vídeos musicales se consigue gracias a que, al tener a la música como vertebradora de la narración, los vídeos musicales a menudo utilizan la elipsis de forma expresiva y así pueden evitar elementos visuales en beneficio de una mayor densidad artística (Pachón, 1998, pág. 50) y de una narración

más concreta. De esta forma, en los vídeos musicales la elipsis desempeña funciones rítmicas, dramáticas y narrativas heredadas de la *Nouvelle Vague*, que introdujo en la narrativa audiovisual el empleo desenfadado y desafiante de la elipsis (García Jiménez, 1993, pág. 186).

Tras lo dicho en el párrafo anterior, puede pensarse que los vídeos musicales son narraciones mal hechas que se salvan por el uso de la música, al igual que ocurre en el cine con la música pragmática, aquella que se utiliza para camuflar errores. Pero no ocurre así, pues el objetivo artístico último de los vídeos musicales es buscar la expresividad de la música acompañada de la imagen (Fernández, 1997, pág. 290). Lo que sí ocurre es que la música contribuye a suavizar los saltos espaciales y temporales que a menudo se producen en los vídeos musicales (Pachón, 1998, pág.51) y que se deben a la influencia del videoarte.

La unión estética de la imagen y la música que se produce en los vídeos musicales es un símbolo de la sociedad de masas (Saperas, 1985, pág. 265). Pues es una sociedad urbana donde predominan las formas visuales y auditivas, que se desarrolla en el marco de la acción y de la actividad, que se define por su carácter de excitación constante, por su simultaneidad de acontecimientos, por su variedad de experiencias y por su despersonalización en los mecanismos de socialización. Es por eso por lo que los vídeos musicales manifiestan el carácter general de la cultura moderna (Bell, 1982, pág. 108). Pues en la era de la televisión encaja perfectamente la concepción histórico materialista de la cultura, que no limita la cultura al desarrollo espiritual de los seres humanos, sino que también incluye los bienes materiales creados para la satisfacción de sus necesidades. De esta forma, la cultura se traduce en el modo de vida y en el desarrollo de la personalidad de la gente, donde tiene un efecto significativo en la formación de la subjetividad (Romano, 1998, pág. 293).

Por eso el vídeo musical es el recurso perfecto de la industria discográfica, pues gracias a él consigue vender la imagen de sus cantantes y grupos, en una época en que la imagen es tan importante como la música en los artistas actuales (Calvo Herrera, 1998, pág. 199). La imagen del cantante no es sólo esencial para el marketing sino que también lo es para convertirse en un obligado punto de referencia para la canción grabada (Cubbit, 1993, pág. 110) que supone una continuación del reinado del *look* que

comenzó con la emisión televisiva de actuaciones musicales. Debe señalarse, sin embargo, que esto no quiere decir que en todos los vídeos musicales se muestre a los intérpretes. Hay vídeos que se convierten en una forma autónoma, en que se pueden practicar los experimentos audiovisuales más atrevidos, con un tratamiento libre de iconografía, mayor libertad creativa y énfasis en el manejo plástico del cuadro. Pero también están aquellos vídeos musicales que buscan una nueva visión de naturaleza más gráfica y rítmica que fotográfica (Rincón, 2002, pág. 117).

Es por todo esto por lo que la elaboración de los vídeos musicales se relaciona con su función publicitaria, para que suscite una fascinación estética y así atraer la atención del espectador (Fernández, 1997, pág. 147), pues para la industria discográfica, los vídeos musicales son un recurso para atraer la atención, pues lo que se desea es que el espectador compre la música con la que se identifique o que más le llame la atención (Metz, 1973, pág. 76).

De esta forma, como el vídeo musical tiene como función vender, tiene que buscar los recursos necesarios para la elaboración correcta de la narración y conseguir que ésta, a su vez, lleve a la persuasión. Existe la idea de que un mensaje persuasivo no debe centrarse en el grado de atención del espectador, sino en el reconocimiento por parte del espectador de un cierto grado de credibilidad respecto a la fuente de información, pues en televisión “aunque, según Enric Saperas (1985, pág. 171), el efecto positivo de la alta credibilidad de las fuentes y el negativo efecto de la escasa credibilidad de las fuentes tienden a desaparecer después de un período de varias semanas”, cualquier cosa emitida se devuelve a la naturaleza del lugar común simplemente por el recurso de la repetición (Huffman, 1987, pág. 68). Pero, en el vídeo musical, no ocurre lo mismo, se debe conseguir la plena atención del espectador, que tiene que entender la totalidad del impacto en sus sentidos y en su psíquico (Huffman, 1987, pág. 66). De ahí que el vídeo musical se preocupe tanto por el poder de la imagen.

Es por eso por lo que el vídeo musical muestra, al igual que hiciera el videoarte, el ruido electrónico y la naturaleza material de la imagen, por lo que utiliza todos los efectos formales que la tecnología videográfica y digital le brindan. Su función principal es la generación, simbiosis y coexistencia de imágenes con orígenes o naturalezas diferentes (Sedeño Valdellós, 2002, pág. 82) y se puede señalar que con el vídeo

musical se crea una temporalidad nueva para contar la televisión. Una manera rápida de contar una historia que rompe las convenciones narrativas vigentes y asume un punto de vista experimental del relato. Nació para la televisión y por eso se ha convertido en su lugar más creativo, porque se atreve a juntar estructuras cinematográficas con búsquedas del videoarte que hacen que no sea ninguna equivocación afirmar que es el formato más audiovisual de nuestro tiempo (Rincón, 2002, pág. 111).

De esta forma se puede concluir que, como dice Bob Pitman -uno de los fundadores de la MTV-, el vídeo musical se ha apropiado de las mejores aportaciones del videoarte, lo que vimos que Eco denominaba *midcut*, y con su desarrollo ha dejado obsoleta la práctica artística que se alimentaba preferentemente de los efectos de postproducción. Los vídeos musicales pasan, así, a convertirse en un nuevo incentivo para que el videoarte explore e invente nuevas formas de creatividad. La relación con el videoarte viene dada porque los vídeos de *rock* comenzaron a explorar la posibilidad de una nueva narrativa psicológica dentro de la relación entre el sonido y la imagen (Huffman, 1987, pág. 78).

El vídeo musical cruza las dos manifestaciones culturales más importantes de la segunda mitad del siglo XX, la televisión y el *rock*, y presenta varias tendencias creativas y conceptuales: la promocional, como mera ilustración de una canción o del efectismo tecnológico sin rumbo; la artística, que es el vídeo musical realizado por gente proveniente del cine o del vídeo experimental que, aprovechando la actitud libertaria de ciertas bandas, reinventa lo audiovisual; y una tercera tendencia, que entiende el vídeo musical como una forma audiovisual plena y autosuficiente, capaz de dar una respuesta más moderna a la búsqueda de una perfecta síntesis de la imagen y del sonido (Rincón, 2002, pág. 120).

2.7.3.1 Propuesta genérica de los vídeos musicales

Los vídeos musicales son una narración audiovisual y para construirse se sirven de una u otra forma de los tipos de narración existentes, ya mencionadas con anterioridad: retórica, abstracta, categórica y clásica (Bordwell, 1996, pág. 149). Uno u

otro modelo son elegidos por el realizador dependiendo de la estética que se quiera conseguir y de la historia que se quiera contar.

Los vídeos que buscan una concienciación del público, por ejemplo, los que tratan de difundir un mensaje y no simplemente contar una historia, suelen recurrir a la narrativa retórica y a la asociativa, como es el caso de *Testify* (2000, Michael Moore) (fig.65), vídeo que pretende hacer reflexionar sobre la política americana (muy acorde con lo que su director, Michael Moore, mostraría en 2005 con su película documental *Fahrenheit 9/11*).



Fig. 65. La sucesión de planos es una crítica a la política americana por el control del petróleo. 1- La gasolina como arma, 2- la guerra por su control, 3- Los candidatos a la presidencia son iguales que... 4- Richard Nixon, presidente asociado con la corrupción por el caso *Watergate*.

La narrativa abstracta y la categórica suelen ir de la mano en los vídeos musicales que se limitan a ser una representación de la canción por parte del grupo de musical, pues éstos se limitan a mostrar los detalles más llamativos mediante juegos visuales que evitan la monotonía de ver una simple representación. Y, por último, queda la clásica, la narrativa más ligada a normas y convenciones. Pero la elección de una

narrativa u otra se decide no sólo por la historia que se quiere contar, sino también por el tipo de vídeo musical que se quiere construir.

El problema que se presenta al elaborar una taxonomía de los vídeos musicales es que éstos son “textos escurridizos a la clasificación exhaustiva y estable” (Leguizamón, 2001, pág. 3) y por tanto no existe una taxonomía estandarizada de los vídeos musicales. E. Ann Kaplan, en su libro “Rocking Around The Clock” (1987), realiza una clasificación siguiendo criterios propios en la que establece la siguiente categorización de los vídeos musicales:

- Clásico o narrativo. Cuenta historias románticas de pérdida y recuperación del amor.

- De concienciación social. Que se caracteriza por tener un estilo similar al de las vanguardias rusas.

- Post-modernista: que realiza conexiones de imágenes que carecen de una aparente relación entre ellas.

Por su parte, Rincón construye una taxonomía menos definida:

- Vídeo para llenar deseos

- Vídeo del niño bonito

- No me odies porque soy bonita.

- Artista serio del vídeo

- Viva la tecnología y la expresión.

- Avant garde* (Rincón, 2002, pág. 116).

Iñigo Sarriguarte (2006, pág. 3) establece una taxonomía en la que sólo tienen cabida tres formas de los vídeos musicales, que son:

-Actuación: en la que la imagen sólo es testigo del hecho musical, ya sea en un concierto o en un estudio.

-Narrativa: donde se narra una historia bajo la estructura dramática tradicional de los tres actos y en la cuál la relación entre la música y la imagen puede ser lineal (la imagen repite punto por punto la letra de la canción), de adaptación (se estructura una trama paralela a partir de una canción) y de superposición (se cuenta una historia que puede funcionar independientemente de la canción, aún cuando en conjunto provoque un significado cerrado).

-Conceptual: que se apoya sobre una forma poética, en la que no se cuenta una historia de manera lineal, sino que se busca crear un ambiente o una estética específica.

Esta taxonomía coincide con la que realiza Marcelo Figueras (1987, pág. 58), quien sostiene que en el conjunto de los videos, tenemos al menos "tres modalidades madre":

-El pivote es la actuación en vivo del músico. Una actuación real o ficticia.

-Narra, en forma lineal o fragmentaria, la historia que cuenta la canción.

-Se yuxtaponen imágenes aparentemente desconectadas entre sí, constituyendo una narración en la que "las imágenes están vinculadas a la forma en que *fluctúa la música*, y no a las palabras" (Leguizamón, 2006, pág. 5).

La taxonomía de Kaplan deja fuera a una gran cantidad de videos, por ejemplo, a todos aquellos que muestran un baile o una coreografía, que son muchos. La de Rincón, por su parte, establece diferencias entre tipos de videos que bien podrían ir de la mano, como son el del *video del niño bonito* unido al de *no me odies porque soy bonita* y el de

viva la tecnología y la expresión, que se uniría al *avant garde*. La de Iñigo Sarriguarte y la de Marcelo Figueras tampoco abarcan todo el espectro de vídeos musicales, aunque añaden una categoría que en las otras no se menciona: los vídeos que se realizan al estilo de las representaciones en directo.

Es por eso, por no existir una taxonomía institucionalizada, por lo que he decidido elaborar una taxonomía propia. Para ello, a partir de la visualización de una gran cantidad de vídeos musicales, se han utilizado criterios tales como la influencia recibida de los precursores del vídeo musical (cine, televisión o videoarte), la intencionalidad del autor (comercial, promocional, comprometida), el modo de relación entre la música y el relato (funciones que la música desempeña en la narración) y el tipo de narración utilizada. Siguiendo tales criterios se establece la siguiente clasificación de vídeos musicales:

-Género musical cinematográfico-baile: son los vídeos musicales que simulan una coreografía al estilo de las películas de género musical. No quiere decir que cuenten una historia y que dentro de ella introduzcan la coreografía. Sino que la coreografía es en sí el vídeo musical. De esta forma se les puede considerar como herederos de Isadora Duncan, porque demuestran que cualquier música puede ser bailada.

A menudo, en estos vídeos lo que realmente se busca es promover la imagen de los intérpretes, y en esta categoría quedarían englobados los vídeos que Rincón define como “*video del niño bonito*” y “*no me odies por ser bonita*”. Son vídeos cuyo estilo proviene de la importancia que empezó a darse a la imagen en los años setenta con el comienzo de la era del *look*. El baile se convierte en un acto exhibicionista -el narcisismo del videoarte-, en el que el bailarín busca construir su imagen. Es existir como pura imagen seductora, la cultura *light*, donde los cuerpos niegan su peso y sus arrugas, para volverse plásticos y electrónicos. (González Requena, 1988, pág. 137).

-“Cantando bajo la lluvia”: son los vídeos que muestran a los intérpretes cantando mientras caminan por la calle, por eso los denomino de esta manera, porque es una interpretación musical similar a la que ya hiciera Gene Kelly en la

famosa película. En estos vídeos, el protagonismo principal recae en el vocalista, dejando al resto de miembros del grupo musical como figurantes.

-Representación televisiva: son aquellos vídeos en los que se muestra al grupo musical interpretando la canción en un escenario, al igual que ocurre en las representaciones en televisión. Difiere de éstas en que la posición de los intérpretes puede variar y puede añadirse algún efecto en postproducción.

-Pictóricos: aquellos en que no aparecen los miembros del grupo musical, sólo el vocalista. Son vídeos musicales en los que se busca una composición pictórica dentro de los planos y, también, se relacionan con la fotografía y la retórica publicitaria. En estos vídeos es muy importante la puesta en escena y todos los elementos que forman la imagen. Se caracterizan por un ritmo suave en el que todos los planos están cuidadosamente trabajados, como es el caso de *Bed time Story* de Madonna (**fig.66**).



Fig.66. El cuidado tratamiento de la imagen es esencial para los vídeos musicales pictóricos, en este caso *Bedtime Story* (1995, Mark Romanek) de Madonna.

-Interpretación experimental: son los vídeos en los que se busca la experimentación visual mientras se muestra a los intérpretes interpretando la canción. Estos vídeos pueden mostrar imágenes en las que no aparezcan los intérpretes y que formen parte de los extraños mundos en los que se desarrollan estos vídeos musicales. Son herederos de los artistas interdisciplinarios que,

como Laurie Anderson y su *Oh! Superman*, decidieron explotar el poder de la imagen en los vídeos musicales. En estos vídeos también se incluyen aquellos que suponen un paso más del *found footage* y que se vio al hablar del videoarte. Dentro de este tipo, también existen vídeos que son imágenes metafóricas acordes con la letra de la canción (Cubbit, 1993, pág. 111).

-Música sin músicos: son los vídeos musicales experimentales, en los que se busca el juego visual y sonoro. En ellos no hay cabida para los intérpretes. Son videos musicales poéticos que buscan aproximarse al estímulo sensorial musical, recreando un ambiente de sensaciones que se aproximan a las sensaciones musicales y que o mantienen un escaso hilo temático con respecto a la letra de la canción o son totalmente independientes (Fernández, 1997, pág. 154), un ejemplo interesante se encuentra en el vídeo *Star Guitar* (2001, Michel Gondry) de los “Chemical Brothers”.

-Políticos o sociales: Herederos del *Video Activismo* y del *Video Guerrilla* del videoarte. Aquellos que buscan una concienciación contestaria frente la política o contra la cultura de consumo de la sociedad occidental por parte del espectador. Es el caso del anteriormente mencionado *Testify* (2000, Michael Moore) de los Rage Against the Machine o *Boom* (2003, Michael Moore) de “System of a down” o *Black hole sun* (1994, Howard Greenhalgh) de “Sound garden”. Son vídeos que se caracterizan por realizar un uso muy retórico de la imagen.

-Narración clásica: son aquellos que cuentan una historia que se narra durante la interpretación de la canción y que a menudo justifican la presencia de los miembros del grupo musical interpretando dicha canción en la narración. Se basan en el lenguaje de la fotogenia, en el que el director tiene que expresar sin palabras y en el que el espectador comprender (Alberá, 1998, pág. 69). Estos vídeos musicales son los más complejos y en ellos se consigue adaptar la narración audiovisual clásica de tres actos a la estructura de la canción, para que el discurso siempre mantenga su fuerza. Por eso, los vídeos musicales dramatizados merecen un especial interés.

2.7.3.1.1. La narrativa audiovisual clásica en el vídeo musical dramatizado

Los vídeos musicales dramatizados que emplean la narrativa clásica son aquellos que cuentan historias al modo usual: con su división en tres actos, con los personajes buscando un objetivo... (Bordwell, 1995, pág. 65) y todas las características ya vistas en el capítulo dedicado a esta narrativa. Los vídeos musicales dramatizados que emplean la narrativa clásica son los que son objeto de este estudio, para analizar cuál es la forma en que esa narración clásica se adapta a la estructura de la canción. Las claves las buscaré en el análisis, pero antes hay que hacer referencia al vídeo musical que se convirtió en el impulsor de los que siguen la estructura clásica.

Los vídeos musicales dramatizados que emplean la narrativa clásica son aquellos en que ésta se adapta a la estructura de la canción, tarea difícil por las diferencias estructurales existentes entre la narración musical y la audiovisual, aunque no imposible. El vídeo musical impulsor de la búsqueda de la narración clásica dentro de los vídeos musicales dramatizados fue *Thriller*.

2.7.3.1.1.1. *Thriller*, de Michael Jackson

En 1983 se emitió por primera vez *Thriller*, el famoso vídeo musical de *Michael Jackson* que, aparte de convertirse en un enorme éxito comercial, supuso toda una revolución dentro del mundo de los vídeos musicales, pues marcó el origen de los vídeos musicales dramatizados, aquellos vídeos que, aprovechando la cobertura que les ofrece la canción, cuentan una historia siguiendo la narrativa audiovisual clásica. Entender la importancia de la revolución que supuso *Thriller* para la narración de los vídeos musicales sólo puede comprenderse conociendo el origen y desarrollo de los mismos.

El éxito de este tipo de vídeos musicales radica en el hecho de que el discurso audiovisual dramatizado es lo que más demanda la audiencia porque no tiene que realizar grandes esfuerzos intelectuales para poder comprender, al menos en la parte más superficial, una historia. El espectador participa en el proceso artístico siendo consciente de su manipulación, aceptando el juego del proceso comunicativo

audiovisual (Handhart, 1986, pág. 226). De esta forma el vídeo musical dramatizado se convierte en el medio más seguro de atraer y retener a esa audiencia que se busca y que está predispuesta a aceptar lo que se le muestra, con el riesgo de que sus elecciones musicales pasen a ser, de forma inconsciente, las que le dicte la televisión.

El momento en que comienza a apreciarse la importancia de los vídeos musicales dramatizados, que siguen la narrativa clásica, se produjo con la aparición de *Thriller*, vídeo concebido para la promoción del homónimo tema musical de Michael Jackson. No hay duda alguna a la hora de conceder a este cantante el título de ser la figura más importante de la industria del vídeo musical, como lo fue Fred Astaire para el musical cinematográfico (Cohan, 2002, pág. 165), pues fue quien se dio cuenta de la importancia que se debía dar a la elaboración cuidada de los vídeos musicales, sabiendo que el resultado final es lo que más convence al público.

El éxito de *Thriller* demostró a las productoras discográficas lo que podían conseguir gracias a un buen vídeo musical y de esta forma se abrió la vía para los vídeos musicales dramatizados, que desde ese momento el público asociaría con el significado de mayor calidad, sin tener en cuenta para nada el aspecto puramente musical. Surgiría la creencia de que un vídeo musical con una buena factura debería producir la idea de que la música que promociona es buena, que sin un buen vídeo no se puede lograr el éxito de una mala canción. La clave del éxito definitivo se encuentra en la *historia*, que resulta necesaria para cualquier discurso que soporte un argumento. Los vídeos musicales se sirven de la historia para transmitir unos determinados valores y unas determinadas ideas que generalmente van encaminadas a incrementar el deseo consumista de sus espectadores (Ann Kaplan, 1987, pág. 27).

Por eso, realizar un vídeo musical dramatizado conlleva seguir la narrativa audiovisual clásica, teniendo en cuenta sus normas y convenciones, ya que este tipo de narración es la que todo el mundo entiende y por ello resulta necesaria para su promoción, que busca el mayor mercado posible. El riesgo de caer en un cierto clasicismo en la narración se supera gracias a que los vídeos musicales se apoyan en la generación artística de cada momento y está en contacto con las manifestaciones juveniles más innovadoras, salvándolo así de ligarse a ciertas ataduras culturales, característica que convierte a los vídeos musicales en los máximos representantes del

espíritu de la época en que aparecen. Su carácter innovador conlleva que al vídeo musical se le reprochen múltiples aspectos desde el punto de vista sociológico, por toda la influencia que puedan producir en su audiencia juvenil, pero lo que no se le puede cuestionar es la aportación estética que para la narrativa audiovisual supone su nueva concepción del espacio, del tiempo, de la edición, del color y de las formas. El vídeo musical posee un lenguaje en el que se mezclan todos los lenguajes audiovisuales porque, en él, todo vale (Pérez Jiménez, 1995, pág. 169).

Cabe señalar de él que, aunque marque el inicio de los vídeos musicales dramatizados presenta muchas diferencias con lo que éstos son en la actualidad. El mejor ejemplo de todo ello es que *Thriller* parodia un género cinematográfico, el de terror, y es que muchos vídeos musicales dramatizados se inspiran en géneros clásicos, especialmente en suspense, terror y ciencia ficción (Ann Kaplan, 1987, pág. 62). *Thriller* nos cuenta una historia que comienza con una pareja que asiste a una película de terror en la que un joven, interpretado por Michael Jackson, se transforma en un hombre lobo que intenta comer a su novia. A la chica, Ola Ray -quien, a su vez interpreta a la chica de la pantalla-, la película le parece desagradable y se marcha del cine. El novio, también interpretado por Michael Jackson, sale para acompañarla y ambos pasean por la oscuridad de la noche junto a un cementerio, sin darse cuenta de que las tumbas están comenzando a abrirse. De pronto, la chica descubre horrorizada que se encuentran rodeados por *zombis*, pero su asombro aumenta cuando observa que su novio también es uno de los espectros. Los *zombis*, liderados por su novio, realizan un fantasmagórico baile antes de lanzarse a por ella, que, en vano, trata de refugiarse en una vieja casa abandonada. En el momento en que va a ser atrapada, en una escena de auténtico cine de terror, la chica se despierta chillando en su casa. Por fortuna para ella, todo ha sido un sueño; su novio entra a buscarla y se marchan. Sin que ella lo aprecie, él mira sonriente a la cámara y sus ojos se vuelven fantasmales.

2.7.3.1.1.1. *Thriller* como cortometraje

La idea de realizar *Thriller* como un vídeo musical dramatizado determinó que en su momento se concibiera como un discurso que lo aproxima a lo que hoy en día conocemos como un cortometraje al modo del cine musical, pues uno de los principales

reclamos de Michael Jackson es su forma de bailar. Esta especial concepción del vídeo musical, determinada por ser el primero en considerar la importancia de la historia, provoca en *Thriller* que la duración del discurso supere a la duración de la canción debido a que ésta sólo interviene en determinados momentos de la historia.

Considerar *Thriller* como un cortometraje, más que como un vídeo musical, se justifica si se atiende al texto con el que comienza: “*Due my strong personal convictions, I wish to stress that this film in no way endorses a belief in the occult*”. Lo que traducido significa “Debido a mis fuertes convicciones personales, quiero señalar que, de ninguna manera, esta película aprueba una creencia en lo oculto”

Desde el principio, Michel Jackson sabía el enorme éxito que *Thriller* iba a tener en el mercado, por eso quiere dejar claro que no realiza ninguna apología de lo oculto y así cubrirse las espaldas en el caso de que se le acusara de ello. Estaba convencido de la calidad de su vídeo musical, pero lo más importante de este texto de presentación no reside en esta visión comercial de Michael, sino que se encuentra en la forma en que define el vídeo musical de *Thriller*. Lo define como *film*, película, en inglés, y no lo define como *video*, *video clip* o *music video* (las formas más comunes de definir a los vídeos musicales en inglés). Hablar de *Thriller* como un *film* tiene una connotación especial y es que, al ser una narración dramatizada, choca con la mayoría de los vídeos musicales que se habían realizado hasta entonces, más próxima a la experimentación narrativa del videoarte o a la simple visualización de los músicos interpretando la música.

2.7.3.1.1.2. La justificación de la música en la historia

A pesar de que *Thriller* se aproxima más a la forma de un cortometraje musical que a la de un vídeo musical, marca el punto de partida para la realización de los vídeos musicales dramatizados tal y como los conocemos hoy en día. Lo que ocurre es que, al tratarse del primero en aventurarse en este tipo de narración, lo que busca es la mayor justificación de la música en la historia, pues el espectador aún no estaba entrenado para la visualización de este tipo de vídeos musicales.

Como se busca justificar la presencia de la canción, lo que se hace es recurrir a su contextualización, de este modo, al tratar la letra de la canción sobre el tema del miedo y del suspense, *Thriller* recurre a la estética de las películas de terror, a todos sus estereotipos: chico con beisbolera que lleva a la chica en coche y al lugar más alejado de la ciudad, que coincide que es un lugar un poco siniestro y, encima, van de noche. En cualquier película se ha visto que cuando se llega a una escena de estas características, uno o los dos van a morir. Este caso no es distinto y vemos como Michael se convierte en un hombre lobo y ataca a su novia, a la que advierte que se vaya antes de terminar de transformarse.

Sin embargo, y a pesar de tratarse de una escena bastante estereotipada de forma intencionada, se puede apreciar ya cómo se busca un juego con la narración al realizar *Thriller*. Se utiliza una narración audiovisual clásica, pero juega con ella y es que el protagonista de la escena que estamos viendo se llama Michael, igual que el intérprete de la canción. Es más, el intérprete de la canción es el actor que representa a ese personaje. Se pretende, de esta forma, informar al espectador de que lo que va a ver no es una película, un cortometraje, sobre una historia de un a pareja de jóvenes, sino que se trata de un vídeo musical. Están viendo a Michael Jackson dentro de una historia, no a Michael Jackson interpretando al protagonista de esa historia.

El juego continúa porque Michael no sólo no canta, sino que encima se convierte en un hombre lobo que se va a comer a su novia. La narración todavía no nos presenta un vídeo musical, nos está presentando una película de terror en toda regla. El espectador ya no está pendiente de que Michael cante, está pendiente de lo que ocurre en la historia, pues ya se ha conseguido acaparar toda su atención. Pero cuando Michael se va a comer a su novia nos damos cuenta de que es una película que está viendo una pareja en un cine. Pareja interpretada por los mismos que aparecen en la película que están viendo, pero que en el vídeo musical se trata de personajes distintos. Se trata de una puesta en abismo bastante interesante y peculiar por esta característica, que nos lleva a la escena en que la pareja abandona el cine porque a ella no le gusta la película. Todavía no ha habido ninguna pista que diga que estamos ante un vídeo musical, no han cantado ni han bailado, lo que ocurre es que todo este planteamiento obedece a una lógica narrativa, a la búsqueda de una justificación, para que en la historia entre la canción.

En efecto, todo lo que ha ocurrido hasta ese momento tiene como finalidad mostrar que ella tiene miedo, lo que dará paso a que Michael se ponga a cantar, a que comience la parte musical, gracias a que la canción trata sobre el miedo. De esta forma se consigue justificar perfectamente el uso de la canción dentro de la historia que, hasta ese momento, ha sido una excusa para conseguir presentar a dos personajes en la noche y donde él le canta una canción a ella para levantarle el ánimo. Es en ese momento en el que comienza la canción de *Thriller*, la cual se modifica para su interpretación en el vídeo musical y es que, al estar realizado siguiendo los cánones de la narración clásica dramatizada, tiene que adaptarse a ellos, pues obligan a que el ritmo de la imagen y de la historia se encuentren en armonía con la música.

2.7.3.1.1.1.3. Transformación de la estructura musical para el discurso audiovisual

La canción de *Thriller* sigue una estructura que responde al esquema musical simple de estrofa-estribillo, estrofa-estribillo, estrofa-estribillo, a lo que se añade, al final, un texto al que pone la voz Vincent Price. Sin embargo, para su adaptación al vídeo musical, se interpretan de forma seguida todas las estrofas al principio y dos estribillos al final. Entre el bloque de estrofas y los estribillos se inserta el texto de Vincent Price. El segundo estribillo se utiliza para los títulos de crédito.

Esta transformación de la canción original se produce porque, para realizar un vídeo musical dramatizado en el que se interprete una canción, la narración clásica tiene que valerse de las herramientas que posee (flash back, flash forward, elipsis, montaje paralelo, etc...), para conseguir adaptarse dentro de esa estructura que le impone la canción y no adaptarse la canción a la narración. Este problema que se plantea a la hora de realizar un vídeo musical está superado en la actualidad, pero *Thriller* es el pionero y se enfrenta por primera vez a un reto de estas características, para el que poseían los mismos recursos narrativos de hoy, pero para el que el espectador aún no estaba familiarizado debido a los altos niveles de condensación retórica audiovisual que supone.

En el caso de *Thriller*, para solucionar este problema de la adaptación de la estructura de la historia a la canción, se recurre a la adaptación de la canción a la

historia. De esta forma se distribuyen las estrofas en los momentos más pausados y los estribillos en los más intensos, ya que éstos son la base de su poder expresivo, siguiendo la estructura clásica de los tres actos.

La reestructuración de la canción original se realiza uniendo todas las estrofas, para que sean interpretadas de forma seguida, por Michael Jackson, desde que salen del cine hasta que empiezan a despertar los zombies. De esta forma consiguen que el espectador atienda a las estrofas, pues al ser interpretadas mientras caminan tranquilamente, no se desvía en ningún momento su atención. No ocurre nada en especial en la imagen, el peso de la narración recae en el sonido: en las estrofas de la canción.

Pero *Thriller* posee un texto, el que es leído por Vincent Price, que en la canción se escucha al final, pero que en el vídeo musical es aprovechado para aumentar el dramatismo del despertar de los *zombis* a modo de voz en OFF, contribuyendo a crear el clima de terror que se busca. Su uso evita la utilización de una banda sonora musical diferente de la canción original y que remarcará el dramatismo de la siniestra escena. Pero, además, el uso de la voz y la música que la acompaña, ambas originales de la canción, significa una característica clave dentro de los vídeos musicales dramatizados, y es que dentro de un vídeo la misma canción hace las veces de música diegética, cuando Michael le canta a su chica, y extradiegética, la voz (en OFF) de Vincent Price y la música que le acompaña aumentando el dramatismo en la escena del despertar de los *zombis*.

Ese uso de la canción como música extradiegética da paso a una banda sonora musical que no tiene nada que ver con la canción original y que se emplea para acentuar el momento en que los *zombis* rodean a la pareja y, en especial, para el momento en que ella descubre que Michael es uno, si no el más importante, de ellos. Este uso de una banda sonora “extra” se justifica porque la canción original no presenta ningún momento que pueda servir para acentuar esta anagnórisis. Sin embargo, la música de *Thriller* vuelve a desempeñar la función diegética, para que comience la fantasmal coreografía realizada por Michael y sus *zombis* secuaces. Está tan lograda que imaginas que, si existieran los *zombis*, seguro que bailarían de esa forma.

2.7.3.1.1.1.4. La coreografía

Esta siniestra y original coreografía se divide en dos partes bien diferenciadas. En la primera vemos a Michael Jackson caracterizado como un *zombi* (**fig.67**) y rodeado de otros zombis que juntos bailan sobre un fondo musical compuesto por la repetición de un ritmo que mantiene la melodía de la canción. Este interludio realiza la función de dirigir la atención del espectador hacia aquello que Michael Jackson sabe hacer muy bien: bailar. La monotonía de la parte sonora consigue centrarnos en la parte visual y así observar detenidamente el baile de los *zombis*. Es lo contrario que ocurría en la parte de las estrofas musicales, donde la monotonía de la historia, el paseo de la pareja, centraba la atención del espectador en la canción. Esta planificación evidencia un gran interés por buscar y conseguir la armonía de la parte visual y sonora-musical dentro de *Thriller*, lo que demuestra que está bien claro el concepto de lo que debe ser la realización de un vídeo musical: la ya mencionada promoción de la música y de la imagen del músico o grupo musical.

La división de la coreografía en dos partes se explica porque en la segunda Michael canta el estribillo de la canción, por tanto es el momento de mayor expresión, de mayor intensidad, conseguir plasmarlo en forma de imagen hace necesario ver el rostro de Michael Jackson interpretando la canción, ya que trae consigo que aparezca sin maquillaje, acentuando esa división coreográfica y la necesidad de que el vídeo musical muestre a los intérpretes de la canción en su forma más natural en los momentos más álgidos. La razón por la que se muestra a Michael sin maquillaje reside en el hecho de que de lo que se acuerda la gente de una canción es del estribillo y no conviene que éste les evoque el rostro de un Michael Jackson fantasmagórico. Por eso se realiza la división coreográfica; en la primera parte no canta porque está maquillado, para ofrecer la información de que es el líder de los *zombis*. Esta división de la coreografía en dos partes vuelve a indicar que se ha realizado un ejercicio intelectual e inteligente para la realización de este vídeo musical, lo que demuestra que es equivocada la generalización de la creencia de que un vídeo musical se limita a ser un montaje de imágenes que sigue los impulsos de la música.



Fig.67. Michael Jackson caracterizado como un *zombi*.

Un último aspecto que merece la pena señalar sobre esta genial coreografía es que, a pesar de seguir los cánones del género musical y de estar inspirado en él, marca respecto a ellos una característica diferencial que es señal inequívoca de los vídeos musicales: la mirada a cámara que proviene de la influencia de la televisión.

Termina el estribillo y termina la canción, pero no la historia porque vuelve la acción, junto con la banda sonora dramatizada. Desde que termina la coreografía, *Thriller* vuelve a adoptar el aspecto de un cortometraje, que se acentúa por la presencia de los títulos de crédito, algo prácticamente impensable hoy en día para un vídeo musical. Lo que ocurre es que los títulos de crédito sirven de excusa para volver a mostrar la segunda parte de la coreografía, sirven para que el espectador vuelva a disfrutar del estribillo, de la parte más dramática de la canción, de la más intensa. De esta forma se consigue que el vídeo musical termine con la canción, dejando un buen sabor de boca al que lo ve y con ganas de volver a verlo y a escuchar la canción.

Como último aspecto que destacar sobre la búsqueda de la ruptura de las convecciones y ataduras del lenguaje que supone el empleo de la narrativa clásica en los vídeos musicales, cabe comentar que al terminar la historia, Michael mira a cámara, pero esta vez no es como característica del vídeo musical recibida de la televisión, sino

que realiza un guiño al espectador porque sabe que le hemos visto bailar con los *zombis*, nos ha mirado mientras lo hacía. Ella cree que todo ha sido un sueño, si ha sido así, no ha tenido una pesadilla, ha soñado un vídeo musical, del que Michael Jackson nos ha hecho cómplices.

2.7.3.1.1.1.5. Conclusiones de *Thriller*

Queda claro que en *Thriller* se busca una contextualización para que la música encaje perfectamente en la narración y no para que ésta se limite a realizar una simple ilustración de la música, sino que sea una historia en la que la música es el elemento esencial. Hay que justificar que Michael Jackson cante y baile, por eso, aparte de la música de la canción, tiene que existir otra música que sirva para acompañar esos momentos dramáticos para los que la canción original no tiene cabida.

El uso de una banda sonora musical, aparte de la propia canción de *Thriller*, muestra que el resultado de la herencia del cine musical y que se inspira en esas historias acompañadas de números musicales que hacen avanzar la historia al estilo de la ya mencionada *Un día en Nueva York* (*On the Town*, 1949, Stanley Donen).

Thriller abrió el camino para la realización de los vídeos musicales dramatizados que siguen la narración audiovisual clásica y, por tanto, se encuentra con un mundo que por entonces estaba prácticamente por explorar, de ahí que busque su inspiración en el cine musical. De esta forma *Thriller* busca en todo momento la justificación narrativa del tema musical, a pesar de que la canción en el cine es un género totalmente específico y diferente de cualquier otra música porque tiene letra, lo que permite insertarla en la acción o en los diálogos y prácticamente no necesita ninguna justificación para hacer acto de presencia (Valls Gorina, 1990, pág. 140). Esta búsqueda de la justificación narrativa promueve una colaboración armónica entre la música y la imagen, para contar la historia. Esa colaboración produce la defragmentación de la canción original, haciendo que en este caso la estructura de la música se adapta a la estructura narrativa.

Las estrofas se unen entre sí sin que exista ningún estribillo en medio para acompañar el paseo de la pareja. El despertar de los *zombis* se viene acompañado por la narración que realiza Vincent Price, y que en la canción original se escucha al final. Los estribillos, las partes más intensas de la canción, se reservan para el baile de los *zombis* y para los títulos de crédito.

Thriller hace pensar que el vídeo musical dramatizado se convierte en una nueva forma de hacer cine musical. En vez de tratarse de un vídeo musical en el que la música delimita el desarrollo y las características del discurso, se trata de un vídeo musical en el que la música pasa a formar parte de la historia, se adapta a ella, que es la que establece cómo será el discurso. Han pasado muchos años desde entonces y hasta ahora la evolución ha sido rápida. El problema que se planteaba con *Thriller* de la diferencia de la duración del discurso y de la canción se ha solucionado, en aras de la economía narrativa, por el uso de la elipsis. El espectador ha ido aprendiendo el lenguaje audiovisual y se hacen innecesarias ciertas informaciones que son de sobra conocidas (Carrière, 1997, pág. 81) porque el vídeo musical no evoluciona el lenguaje cinematográfico, sino que descubre nuevos códigos. El cine es arte, la televisión es cultura (Pérez Ornia, 1991, pág. 136).

2.7.3.1.1.2. Un precedente de los vídeos musicales: “El aprendiz de brujo” de Fantasía

Paul Dukas, compuso la obra musical que le hizo más famoso, un *scherzo* sinfónico de tres temas titulado *L'apprenti de sorcier* (El aprendiz de brujo), en 1897. *Scherzo* es un término italiano que significa broma y fue utilizado por Bach y por Beethoven, entre otros, en sustitución del *minuetto*. Era una forma de concepción libre y esta libertad le daba un tono alegre que justifica el nombre italiano. El *minuetto* era una antigua danza popular italiana que fue adoptada en los ambientes cortesanos franceses y convertida en la quintaesencia de la danza cortesana entre los siglos XVII y XVIII.

En 1940 aparece Fantasía, película norteamericana producida por Walt Disney que, utilizando dibujos animados e imágenes, trata de conseguir un ritmo audiovisual para ilustrar varias composiciones musicales, entre otras, “El aprendiz de brujo” de

Dukas y dirigida por James Algar. En Fantasía se dice de “El aprendiz de brujo” que es una composición musical que cuenta una historia muy concreta. Se trata de la leyenda de un brujo y su aprendiz. Era un muchachito muy inteligente, muy ansioso de aprender su oficio, pero desgraciadamente empezó por poner en práctica alguna de las mejores artes mágicas antes de aprender a dominarlas.

El relato es, en efecto, una balada escrita por Goethe en 1797 a partir de una leyenda centroeuropea que narra cómo el discípulo de un mago transforma una escoba en un ser vivo, al que ordena sacar agua del pozo para llenar una bañera, pero ignora la fórmula para volver la escoba a su estado normal y el agua inunda la casa. El regreso del mago restablece la normalidad. Eso es, en definitiva, lo que se muestra en Fantasía, Mickey es el aprendiz de brujo que carga con los cubos de agua para llenar la bañera mientras su maestro crea imágenes que se transforman gracias a la magia. Cuando el brujo se marcha a descansar vencido por el sueño, Mickey coge su gorro y da vida a una escoba, a la que pone a trabajar en su lugar.

Entusiasmado por haber conseguido hacer magia, Mickey comienza a imaginar que dirige el movimiento de los astros, de las nubes y del mar. Pero ocurre que mientras imagina se queda dormido y cuando despierta del sueño descubre que la escoba sigue trayendo agua y comienza a inundar la casa. Mickey no puede detenerla y decide destrozarla a hachazos.

Las astillas de lo que fue una escoba, comienzan a cobrar vida y a transformarse en una cantidad enorme de escobas que siguen llevando el agua hasta la bañera. La casa se inunda por completo. Mickey intenta en vano detenerlas. Montado sobre el libro de magia, cae en un remolino que parece que va a acabar con su vida. Justo en ese momento, aparece su maestro, detiene todo y hace retirarse el agua. Mickey se salva, pero el maestro le da un escobazo para que aprenda.

Esta es la historia que cuentan las imágenes, que es la misma que cuenta la composición musical.

Por lo tanto, “El aprendiz de brujo” es una narración audiovisual que muestra en imágenes una historia que a su vez es la base para la composición musical, por lo que su

traducción en imágenes sigue la temporalización y la síncretis para establecer una estrecha relación entre la imagen y el sonido, la música. En esto se diferencia únicamente de los vídeos musicales, donde la música es original y no es la traducción musical de un texto literario. De esta forma, puede apreciarse la existencia de una cierta relación con lo que ya vimos que ocurría con la música de la película *Conan el bárbaro* (*Conan the barbarian*, 1982, John Milius), donde música e imagen parten de un texto común.

Como la composición musical está compuesta por tres temas, se entiende que su unión a una historia será fácil, pues ésta está estructurada en tres actos. Esta unión se establece de la siguiente forma: las pausas existentes en el discurso musical marcan la división de los actos. Al existir dos pausas, la primera se traduce en la narración audiovisual en el primer punto de giro -Mickey da vida a la escoba-, mientras que la segunda, en el segundo punto de giro -de las astillas surge un ejército de infinitas escobas-.

Así pues, se ve que las estructuras encajan de forma fácil. Puede haber quizá variaciones de apreciación si alguien determina que el primer punto de giro se encuentra antes o después, pero, en cualquier caso, el primer punto de giro de la narración visual y la primera pausa de la composición musical siempre permanecerán próximos. Y es que la construcción audiovisual basada en la temporalidad apenas difiere de la construcción narrativa clásica. Sin embargo, la temporalidad sí actúa dentro de cada acto para diferenciar distintos bloques, atendiendo al sonido que se escucha. De esa forma la temporalización determina que el comienzo de la narración sea el mago haciendo magia, que Mickey aparezca cansado portando los cubos de agua, que el mago decida terminar con lo que está haciendo y decida irse a dormir.

Es sólo un ejemplo de cómo se establece la narración a partir de la temporalización. Pero en “El aprendiz de brujo”, el recurso más usado para la unión de la imagen y la música es la síncretis, pues prácticamente en todo el discurso la música acompaña todos los movimientos. Por algo a la síncretis se la conoce también como *Mickey Mousing*. Un claro ejemplo se encuentra en el momento en que Mickey da vida a la escoba (**fig.68**). A partir de ese momento, la música acompaña los movimientos de la escoba y Mickey se llena de tanta alegría que la música inunda su cabeza, de esta

forma la música pasa de extradiegética a interdiegética, pues comienza a bailar al compás de la música que se vuelve más intensa hasta que se duerme y se llega a la primera pausa musical.



Fig.68.Mickey da vida a la escoba para que limpie por él. La síncrexis acompaña el movimiento de ambos personajes.

En este segundo tema de la canción es cuando Mickey sueña que dirige el movimiento de los astros, de las nubes y de las olas, pero en realidad dicho movimiento lo dirige la música, es una danza de los elementos naturales donde el choque de los astros, de las olas y los relámpagos se acentúan con el choque de los platillos en la música. El cambio en la música trae consigo el despertar del sueño de Mickey -la música vuelve a pasar a ser extradiegética- y su desesperado e infructuoso intento de parar a la escoba hasta que, al golpe de la música, decide acabar con ella a hachazos (**fig.69**). Coincide con el segundo punto de giro de la historia y el comienzo del tercer tema de la música.



Fig.69. La música realiza la función de síncrexis al acompañar los hachazos.

Este tercer acto de la narración se desarrolla de la misma forma que los anteriores, pero añade un aspecto nuevo, en determinados momentos la música aporta una intensidad mayor a la imagen, a las escobas inundando de agua toda la casa, lo que supone el uso del contrapunto orquestal de Einsestein. Y además se añade lo que será un elemento definitorio de los vídeos musicales: la mirada a cámara de Mickey cuando se da cuenta de que algo ocurre en el cuarto donde ha hecho astillas a la escoba (**fig.70**).

De esta forma se puede concluir que “El aprendiz de brujo”, de *Fantasia*, resulta ya un claro referente de lo que posteriormente supondrían los vídeos musicales, en especial los dramatizados, por cuanto que cuenta una historia acompañada por la música. Esta pieza no se encuentra con el problema de Thriller y consigue adaptarse perfectamente a la duración de la canción, pues no tiene una función comercial y por eso no tiene que aparecer ninguno de sus intérpretes, por lo que no hay que justificar la presencia de la orquesta.



Fig.70. La mirada a cámara de Mickey.

“El aprendiz de brujo” constituye un precedente y un claro ejemplo de construcción de un vídeo musical dramatizado que encaje perfectamente en la canción y donde se demuestra la importancia del uso de la temporalización y de la síncrexis, así como del contrapunto orquestal para aquellos momentos, establecidos por la temporalización, en los que la acción discurre sin seguir el compás de la música sino que es independiente a ella. La imagen no danza al ritmo de la música, sino que se complementa.

2.7.3.1.1.3. Vídeo musical Atmosphere X

A partir de lo visto en *Thriller* y en “El aprendiz de Brujo” se deduce que en un vídeo musical dramatizado se debe conseguir que la estructura de la historia interactúe con la estructura de la canción y que, a su vez, se puede justificar la presencia del intérprete o de los intérpretes en la historia interpretando la canción. Para conseguirlo se

puede realizar una ruptura de la linealidad de la historia, de tal forma que el discurso se vaya adaptando al ritmo y a la intensidad de la canción.

Para comprobar empíricamente la eficacia de tales conclusiones, realicé el vídeo musical para la canción “Atmosphere X”, del grupo “Atsphear” para su primer álbum “New Line System” publicado en el año 2005. La canción se estructura de la siguiente forma: introducción, estrofa, estribillo, estrofa, estribillo, precipitación y estribillo modificado. En fin, sigue el patrón de la estructura de la música *rock* aunque con la particularidad de introducir distintos momentos dentro de cada uno de los bloques.

A partir de la canción se decidió realizar un vídeo musical dramatizado. La canción habla de un mundo futuro dominado por las máquinas en el que la gente tiene que luchar por sobrevivir. Partiendo de esto, la historia que se narra en imágenes es un mundo futuro, frío e industrial, donde los robots buscan a la gente que intenta ser libre y que, por tanto, tiene que vivir a escondidas. Pero se decide terminar con esta especie de resistencia y la mejor forma es el reclamo de la música. En un cuarto de un edificio se proyecta los hologramas de los miembros del grupo musical y comienzan a interpretar la canción. La potencia de su música hace que vibre y se escuche por toda la ciudad, de esta forma la gente que permanece escondida la escucha y la siente como una llamada para conseguir la liberación. Error, todos van cayendo en la trampa al intentar alcanzar el edificio, mientras que el único que consigue entrar en el cuarto se da cuenta de que era una proyección y que está atrapado. El cuarto no es más que una celda que transporta un robot que se encontraba escondido dentro de la carcasa que era el edificio. No hay salvación, como aparece escrito en un momento del vídeo (**fig.71**).

Tenía la canción y la historia y ya sólo quedaba realizar la narración de forma que se unieran en un todo armónico. De esta forma establecí la narración en función de la división de los bloques. Así en la primera mitad de la introducción comienza la historia a la vez que realizo una descripción del mundo: comienza la proyección en el cuarto-celda y el robot espera como un toro el inicio del ataque. En la segunda parte de la introducción y en la primera mitad de la primera estrofa muestro la interpretación de los músicos en función del instrumento que me parece más importante y en la búsqueda del dinamismo, pues el estatismo de los intérpretes hacía necesario recurrir a un montaje

basado en la síncrexis y en la fragmentación que supone cambiar de plano por cada palabra de la letra de la canción.

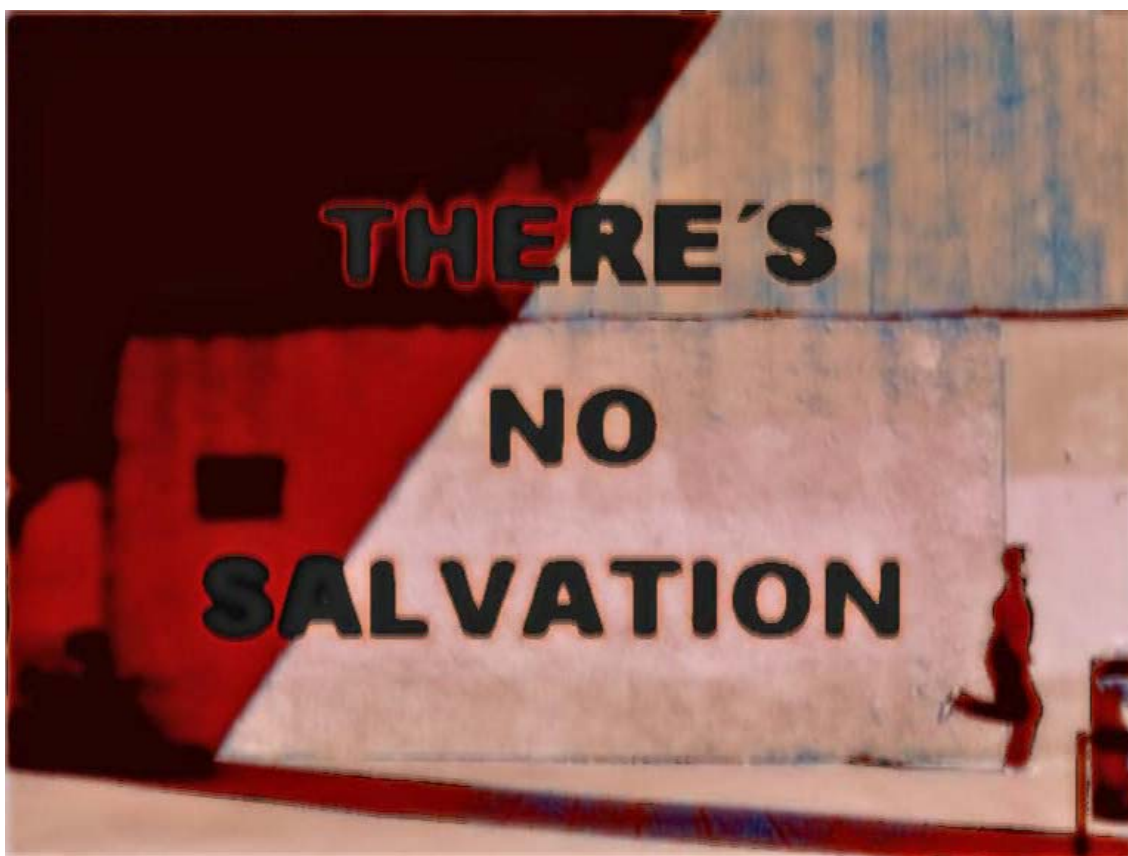


Fig.71. No hay salvación.

La segunda mitad de este primer estribillo muestra cómo la música se difunde por la ciudad y llega al lugar donde se esconde uno de los hombres libres -que interpreto yo-, que es atrapado por el robot en cuanto sale en busca de la fuente de la música. Es en este momento, coincidiendo con la primera parte del estribillo, cuando la música adquiere la función de contrapunto orquestal con respecto a la imagen, pues añade la tensión al momento en que el hombre va a ser atrapado por la máquina. El momento en que sería atrapado es sustituido por imágenes del grupo, que sirven de transición para mostrar a la siguiente víctima.

En la segunda mitad del primer estribillo y en la primera mitad de la segunda estrofa se muestra la huida de la nueva víctima y un par de compañeros del robot, aunque es una huida en balde, pues el robot acorta la distancia progresivamente. En esa parte la música no ejerce papel de contrapunto, sino que establece la síncrexis para el

montaje. Por ejemplo, los pies de los personajes suben las escaleras al ritmo del redoble de la batería.

La segunda mitad de esta segunda estrofa sólo muestro a los músicos y en el segundo estribillo intercalo imágenes de éstos con las del personaje que llega al cuarto-celda y descubre que todo es una trampa. Sólo se puede llevar las manos a la cabeza.

Se llega así a la precipitación, que también divido en dos partes: la primera es la dramática, donde se observa cómo se abre el edificio y de él sale un robot trípode que lleva colgando la celda. La celda realiza el mismo movimiento pendular que la bombilla que aparece detrás de los intérpretes a lo largo de la narración, de forma que se puedan relacionar simbólicamente y evitar planos explicativos (**fig.72**).

La segunda parte de la precipitación es una sucesión de planos descriptivos de los miembros del grupo musical interpretando la canción. El último estribillo, más corto que los dos anteriores, mezcla, también mediante el recurso de la síncretis, imágenes del robot y de los intérpretes para terminar con un plano en el que se ve cómo una mano detiene la bombilla y cómo otra figura ajena a la narración aparece en pantalla. Se descubre el artificio porque los vídeos musicales se pueden permitir ese lujo, porque son terrenos libres para la creación.

Es así como realicé mi primer vídeo musical, estableciendo mediante el recurso de la temporalización las separaciones entre las partes dramáticas y las partes en las que el grupo interpretan la canción, que no deja de ser drama, pues son elementos de la historia. A su vez, el recurso de la síncretis lo utilicé como sustitución del baile, pues permitía establecer el dinamismo que se conseguiría si los miembros del grupo musical tuvieran más movilidad, algo que sí realizan en el segundo estribillo. Por último el contrapunto orquestal, que buscaba aplicarlo en todas las partes en las que se muestra a los supervivientes, sólo pude conseguirlo en el primer estribillo.

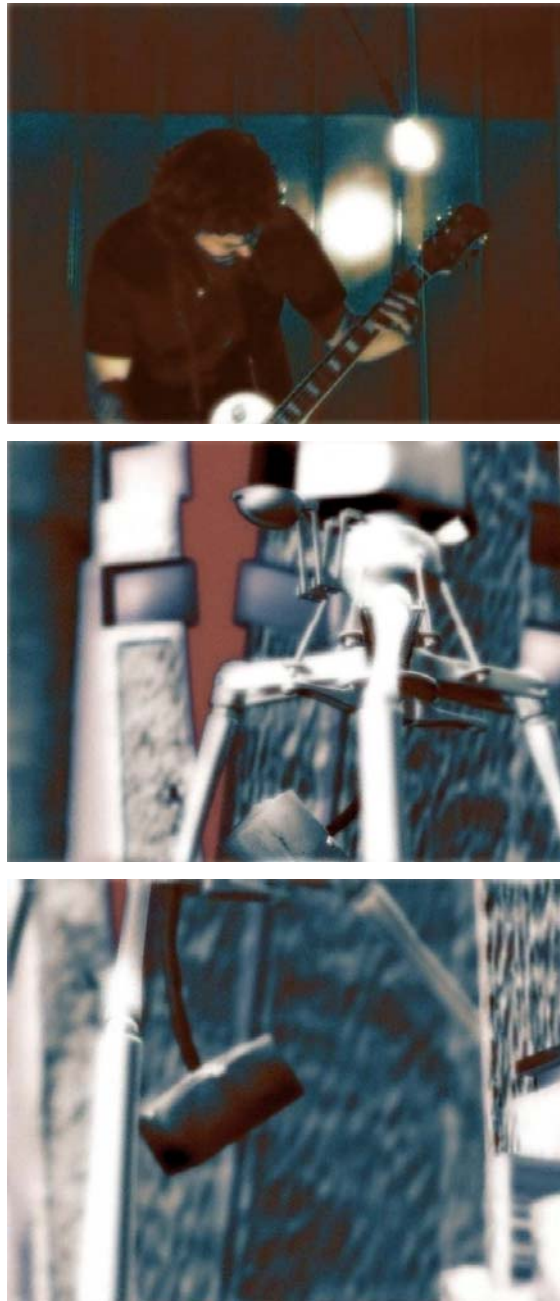


Fig.72.Bombilla, robot y caja. La bombilla y la caja realizan el mismo movimiento pendular.

A diferencia de lo que ocurría en *Thriller* y al igual que ocurre en “El aprendiz de brujo”, la historia dura igual que la canción. Para conseguirlo rompí la linealidad, pues en realidad los músicos dejan de interpretar la canción en el momento en que se apaga el proyector, que ocurre en el segundo estribillo. Sin embargo ellos siguen interpretando la canción hasta el final, por lo que uso el recurso de la prolepsis, *flash forward*, mostrando lo que ocurrirá al personaje que llegue una vez éstos hayan terminado de interpretar la canción. Y es que la canción y la presencia de los músicos está justificada en la historia, con lo que la música es siempre diegética.

3. MODELO DE ANÁLISIS

3.1. LA NECESIDAD DEL MODELO. APORTACIONES.

Los vídeos musicales han ido adquiriendo cada vez mayor importancia en el mundo actual. En muchos ámbitos. Socialmente, desde la inauguración de la MTV, se han convertido en un referente fundamental para la juventud, pues los vídeos musicales muestran las diferentes corrientes culturales y los diferentes estilos de vida asociados a cada tipo de música. Si la juventud de los años cincuenta encontró en el *rock* la forma de identificarse como grupo gracias a la música y a la estética que dicho estilo musical impuso, los vídeos musicales han aumentado el espectro y permiten que numerosos grupos sociales se identifiquen con una serie de grupos musicales y que adopten su estética, ideología e imagen, además de la música. Un buen ejemplo es la estética del *hip-hop*, muy extendida entre la juventud estadounidense.

En el ámbito económico, la importancia de los vídeos musicales es también cada vez mayor, pues son el verdadero motor de la promoción musical porque la unión de imagen y música potencia la función persuasiva que se busca para vender. Si la canción sólo se promocionara por sí misma, se debería recurrir a una repetición casi constante, pero si se utiliza el vídeo musical además de la canción, la imagen puede ser sugerente y cautivadora para el espectador y aumenta el *target* o público objetivo del mercado. Además, los canales de televisión destinados a la emisión de los vídeos musicales siempre son un refugio para el espectador aburrido frente al televisor.

Más importancia tiene aún el vídeo musical en el ámbito cultural. Es más, el vídeo musical se ha convertido en un elemento de expresión característico de la cultura de nuestro tiempo. Tal es así que empieza a influir poderosamente en otros modos de expresión y comunicación como son el cine y la televisión. En el cine esa influencia se manifiesta, sobre todo, en la composición de la imagen, la fotografía y el montaje. En la composición ha influido estimulando la búsqueda de planos que permiten construir una narración que trasciende el simple reflejo de la realidad para crear un universo particular para la película, tal y como ocurre, por ejemplo, en *El Club de la lucha* (*Fight Club*, 1999, David Fincher).

Por otra parte, películas como *Giro al infierno* (*U-Turn*, 1997) y *Un domingo cualquiera* (*Any Given Sunday*, 1999), ambas del director Oliver Stone, utilizan un montaje influido por el vídeo musical, que lleva a la construcción de una narración clásica al estilo de los vídeos musicales dramatizados. La diferencia entre la narración clásica utilizada en los vídeos musicales y en el cine radica en que en éste último sí se respeta la continuidad. En el mundo de la televisión, la influencia de los vídeos musicales se manifiesta fundamentalmente en la publicidad, la ficción y los reportajes.

La publicidad televisiva está llena de ejemplos en los que se recurre a los vídeos musicales como fuente de inspiración. Son vídeos cuya idea o cuya estética ha sido utilizada posteriormente para la realización publicitaria (**fig. 73**).

En los reportajes y en la ficción, como ocurría en el cine, la influencia se produce en el montaje. El ejemplo más actual se encuentra en la serie norteamericana C.S.I, serie en cuyos episodios se insertan numerosas secuencias de escenas que sirven para narrar momentos determinados de las investigaciones, secuencias cuyos movimientos de cámara y cuyo montaje, alteraciones de velocidad incluidas, son una influencia clara de los vídeos musicales.



Fig.73. A la izquierda los vídeos musicales, a la derecha su reflejo en la publicidad. *Everything is everything* (1999, Sanji) de Lauryn Hill, el superior, y *Frontier psychiatrist* (2001, Jun Kuntz & Maguire) de The Avalanches. El anuncio superior corresponde a EB (Deejay) y el inferior a una campaña de la ONCE (Cangas RAP).

En realidad se ha producido un bucle, las secuencias de escenas en el cine son uno de los antecedentes de los vídeos musicales y ahora, con el cambio de siglo, la tendencia se invierte, pues éstos están propiciando con su influencia la evolución de dichas secuencias que van adquiriendo cada vez mayor importancia dentro de la narración.

Se puede así establecer una cadena de influencias. A menudo el vídeo musical adopta ciertas estéticas, ideas o imágenes de obras artísticas para la elaboración de sus discursos, lo que supone como menciona Umberto Eco (1985, pág. 98), la corrupción de la alta cultura. Pero en la actualidad ocurre que el cine y la televisión adoptan la estética de los vídeos musicales por su capacidad de captar la atención del espectador, para lo que utilizan la parte más superflua de los vídeos musicales, produciéndose así una nueva corrupción de la cultura. Esta influencia que los vídeos musicales ejercen sobre el desarrollo del resto de productos audiovisuales se está convirtiendo, por tanto, en una fuente de inspiración creativa cultural en un mundo dominado por la imagen.

Así pues, en la actualidad, y después de varias décadas de evolución, los vídeos musicales han logrado su madurez hasta el punto de que pueden identificarse sin duda alguna como un producto audiovisual totalmente independiente, dotado de entidad y características propias. De ahí la necesidad de su conocimiento en profundidad, de ahí la necesidad de elaborar un modelo de análisis que permita identificar los elementos que lo constituyen, sonido e imagen, comprender las relaciones que se establecen entre dichos elementos para construir el discurso audiovisual y valorar la forma y el resultado de la realización. El conocimiento derivado del análisis tiene una aplicación inmediata: evitar que se tenga que repetir continuamente el camino iniciado en los años setenta porque, conociendo la situación actual, se pueden eludir las reiteraciones y establecer las bases en que se originen nuevas vías de desarrollo del discurso.

Pero hay que tener en cuenta que establecer un modelo de análisis para los vídeos musicales es una tarea complicada debido a que es un formato que puede tratarse desde múltiples perspectivas, visuales y sonoras (Sedeño Valdellós, 2006, pág. 3). Esa característica no impide, sin embargo, que pueda elaborarse un modelo de análisis específico. Ello es posible gracias a que existe una enorme cantidad de vídeos musicales y tal circunstancia podría sugerir alguna hipótesis globalizadora. Pero hay que optar por la simplificación y el establecimiento de criterios que permitan una selección de características globales y para ello se debe adoptar una firme actitud de reducción de las excepciones y desvíos que desmienten al modelo. Eso se puede hacer, al precio de invertir tiempo y esfuerzo y conseguir un modelo eficiente, pero que puede resultar, como dice Leguizamón (2006, pág. 28) “perfectamente estéril”. Para evitar ese riesgo dicha simplificación debe estar sólidamente justificada, pues de lo contrario se puede caer “en la simplicidad y en modelos deformantes de los textos analizados” (Moreno, 2003, pág. 177).

La necesidad de realizar esta selección radica en que cualquier modelo concluyente que se elaborara a partir del análisis de un vídeo musical, es muy probable que resultara ineficaz para otro vídeo musical, pues no se puede sugerir que todas las ocurrencias formales, todos los recursos, se usen en todos los vídeos musicales porque cada vídeo musical se debe considerar como un fenómeno singular (Leguizamón 2001, pág. 257).

Se hace necesaria, por tanto, la búsqueda de un modelo de análisis que se concrete en la búsqueda de respuestas a las hipótesis previamente formuladas, pues un modelo es eso, “una construcción abstracta e hipotética capaz de explicar un conjunto de hechos” (Moreno, 2003, pág. 177) y por lo tanto tiene que centrarse, en este caso, en establecer parámetros que permitan determinar si el vídeo musical es o no resultado de la evolución de la danza y cómo es la relación que se debe establecer entre la imagen y la música.

Para la elaboración de dicho modelo he consultado varios análisis de vídeos musicales. Tal es el caso, por ejemplo, de los realizados por Marta Pérez-Yarza. En su investigación titulada “*El placer de lo trágico. Semiosis del video-rock en los 90*” no establece un modelo de análisis específico para los vídeos musicales, sino que realiza un análisis singular de cada uno de los vídeos que trata. Por lo tanto no es un referente válido para esta investigación. Menos aún si se tiene en cuenta que dichos análisis se enfocan en aspectos sociológicos y en la búsqueda del significado metafórico de la propia letra de la canción y de las imágenes. El parámetro de análisis más próximo a los objetivos de esta investigación, pues realiza una descripción de la estructura musical que denomina *segmentación espacial*.

Por su parte Juan Anselmo Leguizamón (2006, pág. 10) en su investigación “*Videoclips: Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural*” opta por un análisis en el que pretende realizar una tarea de aproximación a la *diferenciación formal* y al *funcionamiento comunicacional* de los vídeos musicales. Para ello se sirve del modelo de análisis cinematográfico de Bordwell y Thompson (1995, pág. 338), y que Leguizamón rescribe en relación a una descripción de los vídeos musicales de la siguiente forma:

- a. Determinar la estructura organizativa de los videos, su sistema formal narrativo o no-narrativo.
- b. Identificar las técnicas más destacadas que se utilizan.
- c. Localizar patrones de técnicas utilizadas.

d. Proponer funciones para las técnicas destacadas y los patrones que forman. (Leguizamón, 2006, pág. 13). La forma, como sistema compuesto de subsistemas que otorgan unidad y coherencia a la obra.

Pero al modelo de análisis fílmico de Bordwell y Thompson, Leguizamón añade la propuesta del modelo semiótico de Rafael Del Villar (1997, pág. 96) para la evaluación del vídeo musical como *un dispositivo compuesto de códigos en interrelación*, el cual se desglosa en:

a. Análisis de la estructura del texto musical.

b. Descripción de la vehiculización de información que está manifestando la imagen audiovisual en secuencia. Atendiendo a:

-Componente de *organización de la imagen*: encuadres, planos, movimiento de cámara y montaje.

-Componente narrativo, *narratividad*, a través de la intriga o diégesis: personajes, objetos articulados en acciones, conflictos posibles, etc.

-Componente cromático, *campo cromático*: articulación de cromas, brillos y saturaciones.

A estos puntos elaborados a partir del modelo semiótico de Rafael Del Villar, Leguizamón añade los siguientes:

c. Protocolos y hábitos perceptivos-interpretativos, situación de consumo, *episteme audiovisual* vigente-dominante en el circuito de producción-reconocimiento.

d. *Régimen de significación* en el que se inscribiría (Lash, 1990, pág. 97).

El objetivo de este modelo de análisis es identificar *patrones y funciones* del montaje o edición que Leguizamón considera como el recurso técnico más relevante

para la organización de la imagen, pues considera que los vídeos musicales se construyen en la postproducción y que es en esta parte del proceso creativo donde se establecen la naturaleza de las relaciones entre los segmentos musicales y los segmentos visuales en el texto de los vídeos musicales (Leguizamón, 2006, pág. 15).. Sin embargo, desde mi punto de vista, esta premisa es errónea, pues es en la preproducción donde se establecen las relaciones fundamentales entre música e imagen. Se puede demostrar la importancia de la preproducción en los vídeos musicales, como es el caso de *Weapon of choice* (fig.74)



Fig.74. Anotaciones sobre un story board realizado a partir de fotografías para la preproducción del vídeo musical.

También se pueden encontrar objeciones a este modelo de análisis el hecho de que los vídeos musicales desvelan una nueva estética visual que configura un nuevo paradigma (Castro, 2001, pág. 2) y pone de relieve su compleja capacidad para presentar múltiples posibilidades discursivas y narrativas que cuestionan la vigencia de los parámetros del análisis clásico aplicados al discurso cinematográfico (Pérez Rufi y Gómez Pérez, 2006, pág. 1).

Por lo tanto, resulta necesaria la elaboración de un modelo propio de análisis de vídeos musicales que permita realizar las conclusiones que lleven a la confirmación o no de las hipótesis sobre las que se realiza esta investigación. Un modelo de análisis que parte de las cuatro premisas fundamentales que según Jesús García Jiménez (1993, pág. 30), el modelo narrativo debe desempeñar:

1. Describir el fenómeno narrativo (modelo descriptivo).
2. Hacer predecible el sistema y el proceso (modelo predictivo).
3. Configurar un conjunto de normas y principios (modelo normativo)
4. Apoyarse en teorías e hipótesis y, de esta forma, permitir evaluar la eficacia del resultado (modelo evaluativo).

A estos cuatro factores se añaden las premisas metodológicas del modelo semiológico:

1. Todo cuanto existe es dialéctica significativa y, en consecuencia, texto, puro texto.
2. Su análisis progresivamente refinado prima por encima de cualquier otro, el imperio de la razón subjetiva que constituye su verdadera premisa filosófica (García Jiménez, 1993, pág. 42).

Partiendo de lo dicho por García Jiménez y teniendo en cuenta la función promocional de los vídeos musicales, elaboro un modelo de análisis que se aproxima al modelo tecnopoético de creación y análisis establecido por Isidro Moreno (2003, pág. 178) para la narrativa audiovisual publicitaria.

Debido a esa necesidad de reducción y de simplificación que se debe realizar para que permita analizar el mayor número de vídeos musicales posibles, se puede considerar como un modelo de microanálisis.

3.2. Modelo de análisis de los vídeos musicales.

1. Créditos. La identificación del vídeo musical que permita conocer su autoría y de la de la canción.

- Título de la canción
- Título del álbum
- Compositor de la canción
- Grupo musical
- Discográfica
- Realizador del vídeo musical
- País
- Director de Fotografía
- Editor
- Más...

Sinopsis. Se realiza un breve resumen sobre la historia que cuenta el vídeo musical.

2. Género musical. En este punto se debe tener en cuenta la relatividad de los géneros musicales, al igual que ocurre con los géneros cinematográficos, pues una misma canción puede ser incluida en varios de ellos. Es por esto por lo que realizo una enumeración de géneros que siguen la división más común para la música más comercial.

- Jazz
- Blues
- Rock
- Pop
- Electrónica
- Heavy Metal
- Grunge
- R&B
- Salsa
- Rap
- Hip hop
- Flamenco
- ...

3. Taxonomía. Ocurre el mismo problema que con los géneros musicales. Cada vídeo musical es una obra artística independiente y diferente de los demás. Pero todos están constituidos por los mismos elementos. Según como sea el uso de dichos elementos se pueden agrupar a cada vídeo musical dentro de una categoría. El conjunto de categorías constituyen la taxonomía elaborada en el apartado de los vídeos musicales del marco teórico y permite realizar un primer conocimiento sobre las características del vídeo musical.

- Género musical cinematográfico-baile
- “Cantando bajo la lluvia”
- Representación televisiva
- Interpretación experimental
- Música sin músicos
- Políticos o sociales
- Narración Clásica

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. Son quienes hacen avanzar a la narración, pero se debe tener en cuenta que en los vídeos musicales éstos interactúan con la canción. Además, si los miembros del grupo musical aparecen interpretando la canción, se debe justificar dicha interpretación de forma narrativa.

-Tiempo de la Narración. La libertad creativa que se produce en los vídeos musicales permite realizar experimentaciones con la imagen que afectan al tiempo de la narración. A esto se debe añadir el uso de la estructura musical como base para la misma. La organización de los acontecimientos permite construir el tiempo y el espacio de la historia en cualquier secuencia (orden), sugiriendo los sucesos de la narración como si sucedieran virtualmente en cualquier espacio de tiempo (duración) y señalando los acontecimientos de la historia cualquier número de veces (frecuencia). (Bordwell, 1996, pág. 53).

-Orden. El tiempo de la narración puede presentarse en forma de:

- Acontecimientos simultáneos, presentación simultánea
- Acontecimientos simultáneos, presentación sucesiva
- Acontecimientos sucesivos, presentación sucesiva
- Acontecimientos sucesivos, presentación simultánea

-Duración temporal. La narración que se produce en los vídeos musicales debe desarrollarse en el tiempo delimitado por la duración de la canción. En este sentido se debe investigar cómo la música se convierte en el patrón para el uso de una economía narrativa y para modificaciones temporales específicas para determinados momentos del discurso.

- Equivalencia
- Reducción
- Expansión

Señalar en este punto que la mayoría de los vídeos musicales empiezan y terminan con el tema musical, lo que no impide que se produzcan casos en los que se presenta un breve prólogo o un epílogo que hace durar unos segundos más al vídeo musical antes y después de que el tema musical comience y termine. En estos casos, la realización audiovisual desborda los límites del tema musical, lo que puede ser comprendido como una operación de enmarcado o preparación del terreno o remate (Leguizamón, 2001, pág. 255).

-Frecuencia Temporal. En la música es común la repetición de sonidos y de estructuras, lo que implica una frecuencia. La existencia de una frecuencia temporal en la narración determinará el grado en que el discurso audiovisual adopta la estructura musical como eje de la narración.

- Frecuencia singulativa
- Frecuencia múltiple
- Frecuencia repetitiva
- Frecuencia iterativa.

-Espacio de la narración. La continuidad que establece la música permite romper con la espacial, al igual que ocurre en la publicidad, en el cine de vanguardias y en el videoarte. Resulta ver la forma en que se construye el espacio en los vídeos musicales y en qué medida se puede fragmentar atendiendo a lo que se nos esté narrando.

- Convencional
- Discursivo
- Global
- Sintético

5. Elementos sonoros del contenido.

-Música. En la narrativa convencional, la música pertenece al ámbito del discurso, pero en los vídeos musicales pertenecen al contenido porque es el origen en torno al cuál se construye toda la narración.

- Voz
- Efectos
- Silencios

6. Expresión audiovisual. La estructura musical. Determinar la estructura sobre la que se construye la canción permitirá averiguar en qué medida ésta influye en el desarrollo de la narración y cómo afecta a la distribución de los acontecimientos.

7. Elementos narrativos de la expresión

7.1. Narración audiovisual utilizada. Los vídeos musicales utilizarán uno u otro de los diferentes estilos narrativos en función de aquello que quieran contar y de cómo lo quieran contar.

- Categorica
- Retórica
- Asociativa
- Abstracta
- Clásica

7.2. Estructura dramática. En ella se encuentran:

-Subtrama, el mensaje, lo que de verdad quiere expresar el autor, sus valores, su ideología, su modo de vida...

-Trama. El orden e interacciones entre los tres actos de la narración (Moreno, 2003, pág. 184). Es la excusa para contar la subtrama y en el vídeo musical se construye atendiendo a las conexiones entre la música y la imagen. Se trata de averiguar hasta qué punto la estructura musical obliga a alterar el discurso narrativo de la imagen y de qué forma se busca la concordancia entre ambos para construir la narración en los vídeos musicales siguiendo los diferentes tipos de estructura, para lo que hay que distinguir entre:

- Lineal simple
- Intercalada
- In media res*
- Paralela
- Inclusiva
- De contrapunto
- De inversión temporal
- ...

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas. Consiste en determinar la vigencia y la funcionalidad de los elementos que los vídeos musicales adoptan del discurso del género cinematográfico musical.

- Coreografías
- Contrapunto orquestal. Se trata de averiguar si en el conjunto o en una parte de la narración, la música añade el valor simbólico a la imagen que se produce en el contrapunto orquestal.
- ...

8.2. Referencias videoartísticas. Igual que en el punto anterior, sólo que en este caso en función de los elementos que se adoptan del videoarte

- Vídeo activismo
- Collage*
- Found footage*
- Manipulación digital de la imagen
- Recurso de la cámara en mano.
- ...

8.3. Referencias televisivas. Igual, pero en referencia al discurso televisivo

- *Zoom*

-Mirada a cámara

-Realización con multicámara. La utilizada en los directos musicales de televisión, como se vio en el análisis de la actuación de los Foo Fighters interpretando la canción "*I'll steak arround*".

-...

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual. Al ser un elemento esencial en la narración de los vídeos musicales, se debe conocer las formas en que se presenta la música dentro de ella.

-Música diegética

-Música interdiegética

-Música extradiegética

9.1. Funciones de la música. Al constituir un elemento de la narración, la música cumple unas determinadas funciones con relación a la imagen.

- Sintética

- Analítica

- Contextual

- Parafrástica

- Dramática

- Poética

- Pragmática

- Característica o sintonía

- Introducción o apertura

- Tema musical o función pronominal

- Cortina

- Golpe musical

- Cierre

- Función localizadora

-...

10. Música como forma de la expresión.

10.1. Síncresis. Este recurso se utiliza cuándo se musicalizan los movimientos, en el caso del análisis de los vídeos musicales, la síncrexis tendrá lugar en aquellos casos en los que la parte visual se construye de tal forma que la imagen describa un movimiento que se asimile al sonido de la canción.

10.2. Temporalización. Si la música establece la continuidad, también puede establecer el tiempo de la narración, determinar el montaje y el desarrollo de los acontecimientos. En este apartado se investigará en qué medida la música realiza dicha labor como eje constructivo y si ésta es esencial para conseguir la armonía en los vídeos musicales.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen. Donde se pretende demostrar en qué medida los vídeos musicales analizados son una forma más de baile, en el caso de que el baile se consiga mediante las imágenes o las imágenes y los personajes, o se tratan de una forma más de representación de la danza, en el caso en el que el baile sólo lo realicen los intérpretes.

3.4. Vídeos musicales seleccionados para el análisis, justificación y aplicación del modelo.

Para la aplicación del modelo de análisis selecciono un vídeo musical representativo para cada categoría. De esa forma, además de poder aplicar el análisis a distintos tipos de vídeos, se podrá apreciar hasta qué punto influye el género del vídeo musical en la forma en que se relacionan música y narración.

Cada uno de estos vídeos musicales presenta una excelente factura y todos ellos resultan representativos de las categorías a las que pertenecen, gracias a lo cual se evita el problema de que puedan ser ubicados en más de una.

Los vídeos musicales son los siguientes:

- Género musical cinematográfico: *Weapon of choice*
- Interpretación experimental: *Seven Nation Army*
- Cantando bajo la lluvia: *Bitter Sweet Symphony*
- Político o social: *Sleep now in the fire*
- Representación televisiva: *Buddy Holly*
- Retórico-pictórico-publicista: *Jump they say*
- Música sin músicos: *Get yourself high*
- Narrativa clásica: *Everlong*

3.4.1. *Weapon of choice*

1. Créditos.

- Título de la canción: *Weapon of choice*
- Título del álbum: *Halfway between the gutter and the stars*
- Año de publicación: 2000
- Compositor de la canción: Norman Cook, más conocido como Fatboy Slim
- Discográfica: *Astralwerks Records*
- Realizador del vídeo musical: Spike Jonze
- Directores coreográficos: Michael Rooney y Spike Jonze
- Director de fotografía: Lance Acord
- Director artístico: Val Milt

Sinopsis.

El vídeo cuenta cómo un hombre, Christopher Walker, espera aburrido en la entrada vacía de un hotel. Escucha una música que comienza a sonar a través de una radio que está sobre el carro de la limpieza. El personaje comienza a contagiarse del ritmo de la canción, se levanta de su sitio y comienza a bailar hasta que, extasiado por la música, vuela. Termina la canción y vuelve a quedarse como estaba, sentado y aburrido. Así de simple. Es una alegoría del poder que la música ejerce sobre los sentidos y sensaciones del hombre. En este caso, lo hace evadirse por completo y consigue volar.

2. Género musical.

Esta canción pertenece a la música **electrónica**. Su compositor es un afamado *disk jockey* y la realiza mediante la mezcla de *samples* -secuencias sonoras seleccionadas para ser reproducidas o transformadas mediante efectos- y *loops* -repeticiones continuas de esos *samples*-, elementos característicos de este género musical.

3. Propuesta de géneros particulares

Con la primera visualización, resulta evidente que este vídeo musical tiene un estilo que lo enmarca en el grupo de vídeos derivados del **género musical cinematográfico-baile**. Al igual que ocurre en el género cinematográfico, mientras dura la canción el mundo se convierte en una fantasía gracias a que la música y el baile, la danza, son el centro en torno al cual gira todo.

Este vídeo es, pues, la historia de un baile. Y viene a poner en práctica lo que, como ya dije con anterioridad, sostenía Busby Berkeley, que el número musical debía ser una historia con autonomía. En este caso, el vídeo se ha convertido en una historia autónoma en la que los protagonistas son el baile y la música. La expresión plástica del color, de la luz, del decorado y del vestuario aporta la información complementaria para dar al vídeo ese toque elegante característico del género musical.

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. Este vídeo sólo tiene un personaje, que es quien baila la canción. El personaje está interpretado por el oscarizado actor Christopher Walken. Y ocurre con él un fenómeno curioso. Al contemplar el vídeo nadie piensa que sea un personaje interpretado por un actor, sino que es el propio Christopher Walken que está bailando al ritmo de la canción. Gracias a la coreografía que realiza, la narración avanza hacia el clímax.

-Tiempo.

-Orden. Los acontecimientos se desarrollan de manera sucesiva y su presentación, por tanto, también es sucesiva.

-Duración temporal. La duración de la historia es la misma que la del discurso, por lo que la narración tiene una duración temporal de *equivalencia*. No se utiliza la elipsis pues, aunque no se muestra el desplazamiento entre un espacio y otro, tampoco se suprime, sino que se intuye por las entradas y salidas desde y a fuera de campo.

Apuntar que *Weapon of choice* es un vídeo musical que posee una duración mayor que la de la canción, pues el comienzo y el final, en los cuáles el personaje espera sentado y vuelve a su sitio, la música deja de escucharse. Este tiempo añadido realiza la operación de enmarcado y de remate.

-Frecuencia Temporal. La repetición de un mismo acontecimiento es un fenómeno característico de la canción, tanto en su estructura como en su composición, pues está realizada a partir de las repeticiones que suponen los *loops*. Sin embargo, en la narración no se produce repetición alguna ni tampoco en la coreografía que se realiza en torno a la canción y, por tanto, no hay nada que suponga una repetición. Al tratarse de una representación discursiva de un único momento de la historia, el baile, puede entenderse que se produce una frecuencia *singulativa*.

-Espacio de la narración.

Como ya señalé con anterioridad, el espacio se fragmenta para aportar dinamismo al espectador que observa sentado el vídeo musical. Al recurrir a la narración descriptiva en el baile, ocurre que no se realiza una descripción continua del espacio, sino que éste se muestra siguiendo el ritmo del baile. Se muestra, en efecto, todo el espacio del recibidor del hotel Marrito de Los

Angeles, en el se aprecia la recepción, la entrada, las escaleras,... pero el espectador no puede reconstruirlo. Se ve todo, pero no se conoce su disposición. Es otra forma de aportar dinamismo, pues en la mayor parte de la narración, el cambio de plano supone un cambio de espacio y así, con un cambio de plano, el espectador no sabrá donde aparecerá el personaje, de ese modo se aporta nueva información y se añaden nuevas sensaciones perceptivas.

De todas formas, esta fragmentación no impide que este espacio pueda catalogarse como *discursivo*, pues resulta un espacio es convencional, un espacio del lenguaje que sigue las convenciones más clásicas.

Que el vídeo musical está inspirado en el género musical se demuestra espacialmente en el plano con el que comienza el vídeo, donde aparece Christopher Walken sentado en el recibidor, pero enmarcado como si estuviera en un escenario de teatro; parece que nos dice que lo que vamos a ver es espectáculo (**fig.75**).



Fig. 75. Christopher Walken aparece en un escenario que se asimila al teatral.

5. Elementos sonoros del contenido.

-Música. La canción, que también contiene la voz del **cantante**, se escucha sin ninguna interrupción, pero sí con intromisiones sonoras ajenas a ella: Al comienzo y en el final, en esos momentos de enmarcado y remate, se escucha un **efecto** de sonido, un zumbido que impide que el vídeo se quede totalmente en **silencio**.

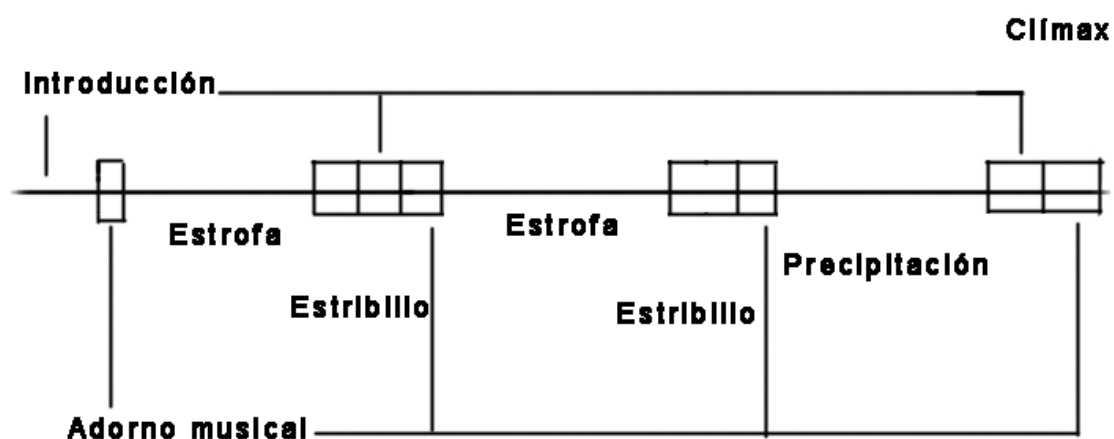
Además de este zumbido también se percibe el sonido de los zapatos mientras baila, similar al que se produce con el baile de claqué. Otro sonido añadido es el del timbre de la recepción que Christopher Walken golpea invadido por el ritmo (**fig.76**).



Fig. 76. La acción de tocar el timbre obliga a añadir el sonido correspondiente.

6. Expresión audiovisual. La estructura musical.

Ya he señalado que esta canción está compuesta a partir de *samples* y *loops*, una característica específica de la música electrónica compuesta por *disk jockeys* y del género *hip-hop* y establece unos parámetros de construcción musical especiales, pues se construye en torno a la repetición de bloques a lo largo de la canción.



La canción respeta en gran medida el esquema que establecí en el marco teórico para la construcción de la música *rock*, pero introduce ciertas modificaciones debidas, en parte, a las particularidades de composición de este tipo de música.

Así, por ejemplo, se puede apreciar que la introducción está realizada en torno al uso del *scratch*, que produce una melodía particular. A esta melodía, que supone la base de la introducción, se la añade primero una voz y después otros sonidos que cambian la percepción armónica de esta parte, aunque se mantiene la melodía en toda ella.

Entre la introducción y la primera estrofa se produce un cambio melódico total provocado por un adorno musical que se realiza con sonidos que provienen de instrumentos de viento y que establece la separación de las partes de la canción. Pero no sólo diferencia la introducción de la primera estrofa, sino que también lo hace entre el primer estribillo y la segunda estrofa, entre el segundo estribillo y la precipitación y señala el punto final de la canción.

En las estrofas se produce un nuevo cambio de melodía. En ellas la voz y la introducción del sonido de algún instrumento permiten alteraciones en la armonía, pero mantienen intacta la melodía. Y ocurre que en el grupo de bloques melódicos que forman lo que en el esquema he señalado como precipitación, se repite la estructura de la estrofa, pero el cambio armónico de la voz es diferente y el acorde resultante permite una percepción melódica también diferente.

La melodía de los estribillos también cambia con respecto a la de las estrofas. En este caso porque, a pesar de que se mantiene la base melódica, ésta queda relegada a un último plano y los sonidos que se introducen producen un cambio armónico tal que, al cobrar toda su importancia, llegan a construir una nueva melodía. Dentro de cada estribillo se produce un cambio armónico que establece una división del mismo.

Así pues, esta canción se construye en torno a cambios melódicos que constituyen una modulación que abandona la tonalidad, siguiendo la revolución iniciada por Arnold Schönberg. En su estructuración no sólo se repiten los sonidos con los que se compone la música, sino que también se repiten los bloques melódicos. Esta repetición se realiza de forma que se pueden establecer agrupaciones que permiten observar que el esquema de construcción de la música *rock* se encuentra en el fondo de la estructura de esa canción, como se puede apreciar en el esquema anterior.

7. Elementos narrativos de la expresión

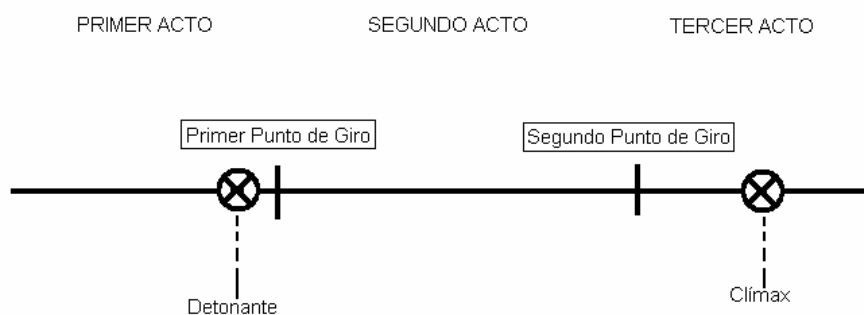
7.1. Narración audiovisual utilizada.

La narración audiovisual que utiliza el vídeo es la **categórica**. Describe la coreografía que se crea para la canción, pero, además, proporciona un sentido dinámico al vídeo musical, en el que, al igual que ocurre en el cine de género musical, la cámara y el espacio danzan con la finalidad de transmitir el ritmo al espectador que observa la película inmóvil en la butaca (Munsó Cabús, 1997, págs. 3-5).

Los primeros planos están prácticamente descartados, a excepción del momento en que toca el timbre de la recepción o de algún otro, porque la narración busca, ante todo, mostrar cómo se mueve todo el cuerpo en consonancia con la canción contagiado del ritmo de ésta. Es música electrónica bailada. Y es que Isadora Duncan tenía razón: toda música puede ser bailada.

Pero ocurre, como he dicho con anterioridad, que el vídeo es una historia con autonomía y que no es sólo un baile que se haga porque sí. El vídeo cuenta la historia de un hombre que está aburrido en la entrada de un hotel y que, gracias a la música, se evade del mundo en que se encuentra mediante el baile, que le permite sentirse libre, tan libre que consigue volar. De esta forma, nos encontramos con la narración audiovisual **clásica**. Una narración tan bien construida, manteniendo continuamente la continuidad, que el espectador acepta sin ninguna duda que el personaje vuela.

Puede considerarse, por tanto, que la narración audiovisual utilizada es la **clásica**, pero que se recurre a la narración **categorica** como recurso para mostrar el baile. Es lo mismo que ocurre en el género musical cinematográfico. Es por eso por lo que la historia se construye a partir del paradigma de construcción de guiones.



En dicha historia el *detonante* es el momento en que el personaje comienza a seguir con la cabeza el ritmo de la música y decide levantarse.

El *primer punto de giro* es justo cuando comienza a bailar y comienza la coreografía que le llevará a la evasión del aburrimiento y a la alegría del baile.

El *segundo punto de giro* coincide con el momento en que coge el ascensor, pues lleva al personaje al piso superior, desde donde cogerá el impulso para su vuelo místico, el cual se convierte en el *clímax* de la narración.

7.2. Estructura dramática.

La estructura narrativa utilizada, resultado de la suma de la historia que se cuenta y de la música que se escucha, es la **narración lineal simple**, pues en este vídeo musical la acción transcurre de forma lineal en el tiempo. En este caso, la narración construida a partir de la estructura musical no establece saltos en el tiempo ni ninguna alteración del presente de la historia. Responde a un esquema en el que se aprecia cómo la estructura musical se organiza en torno al paradigma narrativo, en que la introducción musical constituye el primer acto. Desde la primera estrofa hasta el segundo estribillo, el segundo acto. La precipitación y el final de la canción, el tercer acto, donde la precipitación es el clímax.

No se aprecia la diferenciación entre una trama y una subtrama, lo que sí ocurre es que se puede buscar un significado simbólico a la historia que se cuenta.

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas.

Al pertenecer a la categoría de vídeos musicales derivados del género cinematográfico musical-baile, la referencia cinematográfica más clara e importante es la **coreografía**, permite que dancen la cámara y el espacio, el cual se varía con la finalidad de transmitir el ritmo al espectador

-Contrapunto orquestal. En este vídeo no se produce el contrapunto orquestal sencillamente porque la canción, como se señalará más adelante, es diegética y además es bailada. La canción afecta de forma directa al comportamiento del personaje. No añade ningún simbolismo.

8.2. Referencias videoartísticas.

Este vídeo musical analizado carece de influencias derivadas del videoarte. Es más, es todo lo contrario a dicha influencia, pues la imagen es perfectamente limpia y definida.

8.3. Referencias televisivas.

Sí existe, sin embargo, la influencia televisiva. Una influencia muy importante, la mirada a cámara (**fig.77**), lo que caracteriza a esta narración como un vídeo musical y la separa del género musical cinematográfico aunque esté inspirada en él. Y es que en el cine de género musical, en sus números, los personajes se miran entre ellos, miran a cualquier dirección, pero no miran a la cámara. La mirada a cámara produce esa complicidad con el espectador que le introduce de lleno en el universo narrativo. El espectador ya no puede dejar de contemplar el vídeo musical porque se siente parte de él.



Fig. 77. El actor mira a la cámara buscando esa complicidad con el espectador en diferentes momentos de la coreografía.

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual.

La música afecta de lleno a la narración, pues es la que desencadena toda la coreografía. Es una música **diegética**, pues se muestra la fuente de donde procede dicha música, la radio colocada sobre el carro de la limpieza (**fig.78**), una música que se amplía y potencia durante el desarrollo del vídeo musical, por lo que puede entenderse que ésta desborda el universo diegético para adentrarse en la mente del extasiado danzarín, por lo que podría considerarse como música interdiegética mientras se realiza el baile.



Fig. 78. La iluminación dirige la atención hacia la radio, pues ésta no se muestra de forma más detallada.

9.1. Funciones de la música. Además de ser el detonante de la acción, la música desempeña otras funciones dentro de la narración. De hecho, pasa de ser la base sobre la que se construye la narración a convertirse en un elemento narrativo más. En este sentido la música realiza las siguientes funciones:

Parafrástica: Es el baile en general, pues la música aporta el mismo significado que las imágenes: la alegría del baile.

Dramática: La música afecta sobre el universo de las emociones y contribuye de ese modo a la definición de la situación narrativa. Es la música que le hace levantarse y ponerse a bailar.

Poética: La música aporta por sí sola algo esencial al sentido escénico. Es la música que suena cuando vuela, pues aporta la sensación mística en que se encuentra el personaje.

Cortina: La música separa escenas gracias al adorno musical, del que ya se habló con anterioridad, que se repite varias veces a lo largo de la canción.

Golpe musical: En dos momentos. Cuando Christopher Walken toca el timbre y cuando señala el botón del ascensor (**fig.79**). La música acentúa esas acciones.

Cierre: Es el punto final de la canción y coincide con el aterrizaje de Christopher Walken.



Fig.79. Al señalar con el dedo, como movimiento que forma parte de la coreografía, el botón de llamada del ascensor se ilumina.

10. Música como forma de la expresión.

10.1. Síncresis. Con respecto a la síncresis hay que señalar que sólo se usa como tal el momento en que señala el botón de llamada del ascensor y éste se enciende y cuando realiza la filigrana aérea para aterrizar (**fig.80**). Podría considerarse que en el resto del vídeo la utiliza, pero traducida en baile, y es que el baile parece síncresis, pero esto sería así si la música fuera extradiegética, pues entonces sí musicalizaría los movimientos. El baile en este vídeo sigue el proceso inverso, la traducción en movimiento de la música.



Fig. 80. Cristpher Walken se lanza en picado antes de realizar la filigrana aérea y aterrizar

10.2. Temporalización. La estructura de la canción influye de forma determinante en la narración audiovisual, pues establece bloques de diferente dinamismo. Así se puede ver que la introducción de la canción coincide con la parte en que Walken está sentado, comienza a escuchar la canción y se levanta. Esta introducción sirve para delimitar el momento más estático del vídeo musical, donde apenas existe movimiento.

Las estrofas y estribillos de la canción se diferencian también en el desarrollo de la narración. Es la parte del baile y de la coreografía y en ellas, la temporalización actúa de modo que aumenta la percepción de velocidad en los estribillos. En éstos, el baile se acelera, por eso la cámara también, pues para seguir al actor tiene que aumentar la velocidad. Mientras tanto, en las estrofas se es menor el número de planos y menor el movimiento de la cámara, salvo en la primera por una cuestión técnica, que se utiliza un doble para ciertas acrobacias. Los cambios para que actúe el doble se hacen mediante el corte del plano y para que acabe su actuación se utiliza el recurso de que éste desaparezca por debajo

de la cámara y se incorpore siendo ya Christopher Walken. Es un recurso, éste último, muy común en los vídeos musicales de Spike Jonze.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen.

El baile, la coreografía, es el centro en torno al que gira toda la narración, pues es la que determina el movimiento del personaje, y este movimiento es a su vez el que establece el desarrollo de la narración para que pueda mostrarse en todo su esplendor. Es por esto por lo que se puede concluir que este tipo de vídeos musicales inspirados en el género musical cinematográfico son una representación del baile que se realiza para la canción, pero que al buscar la mejor forma de mostrarlo, se convierte en un elemento más al servicio de la danza. Por lo tanto, personajes y narración danzan al ritmo de la música.

Este análisis ha permitido observar cómo puede construirse una narración para un vídeo musical en el que los personajes realizan una coreografía. Se ha podido comprobar que la música dirige todo el movimiento, pero además se ha visto que ésta también puede realizar diferentes funciones, como puntuar determinados momentos.

Pero quizá lo más interesante haya sido descubrir que no hay que recurrir a los efectismos ni a la manipulación de la imagen para poder conseguir una narración entretenida y dinámica. Resulta evidente que el baile es un recurso con un poder de atracción enorme, pero también se descubre que se debe realizar una cuidadosa narración para que toda la fuerza expresiva del baile se transmita al espectador.

3.4.2. *Seven Nation Army*

1. Créditos. Vídeo musical dirigido por Alex & Martin para la canción “Seven Nation Army”, del grupo musical “White Stripes”, perteneciente al álbum “Elephant”, del año 2003.

-Título de la canción: *Seven Nation Army*

-Título del álbum: *Elephant*

-Grupo musical: *The White Stripes*

-Discográfica: Beggars Group

-Año de publicación: 2003

-Realizadores del vídeo musical: Alex & Martin

-Compañía productora del vídeo musical: Partizan Midi Minuit

-Postproducción: BUF (*special effects*)

Sinopsis.

El vídeo no cuenta ninguna historia, sino que se limita a mostrar la interpretación de la canción por parte de los dos músicos e introduce imágenes que rompen con la monotonía de la alternancia de ambos.

2. Género musical.

Esta canción pertenece al género rock minimalista americano.

3. Propuesta de géneros particulares

Es un vídeo musical que busca la experimentación visual mientras se muestra a los músicos interpretando la canción, lo que permite intuir ya una estrecha relación con el videoarte y enmarcarlo dentro de los vídeos musicales de **interpretación experimental**, aquellos vídeos musicales en los que prima la experimentación visual mientras se muestra a la interpretación de la canción.

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. Ya he señalado que el vídeo muestra una sucesión de imágenes de los dos componentes de este grupo musical. Él es el vocalista y el guitarra y ella la batería. Pero aparte de ellos, aparecen unos personajes peculiares, un ejército romano de esqueletos, que son el *Seven nation army*, al que se refiere el título de la canción. El ejército es una influencia icónica cinematográfica, pues estos esqueletos recuerdan clara e inevitablemente a los esqueletos a los que se enfrenta Jasón en la película *Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, 1963, Don Chaffey) (**fig.81**)



Fig.81. En la imagen superior los esqueletos del vídeo musical; en la inferior, los de *Jason y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, 1963, Don Chaffey).

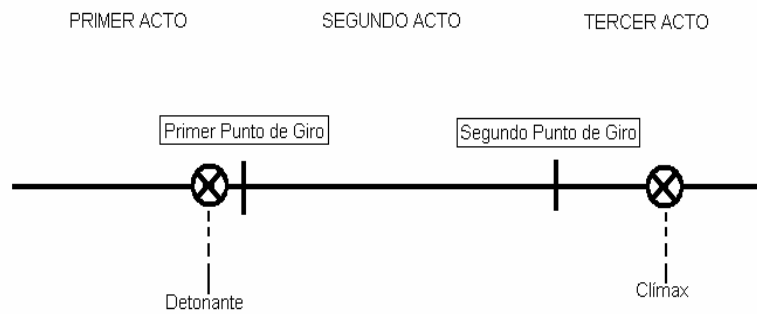
Además de los esqueletos también aparece un elefante, que es la referencia al disco al que pertenece la canción de este vídeo musical, el disco “Elephant”, elefante en inglés- (**fig.82**).



Fig. 82.

Los esqueletos aparecen solamente en la segunda estrofa y en el segundo estribillo, lo que permite entrever que, a pesar de ser una narración abstracta, ésta no puede desligarse de la división en tres actos. De esta forma se encuentra que la estructura de la narración abstracta se puede dividir también en tres actos. En el primero sólo se ve a los miembros del grupo; en el segundo, a los miembros del grupo y al ejército de esqueletos; en el tercero, se vuelve a mostrar a los miembros del grupo, a los que se le añade el elefante. Es como si la narración quisiera decir: “Éstos son los White Stripes -primer acto-, están interpretando la canción “Seven Nation Army” -segundo acto-, canción que pertenece al disco Elephant”.

Viendo esto, sí se puede establecer una estructura narrativa dependiente de la estructura musical (primera estrofa y primer estribillo son el primer acto; la segunda estrofa y el segundo estribillo, el segundo acto, y el tercero es la tercera estrofa y el tercer estribillo). De esta forma, en el punto anterior del análisis, no sería erróneo haber insertado este esquema:



-Tiempo de la Narración.

-Orden. Ya he señalado que la narración de este vídeo musical se establece mediante la sucesión de imágenes, por lo que puede suponerse que los acontecimientos simultáneos se presentan de manera sucesiva. Pero no. El tiempo de la narración establece que los acontecimientos simultáneos se presentan de forma sucesiva. Y es que, la composición de la imagen realizada permite que en la pantalla puedan llegar a mostrarse cuatro planos superpuestos (**fig.83**).



Fig. 83.

-Duración temporal. La duración temporal es de equivalencia, pues no existe reducción de tiempo al mostrar todos los planos la interpretación

de la canción. No se recurre a la elipsis porque no es necesario. Y es que no hay que olvidar que el vídeo muestra la interpretación de la canción a lo largo de toda la narración. Incluso cuando aparecen los esqueletos se sigue viendo a los miembros del grupo musical interpretándola.

-Frecuencia Temporal. La frecuencia temporal es una de sus características más significativas. No se produce dicha frecuencia por la repetición de un mismo acontecimiento, sino por la repetición de planos, pues la sucesión que se establece está compuesta por la alternancia entre distintos planos de los personajes (distintas escalas y de frente y de perfil). La frecuencia se establece, por tanto, por la sucesión de tales planos.

Al ser una sucesión de diferentes representaciones de la misma canción, se recurre al uso de la frecuencia múltiple y *singulativa*.

-Espacio de la narración. El espacio es *convencional*, pues no tiene ninguna realidad absoluta y todas sus estructuras son imaginadas. No existe en la realidad, es un espacio irreal que además se convierte en el elemento más característico de este vídeo musical. Un espacio acorde con este tipo de narración que, como ya se señaló, otorga todo el protagonismo a las cualidades visuales.

El espacio de este vídeo musical se podría definir como un túnel triangular. Es un túnel irreal de donde van surgiendo los distintos planos a medida que la cámara avanza en lo que parece un *travelling*, pero que no deja de ser un efecto de composición de la imagen. Y es que es eso, un *collage* de planos en los que no existe un espacio definido, aunque el espectador puede percibirlo en su interior como un espacio triangular por la siempre presente forma triangular de dicha composición.

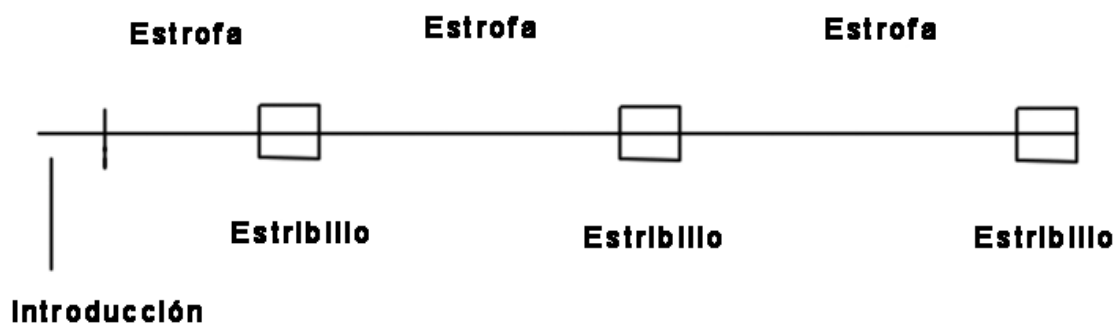
5. Elementos sonoros del contenido.

Los elementos sonoros se engloban dentro de la canción y en ella se contienen tanto la música, como la voz y los efectos, producidos por las distorsiones de la guitarra eléctrica.

6. Expresión audiovisual. La estructura musical.

The White Stripes es un grupo formado por sólo dos componentes. Son dos hermanos, ella toca la batería y él la guitarra y además es el vocalista. Ocurre, sin embargo, que, gracias a la edición, pueden añadirse más instrumentos en sus canciones - como un teclado u otra guitarra- y, por lo tanto, la peculiaridad de ser un dúo no resulta suficientemente relevante.

En *Seven Nation Army* se produce una estructuración de la canción diferente a la establecida por el esquema de composición narrativa de la música *rock*. Se representa de la siguiente forma:



Como se puede observar a partir de este esquema, esta canción tiene una estructura muy simple. Eso favorecería la estructuración en tres actos, pero también, al construirse sobre la repetición -estrofa, estribillo, estrofa, estribillo, estrofa, estribillo-, permite una realización más experimental en base al recurso narrativo de la repetición, la frecuencia.

En *Seven Nation Army* la introducción, las estrofas y las segundas partes de los estribillos poseen la misma tonalidad, sólo que en los estribillos adquiere una mayor intensidad. Esa continuidad impuesta por el mantenimiento de la misma tonalidad durante prácticamente todo el discurso musical, a excepción de las primeras partes de los estribillos, se rompe gracias a los cambios armónicos.

La tonalidad está impuesta por los sonidos graves de la guitarra, que simulan el sonido del bajo, por lo que nos encontramos ante el recurso del *basso ostinato*, que, como ya se vio con anterioridad, consiste en “fijar un tema que luego se embellece y elabora de varias maneras. Su estructura es que el bajo continuo soporta el desarrollo melódico y condiciona la armonía de toda la obra, repitiendo indefinidamente el mismo dibujo (ostinato), sobre el que las otras partes construyen las estrofas diferentes” (Hodeir, 1988, pág. 40).

Utilizando este recurso, es la armonía la que establece las diferencias entre las partes y el desarrollo de la música. Por eso se producen cambios armónicos en la introducción y por eso, la introducción queda dividida en dos partes. Una primera en la que sólo se escucha la guitarra y una segunda en la que entra la batería, que produce ese cambio armónico.

El siguiente cambio en la armonía comienza con la introducción de la voz del cantante, que marca también el paso de la introducción a la primera estrofa. Dentro de las estrofas, en la mitad de cada una de ellas, la batería cambia de ritmo, lo que produce una nueva diferenciación armónica.

Es en los estribillos donde se produce un cambio melódico, un cambio que sólo afecta a la primera mitad de los mismos, pues en la segunda vuelven a adoptar la misma melodía, sólo que con más intensidad en el uso de los instrumentos. Después de los estribillos se inserta un nuevo y breve cambio melódico, lo que permite entrever que dichos cambios en la melodía se realizan para delimitar los estribillos y diferenciarlos de las estrofas con el fin de evitar la monotonía por el uso de la misma melodía.

7. Elementos narrativos de la expresión

7.1. Narración audiovisual utilizada.

Al mostrar la interpretación de la canción puede pensarse que utiliza una narrativa categórica, que se limita a mostrar descriptivamente fragmentos de dicha representación, pero no es así. Utiliza la narrativa abstracta, puesto que otorga todo el protagonismo a las cualidades visuales en conjunción con la música, buscando formas, colores y composiciones alejadas de la realidad.

La narración se basa en la composición de la imagen para simular un *travelling* continuo, alternando la presencia de los dos miembros del grupo enmarcados por un triángulo y creando una composición cromática formada por los colores negro, blanco, rojo y azul claro. Son los colores que “The White Stripes” decidieron dar a su imagen para su disco *Elephant* (**fig.84**).



Fig.84. Estética adoptada por “The White Stripes” para la promoción de su disco.

7.2. Estructura dramática.

Al carecer de una narración dividida en tres actos y al estar realizado el vídeo musical siguiendo esa sucesión de imágenes producida por el falso *travelling*, no se tiene que estructurar buscando puntos de giro, clímax o detonantes. Pero, sin embargo, sí establece una forma de narración basada en la sucesión de las imágenes del cantante y de la batería, además de los esqueletos y de un elefante, que también aparecen. Esta sucesión establece un discurso que sigue la estructura de narración **paralela**, pues muestra de forma paralela la interpretación de la canción por parte de cada uno de los intérpretes, además de la presencia de los otros personajes mencionados.

En este vídeo podría encontrarse una diferenciación entre trama y subtrama, donde la trama sería la interpretación musical y la subtrama las imágenes de los esqueletos y del elefante que sugieren que la canción se llama *Seven Nation Army* y que pertenece al álbum *Elephant*.

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas.

La referencia cinematográfica que se encuentra en este vídeo musical se encuentra en el aspecto icónico y es que ya se ha mencionado la similitud entre los esqueletos del vídeo musical y los de la película *Jasón y los Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, 1963, Don Chaffey) (fig.79).

En cuanto a lo que la música se refiere, ésta no realiza la función de contrapunto orquestal en el vídeo.

8.2. Referencias videoartísticas.

Es del videoarte de donde el vídeo *Seven Nation Army* recibe sus más decisivas influencias. Hasta tal punto que la interpretación abstracta, una de las características esenciales del videoarte, encuentra en él un claro espejo en que

reflejarse. Hay que dejar constancia, sin embargo, que esa influencia se manifiesta fundamentalmente en su aspecto estético y puramente visual y no en la existencia de un mensaje determinado al modo del video activismo. En ese sentido, podemos encontrar en *Seven Nation Army* varios recursos característicos del videoarte.

-*Collage*. La composición espacial es un collage de planos donde se alterna la realidad -los miembros del grupo y el elefante- con la irrealidad -el ejército de esqueletos-. Es imposible determinar una continuidad espacial y la temporal sólo puede determinarse gracias a la canción.

-*Found footage* Existe una evidente distorsión de la imagen. Pero hay que reconocer que más que con el *found footage* está relacionada con la manipulación electrónica de la imagen.

-Manipulación digital de la imagen. Esta manipulación se encuentra en las distorsiones de la imagen que se relacionan mediante la síncrexis con las distorsiones visuales. Es una distorsión que imita la visualización del sonido, líneas que se mueven al ritmo del sonido de forma poco definidas. Aquí ocurre igual, la imagen se vuelve poco definida y vibra con la música (**fig.85**).



Fig. 85. La imagen se distorsiona acompañando al sonido de la guitarra.

Aparte de esta distorsión existe otro elemento de manipulación electrónica, el falso *travelling*. Es una composición, son infinitos planos que se suceden mediante la postproducción digital al modo del *travelling*.

8.3. Referencias televisivas.

Una mera interpretación de la canción no obliga a este vídeo musical a realizar una narración al modo de las interpretaciones realizadas para la televisión, pues su inspiración en el videoarte le libera de la necesidad de seguir las pautas de la narración establecidas a partir de la disposición de los intérpretes en un escenario. Sin embargo, sí se han utilizado elementos que derivan de la influencia que ejercen las representaciones musicales en televisión.

-*Zoom*. El falso *travelling* es en realidad una sucesión de *zooms* digitales. Uno detrás de otro, uno que se genera en la base de otro y que, al sucederse, dan esa sensación de profundidad que produce la sucesión.

-Mirada a cámara. Existen planos en los que el cantante se dirige directamente al espectador, no como un guiño, sino de una forma que rompe la separación establecida por la pantalla y se dirige a él como ocurriera en los iconos bizantinos, donde las figuras dejaban de representarse en una dinámica variada para aparecer en actitudes solemnes y con la mirada fija sobre el espectador (Bazin, 1981, pág.120).

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual.

Como el vídeo se limita a la representación de la canción, queda claro que ésta es diegética, pues en todo momento conocemos su fuente. Otra cosa es la música cuando aparecen los esqueletos y el elefante. No puede definirse con exactitud, pues al encontrarse en un espacio abstracto no se puede saber si para estos personajes es diegética o extradiegética. Sin embargo, se mueven, mejor dicho, desfilan al ritmo de la música, por lo que puede considerarse que en esos momentos es diegética o, cuanto menos, interdiegética.

9.1. Funciones de la música.

Parafrástica: La música cumple continuamente la función parafrástica, pues es una interpretación de la misma y, además, cuando aparecen los esqueletos y el elefante, he señalado que éstos desfilan a su ritmo. El movimiento de los personajes va asociado a la música.

Cortina: La música cumple esta función a lo largo del vídeo para delimitar la separación entre los estribillos y las estrofas que les siguen. La música establece esa separación que en la imagen se traduce en forma de una mayor presencia del color negro. Música e imagen simulan la función del fundido desde negro.

Golpe musical: La música ejerce esta función al comienzo del vídeo. Éste comienza oscuro, con la luz que va y viene, pero con la entrada de la batería se ilumina todo de golpe. Entra la luz de lleno.

Cierre: El final de la canción. Es lo mismo que ocurre con la función de cortina, pero a la inversa, esta vez la función que se busca es la del fundido a negro. El color negro va invadiendo la pantalla mientras que la música termina con un golpe musical, pero que al encontrarse al final, le considero como cierre.

10. Música como forma de la expresión.

A pesar de que el vídeo musical utilice la narración abstracta, su organización está determinada por la estructura de la canción. Diferencia los estribillos de las estrofas mediante el uso de efectos luminosos y de retoques de la imagen y se acelera, además, la sucesión de planos de los componentes. Eso significa que existe una estructuración determinada por la temporalización y por la síncrexis, ya que, al ser una sucesión continua de imágenes, buscará en estos dos elementos narrativos la fórmula para relacionar lo mejor posible la música con las imágenes.

10.1. Síncrexis. La interpretación y los movimientos de los miembros del grupo musical suponen un acto de síncrexis, al igual que el desfile de los esqueletos y del elefante.

La síncrexis actúa también en el aspecto de la iluminación, pues la luz a menudo varía su intensidad de forma sincrética con la batería y la guitarra en las estrofas. Pero, además, el sonido distorsionado de la guitarra en los estribillos se traduce en una distorsión de la imagen y ambas distorsiones se relacionan mediante la síncrexis.

10.2. Temporalización. En efecto, la temporalización no determina el orden de la sucesión de planos, pero sí establece la velocidad de dicha sucesión. Una velocidad que cambia según sea estrofa o estribillo y, dentro de la estrofa, según sea parte cantada o instrumental. Con ello se evita caer en la monotonía.

En lo que se refiere a las estrofas, la sucesión es lenta mientras sólo se escucha la música y se acelera cuando el vocalista canta. Así se alternan las velocidades y se aumenta el dinamismo. La velocidad se ralentiza por muy pequeño que sea el momento sin voz.

En los estribillos la intensidad musical aumenta y, por lo tanto, la velocidad de la sucesión es aún mucho mayor. Se establece así una diferenciación de la narración basada en la temporalización que impone la estructura musical y que permite que el resultado de la unión entre música e imagen se establezca con un mayor grado de armonía que si la sucesión se hubiera realizado con una velocidad constante.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen.

Al tener una narración abstracta, el movimiento se consigue mediante la imagen, mediante el espacio abstracto y el movimiento de los planos. Queda claro, por tanto, que bailan las imágenes, pero también queda claro que no tiene que existir un montaje físico, no es un montaje, es una composición de la imagen en un mismo plano.

No es erróneo afirmar que la temporalización y la síncrexis son esenciales para el buen funcionamiento de la narración abstracta en los vídeos musicales pues permiten la elaboración de formas irreales y llamativas que, si siguen el ritmo de la canción, acentúan la armonía entre música e imagen y permiten potenciar la canción con el recurso de la imagen sin tener que contar una historia y dedicándose exclusivamente a buscar la plasticidad de la misma (**fig.86**).



Fig.86. En el vídeo de la canción *Take me out* (2004, Jonas Odell) se recurre también a la experimentación visual para mostrar la interpretación que realizan los miembros del grupo musical en un universo de formas y colores.

3.4.3. *Bitter sweet simphony.*

1. Créditos.

- Título de la canción: *Bitter sweet simphony*
- Título del álbum: *Urban Hymns*
- Grupo musical: *The verve*
- Discográfica: *VC*
- Año de publicación: 1997
- País: Reino Unido
- Realizador del vídeo musical: Walter A. Stern
- Productora del vídeo musical: *Academy Productions Ltd.*

Sinopsis. El vídeo trata sobre un personaje que va andando por la calle, perdido en su mundo, que se choca con todo aquél con el que se cruza y no pide disculpas a nadie. Su caminar es una huida solitaria del mundo en que le ha tocado vivir, pero al final se le unen otros personajes en esa huída.

2. Género musical.

La canción pertenece al género Pop, más concretamente a lo que se conoce como *Brit Pop*, pop británico.

3. Propuesta de géneros particulares

Este vídeo musical muestra al intérprete cantando mientras anda por la calle, mientras representa al personaje protagonista del vídeo musical. Por eso pertenece a los vídeos de tipo “**cantando bajo la lluvia**”. El resto de componentes del grupo musical son los personajes que al final del vídeo se unen a la causa del vocalista. Es un tipo de vídeos que sólo requieren que el cantante camine por una calle frente a la cámara mientras canta la canción.

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. El vídeo tiene un personaje protagonista claro, interpretado por el cantante del grupo, Richar Ashcroft, que es quien camina a contracorriente del mundo. Pero además existe un gran número de figurantes, toda esa gente que camina por la calle y toda la gente con la que choca. Algunos de ellos tienen más importancia que otros, como es el caso de la chica del coche de la segunda estrofa que riñe al protagonista.

También están presentes los demás componentes del grupo musical, que representan a los personajes que se unen al cantante en su caminar a contracorriente.

-Tiempo de la Narración. Una vez visto el vídeo, el recuerdo que puede quedar en el espectador es el de haber visto un plano secuencia en el que el cantante va andando frente a la cámara durante todo el tiempo. Pero no ocurre así. Eso es una sensación que viene producida por la linealidad de la narración, la ausencia de un fuerte giro de los acontecimientos y por la forma en que éstos se presentan.

-Orden. Y es que la narración muestra los acontecimientos sucesivos de forma sucesiva: un choque, luego otro y así todo el discurso, pero dentro de cada sucesión, que supone un choque nuevo, se presenta de forma

simultánea al cantante y a la persona con quien choca (**fig.87**), hasta que esta, o éstas personas, desaparecen en el fondo.

-Duración temporal. La duración temporal es de equivalencia. La forma en que se establece el tiempo de la narración contribuye a ello y, por lo tanto, no hay ninguna alteración del tiempo, no hay ralentización ni aceleración de la velocidad de la imagen ni tampoco elipsis. Esta característica contribuye a su vez a crear la idea de que este vídeo musical es un plano secuencia.



Fig. 87. Los personajes contra los que chocan quedan en un segundo plano.

-Frecuencia Temporal. La frecuencia temporal se produce por los choques con la gente. No es una frecuencia que repita el mismo acontecimiento, en el mismo espacio y en el mismo tiempo, sino el mismo hecho. Es decir, no repite el mismo choque siempre que se cruza con alguien, pero sí se choca, se trata de una frecuencia múltiple y *singulativa* Si siempre que el cantante se fuera a chocar con alguien, el choque que se viera fuera el mismo, puede que el vídeo hubiera ganado

en cuanto a plasticidad e incluso en cuanto a contenido, pues se podría construir el discurso en torno a un tipo de simbolismo, aunque hubiera perdido toda su naturalidad.

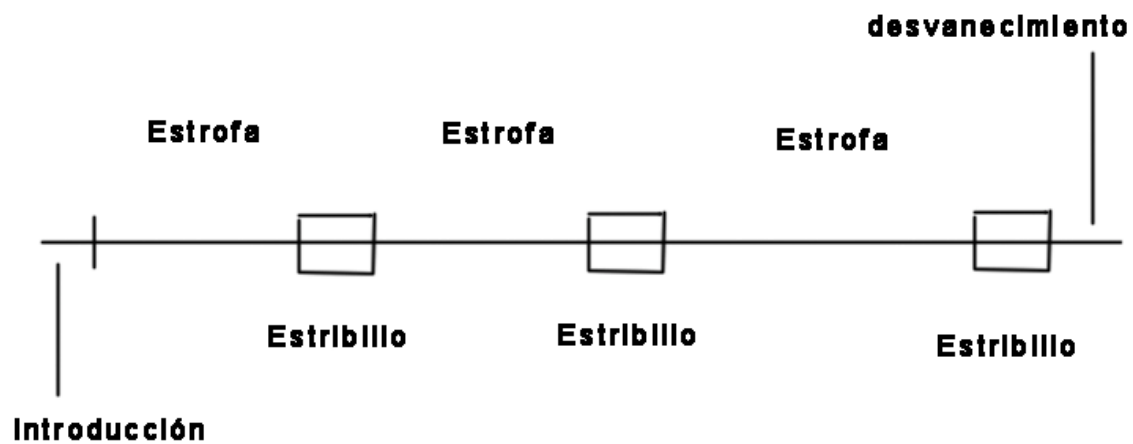
-Espacio de la narración. El espacio de esta narración es la calle por donde camina el protagonista mientras canta la canción. Es un espacio que se muestra desde que comienza el primer punto de giro y que no se fragmenta de modo que el espectador no pueda reconstruirlo, pues se muestra lo que hay detrás del cantante y lo que hay frente a él de forma que se respeta la continuidad. Es por lo tanto un espacio *discursivo*.

5. Elementos sonoros del contenido.

Música y voz se presentan contenidos en la canción. Pero también se presenta el sonido ambiente de la calle al comienzo del vídeo musical, mientras el cantante camina y se para tomar la calle por donde se va a desarrollar toda la historia. Es sólo en este momento, en el comienzo, cuando percibimos los sonidos de esa calle tan ajetreada. Sonidos que son añadidos para el vídeo musical y que son ajenos a la canción.

6. Expresión audiovisual. La estructura musical.

La canción *Bitter sweet sinphony* se construye mediante la sucesión de estrofas y estribillos como se ve en el siguiente esquema:



Al igual que la canción del vídeo anterior, *Seven nation army*, también ésta posee una introducción dividida en dos partes. Comienza con el sonido de violines que marcan la melodía y posteriormente se le añade la batería. Esto es lo mismo que se escucha en los estribillos, con la diferencia de que las guitarras y la voz modifican su composición armónica para identificar lo que se escucha como estribillo.

La misma melodía continúa en las estrofas, sólo que en éstas se consigue con otros instrumentos y no con los violines. Se demuestra, por tanto, que la composición musical de la canción es muy simple, pues aparte de la estructura que sigue, mantiene la misma melodía durante todo su discurso. Esta característica quizá sea la que posibilitara la concepción del vídeo musical, pues una melodía continua se traduce perfectamente en un mismo espacio donde el cantante camina porque la canción también avanza.

La melodía, al ser la misma en toda la canción, establece también una misma tonalidad y, por lo tanto, la introducción de cambios y de variaciones de la canción corresponden a la armonía, especialmente a la voz del cantante y al cambio de los instrumentos que crean la melodía. Pero al final de la canción se recurre a un descenso del volumen para indicar que ésta termina. Esto se produce por la estructura adoptada, pues la composición simple de estrofa, estribillo, estrofa, estribillo, estrofa y estribillo sugiere una continuación prácticamente infinita a la que sólo se puede poner fin con un golpe final, como ocurriera en “*Seven nation army*”, o con un descenso de volumen, que tiene su parentesco cinematográfico en el fundido a negro.

7. Elementos narrativos de la expresión

7.1. Narración audiovisual utilizada. El vídeo de *Bitter sweet symphony* utiliza la narración audiovisual clásica planteando el conflicto entre el cantante y la gente con la que choca, que puede desembocar en cualquier momento en un enfrentamiento. El primer punto de giro o detonante se produce al principio, cuando cambia de dirección y se mete en la calle principal. El segundo punto de giro o clímax es cuando se le unen el resto de personajes. Además, al realizarse en la calle, la narración consigue también realizar una descripción de la gente que camina por la calle y que se va chocando contra el cantante, que camina en dirección opuesta a todo el mundo.

7.2. Estructura dramática.

Es una narración lineal, pues la acción transcurre de forma lineal en el tiempo, ya que la estructura musical no establece una ruptura ni de la temporalidad ni del espacio, debido a que la melodía es la misma durante toda la canción. En este sentido, la división en estrofas y estribillos no se traduce en cambios de acontecimientos que sucedan en el recorrido del cantante por la calle sino que establece la división de los actos y define la manera en que se realiza dicha narración.

La introducción se divide en dos partes, una primera que corresponde al solo del violín y una segunda, que se inicia con la entrada de la batería. Esa división marca el *primer punto de giro*, el momento en que el cantante comienza a realizar su recorrido a contracorriente del mundo. A partir de esto se deduce que el primer acto ocurre fuera de la narración del vídeo musical, pues no se muestra cuál es la motivación que le lleva al cantante a realizar dicho recorrido, aunque, atendiendo a lo que se nos muestra, se puede determinar como detonante el momento en que el cantante decide cambiar la dirección de su caminar, de ir en una dirección lateral a la cámara (**fig.88**), a caminar frente a ella (**fig.89**)



Figs. 88 y 89.

El *segundo punto de giro* se establece en el comienzo del último estribillo, que es el momento en que el protagonista ya no se encuentra solo en el mundo porque se une más gente a su causa de ir a contracorriente, se le unen el resto de miembros del grupo. Para buscar dinamismo, durante toda la segunda estrofa, la narración se limita a mostrar cómo la chica del coche, por encima del cual pisa el cantante (**fig.90**), le echa la bronca a éste. Se añade así un conflicto que supone una alteración dentro de la linealidad, de manera que parezca que no ocurre siempre lo mismo.



Fig.90. El cantante pisa sobre el capó del coche.

Pero la estructura de la canción marca las escalas de los planos del vídeo musical. La introducción y la primera estrofa muestran planos bastante abiertos del cantante, generales y medios, mientras que el resto de la canción, a excepción del tercer estribillo, muestra primeros planos, planos subjetivos del cantante y planos de sus pies caminando. En el último estribillo vuelven a ser planos generales, los planos que muestran a todos los personajes que se han unido al protagonista (**fig.91**), para que se pueda ver a todos los miembros del grupo musical.



Fig.91. Todos los miembros del grupo musical juntos en el final del vídeo musical

De esta forma se aprecia que, a pesar de tratarse de un vídeo musical donde no se baila, donde no se rompe ni la linealidad ni la continuidad, la narración audiovisual busca una organización en torno a la estructuración musical.

En este vídeo se aprecia una trama, un personaje que camina por la calle sin prestar atención a nada, y una subtrama, que es el hecho de que dicho personaje decide ir a contracorriente del mundo, se convierte así en un lobo estepario que deja detrás de sí un mundo que no le comprende.

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas.

A pesar de que este vídeo musical pertenece a la categoría de los de “cantando bajo la lluvia”, no se baila en ningún momento, como ocurriera en la película a la que hace referencia esta denominación. Esta carencia no impide que en el vídeo no se produzcan referencias cinematográficas.

Para explicarla se debe comenzar señalando que la cámara es ignorada en todo momento y cuando algún personaje la mira es porque en ese instante está realizando la función de cámara subjetiva del personaje. Y es que dentro de este tipo de vídeos musicales existen dos opciones. Una primera en la que el cantante puede estar dirigiéndose a la cámara durante todo el vídeo (**fig.92**), lo que puede derivar en que la cámara sea la visión subjetiva de otro personaje de la narración hacia el que se está dirigiendo el cantante mientras ambos caminan por la calle.



Fig. 92. Fotograma del vídeo musical *The nookie* (1999, Fred Durst) en el que el cantante camina frente a la cámara y dirigiéndose a ella en gran parte del vídeo.

Una segunda, que también puede ocurrir y que es la que se produce en este vídeo musical, en que el cantante ignore en todo momento la presencia de la cámara y camine frente a ella como si ésta no existiera, un recurso que en el cine encuentra su máximo exponente en Stanley Kubrick, que en sus películas solía realizar largos *travellings* descriptivos por los que los personajes dialogaban (fig.93).



Fig.93. Kirk Douglas caminando entre sus hombres en la trinchera de la película de S. Kubrick *Senderos de gloria* (*Paths of glory*, 1957, Stanley Kubrick). Es la misma puesta en escena que en estos vídeos musicales.

8.2. Referencias videoartísticas.

En un vídeo como éste que busca la naturalidad, que sigue la narración más clásica, y que busca la continuidad temporal y espacial sí hay cabida para las influencias del videoarte. No utilizando el *collage*, ni el *found footage*, pero sí recurriendo a la manipulación electrónica de la imagen y a los recursos del vídeo activismo.

-VÍdeo activismo: El video activismo se demuestra por esta huida que realiza el protagonista. Se encuentra en un mundo frío, donde toda la gente camina en la misma dirección y donde él, y al final todos los miembros del grupo, busca la libertad.

Los choques con la gente simbolizan que al mundo le cuesta aceptar a aquellos que van contracorriente de lo establecido. Este significado de la imagen concuerda con la letra de la canción, pero la narración se entiende perfectamente sin escucharla.

-Manipulación digital de la imagen: Se utiliza en lo que supone la modificación del color. No se produce una distorsión, pero el vídeo muestra un tono azul y un blanco muy saturado que contribuyen a crear una atmósfera fría. Aporta de ese modo un simbolismo sobre el mundo donde se desarrolla la acción, un mundo del que el protagonista quiere huir (**fig.94**).



Fig.94. Primer plano del cantante en el que se aprecia que los colores no son naturales.

-Recurso de la cámara en mano. El vídeo musical es un *travelling* que se supone que está relacionado con *steady cam*, que es un punto intermedio entre el *travelling* y la cámara en mano. Pero además, en los estribillos se insertan planos realizados, a propósito, en cámara en mano, que producen un doble efecto de realismo y de dinamismo que aportan a estas partes de la canción.

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual.

Este vídeo muestra a un personaje cantando una canción mientras camina por la calle, como ocurre con tantas películas musicales. Y como en ellas, se ve al cantante, pero no la fuente del sonido instrumental, por lo tanto, la voz es diegética, pero los instrumentos son interdiegéticos.

9.1. Funciones de la música.

Parafrástica: Como todo vídeo musical en el que se ve al cantante interpretando la canción, la música ejerce en éste una función parafrástica.

Golpe musical: En el primer punto de giro la música ejerce la función de golpe musical. Remarca el momento en que el cantante comienza a realizar ese camino a contracorriente del mundo.

Cierre: La música ejerce esta función gracias a que su volumen se va atenuando hasta que se deja de escuchar a la vez que el cantante y el resto de miembros del grupo musical se van alejando y se realiza un fundido a negro que indica el final de la canción y del vídeo musical.

10. Música como forma de la expresión.

10.1. Síncresis. En este vídeo musical no se utiliza este recurso en ningún momento.

10.2. Temporalización. Al utilizar este vídeo musical una narración audiovisual clásica que se desarrolla de forma lineal, la temporalización no permite realizar cambios de espacio ni de tiempo, sino que establece la estructura de la narración que se traduce en la división de los actos, la duración de los mismos y las escalas de los planos que se muestran en ellos.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen.

En este vídeo musical el ritmo lo aportan las imágenes y los personajes que aparecen en ellas por igual, pero ese ritmo no es transmitido al espectador porque no se quiere. Se muestra una narración dinámica pero que no busca levantar al espectador de su asiento y hacer que éste se ponga a bailar. La razón de esto se encuentra en que, sencillamente, el tipo de música que se escucha en este vídeo no es para ser bailada, ese no es su objetivo.

Bitter Sweet Symphony es un buen ejemplo para comprender cómo son aquellos vídeos musicales que he definido como **cantando bajo la lluvia** y que hace referencia a los que se desarrollan en la calle. Se caracterizan por la importancia que en la narración tiene el espacio en que se desarrolla la acción. Pero conviene, en tal sentido, realizar una serie de apreciaciones.

El hecho de que la acción transcurra en la calle no quiere decir que deban seguir la narración audiovisual clásica, como ocurre en éste, sino que se pueden centrar en la experimentación, como ocurre en el magnífico vídeo elaborado para la canción *Come into my world* de Killye Minogue, realizado por Michel Gondry, donde la cantante y todos los que aparecen en el discurso se multiplican cada vez que termina un estribillo. O

como ocurre con el vídeo para la canción *Everything is everything* (1999, Sanji) de Lauryn Hill (**Fig. 73**), donde la ciudad de Nueva York se convierte en un disco de música y donde toda la gente se mueva por la inercia del giro. Lo que sí es cierto es que un vídeo musical que se realice siguiendo la narración audiovisual clásica puede incluir una parte en la que los personajes caminan por la calle y realicen una coreografía, como es el caso de *Thriller*.

En tal caso existen múltiples variedades. Hay vídeos de este tipo en que sólo una parte de ellos se realiza en la calle, generalmente al principio de la canción, aunque también puede ser al final. Hay vídeos que muestran el recorrido de los personajes hasta llegar al lugar donde se encuentran todos los miembros del grupo musical e interpretan la canción coincidiendo con el final de la misma, con el último estribillo. Pero también existen vídeos de este tipo que son un número musical al más puro estilo del género musical cinematográfico en los que el cantante camina por la calle y va contagiando las ganas de bailar a todo aquel con quien se encuentra, convirtiendo el universo de la narración en una auténtica coreografía.

3.4.4. *Sleep now in the fire*

1. Créditos.

- Título de la canción: *Sleep now in the fire*
- Título del álbum: *The battle of Los Angeles*
- Grupo musical: *Rage Against the Machine*
- Discográfica: Epic Records
- Realizador del vídeo musical: Michael Moore
- Director de fotografía: Welles Hack
- Efectos visuales: Nahum
- Productora: *Satellite Films*
- Productor: Vincent Landay
- Director de fotografía: Scout Henriksen
- Montaje: Eric Zumbrunnen
- País: EE.UU.
- Año: 1999

Sinopsis. Es un vídeo en el que el grupo musical *Rage Against the Machine* decide interpretar la canción frente a la Bolsa de Nueva York, en Wall Street. En él se ve cómo son detenidos y cómo consiguen cerrar la bolsa, símbolo del consumismo. Y es que el vídeo habla de las desigualdades económicas, de la poca conciencia del pueblo americano con respecto a la pobreza en su propio país y en el mundo y por la mala

distribución de la riqueza. Para hablar de esto aprovecha el formato de un conocido concurso televisivo.

El vídeo tiene, pues, un claro contenido social y aborda varios temas, uno de ellos estrechamente ligado a la imagen que pretende transmitir el grupo, una imagen de rebeldía, al tocar su música en Wall Street aun teniendo la prohibición de hacerlo. El vídeo comienza con una imagen del alcalde de Nueva York, Rudolph W. Giuliani, en la que se puede leer que el grupo “Rage against the machine” no debe tocar frente al edificio de la bolsa.

2. Género musical.

La música de este grupo musical se enmarca dentro del género rock.

3. Propuesta de géneros particulares

Este vídeo está realizado por el director Michael Moore, que ha alcanzado la fama mundial por su activismo contra la guerra y por su crítica a la sociedad americana. De la sinopsis se desprende que pertenece al tipo de vídeos políticos o sociales y está estrechamente ligado al *Video Activismo* y a la *Video Guerrilla* del videoarte porque es patente la intención de crear una actitud contestataria frente a los temas que trata y que se centran en las desigualdades sociales.

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. El vídeo cuenta con una gran cantidad de personajes, parte ficticios y parte reales. En este sentido, Michael Moore y los miembros del grupo musical aparecen como ellos mismos, no interpretan ningún papel, o eso es lo que se pretende mostrar. La multitud que se agrupa en torno a los músicos y los policías tampoco están representando ningún papel, sino que son ellos mismos, sólo que

entran a formar parte de la narración por su carácter documental, por el uso de la narrativa categórica.

Por otra parte, están los participantes del concurso, actores que interpretan personajes que están basados en la realidad televisiva, por lo que su actuación se relaciona con la realidad, no están interpretando un papel complejo. Actúan con gestos sobreactuados como suelen hacer los concursantes, en los que los participantes caen en el juego de la televisión de buscar llamar la atención con sus gestos. Gestos nada naturales, gestos forzados. Y es que el mundo de la era de la televisión lleva a la gente a preocuparse más por lo que de ellos pueden pensar el resto del mundo que a preocuparse por sí mismos.

Por último hay que hacer referencia a quien era alcalde de Nueva York en el momento de rodar el vídeo musical, Rudolph W. Giuliani, que aparece, más que como un personaje, como una caricatura.

-Tiempo de la Narración. La narración muestra lo que ocurre en torno a la actuación callejera y en el plató televisivo. Su realización presenta cierta complejidad.

-Orden. No se puede determinar si son dos acontecimientos simultáneos o sucesivos, pero diremos que son acontecimientos sucesivos cuya presentación es sucesiva, pues se muestran de manera intercalada.

Los acontecimientos que suceden en la calle, independientemente considerados sí son acontecimientos simultáneos presentados de forma sucesiva, pues se muestra la interpretación, al público y a la policía en momentos que son simultáneos.

Hay que señalar que también se presentan acontecimientos sucesivos de forma simultánea en las parte en las que el grupo aparece interpretando la canción con un croma, pues se les ve a ellos en primer término y las imágenes del croma en segundo.

-Duración temporal. La duración temporal del vídeo es de reducción, pues recurre a la elipsis para mostrar cómo la policía interviene, intenta detener la actuación y arresta al director del vídeo musical.

También es de reducción en lo que se refiere al concurso, pues muestra a los concursantes participando y elude el proceso de selección y las respuestas que hayan acertado. Es el caso del concursante ganador, al que se le muestra acertando ya la última pregunta.

La duración temporal de equivalencia es la que tiene lugar dentro de los planos y cuando se muestra a los miembros del grupo musical interpretando la canción, mientras que cuando se muestra al alcalde Giuliani se produce una duración de expansión, pues el movimiento se repite varias veces a velocidad normal y a velocidad inversa.

Este vídeo musical también posee una duración mayor que la canción original. Al comienzo del mismo unas imágenes con texto sirven para contextualizar el tema del que trata el vídeo musical al principio, el cual critica la política económica occidental. Por su parte, el final del vídeo constituye la certificación de la victoria conseguida por el grupo musical al obligar a cerrar antes de tiempo a la Bolsa de Nueva York.

-Frecuencia Temporal. La frecuencia repetitiva se produce en el momento en que se ve al alcalde de Nueva York, pues para presentarle de forma caricaturizada capturan un movimiento y lo repiten de forma continua simulando que se ríe (**fig.95**).

Existe asimismo una frecuencia múltiple y *singulativa* en el sentido de repetición de acontecimientos similares en el concurso televisivo, pues se muestra a distintos participantes concursando. Todos hacen lo mismo, contestar a las preguntas.

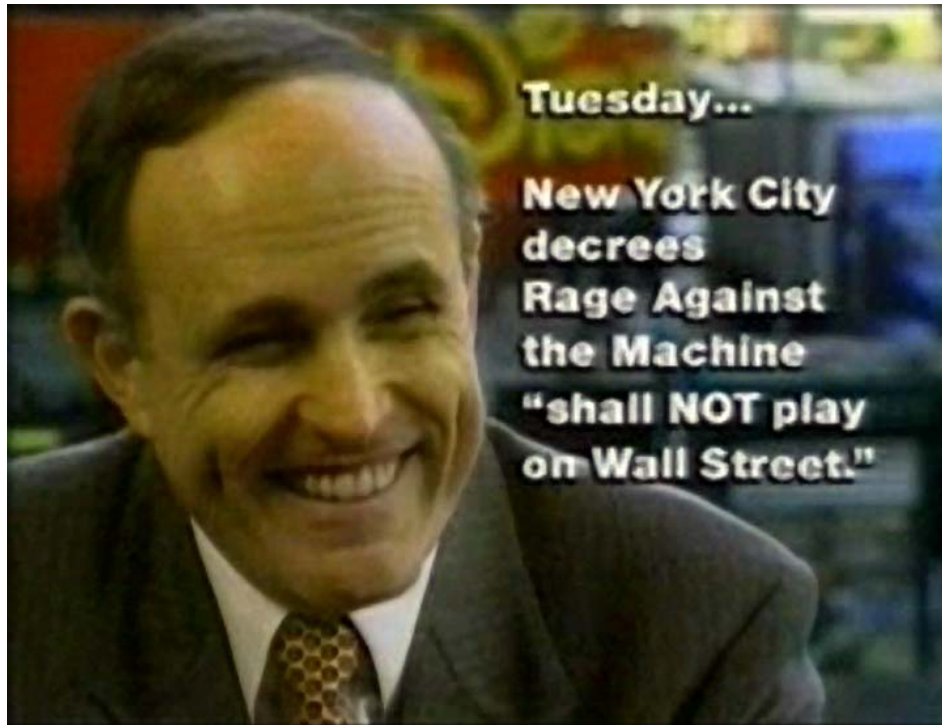


Fig. 95. Plano del alcalde de Nueva York que se repite para caricaturizarle mientras aparece el texto.

-Espacio de la narración. El vídeo muestra diferentes espacios: la oficina del alcalde, el interior de la bolsa, Wall Street, El plató del concurso y el plató del croma.

El plató del croma es un espacio abstracto, formado por la superposición de imágenes, y en él la disposición de los intérpretes varía de forma continua. El espacio del alcalde y el interior de la bolsa apenas se muestran. Siendo el exterior y el plató del concurso los espacios más interesantes.

Para el exterior, el director sitúa perfectamente al espectador: muestra el nombre de la calle, luego realiza una panorámica y posteriormente presenta la llegada de los músicos a las escaleras donde van a hacer la interpretación de la canción (**fig.96**).

Para describir el plató de la televisión utiliza la realización televisiva, una grúa muestra el plató en general y se centra en el presentador, situado en frente del lugar donde se concursa (**fig.99**). En definitiva, los dos espacios más importantes son perfectamente asimilados. El exterior se muestra de manera

fragmentada, pero la estatua de Washington, la fachada de la Bolsa y la escalinata sirven para orientar al espectador. El interior se muestra siguiendo la continuidad que presenta el plano contra plano y la disposición de los personajes. El presentador siempre está sentado en el mismo lugar.



Fig. 96. Los miembros del grupo musical llegando al lugar donde van a interpretar la canción. Este grupo que protesta contra el sistema lo hace desde una escalinata, puede entenderse como un símbolo de *El acorazado Potemkin*.

Diferentes espacios que constituyen un espacio *global*. Recuerdo que este espacio se caracteriza por construir, mediante el montaje, una perfecta unidad a partir de planos rodados en diferentes lugares y que en los vídeos musicales deriva en el espacio *sintético*: espacio que varía mientras se escucha un diálogo (García Jiménez, 1993, pág. 369). Y es que a lo largo de la escucha de la canción, se van intercalando los distintos escenarios gracias al montaje paralelo.

5. Elementos sonoros del contenido.

En la canción se contiene la música y la voz del cantante. Pero en este vídeo musical se encuentran también más elementos sonoros. Elementos que se encuentran en esos momentos del comienzo y del final del vídeo musical que se desarrollan sin que se escuche la canción.

-Efectos. Es el efecto de sonido de máquina de escribir que se escucha al comienzo, mientras va apareciendo el texto que contextualiza el vídeo musical. Señalar que las letras de dicho texto van apareciendo con el efecto de máquina de escribir, una a una.

-Silencio. Se produce un silencio justo en el momento en que va a comenzar la canción. En ese momento se produce la división entre la contextualización y el comienzo de la interpretación musical y visualmente se representa con un intertítulo en el que se lee: “miércoles...” (en inglés) (**fig.97**).

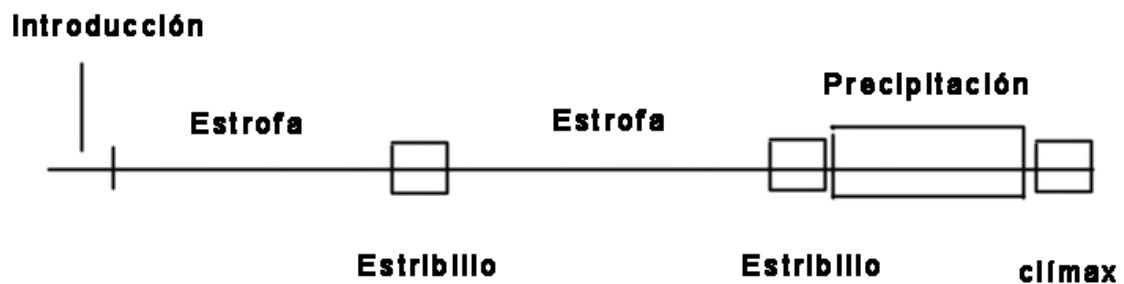
-Voz. Por último hay que señalar la existencia de una voz al final del vídeo musical que es ajena a la canción. Es una voz que acompaña al sonido ambiente y que proviene, o se quiere producir esa sensación, de una radio en la cual el locutor informa de lo sucedido en la Bolsa durante la representación del grupo musical.



Fig. 97. El intertítulo que marca el comienzo de la canción.

6. Expresión audiovisual. La estructura musical.

La canción presenta la estructura que se desarrolla a partir del esquema constructivo de la música *rock*



La característica peculiar que esta canción presenta respecto a este esquema se encuentra en los estribillos. Y es que cada uno dura más que el que le precede, de forma que, por lo tanto, el segundo dura más que el primero y el tercero más que el segundo.

La canción alterna dos melodías diferentes. La primera es la que se escucha en la introducción y en los estribillos y la segunda es la que se escucha en las estrofas y en la precipitación. Quizá sea en la precipitación donde la canción presenta una particularidad más llamativa y es que la precipitación es similar a las estrofas, posee la misma melodía, sólo que la voz tiene un tono totalmente diferente y es la armonía resultante la que permite que se diferencie de las estrofas.

Hay que señalar también un cambio de intensidad en las segundas partes de las estrofas, la voz se vuelve más intensa y permite enlazarlas perfectamente con los estribillos sin que, por tanto, se aprecie una brusquedad por la alternancia melódica, lo que supone nuevamente la existencia de una modulación. La melodía establece la división en partes, mientras que la armonía permite enlazar dichas partes y establecer diferenciaciones dentro de ellas, como ocurre dentro del estribillo final, en que se introduce una distorsión de la guitarra que produce un cambio armónico lleno de energía.

7. Elementos narrativos de la expresión

7.1. Narración audiovisual utilizada.

Este vídeo utiliza la narración asociativa, la que busca crear una actitud o una atmósfera determinada y se apoya para ello en la yuxtaposición de imágenes independientes y conectadas de forma libre con el fin de sugerir una emoción o un concepto al espectador. Pero ocurre que esta narración asociativa incluye partes que responden a las características de la narrativa categórica. Es el tipo de narración que se utiliza para mostrar la interpretación de la canción en Wall Street y la detención de los miembros del grupo musical y del director del vídeo musical. Y se usa la narración categórica en esta parte porque es un estilo que aparentemente transmite objetividad por su cercanía al documentalismo y porque además permite desligarse de la sucesividad, con lo que podrá ir presentando los acontecimientos de forma separada a lo largo del desarrollo de la canción.

El vídeo también utiliza una narración retórica para demostrar que la población no conoce sus propios problemas y para denunciar la obsesión por el dinero, para lo que muestra las imágenes del concurso televisivo, cuyas preguntas están encaminadas a demostrar al espectador que en los Estados Unidos la pobreza es grande y la riqueza pertenece a muy pocos. Para apoyar este discurso, el realizador inserta imágenes en las partes en las que el grupo musical aparece interpretando la canción en un croma (fig.98).



Fig.98. Los miembros del grupo de espaldas a un croma donde se ve a un ejecutivo encendiéndose orgulloso un puro.

7.2. Estructura dramática.

Dado el tipo de narración utilizada, la estructura de la narración se presenta de forma fragmentada y la canción le sirve de perfecto hilo conductor, además de contribuir a su estructuración. Esto supone la existencia de una estructura narrativa **paralela**, que, como su propio nombre indica, es la que muestra de forma paralela el desarrollo de dos o más relatos. En este caso tres: el

desarrollo del concurso, el grupo musical interpretando la canción en Wall Street y la interpretación musical en estudio.

De esta forma la introducción de la canción sirve para presentar los dos escenarios principales de la narración, el exterior de Wall Street y el plató del concurso, que el vídeo musical sitúa dentro del edificio de la bolsa. La presentación se realiza a partir de planos que muestran el nombre de la calle, la bandera de los Estados Unidos y el edificio de la bolsa, donde la cámara se introduce para mostrar el concurso (**fig.99**). A su vez, la introducción muestra la llegada de los miembros del grupo musical y las primeras advertencias de la policía.

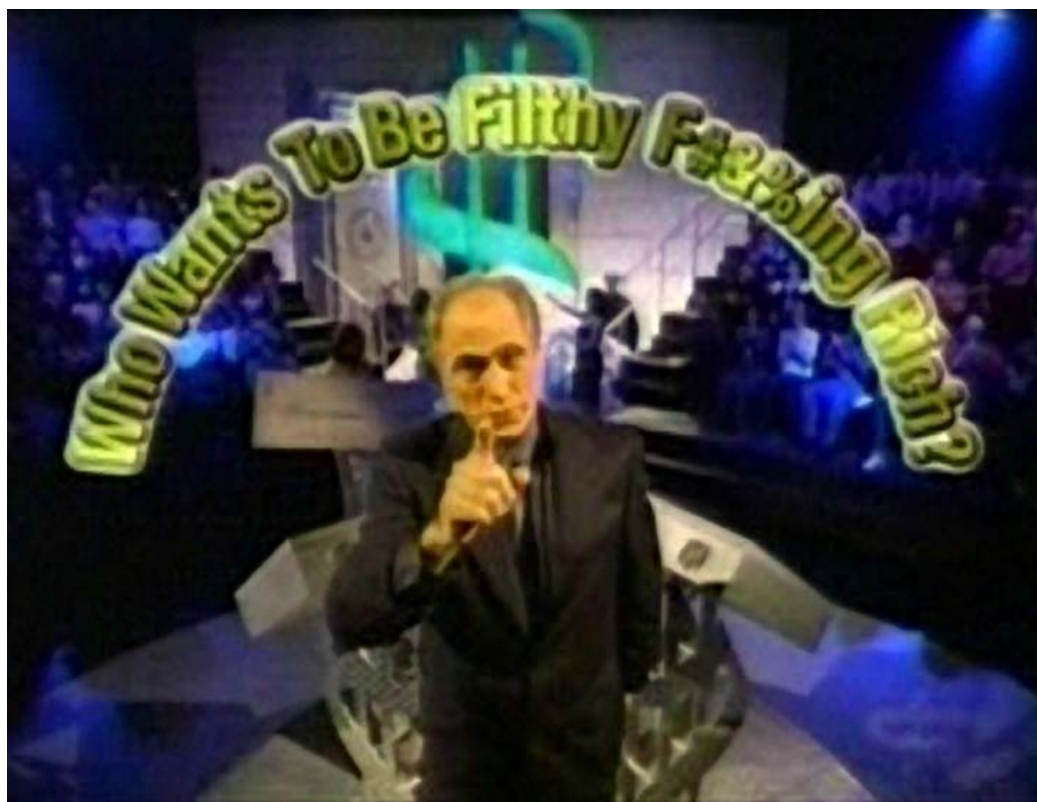


Fig. 99. Presentación del concurso, en el interior de la bolsa de Nueva York.

La primera estrofa sirve para mostrar cómo se desarrolla el concurso y cómo la gente se empieza a agolpar en torno al grupo musical. El primer estribillo se centra en el concurso, al igual que la segunda estrofa, sólo que en ésta también se muestra cómo va creciendo la tensión con la policía mientras el grupo musical interpreta la canción.

El segundo estribillo se centra en la interpretación de la canción. Para ello muestra primero a los músicos en un croma donde se ven imágenes simbólicas de la época consumista: una mujer recibiendo un masaje con arcilla, el típico ejecutivo encendiéndose un puro y la explosión de una bomba atómica (fig.98). La segunda parte del estribillo se desarrolla en el exterior.

La precipitación muestra la llegada de refuerzos de la policía, el intento por detener la actuación y la detención de Michael Moore. El tercero y último estribillo es el clímax de todos los nudos: el concurso es ganado por un personaje con aspecto de vagabundo que rechaza el dinero, está en contra de ese mundo tan falso y su acción despierta al público del plató que se alza en contra del dinero. A su vez, el grupo musical está en plena actuación y son detenidos cuando intentan ocupar el edificio de la bolsa.

El vídeo concluye diciendo que gracias a la actuación del grupo musical ese día la bolsa tuvo que cerrar antes de lo normal.

La representación musical del grupo *Rage Against the Machine*, la detención Michael Moore, la intervención policial y el cierre de Wall Street configuran la trama de la narración y su objetivo es narrar cómo el grupo pretende sabotear la jornada de bolsa con su actuación.

El resto de imágenes pertenecen a la subtrama, la cual critica el reparto de la riqueza y el sistema económico capitalista y también la ignorancia del pueblo americano que desconoce el nivel de pobreza que les rodea.

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas.

En este vídeo se puede encontrar la referencia cinematográfica en forma de simbolismo. Es la referencia ya mencionada a la escalinata de la película

soviética *El acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925, S.M. Einsestein) (**fig.96**)

8.2. Referencias videoartísticas.

Toda la influencia del videoarte se encuentra en ese sentido de video activismo y de video guerrilla, pues el vídeo es una continua denuncia al sistema capitalista y consumista. Pero además, como vídeo de denuncia que es, cobra en él un especial sentido el uso de la cámara en mano, que llena de veracidad y dinamismo la parte de la interpretación frente a la planificada puesta en escena del concurso televisivo.

8.3. Referencias televisivas.

El concurso que se muestra en el vídeo musical es más que una influencia televisiva, es un formato televisivo que se añade a la narración, por lo que sus códigos son totalmente los de la televisión. Pero además se encuentra la influencia de este medio en las partes del croma, que recuerdan a las grabaciones en estudio y en los que además existe la **mirada a cámara** por parte de los miembros del grupo musical.

Otra influencia televisiva se encuentra en el uso del **zoom**, en la parte en que los miembros del grupo musical aparecen interpretando la canción en el plató del croma, pero también en la calle, aunque en este caso su uso está más relacionado con el periodismo ENG derivado del propio video activismo.

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual.

La música de la narración cumple una función diegética cuando se muestra al grupo musical interpretándola, ya sea en el exterior o en el croma, mientras que es extradiegética en el resto: en el concurso, en el interior de la bolsa, en la llegada de los músicos y en el intento de éstos de ocupar la Bolsa de Nueva York.

9.1. Funciones de la música.

Parafrástica: es la función que se limita a ejercer la música durante la representación del grupo musical, y es la función predominante en el vídeo a la que sólo se añade la función de **cortina**, para separar el segundo estribillo de la precipitación, coincidiendo con el momento en que un policía tapa el objetivo de la cámara (**fig.100**)

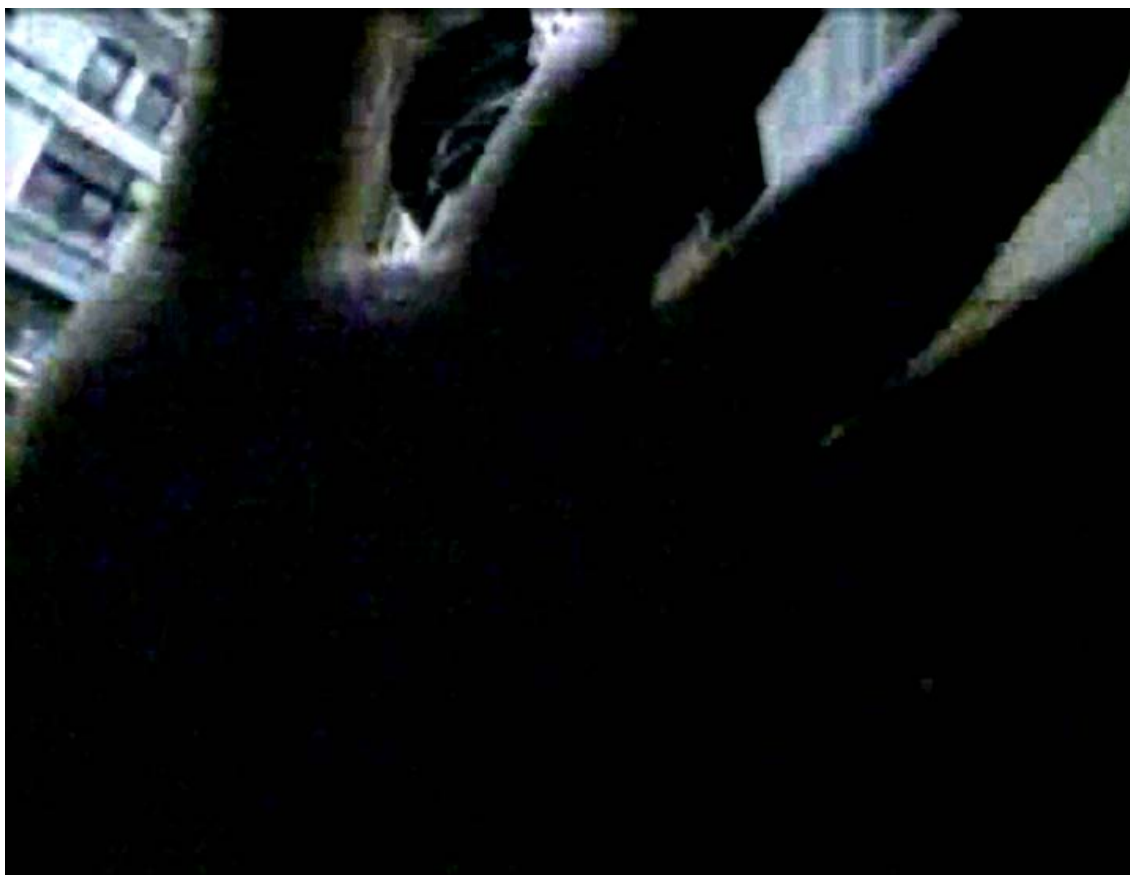


Fig.100. La palma de la mano del policía cubre la pantalla.

10. Música como forma de la expresión.

10.1. Síncresis. Aparte del movimiento de los intérpretes y del público, que baila la canción en torno a ellos, existen tres casos de síncresis. El martillazo del presidente de la Bolsa, la explosión nuclear del croma y el momento en que el vagabundo gana el premio (**fig.101**). En estos casos, especialmente en los dos primeros, el movimiento se realiza de modo acorde con la música y resalta la intensidad del momento.



Fig.101. La síncreisis se produce en el momento en que golpea con la maza.

10.2. Temporalización. La música establece una temporalización en la narración. El momento más destacado es el comienzo, pues la batería de la introducción marca los cambios de planos. Así se muestra, a golpe de batería, la llegada de los músicos, el inicio de sesión de la bolsa, la preparación de los músicos, la presencia policial y el comienzo de la interpretación. Además, el ritmo general impone el cambio de planos y la muestra de los distintos espacios siguiendo la estructura musical. Una estructura que sigue la intensidad de la canción. En este sentido, la temporalización actúa de modo que las partes más tranquilas de las estrofas se aprovechan para mostrar aquello que no es la interpretación: el diálogo con la policía y las preguntas del concurso.

En la introducción el cantante realiza un grito que se muestra en varios planos. Es lo mismo que ya se vio en la película *Indiana Jones y el Templo Maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984, Steven Spielberg) (**fig.39**), cuando Mona Ra da la orden de atacar a Indiana Jones. Una orden cuya última vocal se prolonga en el tiempo. Al igual que ocurre en la película, el grito no se mantiene en un mismo plano, sino que Michael Moore lo divide en dos

(fig.102), consiguiendo la intensificación que busca la parte sonora. Y es que la aplicación de una música como base depende de la distribución de los planos atendiendo a las longitudes de los momentos sonoros. No siempre un sonido prolongado tiene que ser la base para un movimiento de cámara, sino que, como se ve, puede intensificarse con la fragmentación del espacio en varios planos (Chion, 1993, pág. 25).



Fig.102. División del grito en dos planos. La fragmentación visual produce una intensificación de la energía que desprende el cantante.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen.

El movimiento, el baile, es en este vídeo la unión de las imágenes y de los personajes. Baila el público que observa la actuación musical y también bailan los propios intérpretes, pero el dinamismo que desprende el vídeo musical viene dado por el montaje y por las imágenes que muestra. Las sucesiones entre el plató televisivo, el cromatismo, los músicos, la Bolsa y la policía crean diferentes sensaciones que repercuten en la percepción del espectador, consiguiendo transmitir ese aire de rebeldía que busca provocar el grupo musical con su canción.

Estos vídeos de concienciación política y social son siempre elaboradísimos porque están estrechamente relacionados con el vídeo activismo y, por tanto, su mayor influencia proviene del videoarte. Son vídeos cuyas imágenes desempeñan un papel importante para crear en telespectador una actitud determinada. Para ello se basa, en unos casos en la asociación de imágenes, como ocurre en este vídeo, o como ocurre también en el vídeo *Amerika* (2004, Jörn Heitmann) de “Rammstein” (**fig.103**) y, en otros, se prefiere buscar una imagen plástica más llena de retórica y que resulte más impactante al espectador por su propio valor icónico realizado a partir de la modificación de la imagen, como ocurre por ejemplo en *Megalomaniac* (2003, Floria Sigismondi) de “Incubus” o en *Black Hole Sun* (1994, Howard Greenhalgh) de “Sound Garden” (**fig.104**), vídeo en el que “bajo la máscara visual se intuye una crítica corrosiva a la sociedad americana (...) la tierra falsamente feliz” (Pérez-Yarza San Sebastián, 1997, pág. 73).



Fig.103. Una curiosa imagen de Papa Noël con niñas de una tribu de la sabana africana. Una clara referencia a la globalización.



Figs.104. Hitler como una divinidad en la que el pueblo busca su salvación y el mundo feliz de Aldous Huxley en el que se transforma la sociedad conformista.

3.4.5. *Buddy Holly*

1. Créditos. Es un vídeo musical dirigido por Spike Jonze, que lo realizó para la canción “Buddy Holly”, del grupo “Weezer”, que publicaron en su álbum homónimo “Weezer” en el año 1994.

- Título de la canción: *Buddy Holly*
- Título del álbum: *Weezer*
- Grupo musical: *Weezer*
- Discográfica: DGC
- Realizador del vídeo musical: Spike Jonze
- Productora: *Satellite Films*
- Productor: Vincent Landay
- Director de fotografía: Scout Henriksen
- Montaje: Eric Zumbrunnen
- País: EE.UU.
- Año: 1994

Sinopsis. Este vídeo muestra un pequeño concierto que el grupo musical *Weezer* realiza en un bar universitario. Mientras interpretan la canción van enamorando a las chicas y consiguen que al final todo el mundo baile, todos se contagien del ritmo de la canción.

2. Género musical.

Rock alternativo

3. Propuesta de géneros particulares

Este vídeo musical pertenece al tipo de vídeos que he llamado de **representación televisiva**, pues muestra una interpretación de los músicos en un bar, dispuestos al modo habitual en televisión –batería en el fondo, vocalista en el centro y el guitarra y el bajo a los lados (**fig.105**). Además, el vídeo imita a una famosa serie estadounidense llamada *Happy Days*, de la que coge un episodio en el que un grupo interpreta la canción para realizar el vídeo. De esta forma se sustituyen los músicos que aparecían en el episodio original por el grupo *Weezer*.



Fig.105. Disposición de los miembros del grupo musical.

Al estar basado en un episodio de una serie televisiva, la narración sigue el estilo de la representación televisiva. *Happy Days* es una serie que se emitió en los Estados Unidos desde 1974 hasta 1984 (www.sitcomsonline.com) y para la representación musical el vídeo sigue el formato de entonces, el cual muestra al grupo musical interpretando la canción en un escenario. Pero “Buddy Holly” es un vídeo musical y eso

permite realizar variaciones que rompen la continuidad, más en este caso, en el que se utilizan planos de distintos episodios para mostrar cómo se contagia la alegría de la música en el bar y cómo las chicas van cayendo enamoradas (**fig.106**).



Fig. 106. El personaje –interpretado por Ron Howard, el director de *Willow* (1988) y *Apolo 13* (*Apollo 13*, 1995) entre otras– de la imagen de la izquierda está feliz porque le gusta la música y la actuación en la imagen de la izquierda, en la de la derecha se enfada al ver cómo su chica sonríe al músico

Como se puede apreciar, la inserción de planos de diferentes episodios o de diferentes momentos de un mismo episodio no se oculta. Sería un fallo en el episodio de televisión, pero no lo es en el vídeo musical, pues permite la construcción del discurso a partir de las ideas que transmiten los planos. En la primera de las imágenes, alegría al escuchar la música; en la segunda, enfado porque su chica se rinde ante los encantos del cantante. Es la continuación de las investigaciones que sobre el montaje hizo la vanguardia cinematográfica soviética con Kulechov y Eisenstein a la cabeza. Este montaje no busca la continuidad para encadenar los encuadres, sino que busca que el espectador realice un ejercicio mental que le permita entender aquello que se le muestra y para ello se debe conseguir que el plano comunique con el espectador, para que traduzca el discurso objetivo que se le muestra en su discurso subjetivo interior (Alberá, 1988, pág. 55).

A pesar de los saltos de continuidad y de tratarse de un vídeo musical, éste mantiene referencias continuas a la serie, como la pausa en mitad del vídeo, la presentación como si fuera el comienzo de un episodio más y las risas enlatadas que se escuchan al final ante los comentarios del dueño del bar.

Es, por tanto, un vídeo que mantiene las influencias de la representación musical en televisión, pero además lo contextualiza dentro de un formato propio para añadir elementos que dinamicen el discurso y no se convierta sólo en un escaparate de los músicos.

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. Los personajes de este vídeo musical son los miembros del grupo *Weezer* y los protagonistas de la serie *Happy Days* (**fig.107**) más todos los figurantes que se encuentran en el local y fuera de él al comienzo. Todos ellos pertenecen al discurso e interactúan entre sí, a pesar de no encontrarse juntos en el mismo plató, por la característica ya comentada de la introducción de planos de la serie. Es la confirmación del éxito y permanencia de la vieja fórmula de Kulechov.



Fig. 107. Los principales actores de la serie *Happy Days* y el cantante del grupo musical

-Tiempo de la Narración. Este vídeo integra imágenes de la actuación en diferentes episodios de la serie, lo que supone la unión de diferentes temporalidades en una sola.

-Orden. Al ser un vídeo que integra las imágenes de la interpretación musical en la serie televisiva, el tiempo de la narración se construye mediante la presentación simultánea de acontecimientos sucesivos, en aquellos planos en los que se ve a personajes de la serie junto a los músicos (**fig.108**). El resto de la narración se construye a partir de la presentación sucesiva de acontecimientos sucesivos que también podrían considerarse como simultáneos, los insertos de la gente bailando, por ejemplo.



Fig. 108. Los personajes de la serie, interpretados aquí por otros actores, interactúan con los miembros del grupo de música

-Duración temporal. Se encuentran varios tipos de duración temporal, siendo la predominante la de equivalencia, pues el tiempo de la historia coincide con el del discurso mientras el grupo musical interpreta la canción. Sin embargo el vídeo musical en su totalidad presenta una duración temporal de reducción, pues se produce una elipsis cuando terminan de interpretar la canción. Tras la elipsis se presenta a los miembros del grupo musical ya con todos los instrumentos recogidos y marchándose.

También se produce el efecto de expansión o pausa, el momento para la pausa publicitaria que coincide con el final del segundo estribillo y que supone la detención de la imagen, primero (fig.109), y la de la cortinilla, después (fig.110).



Figs. 109 y 110. Momento de la pausa en que se detiene la historia y cortinilla para publicidad.

Además de la pausa para publicidad, el vídeo presenta una introducción y un desenlace que aumentan su duración con respecto al tiempo de la canción. La introducción la realiza un periodista que habla en la puerta del local sobre la actuación que va a tener lugar. Y el desenlace muestra a los músicos que ya han recogido el escenario y se marchan, momento que se aprovecha para introducir un chiste y así dar por concluido un “episodio” más de la serie.

-Frecuencia Temporal. No se produce ninguna repetición de las imágenes. En este caso, la actuación podría entenderse constituye una frecuencia *singulativa*. Quizá se podría considerar como frecuencia temporal el hecho de que cada uno de los miembros vaya encandilando a alguna chica mientras cantan y a medida que discurre el tiempo de la narración, lo que supondría una frecuencia múltiple y *singulativa*.

-Espacio de la narración. La acción transcurre en el local Arnold’s. Es un espacio que, a pesar de las discontinuidades producidas por la mezcla de imágenes de distintos episodios, siempre es el mismo y, por tanto, puede

reconstruirse perfectamente, más aún, si se tiene en cuenta la gran cantidad de planos generales que aparecen, es un espacio **convencional**. Pero nunca se muestra el espacio donde estarían situadas las cámaras que toman la imagen frontal del grupo musical. Es la cuarta pared del local. Eso demuestra la influencia teatral y cinematográfica en la ficción televisiva.

El exterior del local también se muestra al principio del vídeo musical, en un plano en que se aprecia el luminoso, que realiza la función de cabecera de la serie. La entrada del local se muestra mientras vemos al periodista que habla de la actuación en el exterior.

5. Elementos sonoros del contenido.

En este vídeo musical la música y la voz no sólo forman parte de la canción y es que en la introducción, en el desenlace y en la pausa para la publicidad, momentos en los que la canción no se escucha, se pueden encontrar estos elementos sonoros.

-Música: Además de la canción, se escucha una música diferente en la introducción y en la pausa publicitaria. Música que sirve para integrar aún más la interpretación musical en las imágenes de la serie pues pertenece a ella.

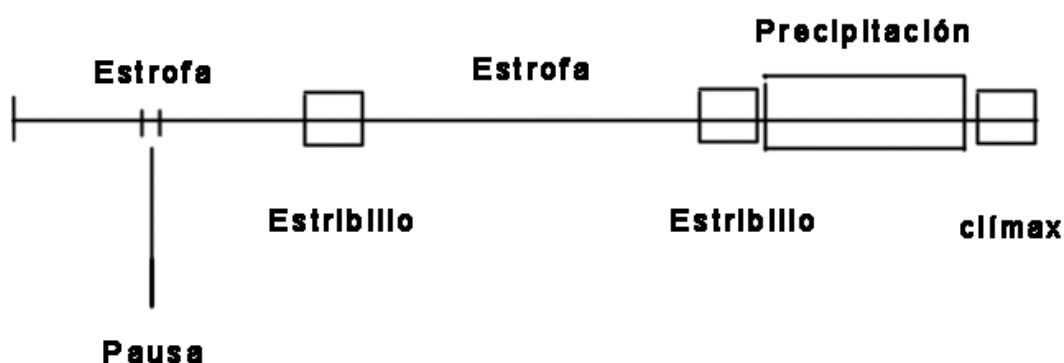
-Voz: El periodista del principio hablando de la actuación, así como el camarero presentando al grupo y despidiéndolo son los momentos en los que se encuentra una voz ajena a la canción, pero perteneciente al vídeo musical. Es también el caso de la voz que dice que esperemos a que termine la pausa para publicidad y un diálogo entre los personajes de la serie que se encuentra durante la representación musical.

-Efectos: En el vídeo musical se añaden las risas enlatadas típicas de las series de humor, como es el caso de *Happy Days*.

6. Expresión audiovisual. La estructura musical.

Esta canción sigue el modelo de construcción de la música *rock*, con la particularidad de que no posee una introducción musical, la cual queda relegada al golpeo de las baquetas del batería para indicar el comienzo. Otra peculiaridad de la misma es la precipitación, que se subdivide en dos partes, una primera cantada y otra segunda instrumental, con los añadidos de las voces finales a modo de coro.

En cuanto a los estribillos, los dos primeros son iguales, mientras que el tercero es diferente, debido a que es el momento de mayor intensidad de la canción, y también es su punto final. De este modo, el esquema sobre el que se constituye la canción queda constituido de la siguiente forma:



Esta canción se realiza de manera que se busca conseguir una tonalidad y, para ello, la voz es la que aporta la melodía. De esta forma se consigue una continuidad entre todos sus bloques, estrofas y estribillos, que se diferencian por la letra de la canción y por la armonía. En las estrofas, los instrumentos musicales realizan una labor de acompañamiento de la voz y por ello constituyen la armonía, pero en los estribillos poseen un mayor protagonismo. Ocurre así porque, en las estrofas, la labor de acompañamiento es de música que se podría considerar como de fondo, mientras que en los estribillos realiza una función parafrástica con respecto a la voz. Los instrumentos adoptan la misma melodía que la voz y ésta se potencia de modo que en los estribillos se convierten en acordes donde el sonido conjuntado de la voz y de los instrumentos buscan producir un efecto estético.

El único cambio melódico que se produce en la canción es el que sirve para delimitar la precipitación hacia el clímax, pues en esta parte la voz cede el testigo a las guitarras eléctricas como portadoras de la melodía que gana en intensidad para acumular todas las emociones y que éstas se expandan en el clímax que supone el estribillo final.

7. Elementos narrativos de la expresión

7.1. Narración audiovisual utilizada.

La narración sobre la que se construye este vídeo musical es fundamentalmente categórica, pues realiza una descripción de la representación musical y de todo lo que la rodea, el baile de la gente que está en el local, las miradas entre los miembros del grupo y las chicas. Pero sólo es narración categórica, en sentido estricto, en lo que se refiere a la descripción de la interpretación musical, pues, al integrar imágenes de la serie para transmitir las ideas y para construir la historia, se realiza una narración asociativa, que se apoya en la yuxtaposición de imágenes independientes unas de otras, que se unen entre sí para conseguir crear la atmósfera o, en este caso, el universo deseado.

Se recurre, pues, al uso de dos tipos de narración audiovisual, una dentro de la otra. Pero, si se tiene en cuenta que el número musical se inserta en un episodio, también se descubre el uso de la narración audiovisual clásica, pues el vídeo cuenta cómo la gente va a ver un concierto en un bar, los músicos interpretan la canción, la gente baila y se divierte y cuando se termina todos se van.

En consecuencia, hay tres tipos de narración que se combinan en este vídeo musical, siendo la narración categórica la más importante, porque no hay que olvidar, en este aspecto, que este vídeo pertenece al grupo de vídeos musicales que se inspiran en la representación televisiva, donde las interpretaciones musicales se realizan siguiendo el citado tipo de narración.

7.2. Estructura dramática.

La narración categórica es la que se utiliza en el vídeo musical para describir lo que ocurre durante la interpretación musical, pero la narración clásica es la que se apoya en la estructura musical para poder desarrollar los hechos que se narran y distribuir los tres actos en función de lo que se escucha, produciendo como resultado una estructura narrativa lineal, pues la acción transcurre de forma lineal en el tiempo de la manera más próxima a la vida real. Se consigue así una narración en tres actos delimitada por la narración clásica y sobre la que se desarrolla la categórica.

El *primer punto de giro* es el momento en que la gente comienza a bailar, siendo el *detonante* que les anima a ello el propio comienzo de la canción, que es el comienzo de la representación. El segundo punto de giro se produce con la llegada del bailarín y su baile constituirá el *clímax* de la narración. El tercer acto de la narración queda delimitado por la precipitación y el clímax de la canción.

La representación musical y la gente bailando suponen la trama de la narración, mientras que las distintas relaciones entre los personajes y las reacciones de los mismos a la canción constituyen las diferentes subtramas, las cuales buscar contar el mensaje de que la canción y el grupo musical son fantásticos y rompedores. Une a todo el mundo en un baile lleno de alegría, los miembros del grupo musical enamoran a todas las chicas y los más conservadores no lo pueden aguantar.

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas.

Este vídeo musical está influido por la ficción televisiva, la cual toma numerosos aspectos de la narración cinematográfica, pero este no es un análisis para hablar sobre la relación entre la narración cinematográfica y la narración de ficción televisiva. Pero sí que conviene señalar un aspecto y es que esta forma

de integración de unos personajes en imágenes ya grabadas con anterioridad o históricas se puso de moda gracias a la película *Forrest Gump* (1994, Robert Zemeckis), en la que existe una escena que llamó mucho la atención al mostrar al protagonista (interpretado por Tom Hanks) dando la mano al asesinado presidente de los Estados Unidos J.F. Kennedy (**fig.111**)



Fig.111. El actor Tom Hanks estrecha la mano con el presidente J.F. Kennedy, asesinado en 1.963, treinta y un años antes de que se realizara la película *Forrest Gump* (1994).

8.2. Referencias videoartísticas.

Se podría entender como influencia del videoarte el hecho de mezclar la representación musical con las imágenes de una serie, lo que podría considerarse un *collage*, en el que no se produce una ruptura espacial, pero sí temporal. Recuérdese, en tal sentido, el personaje que cambia de ropa. Pero, sin embargo, no parece que sea un *collage*, como tampoco es influencia del videoarte el hecho de que la imagen haya sido manipulada electrónicamente para modificar el color, porque se busca reproducir la estética de la serie.

8.3. Referencias televisivas.

En cuanto a la influencia de las representaciones musicales en televisión, ésta se encuentra solamente en la manera de realizar la narración, pues no se utiliza ni la mirada a cámara, ni el *zoom* ni la cámara en mano. Esto se produce

porque es televisión, sí, pero dentro de la televisión adopta el estilo de la ficción, que se fija en la narración audiovisual clásica. También la disposición de los músicos recuerda a la de las representaciones musicales, más aún teniendo en cuenta lo ya comentado sobre la cuarta pared. Y es que no hay que olvidar que este vídeo musical pertenece a los del tipo de **representación televisiva** y se sirve del estilo de realización de multicámara tan usual en las representaciones musicales para televisión.

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual.

En este vídeo la música del grupo musical es diegética durante toda la narración, pues en todo momento se conoce la fuente de dicha música. Aunque podría pensarse que es extradiegética para los planos insertados de la serie, porque en su contexto original no aparece el grupo musical. Ocurre aquí el fenómeno de la pérdida del aura. No en el sentido de que se trate de una reproducción mecánica de una obra de arte, sino en el de que se produce una desaparición de la esencia de los planos, que ahora se adaptan al discurso del vídeo musical (Aumont, 1990, pág. 319). Por tanto, en estos planos la música también es diegética. Sí existe, sin embargo, música extradiegética, la música que hace la función de cabecera musical de la serie y con la que comienza el vídeo musical. Es música que no pertenece a la canción del grupo musical.

9.1. Funciones de la música.

Al ser una representación musical al estilo de las representaciones televisivas, la música desempeña una función parafrástica, pues todos los personajes bailan a su ritmo. El final de la canción, que coincide con el éxtasis del personaje que baila, podría considerarse como cierre, pero ocurre que la narración continúa.

Pero además de la canción, ya he señalado que en el vídeo aparecen otras músicas con funciones muy específicas:

- Introducción o apertura: la del comienzo, mientras se observa el rótulo del local.

- Cortina: para la cortinilla que indica la supuesta pausa publicitaria. Ambas músicas realizan a su vez la función de música característica o de sintonía de la serie televisiva.

10. Música como forma de la expresión.

10.1. Síncresis. La síncresis queda reducida al baile del público que se encuentra en el local.

10.2. Temporalización. La temporalización determina el montaje en los momentos en que la narración se centra en la interpretación musical, pues como ocurría con la representación en directo que analicé al hablar de la música en televisión, la presencia en el plano se produce por la importancia de los instrumentos. Lo que ocurre es que en este caso todos tienen la misma importancia, a excepción de algunos momentos en los que destaca la batería o la guitarra del vocalista. Por eso hay muchos planos generales y por eso también se da más importancia al cantante. El guitarra y el bajo tienen su protagonismo cuando hacen las voces secundarias (**fig.112**). Cuando los cantantes empiezan a interactuar con su público, deja de utilizarse el recurso de la temporalización.

Pero la temporalización también determina el desarrollo de la acción en el vídeo musical. De esta forma, en la primera mitad de la primera estrofa la acción es la de los músicos interpretando la canción. En la segunda mitad de esta primera estrofa, el público se anima y comienza a bailar. En la segunda mitad de la segunda estrofa los músicos empiezan a ligar con las chicas del público y el final del segundo estribillo marca la pausa para publicidad.

Cuando termina la pausa es el momento de mayor intensidad y coincide con la demostración de baile que hace el personaje con la apariencia de ser el

más duro, que se contagia de los ritmos de la música y consigue acaparar toda la atención y convertirse en el protagonista.



Fig.112. Planos en los que el guitarra y el bajo realizan las funciones de coro

Termina la canción y el bailarín se retira como un héroe, todos se marchan y los músicos recogen. Hay que señalar, en este sentido, que el vídeo musical dura más que la canción, pues introduce la cortinilla de la serie y la presentación que hace el periodista de la actuación en el exterior del local, así como la presentación en el interior por parte del dueño de Arnold's, el nombre del local.

La canción termina y el vídeo continúa, mostrando cómo los músicos recogen, momento que se aprovecha para insertar un chiste e introducir así las risas enlatadas y los aplausos finales mientras el dueño de Arnold's apaga las luces.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen.

Este vídeo resulta ameno por todo lo que ocurre alrededor de la interpretación, el baile de los personajes, que al final es el protagonista, y los guiños de los miembros del grupo a las chicas. Por lo tanto el dinamismo lo aportan tanto las imágenes como su contenido, aunque es el baile de los personajes lo que más influye a la hora de transmitir las sensaciones musicales al espectador.

La realización de un vídeo de este tipo exige añadir algún elemento más a la mera interpretación musical. Por eso, si sólo se quiere mostrar a los músicos, se acompaña generalmente a la imagen con efectos luminosos (**fig.113**) o visuales que representen emociones que vayan más allá de la interpretación musical. Pues la mera aparición de los miembros del grupo musical interpretando la canción, al más puro estilo de representación televisiva, queda reservada para aquellos que han alcanzado el rango de carismáticos para un porcentaje del público (**fig.114**).



Fig. 113. Los componentes de U2 en el decorado colorista para el vídeo musical de su canción *Discotheque*.



Fig. 114. Mick Jagger es uno de los ejemplos de los músicos consagrados cuya imagen es lo suficientemente carismática como para construir el vídeo musical en torno a él.

La aportación más interesante del vídeo analizado es, sin embargo, el modo de construir la narración a partir de las imágenes del grupo musical y de los insertos de las imágenes de la serie. Lo que se transmiten son ideas y, por eso, como ya se vio, en el vídeo no se respeta la continuidad y un mismo personaje puede aparecer con distinto vestuario.

3.4.5. *Jump they say*

1. Créditos.

- Título de la canción: *Jump, they say*
- Título del álbum: *Black tie white noise*
- Artista: David Bowie
- Realizador del vídeo musical: Mark RomaneK
- Productora: Satellite Films
- Director de fotografía: Harris Savides
- Efectos visuales: Ashley Beck
- Supervisor de efectos visuales: Steve Reiss
- Año: 1993
- País: EE.UU.

Sinopsis. El vídeo trata sobre el agresivo mundo de los ejecutivos de las grandes empresas. Un directivo es condenado y deciden deshacerse de él. Primero le secuestran para someterle a una tortura electrónica, después le dan una paliza. El directivo al final no puede aguantar más y hace lo que ellos buscaban, se lanza al vacío desde lo más alto del rascacielos de su empresa y se estampa contra un coche. Los peatones se compadecen de él y lloran su muerte.

2. Género musical.

Esta canción fusiona el género *rock* con sus predecesores *jazz* y *blues*.

3. Propuesta de géneros particulares

Pertenece a la categoría retórica-pictórica-publicista, aquella en que las imágenes se llenan de plasticidad y se construyen buscando una perfecta composición que capte todo el interés del espectador.

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. Existen dos grupos de personajes. Un grupo son los personajes que desarrollan la historia, entre los cuales destaca, sobre todos, el directivo representado por David Bowie, el cantante. También existen dos personajes secundarios que destacan sobre el resto, el directivo que le condena y el jefe de los captores.

Pero existe otro grupo de personajes con una función diferente. Por una parte se encuentran los músicos, que son presentados en un escaparate, como si fueran un elemento decorativo, pues no intervienen en el desarrollo de la acción. Y también se encuentran lo que parece ser un grupo de azafatas, cuya función es más abstracta y que vienen a aportar un toque femenino para dotar a la narración de ese universo poético que los artistas de la *Nouvelle Vague* decían que había que conseguir mediante sensaciones visuales coherentes con el gusto de las boutiques de moda (Gubern, 1997, pág.369).

-Tiempo de la Narración. La libertad creativa que se produce en los vídeos musicales permite realizar experimentaciones con la imagen que afectan al tiempo de la narración. A esto se debe añadir el uso de la estructura musical como base para la misma. La organización de los acontecimientos permite construir el tiempo y el espacio de la historia en cualquier secuencia (orden), sugiriendo los sucesos de la narración como si sucedieran virtualmente en

cualquier espacio de tiempo (duración) y señalando los acontecimientos de la historia cualquier número de veces (frecuencia). (Bordwell, 1996, pág. 53).

-Orden. *Acontecimientos simultáneos, presentación simultánea:* en el momento en que Bowie es capturado, pues se encuentra en una sala viendo un monitor donde una de las azafatas parece estar dando unas instrucciones (**fig.115**).



Fig. 115. El personaje de David Bowie es capturado mientras observa atentamente el monitor donde aparece la azafata.

Acontecimientos simultáneos, presentación sucesiva: Se produce en los momentos en que se insertan planos cenitales de la calle, el lugar hacia el que Bowie va a precipitarse. Estos planos muestran lo que ocurre en la calle mientras él se encuentra en la azotea.

Acontecimientos sucesivos, presentación sucesiva: Es así como se desarrolla prácticamente todo el vídeo musical, pues su construcción se establece a partir del uso del *flash back*, porque su uso permite la intercalación de diversos acontecimientos. Así, por ejemplo, se puede ver

cómo les están haciendo la fotografía de empresa mientras capturan al protagonista.

-Duración temporal. Prácticamente todos los planos presentan una duración de *equivalencia*. Sin embargo también se producen alteraciones en el tiempo de la narración.

Expansión: Los planos cenitales de la calle, el *travelling* en el que se muestra caminando mientras el resto de directivos se levantan dándole el pésame -su propio pésame- y los planos en que se muestra cómo estudian las reacciones de la tortura virtual a la que le someten son planos en los que se produce una expansión del tiempo. El tiempo del discurso es mayor que el de la historia, pues se presentan con una velocidad reducida.

Existen también planos con un movimiento lento, pero es así porque los personajes se mueven despacio, como ocurre con quienes rodean el cuerpo de Bowie una vez ha impactado con el coche. Se mueven lentamente, pero el tiempo del discurso es igual que el de la historia, por lo tanto no es una expansión temporal.

Reducción: toda la narración supone una reducción del tiempo de la historia, gracias al uso de la elipsis.

-Frecuencia Temporal. No existe el uso de la frecuencia temporal para la narración, pues las repeticiones que suponen el estribillo no suponen una repetición de la imagen. La frecuencia podría encontrarse en las repeticiones espaciales: en los planos de las azafatas en los monitores o en los de Bowie en la azotea o con los micrófonos. Planos que no suponen una repetición temporal, porque lo que ocurre en ellos es diferente, pero que sí suponen una repetición del espacio, por lo que se podría considerar a esta frecuencia más que temporal, una frecuencia espacial.

Hay que señalar en este punto que sí existe una frecuencia repetitiva, ya que se produce la repetición de un plano, aunque se realiza con la velocidad contraria. Es el plano que aparece en el estribillo final y que muestra a una de las azafatas haciendo la voz del coro (**fig.116**)

La primera vez que se presenta el plano va en dirección inversa, mientras que la segunda lo hace en la dirección normal. La duda es si esta repetición se puede considerar como frecuencia o no, porque es el mismo plano, pero al cambiar de dirección su velocidad ya no se percibe como la repetición de un plano, sino como dos planos diferentes.



Fig. 116. El plano de la azafata que se repite con la velocidad invertida.

-Espacio de la narración. La narración se desarrolla en diferentes espacios, la azotea del rascacielos de la empresa, el interior del mismo –con sus diferentes espacios-, la habitación de los catalejos de las azafatas, la calle donde impacta y el escaparate donde aparecen los músicos. Diferentes espacios que se conectan gracias a la continuidad que ofrece la música, se trata, pues, de un espacio sintético.

El espacio exterior es fácilmente interpretable para el espectador, pues el vídeo comienza con un plano general en que se observan los rascacielos, en primer término el de la empresa del protagonista, cuya figura se encuentra en lo más alto. Este plano permite situar, por tanto, aquellos espacios en los que

Bowie aparece cantando, pero también sirve para orientar al espectador sobre el lugar donde se encuentran las azafatas y que corresponde a uno de los rascacielos de al lado.

Al saber que salta desde la azotea del rascacielos, se puede situar perfectamente el lugar del impacto y además se sabe que bajo el coche se encuentra un paso de cebra, que se muestra en los planos cenitales.

El único de los espacios exteriores del edificio que no se puede identificar es el de los músicos, pues no existe ninguna referencia que permita situarlo en un lugar concreto. Sólo da la información de que se encuentra en la calle, pero no se sabe si es la calle que hay bajo los rascacielos o no.

En lo que se refiere al espacio interior, existen diferentes localizaciones dentro del edificio, todas reconocibles: el salón donde se hacen la fotografía, la sala de proyección, el lugar donde mantienen capturado al protagonista, el cuarto de los micrófonos –que se muestra de frente y de espaldas y permite hacer pensar que el trabajo que realiza el protagonista es cantar-. También se muestra el despacho del protagonista y el frío pasillo que hay hasta el ascensor. El color naranja de la luz del ascensor permite situar a los secuaces en los planos que aparecen frente a la cámara (**fig.117**).





Fig.117. La iluminación anaranjada permite la reconstrucción espacial por parte del espectador.

Se observa así que el vídeo produce una fragmentación espacial que no desorienta al espectador, pues éste sabe en todo momento dónde se está desarrollando la acción, pero no puede realizar una imagen del espacio tal cual es por los numerosos saltos espaciales que se producen. Sólo se describe perfectamente el trayecto entre el despacho del protagonista y el ascensor, pero al espectador le basta esa información porque le permite diferenciar si se encuentra en el exterior o en el interior del edificio, información que, por otra parte, resulta esencial para poder reconstruir el orden de la narración.

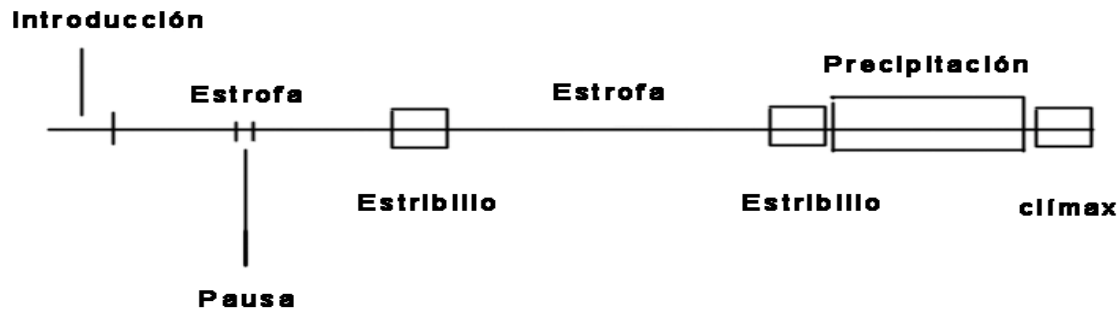
5. Elementos sonoros del contenido.

La música y la voz que se escucha en el vídeo musical pertenecen a la canción y no se escucha ningún elemento sonoro exterior o añadido a ella.

6. Expresión audiovisual. La estructura musical.

La canción sigue el esquema constructivo de la música *rock* sobre la que añade pequeñas modificaciones que no alteran su sustancia. Estas pequeñas modificaciones consisten en la repetición de la introducción tras el primer estribillo y en la forma de los estribillos. Cada estribillo se diferencia del resto en el sentido en que el segundo añade

algo a lo que se escuchaba en el primero y el tercero añade algo más al segundo. Es decir, se mantiene la estructura del estribillo, pero se le añaden elementos que enriquecen la armonía en forma de coros, como es el caso del segundo estribillo, o se repite de forma continua mientras el sonido se desvanece, como ocurre en el tercero.



La melodía no produce una tonalidad única a lo largo de la canción porque ésta se construye mediante la modulación de tres melodías. Una para la introducción y las estrofas, otra para los estribillos y una tercera para la precipitación. Pero conviene señalar que dentro de cada estrofa se producen alteraciones en la armonía, principalmente realizadas por la voz de David Bowie, que permiten crear una transición con los estribillos. Esta transición se encuentra también entre la precipitación y el estribillo final por lo que se puede deducir que su labor es la de establecer una modulación fluida en la que los cambios armónicos no produzcan una ruptura en la continuidad.

Por último, señalar que la precipitación añade, además de una nueva melodía, un mayor ritmo, que acumula toda la intensidad que se liberará en el estribillo final.

7. Elementos narrativos de la expresión

7.1. Narración audiovisual utilizada. Sería lógico construir con la narrativa clásica una historia en que se obliga a una persona a suicidarse. Sin embargo se recurre a una narración retórica, en la cual las imágenes aportan el contenido para hacer posible la narración. Y es que este vídeo está construido de tal forma que parece una sucesión de fotografías publicitarias, donde todos los personajes posan, no gesticulan, y como narración retórica se permite fragmentar la historia,

pero muestra imágenes que aportan un significado oculto tras su pictoricidad con el fin de contar al espectador la historia que se le está mostrando.

Por ese carácter de narración retórica, basada en el contenido de las imágenes, la composición de las mismas se acerca mucho la fotografía y a la pintura. Una muestra de ello son las poses y la disposición de los personajes cuando atrapan a David Bowie (**fig.118**), para construir un plano cuya composición está inspirada, sin duda, en el cuadro “El descendimiento de la cruz”, del siglo XV, del pintor flamenco Roger van der Weyden.

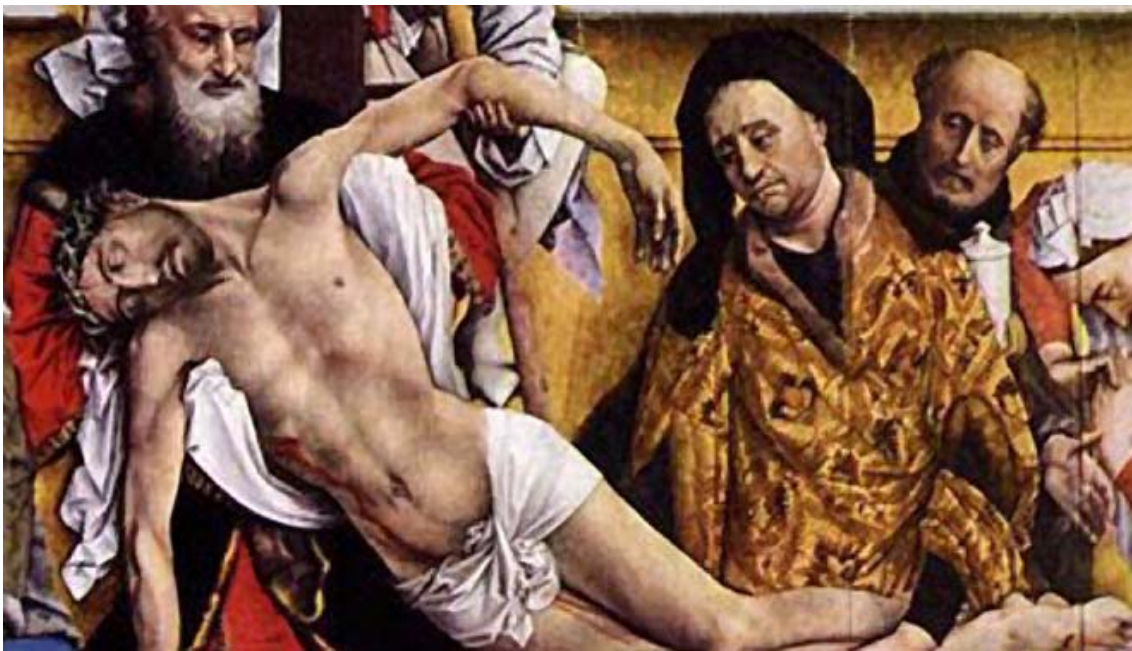


Fig.118. Se observa claramente la similitud de la composición. Un fenómeno normal en estos vídeos musicales de composición pictórica.

7.2. Estructura dramática.

Se trata de averiguar hasta qué punto la estructura musical obliga a alterar el discurso narrativo de la imagen y de que forma se busca la concordancia entre ambos para construir la narración en los vídeos musicales siguiendo los diferentes tipos de estructura, para lo que hay que distinguir entre:

La composición pictórica permite la fragmentación espacial y temporal, pues cada imagen posee la suficiente fuerza como para ser recordada y ordenada en la cabeza del espectador. Por lo tanto nos encontramos ante una narración de **inversión temporal**, pues en ella se evita continuamente seguir una presentación cronológica de los acontecimientos y, por eso, se sirve del recurso del *flashback* y *flashforward*. No hace falta recordar en este sentido que el hecho de que no siga un orden cronológico no significa que la narración carezca de lógica.

Esa fragmentación de la linealidad espacial y temporal es posible porque la música realiza la función de hilo conductor de la narración. Es la estructura de la música, al marcar los acontecimientos importantes, la que determina el orden que sigue dicha narración.

El *primer punto de giro* es el momento en que Bowie es capturado por los secuaces de su jefe, por lo que el *detonante* se encuentra cuando se están haciendo la fotografía de empresa y se observa que su jefe ya ha tomado la decisión. Bowie está condenado (**fig.119**).



Fig.119. La mirada de la condena.

El *segundo punto de giro* corresponde a la decisión de Bowie de subir a lo más alto para suicidarse. No se muestra el momento en que toma la decisión, pero el cambio de escenario supone ya el paso al tercer acto, siendo el *clímax* el salto, que tampoco se muestra, aunque sí lo que ocurre con posterioridad.

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas. La referencia cinematográfica que se encuentra en este vídeo musical se encuentra en el vestuario de las secretarias, que es similar al de las azafatas de la película *2001: una odisea al espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968, Stanley Kubrick). Referencia que constituye un pequeño homenaje a dicha película.

8.2. Referencias videoartísticas. La influencia del videoarte se manifiesta en la concepción del vídeo como un *collage*, en el uso del *found footage* y en la manipulación electrónica de la imagen.

-*Collage*: El tiempo y el espacio se fragmentan, haciendo que el espectador lo tenga que reconstruir y en dicha reconstrucción tiene libertad para ordenar los espacios y acontecimientos según sus propios

critérios. Es por esto por lo que mi sinopsis puede que no concuerde con la de otro espectador, que puede opinar, por ejemplo, que las azafatas son las que han preparado todo para ver cómo un hombre cae al vacío.

-*Found footage*: También se recurre al uso del *found footage*, concretamente para mostrar lo que están grabando las cámaras mientras se somete a Bowie a la tortura que quizá, para algún espectador, sea una máquina de realidad virtual que están experimentando y donde están simulando lo que vemos que ocurre en el exterior, es decir, el suicidio. Pero volviendo al *found footage*, éste se muestra en forma de imagen distorsionada en blanco y negro, donde el eje se ha desplazado y carece de nitidez y posee un formato pequeño (**fig.120**).

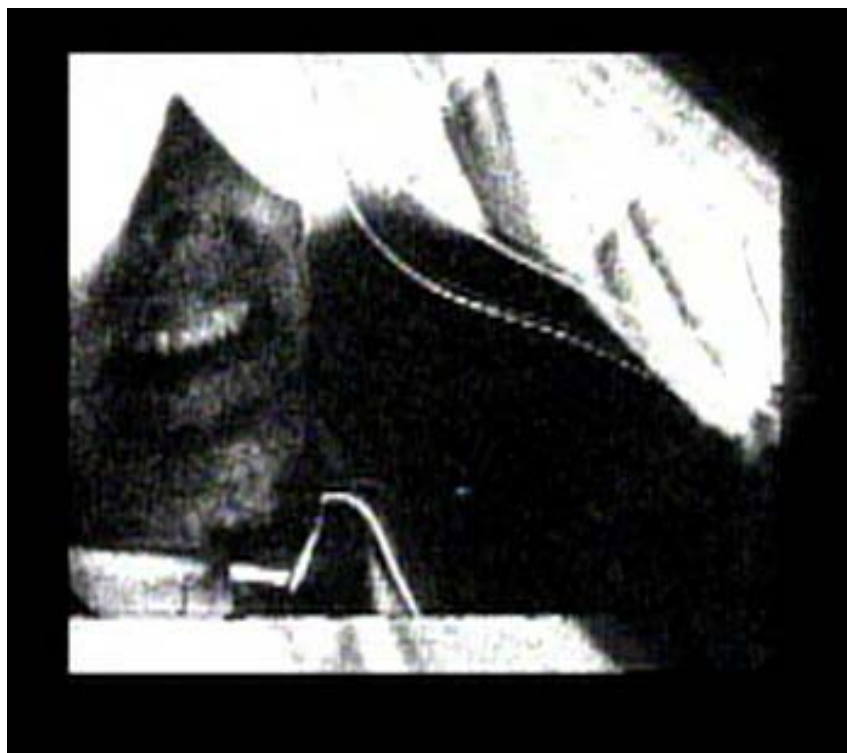


Fig. 120. Plano en el que se aprecia la distorsión de la imagen realizada al estilo del *found footage*.

-Manipulación digital de la imagen: Se encuentra en las composiciones de imagen, en los planos de la azotea, que muestran a Bowie, a una o unas palomas que vuelan y que son una imagen superpuesta. Todo sobre un fondo tridimensional generado por ordenador. Es la manipulación

electrónica que comienza a triunfar desde los años noventa, la composición digital. No se llega aún a las composiciones al estilo ya comentado de Floria Sigismondi, pero ya se empieza a abandonar la realidad para crear mundos artificiales.

Otro plano de manipulación corresponde al plano, que es subjetivo, de las tres azafatas y que permite ver a Bowie a través de los tres objetivos de los catalejos (**fig.121**).



Fig. 121. Plano en el que la composición permite la repetición de la imagen de David Bowie.

8.3. Referencias televisivas.

-Mirada a cámara: es la única influencia televisiva que se encuentra y la cual se produce siempre que Bowie aparece cantando y también en los planos de las azafatas.

El plano ya comentado de los secuaces con iluminación naranja también posee mirada a cámara, pero yo la entiendo más como la visión subjetiva de Bowie cuando sale del ascensor.

8.4. Referencias pictóricas.

-La referencia pictórica más evidente se encuentra en la ya mencionada composición del plano cuando atrapan a David Bowie (**fig. 118**). A lo largo del vídeo musical se mantiene el nivel compositivo buscando el equilibrio entre los elementos que configuran cada plano.

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual.

La música se presenta de forma diegética, extradiegética e interdiegética. Cuando David Bowie aparece cantando es música interdiegética pues no se ven los instrumentos, al igual que ocurre en los planos en los que las azafatas hacen de coro.

Cuando los músicos aparecen interpretando la canción, siempre en momentos en los que no hay voz, la música es diegética. La música también puede considerarse diegética en los planos en los que Bowie aparece cantando en la habitación de los micrófonos, pues se puede pensar que canta mientras escucha la música. Que sea o no diegética depende aquí de la elección del espectador.

En el resto de la narración, la música es claramente extradiegética, pues no aparece nadie cantando ni ninguna fuente de donde pueda emanar el sonido.

9.1. Funciones de la música. La música de la canción desempeña distintas funciones al pertenecer a la narración del vídeo musical, funciones que dependen de lo que se esté narrando en cada momento. En este vídeo la música realiza las siguientes funciones narrativas:

Apertura: Marca el inicio del vídeo musical y sirve para realizar la contextualización del universo de la historia.

Contextual: En los estribillos, pues acompaña a las situaciones de máximo conflicto de la narración. Son los momentos de mayor intensidad

de la canción y coinciden con los de máxima intensidad de la historia: la captura, la tortura y el suicidio.

Parafrástica: cuando aparecen los músicos interpretando la canción, sus movimientos son acordes con el ritmo de la canción y contagian el ritmo al espectador.

Golpe musical: en los momentos en que el personaje abre los ojos cuando está estampado sobre el coche.

10. Música como forma de la expresión.

10.1. Síncresis. Existen tres momentos en los que la música y la imagen se unen en forma de síncresis. El primero es un giro de Bowie que la música lo ilustra perfectamente en la introducción (**fig.122**). Los otros dos están relacionados con la iluminación, el primero con las luces del plano en el que se ve a los secuaces iluminados con luz naranja (**fig.117**). En dicho plano, las luces del pasillo se encienden al ritmo de la música. Ocurre lo mismo en el momento en que Bowie es capturado, momento en que las luces se encienden y apagan acordes con la música que suena en ese momento.



Fig. 122. Plano en el que David Bowie gira a la vez que la música, produciéndose el fenómeno de la síncresis.

10.2. Temporalización. Se utiliza en el sentido en que las frases del texto que se cantan en las estrofas marcan a menudo el cambio de plano. Pero la temporalización establece fundamentalmente que lo que se muestre sea acción o canto. Es decir, cuando sólo se escucha música, se muestra acción, mientras que cuando Bowie canta, se le muestra cantando, ya sea en la azotea o en el cuarto de los micrófonos. Esa temporalización también es la causa de que la narración establezca los puntos de mayor interés en los estribillos.

De esta forma, así como en las estrofas se mezclan imágenes del interior de la oficina, de David Bowie cantando rodeado de micrófonos, cantando en la azotea, los músicos interpretando la canción en el escaparate... en los estribillos se centra la narración en torno a unos acontecimientos determinados y que se suceden en el tiempo. El primer estribillo muestra el “secuestro” o captura del directivo, David Bowie, en el segundo se muestra cómo le someten a una máquina virtual donde se estudian las convulsiones que sufre y en el tercero y último la narración se centra en el suicidio, especialmente en cómo la gente se acerca a su cuerpo.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen.

En este vídeo el dinamismo proviene de tres partes, los movimientos que realiza Bowie mientras canta, la interpretación de los músicos y el propio discurso que vuelve participativo al espectador. Todo ello, unido a la música, llena de ritmo la visualización de este vídeo musical y transmite las sensaciones visuales al espectador.

Este tipo de vídeos musicales exigen una cuidada elaboración de la imagen, una imagen muy sugerente que sea capaz de atraer y atrapar la atención del espectador y así contrarrestar los posibles efectos negativos de la falta de una continuidad o de una linealidad.

Por otra parte la sofisticación de los escenarios y de los personajes así como su actuación influyen también en el universo que se crea en torno a la canción, constituyendo un tipo de vídeos musicales que no dejan indiferente a quien los ve, no porque transmita unas ideas u otras, sino por el impacto visual que provoca. No es erróneo afirmar que para estos vídeos musicales lo de menos es la historia.

3.4.7. *Get yourself high*

1. Créditos.

- Título de la canción: *Get yourself high*
- Título del álbum: *Singles 1993 -03*
- Grupo musical: *Chemical brothers* con la colaboración del rapero canadiense K-OS
- Discográfica: *Virgin Records*
- Realizador del vídeo musical: Joseph Kahn
- Postproducción: KromA Visual FX
- Año: 2003

Sinopsis. Este vídeo musical está inspirado en las películas de artes marciales y por eso cuenta la historia de un joven que recibe el encargo de realizar una misión por parte de su maestro, misión cuyo contenido se desconoce, pero que muchos tratarán de impedir. En su viaje, el héroe tendrá que luchar frente a montones de esbirros enemigos, algunos de ellos grandes expertos en las artes marciales, tan expertos y aparentemente imbatibles que estarán a punto de acabar con la vida del héroe. Pero justo en el momento en que está casi derrotado, recuerda las palabras de su maestro y se pone en pie y derrota a todos sus contrincantes, dejando un rastro de heridos tras sus pasos.

Además de esta historia, el vídeo inserta imágenes de personajes que no aportan información a la narración. Esto se debe a que está realizado a partir de fragmentos de

una película de artes marciales que tiene todo el aspecto de ser de “serie B”. Y el realizador ha decidido añadir imágenes de la película con el fin de crear un vídeo que podría calificarse como *Kitch* y en el que la historia es secundaria. Lo que importa es crear una coreografía a partir de los personajes de la película, objetivo para el cual se añaden en la imagen elementos relacionados con la música: micrófonos, tocadiscos y radiocasetes (**fig.124**). Se recurre aquí a las ideas de los vanguardistas soviéticos, para quienes una película era una composición, una sucesión, de tomas que se distribuyen mediante el montaje, a partir del cual se organiza el material cinematográfico y se dominan las impresiones y emociones del espectador.



Fig. 124. Elementos relacionados con la música introducidos mediante composición en las imágenes originales de la película.

2. Género musical.

Esta canción, como la gran mayoría de los *Chemical Brothers* se suele englobar en diferentes géneros, todos ellos relacionados entre sí: *techno*, *big beat*, *house*, *electronica*.

3. Propuesta de géneros particulares

Se podría pensar que este vídeo es un vídeo musical dramatizado porque cuenta una historia, pero, por ser una historia poco definida y por no mostrar en ningún momento a los músicos, lo incluyo en la categoría de vídeos musicales que he

denominado **de música sin músicos**. Y es que la historia no puede concretarse de manera concisa por las numerosas discontinuidades que presenta.

Esto ocurre porque lo que se busca es jugar con la imagen y la música y emplear imágenes que resulten atractivas. Eso no quiere decir que tenga las características de los vídeos del género pictórico, sino que, como se verá más adelante en este análisis, las imágenes interactúan con la música siguiendo la temporalización y la síncretis. Se trata definitivamente de realizar una coreografía, en este caso, con los movimientos de los personajes aunque en otros casos pueda conseguirse también con los objetos que aparecen en la imagen.

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. Los personajes de este vídeo musical son los mismos que los de la película y presentan la peculiaridad de que todos ellos interpretan la canción en todo momento. Y es que al ser un vídeo musical en el que no aparece ningún músico, el presentar a todos los personajes cantando le añade sentido a la coreografía y evita producir la sensación de ser, en vez de un vídeo musical, una simple sucesión de imágenes a las que se le ha añadido una canción para que el montaje funcione. Eso significaría que la música realizaría una función pragmática, la música que se añade una vez terminada la narración y que sirve para ocultar errores.

Este recurso de que todos los personajes interpreten la canción no es exclusivo de este tipo de vídeos, pues su uso siempre es interesante e invita al espectador a cantar la canción. Ejemplos se encuentran en *Man of the moon* del grupo REM y en *Boom* de *System of a Down*.

Entre todos los personajes del vídeo musical, los que soportan la historia son el héroe, los monjes y el villano (**fig.125**).



Fig. 125. Planos de los principales personajes: el monje, el héroe y el villano.

-Tiempo de la Narración. Debido al tipo de narración utilizada resulta difícil concretar cómo es el tiempo de la narración en el sentido en que, al intercalarse múltiples planos sin lógica ni continuidad narrativa, hay muchas partes que se pueden definir como acontecimientos simultáneos que se presentan de forma sucesiva o acontecimientos sucesivos que se presentan de forma sucesiva. Sin embargo, hay ciertas partes que sí se pueden definir bien.

-Orden. *Acontecimientos simultáneos, presentación sucesiva:* el comienzo del vídeo musical, donde se muestra al héroe recibiendo las órdenes de su maestro, pero también se muestra al monje antagonista dando las órdenes pertinentes a los villanos.

Acontecimientos sucesivos, presentación sucesiva: en el momento previo al clímax, cuando el héroe está prácticamente derrotado y recuerda las palabras del monje, que se muestran en forma de *flash back*. Pero ocurre que lo que se muestra en el *flash back* es una imagen superpuesta, que supone la presentación de *acontecimientos sucesivos de forma simultánea (fig.126)*. Para que quede claro, el momento en que el héroe recuerda las palabras del monje es la presentación de acontecimientos sucesivos de forma sucesiva, pero el acontecimiento que recuerda supone a su vez la presentación de acontecimientos sucesivos presentados de forma simultánea.



Fig. 126. La imagen permite apreciar la superposición de los rostros de los dos monjes

Al ver la superposición de los monjes el espectador se desorienta porque ¿no era uno el monje bueno y el otro el monje malo? ¿por qué los dos dan fuerzas al héroe?. No hay que buscar respuestas a este planteamiento, su única justificación es el interés plástico de hacer la superposición que muestra la idea de espiritualidad de los monjes. No importa que al principio se les haya presentado como antagonistas, no importa porque nos encontramos ante un vídeo musical, donde la narración puede liberarse de toda atadura y justificación sin que por ello constituya un error.

-Duración temporal. En el vídeo musical, la duración temporal es de *equivalencia* dentro de todos los planos, pero en el conjunto de la narración, la duración temporal establece una *reducción*, pues gracias al recurso de la elipsis se suprime toda la información que no es necesaria, y se consigue contar la historia, lo que se supone que era una película, en el vídeo musical, que constituye un resumen con autonomía propia. Se reduce drásticamente su duración.

-Frecuencia Temporal. En este vídeo musical se encuentra un grupo de planos que se repiten varias veces, lo que supone el uso de la frecuencia repetitiva. Son los planos de los monjes diciendo “*you get your high*”, que son los planos que el héroe recuerda cuando está prácticamente derrotado y que se muestran sucesivamente en el vídeo musical, en el primer y en el segundo acto. Su repetición viene determinada por la canción, pues esa frase se repite a menudo y se aprovecha para mostrar la imagen de los monjes.

También se repiten los planos del villano desabrochándose su chaleco y mostrando el radiocasete que lleva colgando del cuello. Y se repiten cada vez que en la canción suena un sonido determinado (**fig.127**). Aunque hay que señalar que la última vez que se repite el radiocasete es mucho mayor, lo que convierte la frecuencia en múltiple y *singulativa*.



Fig. 127. El plano que se repite y que supone la traducción de la frecuencia sonora en frecuencia musical.

También se repiten dos planos más: uno es el de uno de los enemigos del héroe lanzando su lanza al aire, relacionado con la melodía de la canción y otro que se repite, pero, como ocurría en el vídeo “Jump they say”, se repite con la velocidad invertida (**fig.128**). Este es un plano no se repite por cuestiones melódicas, sino para crear la narración en torno a la pelea del héroe y del villano. La repetición crea el efecto de que el personaje que se muestra está siguiendo con su mirada la pelea.



Fig. 128. Plano que se repite con la velocidad invertida.

En la última de las repeticiones del plano en que el villano se desabrocha el chaleco y se ve el radiocasete que lleva colgando ocurre lo mismo. Se repite a velocidad inversa, para que parezca que se vuelve a abrochar el chaleco.

-Espacio de la narración. Se trata de un espacio convencional, pues debido a la fragmentación y a las discontinuidades con las que se construye esta narración, es imposible reconstruir o definir el espacio donde se desarrolla, más aún si se tiene en cuenta que esta narración se basa fundamentalmente en el recurso del

primer plano y de los planos medios que permiten apreciar cómo los personajes cantan la canción.

5. Elementos sonoros del contenido.

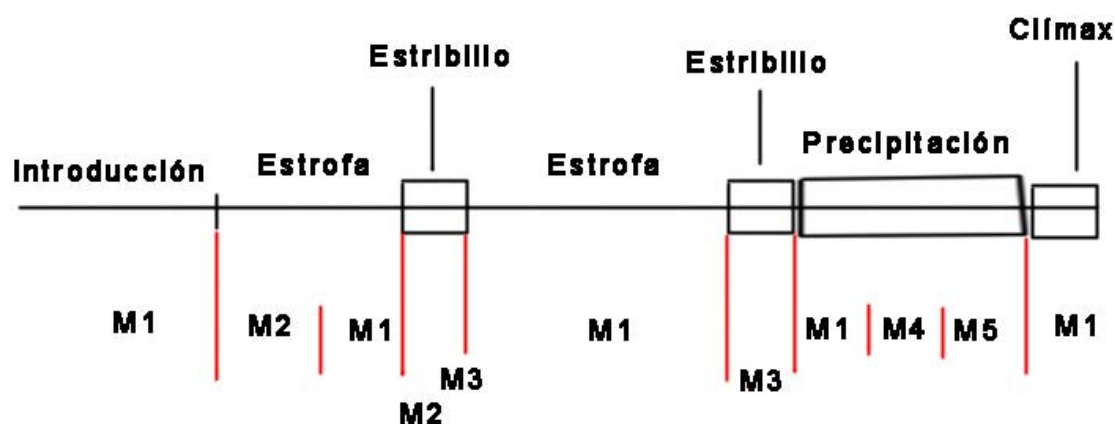
-La música y las voces pertenecen a la canción. Existen unos sonidos que parecen el efecto de los objetos que lanzan los personajes, pero no es así. Se trata de sonidos que pertenecen a la canción.

6. Expresión audiovisual. La estructura musical.

Al igual que ocurría con la canción “Weapon of choice” del primer análisis, esta canción está compuesta a partir de *samples* y *loops*. Esta característica no impide que la canción siga el esquema constructivo de la música *rock*, sobre el que realiza una serie de modificaciones que no constituyen una alteración del mismo. Las modificaciones afectan a la composición de las partes, no a la estructura.

La introducción posee una duración bastante larga y se divide en dos partes, una primera, cantada, en la que se repite la frase “you get yourself high” de forma continua, y una segunda parte, instrumental. Ambas partes poseen la misma melodía y su diferenciación se produce armónicamente, pues la voz que suena en la primera se sustituye por un nuevo sonido en la segunda.

Esta melodía se repite en las estrofas y en el último estribillo, lo que puede producir en su conjunto la sensación de la existencia de una tonalidad. Pero no es así, porque la melodía no es constante durante todo el discurso musical, ya que se introducen cambios melódicos que, siguiendo la estructura musical, producen una modulación. La distribución de las distintas melodías se puede apreciar en el siguiente esquema:



A pesar de los sucesivos cambios melódicos, la armonía contribuye a crear una linealidad musical que evita posibles discontinuidades en la composición musical. Algo a lo que también ayudan la repetición de los *simples* y de los *loops*.

7. Elementos narrativos de la expresión

7.1. Narración audiovisual utilizada.

Se utiliza una narración asociativa, pero las partes que se asocian están construidas mediante la narración clásica, lo que podría considerarse como una narración categórica. Y es que la narración se construye a partir de asociaciones de imágenes diferentes, pero que todas ellas pertenecen a la misma película.

Se podría decir que este vídeo musical realiza una narración categórica a partir de las asociaciones que se pueden construir mediante la fragmentación de una película que sigue la narración audiovisual clásica.

7.2. Estructura dramática. En ella se encuentran:

A pesar de la fragmentación impuesta por la narración categórica, la historia del héroe mantiene su linealidad y es la base sobre la que se construye

toda la narración, estableciendo la división de los actos, que se distribuyen a partir de la estructura musical. Por lo tanto se puede considerar que la narración posee una estructura **paralela**, pues muestra de forma paralela el desarrollo de varios relatos mientras discurre la acción del héroe, porque siempre que éste desaparece se muestra una acción paralela a su misión, por ejemplo, el monje antagonista dando órdenes a sus secuaces, la chica torturando a un personaje, etc.

Esta estructura paralela no impide la posibilidad de encontrar el paradigma de la historia principal, la del héroe, y ver cómo se distribuye siguiendo la estructura musical. En efecto, la introducción musical coincide con el primer acto de la historia, momento en que se presentan los personajes, también los villanos, y en que el maestro dice al héroe que vaya a cumplir su misión. Las palabras del maestro son el *detonante* de la acción mientras que la aceptación de la misión por parte del héroe es el *primer punto de giro*.

Desde la primera estrofa hasta la precipitación se desarrolla el segundo acto, marcado por peleas constantes del héroe y donde se introducen las imágenes de otras partes de la película, contribuyendo a crear esa coreografía deseada. Este segundo acto termina con el descenso a los infiernos del héroe, el momento en que está a punto de ser vencido, pero recuerda las palabras de su maestro y recupera la energía.

La decisión de luchar, de no rendirse, marca el *segundo punto de giro* y el comienzo del tercer acto, que coincide con el último estribillo de la canción y donde se encuentra el *clímax*, que es la derrota del villano (**fig.129**).



Fig.129. Momento en que el héroe golpea al villano en la cabeza y acaba con él.

Es difícil concretar una trama y una subtrama o subtramas para este vídeo musical. Podría afirmarse que la trama es la aventura del héroe, que lucha contra todos los villanos. La subtrama sería en este caso la relación entre el maestro y el alumno, que los consejos del sabio maestro llevan a la superación y a la victoria.

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas.

Todo el vídeo, pues no hay que olvidar que está realizado a partir de la unión de distintos planos y secuencias de una película.

-Contrapunto orquestal. Cuando la canción cumple la función dramática puede considerarse como la existencia de un contrapunto, pues añade ese

simbolismo necesario para completar el mensaje, añade la lucha interna del personaje para no rendirse y luchar por vencer.

8.2. Referencias videoartísticas.

La influencia del videoarte se encuentra también en todo el vídeo musical.

-*Collage* La fragmentación del espacio y del tiempo es influencia del collage, pero también es la inserción de elementos que no son contemporáneos, como son los elementos electrónicos que se muestran y que están descontextualizados de la época que muestra la narración, pero que se adaptan perfectamente a ella.

-*Found footage* La imagen que se muestra no es limpia ni nítida. Se busca la estética del vídeo doméstico, pues simula la calidad que presentaría la película si ésta se hubiera grabado en vídeo mientras se emitía por televisión.

-Manipulación digital de la imagen: Es la esencia del vídeo musical, pues gracias a esta manipulación se consigue que las bocas de los personajes aparezcan interpretando la canción, pero también es la que permite la introducción de los componentes electrónicos en la narración.

8.3. Referencias televisivas.

Se utiliza el *zoom*. Pero no como influencia de la televisión sobre el vídeo musical, sino como influencia de la televisión sobre el cine, pues ya comenté que el cine adoptó el *zoom*, especialmente en los años setenta, como un recurso narrativo.

En este vídeo musical aparecen numerosos *zooms*, pero éstos no se han añadido en la postproducción, sino que se han cogido de la película que se ha seleccionado para modificar y realizar el vídeo.

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual.

La música de esta narración es diegética, extradiegética e interdiegética. Diegética es siempre que se ve su fuente emisora y la fuente que puede ser un tocadiscos o un radiocasete. Extradiegética es en aquellos momentos en que la música se escucha pero los personajes no la perciben, no se ve su fuente y tampoco ellos la cantan. Interdiegética es cuando se ve a los personajes cantando la canción, pero no aparece la fuente de la música que acompaña a la voz.

9.1. Funciones de la música.

Parafrástica: Cuando la chica está asfixiando a un personaje. En este caso la música y la voz simulan la sensación de agonía que está sufriendo dicho personaje.

Dramática: Es la música de la precipitación y el estribillo. La música de la precipitación añade la tensión emocional del héroe que sobrevive al descenso a los infiernos y sale con la energía renovada que le permite vencer.

Golpe musical: La música cumple esta función siempre que se muestra el plano al que ya hice referencia al hablar de la frecuencia. Los planos en los que se ve al personaje del chaleco con el radiocasete colgando del cuello (**fig.122**). Planos que se insertan acompañando un golpe musical.

10. Música como forma de la expresión.

10.1. Síncresis. La síncresis se usa a menudo como recurso narrativo en este vídeo musical. Concretamente cuando la música suena como si algo cortara el aire. Por eso la síncresis se realiza cuando lo que se ve es una acción que acepta perfectamente ese sonido, como cuando una chica lanza dos discos al héroe y cuando el villano le lanza el micrófono. Son planos en los que se lanza un objeto girando, que se identifica perfectamente con el sonido. Pero también ocurre con las espadas y las lanzas. Cuando un grupo de esbirros presenta las lanzas al

tocadiscos, la música ilustra perfectamente el movimiento, al igual que, en la precipitación, acompaña el movimiento que describe la lanza de uno de los villanos cuando hace filigranas con ella mientras lucha. También el plano del que hablé al tratar la frecuencia (**fig.123**) supone un uso de la síncrexis.

10.2. Temporalización. El recurso de la temporalización se utiliza en dos momentos determinados. El primero en toda la introducción de la canción, pues la repetición de la frase “Just get yourself high” marca el cambio de plano. Se escucha la frase, plano; se escucha la música, cambio de plano: se vuelve a escuchar la frase, cambio de plano,... así sucesivamente mientras dura la introducción.

El otro momento es justo el redoble que se escucha en el paso de la precipitación al tercer estribillo. Ese redoble produce un montaje de planos muy fragmentados que se alternan al ritmo de la música.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen.

El dinamismo de este vídeo se consigue gracias al movimiento del montaje, de la representación que se consigue de los personajes y de las numerosas coreografías de peleas que se muestran.

Lo principal de este vídeo es mostrar a todos los personajes interpretando la canción y desarrollando acciones de forma continua aunque éstas sean aparentemente inconexas. Busca en el exotismo de la película y en el efecto de las bocas de los personajes que cantan el recurso para captar la atención del espectador. Por tanto, este vídeo, como ejemplo de aquellos que no muestran a los intérpretes, se realiza siguiendo la fórmula de la imagen sugerente y del ritmo de las imágenes. Pues lo que se nos cuenta se desarrolla con un ritmo que no cesa y para ello recurre a la acción de las imágenes. Estos vídeos también pueden construirse en su totalidad en base a la síncrexis y a la temporalización.

3.4.8. *Everlong*.

1. Créditos. Vídeo dirigido por Michel Gondry para la canción “Everlong”, perteneciente al álbum “The colour and the shape”, que el grupo Foo Figthers publicó en 1997.

- Título de la canción: *Everlong*
- Título del álbum: *The colour and the shape*
- Grupo musical: *Foo figthers*
- Discográfica:
- Realizador del vídeo musical: Michel Gondry
- País: EE.UU.
- Año: 1997

Sinopsis. Este vídeo musical cuenta una historia en la que se mezcla el mundo de los personajes con el de sus sueños. Comienza con la llegada de dos personajes de apariencia sospechosa a la calle de una urbanización. En dicha urbanización se encuentra la casa donde vive la pareja protagonista, que duerme tranquilamente (**fig.130**).



Fig.130. Los personajes principales del vídeo musical. La pareja en una fotografía que aparece en su casa y los villanos en la fiesta.

Mientras duermen, el chico sueña que se encuentran en una fiesta, donde también están los dos personajes sospechosos, que ahora ya se muestran tal y como son, y durante la fiesta comienzan a molestar a la chica de la pareja protagonista. El novio, el personaje protagonista, se enfada, le crece la mano y se pelea con los dos personajes malvados, a los que derrota. Cuando acaba con ellos, éstos se deshacen y se trasladan al sueño de la chica.

En el sueño de la chica, la pareja vive en una casa junto a un lago, él recoge leña mientras ella está en casa. Pero al trasladarse al sueño de ella, los dos personajes perversos intentan atacarla otra vez. Uno con una motosierra y otro con un hacha. Ella bloquea las entradas como puede y decide llamar por teléfono a su novio, lo que ocurre es que le llama al mundo real. El novio se despierta por el ruido del teléfono, ella le pide auxilio desde sus sueños y él no puede despertarla, así que se duerme y se traslada al sueño de ella. Allí vuelve a enfrentarse a los villanos y consiguen derrotarlos.

La pareja protagonista duerme ya plácidamente en su casa, pero no saben que en su misma habitación se encuentran los dos personajes contra los que han luchado. Personajes que son un envoltorio dentro del cual aparecen dos intérpretes del grupo musical, la pareja se despierta y también se convierten en los otros dos intérpretes del grupo musical. Los cuatro, ya juntos, interpretan la canción y termina la historia.

2. Género musical.

Esta canción pertenece al género *Rock*.

3. Propuesta de géneros particulares

El vídeo musical de este análisis pertenece a la categoría de **narración clásica**, pues cuenta una historia protagonizada por los componentes del grupo musical, en este caso los *Foo Figthers*, mientras se escucha la canción, que forma parte de la historia y que también justifica la presencia de los miembros del grupo musical interpretando dicha canción en la narración. Estos vídeos cuentan la historia gracias a la imagen, pues no pueden apoyarse en el sonido, que queda reservado a la canción.

Como vídeo musical dramatizado de narración clásica que es, distribuye la historia en función de la música y en este caso, al igual que ocurriera en *Thriller*, modifica la canción para adaptarla a la historia que se cuenta.

4. Elementos narrativos del contenido

-Personajes. En este vídeo los miembros del grupo musical se interpretan a sí mismos, en el estribillo final, e interpretan a los personajes de la historia. El bajo y el guitarra interpretan a los dos villanos, mientras que el batería interpreta a la chica y el vocalista al protagonista. También aparecen los personajes secundarios que se encuentran en la fiesta.

Los dos villanos siempre aparecen caracterizados de la misma forma, tanto en el mundo real como en los mundos imaginarios, pero la pareja que aparece en distintos escenarios, sigue siendo pareja, pero se trata de personajes diferentes. Son la pareja que duerme plácidamente en su hogar. Pero en el sueño de él son unos novios *punquis* que están en una fiesta, en el sueño de ella unos personajes tranquilos que viven retirados en el bosque, aunque, cuando el protagonista decide entrar en el sueño de ella para rescatarla, aparece representando el personaje del sueño tranquilo, pero en el sueño de la fiesta. Es decir, interpretan el papel de tres parejas o el de una misma pareja en tres mundos diferentes. La duda es mayor en la historia del lago, pues las miradas que se echan al final plantean la duda de si se acaban de conocer, en la historia del sueño, y de enamorarse.

-Tiempo de la Narración. Como la narración discurre linealmente, salvo en el momento del *flashback*, y, como se mezcla el mundo real con los mundos oníricos, se puede decir que el tiempo de la narración se desarrolla de la siguiente forma:

-Orden:

Acontecimientos simultáneos, presentación sucesiva: el sueño de la fiesta ocurre a la vez que el de la casa en el lago hasta que aparecen los villanos. Ambos sueños suceden también a la vez que la pareja duerme. Los sueños se presentan de manera sucesiva y se intercalan imágenes del mundo real.

Acontecimientos sucesivos, presentación sucesiva: Es la acción que transcurre dentro de cada sueño. También son acontecimientos sucesivos presentados de manera sucesiva el paso del mundo real al onírico cuando el protagonista recibe la llamada de socorro y decide dormirse para ir a rescatarla en su sueño.

-Duración temporal. Dentro de todos los planos se produce una duración temporal de *equivalencia*. Pero en el conjunto de la narración, la duración temporal establece una *expansión*: el *flashback* detiene el desarrollo de la acción, lo que produce que la duración del discurso sea mayor que el de la historia. También se produce la expansión en determinados planos de la fiesta, pues éstos se muestran con una velocidad reducida. Pero, a su vez, dentro de la historia del lago se realiza una *reducción*: no sólo por el uso de la elipsis, sino también por la aceleración de la velocidad de la imagen cuando el protagonista hace girar los troncos unidos por una cadena y en determinados planos de las peleas.

-Frecuencia Temporal. En este vídeo musical existe una secuencia que se repite y supone la existencia de una frecuencia temporal. Es el momento en que el protagonista se despierta por el sonido del teléfono

(fig.131). La repetición de este acontecimiento sirve para delimitar el *flashback*, pues éste ocurre entre las dos repeticiones y así se puede reconstruir el orden de los acontecimientos. Se realiza un uso de la frecuencia repetitiva.



Fig.131. Los planos que se repiten y que suponen la frecuencia temporal.

-Espacio de la narración. Al ser un vídeo musical que utiliza la narración audiovisual clásica, realiza una descripción espacial que respeta la continuidad y permite al espectador situar correctamente cada acción en su escenario, por lo tanto, el espacio es discursivo. Además del color, que sirve para determinar si la acción se desarrolla en el mundo real o en el imaginario, o en ese mundo extraño del último estribillo, la estética permite diferenciar cada espacio.

En el mundo real, el espacio se presenta pasando de lo general a lo particular, pues se muestra primero el exterior de la calle y la cámara realiza un recorrido hasta adentrarse en la casa y llegar a la cara del protagonista, que duerme. En su sueño él es quien describe el espacio, pues su mirada y el hecho de que camine por la fiesta, describe perfectamente el espacio en que ésta se desarrolla.

Por su parte, en el sueño de ella, el espacio se presenta pasando de lo particular a lo general, para ello el sueño comienza con un primer plano de ella y la cámara retrocede mediante un *travelling* que muestra que está en el interior de una casa. Se cambia de plano y se muestra el exterior de la casa, que está en un

bosque, y más alejado de ella se encuentra el protagonista recogiendo leña, cerca del lago, que será el lugar donde tiren los cuerpos de los villanos cuando los venzan. La mirada de ella también permitirá saber dónde se encuentra la trampilla del sótano, por la que intenta entrar en su casa uno de los atacantes.

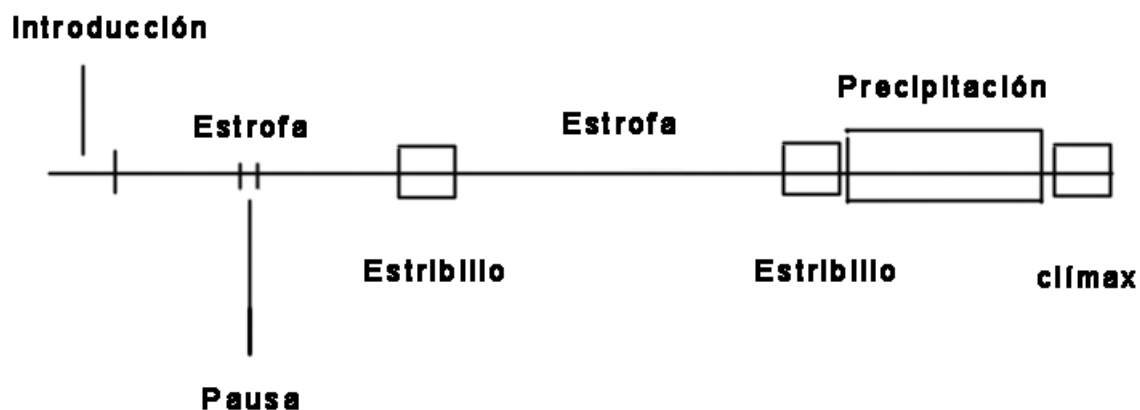
El último estribillo se desarrolla en la habitación, pero la distorsión que se produce induce a pensar que el espacio cambia y se transforma en la pantalla de un televisor.

5. Elementos sonoros del contenido.

Los elementos sonoros de este vídeo musical se encuentran dentro de la canción y son la música y la voz.

6. Expresión audiovisual. La estructura musical.

La canción pertenece al género *rock*, por lo que se puede decir de antemano que sigue el esquema constructivo de dicha música, pero, como así sucede, introduce en dicho esquema constructivo pequeñas modificaciones. Éstas son alteraciones que se producen sólo dentro de las estrofas, por lo que no se modifica de ningún modo la estructura típica de las canciones de *rock*.



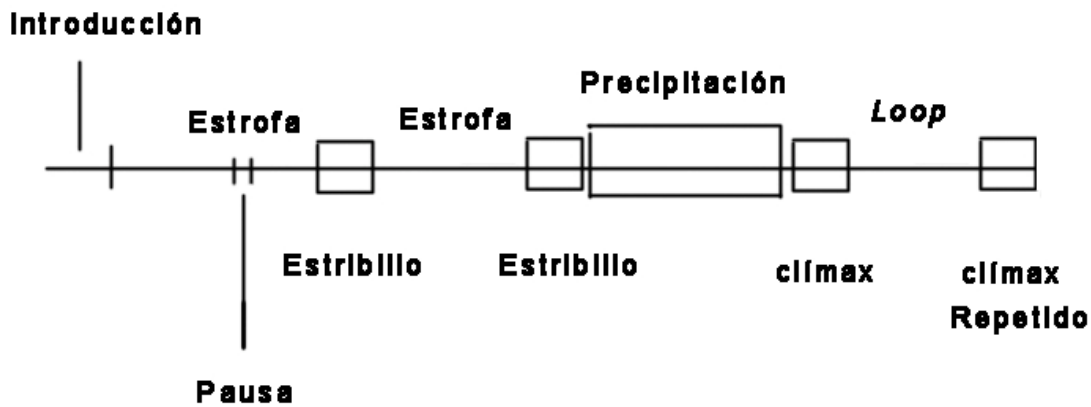
A lo largo de la canción se alternan tres melodías que se distribuyen de la siguiente manera: una primera es la que se escucha en la introducción y en las estrofas, la segunda se escucha en los estribillos y otra, la tercera, es creación exclusiva para la parte instrumental que se produce en la precipitación.

Al tratarse de música *rock* las distintas melodías ceden su protagonismo a la voz como hilo conductor de la narración y su intensidad expresiva es la que permite establecer las diferentes partes del discurso musical. El bajo, utilizando la técnica del *basso ostinato*, crea una melodía sobre la que la armonía establece divisiones internas. Así, en la introducción, los instrumentos van entrando en escena sucesivamente, produciendo un enriquecimiento armónico que culmina con la entrada de la voz en la primera estrofa. Esta primera estrofa presenta una pausa interior, una pausa que se produce porque el vocalista deja de cantar, pero los instrumentos siguen tocando.

Los estribillos, aparte de poseer una melodía diferente, también presentan un ritmo más intenso, pues no hay que olvidar que el ritmo es esencial para el *rock*, y permite modificar la percepción temporal de la escucha. El ritmo es también el protagonista de la precipitación. Ésta se encuentra dividida en dos partes, una primera en la que se repite la melodía de las estrofas, pues viene a continuación del segundo estribillo, pero el ritmo va acrecentándose y se vuelve mucho más intenso, tanto que permite realizar un nuevo cambio melódico que constituye la segunda parte, sin que el paso de una a la otra apenas se perciba, y que condensa toda la energía que se libera en el estribillo final, en el clímax de la canción.

Pero en el vídeo musical el estribillo final se repite para adaptar la canción original a la historia con el fin de que aparezcan los miembros del grupo musical interpretando la canción. El estribillo que se repite queda separado del anterior mediante un *loop* repetido con la velocidad inversa varias veces. Lo que se repite es el final de la canción original, pero, al presentarse de esa forma, mantiene el ritmo y la intensidad, lo que permite repetir con fuerza el estribillo, que ahora sí es el final.

Esta modificación hace que la estructura de la canción para el vídeo musical sea la siguiente:



7. Elementos narrativos de la expresión

7.1. Narración audiovisual utilizada.

Al ser un vídeo musical que utiliza la narración clásica se recurre a la narrativa audiovisual clásica, pues busca en todo momento mantener la continuidad y así evitar posibles dobles lecturas producidas por las características de la propia historia que se narra y que supone la mezcla del mundo real de los personajes y sus sueños.

En cuanto a los sueños, estos podrían haberse presentado mediante una narración que los aproximara más al mundo onírico, pero en este caso también se adopta la narración audiovisual clásica para narrar lo que ocurre en ellos. En este sentido, señalar que el mundo real y los mundos de los sueños se diferencian en que el primero es en blanco y negro y los segundos en color. El estribillo final añadido a la canción es mezcla de blanco y negro y color, un mundo que se encuentra a medio camino de los dos.

7.2. Estructura dramática. En ella se encuentran:

Al mezclar la realidad con los sueños, la estructura narrativa utilizada para este vídeo musical es **intercalada**. Esa estructura mantiene la linealidad de los acontecimientos, pero se insertan en ella los sueños que, a su vez, se

presentan de forma lineal. Sin embargo, esta mezcla de sueños y realidad hace que se repita un acontecimiento concreto, la llamada de socorro por teléfono que despierta al protagonista. Esta repetición supone que el sueño de la chica se produce a la vez que el chico soñaba todo lo que ocurría en la fiesta: es un *flashback*. Pero este hecho no implica que el vídeo musical suponga una narración de **inversión temporal**, pues para que fuera así, debería haber evitado seguir una presentación cronológica de los acontecimientos y aquí, a excepción de ese momento, sí se respeta la linealidad.

Conociendo la cronología de los acontecimientos y la interacción entre el mundo real y los mundos oníricos se puede establecer que el *primer punto de giro* de la narración es la lucha del protagonista con los dos villanos, pues cuando acaba con ellos, éstos se desintegran (**fig.132**) y se trasladan al sueño de la chica. El *detonante* es, por tanto, el momento en que los dos personajes molestan a la chica y el protagonista decide enfrentarse con ellos, lo que produce que la mano se le agrande enormemente (**fig.133**).



Figs. 132 y 133. La desintegración de los villanos y la mano del héroe que adquiere enormes proporciones.

El *segundo punto de giro* es el momento en que el protagonista ve que no puede despertar a su chica y decide dormirse para entrar en su sueño, donde tiene lugar la lucha y la derrota de los villanos, que es el *clímax* de la historia.

La trama es la historia que se narra, la lucha de los protagonistas contra los villanos. La subtrama es la típica historia de amor: chico conoce chica, chico pierde chica, chico recupera chica. La rescata.

8. Elementos narrativos de la expresión.

8.1. Referencias cinematográficas.

Este vídeo musical presenta una narración clásica cinematográfica, lo que supone que, debido a su duración, se asimile a un cortometraje.

-Contrapunto orquestal. La precipitación musical puede entenderse que realiza la función de contrapunto orquestal, pues añade el valor del que se arma el héroe para defender a su chica y poder derrotar a los villanos.

8.2. Referencias videoartísticas.

Como este vídeo musical busca la continuidad y el respeto a las normas clásicas de la narrativa audiovisual, la influencia del videoarte queda relegada a la parte menos narrativa del vídeo, al estribillo final, en el que se encuentra la **manipulación electrónica de la imagen**. Dicha manipulación se divide en dos tipos. Uno está relacionado con la modificación digital y es el momento en que los villanos se quitan el cuerpo como si fuera un traje (**fig.134**), pues se produce una manipulación de la imagen que está más próxima a los efectos especiales cinematográficos. El otro es más clásico, pues presenta una alteración del color al estilo del videoarte más primitivo (**fig.135**).



Figs. 134 y 135. La manipulación digital en el plano izquierdo y la analógica, más tradicional, en el derecho.

8.3. Referencias televisivas.

La influencia de la televisión queda también reservada para el estribillo final, donde el vocalista del grupo mira a cámara mientras canta. Es preciso señalar, en tal sentido, que en la narración existen planos en los que los personajes miran a cámara, pero no como influencia televisiva, sino porque se trata de planos subjetivos de otro personaje (**fig.136**).



Fig. 136. El villano se acerca amenazante con el hacha, mira fijamente a la cámara, que corresponde a la mirada subjetiva de la chica.

9. Música como sustancia expresiva del discurso audiovisual.

La música que se escucha en este vídeo musical cumple una función extradiegética en la mayor parte del discurso.

Sin embargo, es diegética en el estribillo final, en el añadido a la canción original, pues se muestra cómo los intérpretes dejan de representar unos personajes para pasar a representarse a ellos mismos interpretando la cala música que suena en la fiesta del sueño del protagonista pues, aunque no se muestra la fuente, se observa que es una fiesta con música y donde la gente está bailando. Si no se la considera de esta forma, dicha música es interdiegética, pues hay planos en los que se muestra al protagonista cantando la letra de la canción. Es interdiegética cuando recoge leña, pues canta la canción, pero no hay fuente para los instrumentos musicales.

9.1. Funciones de la música. Contextual: es la música de la introducción que se asocia a la intriga de la historia que se va a contar y la de la precipitación, que es idónea para el paso del sueño de la fiesta al paso de la acción por parte del protagonista.

Parafrástica: corresponde al estribillo final donde se muestra al grupo musical interpretando la canción.

Dramática: los estribillos musicales aportan la emoción y definen la acción que en esos momentos ocurre en la historia y que son las peleas de los dos sueños y el ataque de los villanos a la casa en el sueño de la chica.

Golpe musical: cuando uno de los villanos rompe de un puñetazo el cristal de la ventana de la casa del lago y también con el primer hachazo con el que el mismo personaje trata de romper la puerta.

10. Música como forma de la expresión.

10.1. Síncresis. La música realiza esta función en determinados momentos de las dos peleas, pues los golpes ocurren a la vez que los golpes musicales o el sonido de la batería. También se produce la síncresis cuando uno de los villanos intenta salir del sótano, pues los empujones que da a la trampilla se realizan al ritmo del sonido de las guitarras. También se produce la síncresis en el plano en que se muestra el puñetazo con el que uno de los villanos rompe el cristal de las ventanas y cuando el mismo villano da el primer hachazo a la puerta de la casa del lago, los dos planos del golpe musical.

10.2. Temporalización. La temporalización establece la organización de la historia en momentos determinados. El primer y el tercer estribillo coinciden con las dos peleas y la precipitación el momento en que el protagonista se introduce en el sueño y se lanza a enfrentarse a los villanos. Pero la temporalización también marca el comienzo del sueño que se desarrolla en la fiesta, el cual comienza en la segunda mitad de la introducción, en el momento en que las guitarras producen un enriquecimiento melódico.

La pausa que se produce en la primera estrofa, en la que el vocalista deja de cantar pero la música continúa, sirve de transición para pasar del sueño del protagonista al sueño de la chica, para lo que se vuelve al mundo real y la cámara realiza un desplazamiento de la cara de él a la de ella.

Por último, el *flashback* termina y comienza al desarrollarse la acción de forma lineal con el comienzo de la segunda estrofa y el añadido final produce un cambio de personajes y muestra la interpretación de la canción.

11. Conclusiones sobre si el vídeo analizado es una forma de representación de la danza o si constituye una nueva forma de danza en la que bailan las imágenes y los elementos que las componen.

Este vídeo musical consigue su dinamismo por medio de la mezcla de historias y por los cambios estéticos y de color que se producen entre ellas. Pero ocurre que quizá el espectador se centre demasiado en la historia y pase desapercibida la canción, por eso se realiza el añadido final, donde la imagen cede todo el protagonismo a la música, que en este estribillo final se escucha con toda su fuerza expresiva.

De este vídeo musical se puede concluir que en los de narración clásica, la historia debe introducir alteraciones que eviten una excesiva linealidad. No quiero decir con esto que se rompa con la linealidad del desarrollo de los acontecimientos, sino que se debe evitar una linealidad en el sentido de evitar un espacio o un tiempo únicos. Se debe introducir un dinamismo que responda al dinamismo que impregna la propia historia de la canción, para que la narración resultante sea lo más amena y entretenida posible. También se concluye que, en especial con la música *rock*, en los vídeos dramatizados se debe mostrar al menos una vez a los miembros del grupo musical interpretando la canción, especialmente en los estribillos, pues estos son momentos de máxima intensidad y si la narración centra excesivamente la atención del espectador en la acción de lo que se le cuenta, la música puede pasar totalmente desapercibida. Por eso, la mayoría de los vídeos musicales dramatizados buscan fórmulas para presentar de forma justificada la presencia de los miembros del grupo musical interpretando la canción dentro de la historia.

5. Conclusiones

Del análisis efectuado sobre los vídeos musicales seleccionados se pueden obtener las siguientes conclusiones:

1. **En un vídeo musical las imágenes y la narración audiovisual tienen la misma importancia.** Hay que valorar, por consiguiente, tanto los elementos que componen cada plano y su movimiento interno como la narración que se construye mediante su distribución.
2. **En un vídeo musical el montaje es esencial para establecer el ritmo y la armonía entre la imagen y la música.** Esto no quiere decir que se deba realizar un montaje con infinitos planos, pues el ritmo se puede establecer en un solo plano secuencia mediante el montaje interno. El montaje utilizará muchos o pocos planos en función de cómo se realice esa búsqueda de la armonía entre la imagen y la música, pero siempre teniendo en cuenta que el movimiento y el dinamismo son esenciales en los vídeos musicales.
3. **El movimiento no implica necesariamente la sincronización de todos los movimientos con la música ni la visualización de todos los sonidos ni es una simple ilustración de la música.** Como ejemplo, se puede observar en los análisis efectuados que la frecuencia que se produce por la repetición de sonidos y estructuras en la música no se traduce en una frecuencia en la parte visual. El

movimiento es acción y, por tanto, aporta información a la narración que se crea en el vídeo musical, no parafrasea la música.

- 4. La narración audiovisual no viene determinada por el tipo de música que le sirve de base, sino por el tipo de vídeo musical que se quiere realizar.** Para eso, en todo caso, sirve la taxonomía que he elaborado que, por otra parte, no puede ser cerrada. Y es que la narración audiovisual encuentra un espacio de libertad en los vídeos musicales que la permiten desligarse de las ataduras impuestas por la búsqueda de la continuidad. En los vídeos musicales la imagen se independiza de los diálogos, soporta todo el peso de la narración y aporta todos los significados. La narración debe ser concisa y las ideas también, por eso se tiene que ir al grano y, si para ello hay que romper con alguna regla de continuidad, se rompe. En este sentido, hay que señalar que esto en el fondo no es más que una aplicación de las teorías de las primeras vanguardias cinematográficas, en especial de la soviética por la importancia dada al montaje y por el efecto Kulechov, lo que contribuye a que no se muestren imágenes que sean el significante de un significado, sino que la suma de las imágenes constituyen ideas, al igual que ocurre con el mencionado efecto.

- 5. La música es un elemento de la narración.** Pasó el tiempo en que la música ejercía el papel de hilo conductor de los vídeos musicales. En éstos, la música se ha convertido en la actualidad en un elemento de la narración que establece el ritmo que deben seguir las imágenes. La estructura musical afecta a la narración, pero no oculta errores. En este sentido queda claro que los estribillos musicales necesitan una imagen más intensa, ya sea mediante el contenido de los planos, el movimiento o el montaje.

Hay que tener en cuenta, en tal sentido, que el desarrollo narrativo que han ido alcanzado los vídeos musicales se demuestra en el hecho de que, en los vídeos dramatizados, o se remarcan los momentos más emotivos de la canción, lo estribillos, o la imagen puede hacer pasar desapercibida a la música, de tal forma que el vídeo sobrepasa el ámbito de la promoción para convertirse en una identidad narrativa propia. Además, la canción queda tan ligada a la historia que se cuenta, que al escucharla, el oyente evocará las imágenes del vídeo musical.

En cuanto a la narración propiamente dicha, los vídeos musicales dramatizados se construyen siguiendo la división en tres actos, pero la duración de cada uno de ellos vendrá delimitada por la estructura musical, la cual también influye a la hora de desarrollar la historia y la estructura narrativa.

6. **El vídeo musical es un nuevo tipo de baile.** La estructura musical afecta a la narración audiovisual y a su contenido, por lo que no es nada descabellado afirmar que un vídeo musical es un nuevo tipo de baile. Es la danza que ha surgido a raíz de los medios audiovisuales, una danza que invita a participar a quien la ve y que encuentra nuevas formas de expresar sensaciones, sentimientos y significados musicales, de forma dramática o de forma simbólica. Por tanto, los vídeos musicales no son sólo una más de las formas de representación de la danza que se han venido realizando durante toda la historia del hombre, como ya se vio en el ejemplo de las pinturas rupestres neolíticas del arte levantino, sino que también son, por sí mismos, una danza. Son, por tanto, una danza y su representación.

7. **Un vídeo musical es algo más que la representación de la canción por parte de los miembros del grupo musical.** Aunque la razón de ser de muchos vídeos musicales sea realizar una coreografía o una representación de la canción por parte de los miembros del grupo musical, como ocurre en los vídeos “Weapon of choice”, “Seven nation army” y “Buddy holly” que he analizado, estas coreografías o representaciones por sí solas no desprenden ni potencian las sensaciones musicales. Aunque el dinamismo lo aporten el contenido de las imágenes, las coreografías o los músicos interpretando la canción, queda demostrado que, sin una narración, pierden no sólo fuerza, sino también ritmo, que es algo esencial en los vídeos musicales. Por eso, este tipo de vídeos debe recurrir o a la modificación de las imágenes mediante efectos visuales o a aportar dinamismo gracias al montaje o a las influencias del videoarte, que deben contribuir a crear una imagen más atractiva.

Un vídeo musical en los que la coreografía o la representación musical son el eje de la acción perderá toda su eficacia si no establece una narración en torno a ellos y en la que a su vez se inscriben. La narración puede contar algo

más o simplemente potenciar lo que se muestra. En todo caso, se debe buscar la relación con la canción para que la imagen y la música construyan, juntas, una nueva melodía y una nueva armonía para el discurso y el conjunto de sensaciones que supone el vídeo musical.

Esto se puede apreciar claramente en los vídeos musicales de estilo **cantando bajo la lluvia**, pues en ellos el protagonista camina por la calle durante todo el vídeo, lo que, adaptando términos musicales a la narración audiovisual, supone la melodía del discurso, su desarrollo horizontal. En ese caminar se va encontrando con personajes que realizan determinadas acciones, con situaciones diversas y a su vez realiza una descripción de su entorno, elementos que construyen las distintas armonías del discurso, la construcción vertical. Esto, unido al ritmo impuesto por el montaje, externo o interno, demuestra que es perfectamente realizable una narración audiovisual al modo de una composición musical.

- 8. La libertad creativa es esencial.** Los vídeos musicales demuestran que la libertad creativa es esencial, no sólo por el poder de seducción que tiene sobre el espectador, sino por su propia capacidad para construir la narración, como ocurre en los vídeos de **música sin músicos**. En este aspecto destaca el uso de la modificación de la imagen que, especialmente desde la existencia de la postproducción digital, se ha convertido en un elemento esencial para muchas narraciones, convirtiéndose en un elemento con la misma importancia que cualquier otro de los que forman el discurso, como es el caso de la iluminación, los decorados, etc. Estos últimos elementos, los clásicos, son también fundamentales para crear una atmósfera y una estética particular para los vídeos musicales, algo esencial para contribuir a crear la imagen del grupo de música. Son elementos que contribuyen a construir la melodía y la armonía de la narración del vídeo musical. Pero, sin ninguna duda, la conclusión más importante sobre la narrativa de los vídeos musicales es que en ellos, la narración puede liberarse de toda atadura y justificación sin que por ello constituya un error.

9. **Los videos musicales pueden construir discursos poéticos o artísticos.** Los vídeos musicales dramatizados pueden cargarse de emotividad y sentimiento y constituir relatos verdaderamente poéticos (**fig.137**) que hacen cuestionarse la necesidad de los diálogos para determinadas narraciones.

Cuando el vídeo musical decide realizar una sublimación de la imagen, la narración sigue la discontinuidad espacio-temporal para que la historia no acapare la atención del espectador, se devalúa en beneficio de la composición plástica, para que cada plano seduzca su atención. Es el caso de los vídeos **pictóricos**. En ellos se pueden alcanzar elevadas cotas de expresión artística. Pero hay que tener en cuenta que en ellos el vocalista debe aparecer cantando la canción para añadir el dinamismo y expresar las sensaciones que produce la música porque si no, el vídeo musical se convierte en una sucesión de imágenes carente de interés, por muy cuidadas y elaboradas que estén. Si el vocalista no aparece interpretando la canción, la narración se debe centrar en la síncretis y en la temporalización para que aquello que se ve contagie las sensaciones musicales al espectador.



Fig. 137. Imagen llena de poesía del vídeo musical *Sonne* (2001, Jörn Heitmann)” del grupo “Rammstein”.

Estas conclusiones demuestran que el vídeo musical ha pasado de ser una simple representación estática a convertirse en un discurso audiovisual capaz de transmitir a los espectadores ritmos musicales, mensajes e ideas que les afectan, que les motivan o

interpelan vitalmente, como es el caso de los vídeos **políticos**, y que, en todo caso, son algo más que una simple ilustración de la música. Se podría considerar a los vídeos musicales como a los sacerdotes que dirigían los bailes primitivos para que toda la tribu consiguiera un éxtasis conjunto y para establecer una comunicación con el mundo que no es terrenal, trasladando a quien participa en el acto del vídeo musical, a los espectadores, al universo de la música.

En definitiva, el vídeo musical supone un ámbito de desarrollo de la narración audiovisual en que se rompen todas las normas y ataduras clásicas. Ésta es quizá su característica más sobresaliente, pues como señalé al hablar de ella, la narrativa audiovisual clásica está consagrada a las convenciones narrativas aceptadas por todo el mundo y por ello es la utilizada en el cine comercial. Por eso, resulta al menos sorprendente que sea el vídeo musical, un medio que, junto a la publicidad, es el máximo exponente de la sociedad de consumo y de las modas, el que rompa con las convenciones más clásicas para vender su producto. Lo comercial se traduce en experimental, la vanguardia, y no lo clásico, es lo que vende. Atendiendo a esto, no deja de sorprender que el consumismo sea el motor de la innovación narrativa, una innovación que en el resto de productos audiovisuales no es aceptada por miedo al rechazo. Y es que la narración construida en torno a la música se enriquece y transmite sensaciones que no se pueden conseguir partiendo de una concepción audiovisual más próxima a la literatura y al drama.

6. Verificación de las hipótesis.

Es el momento de comentar si se verifican o no y cómo se verifican las hipótesis que fueron formuladas al comienzo de esta investigación.

En la primera hipótesis se planteaba la cuestión de si los vídeos musicales son una forma más de representación de la danza o si más bien son por sí mismos danza, un tipo de danza en que bailan tanto las imágenes como los elementos que las componen. Pues bien, del desarrollo de la investigación se puede concluir que los vídeos musicales son un modo nuevo de realizarse la danza, logrado en las últimas décadas de la Historia tras un largo proceso de evolución en que tiene mucho que ver el desarrollo de la técnica, pero también son una forma de representación de la misma. Es decir, los vídeos musicales son el resultado de la unión de dos realidades diferentes, que se complementan para formar una realidad nueva en que la representación se convierte en el objeto mismo que es representado o participa de él. Y es que en un vídeo musical las imágenes, pero también los elementos que configuran dicha imagen, danzan al ritmo de la música.

Sin duda alguna, el vídeo musical tiene la función de representar la danza en el siglo XXI al igual que lo hicieron algunas pinturas rupestres en el Neolítico o los cuadros impresionistas de Degas en los siglos XIX y XX. Como ya señalé al hablar de sus características, los vídeos musicales surgen de la tendencia a filmar el cuerpo que se mueve como si diese un concierto organizado siguiendo las indicaciones de una

escenografía de imágenes. Pero el vídeo musical se ha convertido en algo más que una mera representación; el vídeo musical también es danza.

En efecto, aquello que se narra en un vídeo musical se organiza y desarrolla en función de la música de modo que música e imagen se relacionen de forma armónica. Por eso la representación se convierte en danza, una nueva danza que no tiene por qué ser baile, pero que sí es el desarrollo secuencial de acontecimientos marcado por el ritmo de una canción. En ese sentido, lo mismo que Isadora Duncan decía que cualquier música podía ser bailada, se puede decir también, aun a costa de parecer arriesgada o atrevida tal afirmación, que cualquier acción que pueda desarrollarse siguiendo los tiempos y el ritmo que delimita la música puede convertirse en una danza. Y es que la danza que realizan los personajes o los elementos que componen las imágenes de los vídeos musicales no tiene por qué ser necesariamente un baile; pero es danza porque también lo es el desarrollo de los acontecimientos y las acciones de los personajes que se estructuran y organizan tomando como eje fundamental el ritmo de la música.

Son la temporalización y la síncrexis los máximos exponentes de la verificación de esta primera hipótesis. La temporalización demuestra que el vídeo musical es una forma de danza pues la narración se construye siguiendo la estructura de la música. La síncrexis, por su parte, es la danza que realizan los personajes y los elementos que componen la imagen en torno a la música.

Se concluye, pues, que el vídeo musical cumple la función importantísima de representación de la danza lo mismo que otras manifestaciones artísticas lo han hecho a lo largo de la historia. Pero se descubre también que el vídeo musical es, además, por sí mismo una danza, porque la narración sigue la estructura musical y, de esta forma, las imágenes se suceden según el ritmo definido por esa estructura, es decir, que también danzan. El soporte en que se representa el baile también baila. Es como si los refugios rocosos en que se encuentran las pinturas rupestres que representan danzas primitivas comenzaran a cambiar de posición y a desplazarse al ritmo de la música. Incluso puede ser ésa una idea para la realización de un vídeo musical: enormes bloque de roca que se mueven para mostrar a un arqueólogo los pasos y movimientos de un baile primitivo.

La segunda hipótesis plantea si la construcción de la narración a partir de la estructura de la canción permite el desarrollo de la narrativa y la ruptura de normas de continuidad en beneficio de la economía narrativa.

Se ha tratado de demostrar a lo largo de la investigación que una forma eficaz de dar dinamismo a la narración en los vídeos musicales es recurrir al movimiento y a los cambios en el tiempo y en el espacio. A pesar de todo, siempre se busca la continuidad.

Eso no quiere decir que haya una linealidad en el desarrollo de los acontecimientos, sino que se busca una continuidad en la imagen, lo que puede explicarse diciendo que los vídeos musicales, que se fundamentan en la fragmentación, presentan, sin embargo, continuidad porque se desarrollan en un mismo campo semántico. Es decir, pueden darse saltos en el espacio y en el tiempo, pero siempre dentro del espacio y del tiempo que se supone que contienen a la historia. No es, por lo tanto, un *zapping*, pues por mucho que cambien las imágenes que se suceden, su contenido siempre está relacionado con el tema que expresa la narración: es la confirmación del funcionamiento y vigencia del efecto Kulechov.

Weapon of Choice, *Bitter Sweet Symphony* y *Everlong* son, por ejemplo, vídeos musicales que siguen las normas clásicas de construcción del espacio y del tiempo para conseguir la continuidad. En los tres casos el dinamismo de la narración viene dado por el movimiento de los personajes y sus acciones. Sin embargo, para conseguir dicho dinamismo los dos primeros utilizan como recursos el baile y el continuo caminar, mientras que el tercero, *Everlong*, lo logra gracias a la historia, llena de acción, que cuenta.

El resto de los vídeos musicales que han sido analizados buscan el dinamismo en la fragmentación espaciotemporal. El espacio y el tiempo cambian y se intercalan constantemente hasta el punto de poner en peligro la continuidad. Pero la propia canción, la presencia de los mismos personajes en distintos espacios o en diferentes tiempos y la temática escogida aseguran en ellos dicha continuidad y evitan la desorientación del espectador.

Buddy holly es un ejemplo intermedio, pues integra en un mismo espacio diferentes temporalidades consiguiendo de ese modo una clara continuidad espacial.

Lo dicho demuestra que siempre se busca mantener la continuidad narrativa. Lo que suele ocurrir es que esta continuidad puede parecer fragmentada debido al uso de la economía narrativa. Ya se ha visto, en tal sentido, que, a pesar de la diferenciación genérica establecida en esta investigación, numerosos vídeos musicales siguen la forma narrativa audiovisual clásica y en ellos, debido a que el tiempo está delimitado por la música, se evita todo aquello que pueda suponer una desaceleración o un freno para el avance de la narración. Se narra de forma directa, concreta y concisa, y para ello se evitan las leyes de continuidad más obvias y que se dan por supuestas.

En efecto, no se justifican los cambios espaciotemporales que se producen porque el aspecto de la imagen permite esa continuidad sin justificación alguna. Además, gracias al papel de hilo conductor que desempeña la música, la narración audiovisual se libera de la atadura de los diálogos y del estatismo que éstos suponen, devolviendo así a la imagen todo su protagonismo y dejando de ser la excusa estática para un diálogo.

Quizá lo más importante en este sentido sea el papel que en todo ello desempeña el espectador pues, al evitar todas las justificaciones lógicas, además de conseguirse una narración más fluida, se está otorgando al espectador la función de unir los elementos que la conforman. Todo lo que no se muestra se sobreentiende que el espectador lo entenderá y organizará sin ningún problema porque quien realiza un buen vídeo musical sabe perfectamente que el espectador se ha educado en la era audiovisual y que todo el material que ha visionado a lo largo de su vida le proporciona la capacidad inconsciente de poder reconstruir en su mente la información que no se le muestra y que esa reconstrucción va a coincidir seguramente con la de la mayoría de los demás espectadores.

Es por eso por lo que se puede considerar al vídeo musical como el ámbito idóneo para practicar y experimentar la síntesis de la narrativa audiovisual.

Es en la búsqueda de esta capacidad de síntesis donde se pone de manifiesto la vigencia en la actualidad de las teorías cinematográficas de las llamadas vanguardias del siglo XX. Con ello se verifica la tercera de las hipótesis planteadas. El ejemplo más claro en este aspecto, como ya se ha explicado al hablar de la hipótesis anterior, es, sin duda, la vigencia del efecto Kulechov que funciona perfectamente en vídeos musicales tales como *You get yourself high* y *Buddy Holly*, en los que se construye una narración a partir del juego de miradas que se establece entre personajes que se encuentran en tiempos y en espacios diferenciados (en *Buddy Holly* el espacio es el mismo).

Y es que, al dedicarse el componente sonoro a la música casi siempre en total exclusividad, la narración visual vuelve a la forma de narración cinematográfica del cine mudo. Ese retorno a la forma de expresión del cine mudo lleva a retomar las aportaciones de las antiguas vanguardias cinematográficas del siglo XX que dieron un protagonismo esencial a la imagen y aplicarlas con un nuevo sentido y nuevas posibilidades. Todo ello permite poder realizar un montaje y un juego de relaciones espaciotemporales que facilitan la construcción de una forma de narración alejada de lo común. Se consigue de este modo que la propia narración del vídeo musical sea por sí sola un elemento que llame la atención del espectador, que es atraído por un discurso llamativo y siempre diferente.

En cuanto al videoarte, hay que decir que, aún más que ejercer una influencia decisiva sobre los vídeos musicales, ha conseguido que éstos puedan ser considerados como un apéndice de dicha corriente artística. Eso se debe a que numerosos vídeos musicales son auténticas videocreaciones pues la ideología que puedan contener y, especialmente, su estética, que busca una mayor experimentación visual, convierten al vídeo musical en un laboratorio audiovisual que se aleja bastante de los cánones clásicos y de lo que se entiende como “realidad”. *Seven Nation Army*, por ejemplo, confirma en ese sentido que la libertad imaginativa no necesita una justificación lógica si no contiene un mensaje o una ideología. Su funcionalidad se encuentra en que su finalidad es conseguir un universo de sensaciones que danza en torno a la música. Pretende ser la expresión visual que busca de una forma sinestésica el conjunto de las sensaciones que es capaz de producir la música.

La presencia y la influencia del videoarte se muestran igualmente en el hecho de que los vídeos musicales buscan una estética visual específica que se consigue mediante la manipulación de la imagen. Es el caso de *Bitter Sweet Symphony*, en que la imagen se presenta con un tono azulado que remarca la frialdad del mundo en el que se desarrolla el vídeo musical, o la narración en forma de *collage* y el uso del *found footage* que se hace en *Jump the say*.

Pero tal vez sea *Sleep now in the fire* el vídeo musical en que mejor se aprecien ambas influencias, las de las vanguardias cinematográficas del XX y las del videoarte, pues realiza un auténtico montaje de atracciones, al más puro estilo de Einsestein, para mostrar ideas que se queden grabadas en la mente del espectador. Son ideas plenamente relacionadas con el videoactivismo y que completan una actuación musical, la que realizan los miembros del grupo musical frente a *Wall Street*, plena de dinamismo gracias a que se narra utilizando el recurso de cámara en mano.

Así pues, el videoarte y las vanguardias, al romper con los postulados de la narrativa clásica, se alejan de la realidad y su influencia provoca en los vídeos musicales la fusión entre el mundo de los sentidos y el mundo de las ideas. La entrada a la caverna de Platón.

Y por último, en lo que se refiere a la cuarta hipótesis, se ha pretendido demostrar que el género en que se incluye un determinado vídeo influye más en él que el propio estilo de la canción que motivó su creación. De hecho, se puede comprobar que una única canción puede servir para elaborar vídeos musicales tan distintos que cada uno de ellos por sus características habría de ser incluido en cada uno de los géneros de la lista que ha sido elaborada en esta investigación. Y es que la relación que se establece entre la música y la imagen en cada género es diferente y específica de cada uno de ellos.

Buddy holly, *Sleep now in the fire* y *Everlong* son vídeos musicales que no tienen nada que ver entre sí y, sin embargo, son vídeos musicales de tres canciones de *rock* que presentan, por tanto, la misma estructura musical. *Buddy holly* sigue el modelo de la representación televisiva y se desarrolla prácticamente en un único espacio. *Sleep now in the fire* es una narración en la que se muestran montones de ideas en contra del

sistema y, aunque es cierto que la temática de la canción tiene ese contenido, no deja de tratarse del mismo estilo musical que las otras dos canciones. En el caso de *Everlong* se opta por contar una historia de forma clásica.

Así pues, se trata de tres canciones del mismo estilo musical, *el rock*, y que posee la misma estructura, y que dan origen, sin embargo, a vídeos musicales totalmente distintos, lo que demuestra la importancia del género de vídeo musical en que se quieren realizar.

Si se quiere, por ejemplo, realizar un video del estilo del género musical cinematográfico, independientemente de la canción de que se trate, habrá que elaborar una coreografía y la forma en que ésta se muestre, más que del estilo de la canción, dependerá de cuestiones relacionadas con la temporalización o la síncreisis, aunque ésta última generalmente queda reservada para el movimiento de quien o quienes bailen. En este caso concreto la narración queda limitada también a la descripción de la coreografía. Evidentemente esto no quiere decir que todos los vídeos de un determinado género deban realizarse de la misma forma, pero sí que las formas de realización de los vídeos de un mismo género pueden servir como punto de partida o como referencia a partir de las cuales se puedan realizar nuevas experimentaciones formales.

De todo ello se deduce que, dependiendo del tipo de vídeo musical que se desee realizar, más que de las características propias de la canción, se buscará la forma más adecuada para establecer la relación idónea entre la música y la imagen atendiendo a lo que se quiera contar o expresar.

7. Aplicaciones.

Esta investigación tiene como aplicación fundamental la sistematización de conocimientos y la relación de criterios que encuentran diferentes ámbitos para su aplicación, pues resulta interesante para una serie de colectivos:

-Para los investigadores: La motivación profunda que me llevó a realizar este trabajo de investigación fue la necesidad de conocer las formas en que la música y la imagen se relacionan en la narrativa audiovisual y así adquirir una capacidad de análisis que me permitiera averiguar y conocer cómo funcionan y cómo se construyen los vídeos musicales que más me gustan y que más me interesan. La clasificación genérica de los vídeos musicales y el modelo para el análisis de los mismos pueden servir de ayuda para investigadores que estudien este género audiovisual.

-Para los docentes y discentes: En el ámbito académico la aplicación de esta investigación se encuentra en que la capacidad analítica añadida al conocimiento de las relaciones entre música e imagen establece una plataforma sobre la que construir futuros vídeos musicales evitando así no sólo partir de cero en cada momento sino también caer en la tentación de la copia de lo ya existente. Y es que el conocimiento de los vídeos musicales permite fomentar la creatividad una vez aprendidas las normas más académicas de la narrativa audiovisual.

Esta investigación dignifica los vídeos musicales y por ello se otorga gran importancia a la planificación y a la preproducción del vídeo musical, porque ha quedado demostrado que eso repercutirá de forma beneficiosa en el resultado final. Por lo tanto, fomenta el trabajo y el conocimiento, evitando las intromisiones vacías de contenido y carentes de significado basadas en la creencia de que los vídeos musicales son un simple montaje de imágenes sobre una canción.

-Para los profesionales: El análisis de los vídeos musicales y el conocimiento reunido sirve de base para la realización de un buen vídeo musical y no para realizar una simple ilustración de la música.

Es algo fundamental. Porque si se consigue hacer buenos vídeos musicales, eso fomentará su desarrollo en España, lo que sería sumamente importante tanto a nivel académico como a nivel de producción, pues se ha demostrado que son productos audiovisuales repletos de calidad que pueden servir perfectamente tanto para aprender a narrar de forma concisa como para demostrar que hay un universo abierto a la creatividad más visual. Una lucha por conseguir la dignificación del vídeo musical.

No quiero parecer pretencioso y por eso no voy a realizar un listado de posibles aplicaciones en el ámbito cinematográfico, publicitario y televisivo porque a día de hoy existe una constante ósmosis entre ellos (junto a los vídeos musicales) y, dada la gran cantidad de productos elaborados, es difícil poder sugerir unas posibles aplicaciones que seguramente ya se hayan llevado a cabo en alguna parte. Sin embargo eso no impide que esta investigación pueda aplicarse a otro colectivo:

-Para los artistas: Quizá sea en el videoarte donde se pueda buscar una aplicación inmediata y concreta en el sentido de recomendar que esta forma artística debería buscar un nuevo camino que la desligue del vídeo musical. Algo que actualmente se está ya haciendo gracias a nuevas formas de videocreación basadas en experiencias interactivas gracias al *videotracking* o mediante la generación de figuras abstractas mediante procesamiento de partículas con

programas como *processing* (www.processing.org). A pesar de todo, siempre que el resultado sea visualmente atractivo se convertirá en una fuente de inspiración para los vídeos musicales. Evitar comparaciones llevará al videoarte a buscar nuevas formas de expresión, por lo que se puede afirmar que los vídeos musicales son un motor para la evolución y desarrollo del videoarte.

8. Hipótesis plausibles

El desarrollo de esta investigación ha permitido dar respuesta a determinadas cuestiones planteadas en las hipótesis formuladas a la hora de fundamentar la importancia e interés de este estudio. Pero la profundización en el conocimiento de diversos aspectos o diferentes contenidos de dicha investigación ha propiciado la aparición de nuevos interrogantes.

Parece demostrado, por ejemplo, que los intereses económicos fueron un factor determinante para impulsar el desarrollo y la evolución de los vídeos musicales. Para promocionar las canciones y los grupos musicales parecía más rentable y eficaz sustituir las actuaciones en directo en televisión por la realización de un vídeo que podía repetirse cuantas veces se quisiera y podía llegar a más público y llegar a ser más atractivo para el espectador. Y, sin embargo, en la actualidad se siguen repitiendo las actuaciones en directo en las cadenas generalistas e incluso en las cadenas temáticas de vídeos musicales. ¿No han cumplido o no cumplen los vídeos musicales esa función de promoción que se le atribuye con la eficacia que se espera? ¿Han sustituido en realidad a las actuaciones en directo en televisión? ¿En qué medida? ¿La competitividad es tal que ambas formas de promoción son complementarias e incluso necesarias para conquistar el mercado musical? ¿Los vídeos musicales se han convertido en una manifestación cultural independiente de cualquier otra y se da menos importancia a su función inicial de promoción de la música?

Por otra parte, los vídeos musicales han logrado construir a lo largo de su corta pero intensa historia modos nuevos de construcción de la narrativa audiovisual. Parece, por ejemplo, una norma contrastada y fundamentada que en la realización de un vídeo musical se elimina todo aquello que se da por supuesto con el fin de hacer más fluida la narración y eso es posible porque se tiene el convencimiento de que todo el que vea dicho vídeo podrá reconstruir en su mente la información que falta. Eso parece, a primera vista, un avance cultural de primer orden porque fomenta la participación del espectador en la creación y el desarrollo de una narración audiovisual concreta que se le ofrece en un momento determinado. En tal sentido, parece una respuesta válida a uno de los problemas más graves de la sociedad de los medios de comunicación de masas: la pasividad del espectador, su no participación. ¿En realidad es así? Hay que formular necesariamente nuevos interrogantes: ¿eso que parece fomento de la participación del espectador, a quien se da la oportunidad de completar libremente lo que falta de la historia provoca en realidad un acto de creación o no es más que el resultado lógico de la unidad de pensamiento que caracteriza a la sociedad de masas y que ha sido provocado por la utilización y manipulación de los *mass media*? Dicho de otro modo, ¿todo el mundo es capaz de reconstruir en el mismo sentido una narración audiovisual a la que le falta información? Si es así, ¿sucede que todo el mundo piensa de igual forma porque todo el mundo recibe la misma información y los mismos estímulos?, ¿qué impulsa la formación de ese modo único de pensar?, ¿en qué medida contribuyen a ello los vídeos musicales?, ¿podrán escapar a la dictadura del mercado y contribuir de modo eficaz a la creación de un ámbito abierto para siempre a la pura creatividad?.

Responder a tales interrogantes exige profundizar en el conocimiento de determinados aspectos de la comunicación audiovisual en general y de las características y funciones de los vídeos musicales en particular. Por eso, tales interrogantes pueden quedar abiertos y ser objeto de nuevas investigaciones.

Fuentes

ABRUZZESSE, Alberto y MICONI, Andrea, *Zapping, sociología de la experiencia televisiva*, Madrid, CATEDRA, Signo e Imagen, 1999.

ADORNO, Theodor W., *El cine y la música*, Madrid, Fundamentos, 1981.

ALIER, Roger, *Historia de la ópera*, Barcelona, Ediciones RobinBook S.L, 2002.

ALBERÁ, François, *Los formalistas rusos y el cine. La poética del filme*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1998.

ALTMAN, Rick, *The american film musical*, Bloomington, Indiana University Press, 1987.

AMATO, Germán, "Correo de lectores" en *El Amante/Cine*, Buenos Aires, septiembre 1996.

AMOR, Pablo, "Imágenes que dan la nota" en *El País de las tentaciones*, nº 292, Viernes, 20 de Diciembre de 2002.

ANN KAPLAN, E., *Rocking Around the Clock. Music Television, postmodernism and consumer culture*, Suffolk, Methuen & Co. Ltd., 1987.

ARFUCH, Leonor, "El diseño en la trama de la cultura: desafíos contemporáneos", en *Arfuch, L., Chaves, N.* 1997.

ARIJÓN, Daniel, *Gramática del lenguaje audiovisual*, Andoain, Escuela de Cine y Vídeo, 1988.

ARISTÓTELES, *Poética*, Barcelona, Icaria, 1998. Cuarta Edición.

Art & Dance, Boston, Institute of Contemporary Art., 1983.

- AUMONT, Jacques, *La imagen*, Barcelona, Huope, S.A., 1992.
- BAGET, José María, *Televisión, un arte nuevo*, Madrid, Rialp, 1965.
- BAIGNESS, Claude, *Ballets de ayer y de hoy*, Barcelona, Ediciones AVE, 1963.
- BAL, Mieke, *Teoría de la narrativa, una introducción a la narratología*, Madrid, Cátedra, 1990.
- BAIGORRI, Laura, *El vídeo y las vanguardias artísticas*, Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona, 1997.
- BAREI, Silvia N., "La gran esponja: el campo cultural. -Parte II: Topologías"; en *E.T.C. ensayo-teoría-crítica N° 5: Espacios populares en la cultura*, Córdoba, Ediciones Club Semiótico, invierno 1993.
- BARROSO GARCÍA, Jaime, *Realización de los géneros televisivos*, Madrid, Editorial Síntesis, 1994.
- BARROSO GARCÍA, Jaime, *Realización de los géneros televisivos*, Madrid, Editorial Síntesis, 1996.
- BARROSO GARCÍA, Jaime, *Introducción a la realización televisiva*, Madrid, IORTV, 1998.
- BARTHES, Roland, *Análisis estructural del relato*, México, Premiá, 1988
- BARTOSZYNSKI, K, "Teoría del fragmento" en *Colección Eutopías (Documentos de trabajo)*. Vol. 200, Valencia, Ed. Episteme, 1998.
- BASSAT, Luis, *El libro rojo de la publicidad. Ideas que mueven montañas*, Barcelona, Espasa Calpe, S.A., 1999.
- BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1993.

BAZIN, André, *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1999.

BAZIN, Germain, *Historia del arte. De la Prehistoria a nuestros días*, Barcelona, Omega, 1981.

BÁZQUEZ, Javier, "Entrevista con un visionario mediático" en *La Luna del siglo XXI*, N° 242, 2003.

BELTRÁN MONER, Rafael, *La ambientación musical*, Madrid, I.O.R.T. España, 1984.

BELVEDERE, C. y CARTOCCIO, E., "Para una ampliación de la noción de género", ponencia en la *1º Jornadas de Investigadores Jóvenes en Comunicación*, Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (UBA), noviembre de 1995.

BENJAMIN, Walter, "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", en *Discursos Interrumpidos*, traducción, prólogo y notas de Jesús Aguirre, Barcelona, Editorial Planeta-De Agostini, 1994.

BENZECRY, Claudio, "¿Cómo planificar en un mar de racionalidades?" en *Apuntes de Investigación del CECYP (Centro de Estudios en Cultura y Política)*, Buenos Aires, Fundación del Sur, N° 1, octubre, 1997.

BERNAL, María, "Clint Eastwood: cine clásico contra cine MTV" en *Fotogramas*, n° 1910, Diciembre 2002.

Best of Bowie, Emi records, Ltd. DVD, 2002.

BLOM, Eric, *Diccionario de la música*, Buenos Aires, Edit. Helista, 1985.

BOGDANOVICH, Peter y WELLES, Orson, *Ciudadano Welles*, Barcelona, Grijalbo, 1994.

BONILLA, Luis, *La danza en el mito y en la historia*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1964.

BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin, *El arte cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995.

BORDWELL, David, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996.

BOURDIEU, P., *El sentido práctico*, Madrid, Taurus, 1991.

BOURDIEU, P. y WACQUANT, L., *Respuestas. Por una antropología reflexiva*, México D.F., Grijalbo, 1995.

BOUZA, Fernando, “La imagen del poder” en *La aventura de la historia*, nº 66, Abril, 2004.

BRAND, Gerd, *Los textos fundamentales de Ludwig Wittgenstein*, Madrid, Alianza, 1987.

BURCH, Noël, *Praxis del Cine*, Madrid, Fundamentos, 1979.

BURKE, Peter, *La cultura popular en la Europa moderna*, Madrid, Alianza, 1996.

BURNETT, R., *The Global Jukebox. The International Music Industry*, London, Routledge, 1999.

BUSTAMANTE, E., *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación: Las industrias culturales en la era digital*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2003.

BYRNE, Ferry, *Production Design for T.V.*, Stoneham (MA) USA, Focal Press. 1993.

CALABRESE, Omar, *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra, 1989

CALVO HERRERA, Concepción, *El vídeo, sus repercusiones en el mercado cinematográfico*, Madrid, Editorial de la U.C.M., 1998.

- CAMINO, Francisco, *Ópera: Historia, autores, obras y argumentos, intérpretes, teatros, discografía*, Madrid, Edit. Ollero y Ramos S.L., 2001.
- CAÑIZARES FERNANDEZ, Eugenio, *El Lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 1993.
- CAPARRÓS LERA, José María, *Introducción a la historia del arte cinematográfico*, Madrid, Rialp, D.L., 1990.
- CARRIÈRE, Jean Claude, *La película que no se ve*, Barcelona, Paidós, 1997.
- CASTRO, Holanda, “El discurso caótico de los video-clips”, ponencia presentada en el “16º Congreso Internacional sobre expresión y representación de Parodia e Imitación en Literatura, Arte y Cine”, Atlanta, University of West Georgia, 2001.
- CEBRIÁN HERREROS, Mariano, *Introducción al lenguaje de la televisión. Una perspectiva semiótica*, Madrid, Ediciones Pirámide, S.A., 1978.
- CEBRIÁN HERREROS, Mariano, *Modelos de televisión: generalista, temática y convergente con internet*, Barcelona, Paidós Papeles de Comunicación 14, 2004.
- CHATMAN, Seymour, *Historia y Discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*, Madrid, Taurus humanidades, Alfabeta, 1990.
- CHION, Michel, *La audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Paidós, 1993.
- CHION, Michael, *La música en el cine*, Barcelona, Paidós, 1997.
- Cine y Música. Las obras maestras del cine. Volumen I. Películas míticas y musicales*, Barcelona, Salvat Editores, S.A., 1989.
- COBOS, Juan y RUBIO, Miguel, “Después de las campanadas” en *Nikel Odeon*, número dieciséis, Otoño, 1999.

- COHAN, Steven, *Hollywood Musicals, the film reader*, London, Routledge, 2002.
- COLÓN PERALES, Carlos, *Introducción a la historia de la música en el cine. La imagen visitada por la música*, Sevilla, Alfar, 1993.
- COLÓN PERALES, Carlos, *Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas*, Sevilla, Alfar, 1997.
- COOK, Guy, *The discourse of advertising*, London, Routledge, 2003.
- CORTÉS, José Ángel, *La estrategia de la seducción. La programación en la neotelevisión*, Pamplona, EUNSA, 1999.
- COSTA, P.O., Pérez Tornero J.M. y Tropea, F., *Tribus urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*, Barcelona, Paidós, 1996.
- CREEBER, Glen, *The tv genre book*, London, British Film Institute, 2001.
- CRIPPS, Colin, *La música popular en el siglo XX*, Akal, S.A., 1.999.
- CUBBIT, Sean, *Videography. Video Media as Art and Culture*, New York, SST. Martin's Press, 1993.
- CUESTA CAMBRA, Ubaldo, *Psicología social de la comunicación*, Madrid, Cátedra, 2000.
- DÄLLENBACH, Lucien, *El relato especular*, Madrid, Visor, 1991.
- DE CERTEAU, Michel, *L' invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- DE CERTEAU, Michel, *La escritura de la historia*. Universidad Iberoamericana, 1985.

DEFLEUR, M. y BALL ROKEACH, S., *Teoría de la comunicación de masas*, Barcelona, Paidós, 1993.

DEL AMO, Antonio, *Estética del montaje*, Madrid, Radial, 1972.

DEL VILLAR, Rafael, "Una herramienta analítica audiovisual aplicada a la transmisión de la identidad latinoamericana", en *En torno a la identidad latinoamericana*, México D.F., Editor J.M. Barbero. Editorial. FELAFACS, 1992.

DELEUZE, G. y GUATTARI, F., *Capitalismo y esquizofrenia. Tomo II. Mil mesetas*. Valencia, Pre-Textos, 1990.

DEL VILLAR, Rafael, "La pragmatique d'un modèle sémiotique construit pour l'évaluation des videoclip dans leur procès de gestation- production", en *L'homme et ses signes*, Berlín, Ed. Mouton de Gruyter, 1992.

DEL VILLAR, Rafael, *Trayectos en semiótica filmico-televisiva*, Santiago de Chile, Dolmen Ediciones, 1997.

DEL VILLAR, Rafael, "La ruptura epistémica del video- clip y la pantalla digital: la necesidad de redefinición del concepto de guión televisivo", en *Revista Chilena de Semiótica*, número 3, Junio, 1998.

DEL AMO, Antonio, *Estética del montaje*, Madrid, Radial, 1972.

DERRIDA, Jacques, *Márgenes de la filosofía*, Madrid, Cátedra, 1989.

DODD, Philip, *El libro del rock*, Barcelona, Ediciones B.Grupo Z, 2001.

DURÁ GRIMALT, Raúl, *Los Video-Clips, precedentes, orígenes y características*, Valencia, Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia, 1988.

ECO, Umberto, *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen S.A., 1977.

ECO, Umberto, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Barcelona, Lumen S.A., 1985.

ECO, Umberto, *De los espejos y otros ensayos*, Barcelona, Editorial Lumen, 1988.

EGRI, Lajos, *The art of dramatic Writing*, New York, Touchstone Book, 1960.

EINSESTEIN, S.M., *Teoría y técnica cinematográfica*, Madrid, Rialp, 1962.

EINSESTEIN, Serguei, *Cinematismo*, Buenos Aires, Quetzal, 1982.

EINSESTEIN, Serguei, *Teoría y técnica cinematográfica*, Madrid, Rialp, 1989.

El cine soviético de todos los tiempos (1924-1986), Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1988.

ELBAUM, Jorge, "Los estilos de la calle. Tribalización y emblemas urbanos", en *Apuntes de Investigación del CECYP (Centro de Estudios en Cultura y Política)*, Nº 1, Buenos Aires, Fundación del Sur, octubre, 1997.

El cine soviético de todos los tiempos (1924-1986), Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1988.

FANONA, Franz, *L'an V de la Révolution Algerienne*, París, Maspero, 1960.

FAULSTICH, Werna y KORTE, Helmut (compiladores), *Cien años de cine. Una historia del cine en cien películas. Volumen 4: 1961 – 1976. Entre tradición y nueva orientación*, México D.F., Siglo veintiuno editores, 1997.

FAUS BELAU, Ángel, *La era audiovisual. Historia de los primeros cien años de la radio y la televisión*, Barcelona, Ediciones Internacionales Universitarias de Barcelona, 1995.

FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico, *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona, Paidós, 1998.

FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, M.C., *Influencias del montaje en el lenguaje audiovisual*, Madrid, Ediciones Libertarias/ Prodhufi, 1997.

FERRÉS, Joan, *Televisión subliminal. Socialización mediante comunicaciones inadvertidas*, Barcelona, Paidós, 1996.

FIELD, Syd, *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*, Madrid, Plot, 1999, 5ª Edición.

FIGUERAS, Marcelo, "Cómo conquistar el mundo en 3 (tres) minutos", en *El Porteño*, Buenos Aires, 1987

FISKE, J., *Television Culture*, London, Routledge, 1987.

FLICHY, P., *Las multinacionales del audiovisual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982

FOSTER, H., *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*, Port Townsend, Bay Press, 1983.

GARCÍA CANCLINI, N., *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, México D.F., Grijalbo, 1990.

GARCÍA CANCLINI, Néstor, *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1992

GARCÍA CANCLINI, Néstor, *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*, México D.F., Grijalbo, 1995.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús, *Teoría de los contenidos de Televisión*, Madrid, Servicio de Publicaciones del Ministerio de Información y Turismo, 1965.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús, *Narrativa Audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1993.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús, *La imagen narrativa*, Madrid, Paraninfo, 1995.

- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús, *Narrativa Audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1996.
- GARCÍA NOBLEJAS, Juan José, *Poética del texto audiovisual. Introducción al discurso narrativo de la imagen*, Pamplona, Universidad de Navarra, 1982.
- GERHARD FRANZ, Feinrich, *Arte y cultura. Grandes civilizaciones: la antigua India*, Barcelona, Plaza y Janes editores, 1990.
- GÉRTRUDIS BARRIO, Manuel, *Música y narración en los medios Audiovisuales*, Madrid, Laberinto S.L., 2003.
- GERTRUDIS BARRIO, Manuel, *El icófono musical como portador publicitario*, <http://www.icono14.net/revista/rn1/articulos/mg.pdf> (Diciembre 2005).
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús, *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*, Madrid, Cátedra Signo e Imagen, 1988.
- GÓMEZ CARLOS, A, *Video doméstico y actitud crítica*, Tesis de Licenciatura en Comunicación Social, Santiago del Estero, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Católica de Santiago del Estero, 1997.
- GÓMEZ, Pedro A. 1995, "Sátira y parodia en el pastiche latinoamericano"; ponencia en la *1º Jornadas de Investigadores Jóvenes en Comunicación*, Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, noviembre de 1995.
- GÓMEZ, Pedro A., "Narrativas de la vida privada en las voces televisivas", ponencia en las *V Jornadas Internacionales de Comunicación*, Buenos Aires, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Austral, 1997.
- GONZÁLEZ, David, "John Lilly, odisea de un psinauta", en *Uno mismo*, Nº 107, Buenos Aires, 1992.
- GRABNEN, Hermann, *Teoría General de la Música*, Madrid, Akal Música, 2001.

Gran Enciclopedia Larousse, Barcelona, Editorial Planeta, 1991.

Gran Historia de la Música Clásica, Barcelona, Plaza y Janés, 1991.

GROSSO, José Luis, *Proyecto de investigación: Identidades étnicas y hegemonía nacional en Santiago del Estero. Informe final*, Santiago del Estero, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Santiago del Estero, 1997.

GROSSO, José Luis, *Teoría de la Práctica y Crítica de la Hegemonía*, , Santiago del Estero, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Santiago del Estero 1997.

GUBERN, Román, "¿La revolución videográfica es una verdadera revolución?", en *Telos*, número 9, Madrid, Fundesco (Fundación para el Desarrollo de la Función Social de las Comunicaciones), 1987.

GUBERN, Román, *Historia del cine*, Barcelona, Lumen, 1997.

GUTIERREZ ESPADA, Luis, *Historia de los medios*, 3 tomos, Madrid, Pirámide D.L., 1979.

GUTIÉRREZ ESPADA, Luis, *Historia de los medios audiovisuales (desde 1926). Cine y Fotografía. 2*, Madrid, Ediciones Pirámide, S.A., 1980.

GUTIERREZ-VERNA ESPADA, Luis Ángel, *Aproximación a la función social de la imagen audiovisual desde las perceptivas de los procesos comunicativos creativos*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 1983.

HALLORAN, James, *Los efectos de la televisión*, Madrid, Editora Nacional, 1974.

HANDHART, John G., *Vides Culture, a critical investigation*, N.Y., Peregrine Smith Books, 1986.

HAUSER, Arnold, *Historia social de la literatura y el arte. Vol. II*. Madrid, Ed. Guadarrama, 1974.

HAYE, Ricardo M., *Otro siglo de radio. Noticias de un medio cautivante*, Buenos Aires, Ed. L Crujía, 2003.

HESSE, Hermann, *El lobo estepario*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2005.

Historia del arte, Barcelona, Salvat Editores, S.A., 1970.

HODEIR, André, *Cómo conocer las formas de la música*, Madrid, EDAF, S.A., 1988.

HUERTAS JIMÉNEZ, Luis Fernando, *Estética del discurso audiovisual. Fundamentos para una teoría de la creación filmica*, Barcelona, Mitre, 1986.

HUERTAS JIMÉNEZ, Luis Fernando, *Fundamentos para una teoría de la creación filmica*, Barcelona, Mitre, 1986.

HUFFMAN, Kathy R. & MIGNOT, Dorine, *The Arts for Television*, Los Ángeles, The Museum of Contemporary Art, 1987.

HUGO, Gregory, *Un siglo de Pop*, Barcelona, Edit: Blume, 1999.

HUTCHEON, Linda, "La política de la parodia postmoderna", en *Criterios*, 1992.

IÑIGO, José María y DÍAZ, Joaquín, *Música Pop y música Folk*, Barcelona, Planeta, 1975.

JACOBS Arthur y SADIE, Stanley, *El libro de la ópera*, Edit. Rialp, 1984.

JAMESON, Fredric, "Leer sin interpretar: la postmodernidad y el videotexto", en *La lingüística de la escritura*, Madrid, Visor, 1989.

JAMESON. Fredric, "El postmodernismo como lógica cultural del capitalismo tardío", en *Ensayos sobre el posmodernismo*, compilación de H. Tarcus, Buenos Aires, Ediciones Imago Mundi, 1992.

JAY GROUT, Donald, *Historia de la música occidental, Vol.2*, Madrid, Edit. Alianza Musical, 1984.

JULIÁ, Ignacio, *Grunge, noise y Rock. Celeste*, Madrid, DL., 1996.

JURGENSON, Albert y BRUNET, Sophie, *La práctica del montaje*, Barcelona, Gedisa, 1995.

LA FERLA, Jorge, "Videovació o el diseño de una obra video", en *El medio es el diseño*, Buenos Aires, UBA (Universidad de Buenos Aires), Ediciones Universitarias del Ciclo Básico Común, 1996.

LA FERLA, Jorge, *Arte audiovisual. Tecnología y discursos*, Buenos Aires, Eudebe, 1998.

LANDI, Oscar, *Devórame otra vez. Qué hizo la televisión con la gente, qué hace la gente con la televisión*, Buenos Aires, Planeta, 1992.

LASH, Scott, *Sociología del posmodernismo*, Buenos Aires, Amorrortu, 1997.

LEDESMA, M., *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*, Buenos Aires, Paidós, 1997.

LEGUIZAMÓN, Juan Antonio, "Producciones del consumo. Una lectura de Pierre Bourdieu y Michel de Certeau a propósito de una indagación sobre la relación entre textos (mediáticos) y sujetos (sociales)". Monografía. Curso *Teoría de la Práctica y Crítica de la Hegemonía*, Santiago del Estero, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Santiago del Estero, 1997.

LEGUIZAMÓN, Juan Antonio, "Descercamientos. M. de Certeau, J. Derrida, M. Leiris: ida y vueltas". Monografía. Curso *Teoría de la Práctica y Crítica de la Hegemonía*, Santiago del Estero, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Santiago del Estero, 1997.

LEGUIZAMÓN, Juan Antonio, "Exploraciones musicovisuales" en *Cuadernos*, Número 17, San Salvador de Jujuy, Argentina, Universidad de Jujuy, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Secretaría de Ciencia y Técnica y Estudios Regionales. Febrero 2001.

LEÓN TELLO, Francisco José, *Teoría y estética de la música*, Madrid, Taurus, 1988.

LEVÍN, E., *Ruido visual*.

http://www.iztapalapa.uam.mx./iztapala.www/topodrilo/38/td38_09.html 2002 (Marzo 2006)

LEWIS, Meter M. y BOOTH Jerry, *El medio invisible. Radio pública, privada, comercial y comunicatoria*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1992.

LILLY, John C., "Espíritu y cerebro" en *Uno mismo*, Número 107, Buenos Aires, 1992

LIPOVETSKY, G., *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*, Barcelona, Anagrama, 1990.

LOTMAN, Iuri M., "Acerca de la semiosfera", en *Criterios*, 1992.

LOZANO, Elisabeth, "A manera de introducción", en *Arte & Ciudad*, Primer Seminario, Cátedra de Estudios Urbanos, Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle, 1998.

LYOTARD, J.F., *The Postmodern condition: A Report on Knowledge*, Manchester, Manchester University Press, 1979.

MACJUS, C. y NAVARRA, G., "El ataque de las pantallas", en Suplemento Salud, *Diario El Liberal*, Santiago del Estero, miércoles 14 de enero, 1998.

MACHADO, Arlindo, "El imaginario numérico", en *El medio es el diseño*, Buenos Aires, UBA (Universidad de Buenos Aires), Ediciones Universitarias del Ciclo Básico Común, 1996.

MAGARIÑOS DE MORENTIN, Juan A., *El mensaje publicitario. Nuevos ensayos sobre semiótica y publicidad*, Buenos Aires, Edicial, 1991.

MARÍN, Marcel, *Estética de la expresión cinematográfica*, Madrid, Rialp, 1962.

MARIN, Marcel, *El lenguaje del cine*, Barcelona, Gedisa, 1996.

MARINA, José A., "El realismo libertario: L. Freud, F. Bacon, R.B. Kitaj, F. Auerbach, M. Andrews y L. Kossof" en *Ajoblanco*, número 82, Barcelona, febrero 1996.

MARKESSINIS, Artemio, *Historia de la danza desde sus orígenes*, Madrid, Librerías deportivas Esteban Sanz, S.L., 1995.

MARTIN, Marcel y SCHNITZER, Jean, *El cine soviético visto por sus creadores*, Salamanca, Ediciones Sígueme, 1975.

MARTIN, Marcel, *El lenguaje del cine*, Barcelona, Gedisa, 1996.

MARTÍN-BARBERO, Jesús, *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura, hegemonía*, Barcelona, Gustavo Gili, 1987.

MARTÍN-BARBERO, Jesús, "De lo popular folklorizado al espesor masivo de lo urbano", en *Procesos de comunicación y matrices de cultura. Itinerario para salir de una razón dualista*, México, FELAFACS-G. Gili, 1987.

MARTÍN SÁNCHEZ, Gonzalo, "Thriller y el origen de los vídeos musicales dramatizados" en *Área abierta*, N.º. 10, 2005

MARTÍNEZ COSTA, María Pilar, "Reinventando la radio" en *Actas de las XV jornadas internacionales de la comunicación*, Pamplona, Ediciones Eunat, 2001.

MARTÍNEZ BRAGAGNOLO, Manuel, *El arte del siglo XX*, Madrid, Ed. Granada, 1991.

MAQUA, J., "El estado de las ficciones ¿nuevas ficciones audiovisuales?", en *Historia general del cine Vol. XII: El cine en la era audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1995.

MCLUHAN, M. y POWERS, B.R., *La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el Siglo XXI*, Buenos Aires, Planeta-Agostini, 1994.

MELERO, Daniel, "Más de lo otro", entrevista en *Los Inrockuptibles*, número 7, Buenos Aires, enero 1997.

METZ, Christian, *Lenguaje y Cine*, Barcelona, Planeta, 1973.

METZ, Christian, *Essais Sémiotiques*, Paris, Ed. Klincksieck, 1977

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

MILLESÓN, *Técnicas de realización y producción en T.V.*, Madrid, IORTV, 1983.

MITRY, Jean, *Historia del cine experimental*, Valencia, Fernando Torres editor, 1974.

MITRY, Jean, *La semiología en tela de juicio. Cine y Lenguaje*, Madrid, AKAL, 1994.

MONOCANAL, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, 2003.

MORDDEN, Ethan, *El espléndido arte de la Ópera*, Buenos Aires, Javier Vergara Editor, 1985.

MORENO, Isidro, *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*, Barcelona, Paidós, 2002.

MORENO, Isidro, *Narrativa audiovisual publicitaria*, Barcelona, Paidós, 2003.

MUNSÓ CABÚS, Joan, *El cine musical de Hollywood*, 2 vols., Barcelona, Film Ideal, 1997.

NIETO, José, *Música para la imagen. La influencia secreta*, Iberautor, 2003.

OLIVA, I., *La imagen sustantiva. Elementos para una lógica de la forma moderna y su incidencia en el cine de los años veinte*, Madrid, Universidad de Castilla La Mancha, 1991.

OVIDIO, *Metamorfosis*, Madrid, Espasa Calpe, S.A., 1997.

LEGUIZAMÓN, Juan Anselmo, *Videoclips: Una exploración en torno a su estructuración formal y funcionamiento socio-cultural*.

<http://www.archivo-semiotica.com.ar/IndiceLegui.html#clip> (Abril 2006)

PALACIO ARRANZ, Manuel, *La imagen sublime: Vídeo de creación en España (1970-87)*, Madrid, Centro de Arte Reina Sofía, 1987.

PARAIRE, Philippe, *50 años de música rock*, Madrid, Ed. Del Prado, 1992.

PARRET, Herman, *Semiótica y Pragmática. Una comparación evaluativa de marcos conceptuales*, Buenos Aires, Edicial, 1993.

PATRICIO PÉREZ RUFÍ, JOSÉ y GÓMEZ PÉREZ, Francisco Javier, *El ritmo en la edición del video-clip: articulación de categorías temporales*, Universidad de Sevilla.

www.campusred.net (Abril 2006)

PAVLIC, Pavao, "La intertextualidad moderna y la postmoderna", en *Criterios*, 1992.

PEINADO Y MIGUEL, Fernando, *Públicos consumidores de televisión. Concepto, tipología y sistemas de control*, Madrid, IVCR. Impresión: Imedisa, S.L., 1999.

PEÑA TIMÓN, Vicente, *Narración Audiovisual. Investigaciones*, Madrid, Laberinto comunicación, 2001.

PERALES, Francisco, *Luis García Berlanga*, Madrid, Cátedra. Signo e imagen, 1997.

PÉREZ DE SILVA, Javier y JIMÉNEZ HERVÁS, Pedro, *La televisión contada con sencillez*, Madrid, MAEVA ediciones, 2002.

PÉREZ JIMÉNEZ, Juan Carlos, *La imagen múltiple. De la televisión a la realidad virtual*, Madrid, Julio Otero Editor, 1995.

PÉREZ ORNIA, José Ramón, *El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo*, Madrid, RTVE, 1991.

PÉREZ ORNIA, José Ramón, *Catálogo de las exposiciones "Panorama Europeo del Videoarte"*, Madrid, Consorcio para la Organización de Madrid Capital Europea de la Cultura, 1992.

PÉREZ ORNIA, José Ramón, *El arte del vídeo*, Madrid, Ediciones Serbal/RTVE, 1993.

PÉREZ ROYO, Victoria, *Videodanza, género híbrido: alternativas a la narración cinematográfica convencional*.

www3.usal.es/~viriato/filosofia/webcongreso/com/VictoriaPerez.doc (Abril 2006)

PÉREZ YARZA, M., *Videoclip e imágenes del descrédito: Black Hole Sun, de Soundgarden*, Valencia, Editorial Episteme, Colección Eutopías (Documentos de trabajo), segunda época. Vol. 129, 1996.

PÉREZ-YARZA SAN SEBASTIÁN, Marta, *El placer de lo trágico: semiosis del vídeo-rock en los 90*, Leioa, Universidad del País Vasco, 1997.

PITTMAN, Robert, "Los hijos de la tele", en *The New York Times* y *Clarín*, Buenos Aires, viernes 2 de febrero, 1990.

PRATT, Mary L., "Utopías lingüísticas", en *La lingüística de la escritura*, Madrid, Visor, 1989.

RADIGALES, Jaime, "El videoclip como obra de arte total. Sobre Africa Shox (Leftfield), de Chris Cunningham" en *Trípodos: Revista digital de comunicación*, N°. 17, 2005.

RAE HUFFMAN, Kathy & MIGNOT, Dorine, *The Arts for Television*, Los Ángeles, The Museum of Contemporary Art, 1987.

REKALDE IZAGUIRRE, Josu, *Video: Un soporte temporal para el arte*, Bilbao, Servicio Editorial Universidad del País Vasco, 1995.

RINCÓN, Omar, *Televisión, video y subjetividad*, Bogotá, Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación. Grupo Editorial Norma, 2002.

RODRIGO ALSINA, Miquel, *Los modelos de comunicación*, Madrid, Editorial Tecnos, 1989.

RODRIGUEZ, Ángel, *La dimensión Sonora del lenguaje AV*. Paidós, Barcelona, 1998.

ROMANO, Vicente, *El tiempo y el espacio en la comunicación. La razón pervertida*, Hondarribia (Guipúzcoa), HIRU, S.L., 1998.

ROSEN, Charles, *Formas de sonata*, SpanPress Universitaria, 1998.

RUSH, Michae, *New Media in Late 20th Century Art*, London, Thames & Hudson Ltd., 1999.

RUSSELL, Lack, *La música en el cine*, Madrid, Cátedra, 1997.

LEGUIZAMÓN, Juan Anselmo, *El videoclip como formato o género*.

<http://www.fortunecity.co/victorian/bacon/1244/Leguiz.html> 2001 (Abril 2006)

SACHS, Curt, *World History of the Dance*, W. W. Norton & Company Inc., New York, 1937.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio, *Guión de aventura y forja del héroe*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2002.

SÁNCHEZ LÓPEZ, J. A., "Basquiat y El Bosco recuperados. El mito de la culpa y la caída en imágenes de video-clip: "Until it sleeps", Metallica, 1996". En: *Boletín deArte*, Málaga, Universidad de Málaga, 2002.

SAGANÍAS, Carolina, "Los negros en el noroeste argentino"; en Grosso, J.L.et al.: *Proyecto de investigación Identidades étnicas y hegemonía nacional en Santiago del Estero. Informe final*, Santiago del Estero, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Santiago del Estero, 1997.

SANGRO COLÓN, P., *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*, Salamanca, Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca/Caja Duero, 2000.

SAPERAS, Enric, *La sociología de la comunicación de masas en los Estados Unidos*, Barcelona, Editorial Ariel, S.A., 1985.

SARRIUGARTE GÓMEZ, Iñigo, *Conexiones entre el videoclip y el videoarte*. Luces en el laberinto audiovisual. Congreso iberoamericano de Comunicación y Educación. <http://www.ateiamerica.com/doc/conexion.pdf> (Abril 2006).

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

SCHANTON, Pablo, "Estroboscopia, visiones sobre la cultura disco en los '90", en *Venus*, verano del '92, Buenos Aires, p. 62-67.- 1997: "Ver para creer Carson", en Sí, Suplemento Joven, *Clarín*, Buenos Aires, viernes 26 de septiembre, p. 3.

SCHOENBERG, Arnold, *Funciones Estructurales de la armonía*, Barcelona, Idea Books S.A., 1999.

SCHÖNBERG, *Tratado de armonía*, Madrid, Real Musical, 1974.

SEBEOK, T.A. y UMIKER-SEBEOK, J., *Sherlock Holmes y Charles S. Peirce. El método de la investigación*, Barcelona, Paidós, 1994.

SEBEOK, Thomas A., *Signos: una introducción a la semiótica*, Barcelona, Paidós, 1996.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María, *Lenguaje del videoclip*. Málaga, Textos mínimos, Universidad de Málaga, 2002.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María, “Música e imagen: aproximación a la historia del vídeo musical” en *Área Abierta*, nº 3, Julio 2002.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María, “Antecedentes artísticos del videoclip”, en *Lápiz: Revista internacional del arte*, Nº 203, 2004

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María, *Estética del videoclip musical*. Revista de Comunicación, Arte y Literatura.

http://www.dosdoce.com/pagina_nueva_304.htm (Abril-2006)

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María, *Nuevos formatos audiovisuales publicitarios a través de la red: los e-clips*. Universidad de Málaga.

http://www.campusred.net/forouniversitario/pdfs/Comunicaciones/Publicidad_y_Marketing/Ana_Maria_Sede%C3%B1o.pdf (Abril 2006)

SEGADO DEL OLMO, Antonio: *El mundo de la radio y la televisión*, Barcelona, Biblioteca cultural RTVE. Editorial Planeta, 1976.

SEGER, Linda, *Como convertir un buen guión en un guión excelente*, Rialp, 1999, 6ª edición.

SILVA, Armando, ‘Escenarios urbanos’, en *La ciudad pensada*, Número 4, Santiago de Cali, Instituto Departamental de Bellas Artes, Entidad Universitaria, agosto 1997.

SKOFF TORGUE, Henry, *Introducción a la música Pop*, Barcelona, Oikos-Tan, 1977.

SOLARINO, Carlos, *Cómo hacer televisión*, Madrid, Ediciones Cátedra, S.A., 1993.

SONTAG, Susan, *Contra la interpretación.*, Buenos Aires, Alfaguara, 1996.

SPIVAK, GAYATRI C., "Responsabilidad", en *Cultura y Tercer Mundo. Nuevas identidades y ciudadanías*, Número 2, Caracas, Ed. Nueva Sociedad, 1996.

STANLEY SADIE con la colaboración de ALISON LATMAN, *Guía AKAL de la música*, Madrid, Akal, 1994.

STEFANI, Gino, *Comprender la música*, Barcelona, Paidós, 1987.

STEIMBERG, Oscar, *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Atuel, 1993.

STOKOWSKI, Leopold, *Música para todos nosotros*, ESPASA-CALPE, S.A., 1964.

The work of director: Spike Jonze, Directors Label, Volume 1, DVD, 2003.

The work of director: Michel Gondry, Directors Label, Volume 3, DVD, 2003.

The work of director: Mark Romanek, Directors Label, Volume 4, DVD, 2005.

Todo el cine de los Beatles., Wezen S.L. y Capitel S.L. 2000

TORGUE, Henry Skoff, *Introducción a la música pop*, Barcelona, Vilassar de Mar, 1977.

TRUFFAUT, François:, *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza Editorial, 1998.

VALLS GORINA, Manuel y PADROL, Joan, *Música y cine*, Barcelona, Ultramar, 1990.

- VIOLA, Bill, Entrevista en *El Paseante*, Número 12, Madrid, Ed. Siruela, 1989.
- VVAA, "El barroco", número monográfico de la Revista *El Correo*, Organización de las Naciones Unidas para la Educación y la Cultura (UNESCO), París, septiembre 1987.
- VIYA. Miko, *El director de televisión*, México, D.F., Edit. Trilla, 1994.
- WEIBEL, P., "Videos musicales. Del vaudeville al videoville", en *Telos* número 11, septiembre-noviembre 1987.
- WILLIAMS, Raymond, *Cultura. Sociología de la comunicación y del arte*, Buenos Aires, Paidós, 1982.
- WOLF, M., *La investigación de la Comunicación de masas*, Barcelona, Paidós, 1982.
- WYVER, J., *La imagen en movimiento*, Valencia, Filmoteca Generalitat Valenciana, 1992.
- ZALLO, R., *Economía de la comunicación y la cultura*, Madrid, Akal, 1998.
- ZAMBRANO, María, "Notas de un método", en revista *El Paseante*, Número 12, Madrid, Ed. Siruela, 1989.
- ZUNZUNEGUI, Santos, *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra, 1995.
- ZUNZUNEGUI, Santos, *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra, 1998

ÍNDICE DE PELÍCULAS

BENEDEK, László, *¡Salvaje! (The Wild One)*, 1953.

BERGMAN, Ingmar, *El Séptimo Sello (Det sjunde inseglet)*, 1956.

CHAFFEY, Don, *Jasón y los Argonautas (Jason and the Argonauts)*, 1963.

CROSLAND, Alan, *Don Juan*, 1926.

CROSLAND, Alan, *El Cantor de Jazz (The Jazz Singer)*, 1927.

CUKOR, George, *My Fair Lady*, 1964.

CURTIZ, Michael, *Casablanca*, 1942,

DE PALMA, Brian, *Los Intocables (The Untouchables)*, 1987.

DISNEY, Walt, *Fantasia*, 1940.

DONEN, Stanley, *Un día en Nueva York (On the Town)*, 1949.

EINSESTEIN, S. M., *El Acorazado Potemkin (Bronenosets Potyomkin)*, 1925.

EINSESTEIN, S.M., *¡Que viva México! (Da zdravstvuyet Meksika!)*, 1932.

EINSESTEIN, S.M., *Alexander Nevsky (Aleqsandre Neveli)*, 1938

EINSESTEIN, S.M., *Iván el Terrible (Ivane Mriskhane,)* 1944.

FINCHER, David, *El Club de la lucha (Fight Club)*, 1999.

FLEMING, Victor, *Lo que el viento se llevó (Gone with the wind)*, 1939.

FORMAN, Milos, *Amadeus*, 1984.

GEORGE, Lucas, *THX 1138*, 1971.

GODARD, Jean-Luc, *Al final de la escapada (A Bout le Souffle)*, 1959.

GOLDMAN, William, *La Princesa prometida (The Princess bride)*, 1987.

GRIFFITH, David, *Nacimiento de una Nación (The Bird of a Nation)*, 1915.

HITCHOCK, Alfred, *Psicosis (Psycho)*, 1960.

HOPPER, Dennis, *Easy Rider*, 1969.

HOWARD, Ron, *Willow*, 1988.

HOWARD, Ron, *Apolo 13 (Apollo 13)*, 1995.

KERSHNER, Irvin, *El Imperio Contraataca (The Empire Strikes Back)*, 1983.

KUBRICK, Stanley, *Senderos de gloria (Paths of glory)*, 1957.

KUBRICK, Stanley, *2001: Una Odisea al Espacio (2001: a space odyssey)*, 1968,

LANG, Fritz, *Metrópolis (Metropolis)*, 1927.

LEONE, Sergio, *El bueno, el feo y el malo (Il Buono, il brutto, il cattivo)*, 1966,.

LESTER, Richard, *Qué noche la de aquel día (A Hard Day's Night)*, 1964.

MARTÍN SÁNCHEZ, Gonzalo, *Doctores Arte*, 2002.

MARTÍN SÁNCHEZ, Gonzalo, *Metempsícosis*, 2004.

MILIUS, John, *Conan el Bárbaro (Conan the Barbarian)* 1982.

MOORE, Michael, *Fahrenheit 9/11*, 2004.

PRICE, Will, *Rock, Rock, Rock*, 1956.

REGGIO, Godfrey, *Koyaanisqatsi*, 1983.

ROY HILL, George, *Dos hombres y un destino (Butch Cassidy and the Sundance Kid)*, 1969.

SCHLESINGER, John, *Cowboy de Medianoche (Midnight Cowboy)* 1969.

SEARS, Fred F., *Don't Knock the Rock*, 1956.

SEARS, Fred F., *Rock around the clock*, 1956.

SPIELBERG, Steven, *Indiana Jones en busca del Arca perdida (Raiders of the Lost Ark)*, 1981.

SPIELBERG, Steven, *Indiana Jones y el Templo Maldito (Indiana Jones and the Temple of Doom)*, 1984.

SPIELBERG, Steven, *Indiana Jones y la Última Cruzada (Indiana Jones and the Last Crusade)* 1989.

STERNBERG, Josef Von, *El Ángel Azul (Der Blaue Engel)* 1930.

STONE, Oliver, *Giro al infierno (U-Turn)*, 1997.

STONE, Oliver, *Un domingo cualquiera (Any Given Sunday)*, 1999.

TARVKOSKY, Andrei, *Stalker*, 1979.

TARKOVSKY, Andrei, *Nostalgia*, 1983.

VIDOR, King, *Alehuya (Hallelujah!)*, 1930

WELLES, Orson, *Ciudadano Kane (Citizen Kane)*, 1941.

WYLER, William, *Ben-Hur*, 1959.

WIENE, Robert, *El gabinete del doctor Caligari (Das Kabinett des Doktor Caligari)*, 1920.

ZEMECKIS, Robert, *Forrest Gump*, 1994.

ÍNDICE DE VÍDEOS MUSICALES

AKERLUND, Jonas, *Ray of light* , 1998.

ALCHEZCAR, Frank y Dolezal, Rudi, *Rock me Amadeus*, 1985.

ANDERSON, Laurie, *Oh superman*, 1981.

A/V Club, *Show me how to life*, 2003.

CHRISTOPHERSON, Peter y EINSESTEIN, Sergei, *People of the sun*, 1996.

CUNNINGHAM, Chris, *Rubber Johnny*, 2005.

DURST, Fred, *The nookie*, 1999.

FINCHER, David, *Vogue*, 1990.

GONDRY, Michel, *Around the world*, 1997.

GONDRY, Michel, *Star Guitar*, 2001.

GORE, Paul, *For ever more*, 2003.

GREENHALGH, Howard, *Black hole sun*, 1994.

GROHL, Dave, *Monkey wrench*, 1997.

GROHL, Dave, *My hero*, 1998.

HEITMANN, Jörn, *Amerika*, 2004.

HONEY, *Guerrilla radio*, 1999.

HUNTER, Paul, *I don't like the drugs but the drugs like me*, 1998.

JONZE, Spike *It's oh so quiet*, 2002.

KAHN, Joseph y Zombie, Rob, *Living dead girl*, 1998.

MOORE, Michael, *estify*, 2000.

MOORE, Michael, *Boom*, 2003. ODELL, Jonas, *Take me out*, 2004.

RENCK, Johan, *Hung up*, 2005.

ROMANEK, Mark, *Bedtime Story*, 1995.

ROMANEK, Mark, *99 Problems*, 2004.

SIGISMONDI, Floria, *The beautiful people*, 1996.

SIGISMONDI, Floria, *Megalomaniac*, 2003.

WEISZ, Martin, *Make me bad*, 2000.

ZOMBIE, Rob, *More Human than Human*, 1995.

WEB

Fluxus, <http://www.babab.com>, n°20 (Julio 2003)

Mickeynmousing,

<http://video.barnesandnoble.com/search/glossary.asp?userid=d38t6TFCEc&CAT=1005887&TRM=1006777>), (Octubre 2005)

Sistro y Hathor, <http://www.egiptologia.com> (Octubre 2005)

Lissitzky, <http://www.enfocarte.com/2.14/especial3.html> (Enero 2006).

Busby Berkeley <http://www.filomusica.com>, (Enero 2006).

Isadora Duncan <http://www.granma.cubaweb.cu>, (Octubre 2005).

Adolf Zukor <http://www.imdb.com>, (Diciembre 2006).

Happy Days <http://www.sitcomsonline.com>. [Happydays.html](http://www.sitcomsonline.com/Happydays.html), (Abril 2006).

Scopitones <http://www.scopitones.blogs.com>, (Octubre 2005).

Historia de la ópera <http://www.weblaopera.com>, (Octubre 2005).

Processing [http:// www.processing.org/](http://www.processing.org/) (Mayo 2006)

David Bowie, <http://www.davidbowie.com/> (Octubre 2006)

Fatboyslim, <http://www.fatboyslim.net/> (Octubre 2006)

Foo Fighters, <http://www.foofighters.com/> (Octubre 2006)

Rage Against the machine, <http://www.ratm.com> (Octubre 2006)

The Chemical Brothers, <http://www.thechemicalbrothers.com/> (Octubre 2006)

The Verve, <http://www.theverve.co.uk/> (Octubre 2006)

Weezer, <http://www.weezer.com/> (Octubre 2006)

The White Stripes, <http://www.whitestripes.com/> (Octubre 2006)

Floria Sigismondi, <http://www.floriasigismondi.com/> (Octubre 2006)

Joseph Kahn, <http://www.josephkahn.com/> (Diciembre 2005)

Base de datos de vídeos musicales en Internet, <http://www.mvdbase.com/> (Octubre 2006)