

Synchresis 50. Para acercarse a una ontología de la Videomúsica

Synchresis 50. Approach to an ontology of Videomusic

Scarani, Stefano 

Laboratorio de Creación Intermedia. Universitat Politècnica de Valencia
stesca2@upvnet.upv.es

Chiner Santapau, Julia

Conservatorio Profesional de Música de Carcaixent
klauski15@hotmail.com

Recibido: 28-08-2023

Aceptado: 19-09-2023



Citar como: Scarani, S., and Chiner Santapau, J. (2023). Synchresis 50. Approach to an ontology of Videomusic. *ANIIV-Revista de Investigación en Artes Visuales*, n. 13, p. 123-132, septiembre 2023. ISSN 2530-9986. Doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2023.20243>

PALABRAS CLAVE

Videomúsica; arte visual; música contemporánea; música electroacústica.

RESUMEN

La *videomúsica* es un lenguaje relativamente nuevo y difícil de definir debido a su hibridación con numerosos otros lenguajes afines. Heredera del videoarte por un lado y de la música experimental, especialmente de ámbito electroacústico, la *videomúsica* ha ido conformándose como un lenguaje autónomo sin que se formara una identificación bajo una agrupación o *escuela* por parte de los diferentes autores (en gran parte músicos extendidos al campo visual). El proyecto *Synchresis*, creado en 2011, se propuso recolectar obras de *videomúsica* para su difusión en el intento de definir el género simultáneamente al evidenciar sus multiformes rasgos. A distancia de un decenio desde su comienzo, nos proponemos una reflexión sobre los resultados de esta iniciativa.

KEY WORDS

Videomusic; visual art; contemporary music; electroacoustic music.

ABSTRACT

Videomusic is a relatively new language and difficult to define due to its hybridization with numerous other related languages. Heir to video art on the one hand and to experimental music, especially in the electroacoustic field, video music has been taking shape as an

autonomous language without the formation of an identification under a group or *school* by the different authors (largely musicians extended to the Visual field). The *Synchresis* project, created in 2011, set out to collect videomusic works for dissemination in an attempt to define the genre simultaneously by evidencing its multiform features. After a decade since its beginning, we propose a reflection on the results of this initiative.

INTRODUCCIÓN

El año 2022 ha supuesto para *Synchresis* (ref. *Synchresis*), selección y difusión de obras de *videomúsica*, la llegada a su 50º programa.¹ Un logro que impone un momento de reflexión sobre esta experiencia nacida en 2011 dentro de las actividades propuestas por la Asociación de Arte Sonoro y Música Electroacústica de España (ref. AMEE) para el *Festival Internacional de Música Electroacústica Punto de Encuentro* en Valencia, en aquel entonces dirigido por Gregorio Jiménez Payá. Esta primera experiencia de *Synchresis* se realizó en un espacio hoy en día desaparecido, el Club Diario Levante de Valencia, coordinado por Josep Lluís Galliana. Desde entonces, este proyecto se ha desarrollado recogiendo obras de más de un centenar de autores, procedentes de gran parte del planeta, organizado, hasta hoy, en XIII convocatorias internacionales y 51 programas de proyección pública.²

Synchresis toma forma a partir de una exigencia personal, como consecuencia de una trayectoria artística que desde la composición musical, nos ha llevado de forma casi natural a la composición audiovisual; mejor dicho, a la composición musical extendida a las imágenes. Un concepto peculiar y diferente de los demás lenguajes audiovisuales presentes (y pasados) en el entorno artístico.

Es un recorrido personal, que nace con un primer trabajo en este estilo, *Return to the Earth* (Scarani, 1999, Figura 1), creado para el *Festival Regola, Gioco*, de AGON.³ En aquel entonces, la colaboración con la asociación francesa Anomos, mediante el compositor Jacopo Baboni Schilingi, nos puso delante a la realidad de que habían artistas que, a pesar de presentar formas y estructuras diferentes entre sus trabajos, de alguna forma dejaban emerger un lenguaje común, un lenguaje que parecía diferenciar la mayoría de las obras

¹ Este texto se redacta en agosto de 2023, con 51 programas de *Synchresis* realizados, y por lo menos otros dos programas de *Synchresis* previstos a lo largo del año, en México y Brasil.

² *Synchresis* está organizada en *Convocatorias* anuales, abiertas para la recepción de obras, y en *Programas*, es decir en la organización de una selección específica de obras para su difusión en un determinado contexto. Los Programas intentan proponer un repertorio variado, que mejor represente la variedad dentro de un determinado género. Sin embargo, se ha realizado incluso Programas a tema, bajo un título que condiciona la elección del material, incluso algunos dedicado a un determinado grupo de autores, como ha sido el caso de joven artistas de Canarias y otros de artistas del Centro Superior de Música del país Vasco Musikene.

³ AGON acustica informatica musica, *Festival Regola, Gioco "Il corpo virtuale"*, Palazzo Reale, Milano (Italia). Noviembre 1999.

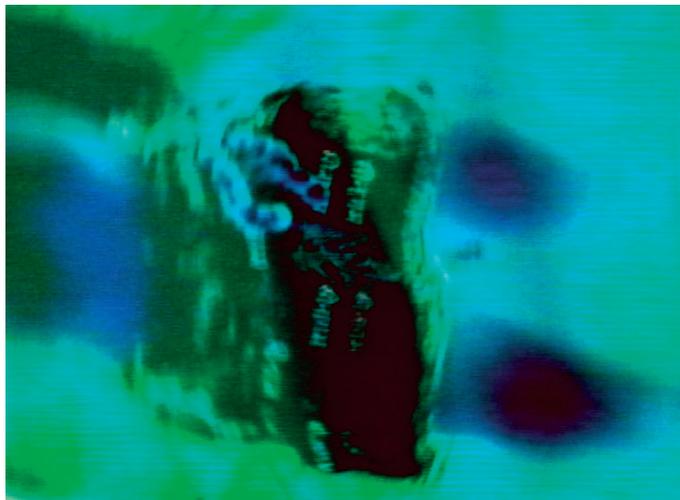


Figura 1. Return to the Earth (fotograma). Scarani, 1999.

presentadas en el mundo del videoarte, o del videoclip, de la *visualmusic* o de otras formas artísticas audiovisuales. Las obras proyectadas en este festival tenían la tendencia de unir imágenes, en general propias del mundo del videoarte, con una banda sonora en gran parte musical y centrada sobretudo en el lenguaje experimental de la música electroacústica, con una fuerte homogeneidad entre sus diferentes componentes.

1. Imagen y sonido. Una relación difícil

El centro de la cuestión se encuentra en la relación entre lo sonoro y lo visual. Las artes visuales basadas en la imagen en movimiento, casi siempre se han relacionado con una banda sonora, aunque cuando era imposible obtener un soporte que pudiera alojar los dos elementos al mismo tiempo. En el cine parece evidente que, aunque mudo en sus albores, nunca haya sido un cine silencioso como erróneamente lo han definido los anglófonos (*silent film*), ya que a pesar de no tener diálogos sonoros, siempre ha tenido una banda sonora musical extradieгética, interpretada en vivo, y la importancia de ésta resulta evidente cuando se considera que las películas de primera categoría, siempre han tenido bandas sonoras compuestas adrede para sus escenas. Eisenstein (Eisenstein, 2001) consideraba la importancia de la banda sonora musical al punto de no tener dudas respecto a cortar una escena visual si la banda sonora lo exige por motivo de estructura, al contrario de la casi totalidad de las películas cinematográficas producidas desde su nacimiento hasta hoy, donde la música se pliega a las necesidades de la imagen, aunque con la conciencia de la importancia fundamental que el sonido proporciona en la visualización de una película. Una visión que es en realidad una *audio visión*, como la define Chion (Chion, 1993).

Si en el cine hay una relación de subordinación entre lo sonoro y lo visual, posicionando este último como elemento dominante, la situación se invierte de forma completa en los géneros musicales, sean éstos cinematográficos (cine musical de promoción discográfica),⁴ sean éstos los videoclip nacidos con la llegada de la televisión como medio de promoción discográfica, y con una breve aparición en los bares mediante el juke-box visual *Scopitone*. Resulta casi normal que un videoclip, cuya función principal es dar visualización a una canción en ámbito pop-rock, tenga que subordinar las imágenes a la música.⁵

Aún más evidente y declarada aparece esta subordinación en las creación de *visualmusic* de los años 20 y 30. Artistas como Mary Ellen Bute, Oskar Fischinger, Walter Ruttmann (Figura 2), para citar sólo algunos de los principales, que desarrollan imágenes animadas abstractas como visualización de la música, llegando hasta una especie de estructuralismo compositivo donde los parámetros musicales se transmiten de forma directa a parámetros visuales como la forma y el color. Probablemente la película comercial más cercana a la *visualmusic* de aquella época es representada por *Fantasia* producida por Walt Disney (Disney *et al.*, 1940), donde se sustituyen las imágenes abstractas por imágenes típicas del dibujo animado infantil, transfiriendo en esta acción los parámetros musicales ante citados. Ejemplar es la reinterpretación de *La consagración de la primavera* de Stravinski en la génesis geológica del planeta Tierra.



Figura 2. *Opus 1*, Walter Ruttmann (fotograma).

⁴ En esta categoría podemos considerar producciones como las películas protagonizadas por Elvis Presley o The Beatles en los años 50 y 60 del siglo xx.

⁵ Con alguna excepción que, por este motivo, ha hecho historia, como fue el videoclip de *Thriller* de Michael Jackson por la dirección de John Landis (Landis, 1983).

El caso del videoarte es un caso muy particular: por un lado se considera el lenguaje del videoarte más afín a la música que a otros géneros visuales, y esto a pesar de que muchos trabajos de videoarte ni siquiera incluyen un sonoro o una composición sonoro-musical evidente. Sin embargo, es en los aspectos dis-narrativos o completamente no-narrativos propios de este género que la supuesta musicalidad puede tomar forma. No es extraño, probablemente, que uno de los padres reconocidos de este arte sea el artista coreano Nam June Paik (1932-2006), cuya formación es musical (PAIKSTUDIO). Y puede ser esta característica no declarada, pero recurrente, que ha acercado esta tipología de imágenes a la composición musical electroacústica, más que a la instrumental, navegando en una dis-narratividad común, siendo el mundo electroacústico mayoritariamente desvinculado de la estructuración y articulación musical más estricta propia de la composición instrumental de todas las épocas: podemos atrevernos a definir la electroacústica una música más abstracta de la música instrumental, siempre que se pueda aceptar una cuantificación de lo abstracto.

Por otro lado la música electroacústica se ha visto involucrada en el cine experimental, o a veces comercial con carácter de ciencia ficción⁶, pero casi siempre con un uso basado en las reglas clásicas de las bandas sonoras cinematográficas, sustituyendo, en la mayoría de los casos, la música tonal con sonoridades electrónicas, sin modificar pero la principal función de la música en lo audiovisual⁷ y la relación de subordinación que la música presenta frente a las producciones audiovisuales, con las únicas excepciones proporcionadas por la *Visualmusic* y el Videoclip. Había algo en aquellas creaciones artísticas que denotaba una relación diferente entre lo sonoro y lo visual; algo que necesitaba ser estudiado para entender qué nuevas reglas o relaciones se iban delineando en este nuevo género, si de un género se trataba.

2. Subordinación, supremacía, sumisión

Entre 1999 y 2011 la producción personal tuvo un desarrollo “instintual” más que en la consciencia de una forma o estructura relacional en la creación. Obras como *Disphase* (2003), *Oquedades* (2005), *Gravitas* (2007, Figura 3), (Scarani y Chiner, 2007) y luego *Nigredo*, *Sebastian*, y otras más, han ido experimentando un lenguaje personal que había encontrado algo sin tener realmente la idea de lo que constituía este núcleo alrededor del cual todo parecía tener una órbita coherente.

Sin embargo,, aunque era evidente que varios artistas trabajaban dentro de un lenguaje que compartía ciertas formas, estructuras o reglas, no era fácil comprender cuales podrían ser, al no tener ni siquiera un nombre común que permitiera identificarse dentro

⁶ Emblemática es la presencia de sonoridades electrónicas que conviven con Bach en obras de cine como *Stalker* y *Solaris* de Andrej Tarkovski (Tarkovski, 1972 y 1979).

⁷ Funciones como la de *raccord* (Sánchez Biosca, 1991), posicionamiento del público entre empatía o simpatía (Kaltenbrunner, 2013), y en general el condicionamiento emotivo que la música proporciona a las imágenes.



Figura 3. Gravitas. Scarani y Chiner, 2007.

de un lenguaje, una tendencia, una referencia aglutinante de un estilo. Desde Jean Pichet a Ryoji Ikeda, salvando las evidentes diferencias, había una forma de actuar que denotaba elementos comunes.

Fue por este motivo que surgió la idea de crear *Synchresis*, una forma de recoger obras que de alguna forma pudieran tener una similitud lingüística, aún sin saberlo. Y esto se realizó mediante la selección de obras y su difusión pública, exactamente con el intento de que esta operación pudiera permitir, a lo largo del tiempo y al aumentar el número de obras incluidas en el proyecto, una confrontación general de estilo y lenguaje.

3. Synchresis

Synchresis toma el nombre desde un término creado por Michel Chion, en su texto *La audiovisión*: “La sínchresis (palabra que forjamos combinando «sincronismo» y «síntesis») es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional” (Chion, 1993). La presencia de una relación especial entre lo sonoro y lo visual, algo más allá de la relación ya presente en el lenguaje cinematográfico, o en los audiovisuales en general, era algo evidente, aunque aún no declarado. *Synchresis* ha lentamente desvelado y evidenciado una serie de puntos en común entre muchas de las obras recogidas, aunque éstas características a veces no resulten relacionadas entre ellas de forma clara a formar un universo definido; probablemente este aspecto, que en otros tiempos ha caracterizado la identificación de

un género, es hoy menos definible por la característica ausencia de una *escuela* que pueda dictar reglas y formas en la práctica artística, o de un manifiesto que pretenda recolectar bajo su dictamen toda una serie de ideas o creaciones fieles a su mandato, como al contrario ha habido en otras épocas. Los elementos comunes aparecen desde puntos de vista diferentes, como identidad metodológica (Piché, 2003), tecnológica, de relación entre los diferentes elementos, hasta se ha propuesto una definición e identidad basada en aspectos semióticos (Chiner, 2017b).

La dificultad consiste en que las similitudes no coinciden en la forma o en una articulación, sino en algo más ligado a la funcionalidad del lenguaje. Sin duda, si en el Cine hay una relación de subordinación del sonoro, y en particular de la música extradiegética, con las imágenes, de forma opuesta en el Videoclip y en la *Visualmusic* de los años 20 y 30 del siglo xx, suelen ser las imágenes al ponerse al servicio de lo sonoro. También es evidente la similitud tecnológica y metodológica en el proceso de creación: las herramientas son las mismas, sobre todo desde que hemos entrado en pleno en la era digital, donde el ordenador es el lugar que engloba todo tipo de material, sonoro y visual, lo gestiona mediante aplicaciones muy similares, lo genera o transforma con metodologías muy parecidas, hasta que próximamente ya no haya distancia entre sistemas de edición de audio y de vídeo (Chiner y Scarani, 2015).

Sin embargo, esto no es una explicación convincente, por lo menos no de forma completa y satisfactoria. Es allí que probablemente la intuición de Julia Chiner (Chiner, 2017b) al haber ampliado a un ámbito semiótico el análisis de la *videomúsica*, desveló algunos aspectos importantes a la hora de esta exploración. Hay un parecido más directo entre la poesía y la *videomúsica* que entre la *videomúsica* y los otros géneros audiovisuales. Esto se debe en gran parte a que la poesía es un género literario que más que otros juega en la evocación de imágenes mentales, y la poesía realiza este estímulo no solamente mediante el significado, sino incluso utilizando las características sonoras del idioma empleado (de aquí la inmensa dificultad en traducir la poesía sin traicionarla). ¿Si el sonido tiene tanta importancia en la comunicación, a pesar de que se está utilizando un lenguaje donde la sintaxis es evidente y comprensible, que puede pasar donde esta sintaxis es ausente?

También es importante considerar la potencia de la extensión de significados que se genera con la unión de un elemento sonoro con una imagen, que no necesariamente tiene que tener el mismo origen. En el lenguaje cinematográfico el uso de la música extradiegética es fundamental para posicionar al espectador en su relación con lo que pasa en la pantalla (Kaltenbrunner, 2013), y es un potente vehículo para dirigir las emociones, hasta más allá de donde las imágenes puedan llegar. Pero qué pasa si la música traiciona, en apariencia, las expectativas, como podemos ver en escenas cinematográficas como la pelea interna de la pandilla de *La naranja mecánica* de Kubrik, una escena de violencia ralentizada con *La gazza ladra* de Rossini como banda sonora (Kubrik, 1971). El resultado puede ser desviado de su línea o, al contrario, potenciado aún más por la contradicción aparente de los elementos.

CONCLUSIONES

En la *videomúsica* asistimos ante todo a la creación de una composición musical. Esto nos resulta bastante claro al constatar que la mayoría de los autores que han participado en el proyecto *Synchresis* proceden del ambiente musical. En segunda instancia la parte visual suele ser tratada de una forma más bien musical, y raramente con una narrativa evidente y lineal, sino mediante el uso de una estructura no-narrativa o dis-narrativa más propia del videoarte, pero al servicio de una articulación musical, de una estructura rítmica, de una pulsación perteneciente al aspecto musical.

Construir un preciso recorrido sin utilizar un diálogo, o una acción evidente, como es el caso de *Grid* de Danio Catanuto (Catanuto, 2011), o crear mundos imaginarios siempre cambiantes y al mismo tiempo fijos en el tiempo como en las obras *Âphâr*, *Think I have seen in my dreams*, *Coalescence* de Joao Pedro Oliveira (Oliveira, 2015, 2019, 2021), o una obra onírica rodada en película super-8 en blanco y negro como, *Moving dialogue* (2014) de Lien Nollet y Fabien Delathauwer, o composiciones rítmicas evidentes como *Speech2* (2015) de Frances Martí, aparentan formas y articulaciones muy diferentes entre ellas. En apariencia no tienen mucho que ver estas obras, una con la otra, y Sin embargo, la sensación al asistir a una proyección que las recoge todas en un programa, evidencia una coherencia que va más allá de la forma. Y esta sensación la podemos obtener gracias a *Synchresis*, y a una selección de obras basada ante todo en la presencia de aquellas características que pueden unir las bajo el lema de *videomúsica*, y en segundo orden, a la decisión de proponer en la medida de lo posible, programas de proyección donde las diferentes obras desarrollen sus variedades singulares entre ellas, intentando abarcar la diferencia así como los límites del género.

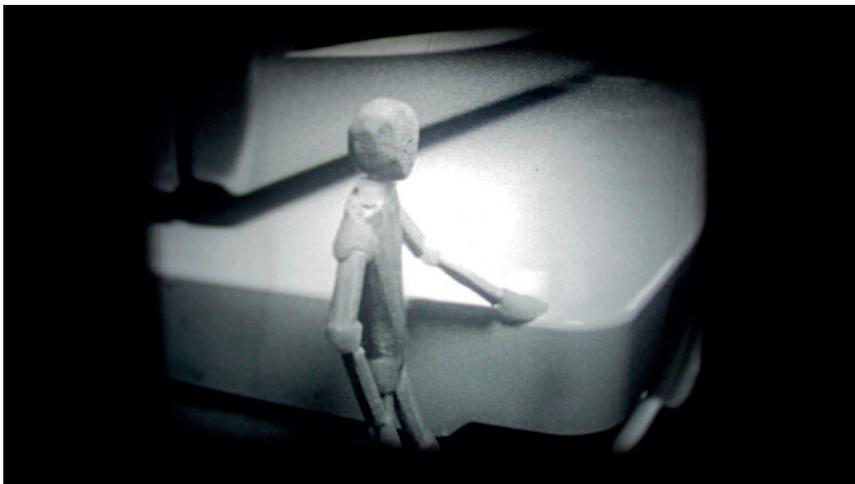


Figura 4. *Moving dialogue* de Lien Nollet y Fabien Delathauwer 2014.

La búsqueda de una respuesta, de una fórmula que pueda explicar el por qué un género recién nacido, sea realmente considerable como un género, es algo quimérico. Somos todos conscientes que es fácil definir una identidad pescando en el centro de un género, pero a medida que nos alejamos de este centro, esta identidad se difumina, se entremezcla con otras, porque en la realidad no hay nunca nada que es exactamente una cosa sola. Sin embargo, el término *videomúsica* bien se adapta a reunir aquellas creaciones que presentan características como las descritas con anterioridad.

El rol importante de un proyecto como *Synchresis* consiste ante todo en pretender recolectar obras que van por libre, es decir que suelen aparecer en festivales y eventos sin un elemento identificativo que les caracteriza. Con *Synchresis* estas obras encuentran una forma de estar juntas, de confrontarse y de evidenciar las peculiaridades lingüísticas que les hace parte de algo específico. Hoy en día esto no es algo raro ni único, pero hace doce años ni siquiera existía el término *videomúsica* más allá de la idea de videoclip. Consideramos no solo una experiencia positiva, la que *Synchresis* nos ha proporcionado, sino que nos ha empujado a la reflexión, al encontrar una respuesta (o varias respuestas) y al mismo tiempo mantener abiertas la preguntas sobre este género.

FUENTES REFERENCIALES

- AMEE, Página web [<https://www.facebook.com/groups/104825933010/members>]. Consultado: 28/08/2023.
- Catanuto, D. (2011). *Grid*. Videomusic. Disponible en línea [<https://vimeo.com/62964882>]. Consultado: 28/08/2023.
- Chiner, J., Scarani, S. (2015). "La Videomúsica, paradigma de síncreis audiovisual" *Sonic Ideas*, Año 7. No.14. Morelia; CMMAS Centro Mexicano para la Música y las Artes.
- Chiner, J. (2017a). *La síncreis audiovisual en el género de la videomúsica: relaciones estructurales y semántica de los componentes sonoros y visual*. Universitat Politècnica de València. Tesis Doctoral.
- Chiner, J. (2017b). "Modus operandi de la videomúsica". *Eufonía 73 año xxii*. Barcelona: Editorial Graó.
- Chion M. (1993). *La audiovisión*. Ediciones Paidós Ibérica. Título original L'audiovison, edito por Éditions Nathan, Paris.
- Disney [prod.] (1940). *Fantasia*. Walt Disney Production.
- Eisenstein, S.M. (2001) "Montaje" (1937-1938). *Hacia una teoría del montaje (vol. 1 y 2)*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Kaltenbrunner, M. (2013). *Apuntes personales de la conferencia impartida por Martin Kaltenbrunner en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politècnica de Valencia el 7-02-2013*.
- Kubrik S. (1971). *La naranja mecánica*. Título original: *An orange clockwork*.

- Landis, Jackson (1983) *Thriller*. Optimum Production. Videoclip.
- Oliveira, J.P. (2015). *Âphâr*. Disponible en línea [<https://vimeo.com/143418505>]. Consultado: 28/08/2023.
- Oliveira, J.P. (2019). *Think I have seen in my dreams*. Disponible en línea [<https://vimeo.com/336105455>]. Consultado: 28/08/2023.
- Oliveira, J.P. (2021). *Coalescence*. Disponible en línea [<https://vimeo.com/640560671>]. Consultado: 28/08/2023.
- PAIKSTUDIO. Página web, disponible en línea: [www.paikstudios.com].
- Pichè J. (2003). De la musique et des images. *Circuit: musiques contemporaines*, 13, n° 3, 2003.
- Sánchez Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Textos filmoteca.
- Scarani, S., Chiner, J. (2007). *Obertures del Cos*. Universitat de València.
- Scarani, S. (1999). *Return to the Earth*. Videomusic. Disponible en línea [<https://www.youtube.com/watch?v=r9HBjoMG6L0>]. Consultado: 28/08/2023.
- Synchresis, página web [<http://www.tangatamanu.com/synchresis>]. Consultado: 28/08/2023.
- Tarkovski (1972). *Solaris*. Mosfilm, Vtoroe Tvorcheskoe Obedinenie. Película cinematográfica.
- Tarkovski (1979). *Stalker*. Mosfilm, Vtoroe Tvorcheskoe Obedinenie. Película cinematográfica.