

# Audio bi-sión. Diseño audiovisual para música en vivo.

Jimena Quejigo Sánchez-Guijaldo

Máster Artes Visuales y Multimedia, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, Camí de vera S/N 42002 Valencia, España.

**Abstract** — Audo bi-sión es un proyecto que nace con el objetivo de establecer y buscar una relación entre el sonido y la imagen, considerando este vínculo como el componente icónico de lo visual.

Consiste en la realización de varias piezas audiovisuales que sirvan como mensaje e imagen de un grupo de música. El destino de estas piezas es la reproducción durante las actuaciones en directo de la banda. Una vez terminadas observar los diferentes estímulos y sensaciones que se producen en el espectador, considerando el audio y el vídeo elementos manipuladores que modifican la imagen arbitraria que se produce en nuestro cerebro.

Este trabajo se basa en las disciplinas de la Música Visual y Vídeo musical, y utilizará la imagen y el audio de modo conjunto para aportar y engrandecer la actuación en directo, considerando ambos elementos complementarios.

**Index Terms** — Audio effects, Audio-visual system, Digital recording, Graphics, Videos, Visualization.

**Key Words** — Arte sonoro, Audiovisual, Intermedia, Música visual, Sonido, Vídeo, Videoarte, Vídeo musical.

## I. INTRODUCCIÓN

La percepción del sonido e imagen es una práctica que siempre me ha suscitado gran interés, es por ello por lo que he decidido elaborar un proyecto que indague en el funcionamiento del discurso sonoro cuando interactúa con el mensaje visual.

El ser humano es un animal receptor de estímulos con la capacidad de relacionar y percibir por medio de sus sentidos. Por ello este proyecto se basa en el significado que se producen estos dos elementos, audio y vídeo, durante un evento de música en vivo.

La Música visual o “Música del color”, es un término que se refiere a métodos y dispositivos que utilizan sonidos, música, o estructuras musicales para realizar una representación visual, una interpretación de lo que se oye a lo que se ve. Por lo tanto se considera Música visual a los sistemas que transforman la música en formas visuales (película, vídeo, gráficos), ya sea por medio de un artista o por la interpretación de un software del ordenador.

Se puede destacar también la interacción semántica del vídeo y la banda sonora en las prácticas cinematográficas. La banda sonora puede ser compuesta especialmente para el film, lo que posibilita estrechar la comunicación entre el discurso de la imagen y el discurso sonoro. La musicalización se aplica teniendo en cuenta la descripción

del contexto, la dinámica y las pautas argumentativas de la película. El cine se basa en la percepción conjunta de imágenes y sonido, pero además cuenta con otro elemento, la narración, lo que se desea contar.

Se puede hablar también de la fórmula audiovisual del videoclip. Aunque este género dispone de connotaciones publicitarias y mecanismos persuasivos y seductores al servicio de la venta de un producto, provoca también la atención y el interés del espectador generando en él una ilusión estética que vincula la música y el vídeo, creando, en ciertos momentos, ambientes cargados de semiótica con la intención de sentir la música.

El diseño de vídeos para conciertos y eventos se lleva ejerciendo desde los tempranos años 60. Es una disciplina cercana a la producción de películas y a las creaciones de vídeo y vídeos musicales, pero se prevé explícitamente para una exhibición en directo. Estos vídeos permiten agregar el factor visual a las exhibiciones musicales, y aportan un aspecto final más complejo y preparado, debido a que este tipo de actuaciones cuentan también juegos escénicos, como iluminación, efectos sonoros y decorados.

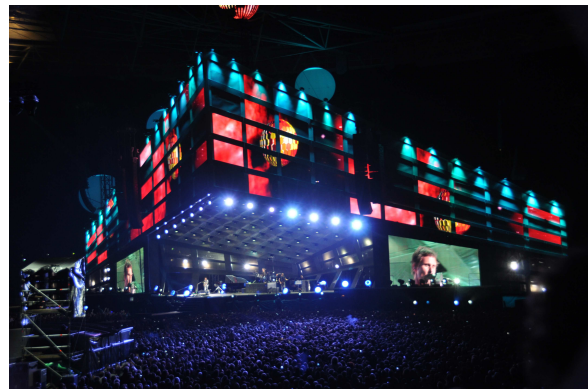


Fig. 1. Escenario del grupo Muse 2010.

Audio bi-sión es por lo tanto un proyecto audiovisual que se compone de varias piezas de corta duración cuyo propósito es su reproducción en conciertos y eventos. Las piezas mencionadas se reproducen mientras que la banda ejecuta su actuación, provocando de este modo diferentes impulsos y sensaciones en el espectador.

Dicho proyecto se puede realizar mediante la utilización de una o varias pantallas o proyecciones sincronizadas con

audio e incluso con iluminación, cuya disposición sea tal que encauce al espectador en la visualización de la misma. Por medio de tratamientos sonoros y visuales se intentará establecer una conexión entre la pieza y el espectador, con el fin de originar en él la experiencia audiovisual que se pretende.

La visualización de este trabajo puede producirse en entornos muy diversos, desde distribuirse vía Internet, exponerse en espacios cerrados e incluso estar destinado a espectáculos audiovisuales y conciertos y ligarlo de este modo a una naturaleza promocional y de imagen de un grupo de música determinado, asociando el vídeo con el mensaje y significado de la canción para crear sensaciones en el espectador.

Tal vez sea este último ámbito por el que más predilección sienta, ya que por mi gusto hacia lo musical siempre me ha llamado la atención el arte visual que se presenta en este tipo de eventos. El vídeo junto con la música es parte del show, es un componente más para la representación de una canción, y en ambas en conjunción hacen que la gente se movilice y experimente algo más que una simple escucha.

## II. OBJETIVO

Los objetivos fundamentales de este proyecto son:

- 1) Constituir un nexo de unión entre audio y vídeo en las piezas audiovisuales producidas.
- 2) Desarrollar varias piezas musicales que se reproduzcan durante las actuaciones en directo de un grupo de música y conformar la imagen y el mensaje del grupo a tratar.

Para elaborar este trabajo se utilizará la mercanarratividad como modalidad narrativa, y la descripción como mecanismo que provoque la atención del espectador, siendo ésta explícita y directa, pudiendo lograrse con la utilización de elementos retóricos y connotativos que se enlacen entre sí.

Se crearán diferentes atmósferas en función de la canción seleccionada. Una vez finalizadas fórmulas audiovisuales, se procederá a la realización de una actuación en directo de la banda en la que se proyectarán los vídeos. De esta manera se efectuará una dependencia entre la imagen y el audio, que reflexionará sobre si ambos elementos influyen en la modificación o aportación al discurso y en las sensaciones del espectador.

## III. METODOLOGÍA

La metodología seleccionada para el desarrollo de Audio bi-sión es la cualitativa.

Se ha elegido este tipo de método, ya que aparte de realizar una obra destinada al diseño de piezas para conciertos o eventos se estudia los fundamentos que aportan a la actuación, como esclarecer el mensaje, crear la imagen del grupo y acontecer sensaciones en el espectador.

Mediante este método también se puede realizar el estudio sobre la interacción semántica entre el audio y el vídeo, analizando si ambos elementos funcionan en conjunción así como por separado.

### A. Materiales

A continuación se procede a enumerar los materiales que se van a utilizar para el desarrollo del proyecto:

- 1) Nikon D90: para realizar la captura de vídeo en HD.
- 2) Programas de edición de vídeo: Adobe Affects Effects, Adobe Premiere, Sony Vegas.
- 3) Programas de edición de audio: Digidesign Pro-tools, Propellerhead Reason-Record.
- 4) Software de edición de gráficos: Synaesthesia, Processing, PureData.

### B. Fases del proyecto

El desarrollo de este proyecto audiovisual consta de las siguientes fases:

- 1) Preproducción: Perfeccionamiento de la idea y selección las piezas musicales.
- 2) Producción y rodaje: Poner en práctica las ideas desarrolladas en la fase anterior y comenzar a filmar los vídeos.
- 3) Postproducción: Seleccionar el material grabado. Edición y tratamiento del audio y el vídeo. Montar las piezas audiovisuales.

## IV. CONTEXTUALIZACIÓN

### A. Precedentes

Se puede retornar hasta 1870 cuando en los salones de baile la música se comenzaba a acompañar pases de diapositivas para representar visualmente una canción. [1]

Con el nacimiento del cine, la música y la imagen se fusionan, y numerosos artistas, como *Oskar Fischinger*, *con Motion Painting nº1* [2] o *Norman McLaren* empiezan a filmar lo que se llama Música Visual. En aquel momento el jazz y la música clásica comenzaban a combinarse con imágenes y artes gráficas. Este acontecimiento se consideró un antecedente interesante de la película abstracta, el cine musical e incluso del videoclip. [1]

Las películas más tempranas de este género eran pintadas a mano y no existía la sincronización propiamente dicha entre audio y la imagen.

Del paso del cine mudo al cine sonoro en la década de 1920 cabe destacar la película “*The jazz singer*” dirigida por Alan Crosland, comedia musical en la que aparecen numerosas connotaciones y juegos de alteración de sonidos que posteriormente serían utilizados en disciplinas como el vídeo y video arte orientado al entorno musical. [1]

En la década de los 40 aparecen los primeros antecedentes técnicos, *jukebox* o *rocola*, es un dispositivo que funciona como una caja de música que contiene una pantalla que emite imágenes en blanco y negro. Años más tarde sería desbancado por en *scopitone* que proyectaba imágenes a color y el artista cuidaba que la imágenes tuviesen relación con la canción seleccionada. [1]



Fig. 2. Jukebox o rocola y Scopitone.

### B. Antecedentes

En la década de los 60 se genera un movimiento artístico vinculado a las artes visuales, a la música y a la literatura, llamado *Fluxus*, en el que se combinan diferentes disciplinas y se combina materiales de diversos ámbitos artísticos.

“*Fluxus-arte-diversión debe ser simple, entretenido y sin pretensiones, tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni realizar innumerables ensayos y sin aspirar a tener ningún tipo de valor comercial o institucional*” George Maciunas. [3]

Es en estos años es cuando Nam June Paik une técnicas procedentes del documental con la ficción y expresiones del pop art para rodar las calles de Nueva York en un taxi.

En 1964 aparece *A Hard day's night*, de Richard Lester, la primera película de considerable relevancia que filma

acciones acompañadas por música, por lo que se considera el primer antecedente directo del vídeo musical. En la primera secuencia de la película [4] se observa a *The Beatles* realizando una puesta en escena que se asemeja a



esta práctica.

Fig. 3. Fotograma de *A hard day's night*, R.Lester, 1964.

Las primeras representaciones visuales de vídeo en los conciertos surgen a finales de los años 60, siendo *Jimi Hendrix* y *The Doors* pioneros en ofrecer imágenes proyectadas en pantallas en sus conciertos. Posteriormente la puesta en escena de un concierto en vivo adquirió una vertiente más teatral incorporando en ellos elementos de iluminación, *Pink Floyd* es un buen ejemplo de ello. [5]

En la década de los 70, se rodaron multitud de películas cuyo fin era promocionar músicos que realizaban actuaciones musicales en la película, cabe destacar *Performance* [6], 1970 dirigida por Donald Cammel, la cual fue protagonizada por Mick Jagger, vocalista de *The Rolling Stones*. También realizaron esta práctica Cher, David Bowie, ABBA, Sting, The who, etc. [1], [7]

También en 1970 aparece el primer single en formato de vídeo para la televisión “*The captain beefheart and his magic band*” The Beatles. Desde 1950 la televisión se había convertido en un trampolín promocional de bandas y artistas, ya que a partir esa década se emiten programas que los invitan para realizar actuaciones y mostrar sus obras, e incluso realizar una de ellas en directo, como en el caso de Andy Warhol pintando a Debbie Harry en un programa de TV [8].

En 1975 se realiza el primer vídeo musical con el fin de promocionar un álbum, “*A night at the opera*” con el single “*Bohemian rhapsody*” Queen [9], que lo dirige Bruce Gowers. En este vídeo se puede destacar la importancia de la iluminación y la estética de la imagen, comenzando por unas siluetas de rostros situados son una sincronía estudiada que comienzan a vislumbrarse cuando empiezan a cantar para fundirse seguidamente con un vídeo.



Fig. 4. Fotograma de *Bohemian rhapsody*, B.Gowers, 1975.

En 1981 nace en E.E.U.U la primera televisión dedicada a la música y a la transmisión de videoclips, la MTV que lanza el vídeo de The Bangles “*Video kill the radio stars*”.

En 1983 Michael Jackson lanza el vídeo *Thriller* [10], dirigido por John Landis, el mencionado vídeo crea una nueva forma de narrar la música y rompe con el concepto de la poca duración por la que se caracteriza este género, ya que adapta la duración de tema a la duración de clip, y no al revés.

En la década de los 90 se desarrollan los primeros softwares de visualización de música para el ordenador. En 1994 se lanza Cthunga, programa de distribución libre generado por Kevin “Zaph” Burfitt, originalmente funciona para PC pero más tarde fue portado al resto de plataformas. Otros ejemplos de este tipo de programas son Winamp, Audion, SoundJam. Este tipo de software juega, entre otras características, con técnicas de simulación del osciloscopio, la intensidad y el espectro de frecuencia, que elaboran gran cantidad de efectos compositivos.

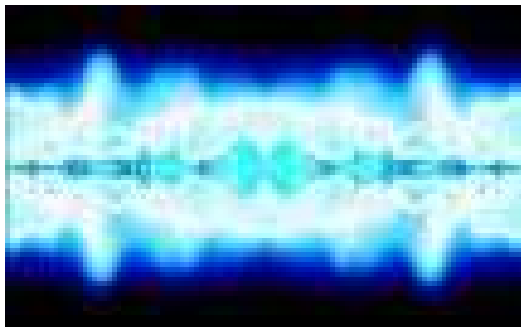


Fig. 5. Efecto visual generado por Cthunga.

MilkDrop, por Ryan Geiss, es uno de los softwares de visualización de música más relevantes, genera multitud visualizaciones para cada canción cada vez que el programa se ejecuta, consiguiendo que el espectador reciba una experiencia única cada vez que realiza esta acción. [11]

### C. Tendencias actuales

La visualización de la música adquiere una tendencia más profesional y se acerca al uso de VJs, debido a la incorporación de vídeos e interacciones con el espectador que éstos realizan.

El diseño de vídeos de concierto es una práctica cercana a la industria de producciones de cine y de vídeo. Este trabajo implica la creación de una serie de vídeos previstos explícitamente para su uso en vivo. En el siglo XXI la generación de vídeos originales para ambientar la música en vivo es un componente muy notable, en la que se ofrece al espectador una experiencia que solo puede sentir si asiste a tal evento. La puesta en escena a parte de incorporar vídeo puede incorporar también coreografía y elementos, tal vez, más propios del teatro, como decorado e iluminación.

Las vanguardias del género del vídeo musical nacen en Europa, y a la cabeza podemos encontrar a directores como Jean-Baptiste Mondino, Michel Gondry, Chris Cunningham, Alan Levite, o Brand new School. [12]

### REFERENCIAS

- [1] Gifren. A. “*Seminario de Historia del videoclip*”. Edición electrónica: [http://www.agifreu.com/docencia/seminario\\_vidoclip.pdf](http://www.agifreu.com/docencia/seminario_vidoclip.pdf)
- [2] O. Fischinger, “*Motion Painting nº 1*”, 1949. [Motion Painting nº1](#).
- [3] Maciunas, G. 1962 <http://www.wikipedia.org/wiki/Fluxus>
- [4] R. Lester, “*A hard day’s night*”, 1964. [A Hard day’s night part 1](#).
- [5] Wordlingo, Diseño de vídeo de conciertos. [http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Concert\\_video\\_design](http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Concert_video_design)
- [6] J. Camel, “*Performance*”, 1970. [Tailer Performance](#).
- [7] Wordlingo, Vídeo de la música. [http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Music\\_video](http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Music_video)
- [8] A. Warhol, [Andy Warhol paints Debbie Harry on an Amiga](#).
- [9] B. Gowers, “*Bohemian rhapsody*”, track nº11 “*A night at the opera*”, Queen, 1975. [Bohemian rhapsody, Queen, 1975](#).
- [10] J. Landis, “*Thriller*”, Michael Jackson, 1983. [Michael Jackson “Thriller”, 1983](#).
- [11] Wordlingo, Visualización de la música. [http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Music\\_visualization](http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Music_visualization)
- [12] Hanson Matt, “*Reinventing Music Video*”. Elsevier, Oxford, 2006.

## BIBLIOGRAFÍA

AA. VV. “*Videoculturas fin de siglo*”. Ed. Cátedra, Madrid, 1989.

BENJAMIN, W., "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica" en *Discursos Interrumpidos I*, Ed. Taurus Madrid, 1989

DANIELS, D., "Arte y nuevas tecnologías, ¿por qué?"  
Edición electrónica: <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero3/archivo/numero2/art1.html>

GIFREN. A. *Seminario de Historia del videoclip*.  
Edición electrónica: [http://www.agifreu.com/docencia/seminario\\_videoclip.pdf](http://www.agifreu.com/docencia/seminario_videoclip.pdf)

HANSON, M. “*Reinventing Music Video*”. Elsevier, Oxford, 2006.

SEDEÑO VALDELLOS, A.M. “*El videoclip como Mercanarrativa*”. Revista Signa nº16 (2007), págs 493-504.