

Audio bi-sión. Reacción a estímulos mediante audio y video.

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 — Audio 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 y que se reproduzcan en sus actuaciones en directo. Una vez terminadas observar los diferentes estímulos y sensaciones que se producen en el espectador al intercambiar los audios y los vídeos, considerando el audio como el elemento manipulador que puede modificar la imagen arbitraria que se produce en nuestro cerebro.

Este trabajo se basa en las disciplinas de la Música Visual y Video musical, y pretende estudiar si la música se halla en función de la imagen o viceversa, o si por el contrario ambos son 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 cambio de significado que se puede producir al intercambiar estos dos elementos, audio y vídeo.

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.

Arte en directo

Audio bi-sión es por lo tanto un proyecto audiovisual que se compone de varias piezas de corta duración cuyo es propósito su reproducción en conciertos y eventos. Los

audios de las mencionadas piezas se alternan entre ellas para provocar 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 tratará de 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.
- 3) Estudiar si el audio se halla en función del vídeo o viceversa o si ambos son códigos que se complementan.

Para elaborar este trabajo se utilizará la mercantatividad 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 al intercambio de los audios y los vídeos para realizar el estudio de dependencia de ambos elementos y si éstos influyen en la modificación del discurso y 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 si el mensaje y sensaciones que se acontecen en el espectador varían cuando se produce un cambio en el audio en las piezas mencionadas.

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.

Con el nacimiento del cine, la música y la imagen se fusionan, y numerosos artistas, como Oskar Fischinger o Norman McLaren empiezan a filmar lo que se llama Música Visual. En aquel momento la música de jazz y clásica se comenzaba a combinar con imágenes y artes gráficas, este acontecimiento se consideró un antecedente interesante de la película abstracta, el cine musical e incluso del videoclip.

Las películas más tempranas de este género eran pintadas a mano y no existía la sincronización propiamente dicha entre audio e 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 que posteriormente se utilizan en disciplinas como el vídeo y video arte orientado al entorno musical, en la que se juega también con la alteración de sonidos.

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 *scopitone* que proyectaba imágenes a color y el artista cuidaba que la imágenes tuviesen relación con la canción seleccionada.



Fig. 1. 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 obtienen 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. 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 se ve a The Beatles realizando una puesta en escena que se asemeja a esta práctica. [A Hard day's night part 1](#).

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.

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*, 1970 dirigida por Donald Cammell, la cual fue protagonizada por Mick Jagger, vocalista de The Rolling Stones. También realizaron esta práctica Cher, David Bowie, ABBA, Sting, The who, etc.

También en 1970 aparece el primer single en formato de vídeo para la televisión “The captain beefheart and his magic band” The Beatles. La televisión desde 1950 se había convertido en un trampolín promocional de bandas y artistas, ya que a partir esa década se realizan programas que los invitan para realizar actuaciones y enseñar sus obras audiovisuales, e incluso mostrar la realización de ellas en directo, como en el caso de Andy Warhol pintando a Debbie Harry en un programa de TV ([Andy Warhol paints Debbie Harry on an Amiga](#)).

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, que lo dirige Bruce Gower, 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. [Bohemian rhapsody, Queen, 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, dirigido por Jhon 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. ["Thriller", Michael Jackson, 1983](#).

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

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.

REFERENCES

- [1] W. H. Cantrell, “Tuning analysis for the high-Q class-E power amplifier,” *IEEE Trans. Microwave Theory & Tech.*, vol. 48, no. 12, pp. 2397-2402, December 2000.
- [2] W. H. Cantrell, and W. A. Davis, “Amplitude modulator utilizing a high-Q class-E DC-DC converter,” *2003 IEEE MTT-S Int. Microwave Symp. Dig.*, vol. 3, pp. 1721-1724, June 2003.
- [3] H. L. Krauss, C. W. Bostian, and F. H. Raab, *Solid State Radio Engineering*, New York: J. Wiley & Sons, 1980.

BIBLIOGRAFÍA