

EL SONIDO COMO DISPOSITIVO DE ADENSAMIENTO DE LA IMAGEN

Sound as (an) image thickening device

Fernando PEREIRA
Universidade do Porto

BIBLID [(0213-356)15,2013,201-209]

Recibido: 30 de marzo de 2013

Aceptado: 31 de mayo de 2013

RESUMEN

Las prácticas videográficas de los artistas contemporáneos han llegado a la edad adulta. Es un hecho incontrovertible. Con ello algunos procedimientos y posiciones ideológicas dejan de tener sentido y dan lugar a otros más adaptados a esta nueva condición.

Sabemos que el progresivo enraizamiento del vídeo en el universo de las prácticas artísticas ha sido posible gracias al interés cada vez mayor por la experimentación con los medios ligados al tiempo: la imagen y el sonido. No podemos, sin embargo, excluir la importancia de los desarrollos tecnológicos, sobre todo digitales, en el camino seguido hasta la actual situación. Podemos, sí, defender la primacía del proyecto autoral sobre los desarrollos técnicos.

Estos mismos son los que posibilitaron la visualización de los sonidos en *timelines*, tal como en las imágenes. Es este un salto importante pues, la «democratización» masificadora de la miniaturización tecnológica, permitió a los artistas la edición más allá de los estudios profesionales y del interior de su propio espacio de taller.

Es con estos elementos ahora presentes que la experimentación con los sonidos han tenido un interés creciente en las prácticas de los artistas. Sobre todo en el sentido de adensar, es decir, dar un espesor a las imágenes que por sí solas no poseen. En este sentido, se puede afirmar sin recelos que el sonido en las prácticas videográficas contemporáneas es encarado como un elemento con

la misma dignidad de las imágenes siendo que, en algunos casos, puede incluso ser la componente decisiva para la recepción de la obra.

Una obra que, en su conjunto, contiene las premisas que la hacen capaz de resistir al espectáculo y a la facilidad. El sonido natural de las imágenes tiene aquí un papel decisivo. Aunque solo sea para espesar sin más una relación de la disensión que en estos tiempos que corren no es solo necesaria sino que se afirma, por encima de todo, como una especie de emergencia.

Palabras clave: imagen, sonido, vídeo

ABSTRACT

Videographic contemporary artists practices have reached adult age. It is an indisputable fact. And that's why some procedures and ideological positions lose their sense and result in new ones more adapted to that new condition. We already know that the progressive presence of video in the universe of artistic practices has been possible thanks to the increasing interest in the experimentation with time Arts: image and sound. However we cannot avoid the importance of technological development, digital one overall, in the process followed to the present situation. We can defend the authorial project primacy over the technical development. It was that technical development that made possible the sound visualization on timelines, the same as in images. That is an important step because, open democratization of technological miniaturization allowed artists to go further than their own professional studios. All these new elements, that are present nowadays in sound experimentation, have become essential in artists practices. Most of all in the sense of giving thickness to those images that lack of it by themselves. In that sense, it can be said without doubt, that sound in contemporary videographic practices is faced as an element that deserves the same dignity as image, and there are cases where sound can be even the crucial component for a good work reception. A work that, as a whole, involves all the premises that enable it to resist the performance and the ease. The natural sound of images plays her a decisive role. Even if it were only to thicken a dissension relation, that nowadays it's not only necessary but that stands by as a kind of emergency.

Key words: image, sound, video

Las prácticas videográficas de los artistas contemporáneos han llegado a la edad adulta. Es un hecho incontrovertible. Con ello algunos procedimientos y posiciones ideológicas dejan de tener sentido y dan lugar a otros más adaptados a esta nueva condición.

Sabemos que el progresivo enraizamiento del vídeo en el universo de las prácticas artísticas ha sido posible gracias al interés cada vez mayor por la

experimentación con los medios ligados al tiempo: la imagen y el sonido. No podemos, sin embargo, excluir la importancia de los desarrollos tecnológicos, sobre todo digitales, en el camino seguido hasta la actual situación. Podemos, sí, defender la primacía del proyecto autoral sobre los desarrollos técnicos.

Estos mismos son los que posibilitaron la visualización de los sonidos en *timelines*, tal como en las imágenes. Es este un salto importante pues, la «democratización» masificadora de la miniaturización tecnológica, permitió a los artistas la edición más allá de los estudios profesionales y del interior de su propio espacio de taller.

Es con estos elementos ahora presentes que la experimentación con los sonidos han tenido un interés creciente en las prácticas de los artistas. Sobre todo en el sentido de adensar, es decir, dar un espesor que las imágenes que por sí solas no poseen. En este sentido, se puede afirmar sin recelos que el sonido en las prácticas videográficas contemporáneas es encarado como un elemento con la misma dignidad de las imágenes siendo que, en algunos casos, puede incluso ser la componente decisiva para la recepción de la obra.

Una obra que, en su conjunto, contiene las premisas que la hacen capaz de resistir al espectáculo y a la facilidad. El sonido natural de las imágenes tiene aquí un papel decisivo. Aunque sólo sea para espesar sin más una relación de la disensión que en estos tiempos que corren no es solo necesaria sino que se afirma, por encima de todo, como una especie de emergencia.

Since the beginning of the 1960s the international contemporary art scene has undergone a significant transformation. Artists have gravitated to a range of moving image practices and technologies, exchanging the white cube of the exhibition space for the black box of image projection. Given the pervasive convergence of art and moving images, the claim that we are not witnessing the «flowering» of cinematic and televisual forms in visual art, and that the practice or «medium» of film and video installation is now the dominant form of contemporary art is hardly surprising. In fact, in terms of visibility in large-scale exhibition such as Documenta or the Venice Biennale, one may go so far as to say that large-scale cinematic modes of projection have quantitatively surpassed traditional mediums such as painting and sculpture – a situation that would have been unimaginable forty years ago.

Tanya Leighton

Las prácticas videográficas realizadas por los artistas de nuestros días han llegado a la edad adulta. Lejos están los tiempos de las acusaciones y las negaciones diversas contra la afirmación de una nueva posibilidad: contra la televisión, contra el cine, etc. El vídeo, hoy, es una de las formas de intervenir mayoritaria en el diversificado universo del arte contemporáneo y, por eso,

podremos decir sin problemas que los experimentos realizados por los artistas son testimonios de una gran evolución que, como en muchos otros casos, tiene como compañera privilegiada a la tecnología. No deberemos, con todo, caer en el error de alterar el binomio, vale decir, la tecnología denominada digital ha operado alteraciones profundas en las maneras de hacer, como veremos más adelante, pero es la capacidad de intervenir y de experimentar de los artistas la que deberá continuar siendo el «motor» de todo este desarrollo. Optar por la inversión del binomio es, también, optar por una vía de características aporéticas que, naturalmente conducirían las cosas a un callejón sin salida. No estamos en presencia de una especie de solución de conjunto en que una potencia dialécticamente a la otra, aunque, obviamente no podemos negar la interacción que se produce en ambas nociones. La performatividad de la experimentación artística y su condición de incompletitud amplifican la expansividad de la tecnología y, así, instituyen una asimetría en la dualidad que permite nuevas hipótesis de lectura. La condición para la actual amplitud tecnológica y, sobre todo digital, se encuentra en esta importante constatación en torno al pensamiento artístico: las obras producidas siguen siendo introducidas conceptualmente y no por el aspecto operativo atribuido a la masificación y totalización de la experimentación llevado a cabo por las tecnologías de la información.

La realidad se ha encargado de convertir en verdades incuestionables estas afirmaciones. Los artistas utilizan sin prejuicios la tecnología sacando el máximo partido de las posibilidades inmensas que éstas le proporcionan y, en los casos más interesantes, nunca es la tecnología y sus diversos dispositivos lo que afirma la obra, sino más bien al contrario. Ésta es la situación con la que se enfrenta la producción videográfica en el territorio del arte contemporáneo. Tomemos, entonces, dos puntos esenciales como materia de análisis: primero la idea básica de la construcción de las imágenes en movimiento, esto es, el montaje, como apoyo decisivo para introducir el problema que aquí nos trae, el sonido. Y en segundo lugar la cuestión decisiva, como ya hemos señalado, de su masificación y, por qué no decirlo, democratización operada masivamente por las nuevas tecnologías digitales.

«Montage is conflict (dialectical) where new ideas, emerge from the collision of the montage sequence (síntesis) and where the new emerging ideas are not innate in any of the images of the edited sequence». Serge Eisenstein.

El montaje y la edición videográfica, tal como en el cine, introducen una complejidad combinatoria entre diferentes realidades que tiene como consecuencia directa la producción de nuevas realidades y nuevas imágenes. Por relación

natural, lo mismo pasa con la significación atribuida a cada *clip* de imágenes: juntas producen toda una serie de nuevas significaciones que solas no consiguen contener. Esta es, tal vez, la mayor y más diferenciada cualidad del montaje: alterar la realidad y, por esto mismo, producir realidad.

Sabemos que los dispositivos tecnológicos de captación de imagen, en nuestros días, incluyen poderosos mecanismos de captura sonora. Sabemos, por eso, que la captura de imágenes videográficas tiene como *default* el acompañamiento sonoro de esas mismas imágenes. Las realidades visuales registradas son también realidades sonoras, formando, como tal, un todo. Es esa totalidad que la edición puede alterar al introducir la posibilidad de hacer autónomos los sonidos originales y, así, abrir la posibilidad de sustituirlos. Tal como la edición de imágenes, al sustituir un *clip* sonoro por otro que es independiente, alteramos la realidad original. Creamos de esta forma nuevas imágenes y sonidos, es decir, nuevas narrativas.

Donde se juega gran parte del éxito de estas nuevas narrativas es en el espesor sonoro que las imágenes potencian y, de esta forma, podrán producir una densidad que las simples capturas de la realidad no contienen. Es decir, el adensamiento de las imágenes, alejadas de la banalidad de lo cotidiano, es introducido como factor de profundización narrativa, o si quisiéramos, es el propio sonido el que construye ahora la narrativa trayendo consigo nuevos significados para las imágenes. Esta es, tal vez, la más decisiva de las herramientas de edición que los artistas que trabajan con vídeo poseen y por esto mismo no deberá nunca ser menospreciada o minimizada a favor de las imágenes. La densidad sonora que llega a las imágenes altera toda la relación anterior y, así, se introduce profundamente en el universo narrativo y ficcional.

Aquí surgen con toda la fuerza las herramientas digitales de captura y edición. Si por un lado hoy estamos en un universo miniaturizado pero con elevados niveles de calidad por lo que respecta a la captura, por otro, la red virtual ve llegar un manantial de posibilidades que es casi infinito. Pensemos, antes de nada, en la captura de sonido como dispositivo propio: las grabadoras portátiles de captura poseen hoy capacidades inmensas al nivel de las posibilidades de formateo de los sonidos, sobre todo, en el nivel de su almacenamiento en calidad. No podría ser de otra forma, la masificación tecnológica, como todo, tiene también un lado positivo: el que permite a los artistas utilizar tecnología de calidad sin necesidad de grandes gastos económicos. A mí, en cuanto artista que trabaja con estas herramientas me interesa sobre todo esta nueva condición de independencia de la que gozan los artistas en nuestros días. Podemos decir, sin exagerar, que en nuestro portátil podemos tener toda una parafernalia de software con

calidad profesional que nos independiza de la imprescindible ayuda anterior de los estudios de grabación para realizarlos. Parece ser solo un detalle de cariz tecnológico pero no es así. Todo lo contrario. Esta nueva posibilidad de estudio privado y portátil conlleva una alteración en las formas de pensar la edición videográfica. Pensamos de forma diferente ya que podemos realizar también de formas diferentes.

La cuestión de la edición sonora no es nueva en el ámbito de las imágenes en movimiento. Lo que es, por tanto, nuevo, es la facilidad con que puede ser realizada tal tarea. La facilidad conduce normalmente a peligros que llevan cuestiones importantes como son, a título de ejemplo, la normalización sonora que emerge en muchos objetos videográficos contemporáneos. Una especie de gran banda sonora global con toques de minimalismo electrónico/digital que provocan las imágenes de sonidos profundos, *drones*, que aparentemente están allí como una función esencial de rescatar las imágenes para un universo sonoro contemporáneo que, objetivamente, les confiere una especie de legitimación. No existe aquí, verdaderamente, adensamiento alguno, sino al contrario, la normalización conduce a la superficie y a la piel. Existe, con todo, otra forma de hacer que es la que me interesa. Una apetencia por la edición, es fundamental, pues solo con ese lado voluntarista resuelto se podrá pasar a los interminables tiempos de proceso que nos hace dar vueltas durante muchas horas en torno a unos segundos. Puede decirse, por ventura, que este adensamiento es analítico por oposición a un carácter sintético de la situación anteriormente descrita. Un adensamiento en profundidad que busca una interacción nueva con las imágenes que acompaña, pero sin carácter ilustrativo, antes al contrario, con una intencionalidad de conjunto no jerarquizado: imagen/sonido o sonido/imagen. La «manipulación» posibilitada es de gran intensidad y permite, en los casos más radicales, un aumento muy fuerte de la realidad, como en los casos de los videos que he realizado a partir de la recogida de imágenes en *webcams* a las que son posteriormente añadidos sonidos que las introducen en un universo completamente alejado de la fuente donde fueron grabadas: las convierten explícitamente en partes complementarias de realidades de las que se encontraban excluidas. Veamos, las imágenes captadas en la red, a pesar de la buena calidad que presentan en nuestros días, en un porcentaje bastante significativo están privadas de sonido y, de esta forma, conducen a la percepción a un grado de exterioridad sobre las realidades que muestran. Sabemos todos que la realidad está compuesta por imágenes y sonidos. Los sonidos introducidos a posteriori vienen, en gran parte a dar densidad a las imágenes construyendo otra realidad perceptiva que se encuentra apenas allí, en la obra videográfica que fue construida entre tanto. Y esto es muy importante en este ámbito de la manipulación y la edición sonora.

El grado de «realidad» conseguido a través de la unión de sonidos e imágenes en una conjunción diferente es siempre el resultado de una «filigrana» de edición comparable en todo a la edición de imágenes reclamando, de esta forma, la misma importancia en el resultado final. Es, por el contrario, una de las novedades de la edición sonora digital y, al mismo tiempo, un gran triunfo: la visualización de los sonidos. La transformación de las materias sonoras en imágenes situadas en *timelines* vienen a permitir el trabajo minucioso de edición. Aquí, nuevamente, la teconología digital va a permitir avances importantes en el nivel del rigor requerido. Sabemos todos que la cadencia de la visualización de la imagen vídeo en Europa está construida sobre la base de la división de la unidad tiempo *segundo* en veinticinco partes (frames) y esta situación dice mucho de la minuciosidad necesaria para que los aciertos y los cortes sean realizados en tiempo acertado y en sintonía perfecta con las imágenes.

Estamos, entonces, ante un universo completamente nuevo que permite, antes de nada, una inversión por parte de los artistas en la obra videográfica sin más constricciones que las derivadas de la propia relación que cada uno tiene con la tecnología. La transformación acelerada del estudio de vídeo en algo portátil, el potenciar la idea del taller de artista ampliado al estudio de vídeo conllevó una nueva estructura de pensamiento y de hacer que constituye una de las más valiosas para todos los que se interesan por este medio de intervención artística.

Parte de todo el desarrollo que venimos describiendo se debe también a una actualización creciente de la importancia de las prácticas videográficas que, de una vez por todas, abandonaron posturas «fundamentalistas» de rechazo y potenciaron, de este modo, un incremento en la «investigación» en torno al medio. La edad adulta del vídeo permite a los artistas introducirse sin mayores problemas en los universos de la narrativa aumentando ampliamente las posibilidades abiertas. No será descabellado, por tanto, relevar el papel preponderante que juega el sonido en este campo. Es, además, uno de los campos más activos en las prácticas artísticas contemporáneas, como se puede ver en algunos casos paradigmáticos a este nivel: desde luego el magnífico trabajo de Steve Moqueen, *Western Deep*, pieza sumergida en la que el ambiente pesado de una mina sudafricana de diamantes es contrapunteado por una sonoridad fortísima que realza todo un carácter claustrofóbico que es inherente a este tipo de trabajo. O la investigación sonora intensa que Douglas Gordon quiso colocar en su vídeo «Zidane - a portrait for the XXI century» al invitar para trabajar con él a la banda de pos-rock Mogwai. En los dos casos mencionados se trata de una fuerte componente sonora, de un adensamiento que sería del todo imposible sin las sonoridades que provocan

las imágenes que vamos *audioviendo*. Mi obra «*permafrost (barentsburg)*» fue captada en una ciudad soviética abandonada en el extremo norte (archipiélago de Svalbard) del planeta. Las imágenes que capté con mi *handycam* fueron transformadas en imágenes en blanco y negro en un primer registro de adensamiento de la narrativa y, después adensadas por sonoridades que, en su mayoría, fueron introducidas posteriormente en el programa de edición. El resultado es un todo que diverge largamente de la *pacatez* de las imágenes y sonoridades capturados *in loco*, y que introduce una nueva narrativa que satisface mi deseo de enfatizar una cierta relación con la memoria y con el pasado utópico de aquella ciudad. Para que tales objetivos sean susceptibles de ser llevados a buen puerto hay que sacar partido de las posibilidades que la organización del *software* digital potencia. Los programas de edición videográfica están constituidos por varios componentes que juntos nutren las herramientas necesarias para la edición de imágenes y sonidos en una arquitectura integrada. Esta es una situación de la mayor importancia pues permite una interacción entre las diferentes partes sin tener nunca que salir del ambiente de trabajo y sin las consiguientes pérdidas y desajustes que siempre acontecen cuando tenemos que migrar los proyectos a otros ambientes.

Tenemos así, a modo de conclusión, que el sonido en las prácticas videográficas contemporáneas es encarado como un elemento con la misma dignidad de las imágenes hasta el punto de que en algunas ocasiones puede ser una componente decisiva para la recepción de la obra. Claro que aparecen otros problemas de inmediato, problemas de tipo más conceptual e incluso político y que tienen que ver con la recepción de la obra videográfica. Un mundo sobrecargado de sonoridades, un universo en el que parece no existir lugar para el silencio es también un mundo muy receptivo para las sonoridades vibrantes de los vídeos. El grado de democratización de la tecnología –elogiemos la rebeldía informática que permitió a millares de artistas llegar a un universo tecnológico al que nunca tendrían acceso– tiene como principal motivo de contestación la facilidad que introdujo y la poca necesidad de competencias específicas para realizarlo. Es decir, para que podamos, como en los otros campos de actuación, reforzar la posibilidad de intervención sonora en el vídeo tiene, obligatoriamente, que existir una enorme conciencia de no asignación, una idea clara de la importancia que el sonido puede y debe desempeñar en las obras y no un sonido cualquiera como el tipo de ‘papel pintado’ que hace más digeribles las imágenes. No es de eso de lo que trata este adensamiento de la imagen, sino, al contrario, de una opción difícil por las trabas y, sobre todo, por la asunción de que solo de esta forma será posible dar continuidad a las experimentaciones que convertirán el vídeo en una de las prácticas más estimulantes del arte contemporáneo. La

frase con la que quiero terminar este texto se refiere a un todo que se llama arte contemporáneo y problematiza la cuestión esencial del espectáculo y de la facilidad. En su libro *The Sight of Death: An Experiment in Art Writing*, T. J. Clark sitúa las cosas de forma muy transparente actualizando, de algún modo, la máxima benjaminiana de la imposibilidad de la neutralidad para el artista, al proponer: «visual images that carry within them the possibility of genuine depth and resistance».

Debe, obviamente, añadirse a esta frase tan importante pero incompleta: y sonidos que contengan también en su interior esa posibilidad de resistir y hagan crecer a las imágenes. Pero que no sea para adensar todavía más una relación de disenso que en estos tiempos que corren no es solamente necesaria sino que se afirma, sobre todo, como una especie de emergencia.