

Música visual: *MuVi* y las exposiciones

Dina Riccò

0. *MuVi*¹

MuVi, acrónimo de Música visual, un evento integrado en la segunda conferencia internacional *Sinestesia: Ciencia y Arte*, que se ha tenido entre el 28 de abril y el 1 de mayo en el Palacio de Exposiciones y Congresos de Granada.

El evento fue ideado para dar soporte perceptible, estético (y sinestésico) a los contenidos teóricos expuestos en las presentaciones, comunicaciones y posters del congreso.

Junto a la sinestesia, el tema de la muestra es la música visual, entendida como cualquier forma de representación cinética, representación visual o audiovisual, a través de la música. Las relaciones entre lo visual y auditivo, pueden ser de diferente tipo: el resultado de percepciones sinestésicas (vision como imagen mental sugerida por la música); o el resultado de estudios sobre analogías entre los idiomas visuales y musicales (ritmo, tonalidad, textura, color, etc); siendo expresados con lenguajes abstractos, o al contrario, figurativos, no necesariamente guiadas por un soporte narrativo. El material fue recogido a través de una convocatoria para los trabajos cinéticos, una invitación para trabajos en cualquier formato de “imagen digital en movimiento”, trabajos cinéticos solamente visuales, audio-visuales, o interactivos, de artistas, músicos, diseñadores, performers, sean autores de procedencia universitaria o de origen académico, profesores y estudiantes universitarios, de academias o conservatorios de música.²

1. A los orígenes

La música visual tuvo su origen con los primeros intentos de animación de pinturas, al inicio del Novecientos, cuando las experimentaciones filmicas de las primeras Vanguardias buscaban un nuevo lenguaje cinematográfico,

¹ Una primera versión de este texto es publicada en: Dina Riccò, “Musica visiva e sinestesia / Visual Music and Synaesthesia / Música visual y Sinestesia”, in Dina Riccò e María José de Córdoba (a cura di); *MuVi. Video and moving image on synesthesia and visual music*, Edizioni POLI.design, Milano, 2007, pp. 25-45.

² Ver: Dina Riccò e María José de Córdoba (a cura di); *MuVi. Video and moving image on synesthesia and visual music*, Edizioni POLI.design, Milano, 2007 [book+dvd]. En el catálogo son recogidos los trabajos de veintitrés participantes, imágenes propuestas por los autores, una secuencia seleccionada de screenshot de los curadores, y una extensa selección del material de video. El DVD recoge un total de aproximadamente 150 minutos de vídeo.

desligado de la posibilidad de narrar historias o representar impresiones de la realidad. La ambición era la de alcanzar un *cine pictórico*,³ sustancialmente una representación visual que se desarrollase en el tiempo.

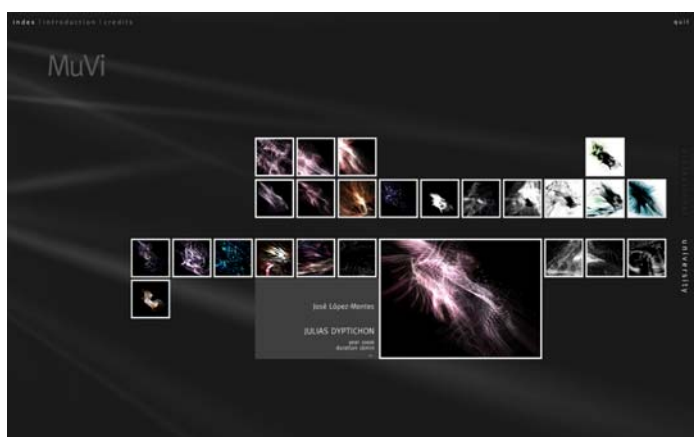
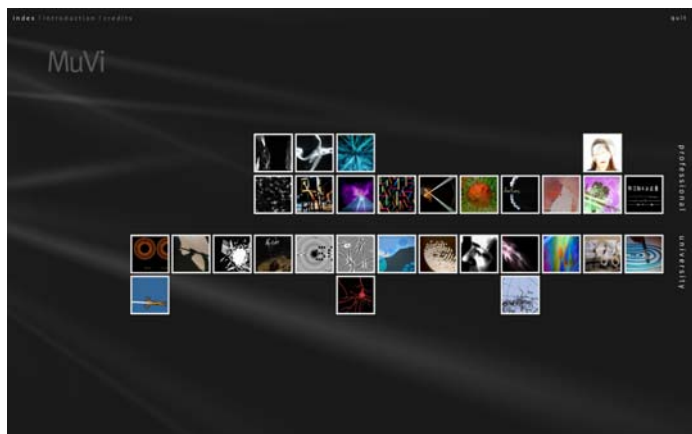


Figura 1. Cuadros del DVD de MuVi (interfaz gráfica de Elisabetta Paustian). 1a. índice; 1b. video de José López-Montes.

Inevitablemente el *tiempo musical* se transformó en la principal traba. De esta manera junto a expresiones como *cine de vanguardia*, *cine puro*, *cine abstracto* o *cine experimental*, se introdujo el termino *música visual* para indicar los resultados de estas experimentaciones.⁵

Los primeros ejemplos los encontramos en los trabajos de los hermanos Arnaldo Ginna e Bruno Corra (A. y B. Ginanni Corradini) – que con F.T. Marinetti, E. Settimelli, G. Balla y Remo Chiti participaron en la elaboración del *Manifiesto della cinematografía futurista* (1916) – en cintas que, siguiendo la proyección de pulsaciones uniformes en el tiempo (los fotogramas) y dando

³ Ver: Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, Einaudi, Torino, 1974, p. 98.

⁴ Ver: Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, Einaudi, Torino, 1974, p. 98.

⁵ Ver: Jean Mitry, "Film astratto e musica visiva", en *Storia del cinema sperimentale*, Mazzotta, Milano, 1971, pp. 87-112.

ritmos musicales provenientes de la misma composición, intentaban verificar los efectos de mezcla e interacción de colores a través de proyecciones de luz.⁶ A través de intervenciones cromáticas directas sobre la película y desligándose, por lo tanto, de la representación cinematográfica, Ginna e Corra inauguran una técnica que será rápidamente retomada y perfeccionada por Moholy-Nagy,⁷ Fischinger y sobretodo por Len Lye y McLaren. Estas primeras producciones filmicas son acompañada por una viva producción teórica. El impulso dado por los textos de Germaine Dulac, considerada la teórica del "cine puro",⁸ propone la discusión sobre el sentido mismo del termino *cinématographe*, cuya esencia no debiese ser relacionada a las imágenes de actores, personajes, hechos o acciones, sino que más bien a la lectura y al teatro, en cuanto a que la disposición de líneas, volúmenes y cadences son en sí *cinégraphie* – escritura de la imagen en movimiento que tiene como fin la *symphonie visuelle*.⁹ En ésta la técnica musical constituye sobretodo el referente prioritario.

2. En la didáctica del Bauhaus

El Bauhaus, la famosa escuela superior de diseño (1919-1933), fue un lugar sin igual para la experimentación y las representaciones sinestésicas. Uno de los motivos es ciertamente la finalidad prioritaria dada a la escuela por su fundador, Walter Gropius (expresada en su programa inicial) de buscar la constitución de la obra total, mito estético de Richard Wagner, la obra de arte unitaria en la cual puedan confluir todas las disciplinas: arquitectura, pintura, escultura, artes aplicadas y artesanía.¹⁰

Posteriormente se agregan otros factores, como el nacimiento en esos mismos años del cine sonoro y la necesidad de confrontar la combinación audio y visual. A esto se unirá la experimentación de la vanguardia cinematográfica alemana, en gran parte fundada sobre el dibujo animado que imita los modelos musicales. Merece la pena recordar los testimonios dejados en las obras de Viking Eggling - cuyo *Diagonal Symphonie* (1925) fue proyectado públicamente por primera vez junto a los experimentos de

⁶ Todas las películas se ha perdido, los únicos testimonios se encuentran en los escritos de: Bruno Corra, "Musica Cromatica" (1912), y Arnaldo Ginna e Bruno Corra, "Paradosso di arte dell'avvenire" (1910-11), recopilados en *Bianco e Nero*, Edición especial sobre el cine futurista, n. 10-11-12, ott.-nov.-dic., 1967, pp. 242-251. Para una concepción más general sobre la síntesis del arte ver: Arnaldo Ginna e Bruno Corra, "Paradosso di arte dell'avvenire", (1910-11), siempre en *Bianco e Nero*, cit., pp. 174-194.

⁷ En el film *Tönende ABC* (1933), donde signos, huellas digitales, y letras del alfabeto vienen a definir pista sonora (ver: Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. Il cinema d'animazione 1888-1988*, Marsilio, Venezia, 1988).

⁸ Ver: Jean Mitry, "Film astratto e musica visiva", en *Storia del cinema sperimentale*, Mazzotta, Milano, 1971, pp. 87-112.

⁹ Ver: Germaine Dulac, "Les esthétique. Les entraves. La cinégraphie intégrale", en AA.VV.; *L'art cinématographique*, tomo 2, F. Alcan, Paris, 1926-31.

¹⁰ Ver: Marco De Michelis, Agnes Kohlmeyer, "Bauhaus-Bauhaus 1919-1933", en AA.VV., *Bauhaus 1919-1933. Da Klee a Kandinsky, da Gropius a Mies van der Rohe*, Mazzotta, Milano, 1996, p. 15.

Hirschfeld-Mack, estudiante y luego asistente en el Bauhaus, las *Opus* de Ruttman, el *Ballet Mécanique* de Léger - así como las obras de Hans Richter y de Lotte Reiniger.

Las experimentaciones sinestésicas serán guiadas por el interés y la competencia que tendrán los maestros de la Bauhaus por la música. A pesar que la Bauhaus no contemplaba ningún tipo de instrucción oficial - si damos un vistazo al curso de "teoría de la armonía" de Gertrud Grunow, enseñante de canto que estaba a cargo de educar el cuerpo en cuanto a su movimiento, es en realidad el resultado de los requerimientos propios de sonido y color. En efecto existían diversos cursos en donde la composición musical pasaba a ser una fuente de inspiración esencial para la representación pictórica y plástica. Así como conocemos las lecciones de teoría de la forma de Klee y Kandinskij,¹¹ también son evidentes los intercambios disciplinares, y sensoriales en los ejercicios del curso propedeutico a cargo de Itten, inaugurado el año 1920, y continuado posteriormente por Moholy-Nagy y Albers.

En el curso de Moholy-Nagy se experimentará con las propiedades sensoriales de los materiales, a través de la preparación de tablas táctiles, similares al *Tattilismo* (1921) de Marinetti, buscando sobretodo examinar y ordenar de la manera más objetiva y sistemática posible las cualidades que éstos expresan. Sólo con «el dominio de la compleja interacción entre percepción óptica, acústica, táctil y de otras naturalezas»¹² será posible, según Moholy-Nagy, adquirir el conocimiento y la comprensión de la realidad. Particular atención le dedicará posteriormente a la luz, a su movimiento y a la invención de artefactos - como el *Modulador de luz y espacio* (1922-30) - que consistía en la proyección de figuras coloreadas que al mismo tiempo permitía controlar los efectos de luces y sombra cuando éstos estaban en movimiento.

Una vez más la música se convierte en el punto de referencia sobre el cual actuar, sea en la presencia o ausencia de un sonido paralelo a la luz. Resulta interesante ver por ejemplo el desarrollo dinámico de un cuadrado en la *partitura cinematográfica I y II* (1922) de Werner Graeff o los juegos de luces coloradas, sobre partituras musicales de los estudiantes Kurt Schwerdtfeger y Ludwig Hirschfeld-Mack.

Moholy-Nagy conocía bien el resto - como testimonia en su texto *Pintura Fotografía Film* (1925-27) - los instrumentos sinestésicos, el *clavecín ocular* del padre Castel, como el *clavilux* (1920 ca.) de Thomas Wilfred, el piano a colores (1925) de Alexander László, la teoría opto-fonética del dadaísta Raoul Hausmann, así como los trabajos cinematográficos de Eggeling, Richter y del pintor estadounidense Man Ray.

¹¹ Ver los programas de sus lecciones publicados en: Wassily Kandinsky, *Tutti gli scritti*, voll. 1 e 2, Feltrinelli, Milano, 1974; y Paul Klee, *Teoria della forma e della figurazione*, Feltrinelli, Milano, 1959.

¹² Norbert M. Schmitz, "Il corso propedeutico di László Moholy-Nagy: la padronanza degli stimoli sensoriali", en Jeannine Fiedler, Peter Feierabon (editor), *Bauhaus*, Könemann, Milano, 2000, p. 369.

3. Cinétismos interactivos

El desarrollo de las primeras obras de gráfica digital cinética, el trabajo de John Whitney con *Arabesque* (1975), o el de Larry Cuba con *Two space* (1979), y sucesivamente con la magia hipnótica de *Calculated Movements* (1985), llevan a soluciones en donde el diseño de la dimensión temporal no es unívocamente definido.

La interacción interviene entre los sistemas digitales y el espectador, quien se convierte en un participante del evento. No se trata únicamente de música visual, la complicidad sensorial es total, y de la proyección bidimensional sobre la pantalla se pasa a una espacialidad que cubre la totalidad de la atmósfera.

En Italia recordamos los ambientes sensibles de Studio Azzurro¹³ – *Tavoli* (1995), o *Tamburi a sud* (2001) – instalaciones interactivas en donde el comportamiento del participante, ya sea tocando superficies, pisando o produciendo sonidos, determina el resultado audiovisual. Los efectos registrados por el sistema, de manera aleatoria, unido a mecanismos de relaciones que se activan con la presencia simultánea de más de un participante, llevan a un círculo vicioso que alimenta comportamientos inesperados por parte de los participantes, y resultados de gran interacción, gracias en parte a la asombrosa calidad técnica de las obras.

Entre tantos ejemplos de software, recuerdo los ya históricos *Visual Music Tone Painter* (1994) de Stephen Nachmanovitch,¹⁴ y *Music Animation Machine* de Stephen Malinowski,¹⁵ un sistema de notación que en algunos aspectos recuerda las transcripciones sonido/color de Luigi Veronesi; también el original *Flow* (2001) de Han Hoogerbrugge (www.hoogerbrugge.com), artista visual holandés. Una animación Flash en donde el efecto sonoro es determinado por la acción del usuario, que a su manera responde a estímulos visuales representados sobre la pantalla.

Finalmente me gustaría citar *Scribble*, un software desarrollado por Golan Levin, estudiante de John Maeda en el Media Lab de Boston, que logra generar animaciones en tiempo real.¹⁶ Para interactuar es necesario dibujar, "rasguñando" sobre la pantalla, generando así una respuesta sonora que se une a la imagen con una relación numérica. Los resultados, dependiendo de la habilidad del performer, pueden resultar muy persuasivos.

¹³ Ver: Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Riveda, Leonardo Sangiorgi; *Videoambient, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, cura di Bruno Di Marino, Feltrinelli, Milano, 2007. [book+DVD]

¹⁴ Ver: Stephen Nachmanovitch *Visual Music Tone Painter* (1994), en: <http://www.freeplay.com/Main/vismus.htm> (dic. 1998).

¹⁵ Ver: Stephen Malinowski y Lisa Turetsky, "A closer look at Music Animation Machine notation", en <http://well.com/user/smalin/closer.html>.

¹⁶ Golan Levin, *Scribble*, Fuente: <http://acg.media.mit.edu/people/golan/scribble/>. El software a también a sido publicado in: *Active Score Music*, Ars Electronica Center, Linz, 2001 [DVD].

4. MuVi y las exposiciones

En el último tiempo dos importantes instituciones han dedicado grandes exposiciones al tema de la *música visual*: el Centre Pompidou de París, con *Sons & lumières* (22 septiembre 2004 – 3 enero 2005), y el Museum of Contemporary Art de Los Angeles (13 febrero – 22 mayo 2005), con la muestra *Visual Music*. En ambas exposiciones, y en sus respectivos catálogos, encontramos una rica selección de material histórico, desde los inicios del Novecientos hasta hoy. MuVi no pretende entrar a competir con tales realidades, se trata de una selección circunscrita a trabajos audiovisuales, todos de reciente producción – entre el año 1991 y el 2006, y en gran parte producidos durante este último año – que permite, sin embargo trazar una línea de experimentación en acciones y productos que, al menos en la intención de los autores, reconoce aquello que llamamos *música visual*.

El trabajo logrado se presenta en formas, tipologías y técnicas extremadamente variadas y no unívocamente clasificables: en forma de espectáculo (Turner y Brooks); de performance (Ge-Suk; Fuss!); de instalaciones (Bosch & Simons; Fuss!); de registro en vídeo (Turner; Buj Corral), incluso a través de microscopio (García Marín e García López); y de piezas gráficas digitales (Abbado; Bucchetti e altri; Collado; Doyle; Gaffuri; Leone).

También se caracterizan por la diversidad de estilos y lenguajes, de la máxima iconicidad y realidad del registro en vídeo (Turner), o la simulación (Doyle), a la pura abstracción (Fernández e Gonzáles), con todas las variaciones intermedias de formas, que van desde lo orgánico (Abbado, *Wonokromo*; Bosch & Simons, *Aguas vivas*; Prego Carrera; González García e Rodrigo Cádiz) hasta lo geométrico (Bucchetti e altri; Fuss!; Gaffuri).

En el paso tras imagen gráfica e imagen fotográfica, la atención se ha concentrado en características visuales relativamente distintas: para algunos es el color (O'Donoghue; M^a José de Cordoba; Vallejo Delgado), para otros son las mutaciones progresivas de la forma (Collado; Ge-Suk); mientras otros se basarán en las texturas (Abbado, *Wonokromo*).

Algunos trabajos son guiados por la práctica pictórica (García Calero; González García e Rodrigo Cádiz; Prego Carrera; Rosales; Salas Vilar), otros por la composición musical (López-Montes; Gujardo Torres), demostrando un interés ampliamente interdisciplinar en el tema que asocia las escuelas de diseño, bellas artes y conservatorios, además de las contribuciones de investigadores y artistas profesionales.

En resumen, las sofisticadas transformaciones morfológicas de Collado y de Ge-Suk, las complejas simulaciones de Doyle, la fascinante sonoridad de López-Montes, la perfección rítmica/geométrica de las miniaturas en los vídeos de Bucchetti et al., las ingeniosas máquinas sonoras de Bosch y Simons, y los cromatismos de Cordoba, logran reconstruir una pluralidad de modos que salen de una interpretación espontánea a la *música visual*, lejos de cualquier acepción estereotípada.

5. ¿Qué es la música visual?

El material compilado nos permite identificar la música visual con expresiones representativas muy diferentes entre sí.

Música visual es una representación de tipo audiovisual, y en ocasiones sólo visual, en donde las características y flujos cinéticos de las imágenes logran lo esencial de fragmentos musicales o sonidos. En escasas oportunidades el orden se invierte y es la imagen, o mejor dicho, el dibujo de la forma el que es determinado por la huella del audio.

La tecnología es ahora principalmente digital, de hecho algunos lectores multimedia o salva pantallas han apropiado alguna de estas características. Pero el soporte material y la elección tecnológica también han sido un facilitador, tanto en los inicios - las primeras experimentaciones de música visual aparecieron poco después de la invención del cine - como con los sucesivos desarrollos tecnológicos, demostrando que las tecnologías en sí no son discriminantes.

Ni siquiera las relaciones entre los registros sonoros y visuales han seguido una vía única, de hecho pueden ser consecuencia de transposiciones entre unos y otros (más frecuente en el medio digital). También pueden ser el resultado de los análisis de las apariencias, es decir, de la generación perceptiva de dos registros basados en la escucha, el retorno visual y en la verificación de sus congruencias recíprocas.

Aquello que si es recurrente es la atención al movimiento de la imagen que, demanda criterios que permitan definir su articulación en el tiempo. Por lo tanto lo musical se transforma, inevitablemente, en un modelo de comparación.

Traducción del italiano: José Allard Manuel

Dina Riccò

Research professor of the Dept. Indaco (Faculty of Design, Politecnico di Milano University, Italy). She has taught in the disciplines of perception and visual communication since 1996. She holds a degree in Architecture, and a Ph.D. in Industrial Design; she has taught piano at schools of music (1992-93). Her research interests are focuses on synaesthesia – as perceptive and representative phenomena – in design and new media, particularly in audiovisual, kinetic and interactive aspects. On this subject, she has written the book *Sinestesie per il design* (Etas, Milano, 1999) (Nomination, 19th Compasso d'Oro, 2001), and for various journals.

She has edited (with M.J. de Cordoba) the book+dvd *MuVi. Video and moving image on synesthesia and visual music* (Edizioni POLI.design, Milano, 2007).

She is director of the web site www.sinestesie.it.

Contact

dina.ricco@polimi.it

www.sinestesie.it

Selección bibliográfica

AA.VV.; *Un'arte del movimento. Le collezioni cinematografiche del Centre Pompidou dalle Avanguardie storiche all'Underground Americano*, n. Speciale di "Cineteca", Comune di Bologna, ott. 2004.

Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema d'animazione, a cura di Bruno Di Martino, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 27 ott.-1 nov. 1998, Ed. Il Castoro, Milano, 1998.

Bertetto, Paolo (a cura di); *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio, Venezia, 1983.

Jewanski, Jörg; Sidler, Natalia (a cura di); *Farbe, Licht, Musik. Synästhesie und Farblichtmusik*, Peter Lang, Zürich, 2005.

L'Opera di Norman McLaren, Facoltà di Lettere, Università di Torino, corso di storia e critica del cinema, a.a. 1980-81, G. Giappichelli Editore, Torino, 1981.

Micheli, Armando; *La sincromia. L'analogia suono-colore e la fine della pittura*, Libreria editrice Baroni, Lucca, 1963.

Optische Poesie. Oskar Fischinger Leben und Werk, Deutsches Filmmuseum, 16 Dez. 1993 – 3 Apr. 1994, "Kinematograph", n. 9, Frankfurt, 1993.

Riccò, Dina; *Sinestesia per il design. Le interazioni sensoriali nell'epoca dei multimedia*, Etas, Milano, 1999.

Riccò, Dina; "Visual music", in *Linea Grafica*, n. 359 (sett.-ott.), 2005, pp. 56-63.

Riccò, Dina; "Sinestesia e musica visiva", in *Lineagrafica*, n. 368, 2007, pp. 24-31.

Riccò, Dina; e Córdoba, María José de (a cura di); *MuVi. Video and moving image on synesthesia and visual music*, Edizioni POLI.design, Milano, 2007 [book+dvd]

Sons & lumière. Une histoire du son dans l'art du XXe siècle. L'Exposition, e Sons & lumière. Une histoire du son dans l'art du Xxe siècle. Catalogue, Centre Pompidou, Paris, 22 septembre 2004 – 3 janvier 2005, Éditions du Centre Pompidou, Paris 2004.

Visual Music. Synaesthesia in Art and Music Since 1900, with contributions by Kerry Brougher, Olivia Mattis, Jeremy Strick, Ari Wiseman, and Judith Zilczer, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 13 February – 22 May 2005, Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington, D.C., 23 June – 11 September 2005, Thames & Hudson, New York, 2005.