

# **COMENTARIO**

**SOBRE:**

**EGGELING DIAGONAL 1**

*Por*  
*Departamento de Composición*  
*Facultad de Comunicación*

*Jesús Manuel Ortiz Morales*  
*CSMMálaga*  
*UMAMálaga*

## **BREVE FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL TRABAJO**

El origen de este trabajo está en una propuesta de estudio y profundización en las relaciones entre música e imagen a lo largo de la historia de los audiovisuales y una posterior reflexión personal sobre el equilibrio entre ambos parámetros que se considera pertinente.

Planteada inicialmente como una reflexión meramente teórica-analítica, de carácter intelectual o “científica”, el proyecto se volvió mucho más interesante cuando se planteó encima de la mesa que ciertos temas pueden ser estudiados o conocidos mejor en forma de obra artística, que como mero estudio técnico. En concreto, que la mejor forma, para un supuesto artista, de expresar el equilibrio adecuado entre música e imagen en un audiovisual podría ser, precisamente, construyendo uno que lo expresara.

El debate posterior sobre la conveniencia o no de este tipo de acercamientos se enriqueció cuando se aportó un artículo de investigación sobre el tema, (Routio2006) que por su idoneidad, reproducimos entero como anexo. Como resultado, se hicieron dos acercamientos diferentes al tema: uno convencional, teórico y académico; y otro práctico, que es éste.

Se trata, por tanto, de una aproximación reflexiva sobre la dinámica ideal entre ambos parámetros en un audiovisual. Pero que, posteriormente, se termina convirtiendo en una reflexión sobre el propio concepto de audiovisual como reunión de varias artes o en una apuesta de futuro sobre dónde terminará confluyendo dicho equilibrio “dinámico”, y, con él, dicha controversia.

## **CONTEXTUALIZACIÓN**

### **SOBRE LA VIDEOCREACIÓN: *EGGELING DIAGONAL 1***

Entre otras descabelladas propuestas de este audiovisual, la absurda idea que lo dirige es la “no-separación” entre los universos auditivo y visual: el flujo continuo de unos materiales (mezclas de frecuencias sonoras y visuales) en una unidad de concepto. El que motivos visuales respondan a motivos auditivos, y viceversa, y eso no sea comprendido como mezcla de dos “universos” artísticos, cada uno con su problemática interna, y con muy sesudos estudios y especulaciones sobre qué es cada uno y, sobre todo, cómo deben interrelacionarse entre ellos; sino como el diálogo entre dos elementos de un mismo arte (que llamaríamos, provisionalmente, “multimedia”). Dado que tanto las frecuencias sonoras como las visuales surgen de la propia esencia de la obra, es impropio preguntarse por su posible “interrelación”: la música es esa, y no podría ser otra.

Por otro lado, creo que dicha filosofía era la que animaba a los primeros experimentadores audiovisuales, y que no llegaron más lejos sólo por falta de los medios adecuados. Posteriormente, el cine tomó un rumbo diferente. Pero ahora que tenemos los recursos que les faltaron, parece adecuado rendir un sentido homenaje a los pioneros, como Viking Eggeling. Recordar sus procedimientos, sus experimentos e intentar elucubrar qué habrían hecho con esas ideas si hubieran pertenecido a la “generación digital”. Dado el riesgo de sus apuestas en la época que se realizaron, es probable que hoy seguirían siendo arriesgadas, pero dentro ya de nuestro universo audiovisual.

Volviendo a este “homenaje personal”, si tuviera que expresar textualmente la filosofía que impregna dicho experimento, podría sintetizarse en algo como esto:

“En realidad, no sólo ninguna obra audiovisual “moderna”, sino ni tan siquiera el cine, debería ser considerado como la simple suma de imagen más sonido, o viceversa, sino como una unidad audiovisual. El considerar la música a un nivel “diferenciado” que se debe relacionar de alguna manera con el “objeto principal” (las imágenes), aunque pueda ser muy rico a nivel conceptual y,

en cierto modo, justificado por la propia evolución e historia del arte cinematográfico, más bien nos coartará que ayudará en la comprensión y posterior realización sonora”.

Teóricamente, en gran parte de lo anterior, y totalmente en lo siguiente, me fundamento en Huertas, cuando dice:

“A nivel de análisis, es posible, por razones metodológicas, la necesidad de aislar estos dos elementos, lo que puede ser válido, siempre y cuando se tenga en cuenta la relación de dependencia que se mantiene entre ellos, pues aun que físicamente sean distintos y actúen sobre el espectador a través de canales sensoriales diferentes, estos estímulos confluyen en el cerebro, donde se construye la imagen audiovisual final, cuyo valor no es equivalente a la suma, sino que pertenece a un estadio superior en el que alcanza, como consecuencia directa de la perfecta interacción entre imagen y el sonido, su valor comunicativo y artístico definitivo[1].

[1] Huertas Jimenez, Luis Fernando: *Estética del discurso audiovisual*. Ed. Mitre. Barcelona, 1986

Por otro lado, en el plano técnico, solo utilizo 17 segundos de película original ( e intento dejar abierta la puerta para futuras investigaciones en los otros planos del film). También utilizo, sólo, 17 segundos de música original, en realidad. Todo lo posterior son manipulaciones de esos motivos iniciales, tanto visuales como sonoras.

Tanto las frecuencias sonoras como las visuales tienen un único objetivo (en esta obra): la creación de un espacio tridimensional común (¿cuatridimensional, si incluimos las frecuencias sonoras como parte del mismo?) o, más bien, la generación de varios espacios tridimensionales diferentes, y la “subjetivización” del espectador de cada uno de los espacios (y su “recorrido histórico” por las diversas moradas donde habita el “motivo”, que, a todo esto, no sé sabe muy bien lo que es; y que , yo personalmente, he terminado creyendo que es un “anuncio de neón” de una jarra de cerveza). Ni la imagen, de por sí, ni el sonido, tienen importancia: lo importante es “el ritmo” que se genera en el desarrollo temporal de ambos parámetros. Es posible que no se esté, en el fondo, demasiado alejado de las teorías decimonónicas de Wagner acerca de la “obra de arte del futuro”. En su obra, la música es inseparable de la letra, de la que surge; y, en muchos momentos, no es que se relacione de una manera u otra con el texto o la narración: es que no podría ser otra, dado el origen común y la propia esencia de ese “nuevo arte”. Otra cosa muy diferente es que las “frecuencias sonoras” que se haya utilizado para el experimento sean adecuadas o no para el film original de Eggeling (lo que pensamos que haría si hoy tuviera que “hacer surgir” música a su obra, con los nuevos materiales a su disposición). Se ha tenido en cuenta que era un partidario ferviente del “ruidismo” de Russolo, como todos los expresionistas tardíos que se pasan al dadaísmo de Tzara: la mayoría de ellos están muy “contaminados” de futurismo italiano, si no en el objetivo final, sí en los medios (propaganda, provocación, agitación) y sus “nuevos instrumentos” (la poesía “libre”, el ruidismo, el circo “del futuro”, las performances, el maquinismo, la estética pictórica, etc...). Técnicas todas que terminan derivando, musicalmente, hacia la música concreta y la electrónica, que yo utilizo para esta pieza. También he tenido en cuenta que, en su momento, se arriesgó, con esas imágenes, al límite de lo “experimental”. En cualquier caso, si se ha errado en lo que hubiera hecho Viking con su película original, sí se puede decir que, para esta obra (y que es una “rapsodia” sobre la Symphonie), y que he hecho yo, como autor, sea buena o mala, la música es la perfecta (no podría ser otra, porque nació “con la imagen y de la imagen”).

Naturalmente, la diferencia entre un trabajo científico y uno artístico es que los primeros siempre acaban dando una respuesta; pero los segundos suelen hacerlo con una pregunta, y que en este caso creo que podría ser: eso que suena ¿es diegético o no diegético?. Es broma.

PD: la “poesía-música-insulto” es la voz original de Marinetti, convertida en “ruido de resonancia espectral de la morada gris” (la morada donde el motivo “se piensa a sí mismo”, por medio de la

palabra y la imagen de su idealizado objetivo final, la única imagen no proveniente del original, sino “imaginada por el pensamiento del propio motivo, provocado, a su vez, por la palabra que habita y resuena continuamente en esta morada y que le hace trascender, momentáneamente, de su flujo inconsciente y aleatorio por sus entornos habituales; haciéndole preguntarse cosas sobre su origen y su fin último”).

Continuará...(o no)

## Dedicatoria

A la  
Facultad de Comunicación

**Dra. D<sup>a</sup> Ana Sedeño Valdellós**  
UMA Málaga

Bajo cuya tutoría se realizó este proyecto,  
en el marco del doctorado en “Comunicación y Música” Málaga2006.  
Con todo cariño

“Si tú no fueras tan americana...  
yo no sería tan ruso....”

(VENENO. Si tú, si yo. CBS .1985)

## BIBLIOGRAFÍA

- CHION, Michel (1990): *La audiovisión* ,Paidós, Barcelona, 1993 .
- HERNANDEZ HUERTAS, Luis F.: *Estética del discurso audiovisual*. Ed. Mitre.Barcelona,1986
- AMYES, Tim (1990): *Técnicas de postproducción de audio en vídeo y film*, IORTV, Madrid, 1992.
- NIETO, José: *Música para la Imagen*.Ed Iberautor SGAE. Madrid. 1996
- SCHAEFFER, Pierre: *Tratado de los objetos musicales*. Ed.Alianza. Madrid, 1988
- BELTON, John (1992): *Sound Theory, Sound Practice*, Rick Altman Ed., Nueva York, 1992.
- EISENSTEIN, Sergei: *El sentido del cine*. Ed.Siglo XXI. Buenos Aires 1974.
- ROSELLÓ DALMAU, Ramón (1981): *Técnica del sonido cinematográfico*, Forja, Madrid, 1981.
- ADORNO, T. Y EISLER,H : *El cine y la música*. Ed. Fundamentos. Madrid, 1976.
- RUMSEY, F.y McCORMICK,T.(1992): *Introducción al sonido y la grabación*, IORTV, Madrid, 1994.
- CHION, Michel (1998): *El sonido*, Paidós Barcelona, 1999.
- KAROLYI, Otto: *Introducción a la música del S.XX*. Ed. Alianza Música. Madrid,2000
- WEIS, E. Y BELTON,J: *Film sound, theory and practice*. Columbia University Press. NY 1985
- MARTY JONAS, en World socialist W.S.: <http://www.wsws.org/arts/1998/feb1998/eisen.shtml>
- KEVIN WALKER <http://www.exhibitresearch.com/kevin/random/810.html>,

## ANEXO: LECTURA PROPUESTA

**El Arte como Análisis**

Es posible buscar y presentar conocimiento no solamente con los métodos científicos usuales, sino también con algunos métodos de artes. No es hoy usual, aunque el arte y la ciencia tienen raíces históricas comunes en la Antigüedad, cuando el término griego 'tekhne' y 'ars' latino englobaban varias áreas de la cultura que fueron distinguidas más adelante en artes y ciencias.

Aún hoy el arte y la ciencia tienen mucho en común, empezando con sus metas principales. La meta de la investigación científica es destapar y publicar **conocimiento**, información sobre el objeto del estudio, que se pueda quizás utilizar más adelante para resolver los problemas de otra gente. Este objetivo es, en principio, similar a las metas del arte.

Otra semejanza es que el conocimiento que se presenta puede ser o descriptivo (o "desinteresado", es decir aceptando el estado de cosas como es) o normativo (es decir, explicar cómo alterar cosas). También en ciencias como en artes buscamos sobre todo conocimiento *nuevo* que no se ha publicado anteriormente. Además miramos, también en ciencias como en artes, que cuanto más *generalizable* es el conocimiento, tanto más valioso es, porque entonces puede ser usado por más gente.

Tiempo atrás la mayoría de los científicos y de los artistas creyeron que hay dos tipos de conocimiento, uno de ellos conveniente para ser presentado como arte y el otro en la lengua de la ciencia. En obras de arte siempre ha sido usual presentar conocimiento tácito que el artista ha agarrado del mundo circundante por empatía, o que él ha heredado de generaciones anteriores de artistas. Por el contrario, el manejar conocimiento tácito se ha condenado a menudo en ciencia. Según la escuela *positivística* del pensamiento es el deber del investigador de explicar todo en lengua llana y desatender esas cosas que él no pueda explicar. "De lo que no se puede hablar, es mejor callarse" (Wittgenstein, B). La mayoría de los científicos piensan hoy que el ideal positivístico es factible en algunos campos del estudio, pero en otros campos es mejor relajar los requisitos en la explicitud y precisión porque incluso datos menos exactos pueden ser útiles. Las actitudes hacia el conocimiento tácito ya no están así en un contraste tan agudo entre ciencias y artes. Últimamente, las escuelas de arte finlandesas superiores (Universidad de Arte y Diseño, Academia del Arte Dramático, Academia Sibelius y Academia de las Artes Visuales) han comenzado a aceptar incluso tesis doctorales que consisten en una parte "científica" y una obra de arte paralela que aclara, ejemplifica o complementa los resultados científicos. De esta manera, esos resultados de la investigación que se pueden explicar se colocan en la parte "científica" y el conocimiento tácito restante en la parte artística.

A pesar de la meta común de la ciencia y del arte - presentar conocimiento generalizable - sus modos de presentar esto son diferentes;

Una **obra de arte** presenta información sobre cosas en el mundo en una lengua de modelos que el público entonces puede aplicar a nuevos contextos, por ejemplo en las situaciones en sus vidas personales. La diferencia con la ciencia es que el modelo artístico consiste en un caso singular o una descripción de él. En cualquier caso, el artista diseña el modelo de modo que no sea demasiado difícil que el público haga la generalización. Una técnica general para esto es evitar los detalles innecesarios en la presentación, otro es hacer deliberadamente el trabajo ambiguo. Permanece la tarea del público, primero interpretar la obra de arte en un nivel más general y después aplicar el contenido a su uso personal. Estas técnicas difieren de las usadas en las ciencias, pero el propósito es igual: hacer un modelo generalizable.

Los investigadores **científicos** hacen también a veces estudios de caso individuales, el contenido de los cuales es generalizable a un cierto grado, pero un método más usual para presentar conocimiento general es hacer un modelo conceptual. Una técnica general para lograr un modelo científico generalizable es detectar las invariaciones en datos y quitar la variación al azar, 'el ruido' y 'disturbios'.

Una diferencia manifiesta, aunque superficial, entre el arte y la ciencia está en el modo de la presentación del conocimiento. El modo de la presentación en cada campo de la ciencia y también en el arte, posee una tradición larga en tal "modo y estilo de presentación". Los ingenieros piensan que solamente las medidas pueden dar información fiable, mientras que los historiadores de la cultura creen que para captar cosas esenciales tiene que estudiar calidades, no cantidades. El modo de la presentación marca también los límites entre las varios artes (como poesía, arte pictórica, etc.) aunque hoy, con el concepto "multimedia" se derriba esta categorización.

En la disputa entre los artistas y los científicos es fácil olvidarse que todos estos idiomas presentan el mismo mundo empírico que no es ni "cuantitativo", ni "cualitativo", "pintoresco" ni "profundo". Todas estas calificaciones apenas refieren a los estilos de la presentación usados por los artistas y los científicos. Generalmente la misma información se puede presentar con varios estilos. Solo se tiene que elegir cuál de ellos transmite mejor el mensaje. De hecho, también la mayoría de los tipos de modelo generales (el idioma escrito, los modelos icónicos, topológicos y análogos) se han pedido prestados originalmente a varias artes. El acercamiento entero del estudio de un caso todavía está muy cerca de una "presentación artística".

La mayoría de los científicos tratan de utilizar el idioma más exacto posible al presentar sus resultados. Sin embargo, algunos investigadores sienten que una presentación menos exacta retrataría mejor el tema. "El arte puede expresar no solamente ambigüedad y ambivalencia, sino también tensión y contradicción - características inevitables de nuestro mundo y de la psique" (Day Sclater, 2003, 623).

Miramos tradicionalmente una presentación impresionante como característica esencial para una obra de arte, y el placer estético que su percepción da al público se ha mirado como medida de la calidad de la obra de arte. Es interesante observar que un análogo "placer de descubrir" se puede experimentar en ciencias también. Un algoritmo matemático, por ejemplo, la prueba del teorema del triángulo de Pitágoras, se puede percibir como 'elegante' o aún 'hermoso' - una semejanza más entre el arte y la ciencia.

Pentti Routio

31.ago.2006. : Arteología : <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/>