



ACTAS

IV CONGRESO INTERNACIONAL
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO

**NUEVAS TENDENCIAS E
HIBRIDACIONES
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

4, 5 y 6 de mayo

Universitat Jaume I, Castellón
2011

Iván Bort Gual
Shaila García Catalán
Marta Martín Núñez
(editores)

ISBN: 978-84-87510-57-1

Ediciones de las Ciencias
Sociales de Madrid

El doble
estatuto
de la
música
en
los
VideoSongs

MARCELO BERGAMIN CONTER Y ALEXANDRE ROCHA DA SILVA¹
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS) BRASIL

¹ Vinculado al proyecto de investigación Imagem-música em vídeos para web.

A pesar de ser el espacio por excelencia de la música en la televisión —tanto para la mirada de la industria fonográfica cuanto para la investigación académica— el videoclip televisivo parece haber contribuido mucho más para el desarrollo del audiovisual propiamente dicho que para la música. Históricamente, es estudiado como género televisivo, producto de directores de cine y vídeo que hacen avanzar las estéticas y técnicas audiovisuales a través de la experimentación en videoclip. Lo que emerge de estas análisis son elementos como la discontinuidad (Machado, 2009), la narratividad (Coelho, 2003), la desarmonía (Soares, 2004), términos utilizados más para comprender aspectos visuales del videoclip que sonoros ó musicales. Björnberg, uno de los críticos de este pensamiento, resalta que «the attention of writers and scholars may be summarized as the breakdown of linear narrativity, of casual logic, and of temporal and spatial coherence» (2000: 348). Pero todas estas ideas, resaltamos, se prenden especialmente a los fenómenos visuales. Pensamos que, por la importancia que la música tiene para el videoclip, la atención que se da a ella todavía es insuficiente. Björnberg venía percibiendo tal problema: «[...] most of the authors cited have remarkably little to say about it. The opinion has been proposed that, for the user, the music is somehow 'dominated' by the visuals. (Berland 1986; Kinder 1984; Tezlaff 1986)» (2000: 349-350). En contrapunto a esa tendencia de mirar el videoclip como un fenómeno más visual que musical, las canciones allí utilizadas difícilmente nacen en un contexto audiovisual; nacen del garaje, del gueto, de las *raves*, de conservatorios, del uso de drogas, de fiestas, de estudios. Pero no nacen *dentro de un pensamiento ó a partir de un* audiovisual. El videoclip sobrepone imágenes por cima de la música, sobrepone estéticas de vanguardia por sobre canciones populares bien conservadores en términos estructurales. De este encuentro de una videoarte adelante del tiempo con músicas por veces redundantes, emergen relaciones que pasan a ser más entre la trilla visual y la trilla sonora del que entre el audiovisual como un todo (sus elementos visuales y sonoros) y la música. Esta, por su vez, es tomada de asalto y disminuida en su poder de diferenciarse de sí y de provocar una diferencia en el audiovisual, ella entra y sale del videoclip sin ser afectada, que la absorbe para poder hacer avanzar las estéticas del audiovisual, lo que quizás explique porque, para muchos estudiosos, el es un género *televisivo*, aunque permeando los soportes audiovisuales desde su génesis.

Como consecuencia de la popularización de *hardwares* y *softwares* de captura y edición audiovisual, y también con el apareamiento de portales de vídeo como YouTube en la última década, los músicos independientes no necesitan más de apoyo de la industria fonográfica para publicar músicas y producir vídeos. Una gran cantidad de amadores en sus cuartos tocando ukuleles, banjos y otros instrumentos asoló la *web* y las prácticas tradicionales de las grandes industrias fonográficas. En poco más de cinco años, la internet quedó llena de vídeos musicales amadores con propuestas bien distintas de las que hasta entonces eran hechas para cine y televisión. Básicamente es esto que pasa en muchos vídeos producidos para la *web*: de imágenes que antes no eran musicales surgen, a través de una intensa edición y manipulación tanto del audio como del vídeo, músicas. Entendemos que estos casos y tantos otros componen un nuevo panorama para la música en audiovisuales. Ahora es ella que pasa a ser protagonista y estructurante de la producción de sentidos.

Ese movimiento empieza a tomar forma en noviembre de 2006 con Lasse Gjersten, un entonces desconocido sueco de 22 años, que concibió el vídeo *Amateur* (<http://www.youtube.com/watch?v=JzqumbhfxRo>). Él se registró en vídeo sentado delante de una batería y piano, tocando apenas una vez y aisladamente piezas y teclas de cada instrumento. En un editor electrónico de vídeo, él lanzó en la línea de tiempo las batidas de batería de manera a componer ritmos (*Frame 1*), y después repitió el procedimiento con el piano, dividiendo la pantalla en dos molduras y mostrando ambos los instrumentos siendo tocados por él, en simultáneo (*Frame 2*). Cada batida o nota es un plano, y al repetirse, es también la repetición de este mismo plano. Tenemos como resultado en la trilla sonora una música con flujo continuo, pero en la trilla de la imagen una discontinuidad enorme, por la repetición incesante de *jump cuts*.



Frame 1



Frame 2

Reconocemos en las células audiovisuales que lo componen un proceso de montaje que se espeja a la producción de música electrónica, donde la parte instrumental es elaborada a través de muestras sonoras, llamadas de *samplers*: sonidos autónomos que, al ser puestos en *loop* ó en relación sincrónica ó diacrónica con otros *samplers* son capaces de producir ritmos, armonías, melodías; o sea, de producir música. Cuando Gjersten crea muestras que son a un tiempo sonoras y visuales, él está a imponer un método de composición musical a la composición audiovisual. El instrumento musical aquí no es la batería o el piano, pero el *software* de edición de vídeo. Las notas, ritmos y células musicales son los *samplers* audiovisuales de pequeñas frases o notas musicales producidas por los

instrumentos, que en el *software*, aparecen como posibilidades de creación musical. Y el producto final es como una caja de música tecnológica, que reproduce sonidos de acuerdo con la manera como fueron programados.

Tal experiencia evidencia el pasaje paradigmático para la pos-historia de que habla Vilém Flusser en *A Filosofia da Caixa Preta* (2002). Con Flusser y para más allá de él —porque los vídeos para la *web* aquí estudiados no son solamente imágenes técnicas, pero experiencias estéticas que hacen a partir de un dado programa convergir distintos lenguajes igualmente técnicas— enfatizamos la necesidad de comprender como

tales programas se tornaran la clave para que se identifiquen los desafíos del tiempo presente. Los vídeos para la *web* aquí presentados son la expresión empírica de tal situación en que los antiguos instrumentos técnicos son substituidos por aparatos que los reprograman a partir de las reglas que les son propias.

Es necesario abrir un paréntesis. Gjersten no es el pionero de esta práctica. En el año 1989, el doble Godley y Creme (véase Machado, 2009) realizó el vídeo de vanguardia *Mundo Video*, cuyo proceso se trataba de producir músicas a partir de imágenes colectadas de la misma forma que Gjersten. Sin embargo, esta práctica fue olvidada y nunca llegó a un grande público.

Décadas después, Gjersten encuentra el YouTube, donde las posibilidades más osadas de lenguaje son más bien vistas. Su *Amateur* hizo tamaño suceso en la *web* (en cuatro años pasó doce millones de exhibiciones) que no tardó mucho para aparecieren otros videografistas intentando hacer parecido. Un año después, el estadounidense Jack Conte decidió transformar esta idea en una escuela: el *VideoSong*. Identificándolo como una “nueva media”, Conte crea sus dogmas conforme aparece en la descripción de todos sus vídeos hospedados en YouTube (<http://www.youtube.com/jackcontemusic>): 1) Lo que vos ves es lo que vos oís (no hay *playback* en instrumentos o voces); 2) Si estás escuchando, en algún momento lo verás (no hay sonidos escondidos).

Mientras Lasse Gjersten, que es un caso primero, editó música y vídeo directamente en software de edición no-lineal de vídeo, los *VideosSongs* de Jack Conte y su banda Pomplamoose son compuestos de modo distinto. Él graba el audio de un instrumento por vez, al mismo tiempo en que registra en vídeo, como podemos ver en el *Frame 3*, extraído del *VideoSong Beat the horse* (<http://www.youtube.com/watch?v=8oJgqbgvlnk>), en que él graba el audio de una medialuna, mientras escucha los instrumentos pre-grabados en el *head-fone*. Para cada trilla de audio, el tiene una trilla de vídeo respectiva.



Frame 3

Así que son grabados todos los instrumentos, él mixa el audio, aplicando efectos sonoros en cada instrumento y regulando el volumen de cada trilla, y masteriza el sonido, fundiendo las trillas individuales en una sola. Después, él importa el audio de la canción para el *software* de vídeo, donde ella irá ser sincronizada con las tomadas de vídeo.

Como a veces llegan a más de una docena de instrumentos, Conte no puede poner todas las imágenes de cada instrumento simultáneamente en la pantalla, al contrario de Gjersten, que utilizó apenas piano y batería. Como un controlador de *switch* televisivo, Conte decide cual imagen deberá aparecer y en cual momento. Normalmente él opta por el instrumento que está en destaque en cada momento de la música.

Cuando los instrumentos hacen sonidos repetidos, él prefiere utilizar siempre la misma tomada, como en la secuencia 1 abajo, extraído de los tres primeros segundos de *Beat the horse*, donde podemos ver *samplers* audiovisuales de las piezas de batería, tocadas en momentos distintos, pero después ordenadas de manera a componer un ritmo: bombo-plato-caja-plato-bombo-plato-caja-plato... Aquí ya tenemos algunas variaciones si comparado con *Amateur*: al lugar de todas las tomadas hechas de un único encuadramiento, cada unidad de batería fue capturada por un ángulo distinto. Esta secuencia que utiliza tres *samplers* audiovisuales (con el *sampler* del plato intercalando bombo y caja), al ser puesta en *loop*, constituye el ritmo de toda la canción, por donde los otros instrumentos que serán grabados irán guiarse (caso de la medialuna citada anteriormente), para que puedan sonar en sincronía.



Secuencia 1

Para enfatizar las relaciones de los *samplers* audiovisuales que hacen emerger canciones, la parte más grande del tiempo de vídeo es compuesta por panoramas con dos o más molduras conteniendo imágenes de distintos instrumentos, como muestra el *Frame 4*, extraído del *VideoSong My Favorite Things* (<http://www.youtube.com/watch?v=OvYZMqQffQE>), en que Jack Conte, en la guitarra, divide la pantalla con su compañera Nataly Dawn replicada en otras tres molduras, haciendo voces en alturas distintas en cada una. No hay todo el tiempo imágenes de los instrumentos que son tocados como en *Amateur*, pues, al revés de este que tiene solamente batería y piano, los vídeos de Jack Conte cuentan con varios instrumentos, pero todavía así buscarse evidéncialos en vídeo, algunas veces hasta con el panorama siendo partido en nueve (*Frame 5*). La complejidad visual, tanto en la cantidad de molduras cuanto en la velocidad más grande de cambio de *samplers*, acompaña los momentos de más tensión musical: estribillo, solos, codas.



Frame 4

Frame 5

La diferencia para lo que se comprendía hasta entonces como *videoclip* es que Conte y Gjersten piensan la música dentro de un audiovisual desde el comienzo, de la necesidad de que todo que se oye también puede ser visto. Y mismo que se perciba que la canción fue pensada antes de la grabación del vídeo, ella solo pude

ser oída después de su construcción, realizada por la edición audiovisual. Lo que hay en la trilla sonora fue constituido *en conjunto* con la trilla visual, y no anteriormente, como ocurre en un videoclip tradicional. Ella nace *del* audiovisual, solo fue posible porque el audiovisual se comportó de un modo nunca hecho antes pelos videoclips, donde tradicionalmente la música utilizada viene de un disco lanzado anteriormente.

Los *VideoSongs*, así como *Amateur*, componen un nuevo panorama para la relación entre música y audiovisual. Están libres del esquema mercadológico y no tienen la necesidad de vender la imagen del artista, creando relaciones más anárquicas entre música y audiovisual: ellos existen para si. Son el lócus privilegiado de la experimentación con ó contra el aparato referido por Flusser. Entonces al revés de la música ser aquello elemento constituyente que ocupa apenas la trilla sonora del audiovisual, mientras la trilla imagética es ocupada por la imagen del *superstar*, en *VideoSong* ella emerge como una potencialidad en todos los elementos audiovisuales, tanto en la trilla sonora como en la visual. Ella *se hace* música a través de los sonidos, del montaje videografico, de los entre flujos y *se hace* música en estos espacios también. Ella comparece como *virtualidad estructurante*.

Para comprender este concepto es necesario presentar la lectura de Bergson (2006). Para el filósofo, todas las cosas son una mezcla de virtual y actual. Virtual es como las cosas *son*: su totalidad irrepresentable, y que metamorfosease constantemente por la acción del tiempo. Si intentásemos definir lo que es Música (de acá en adelante, cuando se tratar da Música como virtualidad, utilizaremos la inicial mayúscula), ella deslizaría de nuestros términos. Acontece que ella, como todas las cosas, está siempre metamorfoseándose; las definiciones más aceptas hace cien años no son las mismas de hoy. Cada definición de estas es una actualización de su virtualidad, una figura, una representación. Una música cualquiera también es una actualización de la Música. En cada actualización hay un poco de Música en ella impresa, y a cada nuevo actual su virtualidad es reconfigurada. Es en este sentido que los *VideoSongs* aparecen como el nuevo actual de Música: ellos la actualizan de una manera inédita, tornando problemáticos los conceptos corrientes y habitados acerca del videoclip, por ejemplo.

La idea de virtual en Bergson también es contemplada por Gilles Deleuze, para quien —de forma diversa de aquella de los estructuralistas clásicos— la estructura es el virtual. Quizás, en la trilla deleuzeana, posamos pensar la Música como una estructura que actualizase en los tres distintos registros fundamentales de lenguaje: visuales, sonoros y verbales. En una estructura, coexisten «todos os elementos, as relações e valores de relações, todas as singularidades próprias ao domínio considerado» (2002: 223). Estaríamos, entonces, en este nivel, tratando la Música en su misto *virtual-actual*. Sin embargo, como no somos capaces de percibir el todo de esta estructura, porque ella es dotada de cierta invisibilidad, nosotros la percibimos solo cuando actualizase, o sea, cuando algo o parte de su totalidad imprímese en determinada materialidad, como los *VideoSongs* referidos cuya existencia instauro cambios también en los diagramas de lo virtual. Así, Deleuze aproxima el concepto de virtual con lo de estructura, justamente para dar este carácter de movimiento incesante de actualización:

o virtual tem uma realidade que lhe é própria, mas que não se confunde com nenhuma realidade atual, com nenhuma realidade presente ou passada; ele tem uma idealidade que lhe é própria, mas que não se confunde com nenhuma imagem possível, com nenhuma idéia abstrata. Da estrutura, diremos: *real sem ser atual, ideal sem ser abstrata* (2002: 222)

¿Serían, entonces, los *VideoSongs* actualizaciones de la Música en este espacio anteriormente dominado por los videoclips? ¿Tales vídeos producidos para la *web* estarían creando nuevas zonas problemáticas tanto para las investigaciones cuanto para las prácticas audiovisuales? Deleuze nos presenta un atajo: «A questão: há estrutura em qualquer domínio? deve, pois, ser assim precisada: podemos, neste ou naquele domínio, extrair elementos simbólicos, relações diferenciais e pontos singulares que lhes são próprios?» (2002: 222). ¿Sin duda conseguimos extraer tales cosas de un *VideoSong*, pero como hacer eso pensando en la Música como lo que lo estructura?

La análisis de audiovisuales musicales siempre acostumbró partir de la separación entre trilla visual y sonora. Tal dicotomía es producida de modo a encontrarse, a través de relaciones diferenciales entre uno y otro, sentidos, significaciones; al fin, elementos de orden del lenguaje que pudiesen ser estudiados. Es una propuesta de entenderse el audiovisual como un texto sincrético, cuyos sentidos emergen de las relaciones entre trilla visual y sonora, pero incorporando el lenguaje musical como si fuera *del* audiovisual. Es de sentido común también entender la Música y el audiovisual como lenguajes por sí. Cada uno, separadamente, es capaz de producir sus relaciones diferenciales: una por la línea melódica, creado por la diferencia de altura entre las notas, y otro por la diferencia en el cambio de encuadramiento entre planos, por ejemplo: bien como sus elementos simbólicos: la Música con intervalo de cuarta aumentada, por siglos representando el *diabolus in musica*, y el cine utilizando efecto de eco en la voz de los personajes para representar un *flashback*; y como puntos singulares quizás posamos destacar el modo como cada una artificializa la espesura del tiempo; una a través de *ritardandos*, la otra vía cámara lenta.

Es así, pensando un y después el otro, que se produjo conocimiento sobre fragmentos musicales en audiovisuales. Podemos acordarnos de Eisenstein (2002), con su idea de montaje vertical, la *Partitura Polifónica*, en que el panorama visual debería acompañar las notas transcritas en partitura de la trilla sonora con sus elementos (color, contraste, movimiento, encuadramiento etc). Puede ser un buen método creativo, pero no para análisis. El problema en Eisenstein residía en pensar la actualización de la Música en el visual a partir de los elementos rítmicos, melódicos y armónicos representados por las notas musicales, encontrados visualmente en las partituras. Aunque Bornheim no trate de este caso en su texto sobre la lenguaje musical, la citación abajo adecuase muy bien como una crítica al método eisensteiniano:

Obviamente, esses sinais nada têm a ver com a linguagem musical, a música não está na partitura: música sempre houve, e a partitura surgiu bem mais tarde. A linguagem musical reside no som, ou melhor, no som enquanto transformado em tom, isto é, no som inserido numa escala, numa frase, num sistema sonoro. (2001: 136)

La partitura es solo una actualización de la Música, por tanto. Y de todas sus posibles actualizaciones, es cierto que ella será más potente como sonido. Ciertamente ella no es tan solamente sonido, pero es imprescindible que haya sonido, o al menos la idea de que haya sonido (como cuando imaginamos una música), para que ella pueda manifestarse. Para Bornheim, «é só pensando o som que lograremos atingir o elemento propriamente musical da música» (2001: 140). Eso no debe implicar que, al estudiar audiovisuales musicales, debemos detenernos a hablar de la materialidad sonora. Música apenas en su actualizaciones en en virtualidades, de Pero pensar sus elementos a partir de las no a partir de otro de la potencialidad sonora, y actual, como Eisenstein hacia con la partitura. En la partitura en sí no hay música. Ella sólo manifestase en la interpretación instrumental, al materializar el sonido, o en una lectura mental, vía imágenes-recuerdos de otros sonidos. Esa potencia de sonido es lo que da poderes sinestésicos a la Música, lo que torna posible reconocer, en potencia, donde no hay sonido, como en la imagen, por ejemplo. Debemos precisar que eso, sin embargo, no implica obligatoriamente en que ella sea capaz de representación.

Daí o acerto de Boris de Schloezer ao afirmar que a obra musical não é signo de qualquer coisa que a transcenda e se esforça por esposar, porque se assim fosse ficaria eternamente aquém de um ideal inexequível: ao contrário disso ela “se significa”, como diz Schloezer, e esse auto-significar-se permanece físico, embebido no carnal (Bornheim, 2001: 142)

¿Y como la Música es capaz de significarse, de producir sentido para sí? Como podemos ver en Deleuze, «o sentido resulta sempre da combinação de elementos que não são eles próprios significantes» (2002: 217). Los sonidos son capaces de comunicar apenas cuando combinados, como cuando al formar una melodía que reconocemos pertenecer a una determinada escala o estilo musical. Una nota sola, así como el fonema en la lingüística, no es capaz de significar nada. Cualquiera relación entre sonidos solo puede ser hecha a partir de la arbitrariedad relacional proporcionada por el lenguaje —o sea, cuando dejan de ser sonidos puros!—. «O que torna a linguagem possível é o que separa os sons dos corpos e os organiza em proposições, torna-os livres para a função expressiva» (2002: 187). Si para Schloezer la Música es capaz de significar apenas a sí, por otro lado ese mismo proceso de significación, dependiendo de la interpretación, puede destituir el papel del sonido como *sonido*, pudiendo entonces significar, expresar algo, representar

mundos. Uno de mejores ejemplos de eso en música es el figuralismo, que consiste

en subordinar la música al texto creando para la música una serie de figuras de todo tipo (melódicas, rítmicas, polifónicas, de textura, etc.) consistentes en subrayar musicalmente, con el sonido, el sentido profundo del texto (Wikipedia, 2011)

También es muy difícil oír un intervalo descendente de tersa menor agudo sin asociar al canto de un cuco. Para oponernos a eso, basta acordar John Cage (1991):

I love sounds, just as they are. And I have no need for them to be anything more than what they are. I don't want them to be psychological, I don't want sound to pretend it's a bucket or that it is president or that it is in love with another sound. I just want it to be a sound

Y con eso queda claro porque es tan difícil percibir los sonidos como sonidos: es porque el concepto que tenemos de la cosa viene a flote luego que es percibida, en una especie de confusión entre Música y habla, esta última la que comunica signos a través de sonidos. «Como diz Bergson, não vamos dos sons às imagens e das imagens ao sentido: instalamo-nos logo 'de saída' em pleno sentido» (Deleuze, 2007: 31).

En el libro *O ouvido pensante*, Schafer presenta una distinción radical entre lenguaje y música:

Linguagem é comunicação através de organizações simbólicas de fonemas chamadas palavras. Música é comunicação através de organizações de sons e objetos sonoros. Ergo: Linguagem é som como sentido. Música é som como som (1991: 239).

El lenguaje puede permear los eventos musicales, pero eso no quiere decir que la música sea una manifestación estrictamente lingüística. Y es ahí que Cage acierta nuevamente: «There was a German philosopher who is very well known, Immanuel Kant. And he said: there are two things that don't have to mean anything: one is music and the other is laughter. Don't have to mean anything, that is, in order to give us very deep pleasure» (1991).

Así, los *VideoSongs*, que son el pleno sentido de esta pos-historia referida por Flusser, pueden (para después y antes de su teoría) ser también comprendidos como una respuesta actual a la Música, aquí considerada como estructura en los términos deleuzeanos, o virtualidad en los términos bergsonianos. En los vídeos compuestos por Pomplamoose, las imágenes visuales remeten a la Música, raramente haciendo referencia a la letra de la canción. En ellos la Música manifiesta, en sus términos, el deseo de Cage, porque sus elementos significantes están fragilizados o ausentes de sentido, aunque cuando sumados o justapuestos.

Si hiciéramos la lectura tradicional, separando la trilla visual de la trilla sonora, veremos que el modo como se hace la edición de las tomadas audiovisuales produce sentido en su manifestación sonora (crean una canción), mientras que eso no ocurre en su manifestación visual: lo que se produce visualmente es un no-

sentido, la descaracterización del flujo musical por la discontinuidad y repetición de elementos visuales. ¿Estarían los *VideoSongs* creando una oposición a la teoría de Eisenstein, que defiende que «dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição» (2002: 14)?

Nuestra respuesta para el modo de producción de sentido en los *VideoSongs* es que no son más dos pedazos de filme (en el caso de *VideoSongs*, dos *samplers* audiovisuales) que van a crear un nuevo concepto. La justaposición de un bombo seguido de un plato no constituye un ritmo musical. Apenas cuando esos elementos son puestos en repetición, como el que ocurre en la secuencia 1, es que tenemos producción de sentido, porque desde ahí emergerá una musicalidad. Es el visual adecuándose a las exigencias musicales. La relación que importa no es más entre una imagen visual y otra, tampoco entre visual y el sonoro. Pero si entre música y audiovisual, más específicamente de la capacidad de este último crear representaciones audiovisuales de música. A este procedimiento estructurante denominamos imagen-música², que pone en relación no dos términos —la imagen y la música—, pero estructuralidades de distintos niveles (virtuales, actuales) cuyos procedimientos semiológicos tienden a generar textos capaces, por su vez, de problematizar incluso las relaciones que los fundaran. Eso es lo que ocurre con los *VideoSongs* y con sus relaciones con el videoclip, por un lado, y, por el otro, con aparatos técnicos (en el sentido flusseriano) que les en forman.

La imagen-música en los *VideoSongs* emerge a través de la diferencia y de la repetición de *samplers audiovisuales*. La repetición fue ejemplificada en este artículo con los *loops* de batería sobre los cuales la canción *Beat The Horse* es

el mérito del *VideoSongs*:
desterritorializar la música
en el terreno de los
audiovisuales musicales,
no producir una música
diferente, pero producir
diferencia en la música

constituida. A este modo de repetición circular Deleuze y Guatarri nombran de ritornelo: «precisamos criar um território, um ritornelo, para então deixar entrar um pouco de caos e podermos escapar. Para mais na frente criamos novamente um outro ritornelo, e assim por diante...» (apud Nascimento, 2001: 67). Los ritornelos crean la base de los bloques de la

estructura musical. En el caso de la canción popular, podemos entender el verso y el estribillo como dos tiempos antagónicos con ritornelos que difieren uno del otro, y cuya alteración repetitiva genera tensiones y relajamientos de una música tonal.

La diferencia ocurre cuando utilizase otro *loop* en complementación o sustitución al anterior. Luego después el *loop* de batería ya mencionado (secuencia 1), un plano de un bajo siendo tocado sustituye la imagen del bombo, pero todavía se escucha el instrumento de percusión. La imagen es substituida, mientras el sonido es complementado. En varios momentos de los vídeos de Pomplamoose, algunos *loops* y otros tipos de imágenes repetitivas son substituidas en la trilla visual aunque

² El concepto de Imagen-música es presentado en el artículo *A imagem-música* (Silva, 2006a) y desarrollado empíricamente en *Elis Regina e a música televisual brasileira* (Silva, 2006b).

permanezcan repitiéndose en la trilla sonora, parte por la dificultad de mostrar todas las trillas visuales en un solo panorama (la definición de los vídeos para la *web* es igual o más baja que de la televisión), parte porque eso aunque funcione para la manifestación sonora de la música, ni siempre funciona en la manifestación visual. Por otro lado, esas imágenes que desaparecen son capaces de sobreponerse a las imágenes en flujo como imagen-recuerdo. Una vez presentadas, somos capaces de deducir su función estructurante mismo en su ausencia. La música opera de la misma manera, tanto que es por eso que tendencialmente canciones populares empiezan y terminan con la nota que da el tono: mismo que ella no esté tocada nuevamente hasta el fin, ella define el centro de gravedad por tener sido tocada primero. La diferencia emerge de la tensión de elementos territorializados, del sentido común, del ritornelo. Solo se produce diferencia partiendo de la repetición, pues solamente como memoria, como virtualidad, que la diferencia será capaz de tensionarla.

Así, diferencia y repetición son dos vectores fundamentales para que se piensen con categorías nuevas los vídeos producidos para la *web*: los *VideoSongs*. Si, por un lado, la repetición crea hábitos tanto de composición cuanto de producción teórica (el videoclip y sus teorías son un ejemplo evidente de tal procedimiento), la diferencia es el procedimiento que saca la estabilidad tanto de producciones cuanto de teorías modificándolas y las haciendo crecer en múltiples semiosis. Las condiciones de crecimiento de tales semiosis no están apartadas de sus procesos de producción. Es probable que el sistema tradicional de la industria fonográfica el *VideoSongs* tuviera dificultades de expresión, pues en este territorio músicos y productores de vídeo viven separados, con funciones bien específicas y separadas en el tiempo y espacio, como ocurrió con Godley y Creme y su *Mondo Video*. En la *web*, al contrario, la producción deja de ser necesariamente en serie y especializada: la imagen del capitalismo de la pos-historia es la de las sincronicidades que tienen generado los *VideoSongs* a partir de aparatos técnicos cuyos programas imaginan mundos por venir a partir de sus propios términos.

Así el mérito del *VideoSongs* parece estar en tener conseguido desterritorializar la música en el terreno de los audiovisuales musicales: no producir una música diferente, pero producir diferencia *en la* música, utilizando el audiovisual como un instrumento musical capaz de *imaginar* música, de presentarla teóricamente a través de imagen-música. Es en la búsqueda por un nuevo ritornelo que la diferencia dará movimiento al virtual. En esta reterritorialización que el *VideoSongs* proporciona a la música no hay un lenguaje establecido, pero un terreno que se mueve, donde la música es quien protagoniza la producción del sentido.

BIBLIOGRAFÍA

- BERGSON, Henri (2006) *Memória e vida*. São Paulo: Martins Fontes.
- BJÖRNBERG, Alf (2000) "Structural relationships of music and images in music video". In: MIDDLETON, Richard. *Reading pop: approaches to textual analysis in popular music*. New York: Oxford, pp. 346-378.
- BORNHEIM, Gerd (2001) *Metafísica e Finitude*. Perspectiva: São Paulo.
- CAGE, John (1991) "Transcripción de entrevista concedida en la película 'Ecoute' por Miroslav Sebestik".
- DELEUZE, Gilles (2002) *A Ilha Deserta*. São Paulo: Iluminuras.

- DELEUZE, Gilles (2007) *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva.
- EISENSTEIN, Serguei (2002) *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- FLUSSER, Vilém (2002) *Filosofia da caixa preta*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- MACHADO, Arlindo (2009) *A televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC.
- NASCIMENTO, Guilherme (2005) *Música menor: a avant-garde e as manifestações menores na música contemporânea*. Annablume: São Paulo.
- SCHAFER, R. Murray (1991) *O ouvido pensante*. São Paulo: UNESP.
- SILVA, Alexandre Rocha da (2006a) R. "A imagem-música". *Comunicação: Veredas*, 5, pp. 39-49.
- SILVA, Alexandre Rocha da (2006b) "Elis Regina e a música televisual brasileira". *Galáxia*, 12, pp. 22-32.
- SOARES, Thiago (2004) *Videoclipe: o elogio da desarmonia*. Recife: LivroRápido.
- WISNIK, José Miguel (1999) *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das letras.