

# PRESENTACIÓN

Miguel SALMERÓN INFANTE y Germán LABRADOR LÓPEZ DE AZCONA

Universidad Autónoma de Madrid

DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/bp2017.14>

Nuestro mundo ya no es mundo, ya no es un “topos”. Estamos deslocalizados en un flujo de estímulos que a su vez generan respuestas, las cuales ubican y crean referencias necesariamente provisionales. ¿Es halagüeña o fatal esa potencial ubicuidad? Ante la inevitabilidad de lo virtual, de la “cultura digital” y lo inmediato en la comunicación que caracteriza nuestra época, y que parece que seguirá formando parte de la vida cotidiana en el futuro previsible, cabe reaccionar identificando cómo nos afecta esta nueva realidad y cómo reaccionamos ante ella, cómo estudiarla e, incluso cómo pensar un futuro en el que las posibilidades de la tecnología audiovisual posibiliten un mundo mejor.

En una primera parte del presente volumen se recogen reflexiones de tipo general sobre las nuevas realidades que conforma o propicia la cultura audiovisual contemporánea; claramente, no “oímos” ni “vemos” como a principios o mediados del siglo XX, y el vertiginoso cambio que han experimentado las sociedades occidentales en las últimas décadas a este respecto no tiene parangón con cualquier época pasada; inevitablemente, la tecnología nos impone un modo de asistir a lo audiovisual y de entenderlo que probablemente nos lleva a distanciarnos del modo de entender la mirada o la escucha de un espectador de antaño. No solo es la falta de paciencia o de sosiego que caracteriza al espectador contemporáneo; hay aquí una ruptura de un alcance crucial, y probablemente se trata de un proceso que no hará sino acrecentarse en los próximos años.

Lo plurisensorial, más que nunca, caracteriza la comunicación en nuestra época; al nacimiento de un modo de percibir —la audiovisión— propio del siglo XX, seguramente le seguirán otros que por el momento solo se pueden imaginar, pero que pueden involucrar a más sentidos como el tacto o el olfato. La realidad virtual y la realidad aumentada se integran cada vez con mayor facilidad y frecuencia en nuestra experiencia cotidiana, y surge así la pregunta por cuál pueda ser el modo, o el método adecuado para estudiar

estas realidades. Por instinto o por cultura, las resistencias que la naturaleza humana encuentra para asumir de manera natural la realidad aumentada o la hiperrealidad son también objeto de estudio en el presente volumen, del mismo modo que la nueva noción (o experiencia) del tiempo que posibilita la creación artística y los medios de comunicación de distinta índole de que disponemos en la segunda década del siglo XXI; tiempo “vertical”, tiempo “dislocado”, el presente continuo en el que se manifiestan diversas formas de comunicación audiovisual... claramente, la experiencia audiovisual está muy vinculada a la experiencia del tiempo, de tal modo que las nuevas maneras de experimentar el tiempo posibilitan nuevas experiencias y formas de expresión artística o cultural. La propia noción de espacio, que en su acepción más extendida está vinculada a una localización geográfica, también pierde sentido en la realidad virtual y en la realidad aumentada, de modo que surge una experiencia del espacio-tiempo alternativa, pero que no deja de ser experimentada como *real*. Así cabe entender algunas manifestaciones artísticas propias de las últimas décadas, como el happening o la instalación, pero también el incipiente desarrollo de la realidad virtual, claramente influidas por los cambios en la percepción y la noción del espacio y el tiempo en la sociedad contemporánea.

Ciertamente, las posibilidades que se abren ante la creación son también fascinantes; acaso el siglo XXI sea el momento histórico en el que lo literario dejó de ser el referente principal de la creación cultural y lo audiovisual tome su relevo, e indudablemente surgirán nuevas maneras de entender lo estético y la relación de lo lúdico con lo artístico, del mismo modo que ha sucedido en las últimas décadas con el cine, ahora considerado el séptimo arte. Probablemente surgirá el octavo arte y sucesivos, y en ello tendrá parte lo audiovisual y el nuevo modo de ver y oír, con las posibilidades que ofrece la tecnología.

Los coordinadores de esta monografía, tras varios años de trabajo conjunto y cooperativo “en y sobre” esta realidad, han decidido hacer este volumen, seleccionando trabajos de varios estudiosos e investigadores (en Musicología, Coreografía, Arquitectura, Filología, Historia y Filosofía) que han tenido a bien ofrecer sus aportaciones. El resultado ha sido un itinerario que comienza tratando los aspectos más generales de la cuestión: el medio, el espectador, la retórica de las imágenes, la realidad devenida reality, la interpelación performativa en la experiencia artística y el impacto del devenir de la música en arte sonoro. Una segunda parte del volumen incluye estudios parciales sobre manifestaciones concretas de la cultura audiovisual. Tanto el videoclip y su naturaleza eminentemente intertextual, como paradigma del texto posmoderno, como el videojuego o la figura del crooner, son objeto de reflexión y de estudios particulares.

El texto de Germán Labrador encara el modelo actual de comunicación y creación de contenidos audiovisuales. Desde sus primeras líneas, el autor nos avisa de que su modo de operar es indirecto: no pretende exponer una reflexión sobre el modelo, “que en todo caso, correspondería al lector”, sino describir un estado de cosas en el que la libre circulación de información y creaciones audiovisuales de todo tipo sería una realidad. ¿Es posible este mundo inmaterial y virtual? ¿Es deseable esta biblioteca inabarcable, en continua expansión, de libre acceso y entrada y cuyo único objetivo es mejorarnos y completarnos por medio del conocimiento? ¿Terminarán formulándose unos derechos audiovisuales? Labrador lanza estas cuestiones y, sin darles una respuesta cerrada, las problematiza, en el anexo a su escrito dedicando una mirada a YouTube y a la comercialización de los productos audiovisuales como correa de transmisión de una censura ideológica, que con todo subsiste.

Si el primer texto de esta monografía se centra en el medio, Miguel Salmerón se acerca al receptor. Retomando la distinción entre apocalípticos e integrados que estableció Umberto Eco, se cuestiona en qué medida ese contraste sigue vigente. ¿Sigue siendo tan fuerte el contraste entre aquellos que piensan que la cultura de masas empobrece y aliena al sujeto, y aquellos que estiman que la difusión masiva democratiza y abre la cultura? La tesis del texto es que los nuevos medios de divulgación de productos audiovisuales (muy especialmente internet), por sus posibilidades de programación y selección autónomas y, en buena medida, individuales y descentralizadas, varían de un modo decisivo la recepción de los contenidos. Y lo hacen hasta tal punto que cabe hablar ya de neopocalípticos y neointegrados.

Centrando el interés en el receptor y su reacción ante el espectáculo televisivo, es posible afirmar que en ciertos casos ya no hay transgresión, porque los objetos transgredieron sus límites. De tanto buscar el exceso e ir encontrándolo imparablemente, ya no hay nada que exceder. Esa evidencia es la que aduce Fernando Castro para tratar el fenómeno del *reality show*. Sin embargo, no pone el foco, o no lo pone tan solo, en *Gran Hermano* y sus secuelas. El autor, por el contrario, afirma que nuestra realidad cotidiana se ha convertido en un gran *reality*, en el que somos figuras de nuestro show. La tecnificación y la cultura audiovisual han provocado que el “cogito ergo sum” haya derivado en “video ergo sum”. El resultado es una neutralidad semiótica cuyo vacío aboca a la fascinación por la vacuidad. Si tienen eco y acogida esos encierros voluntarios de individuos cuyas interacciones rezuman estupidez, es porque son espejo de nuestra propia realidad. De hecho, tienen tanto eco que acciones del arte contemporáneo (Ben Vatie, Chris Burden o Paco Cao) los reproducen y emulan.

Sea lo posmoderno un concepto definidor de una nueva mentalidad, como afirmaba Lyotard, o una simple marca equivalente a “después de lo moderno”, tanto las Bellas Artes como incluso las vanguardias se ven periclitadas desde los años 80. José Gaspar Birlanga distingue un vector con dos direcciones opuestas, la del arte moderno, empeñado en la novedad y el rechazo del pasado, y la del arte contemporáneo, no renuente a la reapropiación de lo pretérito. Bien es cierto que la reapropiación que le interesa al autor sería la que llevan a cabo el video-arte y la instalación. Ambas prácticas no sitúan objetos dentro de un mundo, sino que propician situaciones necesariamente mediadas por la experiencia del observador. En el caso del video-arte, alternando, mezclando, secuenciando y repitiendo, en el de la instalación por el interactivo binomio evento-entorno.

Las prácticas actuales integran los esquemas del lenguaje verbal y del poder razonador de la palabra en una cultura audiovisual, en una cultura de la imagen. Se efectúa, así un trasvase desde la fuerza de la palabra hacia la fuerza de la imagen visual y del sonido, y se consume una interrelación de todos ellos. Juan Carlos Gómez Alonso y Rosa Navarro Romero, se hacen eco de este proceso desde la convicción de que ni la Retórica ni sus tropos no están muertos; sí reformulados, pero, en todo caso, revitalizados en nuestra cultura. Ambos siguen la propuesta de Albaladejo de una investigación del papel funcional de la Retórica en la cultura. Con este supuesto teórico, proponen un interesante recorrido por la persuasión publicitaria vía icónica y sobre el *storytelling*.

Los nuevos medios audiovisuales han dado lugar a una modificación de los paradigmas perceptivos y cognitivos en la que lo pluridisciplinar y lo plurisensorial son dominantes. Cristina Palmese y José Luis Carles hacen una retrospectiva de este proceso enfocando su reflexión en las vanguardias musicales, la relación de sonido e imagen en el cine y el urbanismo sonoro. Las vanguardias musicales utilizan el sonido como *ready-made*, en ellas de un modo decisivo y rotundo la música deviene arte sonoro. Este trascendente

hecho, junto a los avances de la música concreta, ha cambiado la disposición del espectador cinematográfico. Como dice Chion, ya no podemos afrontar la experiencia del cine como un ver, sino como un “audiover”. Del mismo modo, el discurrir de la vida en la ciudad emite señales físicas de situación que producen emociones y representaciones de las que queda huella en la organización del espacio: tanto en la construcción arquitectónica como en la construcción perceptiva.

¿Hemos llegado a la edad de oro video-lúdica? ¿será el videojuego el principal medio artístico del siglo XXI? Tal es la reflexión de Luis Felipe Camacho, quien afirma que, tras su marginalidad y su estigmatización de inducción a la violencia, la industria del *artgame* está a punto de superar a la cinematográfica. Más allá de las claves teóricas de Danto, se reivindica el video-juego como arte, que induce como ningún otro al sujeto a experiencias de inmersión, rol e interacción. Los video-juegos nos hacen protagonistas, nos introducen en un mundo posible y nos animan a interactuar con él. Tras este preámbulo teórico, el escrito emprende su auténtico propósito: examinar el papel de la música y el sonido en la estética video-lúdica. Un papel en el que las limitaciones han incentivado la creatividad. El servir subsidiariamente para acentuar o aclarar lo visual no es un menoscabo, sino un aliciente para la composición musical.

Con su opúsculo “Lo siniestro”, Sigmund Freud descubrió una continuidad entre lo extraño que nos produce inquietud y lo cotidiano. Apoyándose en una minuciosa lectura del creador del psicoanálisis, que para su reflexión tuvo como referencia el *Diccionario Alemán* de los Hermanos Grimm, Anahí Quirós se hace dos cuestiones: si lo siniestro se adscribe a un género musical y si el videoclip refleja especialmente la estética de lo siniestro. En ambos casos la contestación es no. Tanto la música electrónica como el punk, tanto el rock alternativo como la música pop, hacen uso de lo siniestro. Y que haya videoclips con elementos incluíbles en la categoría de lo siniestro no significa que esa práctica artística y esa temática estén mecánicamente imbricadas. Como señala Freud, y la autora suscribe, ha de ofrecerse una contigüidad entre la extrañeza y lo acostumbrado o conocido para que lo siniestro sea propiciado.

En un mundo en el que estamos expuestos a un bombardeo constante de imágenes, ¿qué lugar ocupan, y qué papel desempeñan la apropiación y la intertextualidad? Necesariamente, un lugar preeminente y un papel preponderante. El videoclip *Countdown* de Beyoncé, evoca (¿copia?) las coreografías de Anna Teresa De Keersmaeker *Rosas danst rosas* y *Achterland*. ¿Se puede atribuir a la cantante una conducta delictiva o más bien se debe ponderar el ingenio con el que ha llevado a cabo su apropiación? José Ignacio Sanjuán se muestra absolutamente a favor de la apuesta ofrecida por el videoclip. Para empezar, en él hay muchas más apropiaciones que la de Keersmaeker: las de Audrey Hepburn, Diana Ross y la película *Flashdance*. También hay retazos de la vida de Beyoncé (fotogramas en las que aparece embarazada). Por otra parte, la relación de la artista con productos ajenos se caracteriza por una evocación sin nostalgia: por múltiples y efímeras citas, por lo demás incompletas (así en la apropiación de Keersmaeker, es mucho más escenográfica, que propiamente coreográfica). Sanjuán contrasta en este sentido la relación con la intertextualidad de Beyoncé con la de Madonna.

Amalio González Sánchez nos demuestra cómo los medios audiovisuales (el videoclip, en el caso de su texto), no sólo dan lugar a productos industriales con un sentido comercial. Además, pueden producir material didáctico, con fines de adoctrinamiento social y pueden servir a la difusión de mensajes religiosos. Esta segunda función tiene un papel preponderante en Israel, con el ánimo de calar en el inconsciente colectivo de una sociedad que tiende claramente al laicismo y a la globalización. El texto expone este vínculo

entre lo audiovisual y lo didáctico-religioso: con el análisis de las canciones *Hatikva* (Esperanza), *Shir lashalom* (Canción para la paz), *Shir baboker* (Canción de la mañana) y *Daddy, come home*. De estas dos últimas canciones hay videoclips que también se incluyen en el estudio.

El *crooner* es un intuitivo lector de sus emociones y las de su público. En su figura se distingue una penetrante capacidad para conectar con el receptor. Todo ello mediante un reconocible elenco de canciones y una puesta en escena que quiere aunar la sencillez y la elegancia. No busca tanto el arte y la creatividad, sino que entiende la música en un sentido profesional. Es de alguna manera practicante de la *Gebrauchsmusik*, del puro y duro *entertainment* deleitoso. Con él, el público no espera estridencias, sino contención, es experto en moverse en el ámbito de la convencionalidad. Ni que decir tiene que las tensiones político-sociales están ausentes de su práctica musical. José Antonio Guillén, con un texto ensayístico en el que no está ausente la ironía, pone el acento en la figura del *crooner* latino por excelencia: Julio Iglesias.

Nuestro mundo ya no es mundo, ya no es un “topos”, o no solo; pero al mismo tiempo esta evidencia nos lleva a otra: nada hay de más perentoria necesidad que ubicarnos en este ámbito de la deslocalización. Desde esta preocupación y con este propósito se ha realizado este volumen.

