

# Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales  
Doctorado En Ciencias Políticas y Sociales con Orientación  
en Ciencias de la Comunicación

## Estética de la comunicación en los videoclip

T E S I S

para obtener el grado de

D O C T O R

presenta

**Ignacio Pérez Barragán**

Con la tutoría de

Alfredo Andrade Carreño

Eligio Calderón Rodríguez

Elvira Hernández Carballido

México D. F

Abril del 2005

A mi mentora, profesora y muy amiga  
la mano solidaria de siempre, Ana  
Goutman Bender.

Yaouitzilin: Teuatl no chicaualis (tlazo'  
camati mauitzotzino, nociuau', no  
yolotziné; ni mitz machilia inin uey  
mauitzo'!)

Youalli: Nochipa teuatzin yez ipan no  
yollotl.

Ni mitz tlazo'tla nopiltziné, notlanezi, ti  
qui matiz, ni qui mati ye!

A mi madre, mis hermanos Rodrigo,  
Rocío, Beto; mis cuñados Toña,  
Melitón (sin que olvide a su círculo  
familiar nauatla'to que me ha enseñado  
tanto; en general mi segundo ombligo,  
Contla y los conteca, hermanos míos)  
gracias a todos ustedes, mi familia, mi  
más grande tesoro, estoy aquí.

In Tonalcuicatl, no Temachtiani, tlazo'  
camati mauitzontzin ipanpa teuatzin  
onechnexqui no'tzintle, nonelixco.

Al señor Cuatro Agua y al siempre  
amigo, Franz por las alegrías.

In Calpulli Camaxtli Matlalcueitl ipanpa  
teuatzin nech machilia in tomaceualiztli  
iuan tonetotilo

A mi pueblo, Tlaxcallan, a Ixtulco por  
darme un rostro, por ser mi casa, la de  
mi hija y la de todos los míos.

Tlazo' camati uey miac, nochtin  
noicniuan in maceualtin ipanpa iuan  
namo nauayolotzintziuan, toixtzin to  
yollotzin aic a'momiquiz!

In Matlalcueteoziné, in Cuatlapancan, in  
Uey atzintle Atlancatepeco Chaneque,  
in Mictéotzitziuán, in Camaxtli Totecuyo.  
In nochtin no Ta'tzitziuán, ne' nican ca  
ye!

Intla nonemililpa iuan noyolixtech

namonemitia nameuatitzin no achto  
 Tatzintziuan, a'mo micoua  
 nicanca notlamanalis ximomaceui-  
 tzinocan  
 Ma' pacayotica ximoyeyantitzinocan!

(Si en mi memoria, en mi corazón  
 están presentes ustedes mis ancestros,  
 entonces no existe la muerte.  
 Aquí está mi ofrenda,  
 Merézcanla con alegría,  
 Reposen en éste, su muy honorable hogar).

Neca jma zitu guidxi ri chaa

Neca jma sicarú guidxi chua  
 Squipi stiné zaate pur lii  
 Qui ñaca ladxe nuzaana líi

Casi rixele de li riruxedú  
 ladxiduá  
 Pará ni dxela xunaxidó  
 Gabati pa cadí ndani nou?

Paa naa gate ne zabaane  
 li nga xquenda biáane

(Aunque me vaya lejos de aquí,  
 aunque allá sea más bonito,  
 ombligo mío muero por tí,  
 jamás quisiera olvidarte.  
 Si me alejo de tí, se me desmorona  
 el corazón  
 ¿Dónde habré de encontrar a Nuestra  
 Madre Primera si no es en tus brazos?  
 Esté muerto o en vida,  
 jamás me olvidaré de tí)

## Agradecimientos

A la UNAM por la beca complementaria que me otorgó para concluir mi investigación; a CONACYT por los más de cincuenta meses de apoyo desde la maestría hasta mi culminación del doctorado, apoyo sin el cual este trabajo no se hubiera sido posible.

También agradezco de manera muy especial al Doctor Eligio Calderón y al Doctor Franz Peter Oberarzbacher de la UAM- Xochimilco por su lectura y sus muy puntuales recomendaciones; a la Doctora Monique Vercamer del CELE-UNAM por sus consejos y sus atenciones; a Juan Márquez, profesor del CCH Atzacapotzalco por la ayuda brindada; a la señora Vicki y a la señora Rosi, secretarías de posgrado, Carlos Hernández y Juan Felipe Pozo que fueron siempre amables durante mi estancia doctoral en el posgrado de la FCPyS-UNAM.

# Índice

|  |    |
|--|----|
| Introducción   | 8  |
| Advertencias al lector   | 27 |
| 1 Gramática de los videoclip                                   |    |
| 1.1 Preliminares   | 31 |
| 1.2 El plano visual  | 32 |
| 1.2.1 Acercamientos  | 34 |
| 1.2.2 Movimientos de cámara                                    | 35 |
| 1.2.3 Efectos de montaje                                       | 35 |
| 1.2.4 Efectos sobre el color de la imagen                      | 37 |
| 1.3 El plano acústico  | 39 |
| 1.3.1 Las unidades fundamentales acústicas                     | 39 |
| 1.3.2 Efectos en la edición del audio                          | 42 |
| 1.3.3 La construcción de ideas auditivas                       | 47 |
| 1.3.4 La percepción acústica                                   | 50 |
| 2 Semántica de los videoclip                                   |    |
| 2.1 Preliminares   | 54 |
| 2.2 Fundamentos de la imagen en el videoclip                   | 58 |
| 2.2.1 El plano secuencia                                       | 59 |
| 2.2.2 Trama y narrativización                                  | 60 |
| 2.2.3 Escena y escenario                                       | 61 |
| 2.2.4 Construcción de los videoclip en un solo plano secuencia | 62 |
| 2.2.5 Secuencia y <i>raccord</i>                               | 68 |
| 2.3 Plano de la historia y plano del relato                    | 73 |
| 2.3.1 Plano de la historia en los videoclip                    | 74 |
| 2.3.2 Disgresiones   | 77 |
| 2.3.3 Plano del relato: La enunciación en los videoclip        | 81 |
| 2.3.4 Ocularización interna, externa y ocularización cero      | 83 |
| 2.3.5 Auricularización interna y auricularización cero         | 84 |
| 2.3.6 Focalización interna, externa y espectral                | 85 |
| 2.3.7 Polifonía, mundos posibles y focalización                | 87 |
| 2.4 Problemas de espacio y tiempo en los videoclip             | 90 |
| 2.4.1 El fuera de campo y el espacio mostrado                  | 91 |
| 2.4.2 Espacio contiguo y espacio disyuntivo                    | 93 |

|                       |  |     |
|-----------------------|--|-----|
| 2.4.3                 | Tiempo de la historia y tiempo del relato en los videoclip                     | 95  |
| 2.5                   | La intertextualidad en los videoclip   | 103 |
| 2.5.1                 | El <i>pastiche</i>   | 104 |
| 2.5.2                 | El <i>remake</i>   | 105 |
| 2.5.3                 | El <i>retake</i>   | 105 |
| 2.5.4                 | El <i>revival</i>  | 105 |
| 2.5.5                 | La autocita  | 105 |
| 2.5.6                 | El <i>bricollage</i>   | 106 |
| 2.5.7                 | La intercodicidad o sincretismo  | 106 |
| 2.5.8                 | Palimpsestos   | 107 |
| 2.5.9                 | Falsificación  | 109 |
| 2.5.10                | Facsímil apócrifo  | 111 |
| 2.5.11                | Hipertexto   | 112 |
| 2.5.12                | La metaficción   | 112 |
| 2.5.13                | La parodia   | 115 |
| 2.6                   | Genérica de los videoclip  | 116 |
| 2.6.1                 | Tipologización por época de producción   | 121 |
| 2.6.2                 | Mapa cognitivo para la ubicación de los videoclip por épocas y según la música | 126 |
| 2.6.3                 | Tipologización de los videoclip según el género musical                        | 129 |
| 2.6.4                 | Tipologización por forma de comercialización                                   | 131 |
| 2.6.5                 | Tipologización por forma de montaje  | 132 |
| 2.6.6                 | Tipologización por letras  | 141 |
| 2.6.7                 | Tipologización por color de imagen   | 141 |
| 2.6.8                 | Tipologización por género narrativo  | 142 |
| 2.6.9                 | Tipologización por construcción narrativa                                      | 150 |
| 2.6.10                | Tipologización por género discursivo   | 151 |
| Conocer los videoclip |  |     |
| 3.1                   | Vuelta al sujeto y salida del estructuralismo                                  | 156 |
| 3.2                   | Conocer: El paradigma objetivo y el paradigma subjetivo                        | 161 |
| 3.3                   | Premisas de una anatomía del conocer humano                                    | 167 |
| 3.4                   | Cartografía del conocer  | 171 |
| 3.5                   | Problemas del cuerpo como entidad cognocente y entidad de estudio              | 187 |
| 3.6                   | La percepción, la sensación, la memoria, el olvido y el aprendizaje            | 191 |
| 3.7                   | La conjetura   | 195 |
| 3.8                   | Cuando la cultura entra en escena  | 198 |

|      |   |     |  |
|------|---|-----|--|
| 3.9  | Cognición y videoclip   | 201 |  |
| 3.10 | El sentido obvio y el sentido obtuso                                    | 204 |  |
| 3.11 | El videoclip como experiencia estética                                  | 211 |  |
|      | (Análisis del videoclip "Star guitar" de <i>The Chemical Brothers</i> ) | 212 |  |

|              |     |
|--------------|-----|
| Clausuras    | 237 |
| Videografía  | 244 |
| Bibliografía | 258 |

## Introducción

En su tiempo *Kant* reorientó la estética como el estudio de la sensibilidad humana. Esto había sido porque era común que se redujera la estética al estudio de lo bello. En nuestros días tal acepción es parte de la lengua vulgar: decimos que algo no tiene estética cuando nos parece feo, o bien, vamos a la estética a poner bello nuestro cabello, nuestro rostro o nuestras uñas (cuando no a recibir consejos sobre moda).

Sin embargo otro problema era la reducción de la sensibilidad al plano de los sentidos pues Aristóteles lo dejó dictado así, al decir que nada hay en nuestra mente que no haya pasado por el plano de los sentidos.

Pareciera que después de dos mil quinientos años, pocos se han cuestionado la máxima aristotélica.

Sin embargo hay escuelas filosóficas no occidentales, como la *nauatl* en mesoamérica y la budista en la India que desde la antigüedad no comparten la idea cognitiva aristotélica.

La sensibilidad es lo que lleva al conocimiento, le antecede, es la capacidad humana sin la cual el cuerpo humano no podría relacionarse con aquello que existe en el mundo. La sensibilidad es estar en el mundo y lo sensible es aquello con que nos interrelacionamos. La sensibilidad es la relación entre el yo y lo otro, aquello que no es yo. Aristóteles pensó en los cinco sentidos como el medio de percepción a lo sensible pero olvidó los sueños, las conjeturas, el déjà vu, las premoniciones, la fantasía y la imaginación que son el timón de los cinco sentidos.

Actualmente estos conceptos han sido valorados en distintas disciplinas otorgándoles un alto valor epistemológico. Así los sueños, los sentimientos y el déjà vu son conceptos de primera mano en la el sicoanálisis; la conjetura ha sido retomada por la semiótica y la epistemología. La fantasía y la imaginación fue un tema que el mismo Aristóteles manejó en su tratado del alma como parte de la cognición pero como una idea en bruto, sin desarrollar,



no es sino hasta que *Heidegger* (Heidegger 1996) la retoma en su introducción a *Kant* y después Castoriadis (Castoriadis1996) trabaja con estas concepciones en un ensayo que forma parte de su monumental obra “Las encrucijadas del laberinto”.

En sentido contrario a Aristóteles, considero que la sensibilidad humana no se reduce a los cinco sentidos, hay otro medio de relacionarnos con nuestro entorno, hay otras formas de conocer: No todo lo que está en nuestra mente pasa por nuestros cinco sentidos y si esto es válido como parece ser, las ciencias donde la preocupación central es el estudio de la mente humana y de los procesos mentales han desechado una gran veta en el estudio de la mente humana no obstante, trabajos como los de Varela, *Rosh* y *Thompson* (Varela et al, 1990) demuestran una preocupación por medios de cognición emergentes a las aristotélicas aunque esté de sobra decirlo, han sido muy criticados por tal osadía pues para la tradición científica dominante es imposible hacer un diálogo científico intercultural porque es una creencia común en occidente que la única ciencia, es la occidental y que las ciencias no occidentales no tienen el estatuto epistemológico de “ciencia” tan sólo son un objeto de estudio de la antropología y la arqueología.

Esta creencia es lo que mueve a los detractores de Varela, *Rosh* y *Thompson*. La estética como estudio de la sensibilidad humana debió romper hace tiempo con las formas aristotélicas de cognición a lo existente. La ruptura vale para la estética una revolución epistemológica que la convierte en una transdisciplina: una disciplina que hace dialogar a los estudios de la comunicación, la filosofía, la semiótica, la retórica, la culturología y la psicología. Esto es posible porque la estética estudia lo sensible a través de la sensibilidad. Estudia una relación tal y como lo muestra *Kant* en su “Crítica a la razón pura” y es lo que la hace diferente de otras disciplinas que estudian la cognición humana, lo que la aleja de las neurociencias (que estudia los mecanismos físicos de la cognición en sí) y lo que la acerca a la semiótica (que

es el estudio de la relación lógica entre el mundo del texto y el mundo del lector).

La estética no se reduce a la lógica, ni al cuerpo. Sus objetivos se disparan a terrenos que la ciencia occidental pocas veces ha abordado, entra a estudios de lo que en occidente se considera “lo irracional”. Sus dominios son el espacio y el tiempo como unidad experiencial y hasta el sueño tiene espacio y tiempo. La estética analiza lo existente y al ser humano como ser existencial. Desde mi perspectiva, en la estética hay una oportunidad de volver lo metafísico como físico pues lo espiritual forma parte también del plano existencial: el espíritu es existencia trasformable no esencia inmutable. Creo, con un ánimo nietzscheano en la búsqueda de una liberación de la estética del pensamiento teológico, pensamiento que nació con el Zaratustra histórico y con los griegos y que perfeccionaron los judeocristianos. Busco hacerle justicia a *Nietzsche* que hace más de cien años había decretado la muerte de dios. Las ciencias que se basan en el pensamiento racional, es decir, casi todas, aún se fundamentan en ese cadáver exquisito (el de un dios ya muerto) pues tienen por base cultural el judeocristianismo tal es la objetividad que pregonan. Quiero ser puntal al respecto: la racionalidad es metafísica como ha sido metafísica la idea de un absoluto: un racionalista vive en la búsqueda de la verdad; la verdad es simple y sencillamente absoluta y la ciencia claro está, se construye de verdades. Pareciera que la epistemología no se ha movido un ápice, sólo cambió de forma cuando la sustancia era la misma, o bien, sólo cambió de significante cuando el significado seguía incólume.

Permanecer en el judeocristianismo significa la renuncia al estudio de incógnitos procesos mentales y corporales que las culturas no occidentales abordan y han tratado desde hace cientos de años. Soy un defensor del abordaje de tales procesos porque pienso que hay caminos teóricos en mi objeto de estudio que sería interesante tratar y que sólo podría hacerse si se hace caso omiso de la racionalidad occidental, del pensamiento metafísico.

Hay procesos mentales y corporales que no puedo estudiar si reduzco a lo mental desde los sentidos. Mi ruptura no es un capricho, es una necesidad metodológica que me permite ir hacia los terrenos que ya he atisbado.

Hubiera querido desarrollar una estética de tal tipo en este trabajo, pero confieso que fue esta tesis la que me llevó a esta comprensión. Me doy cuenta de las deficiencias. Cuando inicié quise mostrar un camino estético al estudio de los videoclip, un efectivo camino estético.

Por desgracia en el estudio del audiovisual, la escuela francesa hizo pasar a los estudios estructurales como estudios estéticos. Mi fin entonces era, como lo hizo *Kant* en su tiempo, recolocar a la estética como el estudio de la sensibilidad, demostrar que el estructuralismo no puede pasar como una estética. Mi trabajo era crítico: si *Kant* había criticado a los estudios sobre lo bello como una reducción del motivo estético, yo criticaba al estructuralismo como una no correspondencia con la estética. Mi apuesta era la siguiente: si la estética me puede llevar a explicar la cognición, el estructuralismo es una forma de conocer pero no es la única sino propia de las personas que se han adiestrado para conocer un objeto según conceptos estructuralistas. Con esto decía que el estructuralismo no era un conocimiento objetivo, era una disciplina, una manera de conocer pero no la única y verdadera. El estructuralismo aparecía ante mis ojos como un modelo de conocimiento entre otros. Por lo mismo dividí mi trabajo en dos partes: en la primera mostraba al estructuralismo como una forma de conocimiento (no sin colocar entre tanto algunas aportaciones que el mismo estructuralismo no incorporó) en la segunda disertaba sobre mi forma de conocimiento donde el estructuralismo era una forma de acercamiento con mi objeto de estudio. Había elegido el camino estructuralista porque me permitía abarcar más aspectos de mi objeto de estudio que cualquier otro modelo. En esta segunda parte explicaba mi conocer, en la primera mostraba mi conocer. Todo esto en torno a un objeto: los videoclip. Si lo sensible eran los videoclip, mi sensibilidad se mostraba en la forma en cómo conocía los videoclip.

Sin embargo, no tomé en cuenta otros planos sensibles porque me interesaba mostrar un ruta que no había sido abordada adecuadamente, tan sólo me evoqué a eso: a mostrar un camino. Así, también alcancé a criticar a aquellos que estudiaban el audiovisual y sólo estudiaban lo visual insertos en una tradición que no iba más allá de la imprenta, siendo que estaban dedicados a estudiar un medio postvisual: el audiovisiual. Un gran ejemplo es el libro de *Deleuze* titulado “La imagen movimiento” pero el gran ausente era el sonido.

Sería hasta las investigaciones de estudiosos como Chion donde se habla ya de una audiovisión y de Miguel Ángel Rodríguez (Rodríguez, 2001) cuando ya se habla de un gran ausente en el estudio del audiovisual. Entonces se empieza el estudio de los mecanismos de la audición y de la forma en cómo se compone cognitivamente el audiovisual como la mezcla del oído y lo visual.

Pero no se puede reducir la percepción del audiovisual a los sentidos de la vista y el oído, el tacto tan sólo es un sentido afectado por la música directamente.

No me desplazé más allá de los sentidos de la vista y el oído y del pensamiento conjetural porque mi crítica se centró tan sólo en mostrar los alcances de estas tres formas de sensibilización humana que son bastos y una gran veta para explorar académicamente. Me bastaron para hacer mi crítica y para mostrar un camino estético. Así debe leerse este trabajo, tan sólo como el señalamiento de un camino estético. No es una estética, ahora lo entiendo. Una estética del videoclip debe romper con los preceptos aristotélicos. Los esfuerzos que se han hecho hasta la fecha para fundar una estética postmetafísica han sido pocos e infructuosos. Creo que hablo de un género narrativo relativamente nuevo y de una epistemología emergente a la epistemología de la racionalidad, hay un gran pretexto para realizar una estética que vaya más allá de los sentidos. Una estética del videoclip debe atender a problemas como la relación de los sueños y el videoclip (¿Por qué sueño a tal cantante o guitarrista?); el deseo y el videoclip; los tiempos de proyección del videoclip y el pensamiento que a veces atiende al videoclip y

otras veces divaga en mil cosas; la relación de escenas donde un *rockstar* o una *popstar* destruye autos y la cultura occidental; premuras lógicas de videos que se destruyen a sí mismos a la vez que se contienen a sí mismos; el sudor como factor de emociones en los videoclip; construcciones culturales y construcciones de significación de los colores en los videoclip; imágenes escatológicas en los videoclip prohibidos y reprimidos culturalmente; la acción de recordar mientras se perciben videoclip; creación literaria y los videoclip. En fin la cantidad de temas donde se maneje por fin una estética del audiovisual, es infinita y realmente muy interesante desde mi punto de vista. Por mi parte, tracé el camino pero no anduve en él. Mi trabajo no goza del carácter estético que hubiera deseado que tuviera pero creo que son necesarios trabajos como éste donde se corrija el camino porque como dice Machado, no hay camino sino se hace camino al andar.

Es necesario en esta introducción que diserte sobre el objeto de estudio que me ocupa. Creo que tan interesante es el modo de abordarlo como el objeto en sí.

El videoclip tiene una fecha de nacimiento para algunos: primero de agosto de 1979. Mes en que MTV, la cadena de televisión que trasmite videos las veinticuatro horas del día, la más famosa del planeta, nace. MTV son las siglas de *Music Television*. No obstante el fechamiento, la historia de los videoclip se remonta más allá de MTV.

Si hay un antecedente visual del videoclip sin duda es el manierismo que nace en Italia en el siglo XVI y del que hace gala El Greco. El manierismo antecede al barroco y apela a la palabra “estilo” (manera) según como lo definió alguna vez *Vassari*. Es la época de transición del renacentismo al barroco. El manierismo precede al barroco y es un rompimiento con el renacentismo: ya no es la búsqueda por lo natural, por lo simple, por las líneas rectas, ahora se busca el uso de espacios complejos donde el fin es capturar el momento a detalle, donde los colores son usados para crear grandes contrastes ópticos: se trata de capturar la realidad tal cual,

mimetizarse con ella y por eso debe ser retratada a detalle, alejada de posturas rígidas pues el gesto es lo que se busca, lo dramático a través del juego de luces (colores) y sombras. Un buen ejemplo es la pintura “El descendimiento de la cruz” de *Rosso Fiorentino*: Luz y sombra giran torno a un concepto de composición: la idea. Se trata de evidenciar lo que sucede en la mente del pintor, lo que sucede en el interior de éste. La pintura plasma la idea.

Es precisamente la ruptura con la idea de naturalidad; la búsqueda de la complejidad y la saturación de elementos (como se observa en algunos frescos de Miguel Ángel en la Capilla Sixtina); la búsqueda del detalle, del gesto y los contrastes entre luz y sombra para crear efectos dramáticos lo que a mi parecer, emparenta al manierismo con el videoclip. Tan sólo la concepción de un cuadro como reflejo de la idea del pintor me es suficiente para entablar una relación: el videoclip es una sucesión de ideas, de motivos pictóricos que giran torno a un motivo musical. Con la música se genera la idea y las imágenes son las que ilustran tal idea. Esto es lo esencial del videoclip. Es el sentido del videoclip. Desgraciadamente hay autores como Fredric Jameson que no ven este sentido y condenan al videoclip al sinsentido. Es tanto como no explicarse el uso de colores estridentes contrastantes con las sombras en las pinturas manieristas. El fin es crear dramatismo, un impacto visual. Se solían deformar los colores hasta el punto de parecer irreales, igual como sucede hoy en el videoclip donde las imágenes son puestas en negativo, solarizadas, saturadas hacia el magenta, el cian o el amarillo, puestas en tonos sepia, azuladas, randomizadas, saturación de los granos de la imagen (incidencia sobre la textura de la imagen) etc.

Pronto el manierismo daría paso al barroco y al rococó donde reina por fin, la lógica del detalle, del pliego como lo sostenía *Deleuze*. Sin embargo emparento más al videoclip con el manierismo que con el barroco por la ruptura contra la naturalidad, con la imposición del detalle. El videoclip rompe de la misma manera con la naturalidad, es un pretexto para componer imágenes

complejas visualmente, de montar sin linealidad alguna, de inventar escenarios propios de lo onírico y de la fantasía. Es la búsqueda de la idea y la tecnología es puesta al servicio del creativo para concretizarla en imagen. Todo esto en el tiempo de una canción, es decir, tres minutos en promedio lo cual llevaría a la saturación de elementos: hay que mostrar mucho en poco tiempo, el montaje llega a puntos frenéticos donde el mecanismo de la visión es apelado en su función de selección: entre muchas imágenes sólo se percibirán aquellas donde se centra la atención: sólo es relevante lo que me parece relevante.

Así, la realidad es la idea de quien compone las imágenes, la realidad es el punto de vista de su autor, del cristal en que mira.

El videoclip nace como ruptura audiovisual sin precedentes. Lo mismo sucede pictóricamente con el manierismo. El videoclip da la patada a los videos promocionales de los años sesenta y setenta del siglo XX; también a las películas musicales de los años cuarenta y cincuenta. Da la patada porque los musicales sólo pretender mostrar la imagen de tal o cual cantante, de tales músicos, el videoclip necesitó romper con esta forma de presentación audiovisual de músicos para constituirse como todo un lenguaje.

El barroco es el desarrollo de las rupturas manieristas, así el videoclip contemporáneo es el resultado de las rupturas que en la década de los ochenta del siglo XX tuvieron que hacer los hacedores de los videoclip. Diría con Omar Calabrese, es probable que él sostuviera tal afirmación, que el videoclip contemporáneo tiene muchísimos casos de construcción con una lógica neobarroca, neobarroca y creo que es la consecuencia de una búsqueda por constituir un lenguaje propio.

Ha sido tanta la búsqueda por el detalle que el videoclip ha sido hiperrealista: se reproducen efectos de realidad propios con la foto con pinceladas hechas a través de una computadora Macintosh. El ojo es engañado y puede insertar a un videoclip en la lógica de una imagen real siendo que es un artificio y como tal debería ser juzgado con las reglas propias de un dibujo animado: los

dibujos llegan a no ser planos sino tridimensionales en un espacio dimensional pero esto no basta para dar la ilusión hiperrealista, los dibujos se llegan a mover como entes reales. Espacio y tiempo cobran el efecto de realidad no de una fotografía sino de una filmación real. A esto se le podría llamar “hiperrealismo audiovisual” y es propia del videoclip pues actualmente el cine no ha podido lograr efectos tan sorprendentes de manera perceptiva como en el videoclip. Incluso se ha llegado a jugar con esta idea y se crean animaciones sobre filmaciones a objetos y personas reales. Las personas llegan a ser caricaturas y al revés, he podido observar algunos videoclip donde el dibujo tiene a todas luces un trazo de caricatura aunque se mueve en espacios tridimensionales, en espacios tiempos que dan la ilusión perceptiva de que son reales (tal como muestro en mi análisis final al videoclip de *Michael Gondry “Star Guitar”*). Pero todo es construido en una máquina. No debe confundirse con el simple montaje de una caricatura tridimensional en espacios reales como ha llegado a suceder en la serie de “*Los Simpson*”, hablo de personajes y espacios tiempos hechos totalmente a computadora.

De esta manera el videoclip también tiene como antepasado la escuela del “*Trompe l’oeil*” desarrollada por pintores como *William Harnett* o *J. Haberle* donde se crean ilusiones ópticas de tridimensionalidad en un lienzo (bidimensional) donde se llegan a pintar objetos que a “golpe de ojo” parecen ser tan reales que dan la impresión de estar colocados como objetos físicos encima del cuadro. Estos experimentos que inician a finales del siglo XIX dan origen al hiperrealismo que en los años sesenta del siglo XX encabezarían artistas como *David Parrish*, *J Kacere* y *Chuck Close* creador de retículas famosas que me hacen recordar el miniaturismo del medievo, aunque *Close* va más allá al crear a través de retablos compuestos de pequeñísimas pinturas una totalidad que es un rostro gigante. Con la técnica de *Close* se creó una *Monalisa* hecha de puras imágenes de pan tostado.

Porque en un afán de ser justo situaría como el antepasado más remoto del videoclip en cuanto forma de composición (para no llegar hasta las cuevas de



Cachemira) al miniaturismo medieval ( que viene de la palabra “minio” o cinabrio rojo, óxido de plomo que se empleaba en la edad media para la decoración de los manuscritos) en que se ilustraban retratos y escenas dibujadas muchas veces en formas de retablos sobre libros tan pequeños que cabían en la palma de la mano. No cualquiera podía ser un estupendo miniaturista: se requería de un gran maestro detallista, entre más lo fuera el miniaturista mejor era su estilo. También el miniaturista debía expresarse mediante juegos cromáticos de luz y sombra para volver dinámicos visualmente los espacios que de manera regular estaban saurados de imágenes. Así hay pinturas como las de *Bihzad* donde se reflejan estan técnicas que he descrito siendo una de las más famosas aquella titulada “Laila y *Majnun* en la escuela” donde el tamaño de las figuras estan de acuerdo a su importancia en la imagen, lo que quiere decir que hay un caso omiso de la perspectiva, como en el manierismo la composición de la imágenes obedece más a la búsqueda de crear efectos emotivo que la naturalidad de las imágenes. Así en la pintura referida el personaje de mayor tamaño es el *mulah* (maestro).

En Europa *Nicolás Hilliard* es quien tendría más fama como miniaturista ya en la época del renacimiento.

Actualmente hay muchísimos videoclip donde se explorar técnicas ya desarrolladas por el miniaturismo como lo ya citado, el detalle y la composición de retablos, artificio muy explotado donde la pantalla se divide en tres, dos, nueve imágenes miniaturas y cada una muestra una idea o bien, narra un suceso.

El miniaturismo fue abandonado al aparecer por la fotografía pues proporcionaba más detalle en menos esfuerzo. Sin embargo fue rescatado por los hiperrealistas en los años setenta y por dibujantes del cómic que ya experimentaban con el dibujo hecho con aerógrafo y otras formas novedosas de intentar como lo muestra el trabajo de Vicente Segrelles.

Este rescate no deja de ser irónico pues la diferencia entre fotografía e ilustración en el siglo XIX no era sólo que una era más real que la otra sino que la fotografía era más detallada. El hiperrealismo tiene por premisa ser más real, más detallado que la foto. Imitar la foto pero ir más allá que la foto, producir impactos visuales imposibles de lograr con la foto, mostrar al cuerpo humano en situaciones imposibles de mostrar en una foto. Al igual que el manierismo, hubo una ruptura con el naturalismo. La foto era muy naturalista para los hiperrealistas. El cine era muy realista para los realizadores de los videoclip.

Pronto retocaron fotos, hacían montajes pictóricos sobre fotos o fotocopias de fotos. Utilizaron el aerógrafo para crear paisajes tipo foto. Otras veces saturaban el grano de una foto y le agregaban texturas que indicaban una piel muy tostada llena de sudor. El gesto, los fluidos se convirtieron en un lenguaje de sensualidad que el hiperrealista buscaba y que la foto en sí no podía captar, buscaba el momento, la tridimensionalidad que sólo muchas cámaras fotográficas podrían captar haciendo tomas al mismo tiempo desde diversos ángulos. Fue en los años noventa cuando la tridimensionalidad hiperrealista llega al cine de animación con películas como “*Toy Story*” y “*Ants*”. En los años ochenta hubo algunos videoclip como “*Sledge Hammer*” (protagonizado por *Peter Gabriel*) y “*Money for Nothing*” (protagonizado por *Dire Straits*). La idea era explotar la tridimensionalidad en la animación por computadora y los primeros experimentos populares fueron precisamente en el videoclip, pero claro más allá de lo pictórico el primer medio narrativo y principal germen del hiperrealismo fue el cómic al que el videoclip le debe mucho pues narrativamente hablando, el videoclip parte del cómic, es su antecesor visual más inmediato.

Con lo anterior quiero decir que el videoclip y el cómic comparten formas de construcción narrativa. Un comic puede seccionarse por motivos visuales como sucede con el videoclip.

El cómic está seccionado por ideas visuales, el videoclip igual. La historia del cómic se remonta a los años veinte en que el cómic se separa de la ilustración. Las ilustraciones servían para detallar las ideas visuales vertidas en un texto, para explicitarlas. La ilustración era el descendiente directo del miniaturismo, el cómic rompe con todo eso cuando empieza a contar una idea en una secuencia de imágenes. La ilustración como el manierismo intentaba mimetizar la realidad, el cómic no, exaltaba aspectos de la realidad para expresar una emoción concreta. No necesitaba del dibujo detallado de una cara, necesitaba tan sólo del gesto. Lo importante no era lo real sino la idea narrativa, es decir, la diégesis.

La narrativa occidental ya había dado un giro con la introducción de la novela fantástica hija directa de la novela romántica. Autores como *Shelley* y *Edgar Allan Poe* fueron verdaderos precursores a escritos donde se inventaban mundos que no tenían relación alguna con lo real. La narrativa se encandilaba ya no a la mimesis sino a la diégesis. Era una liberación narrativa a siglos en que todo era controlado por la Inquisición. Había relatos fantásticos medievales pero eran condenados por el santo oficio por hacerlos poco honor a la verdad, a lo real. Así las leyendas y mitos europeos fueron desapareciendo porque eran invenciones hechas por un diablo, sólo eran aceptadas aquellas narraciones que contaban hechos de personajes auténticos. Cervantes se burla de todo esto en su “*Quijote*” al señalar que en medio de personajes reales se insertaban narraciones fantásticas que nada tenían de real y también personajes ficticios propios de la imagería popular. La iglesia debía tolerarlas en cierta manera porque de tal manera habían contruidos sus mitos de santos y santas.

Aún así, las obras eran consideradas malas o buenas según el grado de verdadero que tenían en sí. “*El Quijote*” era una burla a toda la mimésis que deberían absorber las creaciones literarias. Era la ruptura que marcaría el nacimiento de la novela contemporánea unos siglos después.

Con autores como *Lovecraft* lo fantástico era la apoteosis. Los comic manejaron desde su nacimiento y conformación como un lenguaje diferente a la ilustración (tradición centenaria en Europa) la exaltación de lo fantástico como sucede en “*Flash Gordon*” y “*Superman*” desarrollados en los años treinta y cuarenta. *Walt Disney* manejó desde un principio personajes no reales. Se contaban historias montando ideas visuales, escenas.

En esta época sucede lo mismo en el cine con películas como “*Metropolis*”, el cine también anunciaba su divorcio con el teatro, la conformación de su autonomía como lenguaje audiovisual.

El videoclip nace del cine y del cómic. Cine porque es un género audiovisual y el cómic porque es un género que necesita de la brevedad, es decir contar mucho en un breve espacio y tiempo. Es parecido al cuento por la brevedad pero más al cómic porque es similar en cuanto composición visual.

El padre directo del videoclip es el video promocional que a su vez nace de las películas musicales de los años cuarenta muchas de ellas estelarizadas por Frank Sinatra y en México por Pedro Infante.

En los años sesenta algunas compañías discográficas como la EMI deciden lanzar cortos musicales en la televisión para publicitar a sus artistas. Esto fue gracias al éxito arrollador del teleteatro y las revistas musicales que se transmitían en los años cincuenta en la televisión –los años cincuenta fueron la década de popularización de la televisión, la primera década de un mundo con televisión-.

Los primeros promocionales mostraban a los artistas cantando en escenarios simples o bien, actuando en un concierto. Cuando esto sucedía el video promocional era un extracto de un concierto, es decir, una canción.

Pero “*A magical, mystery tour*” película protagonizada por *The Beatles*, alejaron al videomusical de meras presentaciones de artistas en escenarios simples. Se realizaron dibujos animados y los *Beatles* fueron colocados en escenarios no miméticos como en “*Strawberry fields forever*”, video donde el tiempo y el espacio giraban al revés de la flecha del tiempo, es decir, se

manejaba un tiempo reversible muy al estilo de *Ilya Prigogine*. Años después harían un video promocional donde el grupo en cuestión aparecía subiendo una escalera infinita.

Pero no dejaban de ser videos promocionales porque aún no había nacido el espacio de transmisión que haría a un videoclip, ser eso, un videoclip y dos porque no dejaban de ser parte de películas musicales, o por lo menos no se abandonaba esa idea: que el videoclip formaba parte de una obra más larga.

El video musical promocional nacía con un espíritu de consumo, ligado esencialmente a los negocios en un ámbito del capitalismo tardío o posmodernismo.

Su fin no era narrar nada, tampoco apegarse a realidad alguna, simplemente era promocionar con el fin de crear un mercado consumidor. Lo que se promocionaba era la imagen misma de los artistas, no sólo su voz. Era ya un mundo en que la moda *pret-a-porter* de manera sencilla simple y llana estaba matando a la alta costura, era la época en que los cantantes tenían más poder de convocatoria hacia el consumo de la moda que cualquier estrategia que precindiese de ellos: es más, ellos eran la moda.

Esto empezó a significar un negocio millonario que no pudo ser lo suficientemente capitalizado hasta la popularización de la televisión por cable y de MTV.

En los años sesenta *The Beatles* eran la moda, no sólo estaban de moda. Impusieron vestuario y formas de peinado y también gestos y formas de actuar corporales. Esto provocaba una verdadera mimesis hacia los artistas, lo real eran ellos, el contexto eran ellos. La fotografía no podía crear más que la ilusión de realidad. El video promocional era la realidad como también lo eran los naciotes noticiarios, la diferencia es que uno apelaba a la diégesis y el segundo a la mimesis.

Por lo mismo no se exigió lo mimético en el videoclip. De hecho, no se exigió que fueran narrativos como lo era cualquier género nacido en la televisión. En el cine podían establecerse rupturas antinarrativas pero eran eso, rupturas

que sin duda fueron de gran influencia en la conformación de los videoclip como lenguaje audiovisual. Rupturas como el cine del pop art la nueva ola francesa y su antecedente, el cine surrealista.

El videoclip no necesita establecer tal tipo de ruptura con la idea de lo narrativo. Nace antinarrativo. Por tal motivo se nutre muchísimo con las rupturas del cine. Lo importante es el artista y su presentación debe ser espectacular y de gran impacto audiovisual. Por tal motivo los escenarios se vuelven fantásticos, Se emplea la lógica del detalle porque las escenas deben ser memorables, no se deben olvidar para que el consumidor se acuerde de ellas en el momento de planear sus gastos. El videoclip es publicidad musical audiovisual. Sus reglas son las de la retórica y una de ellas es la verosimilitud no importa que sea falso o verdadero lo que se presente, basta con que sea creíble en su contexto y los videoclip crean sus propios contextos. La idea de lo verdadero se relativiza según el video que se trate. El videoclip nace del video promocional que es publicidad audiovisual y como tal debe ser directo, impactante, mnemotécnico y de fácil percepción, no debe exigir a su lector de gran capacidad de análisis. Basta con estar ahí presenciándolo.

El detalle no debe escapar porque eso será lo memorable; los contrastes y la saturación de colores deberán ser impactantes al sentido visual. Los gestos deberían ser acentuados cuando no fabricados, el fin es crear memoria a partir de imágenes, que la canción no se olvide por sus imágenes y que la imagen motive al consumo de la misma imagen. El carácter publicitario del videoclip lo acercaría al manierismo y ya en el desarrollo del lenguaje al hiperrealismo.

Ya en los años ochenta el videoclip debe establecer una ruptura con el video promocional nacido de las revistas musicales por televisión y del cine tipo Broadway. Si el comic estableció una ruptura con la ilustración para erigirse como un lenguaje, si el cine hizo lo mismo con el teatro, el videoclip nace como lenguaje cuando deja su pasado cinematográfico y cuando deja de promocionar discos y se promociona a sí mismo, es decir, cuando el video

mata a la estrella de radio, cuando el mercado musical popular deja de ser tan sólo auditivo y se extiende hacia el audiovisual hasta el punto que el mercado musical es el mercado del videoclip si se quiere hablar de ventas multimillonarias, globales.

Un mercado musical que se basa estrictamente en lo musical está condenado a un público restringido, local. La lógica de mercado del videoclip ha absorbido al estrictamente musical y sus reglas de promoción son ya particulares del lenguaje de los videoclip. Los comerciales de la televisión tienen reglas de construcción propias que son muy distintas a las del videoclip. Se trata de promoción sí, pero son lenguajes distintos y esto fue a partir de los años ochenta, fue cuando la diferenciación se establecería para no volver a unirse hasta nuestros días. Esto es de tal manera que nadie pensaría el videoclip como un comercial (aunque lo es) mejor se piensa que después del videoclip vienen los comerciales.

Tanta ha sido la separación de los videoclip con el cine que la meca del cine (*Hollywood*) tiene que compartir reflectores entre sus mismas luminarias y las luminarias de los videoclip. Que un videoclip puede ser clave para que se recauden buenas ganancias tanto en taquilla como en ese objeto de consumo que se populariza a mediados de los años ochenta: el *soundtrack*.

Por el videoclip el cine tuvo que incorporar a su mercado la venta de la banda sonora como una excelente forma de promoción. Tanto es el poder que el mercado de la música tiene en el cine vía los videoclip que el *soundtrack* llega a ser tan o más famoso que la película en sí: La banda sonora de “*Trainspotting*” es un claro ejemplo, así como la banda sonora de “El guardaespaldas” donde los videoclip de los temas principales respectivos son de sobra conocidos y llegan a sustituir a la película en sí de forma sinecdótica. La relación se ha invertido: en el tiempo del video promocional el video estaba ligado a una película, ahora se dan los casos en que la película lleva al videoclip, el videoclip ya no necesita del cine para subsistir, esa es la gran

señal que se dió desde los ochenta para que se considerara al videoclip como un lenguaje con reglas propias.

Pero sucede que la historia del videoclip como ya mostré no se remonta a los años ochenta. El recorrido que he mostrado va desde las formas de composición pictóricas que hereda de los miniaturistas, el manierismo, luego al barroco y culmina con el hiperrealismo; por la parte narrativa hereda la orientación diegética antimimética de la literatura fantástica y en este mismo rubro agregaría la composición plástica basada en motivos visuales con el cómic; finalmente como forma audiovisual hereda tópicos del cine vanguardista de ruptura como el cine del pop art, el surrealismo y la nueva ola francesa, pasando por el teletatro o programas de revistas musicales y variedades hasta el video promocional. Nace como publicidad pero pronto marcará sus diferencias respecto a los comerciales de televisión, aunque en la práctica sean también comerciales.

La ruptura con el video promocional se da básicamente en los ochenta del siglo veinte. De hecho el videoclip nace como una ruptura con el videopromocional: MTV inventa un grupo llamado *The Buggles* especialmente para promocionar al videoclip en sí. No era la proyección de nadie sino del propio canal de videoclip; MTV. El video titulado “El video mató a la estrella de radio” de *The Buggles* dirigido por *Russell Mulcahy* era la declaración de guerra no sólo a la radio sino al video promocional como herramienta publicitaria de la estrella de radio. En adelante la estrella de la radio sería la estrella del video.

Así nace Madonna como la primera estrella global inventada por MTV. Al mismo tiempo *Michael Jackson* cobra fama mundial de la misma manera y bajo la dirección de John Landis actúa el “*Thriller*” el videoclip más memorable a la fecha.

“*Thriller*” es el primer videoclip globalizado y disparó las ventas del album homónimo de *Michael Jackson* a cifras hasta entonces innimaginadas: cerca de veinticinco millones de copias en menos de un año. No sólo eso, marcó



moda y consumo a todo aquello que tuviera la figura de *Michael Jackson*: afiches, botones, revistas, posters, vasos, playeras, cachuchas, gafas hasta compilaciones piratas de la música de “*Thriller*”. Tal fenómeno de consumo marcó la línea que deberían de seguir los representantes de los videostars, les dijo qué tanto consumo podía producir una estrella del video.

En “*Thriller*” no sólo había referencias al cine, al ver cine, al cortometraje, al largometraje; también era posible encontrar apelaciones a *Broodway*, al video promocional, al *grafitti* y al *pret- a porter*. Era una combinación de lenguajes que decía sobre los alcances semióticos del videoclip: tenía su disposición cualquier tipo de lenguaje compatible con lo audiovisual, su límite no eran las reglas de construcción del discurso, sino la capacidad de combinación de lenguajes, el conocimiento de los mismos lenguajes de sus creativos.

En menos de cinco años, el videoclip había mostrado su eficacia comercial, creando sus propias estrellas, lo cual en el mundo de la música se tradujo como “convertirse, transformarse o morir en la apatía”. Por lo mismo nacieron nuevos canales de videoclip como VH1, no sólo el competidor sino el complemento de MTV pues ofrecía una programación alternativa a MTV.

En distintos países las estaciones de televisión debieron dedicar parte de su programación a la puesta de los videoclip porque aseguraba rating. En tiempos del apogeo de “*Thriller*” la sola puesta del video como “estreno” –y sus repeticiones- era parte de la programación en horario estelar.

Una vez probada la eficacia de los videoclip muchos productores de música consideraron que sus artistas debían obligadamente hacer sus videoclip. Esto causó molestia en algunos que constituyeron un movimiento antivideoclip: el AOR, siglas de “Album Orientado a la Radio” que por el año del ochenta y siete era tan sólo una curiosa anécdota pues sus promotores iniciales ya habían filmado sus respectivos videoclip (por ejemplo *STIX* y *Reo Speedwagon*).

Los principios fueron difíciles porque MTV a duras penas llenaba las veinticuatro horas de programación prometidas a sus suscriptores. Por lo

mismo hacía convocatorias a todo el público para que promocionaran sus videos musicales caseros. No importaba mucho lo que se transmitía, lo importante era transmitir. En tres años la situación ya había cambiado y muchos cantantes o bien habían caído de la gracia de sus seguidores por el afán de complacer a gustos diferentes o bien, una repetida puesta de su videoclip durante todo los día y todo el día, los había disparado a niveles de popularidad innimaginables antes del nacimiento del videoclip. Así, grupos como *Def Leppard* fueron famosos por todo el mundo con la sola puesta de un videoclip (y varios más de su album épico “Piromanía” uno de los álbumes clave en la historia del *heavy metal*) y establecieron una moda en el vestir.

Surgieron una gran cantidad de artistas que llegarían a ser famosos por un solo video, lo llamados “artistas de una sola canción”, el videoclip dio oportunidad a esa fama de cinco minutos que la que tanto habló *Andy Warhol*, profeta del consumismo en el capitalismo tardío.

Pronto la memorafilia de los videoclip se volvió extensa a miles de videos. Hubo una gran explosión de producción de videoclip en los años ochenta y creo que la cantidad fue lo que llevó al videoclip a conformarse como un lenguaje muy rápido pues dio lugar a mucha experimentación pues no había estándares de contenido en un videoclip. Se podía filmar prácticamente lo que se quisiera y lo que se pensara que atraería la atención del muy respetable público.

No había reglas lógicas de construcción textual, apenas intuiciones: una de ellas era presentar siempre al artista en pleno acto musical y dos, ser muy dinámicos y llamativos para no aburrir a nadie.

Para inicios de los años noventa el video promocional había pasado mejor historia, el artista no sólo era sonido, ya era sonido e imagen y años después más imagen que sonido en los videos de corte pop: en este género pronto importó más el *look*, el *fashion* que lo que se cantara.

El videoclip se fue transformando en tipos de videos según reglas genéricas: no era lo mismo un video dark que un video metalero, y ambos eran

radicalmente diferentes al video *hip hop* (aunque el videoclip “*Rock this way*” rompe con esta aseveración). No era lo mismo un video bricolage que un video narrativo. A finales de los años noventa ya había nacido el estilo y el videoclip de autor: tales o cuales videoclip llevaban el sello de quien los dirigía, aunque sobra decirlo esto apenas es una tendencia que no se ha consolidado, el videoclip de autor ya nació pero aún no existe una comunidad de videoastas que se dediquen exclusivamente a fimar “videoclip de autor”, quizá en los años venideros.

No me extenderé más en el marco histórico de los videoclip, baste con saber que el videoclip es el resultado de una combinatoria de expresiones artísticas humanas que van desde el medievo hasta nuestros días y que es un producto de la cultura occidental contemporánea y que con las reglas culturales de occidente debe entenderse su forma de construcción narrativa y antinarrativa. Sólo como selección y combinatoria de varios lenguajes es posible apreciar en toda su extensión la dinámica de los videoclip, su naturaleza es compleja, interdiscursiva.

Los videoclip pues, tienen su propio lenguaje que hasta la fecha pocos o muy aislados trabajos se han dignado en analizar. Desgraciadamente las miradas siempre han sido prejuiciosas y no es para menos, se trata de un lenguaje audiovisual relativamente nuevo, de escasos veinticinco años de conformación. La forma de abordarlos debe ser fresca porque desafía diversas corrientes del análisis del discurso audiovisual, narratológicos y semióticos y coquetea fuertemente con la retórica. El esfuerzo debe provenir por una disciplina que sea capaz de conjuntar semiótica, análisis del discurso, narratología, retórica y los estudios de recepción.

Debe tener semiótica porque se requiere aprender la lógica de construcción de significados en el videoclip; análisis del discurso porque se requiere estudiar al videoclip como puesta en acción, como un texto comunicativo donde se da el encuentro del mundo del texto y mundo del lector, es decir, es necesario estudiar el videoclip no como enunciado sino como enunciación; debe haber

narratología porque el videoclip es altamente diegético, entonces debe comprenderse la manera cómo cuenta historias –cuando las hay- y emociones; retórica porque el videoclip es ante todo argumentación con reglas de verosimilitud muy propias y finalmente los estudios de recepción porque el videoclip es un lenguaje que apela fuertemente a un grado de conocimiento sobre cultura occidental por parte del espectador, es altamente polifónico porque regularmente hay intertextos, citas al por mayor, además de que apela a las emociones del espectador.

La única disciplina que puede conjuntar tal interdisciplina es la estética. La estética entendida como el estudio de la relación actualizada entre lo sensible y la sensibilidad en un espacio-tiempo que es siempre presente continuo. La estética puede conjuntar al análisis del discurso y a la narratología porque constituye lo sensible pero incorpora a los estudios de recepción –culturología, psicología cognitiva y antropología- en el estudio de la sensibilidad. La semiótica y la retórica son los puentes que median a las disciplinas que estudian lo sensible y las que estudian la sensibilidad porque su interés es estudiar la relación significativa y argumentativa entre mundo de texto y mundo del lector, lo que llaman intertextualidad.

La estética no privilegia ni lo sensible ni la sensibilidad, le interesa su unión y por lo mismo he colocado mi trabajo en el plano de lo estético, es decir creo que el videoclip merece ser tratado desde una perspectiva estética porque es la forma más integral conque podría tratarse una forma discursiva tan compleja.

Esto lo hago bajo dos prerrogativas: la primera es que sólo muestro un camino hacia lo estético, como ya expliqué. De ninguna manera, aunque el título así rece, se trata de una estética del videoclip, a duras penas he tratado de mostrar un lenguaje que he podido deconstruir en los videoclip, mi trabajo no se mueve más allá del plano de la significación, entrar a la estética significaría arribar al plano de la conceptualización. Para llegar al plano estético se necesitan bases como este trabajo que hablen sobre el lenguaje de

los videoclip, hubiera querido contar con tal base pero creo que mi papel era precisamente construirla para abrirme puertas en el estudio de la estética de los videoclip.

La siguiente prerrogativa tiene que ver que inicio un camino estético sin ser esteta, sin ser filósofo. Mi trabajo versa sobre la estética más por necesidad – y necesidad- que por vocación. No es el estudio de un especialista en filosofía sino de un comunicólogo que se vió forzado a utilizar una disciplina propia de la filosofía para abordar su objeto de estudio, pues su propia interdisciplina – las ciencias de la comunicación- no bastaba para hacer un acercamiento a los videoclip de manera integral.

Con estas licencias me he dedicado a abordar caminos hasta la fecha muy poco explorados en el videoclip, un acercamiento estético hecho por un comunicólogo, de ahí el nombre –y la advertencia- de esta tesis: “Estética de la comunicación en los videoclip”, La advertencia es que debe leerse así: “un camino hacia la estética de los videoclip hecha por un comunicólogo”.

Una introducción debe enterar al lector sobre lo que leerá, yo me dedicado a exponer las nuevas puertas que se pueden abrir con estudios como el presente, mi inicio no cierra el texto, lo abre a nuevos textos.

He presentado un marco contextual de mi objeto de estudio a fin de apasionar a quien esto lee, que se entere de una forma novedosa sobre el origen de los videoclip porque pareciera que de la nada han salido, según la opinión de quienes han escrito sobre el tema, piensan que el videoclip surgió espontáneamente de la posmodernidad y ya he mostrado que aunque es un producto posmoderno, su historia se remonta hasta el medievo.

Espero que el lector se haya contagiado de mi entusiasmo introductorio para entrar en el cuerpo del texto no menos apasionado que hasta el momento se ha leído. Sirva de introito este escrito que por principio es el final y principio de nuevas investigaciones, que seguramente explotarán más a fondo esta interesantísima veta del videoclip, que la presente.

## **Advertencias al lector**

Advierto al lector que las contradicciones son parte del trabajo de tesis donde muestro un constante dudar, un constante cuestionamiento, por eso le pido atentamente que no se sorprenda de leer unas afirmaciones en un lado y encontrar sus negaciones en otra.

Finalmente hay un acuerdo en mis cavilaciones, pero es necesario que presente tesis y contratesis pues dan una idea al lector sobre el proceso cognitivo de construcción de una realidad: la realidad se va construyendo, no nace por sí misma.

El último capítulo pone en entredicho lo que ya había hecho y también necesita volver sobre lo ya hecho. Pongo en duda mis creencias pero mis creencias es todo lo que tengo. El final necesita del principio. Es necesario que vea siempre el punto donde partí para saber dónde estoy, dónde estuve y hacia dónde iré.

Tal es la advertencia que hago a mi lector: que no se inquiete de un trabajo que se cuestiona a sí mismo. Sé que es costumbre que un trabajo de tesis debe sostener afirmaciones, que debe mostrar lo que se sabe, voy al contrario: muestro a cada instante lo que no sé, muestro mis dudas, decía *Merleau Ponty* que el filósofo es un eterno ignorante; sin la pretensión de ser filósofo pienso que la persona que busca conocimiento debe ser un eterno ignorante.

Tampoco debe descontrolar a mi lector la orientación discursiva hacia la subjetividad en este trabajo. He utilizado a propósito los modos subjuntivos, subjetivos y el estilo del discurso indirecto, para provocar un discurso subjetivo, donde yo soy quien conozco y yo soy que conceptualizo y categorizo. MI objetivo es desplazar el discurso de la esencia de los objetos a la cognición del sujeto; de la llamada de autoridad de la palabra ajena (citas textuales a autores o instituciones prestigiadas) a la muestra de mi facultad de comprensión a la palabra ajena.

No necesito poner a un “él” para que yo pueda hablar y manifestar una creencia: si yo hago a hablar a “él” para comunicar una creencia, no necesito

legitimarme de “él”: prefiero hablar sin mediatizaciones. Por tal motivo hay una ausencia de citas textuales en este trabajo. Ruego al lector que tome este atrevimiento como un rasgo estilístico de quien esto escribe.

Esta tesis es un testimonio de mis creencias, de mis dubitaciones, de mi proceso cognitivo y no dudo en mostrarme, esta tesis es mi logro, mi fruto, mi trabajo, el otro está presente en mis reflexiones, el otro forma mi pensamiento, el otro es mi respeto, es quien me forma, lo necesito para que me enseñe, no para justificar mis creencias, porque mis creencias no son la responsabilidad del otro, son mías. El otro no provoca mi tolerancia, el otro forma parte de mí.

También el lector se podría cuestionar porqué esta tesis es una tesis propia de las ciencias de la comunicación.

En el proceso me vi tentado a agregar un capítulo detallando esto, decidí omitirlo pues me parece que es demasiado claro que este tipo de estudio sólo podría hacerlo un interesado en los procesos de comunicación.

Enumerar tales disciplinas es muy polémico pues a las cinco disciplinas tradicionales de las ciencias de la comunicación: antropología, sociología, semiótica, sicología y filosofía, tendría que agregar otras disciplinas que han formado la llamada “nueva comunicación” y que arrojan pistas y herramientas muy estimables para comprender la comunicación humana, a decir la proxémica, etología, la quinésica, además de que la reorientación de la estética es de vital importancia en las ciencias de la comunicación. Por si fuera poco, yo no hablaría sólo de un diálogo interdisciplinario sino inter-interdisciplinario pues las ciencias de la comunicación también halla pistas y herramientas en las llamadas ciencias cognitivas y en una vertiente relativamente nueva, las ciencias de la administración.

El comunicólogo debe incorporar un cúmulo de conocimientos, debe ser multidisciplinario porque su estudio es la comunicación humana y ésta es entendida sólo con un enfoque interdisciplinario.

Suele confundirse el estudio de la comunicación humana con el estudio de los medios de comunicación. Se ha llegado a pensar que las ciencias de la comunicación es el estudio a los medios de comunicación. Eso es un error: los medios de comunicación son una herramienta de la comunicación humana y por eso los comunicólogos los estudian pero no acaparan todos los procesos de comunicación humana, aunque en la actualidad no dejan de revestir gran importancia.

El presente trabajo es un estudio de las ciencias de la comunicación porque en primer lugar aborda una metodología propia de las ciencias de la comunicación: el diálogo interdisciplinario entre las disciplinas que tradicionalmente conforman las ciencias de la comunicación. En segundo lugar, el objeto de estudio, es decir, los videoclip, son parte de un proceso comunicativo, en este caso, mediado por la televisión. En tercer lugar, no es de mi interés insertarme en una las disciplinas o interdisciplinas de las que se auxilia las ciencias de la comunicación: mi intención es tan sólo dialogar con ellas. De parecer así, ruego a mi lector que disculpe mi atrevimiento pues en realidad me considero tan sólo un comunicólogo y no un filósofo, o psicólogo, o antropólogo o neurofisiólogo, quizá no he sido bueno para entablar un buen proceso de comunicación con mi escritura y he confundido al lector.

Este trabajo es el producto de una investigación que inicié en el último año de la licenciatura, lo continúe en los tres años de una maestría y ahora en cuatro años de doctorado. Prácticamente son ocho años de investigación que respaldan esta tesis doctoral. Por lo mismo, estoy muy involucrado con mi objeto de estudio, que nunca dejó de ser claro a pesar de los múltiples cambios en el marco teórico. Siempre me anclé en los videoclip, fue lo único claro en el camino de esta investigación.

Pienso en dos lectores en esta tesis. El primero es aquel que no está involucrado en el mundo de los videoclip. Por lo mismo trato de ser muy explicativo y didáctico. Trato de empezar desde lo esencial en la teoría del audiovisual hasta llegar a formas complejas. Ruego a este lector que disculpe



las múltiples referencias a videoclip que tal vez ni siquiera conoce. Son ejemplos que utilizo para que mi otro tipo de lector, el que está adentrado en el mundo de los videoclip, siga.

Divido mi trabajo en dos momentos. Un primer momento es el gramático-semántico, necesario para estudiar los videoclip como objeto, el segundo momento es aquel que explico que el objeto no tiene cualidades por sí, que esas cualidades se las otorga el lector. Ese momento es el momento epistemológico donde exhibo las categorizaciones como argumentos de índole teórica para detallar una explicación al objeto, una interpretación. El marco argumentativo pertenece al sujeto y presento una serie de preceptos para justificar esta posición.

El primer momento necesita del segundo momento para hacer constar que todo conocimiento es a fin de cuentas, intersubjetivo y el segundo momento necesita del primer momento para explicar que a fin de cuentas conozco como aprendía a conocer, que mi memoria es historia y que mi conocimiento depende de ella.

Desde esta perspectiva me coloco como un ser social pues mi memoria también es parte de una memoria colectiva y culturalmente diferenciada. Soy un ser social y creo que a partir de mi explicación a la estética en los videoclip, reflejo un cúmulo de conocimiento socialmente determinado. No necesito, desde este punto de vista, utilizar a otras personas para estudiar un proceso subjetivo, me necesito a mí mismo y ser riguroso con mi mismo pensamiento y sobre todo ser muy crítico con mi mismo pensamiento. Es una metodología que va en contra del positivismo lógico pero mi trabajo es una crítica a esta corriente epistemológica y también muestra un camino de salida. Por tal motivo no me inserto en las ciencias cognitivas para explicar el pensamiento humano, me inserto en la estética para explicar mi pensamiento que es humano, construido en lo social y diferenciado culturalmente.

Otra anotación es que he procurado que todas las palabras o voces que sean ajenas a los fonemas que el castellano permita, las he escrito en cursivas para

que el lector sepa que la pronunciación de tales palabras sale de las reglas fonéticas del castellano, es una forma de ayuda en la lectura tanto silenciosa como en voz alta.

Por último, se observará en la videografía que no suele ser frecuente que mencione el nombre del director de tal videoclip. Ruego una disculpa pero la mayoría de las veces se excluyen datos en la videografía misma del videoclip tales como el año de producción, nacionalidad y el nombre del album al que pertenece el videoclip. Esta tendencia poco a poco va cambiando y con gusto observo que algunos canales como *Telehit*, MTV y *MuchMusic* suelen aportar ya, videografías más completas. Otros como VH1 manejan ya la técnica del close caption, de la manera que el ya mítico MTV2 (el canal alternativo de MTV) lo hacía en su momento. Por otra parte tengo la convicción que los directores de los videoclip terminarán dándose su lugar valorando su trabajo creativo y ya no se verán a sí mismos como simples trabajadores creativos de las empresas disqueras (simples trabajadores que con la paga recibían todo su crédito como creativos) pues son precisamente los directores de los videoclip la mayoría de las veces, los causantes de la fama de tal o cual artista, además ya he anunciado el nacimiento del videoclip de autor, movimiento que se gestará dentro de algunos años y que dará muchísimos videoclip memorables, sin duda.

Ruego también al lector que comprenda que si escribo frases al estilo de “el video ‘Thriller’ de Michael Jackson...” es por mera comodidad pues si bien sé que tal video lo dirigió John Landis, no me es posible saber quién dirigió, digamos “Vacation” de las Gogo’s, como este último es la mayoría de los videos. A veces escribo “el video tal, dirigido por cual protagonizado por equis” y es cuando hago honor a quien honor merece. Si no, de cualquier manera sepa quien esto lee, que es por vicio dar a entender que el protagonista del videoclip es el autor del tal, lejos de tal vicio, sépase que detrás de un gran videoclip, hay un gran director detrás de él.

Estas son pues las advertencias, sólo me resta desear al lector, una lectura entretenida y ojalá haya reflejado el apasionamiento que el tema en sí, me provoca. Si mi trabajo informa sobre el mundo de los videoclip me doy por bien servido, y si mi trabajo abre un camino epistemológico y metodológico a quien esté interesado en indagar sobre la estética en los videoclip, no sólo me daré por bien servido, pensaré que mi esfuerzo habrá llegado a sus más caros anhelos.

## **I Gramática de los videoclip**

### **I.1 Preliminares**

Sé que resulta tentador el título de este capítulo y sobre todo responder la siguiente pregunta ¿Es posible establecer una gramática de los videoclip?

Mi respuesta es desalentadora: No, no es posible porque establecer una gramática indica que estoy cerrando el lenguaje de los videoclip. Crear un videoclip supone crear una combinatoria de posibilidades de composición infinita. Decir “gramática de los videoclip” significa que esta combinatoria es siempre la misma o bien semejante. Todo intento de gramática funciona como el mapa del cuento de Borges: funciona en el momento pero cuando la ciudad crece el mapa es obsoleto, ya no describe gran cosa. Igual sucede con el videoclip: Puedo hacer una gramática exhaustiva pero con el tiempo, al concretarse nuevas posibilidades de combinación, en cuanto elementos de composición, la gramática que establezca será rebasada muy fácil. Se ha dado el caso que los estudios semióticos sobre textos ya hechos han dado nuevas ideas para la conformación de otros textos. Un ejemplo: El análisis a textos literarios da motivo a otros textos literarios surgidos del análisis. Las novelas de Umberto Eco o las novelas de Italo Calvino son ejemplos clásicos.

De esta forma, el sólo hecho de publicar una gramática puede provocar la hechura de algunos videoclip que, inspirados en tal gramática, la transgredan, esto daría origen a una nueva gramática que partiría de la anterior y cuento de nunca acabar.

Sin embargo, es necesario que considere algunos elementos que me parecen esenciales del videoclip, totalmente, lo reconozco, influido por la teoría del lenguaje audiovisual. Esto lo hago con el fin de mi lector o mi lectora tenga herramientas mínimas para poder estudiar la estética del videoclip. Si mi fin fuera estudiar únicamente la sensibilidad y el videoclip fuera mi pretexto, no haría falta esta pequeña introducción al lenguaje de los videoclip. Sin embargo, en esta tesis estoy preocupado por el problema estético en los videoclip y creo que

es necesario que haga este esfuerzo a fin de lograr una mejor comunicación (en otras palabras que el lector lego o la lectora lega, sepa de lo que estoy hablando).

Hay muchas fuentes que nos podrán introducir formalmente al estudio de la gramática de las imágenes en el lenguaje audiovisual. El gran problema es que sólo son eso: gramáticas de la imagen y se olvidan de la parte de la acústica. Trataré de salvar este problema afirmando en principio que no se puede desligar la imagen y el audio en los estudios estéticos. Es un error epistemológico pues la percepción está totalmente vinculada con el sentido visual y se despoja al oído de la importancia que merece. Digo que es “epistemológico” porque creo que la ciencia del siglo XIX y parte del siglo XX privilegió la vista sobre los otros sentidos. Las explicaciones pueden ser variadas: Porque la tecnología de producción del conocimiento iba encaminada a lo visual (por aquello del libro); porque lo visual es la forma sensorial que más se vincula con lo real; por el paradigma cristiano de las pruebas de la realidad a través de la vista (las heridas del cristo, el adagio “Si no lo veo no lo creo” etc). Yo agregaría a esta polémica la afirmación de que en la teorización del lenguaje audiovisual (en cuanto cine se refiere) ha predominado lo visual porque los primeros estudios tienden a segmentar las películas cuadro por cuadro o plano por plano pues intentan encontrar el átomo del lenguaje audiovisual, la partícula mínima. Además estos estudios se publicaban en forma impresa y por motivos tecnológicos prescindieron del audio. Esta tradición se ha mantenido hasta nuestros días a pesar de que la tecnología ya no es pretexto.

A continuación, por motivos analíticos, separaré lo acústico de lo visual. Empezaré por lo visual, luego seguiré con lo acústico, al final uniré a ambos para conformar una especie de semántica cognitiva, esto es, si bien separo ambas categorías, lo visual y lo acústico en la construcción de sentido no son separables y funcionan de manera conjunta. Ya explicaré porqué.

## **I. 2 El Plano visual**

El plano visual es la construcción de sentido a través de los registros que el ojo hace. El ojo es un órgano sensorial muy potente y es siete veces más intenso que

el oído. El ojo se compone de neuronas que registran puntos que unidos, conforman una imagen.

El ojo abstrae, selecciona y condensa la luz y transmite estos registros a los demás axones (ramificaciones de las células nerviosas) de una manera discontinua pues cada paso se da en un intervalo de dos milisegundos.

El ojo tiene límites fisiológicos. Vemos porque el ojo registra diversos tipos de ondas de luz. Pero sólo es sensible a ondas medias que cubren una sola octava (intervalo de dos vibraciones cuyas frecuencias están en una relación de una a dos): es en esta banda de estímulos que van de los 390 a 820 nanómetros la que puede sensibilizar el ojo a través de la retina. La retina contiene dos tipos de células para condensar la luz: los conos y los bastones, llamadas así por su forma. Los bastones son las células ideales para registrar luz en la oscuridad y los conos para espacios iluminados.

Sin embargo el registro de luz que hace el ojo es como un todo, esto a pesar de que se da en partes. El ojo no puede descomponer un registro de luz en fragmentos, funciona como un sintético de haces de luz. La excitación del ojo dura sólo unos instantes: el órgano sensorial no se excita más allá de un millonésimo de bujía por centímetro cuadrado y ante una onda de luz diez billones de veces más intensa.

El ojo tiene también como límite un campo perceptivo cuyas fronteras difícilmente rebasan los ciento ochenta grados. En este sentido la visión es semejante a la de un lente cóncavo y las imágenes se van haciendo más pequeñas a medida que se van acercando a la línea perpendicular de la frente del rostro. Es por eso que la visión tiene un plano en perspectiva.

El ojo construye similitudes y también diferencias. De acuerdo a esto el ojo discrimina y sólo observa lo que el sistema nervioso estima necesario. Es decir, si bien el ojo registra la luz hasta en un ángulo de ciento ochenta grados, el ojo sólo es enfocado en una parte en específico. Esto es así debido a que existen un millón de fibras nerviosas en el nervio óptico pero cien millones de células fotosensibles en la retina: el ojo ve más de lo que enfoca. El sistema nervioso central inhibe las señales enviadas por las células de la retina.

El ojo percibe formas, texturas y color. Estos son los tres planos del signo visual. Las formas están delimitadas por las líneas y contornos. La línea separa un espacio de otro espacio pero el contorno separa una figura de otra.

La textura da la sensación de iluminación y de granularidad a una figura. Esto es debido a que percibimos un espacio como una red de puntos, entre más juntos se reduce la granularidad y aumenta la luminosidad.

El color es una sensación producida por la estimulación de las ondas de luz a las células nerviosas de la retina: los bastones y los conos. Los bastones son las células que tiene pigmentos blancos y negros y que combinados componen las escalas de grises. Mientras esto sucede los conos se inhiben. Es lo contrario cuando otro tipos de tonos ( los que conforman el triángulo cromático) estimulan la retina.

La visión coloreada es producida porque los conos contienen uno de los tres pigmentos existentes. El primero es sensible al azul (pico a 445 nanómetros) el segundo es sensible al verde (pico a 535 nanómetros) y el tercero al rojo (pico a 575 nanómetros). Los tres componentes de la visión de color son el azul, el verde y el rojo y no el amarillo, azul y rojo como se creía. Por otra parte el ojo es muy sensible a la luminosidad y es capaz de detectar tan sólo unos cuantos fotones. Las intensidades débiles (opacas a nuestro sentir) son construidas por los bastones y la visión coloreada es posible para los niveles de brillantez comprendidas entre una millonésima de bujía y diez mil bujías sobre metro cuadrado. El ojo es cegado más allá de esta intensidad.

De esta manera funciona el aparato perceptivo visual. Sin embargo cuando vemos construimos ideas a través de sensaciones (con perdón de la redundancia). Las ideas son específicas según el discurso visual que estemos contemplando. Aquí me interesa el discurso visual del videoclip, así que a continuación presentaré las ideas esenciales conque se construye desde un plano perceptivo un videoclip.

El videoclip regularmente se compone de muchas imágenes por minuto, Es necesario hacer una gran cantidad de tomas para grabar cuatro minutos de imágenes en una canción. Estas tomas duran escasos segundos, a pesar de que

sirven para ser montadas en diversas partes de la canción. Aclaro que consideraré que la canción es la unidad que cohesiona al videoclip. Llamo “tomas” o “encuadres” a la fragmentación del cuerpo por la cámara (manejada por el camarógrafo o la camarógrafa, claro) o bien a la fragmentación del espacio. Esta fragmentación es arbitraria en occidente, tan arbitraria, que cuando vemos “tomas” o “encuadres” (que en este trabajo son sinónimos) que no concuerdan a lo acostumbrado nos parece presenciar una imagen mal hecha o mal rodada (“sin técnica” - se diría -).

Tal modo de fragmentar el cuerpo y el espacio tiene sus orígenes en Leonardo da Vinci y su teoría de los punto de oro. Así el cuerpo se divide en tres partes: La de arriba viene de la cabeza al cuello: la segunda del cuello al ombligo y la tercera de la cintura a los pies. Para filmar se habla de acercamientos (o alejamientos, según se aprecie).

## **I. 2. I Acercamientos**

El primer acercamiento se le conoce como toma extrema o toma en detalle. Este acercamiento es a cualquier parte del cuerpo (en el videoclip es común encontrar tomas en detalle a diversas partes del cuerpo, en especial las partes sexuales y el ojo).

El segundo acercamiento va de la cabeza al cuello. Estas partes y no otras, son las que aparecen en pantalla. Uno tercero incluye el pecho; otro la cintura; otro las rodillas y finalmente llegamos a los pies, un plano de cuerpo entero. A partir de este tipo de acercamiento los siguientes planos incluyen el entorno y la colocación de la persona o de las personas va a depender de los puntos de oro: Se divide la pantalla en nueve cuadros de igual tamaño y la colocación de las personas deben estar en algunos de los tercios pero nunca en la mitad si se busca crear una sensación de equilibrio.

## **I. 2. 2 Movimientos de cámara**

Los movimientos de cámara son:



Cámara fija: Bajar y subir cámara; hacer que la cámara se mueva a los lados lento o bruscamente; filmar de arriba hacia abajo o en picada; filmar de abajo hacia arriba o en contrapicada.

Cámara sobre ruedas: Ir con la cámara hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados; rodear en círculo al escenario con la cámara (el famoso “*travelling*”).

Cámara sobre grúa u otro artefacto: Filmar desde lo alto; ir subiendo o elevándose con la cámara poco a poco hasta todo lo alto posible; perseguir con la cámara a alguien desde un auto, una bicicleta, etc.

Cámara sobre el hombro: Esta toma se llama “subjetiva” y se distingue de las tomas sobre tripié porque la cámara no tiene estabilidad y se crea un efecto de balanceo en las tomas.

### **1. 2. 3 Efectos de montaje**

Hasta hace quince años, el montaje siempre era pensado en el estudio, después de la filmación. Ahora con el desarrollo de las videocámaras el montaje puede ser pensado en la filmación.

Definiré como montaje a la unión de dos planos, logrado en el estudio de posproducción.

Un plano se diferencia de una toma en que la toma es una unidad lograda en la filmación y se refiere a un tipo de encuadre específico buscado por quien dirige. De estas tomas se elige la que más guste a quien monta, el resultante es el plano. Un plano empieza con un corte y termina con otro corte. De hecho, contar el número de planos es una forma en desuso para medir la longitud y el tiempo de una película (donde se filma el videoclip). Para unir tomas se emplean las técnicas del montaje. Una unión de planos determinará una secuencia (que en sí, se puede definir como una idea narrativa), aunque puede tratarse de que un solo plano, contenga una secuencia completa, entonces hablamos de un plano secuencia que se caracteriza por contener visualmente una idea narrativa sin

recurrir al montaje. Este tipo de técnica (el plano secuencia) se inventó en el cine<sup>1</sup> y en la actualidad es muy socorrida en los videoclip.

Para unir dos planos en un videoclip se puede recurrir a las siguientes técnicas (enumero las más tradicionales porque eso, con la tecnología también depende ya de la inventiva de quien dirige el videoclip).

Montaje en fundido: Se trata de oscurecer la imagen hasta llegar al tono negro. También se le conoce como “mandar a negros” o “*fade in*”. Cuando se trata de la acción inversa, del tono negro se empieza a iluminar la pantalla, se llama “*fade out*” o “fundido inverso”

Disolvencia: Es una variación de fundido pero es gradual, más lento. También se habla de “fundido encadenado” para hablar de una disolvencia donde una imagen se vuelve borrosa mientras otra sobrepuesta se hace clara progresivamente.

Corte directo: También conocido como “*cut*” (cortar en inglés). Esta forma de montar fue el más socorrido desde los inicios de la televisión. Se trata de sustituir un plano por otro sin transición alguna. El montaje, es seco, abrupto, una imagen aparece en lugar de otra, y caso siempre tienden a reciclarse. Este tipo de montaje nace por la presencia de varias cámaras en un estudio de televisión. Entonces se quita la imagen de una cámara y se sustituye por el plano que otra cámara realiza en ese mismo momento. Empieza a utilizarse como una necesidad técnica para las transmisiones en vivo, pero con el tiempo se convierte en una forma estética, es decir, una manera de construir perceptivamente, el discurso televisivo. Tanto que en el videoclip, un discurso que necesita del montaje en estudio (no en vivo, salvo cierto tipo de videos que abordaré en el apartado sobre poética) es necesario recrear esta técnica porque a fin de cuentas, forma parte del tipo de discurso que aparecen en televisión.

Montaje por mosaico: Se trata de unir al mismo tiempo varias tomas. La impresión es un mosaico de imágenes. A mi punto de vista se trata de una

---

<sup>1</sup>Ha sido muy comentada la película de *Orson Welles* “*Citizen Kane*” como el filme donde se inventan prácticamente las convenciones para el uso del *travelling*. Comentario aparte merece también el uso que el cineasta dio al segundo plano visual como plano narrativo, uso que en ningún otro filme había sido tan evidente

composición de imagen, es decir, este montaje es un plano más porque en la transición a otro plano se utiliza, o el corte o la disolvencia o el fundido.

Montaje por *collage* o por enmarcamiento: En este tipo de montaje, la aparición de un elemento “x” en la pantalla, hace que tal elemento de lugar a la aparición de otros elementos, esto da la sensación de una transición de planos. Así, en un videoclip, un estudio de filmación (imagen “b”) puede ser mostrado como parte de la imagen de una pantalla de televisor (imagen “a”). Esta suerte de hipertexto (término conque denomino al hecho de que un texto “b” esté contenido en un texto “a”) da lugar a un efecto de plano secuencia y de que la imagen está enmarcada en otra que la contiene.

Inmediatamente enunciaré algunos efectos de edición que considero más comunes en los videoclip que he estudiado. Por efectos de edición entiendo aquellos que son logrados en el estudio, en el momento de conjuntar las tomas con una máquina (hoy se hacen con una computadora Macintosh). Aclaro que la realización de un inventario de efectos es exhaustivo pues actualmente se contabilizan más de cinco mil tipos. Enumeraré algunos para que el lector o la lectora comprenda de qué se trata pues son de primerísima importancia en los videoclip. Muy pocos prescinden de ellos.

#### **I. 2. 4 Efectos sobre el color de la imagen**

Estrobo: Con este efecto parece que las imágenes destellan. Se logra montando a gran velocidad las imágenes o bien en el momento de la filmación se utiliza un reflector que al centellear con velocidad, logra el efecto. En un estrobo las imágenes aparecen y desaparecen a gran velocidad.

Saturación de colores: Los colores de la imagen son transformados a las tonalidades fuertes, esto según parámetros occidentales. Existe un efecto que es llamado “sicodélico” en el cual el rojo sangre, el verde pistache, el rosa mexicano y el azul celeste predominan. Está el “solarizador” donde el blanco, el rojo y el ocre predominan. Otro es el “*Bit plane*” donde se saturan las tonalidades rojo,

verde y azul o bien el “medios tonos” donde los colores son transformados a la saturación de las tonalidades cían, magenta y amarillo.

Negativo fotográfico: En este efecto se emula precisamente los tonos que podemos observar en un negativo fotográfico impreso en celuloide antes de que la imagen sea pasado al positivo en papel fotográfico. Este efecto puede presentar los negativos a colores o en escala de grises

Efecto de nostalgia: Se utilizan colores sepia, escala de grises, e incluso se llega dañar la película para que aparezcan rayas verticales que producen el efecto de desgaste por uso, o por antigüedad. Aunque en la actualidad ya no es necesario dañar la película porque una vez que fue presentado el video paradigma<sup>2</sup> el efecto pudo ser simulado en programas de edición por computadora.

Predominio de un tono: Se logra mediante filtros de cristal que se anteponen al lente de la cámara o bien, en la sala de edición. Los tonos comunes son rojo y azul. Este último es utilizado para crear efecto de melancolía. El rojo puede también lograr este efecto.

Efectos de fragmentación:

En estos efectos la imagen es repetida en pequeños cuadros en una misma toma; un mismo rostro puede ser descompuesto en múltiples cuadros o diversas escenas suceden a la vez en múltiples cuadros.

Efectos en la sucesión de escenas: Estos son efectos que tienen por finalidad, unir dos tomas o dos secuencias. A mi gusto casi todos son una variación a cortinilla, que es una línea que sustituye de manera gradual una imagen por la otra ya sea de manera vertical, horizontal o bien diagonal. Esta línea puede simular el brinco hacia arriba que da la imagen en la televisión cuando la señal es defectuosa, una variante es que el brinco sea a los lados. Puede simular el paso de una película de celuloide con todo y los bordes donde se afianzan los engranes del proyector. Incluso puede quemarse la película y lo que queda en el fondo,

---

<sup>2</sup>Tal video paradigma fue el del grupo *Nine Inch Nails* titulado “*Closer*”. En este videoclip el director quemó el celuloide con ácido cítrico para crear la sensación de desgaste de película y también prendió fuego a la película

atrás, es la escena que sigue otras veces la imagen se va a blancos y así forma un puente con la siguiente toma. Suele pasar que la sucesión de una toma a otra es un acercamiento a una toma en detalle y así se monta la siguiente toma. Muchas veces el acercamiento brusco se hace a una pantalla de televisión y lo que ahí se muestra ya es la siguiente toma. A veces el alejamiento muestra mundos ficticiales que se suceden uno tras otro (del mundo de la ficción, al mundo de la ficción del escenario, de ahí, al mundo de la ficción de la realidad). En fin, los efectos no sólo dependen de la tecnología, también de la imaginación para usar la tecnología disponible. Cada día son más los efectos y esto hace que un recuento sea una misión imposible. Puedo afirmar que hay efectos que son creados para un solo videoclip (y que después se repiten en otros) como es el caso del video “*Closer*” de los *Nine Inch Nails* donde quemaron a propósito el celuloide y luego lo dañaron con jugo de limón para crear una saturación de colores muy especial.

### 1.3 El plano acústico

Este plano es el que ha estado relegado en el estudio de lo audiovisual, sin embargo, es de vital importancia para estudiar los efectos estéticos del videoclip (y en general de cualquier audiovisual). Ya he mencionado que el audio es el hilo conductor de todo videoclip, que el videoclip incluso puede reducir la imagen a unidades mínimas como lo son las letras o la presentación de un sólo plano secuencia (sin embargo un videoclip no puede ser una pantalla en negros porque es como si la pantalla estuviese apagada y tal videoclip sería tomando como radio por televisión) pero no puede prescindir de lo acústico ni reducirlo a un sólo componente, debe ser una canción completa, o bien un fragmento de canción que remonte a la idea de una canción completa.

#### 1.3.1 Las unidades fundamentales acústicas

---

ya montada para que los bordes aparecieran quemados. La experimentación hecha en este videoclip sirvió de ejemplo para futuros videoclip que repitieron de una forma u otra las ideas vertidas en “*Closer*”

A continuación hablaré de aspectos fundamentales del audio, siempre encauzado a la música, esto es, lo que escriba será una explicación a lo acústico, sólo si funciona también para lo específico musical.

Considero que es imposible fijar una unidad mínima acústica en el videoclip a no ser que sea considerada según el arbitrio de quien analiza. Sostengo que es imposible porque podríamos considerar por ejemplo, el estribillo de una canción. Tal criterio funcionaría para algunos videoclip como "*Straight it up*" de Paula Abdul donde el coro aparece en la pantalla como una onomatopeya en grandes letras ("oh, oh, oh") esto cada vez que se repite el coro.

Sin embargo, esta clase de video no es común y dada esta poca frecuencia el criterio del estribillo cae.

Una de las apuestas que hago en este trabajo, es que no se pueden establecer unidades que sean generales para todos los videoclip, pues cada videoclip está elaborado de una manera distinta, siempre habrá un elemento diferenciador. Por ende, cada videoclip es un caso. Pienso que es posible establecer causas que generan sensibilidad en alguien a partir de los videoclip, sin embargo, no es posible establecer lineamientos generales para los videoclip excepto la afirmación de que se basan en elementos mínimos que los convierten en un lenguaje audiovisual (y no escrito, por decir algo).

Desde mi punto de vista, la unidad acústica del videoclip debe ser considerada según el caso que se estudie: si el estribillo, el coro, la introducción, un pedazo de solo de guitarra pueden funcionar como una unidad mínima, lo será en el caso del videoclip que se trate y sin duda, no será así para otros videos.

Puedo descomponer una canción en siete unidades musicales mínimas que funcionarán en cualquier pieza que sea considerada como propia del lenguaje musical, lenguaje propio de lo auditivo y en donde debe insertarse el videoclip, porque más allá de audio en lo específico utiliza el lenguaje musical, el videoclip es video y también música, es decir, sonidos

Las siete unidades mínimas son frecuencia, ritmo, tono, duración, intensidad, silencio y ruido. Explicaré brevemente cada una de estas unidades<sup>3</sup>.

La frecuencia es el número de veces en que las notas se emiten en un intervalo de tiempo. Un intervalo está compuesto de varias notas musicales o de una sola, esto según la duración. La duración de una nota se mide en tiempos. Una nota redonda mide cuatro tiempos (que puede durar uno, medio, dos o cualquier cantidad de segundo) una blanca medio tiempo; una negra, un cuarto, así hasta llegar a cualquier unidad que sea fracción de un entero o bien, un tiempo.

Una nota es el valor tonal con que un sonido es percibido. En el lenguaje musical occidental hay siete tonos y cinco semitonos (o cinco tonos y siete semitonos según se aprecie) cada uno es un sonido distinto. Así tenemos siete sonidos distintos que son combinados en aleatorias infinitas. Este acto de combinación de tonos es lo que llamamos música, siempre ordenados de tal modo que generan un ritmo deseado. Esto es gracias a la frecuencia con que las notas son puestas, no es lo mismo poner dos notas negras juntas que dos negras separadas pero tales notas negras deben tener un valor que se conforma por el tono y la duración.

El ritmo es medido en dos cuartos, tres cuartos, cuatro cuartos, seis octavas, etc. Eso determinará el modo en cómo será ejecutada una pieza y el modo se ordenarán los sonidos y los silencios cuando se compone.

Puede confundirse la frecuencia con la duración pero no es lo mismo. La duración supone el tiempo en que tarda un sonido en difundirse por el espacio, o bien cuando el sonido realiza un “ataque”. Después llega a su punto máximo, que es de hecho donde el sonido se estabiliza e inicia su caída.

El quinto elemento a considerar dentro del lenguaje musical, es el silencio. Es *vox populli* que la música en lo esencial está compuesta de sonidos y silencios. Esta creencia creo que es acertada. La música no puede ser estudiada sin sus silencios, estos determinan el ritmo y en lo estético, sin duda son un factor de altísima importancia para crear emoción. Muchas personas que hacen música

---

<sup>3</sup>Una mayor disertación sobre este tema aparece en el libro de Ángel Rodríguez “La dimensión sonora del lenguaje audiovisual” editado por Paidós en 1998. En tal trabajo se basa este capítulo dedicado a la dimensión

bien saben que apagar totalmente el sonido para después subirlo de golpe puede provocar una sensación de euforia en quien escucha.

Sin embargo, ya se ha escrito muchas veces que el silencio no debe confundirse con un vacío donde el sonido no existe. El silencio está compuesto por múltiples sonidos en múltiples frecuencias sólo que de muy baja intensidad. Los sonidos del silencio se manifiestan cuando los sonidos de alta intensidad dejan de sonar, aquí se dice que hay silencio porque los sonidos de baja intensidad llegan a ser perceptibles. De hecho en el lenguaje cinematográfico se habla de silencios cuando se insertan sonidos ambientales, o bien el sonido del carrete de la cinta cuando gira (sonido plató).

En el videoclip el silencio puede confundirse perceptivamente con el ruido . No obstante, son dos conceptos que deben tratarse por separado. El ruido se diferencia del silencio porque varía su intensidad y consiste en sonidos que no tienen una tonalidad definida. Para ser exacto, ejemplifico con el tono de “la” que anda por la frecuencia de 435. El tono siguiente está en los 493 y corresponde a un “si”. Si marco un tono que tenga una frecuencia de 453, éste será percibido como fuera de lugar, desagradable, es decir, como un ruido invariablemente del volumen o intensidad con que lo toque. De hecho la mayoría de los sonidos que percibimos son ruidos, así que estamos muy acostumbrados y acostumbradas al ruido. Puede decirse que el ruido es ruido según el contexto auditivo en que se escuche. No obstante, en la música se utilizan acordes, que son en sí unión de notas que en conjunto dan una tonalidad específica. Así el acorde “do mayor” se forma con las notas “do”, “mi” y “sol”. Estas tres notas se llaman armónicas y con la combinación de éstas se hacen requintos, introducciones y cualquier clase de arreglos a una canción. Si se hace con otras notas sonaría “desafinado”, es decir, como sonidos que carecen de armonía musical. Eso pasaría sólo si tales tonos “desafinados” se escuchan a niveles semejantes de intensidad que los armónicos pues sucede que, el acorde “do mayor” se compone también de tonos subarmónicos donde podemos encontrar toda clase de tonalidades que si bien no suenan a intensidades relativamente altas, suenan también al unísono y son los



que dan riqueza tonal al acorde, sin estos tonos subarmónicos, el acorde sonaría simplemente apagado, igual como escucharíamos a una persona gritar con la mano en la boca. La unión de armónicos y subarmónicos, dan entonces la sensación de “brillantez” en oposición a lo “opaco” u “oscuro”.

De lo anterior se deduce que no existen los tonos puros, todos están contaminados de ruido. Decía que en el videoclip el silencio puede ser confundido con el ruido porque al apagarse la música en un *fade* el sonido de fondo se hace perceptible (incluso en una grabación de calidad sonora deficiente) y es conocido como “gis”, que es ruido porque no tiene una tonalidad definida.

Este ruido por ejemplo, es perceptible en el momento en que reviso mis grabaciones de videoclip y escucho ese “gis” que me indica que la calidad de sonido es deficiente y que a medida que incremente la intensidad del sonido se hará más perceptible y restará brillantez a lo que esté escuchando. Este ruido no es silencio pero pude confundirse con éste al final del videoclip, cuando la música se haya apagado.

Ya que hablo de la intensidad explicaré este último elemento musical. Se entiende por intensidad la fuerza conque es ejecutada una nota, entre mayor fuerza más volumen. Así, apretar con más fuerza la tecla del piano generará que la nota pulsada suene con más intensidad. En cambio con los aparatos musicales electrónicos, se logra una mayor intensidad subiendo el control de volumen en las salidas acústicas de los aparatos.

### **I. 3. 2 Efectos en la edición del audio**

La música en el videoclip, al ser música grabada en estudios, también es recompuesta, al igual que el video, en un estudio de edición. A continuación mencionaré alguno de los efectos más comunes, logrados con la manipulación del sonido. Esta manipulación también crea diferencias de percepción a la música que si fuera escuchada en una sala de conciertos. De hecho, la influencia de la manipulación electrónica a la música ha cambiado la manera de componer, es ya

una forma de componer (la llamada “música electrónica” donde se compone a la vez que se edita).

La manipulación acústica se logra modificando los componentes mínimos que componen al sonido: las ondas. Es sabido que el sonido se propaga en el aire a través de ondas. Estas ondas se dividen en dos conceptos a fin de poder analizarlas: la frecuencia, esto es, el número de veces que las ondas se propagan en una cantidad de tiempo, medibles en una unidad que se llama hertzio; la amplitud (que se mide en decibeles) es el espacio que una onda ocupa desde que se origina hasta que decae. Estos dos conceptos recaen en dos nociones de primer orden: espacio y tiempo: los sonidos dilatan un tiempo y son verdaderos espacios en ese tiempo, ocupan tiempo. Los sonidos son pues no espacio y tiempo, sino espacios tiempos, verdaderos *cronotopos*.

Las máquinas de efecto ya sean digitales o análogas, parten de estos principios. Así una mezcladora de sonidos, creada para combinar más de dos sonidos provenientes de distintas fuentes, tiene en sus controles tres tipos de botones: uno que da control sobre el volumen (o intensidad de la onda), otros que disgregan la frecuencia del sonido en tres tipos de tono (que en realidad son subcomponentes de las ondas, es decir ondas *armónicas* que conforman la onda que es la *fundamental*) graves, medios y agudos. Estas tres categorías nos dan la sensación de tono. Se pueden manipular estos tonos subiendo la intensidad del grave (todas las frecuencias cercanas a la nota fundamental son aumentadas en onda) o bien disminuirla. Lo mismo se puede hacer con los medios y los agudos. Es la misma nota, la misma frecuencia, nada más que manipulada en la intensidad tonal. Por último un último botón me indicará que fuente de sonido quiero escuchar. La mezcladora puede unir dos sonidos provenientes cada uno, de distintas fuentes. Este proceso se llama “empalmar” y es el principio básico de creación musical en estudio, pues los sonidos son grabados por separados y son unidos a través de una mezcladora.

También se puede manipular (aunque esto no en una mezcladora estándar) el tono de un sonido cambiando su frecuencia. Así si el sonido del teléfono normalmente está en la mayor (un equivalente a 435 hertzios en tercera octava)

puedo alentar la frecuencia del sonido o aumentar su velocidad. De esta manera le cambiaría el tono. Puedo pasar de 435 hertzios a 64 en primera octava (recordemos que la primera octava es el grupo de notas graves audibles y que las subsecuentes octavas tienden al agudo) es decir un do, o bien a 1973 en quinta octava, equivalente a un si mayor.

Con lo expuesto hasta el momento puedo permitirme describir unos efectos que modifican el timbre del sonido. El timbre no ha sido una categoría muy estudiada debido a que su definición está totalmente vinculada con la nominalización a través de un acto perceptivo. El timbre puede manipularse físicamente pero su definición escapa a los ámbitos de la acústica (la rama de la física que estudia los sonidos). Según Ángel Rodríguez<sup>4</sup>(Rodríguez, 1998) el timbre puede ser calificado con palabras como metálico, nostálgico, pesado, etc.

El timbre no está vinculado únicamente con la manipulación de una nota en el estudio, sino con la combinatoria que realiza quien hace música. De esta manera se pueden lograr diversos efectos a través de la construcción misma de acordes musicales: Hay acordes que por su tipo de construcción pueden provocar angustia (es muy conocida la sustitución de una nota por otra para pasar de un acorde natural a uno del tipo disminuido o aumentado). En la progresión de acordes incluso hay nombres establecidos en el lenguaje musical. Así hay progresiones de acordes melódicos como en la canción “*Love me do*” de The Beatles o bien disonantes donde se produce una sensación de tensión o movimiento como en “*Lucy in the sky with diamonds*” del mismo grupo. Esto se logra arreglando de tal manera las notas que producen diversas sensaciones muy conocidas en el mundo de la música bajo la luz de la teoría de las *funciones tonales*.

En esta teoría la progresión musical, utiliza notas u acordes del tipo *tónicas* (la primera *del círculo de quintas*) *subdominantes* (la cuarta) y *dominantes* (la quinta que siempre necesitará de la séptima para cumplir su función transitiva) según su ubicación en la escala musical. Las notas del tipo “tónicas” están relacionadas con las sensaciones de reposo, distensión, conclusión, alivio,

respuesta y llegada. Las “subdominantes” están vinculadas con las sensaciones de inestabilidad, semitensión, transición, espera y transito (esto se puede comprobar fácilmente si combinamos de forma progresiva en la escala de do mayor, el acorde de fa mayor). Las “dominantes” causan, de acuerdo a esta teoría, acción, tensión transición, presión e impulso (aquí el acorde sería sol mayor, claro, en la escala de do mayor).

El timbre es una cualificación al sonido. Se habla de umbrales temporales mínimos de tiempo para que un sonido sea relacionado con una cualidad: un segundo<sup>5</sup>. Sin embargo, la sensación que va de la mano con la música va más allá de este tiempo mínimo. En la música es la combinatoria de sonidos lo que produce la emoción, es ir y entrar de una emoción a otra. No es lo mismo Una progresión de menores que remate con una nota del tipo disminuido que otra que sea del tipo “mayor séptima”. En la música los sonidos van trenzados en cadenas que se rompen de un momento a otro. Pero siempre es necesario invertir tiempo para escuchar.

Hacer música es pues, crear emociones con fórmulas determinadas, o bien transgresiones intencionales o no a estas fórmulas, y que combinadas crean un sinfín de estados sensibles.

No sólo con la progresión de acordes se producen timbres. También con los silencios: uno de ellos intercalado en un tipo de notas puede sonar como “hueco” o bien como un “golpe” o una “angustia”.

También se pueden manipular en el estudio los bajos, los medios y los agudos para crear ciertos timbres. Incluso con los controles de volumen y las palancas que controlan el paso de la señal de una fuente sonora a otra. Sin que piense en ser exhaustivo pondré algunos ejemplos.

Efecto de primer plano y segundo plano: Este efecto sirve para que se perciba que una voz está más cerca que otras y es vital en la narración radiofónica. Su

---

<sup>4</sup>La definición aparece en el libro de Ángel Rodríguez “La dimensión sonora del lenguaje audiovisual” editado por Paidós en 1998. La página es la 83 donde inicia su exposición sobre el timbre

función narrativa es la misma que el primer plano y el segundo plano en el plano visual y regularmente van acompañados ambos efectos. Se logra simplemente reduciendo los niveles de graves, medios y agudos o bien, reduciendo los niveles de ganancia en la consola a todas aquellas voces o sonidos que se dispondrán en segundo plano. Las voces en primer plano serán moduladas en aumento ya sea en la ganancia, o en los niveles de medios, graves y agudos. Algunas personas prefieren aumentar o disminuir el volumen lo que no es recomendable pues se corre el riesgo de no obtener el primer plano o el segundo plano, y sí un efecto de distorsión porque la intensidad del sonido ha sido saturada.

Efecto de eco: Se puede lograr poniendo el mismo sonido en dos distintas fuentes haciéndolas sonar una detrás de la otra en un intervalo de tiempo diferencial de cinco o más segundos.

Efecto de reverberación: Se logra técnicamente igual que el eco, la diferencia es el intervalo de tiempo en que tarda en oírse el sonido de la otra fuente que va desde los cuatro segundos hasta los cinco segundos. El efecto reverberante se utiliza para dar una sensación de espacio: a mayor amplitud de un espacio cerrado, regularmente hay mayor reverberación (es el caso de la existente en catedrales, o teatros medianos) aunque también cuenta que no existan objetos que puedan adsorber el sonido (objetos porosos). Por tal motivo se escucha mayor reverberación en una habitación vacía que cuando está amueblada.

Efecto de grabación añeja: Basta eliminar los bajos y los medios, o bien puedo eliminar bajos y agudos y subir el nivel de medios. En otras palabras se resta brillantez al sonido debido a que se reduce la intensidad de los tonos subarmónicos. Esto da la sensación de una grabación que ha perdido brillantez debido al paso del tiempo. También da la sensación de “hueco” debido a que los tonos circundantes a un kilohertz son apagados y es precisamente este tipo de tonos (y aquellos que están arriba) o que dan la sensación de brillantez (los tonos graves son “oscuros” en este sentido). Se puede experimentar esto cuando subimos los niveles de agudos en nuestro aparato modular casero.

---

<sup>5</sup> Consúltase la página 123 del libro de Ángel Rodríguez “La dimensión sonora del lenguaje audiovisual” para

Efecto de sorpresa: Se baja el nivel de volumen poco a poco has un nivel apenas audible y se sube repentinamente. Es decir, se manipula la intensidad.

Efecto de ahuecamiento: Este efecto da la sensación de que la fuente proviene de un espacio donde el sonido no es claro. Lo percibimos como si el sonido padeciera de definición y calidad y que sólo se registran los tonos más básicos, se escucha un sonido “hueco”, “apagado”. Se logra reduciendo al mínimo los graves y los agudos y poniendo a un nivel alto o la mitad los tonos medios.

Efecto de fuerza: Subo los niveles de agudos. Otra forma es intercalar medio compás antes de un redoble.

Efecto de oscilación: Basta bajar y subir repetidamente y continuamente el nivel de volumen. También se logra manipulando la forma de la onda, alargando o cortando el ataque y la caída.

Efecto *scratch*: El *scratch* se logra poniendo la mano sobre un disco de vinil que esté siendo tocado y regresar el surco y volverlo repetidamente en forma constante. Este efecto bien podría llamarlo “*disc jokey*” porque en la actualidad un sonido tal es relacionado con los *disc Jockey*, es decir las personas que ponen los discos para estaciones de radio, fiestas discotecas, etc.

Efecto de pesadez: Se logra tocando una canción conocida en una velocidad menor a la que fue grabada. Es decir si la canción tiene un compás de 135 golpes por minuto (un golpe es el tiempo en que un compás cumple su ciclo o su cuarto: dos cuartos, tres cuartos, etc) puedo reproducirla a una velocidad de 95 golpes y la canción sonará pesada. En otros términos se juega con el *tempo*.

Efecto de voz de roedor o de insecto: Este tipo de voz puede trucarse simplemente aumentando la velocidad de grabación de la voz.

Efecto de voz ubicua: Aquí parece que una misma voz está presente en varios lugares al mismo tiempo. Se logra mezclando a la vez diversas tomas a la misma fuente. Estas tomas pueden sufrir varios efectos y luego ser mezcladas al mismo tiempo como si provinieran de diversas fuentes. Puede mezclarse por ejemplo

una toma con efecto de voz robotizada (lograda con un sintetizador de voz) y se mezcla con otra toma de la misma voz con efecto de ahuecamiento, todo esto en segundo plano mientras en primer plano se utiliza una voz sin efecto alguno.

Hay otros efectos, y para eso la imaginación es necesaria, que se logran manipulando las ondas hertzianas. Puedo retardar la caída de la onda y extender el sonido, más allá de su duración original, o manipular la cresta de la onda y en lugar de hacerla circular (como es lo normal) puedo darle una forma cuadrada y de hecho la onda deberá viajar con esa figura produciendo un sonido que será “cuadrado” o bien con forma triangular y aparecerá que el sonido va saltando. También puedo cortar la extensión de la onda lo que dará una sensación de velocidad o de regresión. Esto último se debe porque parece que el sonido no se completa y gira otra vez al punto de origen, algo así como funcionan las aspas de una lavadora.

En cuestión de efecto que crean timbres actúa la inventiva de quien crea música o bien, la edita y la tecnología permite la creación de efectos que se basa en el mismo principio: la manipulación de ondas. Así puede un sonido sonar como si “burbujeara” (efecto que se logra en un el programa informático llamado “*Protools*”, o bien manipulando el control de volumen hacia abajo y hacia arriba lo más rápido posible). Puedo saturar los niveles de bajos y dar una sensación de angustia e histeria (como si unos alambres se hubieran pegado y produjeran chispas) al estar los niveles de bajo a su nivel máximo (en un umbral cercano al dolor). Digo angustia porque el nivel a fin de cuentas no provoca dolor pero está a punto de ser molesto.

El timbre pues no incumbe a los sonidos aislados si a un conjunto de sonidos que constituyen una unidad respecto a otros, que pueden pertenecer a la misma pieza sonora pero reflejan otra idea, otras sensaciones. Estos conjuntos de sonidos son verdaderos campos semánticos que al igual que el plano secuencia, su estudio rebasa la gramática y pertenece ya en la semántica.

### **1. 3. 3 La construcción de ideas auditivas**

La forma de pasar de una idea auditiva a otra puede lograrse por varios caminos y también depende mucho de la inventiva. Las más usuales a mi parecer son los efectos (algunos que ya he descrito) que son intercalados entre un espacio sonoro y otro. Así el sonido de una “explosión” (que se logra saturando todos los niveles -bajos medios y agudos -) sirve como puente entre una idea y otra. De hecho en el lenguaje del audio se llaman así a todos los sonidos que unen sonidos: puentes.

También se utilizan los *fade*: basta con bajar el nivel de volumen de una fuente sonora y subir otro para que vaya sustituyendo de manera gradual (en una forma llamada “crossover”) o de manera seca (se le llama corte directo).

En la música los *crossover* y los “cortes directos” deben ser planeados con mucha cautela porque deben seguir el orden de la melodía. Regularmente se intercalan siguiendo los patrones rítmicos (los compases) contando los tiempos en que estos se producen y en el tiempo en que se considera que una idea ha terminado se sustituye por otra, estos tiempos de sustitución varían según la persona que los realice.

Otro concepto es el de las cortinillas y estas suponen descansos auditivos que se intercalan entre una idea y otra. Las cortinillas rompen con la continuidad semántica de la composición, por eso son un descanso. Se logran también con *crossover* y cortes directos.

En este trabajo trato de presentar los términos que me parecen serán de utilidad para reconocer los elementos perceptivos que integran los videoclip. No es mi intención hacer un tratado exhaustivo del tema, en este caso, de los efectos sonoros, o bien de los conceptos técnicos del lenguaje del audio. Hay conceptos que son muy utilizados en el lenguaje del audio como la cortinilla. Me es útil retomar un concepto como éste porque sé que será de utilidad más adelante. Sin embargo, hay otros conceptos que a mi parecer, simplemente no funcionarían y por lo mismo, he omitido. Pondré un ejemplo: el concepto de paisaje sonoro. Es útil para explicar la imaginación producida por un cuerpo sonoro. Así en la música *vintage*, yo me traslado a lugares comunes típicos de los años cincuenta y sesenta: me imagino a *Buddy Holly*, la nevería, las chicas con faldas de crinolina, las muchachos con sus cabellos envaselinados y los autos *Dodge* de esas décadas.



Sin embargo, la música en el videoclip funciona de manera distinta. No puedo pensar en esos *paisajes sonoros* cuyo significado ya es compartido por la gente que hace producciones para radio, en el videoclip, porque esos paisajes ya están ilustrados y no es que ya la imaginación está dada, entregada en paquete; no es que la máquina ya me haga ese trabajo. Simplemente si puedo tener la ilustración de una canción en videoclip, es decir, si ya tengo las imágenes, la imaginación entonces toma otros caminos, no deja de existir, es sólo que puedo imaginar situaciones diferentes a las que logro únicamente con el audio. Son situaciones perceptivas distintas, es distinto el estímulo si se quiere ver de ese lado, y será distinta pues la manera en que yo construya mundos a partir de ese estímulo. No sólo el momento y el espacio, o mejor los espacios momentos determinan mi imaginación, sino también la forma de aquello con lo que produzco sentido, esto es el texto. Nunca será lo mismo percibir audio que lo audiovisual. Algo curioso. Es cotidiano que escuche canciones por la radio e imagine el videoclip de tal canción pero también viceversa: que esté frente a un videoclip y la canción me traiga recuerdos que no están vinculados directamente con el videoclip (o con otros videoclip) ya sea un viejo amor, un momento de convivencia con los amigos o con las amigas, una pelea familiar, unos niños jugando, o el instante en que grababa un videoclip, etc.

Por tal motivo renuncio siquiera a utilizar el concepto de paisaje sonoro. En el videoclip considero momentos semánticos que tienen que ver con la unión de la música y las imágenes. Las imágenes pueden contar la historia que la letra de la canción dice pero también reflejan una emoción que la letra implica o bien la música o el tipo de música implica: si una canción es del género *dark* sin duda la iluminación pondrá énfasis en crear sombras pesadas en el escenario, esto claro como un ejemplo entre muchos. Si la canción es del corte *lounge* sabré de antemano que encontraré elementos visuales que reforzarán el efecto de nostalgia a los años cincuenta y sesenta del siglo veinte. Esto será tema de una propuesta para una semántica del videoclip que esbozaré para que mi lector o mi lectora se de una idea un poco más integral de que llevamos hasta el momento, sobre lo que es la parte estructural del videoclip, parte medular para arribar al estudio de una estética del videoclip.

De hecho se tiende a confundir la parte estructural con la estética, esta tesis intenta demostrar que si bien es una parte medular, no es ni por asomo parte de un estudio estético, esto si tomamos como definición de estética aquella que va hacia la sensibilidad de quien percibe. Mi interés es estudiar los videoclip y la estética, entonces estoy partiendo de la estructura del videoclip (y no de otro lenguaje) porque es el que me interesa desarrollar. He dicho que el videoclip debe ser descompuesto para su análisis en la parte visual y la parte auditiva, esto para entender una gramática, para la semántica será necesario reintegrar estas partes y ver como se van armando los videoclip para crear sentido.

### **I. 3. 4 La percepción acústica**

Una vez que he presentado unidades físicas del sonido, quisiera integrar sus unidades perceptivas. Para presentar estas unidades será necesario dividir las en dos grandes grupos: las que pertenecen al plano del contorno y las que pertenecen al plano de la textura. Empezaré definiendo la textura. Llamaré textura a las formas perceptivas que provoca un sonido en un espacio tiempo determinado.

La textura se compondría en:

Definición: Está estrechamente vinculada con el tipo de frecuencias con que un sonido se difunde. Si el sonido cuenta con una gran variedad de frecuencias, diremos que su definición será alta (de los 20, a los 20,000 hertz); será baja si la gama de frecuencias no abarca mucho del espectro acústico que el oído humano puede percibir y será media si se encuentra en los 160 a 6,300 hertz. En otras palabras, si el sonido tiene una gran variedad de frecuencias quiere decir que cuenta con una gran variedad de tonos subarmónicos, en el caso de una definición baja, los subarmónicos, apenas son perceptibles. Una conversación telefónica, por ejemplo, es de definición baja debido al tipo de frecuencias que pueden percibirse. En cambio en canto de un pájaro cercano a nuestro cuerpo, será de alta definición.

Impresión espectral: Es la forma cómo percibimos un sonido según el espacio donde lo escuchamos. El sonido puede ser el mismo pero según el espacio donde se difunde, adquiere mayor o menor reverberación. A mayor reverberación más intensidad. Así, cuando escuchamos una voz en un espacio abierto de paredes

lisas, duras y sin muebles habrá mayor reverberación y parecerá que la voz tiene mayor capacidad de difusión, esto será una impresión espectral brillante porque la intensidad de las frecuencias de los tonos agudos tiende a amplificarse. Digo “brillante” porque en una conversación cara a cara en un espacio abierto o en uno lleno de gente, la intensidad de las frecuencias graves son las que dominan y las agudas tienden a apagarse. Esto da como resultado un sonido apagado u oscuro. Un punto intermedio son las habitaciones amuebladas o el cuarto del baño, donde los tonos medios predominan, el resultado es un tono que puedo llamar “mate”.

Armonicidad: Diré que un sonido es agradable a mayor intensidad de las frecuencias armónicas de un tono dado. Cuando los tonos subarmónicos son los que dominan, el sonido es armónicamente desagradable. Así el sonido de un rechinido de unisel es desagradable debido a la gran presencia de tonos subarmónicos, también puede ejemplificarse con una guitarra con las cuerdas desafinadas. El caso contrario es el tintineo de unas campanitas, o el sonido que emerge de una cajita de música.

Por contorno me referiré a la forma cómo se desarrolla un sonido en un lapso de tiempo.

El contorno de un sonido se divide en ataque, cuerpo y caída.

Por ataque entiendo a la manera cómo inicia un sonido, que en forma gráfica es el inicio de la cresta de una onda sonora. El ataque dura hasta que la onda se estabiliza en una intensidad determinada. Este periodo se conoce como “cuerpo” (la cresta de la onda), luego viene la caída.

Según la duración del ataque y la caída podemos clasificar el sonido. Así si duran más de un segundo diremos que el ataque y la caída del sonido son lentos. En cambio si dura hasta una centésima de segundo (como el ladrido de un perro) es “duro”. El punto intermedio puede clasificarse como “blando”.

Aclaro que me refiero a sonidos que van de cero a cincuenta decibeles (que es el nivel que puede alcanzar una radio o una televisión en una habitación).

En el ataque y en la caída puede darse que en el lapso de un segundo vayan produciéndose sonidos de diferentes tonos. Estos cambios serán registrados por el oído como “oscilantes” en cada cambio de tono (el sonido sube y baja). Estos ataques y caídas son de tipo múltiple. La música electrónica suele utilizar por lo común este tipo de sonidos.

El cuerpo del contorno se conforma por la intensidad y la tonalidad del sonido.

La intensidad y el tono pueden ser variables, estables y oscilantes.

Una intensidad estable quiere decir que el sonido permanece con su mismo volumen, no cambia durante un determinado lapso. Esta estabilidad puede ser de intensidad alta, baja o mediana. Una intensidad alta sobrepasa los cien decibeles, una intensidad mediana es el nivel máximo que puede alcanzar la voz humana, es decir hasta unos setenta decibeles, una intensidad baja alcanza hasta los cuarenta decibeles y corresponde a los sonidos exteriores que percibimos desde nuestra habitación.

Cuando la intensidad no es estable, es decir cambia y no retorna cíclicamente a los valores iniciales, entonces es variable y puede tender hacia subir de volumen en forma progresiva (ascendente) o bajar de manera progresiva (descendente). Aquí puedo ejemplificar con los *fade* en una canción que regularmente indican el final de una pieza.

Otras veces la intensidad oscila (como en el caso de las canciones de música electrónica) y recicla los mismos valores entonces hay que ver si las pulsaciones de intensidad oscilante rápidas (más de ochenta oscilaciones por minuto), lentas (menos de setenta) o medias (entre setenta y noventa).

El tono de un sonido puede ser estable y puede permanecer en las frecuencias agudas (500 hertz) que es el pitido de una flauta dulce; medio alto (240 hertz) el tono medio de una voz femenina; (120 hertz) el tono medio de una voz masculina y grave (70 hertz) correspondiente a las primeras teclas de un piano, el contrabajo.

Puede ser variable si desciende las frecuencias de manera progresiva, sin retornar a los valores originales y puede ir hacia los graves (descendente) o hacia

los agudos (descendente). Si la variación es múltiple, es decir combina los agudos y los graves se trata de una variabilidad melódica.

Varía en oscilante si en el intervalo de un minuto el sonido va de un tono a otro retornando siempre a los mismos valores. Puede ser de oscilación tonal rápida si se dan más de noventa oscilaciones por minuto, o bien lentas si escuchamos menos de setenta oscilaciones por minuto y finalmente medias si fluctúan entre las setenta y las noventa oscilaciones por minuto.

Todas estas formas sonoras corresponden a sonidos simples, en los sonidos compuestos se mezclan las categorías y ese es el caso de la música. Lo importante es empezar a rastrear los elementos mínimos sonoros en el videoclip, trabajo que está intacto debido a la primacía metodológica de estudiar la imagen y discriminar el sonido porque se piensa que el sonido es menos importante.

Como se puede constatar, el sonido siempre va a entenderse conforme un espacio y un tiempo, jamás podremos hablar de percepción acústica y separar el espacio y tiempo. Por lo mismo, el elemento mínimo musical que logra conformar una idea será considerado como un espacio tiempo sonoro, pero esa ya es parte de una semántica que en seguida abordaré. Basta por ahora entender que la unidad mínima auditiva es la forma sonora cuya conformación ya he explicado. La unidad mínima en cuestión de lo visual es el plano. Ahora veremos como un conjunto de formas sonoras conforman un espacio tiempo sonoro, una idea a través de lo acústico y también observaremos que un conjunto de planos integran un plano secuencia. Esto marca el inicio de una introducción a la semántica del videoclip.



## 2 Semántica de los videoclip

### 2.1. Preliminares

A continuación abordaré cómo se realiza la unión de imágenes y sonidos de tal modo que den lugar a unidades de sentido. El conjunto de estas unidades de sentido dan lugar en el caso del videoclip en un texto audiovisual narrativo.

Es muy común encontrar opiniones como la de Fredric Jameson en un artículo famoso titulado “Leer sin interpretar”<sup>1</sup> donde opina que los videoclip son sólo un mosaico de imágenes montadas que no provocan interpretación, se da una lectura a *bricollage* de imágenes (montaje de material previamente existente) vacía de significación motivada, es decir, a opinión de Jameson, los videoclip están vacíos de significado, sólo se limitan a presentar los significantes, es materia sin referente signico. El videoclip, desde esta perspectiva se encerraría en una lectura no semiótica. El videoclip estaría dirigido a crear únicamente sensaciones, emociones.

No comparto tal opinión. No sólo pienso que los videoclip están conformado de unidades de sentido motivados (desde el momento de manufacturación), sino que son narrativos.

De hecho considero que no existen tales signos sin significado, todos los signos por el sólo hecho de ser tales, signos, son semióticos, tienen pues, significación. No podría haber lectura sin interpretación, hacer lectura es la acción de descodificar signos. En la descodificación ya hay interpretación.

También critico la idea de que los videoclip se reducen al montaje improvisado de imágenes. La técnica conque se realiza este tipo de montaje, el *bricollage*, es una de las tantas que posibilitan la realización de videoclip. El videoclip no se reduce a amontonar imágenes ya existentes. Se crean imágenes, se inventan imágenes, es más se inventan técnicas para crear imágenes e incluso, montarlas. Esta característica de los videoclip es la causa principal para que yo haya renunciado a la idea de una gramática general de los videoclip. Analizar videoclip es realmente analizar textos que son la mayoría de las veces, alteridades entre sí.

---

<sup>1</sup> Este artículo aparece en una edición española (Editorial Visor) titulada La deconstrucción y compilada por Johnatan Culler

Creo que en lugar de manejar universales, he preferido una epistemología de lo singular, de casos, tal y como ha enseñado *George Deveraux*<sup>2</sup> (Deveraux, 1977). He encontrado tantos criterios de clasificación a los videoclip que realmente se me hace difícil establecer una tipología formal, pero éste será un tema que abordaré en el capítulo concerniente a lo poética de los videoclip.

En resumen, en el estudio se piensan las imágenes, en qué momento de la canción van a ser sincronizadas y para qué efecto narrativo se utilizarán. Para lograr escenas pensadas como “impactantes” ha habido grandes inversiones financieras como es el caso del vestuario de *Missy Elliot* en el video “*The rain*” que costó cincuenta mil dólares, eso por no hablar de las fuertes sumas invertidas en los videoclip de *Michael Jackson* que sobrepasan el millón de dólares. El videoclip ha pasado a ser más que un promocional, es ya toda una técnica narrativa audiovisual, es de hecho un lenguaje.

Ha habido intentos para estudiar el videoclip como el realizado por Rafael del Villar<sup>3</sup> (del Villar, 1997) en que se trasciende la postura de analizar al videoclip con las imágenes dejando en el rincón del olvido, al plano sonoro. Sin embargos tales esfuerzos no han llegado a conformar una metodología donde el plano visual tenga el mismo contrapeso que el auditivo.

He tenido la oportunidad de experimentar con los videoclip quitando la música. Llega el momento que tuve la impresión de que las imágenes fueron montadas sin orden. Concluyo pues, que las imágenes por sí solas no forman un todo coherente. En caso contrario gracias a la televisión digital pude comprobar el caso contrario. Me pregunté “¿Qué pasaría si hubiera un videoclip que no transmita imágenes sino sólo el audio, es decir que la pantalla no mostrara imágenes, que estuviera sumida en un *fade*?” La respuesta la tuve cuando sintonicé por primera vez un canal de televisión digital destinado a transmitir música ininterrumpidamente, es decir, un canal de radio en televisión. Comprobé que no tenía sentido ver una pantalla que no mostrara imágenes, así que podía

---

<sup>2</sup> Apelo al ilustrador trabajo de *George Deveraux* titulado De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento, publicado en México D. F por la editorial Siglo XXI. En este libro se elabora una metodología construida en el análisis de casos.



apagar el monitor y dejar que la música del canal sonara en mi aparato de alta fidelidad. Tal canal no transmitía videoclip, ni ninguna canción ahí transmitida, podría ser tomada como un videoclip, era un canal de radio en televisión, sólo eso y lo que escuchaba era una canción, no un videoclip.

De lo anterior deduje que el videoclip depende del plano sonoro y el plano visual para tener existencia. El plano sonoro se constituirá principalmente por una canción, pero ésta no es el único plano sonoro que podemos encontrar en un videoclip, hay efectos especiales grabados en estudio, efectos grabados en el rodaje y conversaciones. Pero la canción es lo que constituye a un videoclip, aunque he tenido la oportunidad de presenciar dentro de la programación de un canal de videoclip una animación de tres minutos aproximadamente llamada “*Buddy*” que sólo contiene parlamentos de unos muchachos que viajan en un tren, vehículo que acaba chocando con otro (en un final donde se monta un choque de trenes no ficticio) y tal es el final del videoclip. Tal texto estuvo exhibiéndose en el año de 1994 en el canal de videos “*The box*”, canal que vendía la puesta de videoclip, funcionó y compitió al lado de otros textos tales como “*Jeremy*” de *Pearl Jam* o “*Loser*” de *Beck*, videos que han sido considerados por MTV como uno de los cien mejores de “todos los tiempos” (lista que cuestiono y que discutiré más adelante).

Entonces, el elemento cohesionador en un videoclip es la música, aunque no siempre un videoclip está constituido por música, la normalidad en la transmisión de un canal que se dedique a los videoclip, es que el videoclip es una canción donde las imágenes pueden contar o no, una historia. Debido a la brevedad de una canción respecto al tiempo estándar mínimo de un producto televisivo que no sea un comercial (treinta segundos), es decir, media hora, el video de una canción se ha llamado “clip”, en conjunto “videoclip”, producto televisivo que tiene una duración promedio de tres minutos a cuatro.

Para facilitar el estudio semántico del videoclip he dividido mi exposición, igual que en la gramática, en dos: la parte donde presento las características visuales y

---

<sup>3</sup>Este investigador, de origen chileno, ha publicado diversos trabajos sobre la semiótica del videoclip, aquí destaco su libro Trayectos en semiótica filmico televisiva, editado por Dolmen en 1997.

la parte donde presento las características sonoras. Al final, intentaré unir las para llegar a un todo que es la estructura “videoclip”.

Aclaro una vez más que no pretendo establecer una semántica de los videoclip, sólo tomaré en cuenta elementos que me parecen comunes en los videoclip que considero típicos, para que el lector o la lectora tengan herramientas mínimas para establecer una lectura semántica a los videoclip, este apartado dista mucho de ser un tratado semántico de los videoclip, tratado que de inicio renuncio siquiera a hacer porque la metodología que he elegido dista mucho de formalizar generalizaciones.

Otra aclaración, entenderé por semántica de los videoclip, al estudio de los elementos mínimos del texto que pueden ser cohesionados en una lectura debido a que conforman unidades de sentido, es decir conforman signos. Estas unidades de sentido dan lugar a unidades narrativas, es decir, en la lectura se puede tener la sensación de que la unión de las formas mínimas, cuenta algo. Aquí ya hay un signo narrativo que unido con otros signos nos contarán una historia con la cual, produciremos más sentidos, es decir, interpretaciones. El *bricolage* incluso, que parece ser una antinarrativa, se constituye (debido al factor cohesionador de la música) en una narración que tendrá más sentido que el motivado por el ritmo de la yuxtaposición de las imágenes con la canción.

Considero que una antinarrativa en un videoclip se establece en los comunes denominadores que ya existen en el lenguaje videoclip. Es decir, sólo con los mismos elementos semióticos del lenguaje videoclip (y no del lenguaje de la publicidad gráfica por ejemplo) es como puede establecerse si un videoclip es narrativo o no. Si partimos con criterios basados en la lógica de otros lenguajes estaremos cayendo en un error metodológico porque no se pueden juzgar los elementos de un texto pertenecientes a un lenguaje “A” con los criterios de un lenguaje “B”. Para que sea explícito en esta afirmación metodológica: No puedo juzgar la organización de las noticias de la plana de un periódico con los elementos que conforman un cómic. Estaría buscando los globos de diálogo sin encontrarlos jamás. Tampoco puedo afirmar que si la plana no presenta ilustraciones con aerógrafo, ya es antinarrativa. Sólo con los elementos que son propios de lenguaje periodístico (tanto noticioso como de diseño gráfico) puedo

juzgar tal plana. Así sucede con los videoclip: si considero que el *bricollage* es una antinarrativa es porque quizá no me he dado cuenta de que las imágenes, por muy disparatado que sea su montaje, en el momento de ser sincronizadas con música toman coherencia, la coherencia de un videoclip. Las imágenes por sí solas no son el videoclip, ya con la música se constituyen en un texto que no eran por sí solas, el texto videoclip. Por lo mismo deben ser juzgadas con otros criterios, aquellos con que se puede juzgar también a otros videoclip y son parte de una semiótica del videoclip. Con ellos diferenciamos un videoclip de un mensaje comercial del patrocinador del videoclip.

Pondré un ejemplo que después profundizaré a detalle, Creo que el videoclip llamado “*Holiday*” cantado por *James Cleck* es antinarrativo porque va en contra de los videoclip estándares. Para empezar la música está hecha con un sintetizador no profesional, es decir, un juguete. La letra se reduce a la repetición constante de la siguiente frase “*Holiday, I like holiday, it’s a nice days, I’m so happy when I have holiday*” (“Vacaciones, me gustan, son días agradables, soy tan feliz cuando tengo vacaciones”). En el plano visual, todas las tomas están hechas con una sola cámara, la perspectiva siempre es la misma (el cantante siempre está de frente) y se trata del montaje de tomas al cantante en distintos lugares (escenografía no preparadas, es decir “al natural”) donde repite una y otra vez la frase, e incluso llega a tocar la melodía de la canción en su sintetizador de juguete.

Si la normalidad de un videoclip son las tomas hechas con múltiples cámaras, en escenarios preparados donde hay fastuosidad en la instrumentación o sí no, en la profundidad filosófica de la letra; en este videoclip no encontramos nada de esta normalidad, pareciera que está hecho como un antivideoclip de acuerdo con los elementos comunes que conforman un videoclip.

Por ahora me basta con mostrar que el juicio de “antinarratividad” en un videoclip debe partir de los elementos semióticos de los videoclip. Afirmar que los videoclip se leen sin interpretar por el sólo hecho de estar hechos con la técnica del *bricollage*, es una muestra de la enorme incompreensión hacia un lenguaje joven como es el de los videoclip.

## 2. 2 Fundamentos de la imagen en el videoclip

Si bien las imágenes de un videoclip se filman de acuerdo con un guión previo, que sin duda prevé la forma de cohesión que tendrán las imágenes en el trabajo final, es durante el montaje cuando las imágenes toman una coherencia narrativa.

De hecho en el cine así ocurre, el guión funciona en cierto modo como una guía pero es en el montaje cuando se construye la narrativa audiovisual, aclaro audiovisual porque la narrativa literaria está en el guión literario.

En la realización de videoclip, como en el cine, hay dos tipos de guiones, el literario (donde se construye una línea narrativa) y el técnico, que son las instrucciones para quienes realizan el trabajo de cámara, luces y audio en el videoclip. Ninguno de los guiones constituye algo definitivo. Ambos son modificados durante la filmación, pues siempre ocurren imprevistos o cambios de ideas respecto a lo que inicialmente se contemplaba. Ambos guiones, el literario y el técnico, repito, funcionan como meras guías y pre-textos (lo que antecede al texto final) estructurales.

El trabajo de montaje, que se llama en el ámbito profesional del videoclip “post-producción”, comprende tradicionalmente las áreas de la imagen y del audio. La primera subsume al audio. En el ámbito del videoclip, es lo contrario. Se trata de sincronizar las imágenes con el audio, porque éste último ya existe, de hecho es el motivo por el cual se realiza el videoclip: la música es la base para la narración que se realizará.

En los años sesenta, setenta y hasta principios de los ochenta del siglo XX el videoclip funcionó normalmente, como un promocional, de hecho se llamaba así: “Video-tape promocional”. Se trataba de presentar imágenes de quienes cantaban y de quienes hacían la música, con el fin de que el disco sencillo de la canción a promocionar (cuando existía la venta de sencillos, negocio que dejó de ser redituable a principios de los años noventa debido a múltiples factores como la piratería, el dominio de la frecuencia modulada, etc.) alcanzara mayores ventas y se posesionara mejor en las listas de popularidad, lo que significaba que el disco de larga duración lograra también mejores ventas.

Desde entonces como hasta ahora, el videoclip casi siempre ha sido producido por la empresa disquera que ha firmado a quienes hacen la música. Así, por ejemplo, si el músico “x” ha sido contratado por la disquera “y”, tal disquera es la que produce el video y contrata a un director o a una directora para que lo lleve a cabo. La disquera sin duda pensará en un videoclip para aumentar las ventas del disco.

Actualmente ya no es el sencillo lo que importa a la disquera, es la imagen de la persona, o las personas, a promocionar. Tal imagen redituará en el cobro por uso de imagen en carteles, camisetas, revistas, películas, botones, tazas y demás parafernalia. También es volver atractiva la adquisición del disco de larga duración (en algunos casos todavía el sencillo) y colocar en la memoria de la gente, la música y la imagen (una vez más) de las personas que son publicitadas. Sin embargo, para la persona que crea el videoclip, el director o la directora, tiene el reto de crear una estrategia audiovisual para provocar memoria, igual audiovisual, y hoy día no se puede limitar a que se filme, por ejemplo, a una persona cantando en un escenario. Ese artilugio simplemente ya no impacta y por lo mismo no es atractivo. Normalmente el director o la directora tiene el compromiso de un diseño audiovisual que provoque atención para que el videoclip cumpla su fin: la promoción a través de la fijación mnésica de la imagen y la música.

Hay casos realmente excepcionales como algunos videoclip realizados por MTV donde se va en contra de esta regla (el diseño de estrategias audiovisuales impactantes, si bien, no presentadas antes) y presentan grupos cantando en un escenario sencillo, estilo de cualquier programa de variedades de los años sesenta. Este desvío de la norma puede ser posible porque el videoclip es ya, más que un promocional del sencillo como aún muchas personas estiman.

Las imágenes pues, deberán estar sincronizadas con la música porque ese es el motivo conque fueron filmadas.

Hay muchas maneras de sincronizar las imágenes con la música, aquí expondré sólo aquellas que considero son las más socorridas, ya que mi esfuerzo se concentra en una estética del videoclip y no en una semántica del videoclip como he venido aclarando múltiples veces en este trabajo.

Para entender lo que a continuación expondré es necesario que se comprenda qué es un plano secuencia.

## **2. 2. I El plano secuencia**

Este concepto es elemental para entender no sólo el audiovisual sino la animación visual. El concepto “secuencia” tiene sus orígenes sin duda en el cine mudo, igual como las “tomas” o “planos”. Emerge con la necesidad de unir tomas para darles una coherencia narrativa, Con la necesidad de construir secuencias surge el montaje.

La secuencia más que una simple unión de tomas es esta unión para formar una oración audiovisual, digo “oración” para hacer un símil con la lengua escrita aunque me es claro que la oración escrita es elaborada con reglas discursivas que pueden ser muy ajenas al audiovisual. El conjunto de “oraciones” audiovisuales forman el texto audiovisual. La secuencia puede durar una cantidad muy variable de tiempo, no tiene límites establecidos pues las imágenes son unidad de acuerdo con la sensibilidad de las personas que están realizando el montaje. Tampoco existe una cantidad estandarizada del número de tomas que en conjunto, componen un plano secuencia.

Es común que en un videoclip se realicen varias tomas en distintas locaciones (en los videoclip con mayor presupuesto se arman locaciones y escenas que intentan ser espectaculares como es el caso de los videos de *Michael Jackson*) con el fin de presentar variedad de imágenes de la persona que canta o ejecuta una canción. En esta variedad de tomas, se pedirá a la persona que ejecute la misma estrofa para que en el montaje se presente la misma frase musical desde diferentes perspectivas (e imágenes si es el caso) de quien ejecuta la melodía.

De esta manera se van armando de frase en frase musical varios tipos de tomas desde un mismo escenario o desde distintas locaciones. El fin creo, es imprimir dinamismo visual pues una toma puede durar menos de un segundo en el videoclip, o bien hay *videoclips* donde se pueden apreciar hasta nueve cuadros en mosaico durante un segundo (o menos).

Pareciera que lo importante es la imagen de quien ejecuta la canción, o bien el dinamismo, pero en pro de la búsqueda de nuevas formas de impacto audiovisual

a fin de promocionar, esta norma para algunos videoclip, es omitida. Así grupos musicales como *Pearl Jam* o muchísimos *disc jockey* de música electrónica como *Robert Miles* o *Fat Boy Slim* de música electrónica, se caracterizan por no presentar su cuerpo en los videoclip. Prefieren narrativizar con otro tipo de elementos que van desde actores y actrices hasta animaciones (que analizaré en un apartado especial). También se pueden dar híbridos, como lo son los videoclip muy famosos del grupo de rock, *Aerosmith* donde actores y actrices actúan tramas a la par de las apariciones escénicas del grupo ejecutando la canción. Aquí también a mayor presupuesto, se permite contratar a personajes famosos con gran *ethos* en el mundo del espectáculo.

### **2. 2. 2 Trama y narrativización**

Quisiera aclarar algunos conceptos que han ido apareciendo en párrafos anteriores y que nos serán de utilidad para empezar a comprender el lado semántico.

No es lo mismo “narrativizar” que presentar una trama. La trama se refiere a una historia poética. Ya hace dos mil quinientos años, Aristóteles hizo una clasificación de los géneros de la poética que hasta la fecha considero pertinente. A estos géneros de Aristóteles hago referencia cuando hablo de “trama”.

Por “narrativizar” entiendo el ritmo audiovisual provocado por la sincronía entre imagen y música. Esta simbiosis entre música e imagen es lo propio del videoclip y constituye la propiedad narrativa propia de este lenguaje audiovisual, distinta de otros tipos de lenguajes. Si el videoclip tiene un mensaje es esta simbiosis. Si pedimos a alguien que nos platique un videoclip, nos hablará de una canción donde “x” ha aparecido con tal imagen y quizá, nos cuente una historia. Cuando recordamos un videoclip, lo hacemos con una imagen que precisamente porque nos impactó de alguna forma, retenemos y recordamos la canción, de otra manera no podremos decir “sí, tales imágenes pertenecen a tal videoclip”. Esto a pesar de que nos guste o no. Porque creo que el videoclip tiene significantes, “nos dice algo” (mas bien creemos entender algo) y ese “algo” es precisamente lo que podemos contar del videoclip. Pero sucede que la narrativa del videoclip contradice la concepción literaria ortodoxa de lo que es una narración. Lo que me

queda claro es que estamos ante lenguajes distintos y cada lenguaje tiene su propia forma de construir significaciones, el videoclip es un lenguaje con reglas propias y distintas a los de cualquier otro lenguaje y eso debe, a mi gusto, entenderse.

### **2. 2. 3 La escena y el escenario**

Otro concepto que deseo aclarar es el de “escena”. Cuando se habla de una “escena” en el videoclip, incluye visualmente no sólo la toma o el tipo de iluminación. También incluye el escenario que será construido: se pueden hacer varias tomas a una misma escena. Esta no debe confundirse con la secuencia porque una misma escena puede estar presente en varias secuencias. Esto es más común en el videoclip que en otros lenguajes audiovisuales. La escena es también llamada “plano” y el montaje de varios “planos” conforman la secuencia. Aunque también una sola secuencia puede ser un plano secuencia, como se verá más adelante.

Supongamos que filmo a “G” en una escena que llamaremos “G en una piscina”. Pongo a “G” cantar varias estrofas antes de que grite el tradicional “corte”. En primer lugar sé que esta escena me servirá para montarla en diferentes momentos del videoclip según la frase que vaya diciendo. Si estoy armando una historia de amor con las personas “T” y “J” y también quiero mostrar a “G” cantando esa historia de amor, la escena “G en una piscina” me será útil para montarla en distintos momentos del videoclip.

También entenderé a “escena” de manera distinta de “escenario”. El escenario es el lugar físico donde se realiza una escena. Aunque el término “lugar físico” no me parece adecuado. Imaginemos que en estos momentos quien escribe, está presenciando uno de sus videos favoritos que se titula “*Special*” dirigido por *Dawn Shadfield* con música del grupo *Garbage* y protagonizado por la cantante de esta agrupación, *Sherley Manson*. Ella va a bordo de un avión ultrasónico y desde ahí está librando una feroz batalla contra otros aviones. Mientras *Sherley* canta veo cómo canta, persigue y derriba otros aviones. Las imágenes están armadas de tal manera que en conjunción con la música dan por resultado un videoclip muy agradable. Pero un detalle me es claro y no le quita en absoluto,



mérito alguno al video: me es claro que *Sherley Manson* viaja en avión ninguno, que tal avión ha sido grabado con ciertos artilugios en el estudio y retocado con efectos visuales creados a propósitos en el estudio de postproducción. No hay pues tal lugar físico, el escenario sólo existe como parte de las imágenes del videoclip. Es parte de la ficción “videoclip”. Sé que no existe físicamente pero me gusta como existe en el videoclip. He evitado el uso del término “virtual” porque a fin de cuentas, sí existe, perceptivamente pues sé que el escenario es parte de una ficción llamado “videoclip”. Llamar a tal tipo de escenarios como “virtuales” es negarles su existencia real. Si la tienen pues existen en el videoclip y ahí son reales. Pensar en una virtualidad es usar un paradigma (que simplemente no utilizo en este trabajo) donde se supone que hay una realidad objetiva y realidades subjetivas que inventamos con nuestra imaginación. De hecho supongo que incluso la realidad “objetiva” es una realidad inventada porque para describirla utilizamos el lenguaje, y al hacerlo ya describimos tal realidad de una manera subjetiva.

Lo anterior aparte de que pienso que las llamadas “virtualidades” sí existen en cuanto pueden ser construidas por nuestro sistema perceptivo y cognitivo. Lo que sucede es que cambia el entorno de percepción, en el caso del videoclip, el entorno perceptivo es aquel que fue construido por la tecnología humana y en este entorno tecnológico es fiable que un robot persiga a *King Kong* y sostenga una feroz batalla. Lo doy por bueno porque sé que las reglas discursivas del lenguaje en cuestión me lo permiten.

#### **2 . 2. 4 Construcción de los videoclip en un solo plano secuencia**

Hay videoclip que están compuestos de un solo plano secuencia. Se hicieron comunes en los años noventa y al principio parecía contrariar una regla en el modo de hacer videoclip que era, la abundancia de cortes entre plano y plano.

En los años ochenta era común que un videoclip se compusiera filmando un mismo escenario desde diferentes perspectivas. Luego se intercalaban las diferentes tomas (o perspectivas) y eso daba la impresión de dinamismo. Incluso de combinaban colores y efectos. Así podía parecer una toma cerrada a un cantante en color sepia y luego una toma abierta con todos los colores saturados

(que dan una impresión “sicodélica”). Incluso no podía ser un solo escenario sino tres o cuatro, pero siempre se intercalarían.

De hecho el primer video que transmitió MTV (“*Rock kills the radio star*” del grupo *The Buggles*) fue compuesto con una técnica semejante: Se trata de un escenario compuesto por paredes blancas y televisores. El grupo musical está vestido con trajes tipo espacial. El video muestra distintas perspectivas intercaladas del grupo en el escenario con la novedad de que los televisores muestran un circuito cerrado. Lo que se ve en la pantalla es lo que está siendo filmado en el escenario. Cuando la cámara hace una toma cerrada a la pantalla de algún televisor, creo un efecto de espejo: se filma lo que se está filmando. Este tipo de juegos de espejos son llamadas en la teoría literaria como “puestas en abismo” y son parte de un género de videoclip que podrían clasificarse como metaficcionales, género que será tratado cuando pasemos al tema de la poética del videoclip.

Si bien el video de *The Buggles* experimenta con la puesta en abismo, en general su construcción resulta ser de acuerdo con la normalidad del modo de hacer videoclip. Incluso podría afirmar que dominó gran parte de la década de los ochenta, hasta que muchas compañías disqueras intentaron imitar lo hecho por *Michael Jackson*, que en sus tres grandes videos “*Thriller*”, “*Beat it*” y “*Billie Jean*” mezcla la trama y el canto. Un ejemplo: Michael Jackson está cantando mientras dos pandillas se encuentran para liarse a golpes. Otros grupos como *Dire Straits* experimentan con la animación computarizada, de hecho fueron los primero en intentarlo, el resultado fue un videoclip llamado “*Money for nothing*” que presenta secuencias donde podemos apreciar cómo las animaciones presencian a través de pantallas caricaturizadas, escenas del grupo *Dire Straits* en concierto (precisamente al revés que en la vida cotidiana) como si nuestro entorno real fuese el espacio de la ficción animada. Este video fue tan famoso (lo sigue siendo) que la imagen del cantante de *Dire Straits*, *Marc Knoffler*, que aparece en el video con un paliacate en la cabeza tocando su guitarra en una

toma media, ha sido parodiada múltiples veces e incluso es ya un símbolo de un *videorock*<sup>4</sup>.

Pero todos estos videos eran generosos en el número de cortes, quizá esta característica fue la que permitió arribar a conclusiones como la total fragmentación de la videoimagen<sup>5</sup> y de la “saturación de símbolos” que por efecto de mimesis producía en el espectador y en la espectadora, una fragmentación del yo<sup>6</sup>.

No puedo más que criticar este tipo de trabajos por la falta de conocimiento sobre la videoimagen. Creo que si tomamos como parámetro al cine para medir el grado de “saturación de imágenes” en el video, no es lo justo. También habría que ver que género de videoimagen nos estamos refiriendo. Yo hablaré sólo del videoclip porque ese es el motivo de mi trabajo.

No podemos generalizar que el videoclip se caracteriza por “saturación de imágenes”. No podemos afirmar ese enunciado porque si la saturación es respecto a un modo de hacer cine, digamos el cine de Hollywood de los años treinta y cuarenta, estamos juzgando con el lenguaje de un género de cine (tan sólo eso) un lenguaje audiovisual que es ajeno, para empezar, al cine y para concluir, al cine hollywoodense de los años cuarenta.

Entonces afirmar que el videoclip se caracteriza por una saturación de imágenes nos dice más de quien hace tal afirmación que del videoclip en sí.

Tampoco podemos decir que el videoclip es fragmentario. Aun si hago válido el enunciado cierto tipo de videoclip podrían serlo siempre y cuando, eliminara la

<sup>4</sup>Se puede constatar en videos que parodian a “*Money for nothing*” que este videoclip es ya un símbolo de los videoclip. Esta afirmación se puede constatar en los videos, entre otros, “*Wild, Wild life*” de *The Talking Heads*” y las series de televisión “Dinosaurios” aquí en el videoclip de la canción “Soy el nene consentido” que pasa al final del último capítulo de la serie y también la serie “Alf” en el capítulo donde el extraterrestre Alf confunde sus sentimientos de gratitud con los de enamoramiento y produce un videoclip dedicado a la esposa (*Katherine*) de su amigo.

<sup>5</sup>Fue muy comentado el artículo de *Jean Baudrillard* “El sujeto fractal” que apareció en una compilación de Editorial Cátedra titulada Videoculturas de fin de siglo. En este artículo *Baudrillard* expone a *grosso modo* su hipótesis de que si la persona está expuesta en una lógica basada en la fractalización de la narrativa - como es el caso de la serialidad, asunto tratado por Umberto Eco (Eco, 1989) en su “Del espejo y otros ensayos”- la persona espectadora se educara con esa lógica fractal y será en sí misma una persona con mentalidad fractal.

<sup>6</sup>Aquí resalto el término “multifrenia” como la dislocación del “*self*” de *Freud* en muchísimos *self* al mismo tiempo (en la esquizofrenia es una partición en dos *self*) acuñado por *Kenneth Gergen* (Gergen, 1992) - gran exponente del constructivismo social - en su célebre El yo saturado (editado por Gedisa) para explicar cómo una

canción y me quedara únicamente con las imágenes. Entonces ya no hablaría de videoclip, sino de videoimágenes mudas. Precisamente porque la narratividad de un videoclip consiste en la unión sincrónica de las imágenes con el audio, el videoclip es un todo con una coherencia propia, que debe entenderse en la lógica del texto en sí, y no osar compararlo con otras lógicas discursivas.

Para rematar no todos los videoclip se basan en ir montando cortes y más cortes. En resumen, no encuentro elementos por lo mínimo estructurales (porque si hablo de los cognitivos esa ya es otra discusión) para afirmar que las características generales de los videoclip es la fragmentación y la saturación de imágenes. Hacerlo es mostrar una ignorancia respecto al tema de los videoclip, por no hablar de prejuicios, que simplemente no tienen fundamento metodológico.

Ya *The Beatles* habían protagonizado en 1964, el primer video promocional hecho totalmente con un solo plano secuencia, veintidós años de que se institucionalizara la palabra “videoclip” para designar a los *video tape promocionales* (es decir, antes del 11 de agosto de 1982, fecha en que MTV transmitió por primera vez su señal). El videoclip a la canción “*Help*” mostraba a los de Liverpool sentados en sendas sillas, cada quien con un paraguas en mano. Los cuatro trataban de ser los protagonistas haciendo gestos, o inclinándose al lado contrario de los demás. Todo esto mientras cantaban la canción y la cámara estaba fija, enfrente de ellos. Este videoclip me recuerda los inicios del cine, cuando se filmaban pequeñas obras de teatro con una cámara fija, hasta que alguien decidió mover la cámara y entonces forzar a lo que se conocería como “montaje”.

El reto de los videoclip de un solo plano secuencia es planear todo para que el argumento se realice sin cortes. Es una actuación mientras dura la pieza musical donde aquello que no fue planeado debe disimularse en el acto o bien, planearlo todo para que los cortes sean disimulados. Los ejemplos abundan, por lo mismo he dicho en líneas precedentes que los videoclip filmados con un solo plano secuencia pueden ser tratados como un género de videoclip (del que puedo

---

persona puede contestar el teléfono al mismo tiempo que está viendo la televisión y grita a la hija que baje de volumen a la radio.

desprender subgéneros) eso si clasificamos los videoclip de acuerdo con sus propiedades estructurales.

Pondré un ejemplo más del modo de construcción visual de un videoclip de un solo plano secuencia.

El video de *The Beatles* es un ejemplo clásico del video promocional de un solo plano secuencia con cámara fija, aquí el peso narrativo recae en quien actúa o en quienes actúan y sin duda deberán mostrar cualidades histriónicas. Sin embargo ¿Qué pasa cuando la cámara es movida? El videoclip deberá ser construido con una sola cámara pero ya no es forzoso que siempre se filme en el mismo lugar o que se haga la misma toma siempre: quien maneja la cámara tiene toda la libertad para realizar movimientos de cámara. El mismo guionista sabe también que hay diferencia entre planear un videoclip de un solo plano secuencia con la cámara fija o con la cámara en movimiento: Está la inclusión de acercamientos de cámara (una toma cerrada, una toma de cuerpo completo, un plano medio, etc), movimientos de cámara (un *dolly*, un *travelling*, un *paneo*, etc) y de cambios de espacio en un mismo escenario o en diferentes escenarios. Aunque el uso de espacios también puede darse en los videos de toma fija como en el video “*The sweetest thing*” de U2 donde la cámara está fijada en una camioneta, justo enfrente del cantante Bono “*the box*” Hewson. La cámara no hace movimiento alguno, sin embargo, como está montada en una camioneta en movimiento, a medida que avanza el vehículo, se van mostrando diferentes escenarios. Así, la cámara presenta movimiento sin la intervención directa de quien maneja la cámara. Hay otro ejemplo en un video del grupo *The Pixies* titulado “*Dig for fire/Allison*” donde la cámara está fija pero a medida que avanza el video, se va realizando un *zoom out* y la toma se aleja de una toma media a una toma abierta, donde aparece parte del escenario. Durante los tres cuatro minutos de canción, el movimiento del *zoom* es la dinámica de la cámara (pero no del videoclip en su totalidad porque sería restar méritos a los demás elementos que enriquecen el texto). Ese es otro ejemplo de crear movimiento a través de una cámara fija pero vuelvo a la pregunta inicial y veamos cómo se arma un caso en que la cámara no está fija, esto no quiere decir que la cámara tiene movimiento. Hay muchos videoclip que están contruidos de esta manera y realmente cada uno tiene su

complejidad que es muy difícil de explicar someramente. Un caso sencillo de explicar, a mi juicio, es el videoclip “*You say*” de *Lisa Loeb*. La cantante es situada en una habitación. En la toma inicial es una toma en detalle a un gato en una mesita junto a una ventana. Luego aparece la cantante en un plano de cuerpo entero. Entonces la cantante empieza a pasearse en toda la habitación. Mientras ella se mueve la cámara puede registrarla en diversos planos y en distintos movimientos de cámara - donde el *travelling* es el movimiento de cámara más frecuente - y en distintos puntos del cuarto, hasta que desaparece, momento que se me antoja angustiante pues ahí me da una sensación de vacío, que pronto se llena porque la cantante vuelve a aparecer, la cámara empieza a realizar un alejamiento, la cantante vuelve al punto inicial, se repite la misma toma y el video termina con el plano en detalle al gato en la mesa.

La impresión que tengo del video es que todos los movimientos que *Lisa Loeb* realizará están planeados de antemano. Aquí lo que suceda mientras el video se graba, ya no recae únicamente en la capacidad de la cantante (en este caso) sino en la capacidad de planeación del director: debe saber en dónde y cuándo *Lisa Loeb* caminará. Ella deberá efectuar y a la perfección posible, las instrucciones proporcionadas. Sabe que en cierto momento de la canción ella desaparecerá para marcar la parte final del videoclip. Los movimientos están planeados de acuerdo con un ritmo, que es el de la canción “*You say*”. En este ritmo se basa la planeación del director y la actuación de *Lisa Loeb*.

Con lo anterior quiero decir que el plano secuencia no se realiza independientemente de la música: tanto dirección como actuación están determinados por la música, ésta marca el ritmo del montaje o el ritmo de la actuación, digo “actuación” porque muchos videoclip -a excepción de los videoclip animados o que muestran solamente objetos - están soportados por la capacidad escénica de quienes actúan, recordemos que si se muestra a alguien cantando lo común es que se trata de un *playback*, es decir, se mueven los labios para fingir que la voz corresponde a lo que escuchamos, la canción ya está grabada antes de que se realice el videoclip. Claro que otra excepción es cuando se realizan videoclip de conciertos, aquí puede no haber *playback*, pero fuera de estas excepciones, se trata de un *playback*, de una actuación.

Precisamente el playback es un criterio para elegir una imagen en el montaje. Por ejemplo, en los acercamientos a la cara, se desechan aquellas que no pueden sincronizarse con la música, o aquellas que ya han sido muy usadas en cierta parte de la canción. En los videoclip donde hay mucho cortes entre las imágenes, es probable que la mayor parte de una secuencia filmada será desechada en el montaje, esto en pro de administrar mayor dinamismo al videoclip.

Pero en resumen ¿Qué es un plano secuencia en el videoclip? En el cine un plano secuencia se define por una acción y se realiza excluyendo el montaje (claro que hay numerosas excepciones que hacen temblar esta afirmación a pesar mío). La secuencia es el montaje de diversos planos que una vez ordenados (según la lógica que haya impreso quien realiza el montaje) dan la idea de una acción, o un movimiento narrativo que inicia se desarrolla y termina. Sin embargo, esta definición de “secuencia” se puede extender en algunos géneros de videoclip, pero en otros no. Pienso que es válida en los videoclip que incorporan una trama, aunque haya escenas que tienden repetirse varias veces a lo largo videoclip (escenas del tipo “relato iterativo” de Genette <sup>7</sup>. No es válida en videos que no incorporan trama.

Si pensamos que lo principal de la secuencia es la idea de un movimiento terminado, el plano secuencia puede ser planeado para que se realice sin montajes, es decir, se puede iniciar, desarrollar y acabar un movimiento narrativo con una sola escena o bien, un solo plano. Esta es la razón por la que pueden darse videos con un solo plano secuencia donde a lo largo de la canción, una idea inicia se desarrolla y concluye sin necesidad de hacer cortes y montarlos. En los videoclip de un solo plano secuencia se desarrolla entonces solo una idea narrativa a pesar de lo compleja que pueda ser ésta.

Sin embargo, en videos como “*Tender*” del grupo inglés, *Blur*, donde aparece siempre el grupo en un escenario cantando y están presentados en diferentes planos o cortes ¿Se trata de que la idea narrativa es que el grupo está interpretando “*Tender*”? Pareciera entonces que hay una multitud de videos que

---

<sup>7</sup>El relato iterativo es para *Gérard Genette* (Genette, 1989) “Contar una sola vez (o mejor, en una sola vez) lo que ha sucedido n veces. Esta definición aparece en la página 175 del libro *Figuras III*, en la edición al español de Editorial Lumen (1989)

perecen diferenciarse claramente de los que son contruidos sin un solo corte, pero a fin de cuantas, serían semejantes porque estarían hechos con una sola secuencia. Creo que la pista para resolver este dilema no está en las imágenes. Hay que basarnos en el elemento cohesionador del videoclip para poder definir qué es un plano secuencia: la música y la forma cómo se sincronizan las imágenes con ésta.

## 2. 2.5 Secuencia y *raccord*

En distintos lugares, los teóricos del cine hacen similar la idea de *raccord* con la de montaje<sup>8</sup> incluso existe la tendencia por sobrevalorar el *raccord*.

Antes de continuar expondré lo que se entiende por “*raccord*”. *Raccord* es la unión de dos cortes realizados en la grabación con el fin de que ambos cortes tengan una continuidad espacial y temporal. En la unión, tengan una coherencia narrativa y una invisibilidad, es decir, el pegote no debe notarse como un artificio técnico sino como un cambio de perspectiva narrativo.

Por supuesto, en esta definición de *raccord*, que parece ser muy común en los manuales técnicos hay implícita una idea de narratividad, pero sucede que como he venido explicando, lo narrativo es distinto en cine que en literatura, y no se diga de que aún en cine hay aclamados ejemplos de cómo el *raccord* puede construirse sin la idea de una continuidad espacial temporal, como pueden ser las intercalaciones en “Nueve y medio” de *Fellini*, los hermosos montajes en “*Pierrot le fou*” de *Godard* o bien la ruptura de simétrica en las tomas - ruptura del eje - en “*Dancing in the dark*” ejemplos donde podemos apreciar no sólo tipos de montaje que no tienen nada que ver con el *raccord*, sino que rompen con muchos presupuestos o “leyes” que podemos leer en los libros sobre gramática fílmica. Esto sucede porque precisamente el cine y el videoclip, entre otras actividades creativas, el juego discursivo consiste en la ruptura de reglas, necesitan de esa lógica para que se renueven las formas de creación pues son tipos discursivos que tienden a sufrir desgaste conceptual. Si esto sucede el lenguaje entra en crisis de audiencia y sencillamente cae el consumo. Digámoslo,

---

<sup>8</sup>Para un mayor detalle de la historia del término “montaje” ruego que se consulte el texto Vicente L. Giesca [El montaje cinematográfico](#) editado por Paidós en 1998



son labores creativas realizadas para que muchas personas puedan apreciarlas (por muy restringido que sea su distribución). Necesitan entonces, renovar sus formas narrativas porque en el interior mismo del quehacer en estas disciplinas, el juego también es innovar y si no lo hace “x persona” ya “y” lo está intentando. Son del tipo de disciplinas donde importa mucho qué hacen aquellas personas que se dedican a lo mismo, son competitivas por el sólo hecho de la exploración de la novedad y la experimentación.

Por lo mismo, en el caso del videoclip, no es posible establecer una gramática, una poética o una semántica porque estarán hechas para romperse, porque precisamente el quehacer creativo en los videoclip es fluido y los intentos de establecer leyes es ir en contra de la lógica discursiva de los videoclip.

No hay nada más que vaya en contra de los videoclip que la concepción cinematográfica de *raccord*. Puedo hablar de montaje pero no de “*raccord*”. La ruptura espacio temporal es una de las características fundamentales de los videoclip, pero sólo aquellos que se caracterizan por estar realizados con muchos cortes. Incluso en un mismo cuadro pueden convivir distintos espacios - tiempos. Así, en “*Criyng*” del grupo de *hard rock Aerosmith*, mientras una muchacha pelea con su novio y echa a correr, vemos aparecer a *Steve Taylor*, cantante del grupo cantando la letra de la canción en un lugar muy aparte al de la muchacha y el muchacho. Este tipo de montajes son comunes en los videoclip con trama. Ejemplificaré con otro tipo de videoclip: aquellos en que aparece únicamente el grupo musical o la persona que canta en forma solista: Una cantante puede estar en un escenario, vestida con *pants* dando un concierto y en seguida sale vestida de otra forma en un estudio de grabación. En unas tomas, sus labios se mueven sincronizados con la letra de la canción, es decir, parece cantar la canción, y en otros, la letra sigue pero no canta sino está agradeciendo al público y envía besos ¿Es acaso una evidenciación del *playback*? No, eso sería en otro tipo de géneros televisivos como el de revista musical, pero en el videoclip, hay otros modos de jugar a que se evidencia el *playback* (uno de ellos es el uso de primeros planos a los rostros de quienes cantan pero hay muchísimos más).

El videoclip que describí existe y se llama “*Dont speak*” del grupo *No doubt* y no es un videoclip que podría calificar de excepcional justamente por sus rupturas

espacio temporales y de coherencia audiovisual. Según mi apreciación el modo de narrativización del video citado es muy común. Lo que pasa es que si queremos analizar al videoclip con conceptos propios del cine (y muy cuestionables dentro de las teorías del cine) como el de “*raccord*”, estaremos juzgando al videoclip con categorías que no corresponden a su modo de construcción discursiva.

Pueden existir la una continuidad similar al del texto narrativo en cine, en los videoclip pero la lógica es algo distinta.

Pienso en videos como “*Rock Dj*” de *Robbie Williams* donde la trama reside en un tipo que está bailando en la pista de una discoteca y se va desnudando de tal modo que después de arrancarse la ropa, se arranca la piel, luego los músculos hasta terminar convertido en un esqueleto. En este video la continuidad es necesaria porque si la lógica es que el cantante se vaya, literalmente, desnudando, el final es previsible. Aunque en principio el problema semántico que puede plantear este videoclip respecto a este orden de acontecimientos es mucho más complejo que la simple continuidad, tiene que ver con una correspondencia temporal donde historia y discurso parecen coordinarse sin necesidad del uso de anacronías, tales como la anáfora o la catáfora, es decir, el uso de la continuidad tiene que ver con una necesidad narrativa y no con una obligación que debe cumplir quien haya creado el videoclip “*Rock DJ*”.

Bien ¿Qué entonces es lo que une a los cortes, o bien a los encuadres? ¿Qué les da coherencia? Mi respuesta ya ha sido dada en diversas partes de esta tesis: la música y creo que ahora es el momento apropiado para ahondar sobre el asunto.

En lo concreto, es la unión de la música con las imágenes la que define una secuencia en un videoclip. Ya he destacado que no es en las imágenes donde se debe hallar la narratividad sino en la simbiosis música - imagen. Bien esto parece una obviedad pues como podemos conjeturar fácilmente (en el momento de producir un videoclip) la música sirve como base para ir montando las imágenes y en el caso de canciones cantadas, normalmente los gestos de quien canta, son sincronizados con la canción.

Sin embargo, pienso que es una obviedad que no ha estado aclarada puesto que el paradigma de favorecer las imágenes sobre el audio, simplemente no permite orientar las investigaciones sobre el audiovisual hacia estas mismas obviedades.

Quien esto escribe, ha observado un videoclip que se titula “*Star Guitar*”, de los *Chemilcal Brothers*, video dirigido por *Michael Gondry*. Tal videoclip a simple vista parece estar hecho sin cortes, con un solo plano secuencia, sin embargo, ya con una atención detallada, el videoclip está armado con disolvencias sobrepuestas de tal manera que no se nota el corte de la toma. Incluso hay varias partes del video en que se repite una y otra vez el mismo plano, es decir, se itera la misma imagen “n” número de veces.

El video versa sobre un tren y el camino que va recorriendo. La cámara está fija arriba, en un vagón de tren y da hacia una ventana desde la cual se filma, no hace movimientos ni encuadres. Lo que se muestra es aquello que la cámara registra en el camino. Cuando la cámara filma el paso de un tren en dirección contraria por unas vías paralelas, es cuando han montan repitiendo una y otra vez la misma toma; la impresión que obtengo, es que va pasando un tren larguísimo. En retórica esta figura tiene un nombre y es la *hipérbole*, o el agrandamiento intencional, logrado a base de la adjunción repetida de la misma toma, es decir, de otra figura retórica que es la iteración o repetición.

Estos recursos retóricos simplemente se aplican porque son de uso popular y tradicional, no es necesario haberlos estudiado o llamarles como se hace en el lenguaje de la retórica. Piénsese que decir que tales ejercicios de pensamiento no son retóricos porque el director del video *Michael Gondry* no estudió en su vida, curso alguno de retórica, es colocarse en la misma posición de aquel señor que un día se enteró que hablaba en prosa y estaba feliz por ser tan culto. Tal vez, esa persona sería aún más feliz si se hubiera enterado que al hablar utiliza con frecuencia recursos retóricos.

No obstante ¿Por qué *Michael Gondry* hace tales iteraciones? ¿Por lograr un efecto espectacular en las imágenes? ¿Para hacer una simple y pura *hipérbole*? Creo que no. Lo hace porque justamente la canción de los *Chemical Brothers* está hecha a base de *loops* o bucles. Recordaré que un *loop* es la grabación de un patrón musical que dura de un segundo a ocho como promedio (aunque hay *loops* que duran hasta un minuto) y que se itera una y otra vez para formar una línea melódica. Entonces el mismo ritmo de la canción apoya esta lógica de montaje. Hay ocasiones en que el *loop* se acorta hasta un segundo y funciona como un

redoble de cuatro cuartos, entonces en el montaje se repite el paso del paisaje (que siempre va hacia la izquierda del televisor, claro desde el punto de vista de quien observa) y se “redobla” cuatro veces un segundo la misma imagen. “*Star guitar*” es un videoclip hecho con un falso plano secuencia, es decir, se simula que el videoclip ha sido realizado sin corte alguno.

La trama del video es el camino que recorre un tren, las secuencias en este caso son los diferentes paisajes que se van mostrando de acuerdo con un momento de la canción. Los escenarios entran al ritmo de alguna frase musical y son los cambios de las frases musicales los que determinan los cambios de escenarios. Es necesario pues, otorgar una definición de “secuencia” propia para el discurso de los videoclip puesto que la narrativa es distinta a otros géneros donde la definición tradicional de “secuencia” puede resultar pertinente.

Diré pues, que una secuencia en un videoclip, corresponde a una idea audiovisual donde las imágenes o los planos ilustran una frase musical.

Es la frase musical lo que segmenta al videoclip en secuencias, cuando ya hablo de “secuencia” no me refiero únicamente a “frase musical”, sino a la simbiosis entre imagen y audio.

Recordaré que entiendo por “frase musical” a un segmento de una canción, que podemos diferenciar. La frase tiene inicio, cima y desenlace, en términos técnicos, presenta ataque, cima y caída (términos que ya expliqué en el apartado concerniente a la gramática auditiva del videoclip). Un conjunto de frases musicales componen una pieza musical, o canción.

Así, la secuencia en un videoclip está determinada por la frase musical y no depende de la coherencia interna que puedan tener las imágenes aisladas del audio. De ese modo, es sumamente difícil encontrar unidades de coherencia en los videoclip. Ese ha sido el error y el prejuicio al momento de estudiar el videoclip. Esa manera, aislar las imágenes del audio, no nos explica porqué un videoclip es entendible, porqué provoca un efecto estético en términos de sensibilidad, tema que será estudiado en su momento.

Entonces ¿Cómo se podría estudiar a las imágenes en un videoclip? Sólo en términos de enunciados audiovisuales. En un videoclip la imagen sólo tiene sentido con el audio, con la música. Es en este punto donde precisamente marco

mi ruptura con la teoría audiovisual estructuralista. En esta teoría la imagen tiene importancia de primer orden. Por mi parte intento demostrar que no es posible aislar la imagen en el videoclip ni desde un punto de vista estructural, es decir, del enunciado, ni de la enunciación, claro desde el ámbito de la cognición.

Ya he dicho que la unidad de coherencia es la frase audiovisual. Considero que el videoclip no puede estudiarse siguiendo cada uno de los cortes, los cuales pueden ser muy numerosos, o bien carecer de ellos. Es cierto que la composición visual es sumamente compleja en algunos cortes de muchos videoclip; que podríamos hacer un análisis muy vasto de los iconogramas en la composición plástica de las imágenes en videoclip como “*Money for nothing*” de *Dire Straits*, por ejemplo. Sin embargo, mi interés no radica en esta riqueza plástica, no está no está en la composición plástica del videoclip, sino en el plano de la recepción, en el plano de las emociones y recuerdo que una de las preguntas clave en este tesis es ¿Por qué emocionan los videoclip? La respuesta depende mucho qué tanto le siga la pista a l concepto “frase audiovisual”. Una frase audiovisual se caracteriza porque tiene un espacio y tiempo propios. Esto diferencia una frase musical de otra. No es el número de cortes visuales, no es un estribillo musical, La duración de una frase audiovisual está vinculada con la extensión de una idea. Las ideas audiovisuales pueden estar intercaladas en un videoclip y de hecho no pueden ser analizadas como una secuencia lineal. Es necesario ubicarlas y saberlas diferenciar. Las ideas audiovisuales de hecho, se filman por separado y son separadas a través del montaje para implicar mayor dinamismo al videoclip. Pero se puede contar las ideas audiovisuales a pesar del ritmo del montaje.

Es posible afirmar que el espacio y el tiempo de los videoclip son estudiables usando categorías propias de la narratología de *Genette* y que tal esfuerzo nos arrojaría resultados que nos permitirían una mayor comprensión del discurso “videoclip”. Pero ha sido necesario establecer los parámetros propios del discurso para poder aplicar categorías de análisis discursivo. Esto es, no podemos analizar un videoclip como si fuera una película del cinematógrafo, es necesario profundizar en la especificidad discursiva.

## 2. 3 Plano de la historia y plano del relato en los videoclip

Antes de tratar los asuntos narratológicos que he creído pertinentes traer a colación, quisiera explicar unos presupuestos mínimos para utilizar la teoría de *Genette*.

Dentro del estructuralismo, escuela donde se desprende la narratología de *Genette*, se considera que todo texto narrativo es a la vez relato e historia.

La diferencia estriba en que la historia es la anécdota en sí, son las partes medulares del texto puestas en un orden cronológico lineal, de pasado a presente. Es el orden lineal que da quien es intérprete y los acontecimientos sólo suden una vez en un mismo tiempo.

En el relato el orden cronológico es fragmentado, sobre todo en el audiovisual donde el montaje es caso omnipresente. Los acontecimientos pueden ocurrir múltiples veces en el mismo tiempo narrativo o en distintos tiempos. Los acontecimientos pueden estar en presente pero en el mismo presente pueden convivir el pasado (regresiones) o el futuro (premoniciones). Este orden es propio del texto y de su manufactura (pienso en el momento en que un videoclip es editado y la manera en cómo lo van fragmentando, instante que considero como el proceso creativo definitivo).

De esta manera, en los videoclip, es posible aislar las partes medulares, las ideas audiovisuales, del proceso de montaje. Enumerarlas una a una, es ya referirse a la historia.

Por otro lado, es factible dar cuenta de la ruptura temporal con el presente en los videoclip, así como la forma en cómo las mismas escenas se van repitiendo intercaladas en el montaje, o bien, saber quién es el personaje que es el personaje central en cada idea audiovisual. Para expresar al máximo esta división entre historia y el relato es necesario echar a la mano de los conceptos de narratología de *Genette* y aplicados en el audiovisual por *Francois Jost*<sup>9</sup> (Jost, 1996)

Así para el análisis semántico - estructural, puedo decir que aislaré los elementos propios de la historia y los del relato. Helena Beristáin (Beristáin, 1998) propone ordenar en dos grandes grupos el análisis estructural. Ella

---

<sup>9</sup>Para abordar los temas que trataré en adelante en este capítulo, me ha sido de gran ayuda el texto de *Francois Jost y André Gaullimard* "El relato cinematográfico" editado al español por Paidós

considera los grupos de lo enunciado y de la enunciación<sup>10</sup> que es el equivalente a la historia y al discurso (aunque para Beristáin el relato pertenece al orden de la interpretación y la historia al proceso de manufactura, escritura en el caso del relato literario).

Mi posición es que ambas son procesos interpretativos pero la historia es para mi, si bien motivada por el discurso a interpretar, la reconstrucción hecha en su totalidad por quien interpreta. Es la persona interpretante quien al final decidirá qué partes son las medulares, no pasa así con el relato pues en el relato mismo se pueden inferir los índices necesarios para saber si en el relato hay una regresión en el tiempo o una premonición, por ejemplo. Por tal motivo difiero de Beristáin aunque concuerdo con las categorías de análisis que presenta y que con gusto retomo.

### **2. 3. I El plano de la historia en los videoclip**

En general, el plano de la historia en un videoclip está compuesto de las siguientes categorías:

Las unidades para identificar los momentos cruciales del relato y las unidades que vienen a complementar con detalles tales instantes. Estas son las unidades *distributivas*.

Los nudos: son las partes medulares de la narración. Así, en un videoclip como el de “*You say*” de *Lisa Loeb*, caracterizado por estar construido en un solo plano secuencia donde lo único que aparece en cámara son dos personajes (la cantante *Lisa Loeb* y un gato) en una habitación vacía. En este video, contra lo que podría pensarse (es decir, en un vacío narrativo) hay cuatro nudos narrativos: Uno, la toma a una ventana donde se muestra el exterior y junto a la ventana está un gato negro; dos, la aparición en el escenario de *Lisa Loeb*; tres, la desaparición y la reaparición de *Lisa Loeb* ante la cámara (simultánea con una reaparición y desaparición del gato; aquí el gato llena el vacío que deja la ausencia de *Lisa Loeb*) cuatro, el regreso a la toma al exterior cuando *Lisa Loeb* abre la puerta de la habitación..

---

<sup>10</sup>Para una mejor comprensión sobre el tema del enunciado y de la enunciación en los términos que expongo, sugiero la consulta del “Análisis estructural del relato” de Helena Beristáin, libro que editó en 1998, la Universidad Nacional Autónoma de México

En esos cuatro momentos se centra la tensión del video, así cuando la cámara vuelve a tomar el exterior podemos saber que se ha completado un círculo temporal, eso es un dato que ya conocemos y que nos ha sido presentado en el principio y que sin duda, habremos visto ya, en otro tipo de narraciones.

Catálisis: Son los momentos narrativos que están entre nudo y nudo. Volvamos al ejemplo anterior. Hay un momento en que *Lisa Loeb* desaparece, ya no se ve en pantalla, este es un momento tenso, pasa un lapso y la cantante aparece por un lado de la cámara y vuelve a entrar al encuadre ¿Qué pasó entre estos dos momentos? Fue necesario que se ocupara el tiempo entre conflicto (*Lisa* desaparece) y su resolución (*Lisa* reaparece). Este tiempo se ocupó en un paseo por la habitación como si se estuviera buscando a la cantante. En el paseo podemos observar que la habitación está completamente vacía de Lisa Loeb pero en ese momento se llena con la imagen del gato que vimos en el inicio del videoclip. Podemos situar en una panorámica general todo el recorrido que quien trae la cámara ha hecho a lo largo del videoclip. Estos datos se nos dan entre nudo y nudo y nos permiten obtener detalles esenciales para completar la trama esencial construido en los nudos (que son la síntesis, las piezas claves que por ningún motivo pueden omitirse pues la narración como tal no sobrevive como pieza única de sentido).

Con las unidades integrativas podemos identificar las características espacios temporales y los perfiles internos de los personajes y las personajes.

Índices: Concepto que Beristáin diferencia al “índice” semiótico peirciano con justa razón. Para Peirce el índice es un signo vinculado con la presencia física del objeto. En el análisis estructural el índice se refiere únicamente a las características internas de quienes protagonizan el relato. En el videoclip esta es una categoría de suma importancia y de gran complejidad en el análisis. A diferencia del relato literario (Beristáin dirige su modelo al análisis literario) el videoclip cuenta no sólo con descripciones sino con la presencia de gestos, tonos de voces, ritmo de voces y de música, es decir de categorías que permiten inferir no sólo las categorías psicológicas sino estados de ánimo como mensajes persuasivos (en el sentido de que se intenta convencer sobre un estado de ánimo). En este apartado me interesa exclusivamente las inferencias sobre los perfiles



sicológicos de los personajes. El mensaje persuasivo será motivo de un estudio a profundidad en la segunda parte de este trabajo pues estos estudios pertenecen a la esfera de la recepción.

En los videoclip, salvo las honrosas excepciones como muchos videos *bricollage*, el personaje puede ser alguien sobre quien giran las acciones (igual que en el teatro o el cine), pero también la cámara puede ser el personaje (como en el caso de películas como “*Dancing in the dark*” protagonizada por *Björk*). Es cuando se dice que la cámara “cobra vida”. Examinemos dos ejemplos.

En “*You Say*” es claro que hay dos personajes principales en el video. Uno es la cantante Lisa Loeb y otro, claro, la cámara. *Lisa Loeb* esta cantando frente a la cámara y decide jugar con ella escondiéndose. La cámara la busca y *Lisa Loeb*, de nuevo con una actitud lúdica, va al encuentro de la cámara para preparar la culminación del video.

¿En qué momento la cámara se evidencia como personaje? Precisamente cuando *Lisa Loeb* desaparece. La cámara busca a la cantante, en ese momento la cámara convierte al gato que suplanta la ausencia de Lisa Loeb en personaje, se advierte su presencia no como una máquina de registro visual sino como un elemneto creador. Pareciera que el videoclip “*You say*” es en realidad un juego entre *Lisa Loeb* y la cámara, que juegan a filmar y que nosotros, los espectadores somos meros testigos de ese juego. *Lisa Loeb* será filmada en cuando ella misma lo permita (aunque necesita de la cámara para existir como personaje) su ausencia deja un vacío que la cámara deberá suplir con otro personaje. *Lisa Loeb* rompe una regla esencial del videoclip donde el protagonista es quien canta: el actor o la actriz está ahí para ser filmado o filmada, contra su deseo pero es su papel principal en un videoclip: mostrarse.

Quizá por este motivo es que la mirada a cámara por parte de los cantantes o las cantantes es muy común (a diferencia del cine donde la mirada a cámara supone un juego metaficcional retórico, en el videoclip eta acción es metaficcional sí, pero sin retórica porque no transgrede la regla, la norma) porque la regla es mostrarse, mostrar el *look*, la actitud. Pienso en los videos de *Madonna* donde ella mira mucho a cámara (“*Rain*” es uno de ellos) para mostrarse, me aventuro, como un objeto de consumo. Ella es el maniquí que presenta lo último en cuando

moda *pret-a-porter* (ella lo sabe, no hay duda que si *Madonna* revive las chamarras “adidas” con tres líneas en las mangas, una multitud de personas lo imitarán) y también lo último en cuando actitud: *Madonna* ha sido chica pop (de actitudes “materiales” y “superficiales”) tecno (“mística-ambientalista” con *peircing* o perforaciones en el cuerpo y *hip hop* (“superficial” y “rebelde” sexi , es decir que no tiene tapujos al mostrar casi desnudo su cuerpo e insinuar las partes vedadas para la mirada europeo-estadounidense, el pubis y los pezones).

En el video de *Lisa Loeb*, al contrario de los videos de *Madonna*, se crea una ausencia narrativa porque se rompe el juego del “mostrase”, de hecho se apela a este conocimiento por parte del espectador o la espectadora.

Así, el perfil interno de estos personajes está vinculado con lo lúdico (jugar con las reglas). *Lisa Loeb* protagoniza a un personaje que gusta jugar; sus miradas sus movimientos indican eso, actúa a jugar, actúa que es lúdica y la cámara igual.

Aparte de los índices, otra unidad integrativa son las informaciones. Las informaciones están ligadas a los índices y nos revela acerca de los espacios y los tiempos en que la historia se desenvuelve. Con las informaciones podemos situar el videoclip en un espacio ficcional dado, un mundo ficcional, y podemos ubicar en qué tiempo está aconteciendo el relato de acuerdo con las reglas temporales del mundo ficción.

En la teoría estructuralista se ha insistido en que las informaciones sirven para establecer en el espectador o lector, el efecto de realidad, es decir, el discurso está construido de tal manera que no parece una puesta en escena, Las informaciones, anclarían a la historia en un espacio “real”, creíble porque al situar la ficción en un espacio existente, en una realidad físicamente referencial, se establece un puente racional entre la ficción y la realidad.

Por mi parte no asumo esta postura y simpatizo con la teoría de los mundos narrativos de *Nelson Goodman* (Goodman, 1990). Aquí lo ficcional tendría sus propias reglas de verosimilitud, condicionadas a la especificidad discursiva, e incluso, diría, a la especificidad tecnológica: No es lo mismo ver un videoclip en casa que en la oscuridad de una sala cinematográfica: la percepción al discurso es distinta debido a la puesta en escena del discurso. No es lo mismo ver un

videoclip donde se narra la historia del lobo feroz y los tres cochinitos, que leer la historia en cómic. En este último caso la especificidad discursiva determina la presentación y la manera de narrar la historia: En el cómic los cochinitos no van a cantar y no aparecen una y otra vez repitiendo la misma estrofa y desde luego, no podremos hojear un videoclip.

En un videoclip tiene un sentido de normalidad que los cochinitos canten la misma estrofa siempre, al lobo feroz, en un cómic, es raro. De esta manera en el videoclip es verosímil que los cochinitos canten la misma estrofa al lobo feroz, en el cómic, puede ser verosímil pero no es normal.

También es normal que observemos videoclip donde las imágenes están saturadas de colores y parezcan meras manchas. En la realidad no. Es verosímil que una oreja gigante ande bailando por sí sola en una playa, en el mundo real no. Así las informaciones nos llevan no a “efectos de realidad” sino a la construcción de mundos y de sus reglas.

### **2.3.2 Digresiones**

Como se ha visto, es difícil afirmar que en los videoclip todas las imágenes son válidas, todo es verosímil. Sería hacer una falacia. En un videoclip no todas las imágenes son válidas, hay imágenes censurables porque destruyen las reglas de los mundos narrativos, o bien, destruyen las reglas discursivas.

Este es el caso de videoclip que han sido censurados por las televisiones debido a su contenido de digresión religiosa; su contenido sexual; su digresión política; su digresión escatológica y por último su falta de concordancia con el *mainstream*, es decir que no va ya “con el momento”, que está fuera de moda. Los videoclip son retirados del arte o bien, censurados por sus imágenes y también por el contenido de las canciones donde siempre la digresión es política (si es eso, el video es retirado del aire) o bien lingüística, en este caso se censuran las palabras altisonantes a la moral lingüística dominante con sonidos que lo cubren, o bien se editan y se cortan las palabras.

Las imágenes censurables en los videoclip son un ejemplo de cómo funcionan las informaciones: son imágenes que se consideran “no pertinentes” porque van en contra de las creencias populares en un espacio y tiempo (por lo menos eso

estiman las televisoras que transmiten los videoclip). Los videoclip más populares son aquellos que presentan esta concordancia de espacio y tiempo, son videoclip que son actuales y que pueden ser presentados al aire precisamente porque no transgreden “la moral pública”, al contrario, la enaltecen.

Las informaciones nos dicen porqué un videoclip puede ser transmitido, nos habla de su pertinencia discursiva en un entorno dado: Un video del grupo “Los temerarios” (de Fresnillo, Zacatecas) no está construido para agradar a la gente que sintoniza MTV en Japón. Pero un video del grupo de moda en Estados Unidos funciona en cualquier parte del mundo debido a que es pertinente por razones de dominación e imperialismo cultural, en cualquier parte del mundo. El videoclip de moda estadounidense es pertinente en Japón por que en Japón lo estadounidense es pertinente y concordante a una situación cultural (la aculturación estadounidense). Sin embargo, un video árabe, no es pertinente ni concordante con ese momento cultural (el imperialismo cultural estadounidense). De hecho la empresa MTV procura tener varias versiones de MTV según la región del mundo. De esta manera, los videoclip que observamos nos brindan suficientes informaciones, es decir, suficientes ideas sobre espacio y tiempo y tipos de mundo que son verosímiles y agradables (en el sentido de que son concordantes) según la cultura que se trate. MTV Caribe por ejemplo, transmite todo el día videoclip de música merengue, calypso, salsa, cumbia, *garage*, punta, ballenatos, baladas y bachatas. Nunca se escucha música en inglés, ni géneros musicales ligados a la música en inglés aunque la forma de cantar y las letras estén ligadas a las temáticas de la música pop estadounidense. El MTV de Europa programa preferentemente música electrónica bailable, género musical que en Norteamérica no tiene mucho auge, pues se prefiere la música acústica y música electrónica propia que está ligada con el *hip-hop*, música inventada en los *ghettos* estadounidenses. Claro hay que referir que en Europa la música acústica tiene poco auge en los videoclip, también el *hip hop*. Para que MTV tuviera éxito en Europa, necesitó encausar su programación a la música electrónica bailable y a la música pop estadounidense (como todo canal de videos que quiera ganar una aceptación generalizada y no especializada como es el caso de algunos canales de videos por cable, dirigidos a sectores restringidos de público).

En Estados Unidos incluso hay dos especializaciones de MTV debido no a un choque generacional como podría pensarse, sino a un tipo de preferencia de consumo: Hay un MTV donde se programan videos de música pop, muy ortodoxos en sus imágenes, en sus letras y en la forma de presentar a los grupos y cantantes. Es el MTV de los videos efímeros. El otro MTV, llamado MTV2, es presentado como el MTV “alternativo” a la programación pop (“alternativo” porque está al margen de la versión de MTV que mantiene vivo económicamente a cualquier MTV, la música pop es la más redituable, la más solicitada).

Este MTV2 programa música *rock*, ahora llamada “música acústica” en contraposición a la música electrónica; *hip hop* (al margen del otro MTV justamente por ser música de *ghetto*) que en sí es la música más vendida en los Estados Unidos y son éstos los videoclip que han impulsado al canal “alternativo; música electrónica y videos de otros años porque también son marginales: un videoclip que no es actual, es un videoclip que ya no es consumible, ya no arroja ganancias, ya no tiene sentido comercializarlos pues su época de venta ya pasó.

Como se podrá notar las informaciones tienen su base en el canal que trasmite, eso nos da una idea de qué mundos ficcionales son concordantes al ámbito cultural en un espacio y tiempo determinados.

Voy a concluir este capítulo detallando algunas digresiones que señalé líneas atrás y que han sido el motivo que un videoclip sea retirado del aire pues las reglas discursivas se rompen, revisaré qué tipo de reglas limitan la invención de mundos en el videoclip:

Digresión religiosa: No se permite erotizar con los símbolos religiosos. Tampoco la burla directa con tales símbolos. Por lo mismo uno de los videoclip más famosos de *Madonna*, censurado en Estados Unidos fue “*Like a prayer*” pues las imágenes mostraban a la cantante teniendo relaciones sexuales con una imagen católica (san Martín de Porres) que se transformaba de bulto a persona, además de que *Madonna* bailaba en un escenario compuesto de cruces de la tristemente célebre secta del ku kux klan.

Hay un videoclip de Nirvana que pareciera que rompe con la regla pues presenta a un viejo clavado en una cruz con unos zopilotes rodeándolo (videoclip que provocó que se prohibiera la venta de los discos del grupo en tiendas como el

*Walmart*) pero a pesar del escándalo no es el cristo el que está en la cruz, es un viejo. A mi gusto el video no rompe la regla discursiva.

Digresión lingüística: Ya he explicado que no se permite que los videoclip reproduzcan palabras que sean consideradas altisonantes en un ámbito cultural dado. Aquí los ejemplos son muy abundantes aunque la mayoría de los videoclip no son retirados del aire, sino censurados en sus partes. Lo que se hace, es amontonar un sonido que oculte a la palabra “altisonante”. En México por ejemplo, se han censurado parte de canciones del grupo de rock, Molotov, censura que viene desde la misma compañía disquera. Así, en el videoclip de nombre “Frijolero” se oculta la frase que dice “No me llames frijolero, pinche gringo culero”.

Digresión escatológica: No se puede transmitir un videoclip que presente imágenes donde el tema sea la mierda, o la sangre. No se permiten las imágenes de personas destazadas o personas desangrándose o embadurnándose de mierda. Por lo mismo varios videoclip del cantante de *Marilyn Manson* fueron considerados “excesivos” y nunca fueron presentados al aire pues mostraban escenas de destazamiento y embadurnamiento.

Digresión cultural: No se transmiten videoclip que no sean acordes a las formas musicales imperantes en un entorno dado y a las formas de construcción audiovisual: un videoclip árabe o sirio jamás sería pasado por el MTV latino.

Digresión política: Jamás se transmiten videoclip que ensalcen al enemigo político del país donde se transmite (enemigos políticos por lo general, de los Estados unidos) ni videoclip que tengan por temática la denuncia de los abusos de autoridad, la violencia grupal ni las drogas. Un caso típico son los videoclip del grupo de *hip hop* “NWA” donde las letras hablan de asesinatos y ajustes de cuentas entre la misma gente de los *ghettos* estadounidenses y la violencia policial sobre esa misma gente. También es claro que un videoclip que hable sobre Fidel Castro ensalzándolo jamás sería puesto en MTV.

Digresión circunstancial: Un videoclip es censurable si no va con el momento político o anímico social. Este tipo de digresión se ha manifestado en épocas recientes cuando MTV retiró del aire aquellos videoclip donde se mostraran las torres gemelas de Nueva York, a raíz de la destrucción de tales edificaciones y la

muerte de los estadounidenses que estaban dentro de esos aposentos. La empresa consideró que no era “pertinente” transmitirlos. Otro caso es un videoclip de *Madonna* donde erotizaba a hombres vestidos de infantes de marina estadounidenses y ridiculizaba la imagen de *G. W. Bush*, presidente de los E. U. Este videoclip iba a ser estrenado pero estalló la invasión a Irak y *Madonna* decidió suspender la presentación de su videoclip por considerar que no era “pertinente” con el momento social.

Digresión tecnológica: Un videoclip no puede hacerse tomando la pista de una canción hecha en la calle. El sustento de un videoclip es la canción y está deberá presentar estándares mínimos de calidad acústica. De hecho no se ven videoclip fuera de estos estándares mínimos, el videoclip casi siempre se edita sobre una pista musical grabada en estudios profesionales. MTV2 presenta un promocional que juega con esta digresión: un muchacho está en su casa tocando su guitarra y se le filma con una cámara casera. La grabación del audio está hecha totalmente en vivo por lo que sencillamente no puede ser un videoclip, sólo un promocional experimental de una canal de videos que se presenta como “alternativo”. Otro promocional es el de un limosnero que está tocando un violín en el andén de un tren subterráneo. El juego retórico es el mismo: se rompe con la regla para presentarse como “lo alternativo”.

Digresión por simbolizar anticonsumo: Son cientos de videoclip descatalogados y retirados del aire para siempre porque sencillamente ya no pueden provocar actitud alguna de consumo, es mercancía ya no explotable, tal vez porque el disco ha sido descatalogado; el grupo que canta la canción se disgregó y no se sabe más sobre sus acciones; la vestimenta y la escenografía es demasiado repulsiva para los nuevos gustos. En fin, ya no es posible reciclar el producto. Con esta digresión ha jugado MTV2 precisamente para presentarse como tal. En sus promocionales recicla imágenes televisivas muy añejas musicalizadas con canciones igualmente vetustas para señalar que están con una actitud “antipop”: las imágenes no son efímeras, es un canal con memoria y lo pasado de moda puede ser también la moda, la moda de lo alternativo al pop, a lo efímero, a la pasión por la moda de lo nuevo. Aunque también MTV2 juega con la digresión cultural y presenta música hecha con los instrumentos no comunes, raros. Tiene un promocional muy

difundido en todos sus canales de un niño árabe que baila y canta una canción que se escucha en segundo plano (una canción árabe).

### **2. 3. 3 El plano del relato: La enunciación en los videoclip**

Ahora quisiera concluir la parte referida a la semántica estructural (la lógica narrativa conque fueron contruidos los videoclip) de los videoclip experimentales. He dicho que para estudiar la estructura en los videoclip experimentales, he decidido dividir en dos grandes grupos las categorías: el estudio del enunciado y el estudio de la enunciación. Con el primero puedo inferir el tipo de relaciones que hay entre los componentes del videoclip y la función que tiene cada elemento en la lógica narrativa. Hemos visto que cada elemento sirve para aterrizar al mensaje en sí, en un espacio-tiempo determinado, además de que la lógica del enunciado nos permite inferir porqué un videoclip es un todo con sentido (debido a que tiene una cohesión narrativa propia del género narrativo “videoclip) y no sólo un texto presentado como una dispersión de fragmentos: los videoclip siguen reglas de construcción y una vez inferidas (que no conocidas a ciencia cierta) las reglas del juego, es como se da sentido a las imágenes y sonidos del videoclip precisamente como eso, como imágenes y sonidos puestos a la manera propia de los videoclip.

En la enunciación analizaré la puesta en escena de los elementos que conforman a un videoclip dado. Ya no como una totalidad, como una estructura con una coherencia narrativa lineal. Ahora abordaré cómo se actualizan las formas estructurales que conforman, en conjunto, las reglas semióticas del “videoclip” (el videoclip como lenguaje).

La actualización de las formas estructurales en el videoclip se da, creo yo en el juego de los espacios y los tiempos. Ya he criticado los trabajos donde se han separado espacio y tiempo argumentando que un tiempo debe ocurrir en un espacio y que un espacio tiene como condición existencial, el tiempo. Sin tiempo no hay espacio y viceversa. Creo que separar estas nociones simplemente es falsear el análisis. También analizaré el problema de la presentación del videoclip a través de la voz narrativa.



Empezaré con el problema de la voz narrativa. En esta categoría de la enunciación se analiza quién cuenta la historia, quién presenta las imágenes y quién canta o toca la canción.

En teoría de la narrativa literaria se han establecido algunas categorías para estudiar la voz narrativa pero en el videoclip no funcionan sencillamente por el mecanismo audiovisual que lo caracteriza donde incluso, no existe la narrativa literaria sino la audiovisual.

Así se dice que hay un narrador omnisciente, que es el narrador que desde fuera de la historia narra y conoce no sólo el desenlace sino el pensamiento de los personajes. Aquí contar es tener conocimiento. También hay un narrador que es el personaje. El lector comparte sus gustos y fobias y va conociendo el desenlace a medida que avanza la historia. Aquí el tiempo es presente continuo.

El otro narrador es del tipo testigo. No participa en la historia, ve cómo suceden los acontecimientos y no conoce el ser interno de los personajes. Es un simple observador de los acontecimientos.

Esta clasificación ha sido útil en el estudio de la literatura pero en videoclip como los del tipo metaficcional no son de gran ayuda. Por ejemplo, en un video de *Tracy Bonham* que se llama "*Mother, Mother*" aparece una señora limpiando un televisor durante todo el videoclip. En el televisor aparece la imagen de una cantante que en la letra de la canción, está haciendo reproches a su madre. Si al principio vemos a la madre poniendo el videoclip en la videocasetera - televisor, al final la madre cambia el video por un canal de televisión y concluye el video. Podríamos afirmar que la madre es un narrador testigo de lo que se narra en el televisor pero a su vez, una mirada externa (que no sabemos dónde proviene) está narrando que una madre está escuchando los reproches de su hija por un televisor. Sucede que esta mirada es la nuestra, la del espectador y que por un efecto retórico de silepsis, que describo a continuación, en nuestra pantalla el videoclip se apaga simulando que es nuestra pantalla la que se apaga. Aunque en el videoclip vemos como la madre cambia a un canal de televisión, es cuando sucede el simulacro en la pantalla del espectador. Es silepsis porque el televisor que se está mostrando es también nuestro televisor. Ambos televisores quedan unidos porque comparten el mundo de un videoclip (nuestro televisor muestra el videoclip, el otro también).

¿Quién narra en este videoclip? ¿Un espectador modelizado? Al parecer es el espectador quien es dueño de la pantalla ¿La madre? Pareciera que no porque a fin de cuentas ella también es observada y cuando termina el videoclip ella misma desaparece ¿La hija? Podría ser porque cuando acaba de cantarle a su madre, ella marca el final para que la apaguen (ya ha dicho lo que debía decir) ¿Pero no la hija es silenciada a una no réplica de sus palabras? ¿El que la madre cambie de canal no significa que a fin de cuentas ella decide la comunicación que sostiene con su hija, no marca ya su autoritarismo comunicativo?

*Francois Jost* (Jost, 1996) ha visualizado este problema y ha decidido acuñar nuevos términos para poder analizar la voz en el audiovisual (aunque él le llama “punto de vista”).

Así hay ocularización interna, externa y cero. Auriculirización interna y cero; finalmente tenemos la focalización interna, externa y espectadorial. Estos rubros, a mi gusto ayudan a comprender los mecanismos estructurales del audiovisual pues han sido inventados justamente para estudiar el audiovisual. Por tal motivo desecho las categorías de voz planteadas por *Genette* para el análisis de la voz.

### **2. 3. 4 Ocularización interna, externa y ocularización cero**

Según *Jost*, la ocularización interna se distingue porque la imagen es vista por algún personaje de la narración. Así, en “*Mother, Mother*” la madre que ve a su hija reprochando a través de un videoclip hace una ocularización interna pues la madre observa a su hija. Sin embargo, hay otra fuente de ocularización interna cuando constatamos que nosotros, los espectadores, somos quien está observando a la madre que observa a su hija en un televisor. También hay ocularización interna en la misma construcción de los *raccords*, del montaje entre planos y contraplanos en que lo mostrado es visto por alguien, ese alguien es la fuente ocular que nos muestra la imagen. En “*Mother*” hay un plano que es la madre observando el televisor y un contraplano que es el encuadre total al televisor, es decir se nos muestra el televisor como mirado por la madre.

La ocularización cero es cuando ningún personaje de la narración ve la imagen, cuando la cámara es el mero registro de acontecimientos hecho de forma anónima, quien ve jamás es presentado porque sencillamente no existe en la historia sino

como mecanismo narrador. Así cuando en “*Mother*” vemos a la madre observando el televisor se establece esta ocularización cero que es vuelta interna cuando aparece en primerísimo plano la pantalla (aquí es la madre la que sugiere la mirada) y también cuando se apaga el monitor (el espectador es quien tiene la mirada).

### **2.3.5 Auricularización interna y auricularización cero**

Aquí el personaje es quien muestra lo que está escuchando, o bien él es la fuente de aquello que escuchamos. Esta categoría es de mucha importancia en el estudio del videoclip pues hay abundantes videos donde se realiza el simulacro de que escuchamos lo que parece ser, se está cantando en el videoclip, aunque sabemos que se trata de una persona que canta sobre una pista predeterminada (*playback*). En “*Mother*” estamos escuchando lo que la madre escucha a través del televisor, la señal de esto es que el sonido empieza desde el momento en que la madre enciende el televisor. Cuando la hija acaba su canción, la madre cambia el canal (un canal de ventas por televisión) y se escucha la oferta del día, esto sigue siendo lo que la madre escucha y finalmente cuando la madre apaga el televisor, sigue siendo lo que ella escucha pero también lo que nosotros escuchamos.

Quisiera anotar el juego que MTV hizo con este tipo de auricularización al transmitir videoclip donde el sonido era emitido por alguien que cantaba y no era en *playback*, ni era un extracto de concierto (los conciertos no son propiamente videoclip pues no cumplen la norma básica de la duración, sólo cuando son fragmentados en canciones y puestos en un programa o canal de videoclip es como llegan a ser videoclip): el videoclip estaba hecho en vivo y como tal, como un videoclip, en este caso la ruptura viene a formar parte de videoclip con auricularización no simulada

En la auricularización cero el sonido no es transmitido por alguna instancia que esté dentro del relato. Esto debe explicitarse en el videoclip, sobre todo cuando se sabe que el videoclip está basado en el *playback*. Un caso puede ser cuando la música sencillamente no proviene de ningún elemento del videoclip como en los videoclip donde no aparece el cantante o bien, donde no aparece el músico o la banda de música. Otros casos se dan por metaficción aricular, es decir cuando el *playback* es evidenciado por los mismos protagonistas del videoclip, entonces sucede que lo

que parecía una auricularización interna, está fuera del relato, le es externa. Así en videos como “*The sweater’s song*” del grupo *The Weezer*, el baterista se pone de pie y deja de tocar su instrumento, que sigue sonando a pesar de todo, y se rasca las nalgas, luego el cantante se retira del micrófono y todos empiezan a destruir sus instrumentos musicales al compás de la canción. Otro video, “*Run around*” del grupo de rock *The Blues Travellers*, una mujer tras otra (y siempre en primer plano) sale cantando una canción frente a un micrófono de estudio de grabación donde se escucha una voz masculina. Aquí se crea una sensación de “fuera de lugar” pues las muchachas van siguiendo sílaba tras sílaba la canción y el movimiento de labios está muy resaltado por el primer plano. El *playback* está más que evidenciado: El sonido no pertenece a personaje alguno del relato, está fuera del relato (aunque el cantante sale en el video observando a las muchachas que cantan por él). La sensación de molestia se produce porque en el *playback* se simula que se está cantando en directo y claro que se trata de una pista. El movimiento de labios es primordial para establecer el simulacro. En el video de *The Blues Travellers* las muchachas en primer plano apelan a esta regla del *playback*: la del movimiento de labios: La música corresponde a lo que se dice pero el tono masculino sencillamente difiere a la idea que se tiene de una voz femenina. Por antítesis (porque va en contra de la creencia común) se construye una transgresión a tal regla del *playback* en un videoclip. Por tal antítesis no en lo que se ve sino en lo que se escucha (no corresponde el sonido con la idea de sonido que debería tener) en tal meta ficción auricular pasamos de una auricularización interna a una del tipo cero.

### **2. 3. 6 Focalización interna, externa y espectral**

Focalización interna es cuando la narración está restringida a lo que pueda tener conocimiento el personaje. La historia en un videoclip puede estar narrada por alguien que canta y las imágenes son mera ilustración de la letra de la canción como es el caso de una multitud de *videoclips*. Examinemos uno de los más conocidos: “*The swettest thing*” de U2 donde el cantante va cantando una canción de disculpa y lo que sucede en las imágenes son los múltiples formas de pedir perdón y alegrar con ello, (una serenata; escribir con letras muy grandes “*I’m sorry*” o bien, “lo siento”; ser respaldado por los amigos para disculparse; ofrecer múltiples

ramilletes de flores). En este video se narra lo que el personaje quiere narrar y nada más. Hay casos donde el personaje narrativo es el mismo televisor (videos de corte metaficcional) como sucede en videos como *“In bloom”* de Nirvana donde el video es una toma fija a un televisor en primer plano. En este televisor se ve una presentación de Nirvana en un programa de televisión. En videos de este tipo se da una **focalización interna por metaficción** pues lo que se ve está limitado por lo que pueda presentar el canal marco de narración, en este caso, el televisor. En el video que ya hemos analizado *“Mother, Mother”* esta limitante narrativa del marco se evidencia cuando la madre apaga el televisor y entonces se apaga el videoclip: aquí el televisor es colocado como el personaje narrador con la seria limitante de que debe puede ser apagado ya no por nosotros espectadores sino por un personaje del videoclip.

Se dice que hay focalización externa cuando ningún personaje es el agente narrador, jamás penetramos al pensamiento de personaje alguno ni tampoco nos ilustra con imágenes lo que va cantando o ejecutando con sus instrumentos musicales. Hay casos como muchos videoclip de música únicamente instrumental donde ningún personaje cuenta la historia. Como en *“Pump up the volume”* de *The MARSH* que es un videoclip del tipo *bricollage*. El videoclip no es más que un simple montaje de imágenes de archivo al compás de la música; la cohesión entre imágenes y audio es el ritmo de la canción y obviamente el tema: se trata de una canción de música electrónica (donde el discurso es la alta tecnología, la vanguardia tecnológica) y las imágenes muestran la alta tecnología que se emplea en el lanzamiento de un cohete espacial. Incluso hay videos cantados en que la historia no es contada por personaje alguno como *“Evolution”* de *Pearl Jam*, videoclip ilustrado con dibujos animados y que aborda el tema de la migración de los pueblos a los Estados Unidos.

En la focalización espectral, quien narra en el videoclip puede otorgar ventajas cognitivas al espectador respecto a los personajes y sus acciones.

Así se pueden presentar múltiples pantallas en una sola pantalla. De esta manera se ilustra mucho más de lo que cualquier personaje podría saber, e incluso, de lo que nosotros como espectadores podemos percibir y comprender. Es el caso de videos como *“Just a simple plan”* de *Pickbold* dirigido por *Robert Fleisher*. El video

trata sobre un día de los cuatro integrantes del grupo *Pickbold* y se narra en cuatro diferentes pantallas que suceden simultáneamente, cuatro diferentes vidas en un día, desde el momento en que los cuatro integrantes se levantan de la cama hasta que se reúnen para ensayar sus canciones. Sólo cuando inicia y concluye el video es cuando las cuatro pantallas se unifican. Tal unión sirve al final para indicar que los personajes por fin se han reunido y al inicio para presentar los créditos, a la usanza de las series estadounidenses. En ambos casos se indica que nos son cuatro videos distintos sino que es un mismo video donde se narran cuatro vidas. La narración recae en los *raccord*, en los montajes de las cuatro vidas, los personajes del video son ajenos a esta omnisciencia, a través del *raccord* penetramos como un gran hermano orwellesiano, en cuatro diferentes vidas a la vez. El agente narrador es ajeno a los personajes y en este caso el espectador toma el papel de un espía en las vidas ajenas.

La focalización espectral por pantallas simultáneas es un recurso muy frecuente en el videoclip y ha sido trasladado incluso al cine contemporáneo (aunque la técnica como tal nació del cine mismo, como se podrá observar en las películas de *Godard* o bien en el documental sobre el festival de *Woodstock*).

También puede darse el caso de los videoclip donde la focalización espectral se da por la **puesta en abismo o superposición de metaimágenes**. Como en un caja china, se muestra cómo una imagen está contenida en otra. Es el caso de videos como "*Trapped in a box*" del grupo *No doubt* donde a lo largo del video se muestra múltiples puestas en abismo: primero se muestra el grupo cantando la canción en un cuarto blanco, la cámara se aleja y vemos el escenario o estudio de televisión donde el grupo canta (el cuarto está enmarcado o montado en un estudio de televisión), luego hay otro alejamiento y se muestra un televisor está pasando el videoclip que estamos presenciando, ahí hay alguien que está presenciando el video; finalmente, la imagen de la persona viendo el videoclip se difumina en una pantalla sin señal y luego se apaga. Así se indica que todo estaba enmarcado en un videoclip, si no en nuestro televisor. Este tipo de focalización es interna a mi gusto (el televisor es el agente narrador y también un personaje narrativo) pero los múltiples enmarcamientos van llevando al espectador a marcos ficcionales que sencillamente los protagonistas no pueden acceder pues se hallan encerrados en sus propios

marcos de acción. Así la cantante del grupo está limitada al marco de acción “escenario” y desaparece (y deja de ser la protagonista) cuando el televisor es apagado. Lo mismo pasa con la persona que presencia el videoclip desde un televisor: sustituye a la protagonista cantante, incluso se nota en el audio que pasa del primer plano a un segundo plano: la música se escucha como si se escuchara a través del monitor de la persona que presencia el videoclip. Pero la persona espectadora del videoclip, como la cantante y el resto del grupo, están atrapados en una caja (como lo indica el mismísimo título de la canción “*Trapped in a box*”) y esa es la limitante cognitiva de los personajes, y la ventaja cognitiva del espectador, como se nos quiere mostrar en el videoclip. La ventaja cognitiva del espectador es que está consciente de la ficcionalidad de los personajes y del mismo videoclip.

### **2. 3. 7 Polifonía, mundos posibles y focalización**

Para analizar un videoclip con metaimágenes es necesario partir de un principio: que cada metaimagen es un mundo narrativo donde los personajes protagonistas ceden su importancia a otro que está en el mundo contenedor. Así, en “*Trapped in a box*” el grupo *No doubt* es el protagonista en el primer mundo contenido, después pasa a ser el espectador que está viendo el videoclip “*Trapped in a box*” desde una sala, tal y como podemos apreciar en el videoclip, luego ese personaje espectador cede su lugar al videoclip mismo cuando la imagen es “apagada”. Aquí tenemos tres mundos narrativos, cada uno más verosímil pero ninguno realmente verdadero. Son tres mundos ficcionales, cada uno más real pero insisto, ninguno verdadero. Apunto que “más real” en el sentido en que cada mundo descubre al otro como una puesta en escena, como una ficcionalidad. Cada mundo provoca un desengaño sobre una remota posibilidad de que no fuera un mundo simulado, cada mundo descubre la puesta en escena que configura al mundo contenido. Eso es en el caso de “*Trapped in a box*”; para analizar el problema de la metafictionalidad con el problema de la versimilitud habría que examinar cada caso.

Agregaré que al ir pasando de un mundo a otro es también ir de una voz narrativa a otra, de una mirada a otra. Puede suceder que la persona que creíamos era la narradora, pasa a ser narración de otra persona pues se nos ha mostrado que nuestra persona narradora inicial es simplemente un personaje de un mundo

ficcional. Esto sucede en *“Trapped in a box”*. Es cierto que en un mundo ficcional, el primero enmarcado, quien mira es la cantante *Went Staphanie* de *No doubt*, pero luego se exhibe que mirábamos a *Went Stephanie* porque había un espectador que la miraba y al final sucede que todas esas miradas son construcciones discursivas hechas por nosotros mismo, espectadores reales, por estar mirando un videoclip que termina por apagarse a sí mismo, es decir, por autodestruirse. Cada mirada es una voz narrativa, nos cuenta un mundo narrativo y si hablamos de muchos mundos narrativos estamos ante el caso de **videoclip del tipo polifónico** (pues contiene muchas voces narrativas ). De hecho haré una aseveración aún más general: **Todo videoclip que contenga metaimágenes es del tipo polifónico**, debido a que cada metaimagen es un mundo narrativo distinto al mundo contenido.. En cada mundo hay una voz narrativa, una mirada que presenta al mundo, al pasar a otro mundo a través de la metaimagen, entramos a otra voz, a otra mirada.

En el videoclip el tránsito de un mundo a otro no es brusco como podría suceder en los textos escritos. Esto es debido que la música funge como cohesionadora entre un mundo y otro, aunque sucede que si la imagen se destruye a sí misma , ya no hay posibilidad de que la canción pueda proseguir. Aquí hay una sincronía entre el fin de la metaimagen (o de la imagen) y el fin de la música aunque con un poco de razonamiento podemos inferir que una de las reglas de construcción discursiva de todo videoclip es que no puede haber más imagen si la música ha terminado o bien no ha iniciado. No obstante, hay *videoclips* que han quebrantado tal regla no escrita (ahora ya lo está) y ejemplos abundan: *“Bad”* de *Michael Jackson* donde después de la canción sigue una actuación de baile mientras *Jackson* canta *a capella* y en directo la canción (que ya no es la versión del disco, versión que fue el motivo del video). En *“Thriller”* también de *Michael Jackson*, se juega con esta regla y se cuenta una historia, no ajena a la que se presenta cuando inicia la canción, misma que se rompe al final, cuando aparece una metaimagen que contiene a todo el videoclip desde el inicio. Estos videoclip rompen además con el tiempo promedio de duración (de tres a cinco minutos) y se extienden hasta diez minutos. En otros videoclip el inicio y el final son para presentar al videoclip como una puesta en escena ya sea en un teatro (*“MMMM”* de *Crash Test Dummies*) o en un televisor (ya sea un videoclip lo que constituye una autotematización) esto es un videoclip



que presenta a otro videoclip, como “*Santeria*” de *Santeria*, o bien como parte de un programa de televisión como “*Buddy Holly*” de *The Weezers*). Incluso puede suceder que la regla mencionada (de la canción como cohesionadora no sólo entre mundos ficcionales sino entre los elementos visuales de un videoclip) se transgreda justo a la mitad de la canción como sucede en “*Bizarre triangle of love*” del grupo de música electrónica, *New Order*, justo cuando es insertada una imagen que es ajena a lo que se ha presentado (y se presentará después). Esta imagen es una conversación entre una mujer y un hombre, de hecho es una discusión de enamorados y para escuchar la pelea las imágenes son interrumpidas y la canción también, aunque sigue siendo el mismo videoclip. Así saltamos de un mundo ficcional a otro donde incluso la lógica discursiva de narración de un videoclip es cambiada por un momento a otra: es posible que en un videoclip haya una escena donde la música no sea importante sino lo que se dice (la discusión - que versa de los insultos que una mujer dice a su hombre- tiene que ver con la idea general del video y de la canción: el rompimiento que una persona no se atreve a hacer con su pareja) y tampoco es importante la lógica y el diseño que hayan seguido las imágenes, siempre siguiendo el ritmo de la canción: se trata de un mundo otro donde no vale ni el ritmo de la canción , ni la canción ni las imágenes, de hecho escapa al lenguaje audiovisual propio del videoclip (tal discusión es cercana a la telenovela o al melodrama). No obstante creo que es importante notar que a fin de cuentas tal transgresión por suspensión temporal no del relato, sino del discurso mismo forma parte del videoclip mismo y junto con la no transgresión forman el videoclip titulado “*Bizarre triangle love*”.

Con lo anterior puedo inferir que el elemento cohesionador en un videoclip no es la música, ni las imágenes sino la puesta en escena del videoclip en un canal donde se presenta al texto como videoclip. De esta manera puedo entender cómo los videoclip (me refiero a los del tipo de “*Thriller*” protagonizado por *Michael Jackson*) son considerados como videoclip y no como minificciones audiovisuales, o bien, cómo un videoclip puede ser interrumpido desde el interior para insertar una escena ajena al videoclip, y aún así, el texto en conjunto se considera un videoclip. Esto sucede porque todos los elementos ajenos a la canción fueron presentados en la puesta en escena como parte de un todo que es el videoclip de una canción determinada.

Entonces el videoclip no termina sino hasta que se anuncia el fin del mismo y aquí hay una regla para la puesta en escena de los videoclip y es general para todos los canales y de hecho es la única forma como podemos reconocer el inicio y final de un videoclip: La ficha técnica a cada videoclip que cada canal presenta al inicio y final del videoclip. Ese es el único elemento cohesionador de todos los sonidos e imágenes que integran un videoclip: pero hasta dudaría de esta conclusión tan tajante y tan general pues no faltó quien hiciera un videoclip (*"Fire water burn"* del grupo *Bloodhound*, videoclip dirigido por *Michael Alpe Rowita*) que inicia con un V. J de MTV (mientras esto sucede el canal inserta la ficha técnica) presentándolo y después de tal inicio, la presentación usual al video que se hace en tal canal de videos, se coloca la ficha técnica por segunda ocasión, esta vez por cuenta del videoclip y no del canal. Tal transgresión se dio con la regla de que el inicio y el final de un videoclip está marcado con la ficha técnica y en este videoclip podría pensarse (claro si se ve el videoclip en el MTV que transmite en inglés) que efectivamente, un V. J nos está presentando en vivo y en directo un videoclip que vamos a ver (y no que el V. J es parte del videoclip mismo).

Una vez más las reglas de los códigos lingüísticos deben ceder en la puesta en discurso. La experimentación con los lenguajes, al flexibilizar los códigos lingüísticos, actualizan al lenguaje, lo transforman, le dan movimiento y exploran nuevas combinatorias. Generan pues, vida lingüística. Por tal motivo es que desde un principio ha renunciado a la idea de dictar normas para la estudiar o elaborar videoclip. Las reglas aunque no estén escritas por el sólo hecho de estar en uso son transgredidas, ese es uno de los motivos, de tantos que se han dicho, porque la retórica es una herramienta creadora de vital importancia: con la retórica los lenguajes son transformados, así se indica que están en uso y que tienen vigencia. Un lenguaje donde sus juegos retóricos ya son normas retóricas es un lenguaje en proceso de desaparecer pues todo indicaría que ya no está en uso pues carece de actualizaciones.

## **2. 4 Problemas de espacio-tiempo en los videoclip**

Para fines analíticos estructurales separaré el espacio y el tiempo no sin que aclare que ambos conceptos son indisociables en la experiencia vicaria, no se pueden percibir por separado pues donde hay un tiempo hay un espacio donde sucede.

#### **2. 4. I El fuera de campo y el espacio mostrado**

El espacio en primer lugar puede dividirse en el fuera de campo y espacio mostrado. Cuando aparece un espacio encuadrado en un audiovisual, significa que el resto del paisaje que no se muestra en el encuadre está siendo excluido. En el cine esto es evidente en las tomas panorámicas que son sucedidas por tomas en detalle. Así sabemos de la inmensidad del paisaje pero lo que interesa es sólo el espacio que se mostrará. Con el espacio mostrado, se puede también ir reconstruyendo a través del montaje (con los *raccord* y los *travelling*) la totalidad del paisaje para que el espectador o la espectadora tenga una idea cómo es el lugar en su totalidad.

En el videoclip han existido una multitud de experimentos para jugar con el campo y el fuera de campo. Puede suceder que el campo en realidad es un campo contenido en un espacio mucho mayor y este en otro, así como si fuera una caja china. Un ejemplo es el video “*Trapped in a box*” de *No doubt* que ya he descrito. Otras veces la presencia virtual del fuera de campo (se sabe que está ahí pero no se ve) crea un vacío en el campo mostrado como sucede en el video “*You say*” de *Lisa Loeb* que también ya he descrito en su oportunidad. El video está hecho en un plano secuencia en toma fija y con movimientos de *travelling*. Sabemos que toda la acción transcurrirá en el interior de un cuarto que conocemos en su totalidad uniendo uno a uno los fragmentos que se muestran de *raccord* en *raccord*. Siempre seguimos a *Lisa Loeb* en su paseo por el cuarto, de hecho esa es la escenografía y el relato. Sucede que cuando *Lisa Loeb* llega a desaparecer en el encuadre, sabemos que está en algún lugar del cuarto, del fuera de campo. Éste último se hace presente justamente con la ausencia de *Lisa Loeb*, con su presencia virtual (sabemos que está pero no está, o mejor dicho, está fuera de campo). Esta virtualidad del fuera de campo crea un vacío en el espacio mostrado pues quien conduce el hilo narrativo del videoclip (*Lisa Loeb*) está en el espacio virtual y ahí se traslada nuestro interés, justamente en el espacio virtual.

Otro tipo de experimentos que quisiera ejemplificar (pues en realidad son de muchas formas) son los espacio infinitos donde el espacio mostrado contraviene nuestra idea de extensión: el campo mostrado es más extenso de lo que puede ser verosímil. Entonces diría que hay un espacio hiperbolizado, exagerado, un espacio construido con la figura retórica llamada “hipérbole”. Sobran ejemplos pero uno de los primeros videos que experimentaron con esta idea fue el video de los *Beatles* “*Your mother shuold know*” pues gran parte del video transcurre en una escalera inverosímilmente muy larga que los *Beatles* van descendiendo. Estas escaleras son alargadas a través del montaje. Este tipo de juegos fue llevado al extremo en un video del grupo de pop, *Roxette* titulado “*Crash test bang*” pues todo el video transcurre en una escalera infinita que la cantante va subiendo, aquí el fuera de campo sigue siendo la escalera hasta el infinito, sólo se muestra parte de la escalera infinita. Es un video hecho con una sinécdoque: se muestra la parte por el todo que es la escalera infinita.

El campo y el fuera de campo también se construye con el sonido con la voz en *off* que narra lo que sucede o sucederá en el video: El narrador pertenece al fuera de campo como sucede en el video “*Bachelorette*” de *Björk* donde la misma cantante en voz en *off* anuncia lo que sucederá en el videoclip.

Sin embargo, hay videos donde el espacio mostrado, el campo, es fragmentado en campos simultáneos con sus respectivos fueros de campo como sucede en el video “*Just a simple plan*” de *Pickbold* donde observamos tres cotidianidades, tres vidas al mismo tiempo. Aquí se plantea un problema de ubicuidad: podemos estar en varios puntos simultáneamente y crear distintos campos y fueros de campos a la vez. Aunque esta ubicuidad puede ser falsa cuando se monta varias veces un mismo espacio y es mostrado repetidas veces simultáneamente en un mismo cuadro como sucede en el video de *Tory Amos* “*Crucify me*” donde la cantante la misma imagen de la cantante es puesta múltiples veces en el mismo encuadre: se trata de un encuadre hechos con miniaturas de un mismo encuadre. También suele suceder que un mismo encuadre se fragmente en varias tomas en detalle pero el conjunto forma un todo único, un encuadre. Así en el video “*Hungry for your love*” vemos el cuerpo de una cantante dividido en nueve pantallas que en conjunto forman un cuadro (una pantalla). Cada pantalla es una toma en detalle de algún fragmento del

cuerpo. Aquí el campo implota sobre sí mismo, se miniaturiza. Respecto a las pequeñas pantallas cada una tiene su fuera de campo en el cuerpo entero de la muchacha (cada pantalla sugiere un pedazo de cuerpo y también el resto del cuerpo faltante) pero el fuera de campo del conjunto de pantallas, el encuadre a la cantante es el espacio restante donde se está moviendo la cantante.

Por último traeré a colación el tipo de videoclip donde sencillamente no existe el fuera de campo, el fuera de campo es un vacío. No hay fuera de campo porque todo es oscuro como sucede en el videoclip “*When U R in love*” de *Prince* donde todo el videoclip es la letra de canción en un fondo negro. O bien “*Around the world*” del grupo de música electrónica *Daft Punk*, donde hay una pirámide hecha por cubos dispuesta en un espacio totalmente negro. Llegan unas personas y se dedican a escalar la pirámide. Todo esto en un plano secuencia sin que la cámara sea movida de su lugar. El campo es donde transcurre la acción pero el fuera de campo no es virtual, se muestra. En este video el fuera de campo sólo puede ser el espacio en negro, el vacío. Fuera del escenario está el negro, el color que simboliza el vacío en una pantalla. En videos de este tipo sencillamente, a mi gusto no hay fuera de campo porque el campo lo contiene en sí.

#### **2. 4. 2 Espacio contiguo y espacio disyuntivo**

Los espacios en el audiovisual pueden ser contiguos y disyuntivos. Los espacios contiguos presentan una relación de identidad entre los planos. Los planos pertenecen al mismo espacio. También establecen una relación de alteridad: los espacios son distintos y están unidos sólo por el montaje.

En los videoclips de un solo plano secuencia la relación de las imágenes son siempre contiguas. Siempre acompañaremos a la misma cámara. Nuestro lugar de visión y de escucha es donde esté la cámara. Así la cámara podrá pasearse en tren como en el video “*Star guitar*” de los *Chemical Brothers* y recorrer toda la ciudad pero siempre la visión será desde la cámara y los paisajes mostrados serán contiguos a la cámara: suceden con ella. No es el caso de los videos *bricollage* donde las imágenes han sido montadas sin que se tome el criterio de contiguidad. Cada secuencia no tiene que ver con la otra. Suceden en diferentes espacios tiempos. Así podemos ver un cohete despegar y luego la imagen de una guerra. Esto sucede en el video “*Pump*

*up the volume*” de *The MARSH*. Cada imagen es disyuntiva respecto a la otra. Son espacios distintos.

Sin embargo, hay videos limítrofes que juegan con la verosimilitud de espacios que parecen ser contiguos pero que la experiencia nos dice que no. Así en el video de *Howie B “Music for babies”* vemos como del interior de un televisor escapa un balero y de ese balero se desprende un trompo y del trompo una playa y de la playa varios rostros de niños. Cada objeto no tiene que ver con el otro pero son presentados como contiguos, narrativamente son contiguos pero desde un punto de vista del espectador son totalmente distantes.

Hay videoclip que truquean esta relación de contiguidad y alteridad. Videos como *“Lucas world”* de *Lucas* presentan tomas a imágenes hechas por televisor que se supone son imágenes hechas a distancia pero sucede que en el mismo videoclip se muestra que al lado del televisor está la cámara que está filmado la imagen que vemos en el televisor. En este caso hablamos ya de un espacio contiguo donde se supone que hay distancia. Precisamente con las metaimágenes (imágenes que son presentadas a través de un televisor que las contiene) es el juego de espacios que se hace en *“Lucas world”* que nos acostumbra a ver las imágenes a través de varios televisores en circuito cerrado pero sucede que a veces truca los televisores por pantallas falsas (marcos de madera que parecen ser televisores) y descubrimos que el espacio es totalmente inmediato. Así podemos dividir en el videoclip al espacio contiguo en dos categorías:

Espacio contiguos físicamente inmediatos como es caso del espacio que sigue a las pantallas falsas o bien el paseo o *travelling* de una cámara. Y los espacio contiguos mediatizados, donde el espacio físico está presente en forma simultánea como espacio físico y como espacio contenido en una cámara en circuito cerrado.

Los espacios en disyunción pueden ser proximales y distales. Son proximales cuando lo único que separa un espacio con otro es una pared, una puerta, una barda o algo semejante que de la idea de estar allá respecto a un aquí.

Un video típico en que puede observarse esta disyunción espacial es el clásico *“Rock this way”* de *Rum DMC y Aerosmith*, donde por un lado canta el grupo de rap (*Rum DMC*) en un concierto y al otro lado de la pared está el grupo de rock *Aerosmith* ensayando. Es interesante notar que cuando se traslada la imagen al espacio de

*Run DMC* es sólo cuando la parte de la canción corresponde a la voz del rapero y cuando el espacio (el aquí) se traslada con *Aerosmith*, es cuando canta el rockero. Los dos espacios, tanto como físicos como musicales son contruidos como alternos. Otro caso semejante es el del video “*Just a girl*” de *No doubt* donde hombres y mujeres están separados por una pared. En el lado de los hombres están los músicos y del lado de las mujeres la cantante. Un espacio es un allá respecto al otro.

Un ejemplo más al respecto. En “*Mother, Mother*” de *Tracy Bonham* la mamá limpia el televisor donde se ve la imagen de su hija reprochándole a través de una canción, luego hay un alejamiento, y vemos cómo la chica desde otra habitación le está cantando a su madre. Podemos suponer que se está filmando en una cámara y que está haciendo un circuito cerrado. La imagen que parece lejana está en realidad tan sólo en un allá, en el otro cuarto pegado donde está la mamá.

En un “allá” todavía tenemos un “más allá” donde los espacios de las imágenes presentadas sencillamente no tiene relación alguna. Ya he presentado como ejemplo los videos *bricollage* y agregaré que también éste “aquí” y “más allá” se puede realizar por medio de juegos de colores.

Las imágenes en blanco y negro pueden indicar el pasado y las imágenes en color lo contemporáneo. Videos como “*Unforgettable*” de *Nat King Cole* y *Nathalie Cole* donde se une la imagen en crestomatia de *Nat King Cole* cantando la canción con la de su hija cantando en el presente, son ejemplos. En este caso *Nat King Cole* es un “más alla” y representa un espacio tiempo distante, ajeno. Otro caso similar es el gran video “*I can’t help if i’ m still in love with you*” protagonizado por *Hank Williams* y *Anita Cartel* dirigido por *Brad Murano*. En este video una muchacha entra a una tienda de antigüedades donde hay un televisor viejo que transmite un programa, en blanco y negro en contraste con las imágenes que no pertenecen al mundo virtual del televisor sino al mundo que nos es presentado como “físico” de la misma época del televisor (el televisor es puesto en su contexto, es actualizado) en este programa se presenta *Hank Williams* y *Anita Cartel*. La muchacha sale de la tienda y se dedica a actuar lo que dice la canción (ella está obsesionada con un muchacho que simplemente ya anda con otra mujer) mientras en la tienda el televisor sigue sonando. El video termina cuando el televisor es apagado. El

televisor es el espacio disyuntivo, esta más allá y las imágenes de la tienda y de lo que hace la muchacha es el aquí. El televisor es el mundo virtual del pasado, traído a la actualidad justamente por un televisor y el mundo que está fuera del televisor es el mundo real, donde se inserta el mundo del televisor. El mundo real es el aquí el mundo del televisor es el más allá. Lo curioso es que al final el mundo real termina con el mundo virtual: la televisión es pagada y se elimina toda lejanía, todo más allá en el tiempo y todo vuelve a ser aquí. Cuando acaba el encanto de lo virtual, acaba el encanto del video, pues sucede que la canción del videoclip pertenece al mundo virtual y se percibe como escucharíamos un televisor en una tienda (debido a la mala calidad sonora de la pista). El espacio tiempo sonoro es el cómo se escucha aquí (la tienda de antigüedades) una canción que está allá (en el televisor, en un programa que se grabó hace mucho tiempo).

#### **2. 4. 3 Tiempo de la historia y tiempo del relato en los videoclip**

En la teoría estructural se considera que en la percepción a los textos narrativos hay dos tipos de tiempo. El primero es el tiempo de la historia y el segundo es el tiempo del relato. El tiempo de la historia es el tiempo narrativo comparable al tiempo cotidiano, desde su orden (transcurre en una flecha de tiempo) su frecuencia (todo ocurre sólo una vez) y su duración (sucesiones temporales que son percibidas según la cultura como de ritmo “normal”). Se dice que el tiempo de la historia está vinculado con el efecto de realidad pues es considerado como tiempo “real” (sin embargo, es tiempo ficcional). Es el tiempo de la mimesis porque imita la realidad.

En contrapartida el tiempo del relato contradice la lógica de la flecha de tiempo, supone una temporalidad reversible y una temporalidad premonitoria. Incluso supone una combinación de temporalidades, donde pasado, presente y futuro son simultáneos, construcción ficcional muy alejada del fluir temporal de la existencia corporal humana, por lo que es antimimética. Ya los griegos desde Sócrates habían discutido este problema ficcional de imitación y no imitación a la realidad y a la no imitación le habían llamado diégesis. Por lo mismo retomo el nombre y llamaré tiempos diegéticos a las construcciones ficcionales no miméticas.

No sólo es diegético en el orden el tiempo del relato, también en su frecuencia, el mismo acontecimiento puede suceder más de una vez y finalmente la duración de



los acontecimientos pueden producir sensaciones de ralentización y de aceleración en contraposición a lo que serían los ritmos temporales considerados “normales”.

## El orden

La flecha de tiempo puede ser transgredida en dos formas: una es la regresión temporal llamada en retórica “anáfora” y otro es la premonición o “catáfora”.

Cuando pienso en la anáfora pienso en videos como “*Return to innocence*” de Enigma. El video en cuestión consiste en un inicio donde un viejo toma una manzana, luego su vida va regresando (tal y como las imágenes que también corren al revés) hasta que llega a la infancia y a su nacimiento mismo. Este video lo he calificado como una “anáfora total” pues no sólo la narración semánticamente está en regresión sino las imágenes igual (en cuanto la escritura gramatical).

Los videos hechos por premonición son videos de temporalidad circular: el presente es lo que sucederá y lo que presenciaremos será una regresión temporal para volver al punto de origen: el mismo presente que está como el futuro del pasado. Es difícil hablar de un futuro como hechos aún no transcurridos pues cuando son presentados en un videoclip ya son el presente. Así, en el video “*Revolution 999*” del grupo *Daft Punk* observamos una redada policiaca y en la huida una joven observa una mancha de salsa catsup en la camisa de un policía. Entonces empieza una regresión y presenciamos la recolección del jitomate en el campo; su venta y compra en un supermercado; la preparación del jitomate en salsa catsup; la incorporación de la salsa catsup en un delicioso espagueti y finalmente cómo el policía come el espagueti y al oír la orden de la redada, por la s prisas, derrama catsup en su camisa y nace una mancha. Cuando ya está en la redada se encuentra con una muchacha que observará tal mancha y aquí termina el video cuando la premonición sirve como inicio y fin dando pie a una temporalidad del tipo circular, al cumplimiento de un destino (de hecho ¿Qué es una premonición sino la idea misma de aquello que se cumplirá en cualquiera de sus variantes culturales?).

Sin embargo hay videoclip donde el presente y el pasado son simultáneos y puede no existir circularidad.porque se trata de un diálogo entre pasado y presente como sucede en videos como “*Unforgettable*” de *Nat King Cole* y *Nathalie Cole* donde el padre canta desde el pasado (expresado en imágenes blanco y negro) al lado de su

hija que está en el presente (en imágenes a todo color) y “*I don’t help you if i’m still in love whit you*” de *Hank Williams* y *Anita Cartel* donde la canción puesta en un televisor antiguo (en blanco y negro) narra las imágenes del presente (a todo color). Cuando apagan el televisor, se acaba el diálogo entre pasado y presente y por lo mismo el videoclip. Aquí no hay circularidad sino copresencia temporal.

También pienso en los videos *bricollage* donde pareciera que no hay existencia de espacio y tiempo pues se trata del montaje de imágenes sin que el contexto al que pertenecen sea un criterio de selección. Así puedo montar una barra de chocolate con el monitor de una computadora y luego puedo presentar la imagen de *Neil Armstrong* caminando en la luna, todo esto al compás de “Para Eliza” de *Beethoven* y no hay problema. alguno de coherencia semántica. Sucede que en los videos *bricollage* está la ausencia del tiempo mimético de la historia (y creo que eso es lo que inquieta a muchos críticos) y por lo mismo podría pensarse que existe una ausencia de orden pues no puede haber regresiones y premoniciones en videos que no cuentan una historia vivencial: pero en tales videoclip **sí hay un inicio y un final** marcado por el principio y el final de la canción y sí puede haber regresiones cuando se repiten las imágenes, quizá en el estribillo, quizá en una frase musical de la canción, además de que otras formas de temporalidad, que veremos enseguida también son manifestadas. Creo que el problema de fondo cuando se habla de “descontextualización y desreferencialidad” de los videoclip es que trata de insertar injustamente un discurso ficcional en el ámbito de lo mimético. Se dice que los discursos miméticos (lo asombroso es que ya Platón había hecho la misma crítica) son los discursos que no disfrazan la realidad y que son los discursos didácticos, y que los discursos diegéticos crean fantasía y espacios-tiempos que alejan de realidad al espectador lo que provoca alineación por la falta de referencia real, se diría que se fabrican mundos de ensueño en un mundo que realmente tiene nada de ensueño. Al contrario de estas posturas creo que el problema de la alineación que puedan producir los videoclip no tiene nada que ver con problemas estructurales narrativos, es decir, si se trata de impulsar los videoclip miméticos y rechazar los diegéticos o viceversa. Creo firmemente que la alineación se da por la presentación y recurrencia de símbolos que dada la repetición no en un videoclip sino en múltiples, de los mismos crean una normalidad cultural y por lo mismo una

apropiación “como cuando se dice en México “en mis tiempos escuchábamos y vestíamos como los Ramones, éramos como ellos” cuando sin mediatización *The Ramones* simplemente no existirían en México porque no son de la región y en segundo lugar el inclusivo “escuchábamos y vestíamos” indica una apropiación por parte de un cierto número de personas que adoptaron la moda de *The Ramones*. Escuchar a *The Ramones* fue propio de las ciudades de México pero no en pueblos como San Pedro Xícoras o en Comitan, es decir en pueblos de la sierra mexicana. En las ciudades era normalidad pero en las ciudades serranas no. Cuando la moda que venía implícita con *The Ramones* se volvió en una normalidad, era común verla y escucharla, se había aceptado por quienes la rechazaban y había sido apropiada por quienes gustaban de ella, todo esto a fuerza de recurrencia pues donde la recurrencia no se daba simplemente *The Ramones* no existieron.

Entonces es la recurrencia de los símbolos lo que produciría tal alineación, en el caso de *The Ramones* la alineación se produce por la presencia de símbolos que indican la pertenencia a los Estados Unidos, se me diría a la rebeldía punk estadounidense pero estadounidense al fin y al cabo, y que se conjugan con la puesta en escena de otras modas como la discoteque y la funky, todo esto simultáneamente lo que supone un bombardeo cultural que hasta la fecha se ha puesto poca atención en la sociología. Pero es la puesta en escena de símbolos estadounidenses lo que provocaría alineación (y sobre todo en el videoclip donde casi todos son estadounidenses y el resto trata de imitar y reproducir formas simbólicas estadounidenses tales como la vestimenta) pero no la forma estructural narrativa. La alineación no se reduce a la mimesis y a la diégesis. Es simbólica.

## La frecuencia

Esta es una de las categorías que forman el sello distintivo de los videoclip respecto a los demás lenguajes audiovisuales.

Para estudiar el espacio-tiempo audiovisual echaré mano del concepto “frecuencia” de *Gérard Genette*<sup>11</sup> (Genette, 1989a). Tal concepto nos servirá para

---

<sup>11</sup>Genette define en la página 172 de su *Figuras III* a la frecuencia narrativa como las relaciones de repetición entre relato y diégesis

identificar la presencia de una idea audiovisual en un videoclip y se refiere exclusivamente a la cantidad de apariciones.

Puedo hablar de una idea audiovisual iterativa cuando la misma idea es presentada “n” veces a lo largo de un videoclip. Así, la idea “rostro cantante que es tomado en toma cerrada mientras se escucha su voz en la canción” puede repetirse una y otra vez intercalado entre otras ideas como podría ser “animación de un pájaro gigante volando sobre el escenario” y “rostros de fanáticas eufóricas”. ¿Qué indica repetir una y otra vez una misma idea audiovisual? Que sin duda será la que mejor se memorizará y de hecho, la que se busca que resalte para que el videoclip sea identificable. Así, recuerdo videos como “*Rain*” de *Madonna* porque en el coro de la canción aparece la cantante en tonos azules es una toma cerrada y estirando los brazos. Sin embargo hay algo más allá de la simple toma y es la mirada de *Madonna* la que recuerdo. Pero estos asuntos que tienen que ver con la cognición serán tratados más adelante. Basta saber que en videos como “*Rain*” de *Madonna*, hay una idea musical que aparece cada que inician los coros y es la misma imagen repetida “n” veces, esto nos dice que es una idea del tipo “iterativa”.

Por “frecuencia” voy a entender que es el número de apariciones de un mismo acontecimiento en una narración.

Hay tres tipos de frecuencia que presentaré a continuación.

### **Relato singulativo**

Los acontecimientos son presentados sólo una vez en el relato. Este es el caso más sencillo y también muy poco común en los videoclip. Las acciones tienden a repetirse, las mismas tomas se reciclan una y otra vez y no aportan datos nuevos como debe suceder en todo relato de corte singulativo. Sin embargo, los videoclip que están contruidos en un solo plano secuencia tienden a imitar el tiempo real (tiempo mimético) y lo que acontece sólo sucede una sola vez irreversiblemente como en la vida cotidiana aunque esto es una verdad a medias porque si bien el videoclip es armado en un solo plano secuencia los encuadres tienden a repetirse. Examinemos dos casos típicos que reflejan estas aseveraciones.

El primer caso es “*Return to the innocence*” de Enigma, video que ya examinamos con anterioridad, donde cada escena nos habla sobre un momento de la vida de un hombre, desde su vejez a su nacimiento. Cada escena es singulativa porque no se repite, el relato en sí es singulativo porque no tiene escenas que se repiten.

El segundo caso es “*Mother, Mother*” de *Tracy Bonham* donde el plano secuencia que compone todo el video es de una hija que a través de un televisor, reclama a su madre. El video empieza desde el momento en que la madre enciende el televisor para entretenerse mientras hace el quehacer y acaba cuando cambia el canal donde la hija le estaba reclamando. El cuerpo del video es la hija que reclama y la madre que está apurada haciendo el quehacer. Todo esto sin corte, es decir, estamos presenciando el quehacer de una ama de casa en cuatro minutos. Vemos cómo agarra la aspiradora y como riega el desinfectante sobre la alfombra. Pero a menudo la cámara se acerca al televisor y hace una toma a detalle a lo que se muestra en pantalla (el rostro de la cantante-hija). Y el encuadre es el mismo, es el *close up* a un *close up* que se muestra en la pantalla (es un caso de metaimagen) la toma se congela, no tiene mas movimiento que el acontecido en la pantalla del televisor, Esta escena es reiterativa porque la cámara después de detenerse un rato hace un encuadre a la madre que se está moviendo a lo ancho del cuarto. Precisamente cuando se encuadra a la madre es cuando la cámara adquiere movimiento. La hija es la toma fija y la madre es el movimiento de cámara. La hija quiere atención (que la madre fije su atención en ella) y la madre sólo puede estar en movimiento y por lo mismo nunca puede atender a su hija, ese es el reclamo que la letra de la canción hace a la madre, al final se dice “*I need you, I love you*” (“te necesito, te amo”, en español) y es el momento en que la madre cambia el canal y desaparece la imagen de la hija en la pantalla. En este juego de cambio de personajes es donde reside el cambio de la lógica singulativa, de movimiento continuo y la lógica de repetición y de fijación (el reclamo es constante, el mismo, es fijo). De esta manera debido a la necesidad del mensaje discursivo, el plano secuencia es transformado de su normalidad (el relato singulativo) a un relato de tipo repetitivo.

### **Relato repetitivo**

En el relato repetitivo se repite la misma imagen a lo largo del mismo acontecimiento. En la totalidad del videoclip puedo decir que se repite la misma imagen para toda la historia. Este es el recurso de frecuencia más común en los videoclip, de hecho es en varios videoclip, el objetivo: se presenta varias veces la misma toma a la persona cantante para que su imagen sea fijada en la memoria de quien está percibiendo al videoclip. En el relato repetitivo se da entonces la función mnésica del videoclip. Para estudiar porqué un videoclip es recordado o no, es necesario tener en cuenta esta característica repetitiva de las imágenes, este recurso de **orden narrativo** .

Me parece claro que la repetición de imágenes en los videoclip, sobre todo los del género pop, persiguen la fijación de la imagen en la mente de quien percibe, y una vez lograda la fijación la meta es el reconocimiento y la familiaridad en el momento del consumo. Se piensa que en el momento de consumo se opta por lo que es más conocido (inspira confianza). Este hecho es latente en una multitud de discos que presenta como portada un fotograma del videoclip: el video es el promocional del disco, en esos casos. Pondré un ejemplo. En el video “*Nothing compares to you*” de *Sinead O’ Connor*, el encuadre no pasa del acercamiento a la cara de la cantante, de hecho todo el video está dedicado para que contemplemos de cerca los gestos de *Sinead O’ Connor*. Esto es durante tres minutos y medio aproximadamente. El videoclip estuvo entre los más solicitados en el año de 1988, de hecho *MTV* lo colocó como uno de los cincuenta mejores videoclip de todos los tiempos (el treinta y cuatro para ser exactos) esto indica qué tan publicitado fue el videoclip. No es extraño que la portada del disco fuera un fotograma del videoclip, una gran toma cerrada al rostro de *Sinead O’Connor*.

La estrategia de repetición no opera nada más en un solo videoclip, es frecuente que un conjunto de símbolos son repetidos en diversos videoclip para crear modas. La repetición de símbolos trasciende el relato y la historia y se impone como una moda. El reciclamiento y la estilización de modas pop *pret-a-poter* de los años ochenta en la primera década del 2000, no fue producto de un solo videoclip. La promoción y lanzamiento de estas modas pop operó en distintos videoclip. De facto, es necesario que así opera para que se tenga una sensación de que la moda aparte de ser actual ya está socializada y esta da pie al comportamiento mimético de quien percibe. A

través de esta lógica de repetición de símbolos y de imitación a las *pop stars* es como se refuerzan a través de los videoclip, grandes campañas para provocar el consumo de las modas creadas e impulsadas por las empresas más poderosas del orbe en el ramo. De esta manera es como una persona jamás tendría remordimientos de usar una pañoleta en la cabeza con la bandera de los Estados Unidos siendo ésta de un país al que tal potencia haya hecho mucho daño (como México o Nicaragua por ejemplo) el uso del símbolo obedece a una conducta mimética a **productos culturales como el videoclip** (porque es más que un producto de entretenimiento o un producto artístico o publicitario).

He enfatizado este punto porque repito, es clave para entender el funcionamiento estético del videoclip, esto en el plano sensible de los espectadores. La repetición es el modo de frecuencia más constante en los videoclip, sobre todo los que tienen un fin exclusivamente promocional y sobre todo los del género pop. Pondré algunos ejemplos para que se comprenda cómo opera la repetición.

Veamos el caso de “*Ray of light*” de *Madonna*. Este video es del tipo *bricollage*. Podemos apreciar muchas tomas que sólo indican aceleración temporal: todo va a tal velocidad que sólo se distinguen rayos de luz (como es el título de la canción). Para unir estas imágenes aparece en primer plano, la cantante *Madonna*. La misma toma es repetida a lo largo del video para dar cohesión al resto de las imágenes. Incluso no la misma toma sino diferentes tomas hechas a una misma puesta en escena. Así vemos acercamientos y tomas de medio cuerpo a la misma puesta en escena donde está *Madonna* bailando y cantando.

Es importante en algunos videos esta recurrencia a presentar las mismas tomas no sólo para que dar cohesión sino para que el simulacro del *playback* pueda darse. Se utiliza el rostro de una cantante o una cantante para indicar que tal boca es la fuente de sonido y también las tomas a los instrumentistas. Así se crea un efecto de sincronía entre música e imagen como se puede ver en videos como “*Smells like a teen spirit*” de *Nirvana*, video que por cierto significó el lanzamiento mundial de la moda *pret-a-porter* “*grunge*” moda que marcó a la juventud euroestadounidense (con sus respectivos ecos en las áreas cosmopolitas del orbe) a lo largo de los años noventa.

Precisamente de esta sincronía imagen y sonido a través de la repetición constante (“obsesiva” escriben algunos críticos) de la imagen del rostro del cantante, ha dado origen a videos del tipo “*Sweater’s song*” de *The Weezers* donde se burlan de la recurrencia de los videoclip a enfocar la atención en el rostro del cantante para el playback. Llega un momento en que el cantante deja de cantar y los músicos dejan de tocar su instrumento o bien lo destruyen mientras la música sigue sonando.

### **El relato iterativo**

En este modo de frecuencia presenciamos como una misma secuencia sirve como parte de la historia en distintos mundos narrativos. Entendida así, la iteración es muy frecuente en los videoclip donde hay metaimagen, es decir, donde una imagen contiene dentro de sí, otra imagen. También hay relato iterativo cuando se señala que un acontecimiento fue causa de muchas historias que son presentadas someramente en el videoclip. Presentaré los siguientes ejemplos.

Examinemos el video “*I can’t help you if you still falling in love with me*” de *Anita Cartel* y *Frank Williams*. Ya he platicado líneas atrás tal videoclip. Recordemos que cuando una muchacha entra a la tienda de antigüedades, una televisión vieja (de los años cincuenta) es encendida y aparece un programa de variedades (lo sabemos por la escenografía) donde cantarán *Anita Cartel* y *Frank Williams* su canción (la que sostiene las imágenes del videoclip). Cuando la muchacha sale de la tienda y vemos que actúa lo que dice la canción, las imágenes del programa de televisión están insertas con frecuencia a lo largo del video hasta el final cuando concluye la participación de *Frank Williams* y *Anita Cartel* y entonces la televisión vieja es apagada. Aquí un mismo relato (las imágenes de *Anita Cartel* y su compañero) está inserto en dos historias: una nos dice que *Anita Cartel* y *Frank Williams* están en un programa de variedades y la otra cuenta que en una tienda de antigüedades una televisión está transmitiendo un programa de variedades de los años cincuenta. El mismo relato funciona para dos mundos distintos. Esta es una cualidad de las metaimágenes.

Otro caso es el video multicitado “*Thriller*” de *Michael Jackson*, donde una muchacha sueña una pesadilla donde su novio se transforma en un cadáver viviente que intenta devorarla. A lo largo del video vemos múltiples tomas a



*Michael Jackson* (el novio) vestido con un pantalón brincacharcos negro y una chamarra roja con grandes hombreras. Al final del video, cuando despierta la muchacha porque el novio le mueve de la cama vemos a *Michael Jackson* vestido de la misma manera. Así, la imagen de *Michael Jackson* es la misma durante el sueño y durante la realidad aunque el final nos muestra a un *Michael Jackson* a punto de convertirse, en el mundo real, en un cadáver viviente.

Un ejemplo más es el video “*Bachelorette*” de la cantante checa *Björk*. En este video se narra cómo una persona logra triunfar como cantante y en momento del video vemos que su triunfo es motivo de encabezados en distintos periódicos y de portadas en distintas revistas, su triunfo origina distintas noticias y reportajes. En videos de este tipo un mismo acontecimiento (el triunfo) origina distintas historias (la que presentan los periódicos).

## **2. 5 La intertextualidad en los videoclip**

Entiendo por “intertextualidad” la puesta en relación de dos textos donde el texto “A” es asociado con el texto “B”. Cuando la asociación es un de un texto específico a otro es cuando se dice que hay una intertextualidad del tipo pretextual y cuando la asociación es de un texto hacia un género narrativo es cuando hay una intertextualidad del tipo architextual. El tipo de puesta en relación dependerá de la competencia cultural del lector. Habrá quien relacione el texto con tal o cual texto, habrá quienes establezcan relaciones completamente distintas. La intertextualidad es entonces, una construcción personal, al cobrar tal dimensión, toda intertextualidad es un subtexto (la existencia de un texto depende de otro texto, este otro texto es el marco cultural de quien interpreta) y la puesta en relación es un genotexto que da como resultado un fenotexto. En este producto final se ven las huellas del genotexto por el tipo de relación que el lector haya establecido entre los textos (las categorías, las tipologías usadas). El genotexto varía, en primer lugar de marco histórico, social y cultural (contexto) y de lector en lector y en éstos, varía según el momento de lectura (llamada “cotexto”)

Esta definición llevada a un extremo podría ser la definición de toda metábola o bien, de toda semiótica<sup>12</sup> por lo que seré muy cuidadoso al utilizarlo.

Hay dos tipos de intertextualidad a decir de su principal estudioso en México, Lauro Zavala.<sup>13</sup>

El primer tipo de intertextualidad es la moderna donde hay una relación de ruptura entre los textos asociados. Esta relación de ruptura se produce por el uso de figuras como la alusión, la polémica, la parodia y la ironía.

El segundo tipo de intertextualidad es aquella que incluye al texto por medio de una relación de integración. Para lograrlo se hace uso del pastiche, del palimpsesto, mistificaciones, seudocitas, facsimiles apócrifos y otros recursos - como el remake, o el retake - donde se recrean estilos y géneros<sup>14</sup>.

Dentro del estudio de la intertextualidad se encuentran varias categorizaciones que destacaré en seguida ejemplificando con algunos videolip. Antes aclararé que las relaciones intertextuales que en el videoclip se establecen, son desde intradiscursiva (un videoclip cita a otro videoclip) hasta interdiscursivas y en intercodicidad donde se hace referencia a otros lenguajes o códigos discursivos como películas cinematográficas, portadas de discos, carteles, fotografías, obras de teatro o bien, programas de televisión.

## 2. 5. I El pastiche

Es citar un texto sin el afán de romper con él, sino de mantener una relación de homenaje. Puede ser un estilo propio de una época, un texto en específico o bien un género narrativo. Esto se puede ver en la mayoría de los videoclip del grupo *B52's* o en todos los videoclip de corte *lounge* donde se trata de recrear las escenografías típicas de los años cincuenta. En la cita genérica (architexto) están videoclip como “*Billie Jean*” de *Michael Jackson*, donde se recrean escenas propias de una película

---

<sup>12</sup>El grupo  $\mu$  considera que toda metábola es el cambio de “a” por “b” tanto en el plano de la forma como en plano de la expresión (véase la página 74 de su *Retórica general* editada por Paidós en 1987).

Por otra parte Ch. Sanders Peirce define a la semiótica como la sustitución de un signo por otro en su célebre libro *Semiótica* editado por la editorial argentina, Nueva Visión en 1974.página 29

<sup>13</sup>Veáse la página 108 del libro de Lauro Zavala titulado *Elementos del discurso cinematográfico* editado por la UAM-Xochimilco en el año 2003

<sup>14</sup>idem

de *film noir* (el videoclip trata de la persecución de un detective a un delincuente “*Billie Jean*” (sinónimo de espía en los E. U).

Son múltiples los videoclip que hacen alusión a las formas de hacer televisión en otras épocas. Se recrean texturas de otras épocas como lo es el uso del technicolor (la época *lounge* en “*Take to the disco*” de *Fantastic Sound Machine* el blanco y negro (como en “*In a plain*” de Nirvana) de la vestimenta y de la forma de presentar grupos musicales y cantantes propias de la época (el maestro de ceremonias vestido con traje sastre, sonriendo y gritando el nombre del grupo como sucede en “*In a plain*” de Nirvana).

Videos que citan el *pulp* y el *film noir* como sucede en el ya clásico “*Billie Jean*” de *Michael Jackson*.

Videos donde se citan los arquetipos propios de cada cultura como sucede en “Mr P. M. O S. H.” de Plastilina Mosh donde la única escena es la bailarina de cabaret más famosa en México en los años setenta: Lin May.

En otros videos es tanta la fama del cantante que puede autocitarse o incluso prescindir de la imagen como sucede en “*When U R in love*” de *Prince* donde la voz del cantante basta para suplir cualquier imagen (se supone que no es necesario ver a *Prince* pues todo mundo lo conoce) e incluso , la letra de la canción que es toda la imagen es una autocita pues en todos los discos de Prince hay una especie de abreviatura: en lugar de escribir “*you*” (tú en castellano) escriben “U” y en lugar de escribir “*are*” o el verbo ser o estar en presente del indicativo, traducible como “estás” en este caso, se escribe “R” que se lee igual en inglés igual a “*are*”.

Otro caso es Madonna en su video en vivo de la canción “*Music*” donde canta teniendo como fondo a todos los videos que ha hecho en su vida montados en una forma relampagueante (es virtud reconocer a cada una de estas imágenes que a veces duran menos de un segundo). Esto es posible porque Madonna es en sí un arquetipo de occidente.

### 2. 5. 2 El Remake

Es rehacer un viejo texto con elementos escenográficos, estilísticos y tecnológicos actuales. En el caso del videoclip, se trata de hacer nuevas imágenes y una nueva narración si es posible, de una canción de antaño. Ese es el caso de videoclip como

“*Blue monday 98*” de *New Order*, videoclip rehecho a propósito del lanzamiento al mercado de una remezcla de la canción. Las imágenes debían actualizarse debido a que la música se había actualizado.

### 2. 5. 3 El Retake

Se trata de retomar elementos de otros videoclip o de otros discursos para incorporarlos al texto. Esta es una de las estrategias más socorridas en los videoclip sobre todo en los años ochenta, pues en esa época se hacían los videoclip montando escenas ya existentes. Así, en videoclip como “*Wind of changes*” del grupo de rock *Scorpions*, se aprecian imágenes de diversos acontecimientos televisivos filmados en la llamada “fin de la guerra fría” y en el derribe del muro de Berlín. Otros videos como “*Pump up the volume*” son hechos casi en su totalidad con imágenes de archivo.

### 2. 5. 4 El Revival

Es una forma de pastiche. Lo específico es que se intenta recordar una época específica. Ya he citado los videoclip de los B52's y como colofón, el video “*You oughta now*” de *The Royal Jelly Orchest* donde se recrea un baile de la época *lounge* (los años cincuenta en norteamérica). Como comentario, la canción es un *remake* a la compuesta por la cantante *Alanis Murrissette*.

### 2. 5. 5 La autocita

Como el nombre lo indica es cuando el texto hace mención a uno de sus propios componentes. Se pueden citar imágenes, escenografías o bien la misma música. Todo esto sin que sea una simple iteración. Pondré un ejemplo. En el videoclip de *Cake* titulado “*Short skirts, long bluses*” se muestran múltiples entrevistas donde se pide opinión sobre una canción que se esta reproduciendo a través de os audífonos. Como la gente baila al ritmo de la canción que suena en los videoclip, así que puedo fácilmente inferir que se trata de la misma canción que escucho en el videoclip. Diferentes personas que son presentadas a través de unos títulos que aparecen en pantalla, dan su opinión sobre la canción mientras la escuchan. Es claro que hay

una autorreferencia: el videoclip se cita a sí mismo. La canción es el tema del videoclip.

Otro caso es el videoclip que en su tiempo ganó muchísimos premios (en los *MTV music awards* y en los *Grammy*) y que ilustra una canción de *Fat Boy Slim*, “*Prise you*”, donde se observa una rutina de baile, puesta en escena - parece ser que de manera improvisada - en una estación de tren. Al final de la canción, que en la mitad del videoclip es interrumpida debido a una falla en el reproductor de cinta y vuelta a poner en marcha inmediatamente se presenta la entrevista con el coreógrafo que dirige la rutina. Aquí, una vez más se habla de algún elemento del videoclip en el mismo videoclip.

### **2. 5. 6 El Bricollage**

Se trata de hacer un texto con textos con el montaje de textos ya existentes. En este rubro están los videos de la década de los ochenta del siglo XX que ya cité y que se construían usando imágenes de archivo al ritmo de la música.

### **2. 5. 7 Intercodicidad o sincresis**

En el videoclip se incluyen elementos de otros códigos discursivos como fotos, posters, programas de televisión, y películas de cine. El caso típico son los videoclip que son hechos para difundir una película. En estos videoclip por lo general se incluyen varias imágenes de la película a promover. Los ejemplos son muchos. Baste decir uno “*You shoul’d ve mine*” de *Guns and Roses*, hecho para publicitar la película “*Terminator 2*”. Este videoclip no deja de ser interesante pues se narra la entrada del *Terminator* a un concierto de los *Guns and Roses* y finaliza con la salida del grupo del foro donde dieron su concierto donde encuentran al *Terminator* que los ficha con su computadora-cerebro. Aquí se citan imágenes de la película (como es común en los videoclip que promueven la banda sonora de una película) y además un elemento de aquello que es citado forma parte del texto que cita. En esquema el videoclip es el texto “a” que contiene al texto “b”. Pero un elemento de “b” es también un elemento de “a”. Esta desviación de la normalidad discursiva puede explicarse usando la teoría de los mundos narrativos de *Nelson Goodman* donde la presencia del *Terminator* en el videoclip de los *Guns and Roses* y su

inminente encuentro con los integrantes del grupo se manifiesta por la intersección del texto “b” en “a”. De una relación de inclusión pasamos a una relación de intersección de dos mundos narrativos donde uno contiene al otro.

En los videoclip este recurso también se utiliza para citar la imagen que ilustra la portada del disco de la canción que se promociona en el videoclip. El reconocerla siempre me lleva contemplar toda la secuencia temporal del que la fotografía que ilustra la portada del disco es sólo un instante. Pienso en “*Nothing compares to you*” de *Sinead O’ Connor* como un ejemplo, donde a mitad del video se presenta una écfrasis (otro nombre de esta estrategia retórica) a la portada del L.P donde sale mostrando su rostro en un *big close up*.

Uno de los videoclip más famosos se construye de acuerdo con esta estrategia. Se trata de “*Take on me*” del grupo *A-ha*, videoclip donde se narra una aventura de amor (subtexto) en las páginas de un comic. De hecho la mayoría de las imágenes son de una animación tipo comic.

### 2. 5. 8 Palimpsestos

Es la ocultación de un texto “a” por un texto “b” por lo mismo se le llama “hipotexto” o texto que está abajo de. Este recurso es muy visto en los videoclip. Un caso específico es la utilización de imágenes de archivo para crear una narración acorde al videoclip. En esta acción es común que las imágenes pierdan su sentido original en la recontextualización. Así en el videoclip “*Sweet lullaby*” varias secuencias tipo postal de diversas partes del mundo, son resemantizadas como lo que ve una niña en su recorrido solitario al mundo en un triciclo.

Otra variante es la de presentar versiones alternativas de un texto. De esta manera, hay tres versiones de la canción “*One*” de U2 (es decir tres videoclip) tres versiones de “*In a plain*” de Nirvana, o bien “dos versiones de “*Say something*” de *James*. Cada videoclip es distinto, según mi parecer, porque se dirige a tipos de públicos distintos. Así para el videoclip de la canción “*A girl like you*” de *Eddie Collins*, la disquera manufacturó dos versiones. La primera, donde destacaba un omnipresente fondo blanco, había pocos cortes montados y fue puesto en las televisoras europeas. De hecho fue en un canal europeo (la *Deutsche Welle*) donde me enteré de la existencia de esta versión. La segunda versión se dirigió para el

mercado estadounidense y el video tenía un montaje frenético con diversos fondos de diversos colores.

Hay otro tipo de palimpsesto donde un texto suele estar disfrazado de otro con toda la evidencia posible. A este tipo de texto, se le llama palimpsesto “travesti”.<sup>15</sup>

En el videoclip “*Hook*” de *The Blues Traveler*, presencio un travesti cuando observo como la letra de una canción (cantada por un hombre) es cantada por una mujer ante un micrófono (como si fuera ella la causa de la voz en *playback*). Esto me causa una sensación de extrañeza y sobre todo morbo. La voz del cantante de *The Blues Traveler* es motivo de un acto travesti. Es voz masculina pero imagen femenina. Los sexos son simultáneos. Sé que es un simulacro porque le otorgo más peso a lo que escucho que a lo que veo (las apariencias engañan, es cierto).

Un videoclip donde se da el caso del travesti es el de “*Wild thing*” de *Tone Loc*. Para entender el juego es necesario hablar de otro videoclip: “*Adicted to love*” de *Robert Palmer*. En este videoclip aparece el cantante rodeado de unas bellas mujeres europeas que tocan sus instrumentos musicales.

“*Wild thing*” del rapero *Tone Loc*, es el travesti de “*Adicted to love*” donde se hace una puesta en escena idéntica al video de *Palmer*. La diferencia no sólo es que en vez de una guitarra eléctrica haya un tornamesas montado como si fuera una guitarra (se supone, para hacer *scracht*), sino en que contrariamente a lo que se piense, en este video las bellas mujeres europeas son bellas mujeres afroamericanas. El video de *Tone Loc* actúa como un palimpsesto travesti del video de *Robert Palmer*, eso si se sabe que anteriormente ya había existido “*Adicted to love*” y que ahí se había jugado con un prototipo de belleza.

Se suele hacer alegorías a otros géneros o estilos, esto forma también palimpsestos que no se evidencian y sólo son reconocibles si se comparte la referencia que envían los textos donde se recrea tales alegorías. En el videoclip podemos observar palimpsestos donde se hace esta referencia al cine mudo cuando parecen imágenes en blanco y negro y aparecen letreros que simbolizan los diálogos entre personajes. Otros videoclip citan la forma de iniciar los seriales estadounidenses en los años

---

<sup>15</sup>El nombre se lo da Gérard Genette en su famoso libro Palimpsestos editado en español por la editorial Tarus, en Madrid España en 1989.

setenta copiando hasta la caligrafía, como en el videoclip “Santería” del grupo Sublime.

Un último caso al respecto: en el videoclip de *Fatboy Slim*, “*Righ here, right now*” se cuenta la historia de la evolución desde el origen del planeta en el espacio sideral hasta la vida del *homo sapiens* en las ciudades ultramodernas. La cita a una cosmogonía científica es patente: se trata del origen del ser humano contado según las creencias de occidente. Tan es así que el final del videoclip hay una burla hacia la evolución: no sólo la historia de millones de años es contada en menos de tres minutos (aparece un reloj en el extremo inferior derecho de la pantalla) después de una supuesta serie de perfeccionamiento (donde el ser humano es la cabeza de toda la historia evolutiva) biológico implícita en toda teoría de evolución, aparece lo último de la última, un ser humano que sucede al ser humano de la ciudad: el ser humano que vive en la megalópolis ultramoderna. Pasa de una pintoresca ciudad europea a una ciudad como Nueva York donde sólo puedo contemplar rascacielos y más rascacielos. En esa versión ultramoderna viene la burla del arquetipo “cosmogonía occidental”: aparece un hombre no obeso, sino ultraobeso que por acto final se acuesta sonriente en una banca. Un hombre de cuerpo atrofiado, eso es el símbolo de la evolución, lejos de toda idealización, aparece como una triste realidad. Que niega toda idea de perfeccionamiento: un hombre sentado y teniendo como fondo una megaciudad que aparece oscura, teniendo por única luz, aquella que genera desde el interior de sus innumerables departamentos en los rascacielos.

### **2. 5. 9 Falsificación**

Es copiar otro texto específico (que no es un estilo ni un género) y plenamente localizable sin darle el crédito de originalidad y sin pretender ironizarlo o parodiarlo. Estos “préstamos” o robos de ideas son comunes en los videoclip. Va desde la copia de escenarios, hasta la forma de montar. El que expondré a propósito, será un caso donde se copia un final contrapunteado.

Como se sabrá, el contrapunto es una técnica inventada en los años veinte del siglo XX por *Serguei Eisenstein*, en pleno auge del cine mudo. Esta técnica se basaba en la correspondencia del ritmo del montaje de las imágenes con el ritmo de la música que se estaba tocando. Mucho se ha especulado sobre ésta técnica. Se ha dicho que



de ahí nació el videoclip, lo cual comparto no sin dudar si eran videoclip realmente porque el videoclip como tal nació hasta los años sesenta como una forma de promocionar a cantantes, músicos y sus producciones discográficas, práctica que se conserva hasta hoy y es lo que justifica la existencia de los videoclip.

En un sentido técnico (y sólo técnico) “El acorazado *Potiemkin*” era un videoclip con una duración muy larga, o mejor dicho, era un antepasado del videoclip y en lo general todo el cine mudo. El videoclip actual comparte en sus casos, la diégesis del cine mudo: Se narra algo a ritmo de la música. Las diferencias es que en el videoclip solo es una canción y por máximo diez minutos (en “*Thriller*” de *Michael Jackson* que más bien, era un cortometraje con videoclip incluido) y en promedio, cuatro minutos. Esto en cuando lo técnico porque en el aspecto comercial el videoclip tiene como fin promocionar la canción que se ilustra con imágenes y en el cine mudo, las canciones son meras herramientas.

Volviendo al tema, el videoclip del que hablaré para referirme a la falsificación es “*Cornman*” del grupo de música *lounge*, Kinky.

Este videoclip narra sobre las experiencias de una vaca en todo un día, desde el momento en que la ordeñan, hasta que es trasladada en una *camper* a una ciudad y sucede que por accidente la puerta de la *camper* se abre y la vaca cae. Entonces camina sin rumbo fijo. En su recorrido ella ve con expresión de sufrimiento una zapatería donde se exhiben zapatos hechos con piel vacuna; observa un anuncio de hamburguesas con cien por ciento carne de res. Luego sigue caminando y ve a una persona exprimir crema en una bebida. Ella se imagina que el utensilio donde exprimen la crema son sus propias chichis. Luego entra a un bar y allí encuentra a dueño bailando al compás de la canción del videoclip. En ese momento ella recuerda todos los momentos del día. Para indicar el recuerdo, la música se ralentiza para acabar muy rápido, corre al revés y las imágenes corren en una flecha retrospectiva, muy rápidas al revés, en pleno contrapunto con la música.

Pareciera que es una originalidad hecha en el video de Kinky pero sucede que un año antes se había filmado un videoclip (a mi gusto, sin la gracia del video de Kinky, es más, terriblemente pesado y aburrido quizá porque la canción me parece igual) de la canción “*Free to decide*” de *The Cranberries*, donde se muestra a una persona (que es *Dolores O’ Riordan*, cantante del grupo) en múltiples escenarios

situados por el desierto. Al final del video, las imágenes corren al revés, igual que la música, lo que da la idea de un contrapunteo en retrospectiva tal y como aparece en el video de Kinky. Sobra decir quién falsificó a quién.

Otro caso que pondré es el de un viejo videoclip producido en el año de 1982 precisamente por un grupo de rock de la ola A.O R (album orientado a la radio)<sup>16</sup> me refiero a *Stix* y al videoclip de la canción “*Mr Roboto*” donde aparecen personajes que emulan a la robot que aparece en el filme clásico “*Metropolis*” de *Fritz Lang*, Los robot en cuestión bailan con movimientos muy tensos y mecánicos y algunos aparecen con el cuerpo muy alargado, como si fueran dos cuerpos humanos encimados.

Este videoclip hoy se recuerda sin pena ni gloria debido quizá a la efímera vida de un videoclip (excepto si se trata de esos videoclip que MTV decidió guardar en la memoria colectiva a través de su famosa lista de los “100 mejores de toda la historia”) y hoy sólo puede ser visto, quizá, en unos de los programas de retrospectiva del canal VH1 o de MTV .

No así fue la suerte del videoclip “*Around the world*” del grupo de música electrónica, *Daft Punk*, que prácticamente fue el video con que *Michael Gondry* se volvió archifamoso y multipremiado, aun antes de que se consagrara con el artista electrónico, *Fat boy Slim*.

Este videoclip trata sobre unos robot que bailan es un sólo escenario. Lo hacen de manera muy rígida y mecánica y aparecen personajes robot que son largos como si dos cuerpos estuvieran encimados. No sólo es un *dèja vú* o un “*dèja lú*” (ya leído) por lo que podría decirme “eso se parece al videoclip de “*Mr Roboto*”. La puesta en escena, no es semejante es igual y modernizada a la de “*Mr Roboto*”. Todo esto sin crédito alguno para quien diseñó la idea. Es más “*Around the world*” ganó un premio MTV en una categoría recién creada “video experimental” (categoría que *Gondry* ha acaparado) aunque de experimental tenía poco, la originalidad e “*Around the world*” era ser una falsificación de “*Mr Roboto*” ni siquiera un remake

---

<sup>16</sup>Esta ola se grupos nacieron en los años ochenta para hacer un contrapeso a MTV. Pensaban que la radio no debería morir con el videoclip, por lo mismo privilegiaban su presencia en la radio que en los canales de televisión. El fenómeno *Madonna* y *Michael Jackson* (famosos por sus videoclip y gracias a MTV) hicieron pasar a mejor historia esta corriente política en el mercado de la música: Ya se era alguien si aparecía en MTV o VH1, ir contra esta corriente era ingresar directamente al anonimato y al panteón musical.

porque aprovechándose de la escasa memoria que hay en el mundo de los videoclip, *Gondry* no dio crédito alguno y apareció como creativo de una idea ya realizada y arrumbada en las videotecas de los canales más pudientes de videoclip que hay en el planeta, aunque sobra decir, los “emprestitos” tipo “*Cornman*” de *Kinky*, o los “fusiles” de “*Around the world*” son comunes en los videoclip contemporáneos. En el mundo de los videoclip se puede ser original, plagiando de la manera más descarada, aprovechando las fronteras culturales (difícilmente habría una puesta en escena de los videoclip árabes en el MTV Caribe), territoriales (como sucede en el video “*Cornman*” que es casi imposible que tenga la misma difusión territorial que el video de los *Cranberries*: estos últimos llegaron hasta Japón, *Kinky* no) e históricas (que acabo de exponer en “*Around the world*” en lo relativo a la fugacidad de la vida de un videoclip) que están de por medio en la puesta en escena de un videoclip.

### 2. 5.10 Facsímil apócrifo

Se trata de presentar una copia inventada (es decir que es original en sí misma) como copia de un original existente (y que en realidad no existe). De esto también hay muchos ejemplos en los videoclip. Citaré aquellos que son una toma fija a un televisor donde se proyecta un supuesto videoclip (y el videoclip llega a ser la misma proyección). Es el caso del video “*Mother*” de *Tracy Bonham* donde el video trata sobre una señora que sintoniza en su televisor un canal de videoclip donde se transmite el videoclip de “*Mother*”. Al respecto se han hecho juegos que desafían esta categoría, de hecho que rompen con esta categoría. En “*I can’t help you if i’m still falling in love with you*” de *Anita Cartel* y *Hank Williams*, vemos como una persona enciende un televisor blanco y negro muy viejo (estilo años cincuenta) y ahí se transmite una presentación de unos cantantes en un programa de los años cincuenta. Pero sucede que el videoclip está ambientado en los años noventa del siglo XX. Sencillamente las épocas no corresponden pero conviven a lo largo del videoclip ¿Se trata de un facsímil apócrifo? No creo porque el programa realmente existió, de hecho se está promoviendo con el videoclip los éxitos de *Anita Cartel* y *Hank Williams* ¿Es verosímil que se esté transmitiendo ese programa de los años cincuenta en el contexto en que el videoclip está ambientado? Muy difícil, a menos

que se trate de un canal *revival* que trasmita viejas series y viejos programas de televisión. El programa que se presenta y donde canta Anita Cartel existió pero no existe más, es como revivir la escena que se captó en una vieja fotografía. Existió pero no existe más (aunque en el videoclip sí existe) en fin, es un dilema digno de un estudio más detenido y que no se puede resolver a menos que se piense en el videoclip como un mundo donde todos los mundos pueden ser posibles verosímiles.

## 2. 5. 11 Hipertexto

Esta es una de las estrategias de la intertextualidad más difíciles de analizar debido a que en el caso de los videoclip, son demasiadas las formas cómo se construyen los hipertextos. De hecho merecería un trabajo aparte. Un hipertexto es un texto (b) contenido en un texto contenedor “a”. Este tipo de relación es propia de los programas de computación donde una pantalla conduce a otra (en el caso de windows, éste funciona como el texto “a” que contiene a los programas “b”).

En los videoclip se suelen presentar varias pantallas simultáneas en una sola como en “*Bizarre love triagle*” de *New Order* donde puedo observar hasta cuatro pantallas simultáneas donde aparecen unos labios, junto a una persona cayendo desde un cielo raso, una multitud caminando y al grupo New Order en concierto. Todo al mismo tiempo en escasos tres segundos pues las imágenes cambian.

En casos como el videoclip de *Cake* “*Short skirts, long blues*” (video que cité en el apartado referente a la autocita) Donde el videoclip contiene a la misma canción que es propia del videoclip, son del tipo autorreflexivo: el texto “a” es decir, el videoclip contiene al texto “b” que es la canción que los entrevistados que muestra el videoclip, escuchan en unos audífonos. Texto “a” es lo mismo que el texto “b”. El hipertexto se contiene a sí mismo.

## 2. 5.12 La metaficción

Hay metaficción cuando un texto “a” contiene a un texto “b” que es uno de sus propios elementos que pueden ser, una imagen, un sonido, toda la banda sonora, el medio físico de transmisión donde el texto “a” es posible o bien, el género narrativo o discursivo donde puedo insertar al texto “a” o incluso una narración dentro de “a”.

La autocita a la que me referí líneas atrás es de hecho una metaficción que tiene por otro nombre, autorreflexividad. La separé porque representa un caso específico que me interesaba resaltar.

Ya en otro lugar he hecho un análisis exhaustivo sobre la metaficción en los videoclip,<sup>17</sup> por lo que me remito a ese trabajo para explorar a fondo tal tema. Aquí sólo me bastará poner unos ejemplos de metaficción para que el lector se dé una idea como funciona esta estrategia en los videoclip.

Ya desde hace unos veinte años<sup>18</sup> se ha puesto en discusión sobre la existencia de dos tipos generales de metaficción: la implícita y la explícita. Sin embargo, desde mi punto de vista, la metaficción es explícita o no lo es. En una metaficción del tipo explícita, se puede decir que una estrategia autorreflexiva consiste en hacer referencia a las reglas discursivas implícitamente.

Bajo esta óptica todo es metaficción porque todo texto hace alusión a sus reglas discursivas, a su metatexto. De no ser así, el análisis discursivo no podría ser posible, de hecho ninguna escritura porque escribimos según el auditorio o lector al que queramos comunicarnos. Si pienso en un auditorio donde expondré los riesgos de adoptar una economía neoliberal, es sobreentendido que deberé preparar mis palabras al estilo del hablar político (del que Cicerón sigue siendo el más grande maestro) mezclados con formas de expresión propias de los economistas.

Entonces, o la metaficción es explícita o no lo es, so riesgo de hacer una tautología con la estrategia pues analizaría nada (ya que todo es metaficción, entonces no hay nada que analizar).

La puesta en abismo es una metaficción donde se narrativiza la creación del mismo texto. Regularmente se observa en el texto cómo se va creando el mismo texto. Este caso no es frecuente en el videoclip. Los ejemplos son contados según mi parecer. Pondré uno. El video titulado “*Bachelorette*” de *Björk*, dirigido por el genial *Michael Gondry*, empieza con una narración hecha en voz de la propia *Björk* (que se supone ya conoce toda la historia y conforma de esta manera una iteración narrativa pues

---

<sup>17</sup> Es mi tesis de maestría, intitulada Cartografía de la metaficción en los videoclip. El trabajo es inédito y se puede encontrar en el catálogo de tesis de la Biblioteca Central de la Universidad Nacional Autónoma de México

<sup>18</sup> Puede consultarse el ya clásico libro de L. Hutcheon titulado Narcissistic narrative. The metafictional paradox editado por *Routledge, New York- London*.

sabemos que pase lo que pase, la protagonista *Björk*, vivirá) de un día cuando hacía labores de jardinería y encontró un libro que al abrirlo le mostraba exactamente que sería en los próximos instantes de su vida. Precisamente lo que se lee en tal libro es lo que acontece en el video. El libro actúa como una puesta en abismo.

Otras puestas en abismo más comunes son aquellos videos que finalmente aparecen como producto de un sueño como es el caso de “*Thriller*” de *Michael Jackson* donde una muchacha sueña con la transformación de su novio en un zombie. Al final su novio (que es el mismo *Jackson*) la despierta y cuando se observa que todo ha sido una pesadilla, el novio voltea a la cámara y lanza una risa macabra señalando que en realidad el sueño es una realidad, es decir, que se soñó la realidad y que sueño y realidad es lo mismo. Este videoclip lanzó a la fama a Jackson y es considerado por la cadena de videos MTV como el mejor videoclip de la historia.

Suele suceder que el final es presentado como inicio. Aquí hay una autonarración. Es el caso de videos como “*Big, big trouble*” de Homero Simpson y Bart Simpson, personajes de “Los simpson”, serie muy famosa de dibujos animados. Al inicio de este videoclip aparece Barh cantando una canción hip hop mientras una sombra le cubre la parte superior de la cabeza. Bart relata sus aventuras a lo largo de un día y de cómo provoca la ira de su padre, Homero Simpson que lo castiga, en el final del videoclip, enviándolo a la peluquería. Es cuando comprendo porqué hay una sombra en la cabeza de Bart Simson: Bart ha sido rapado al cero y el muchacho siente una gran pena por lo mismo.

Otras veces la metaficción aparece como una muestra de lo que existe físicamente detrás de una filmación. Es cuando se muestra el escenario, todo el equipo del staff e incluso, la sala de grabación como sucede en el videoclip “*Trapped in a box*” de *No doubt*.

También pasa que se muestran diferentes tomas de una misma grabación y estos diferentes momentos son la historia a narrar. Aquí se narra la historia de la grabación, La historia es la historia de la historia. Esto sucede en específico en un videoclip de *Nathalie Enbrooglia* llamado “*Turn*” donde hay una cantante que intentará escenificar una historia de amor pero todo queda en meros intentos fallidos de diferentes tomas, hasta el punto en que la escenografía se cae, y ella mejor se pone a bailar entre risas. Cada toma es un instante fallido.

La metalepsis es la yuxtaposición entre lo que es ficción y lo real donde se inserta la ficción. En los videoclip se puede reconocer a menudo esta estrategia: ya sea que el video concluye con una pantalla que es apagada (igual como se vería nuestra pantalla si la apagáramos) o bien que la pantalla del video sea quemada. Este último recurso fue utilizado por primera vez en los videoclip en “*Closer*” un videoclip de los *Nine Inch Nails* donde todo el videoclip fue expuesto a procesos químicos (con jugo de limón, por ejemplo) con el fin de que todo el celuloide se dañase y diera la sensación de que era una cinta muy añeja. El resultado fue que varias partes se dañaron y es lo que apreciamos en este videoclip, considerado por MTV, como un videoclip que fue más allá, rompió con la norma y se volvió norma.

La lista sobre tipos de metafictionalidad podría ser exhaustiva. Todo depende de la imaginación de quien elabore tal lista, que siempre será taxonómica. Hay muchísimos casos de autorreferencialidad sobre todo en el videoclip, que no han sido estudiadas, debido al escaso interés en el videoclip, pero que su abordaje ofrecería sin dudas, un nuevo panorama sobre la narrativa ultracorta audiovisual contemporánea.

### **2. 5.13 La parodia**

Se suele parodiar con fin de burla o de crítica a textos específicos, en una cita totalmente explícita. No debe confundirse con el pastiche porque éste se hace en forma de homenaje.

En los videoclip se suele parodiar programas de televisión, películas cinematográficas, técnicas cinematográficas (como el famoso *travelling* tipo lavadora o *spin* de *Matrix*) y videoclip mismos. Una parodia muy evidente, entre las muchas que hay es “Trying staying alive” (“intentamos sobrevivir” en castellano) del grupo *Refugees*. Desde el título hay una burla a la canción “Staying alive” de los *Beegees*, canción hartamente conocida por la generación discoteque que presenció la película “Staying alive” protagonizada por *John Travolta*, luego de su gran éxito cinematográfico en “*Fever saturday nights*”. . Para los *Refugees*, un grupo de *hip hop* que ha cantado en múltiples momentos (ya sea como *Fugees* o bien bajo el nombre de su cantante, *Lauryn Hill*) a la difícil vida de los negros en los *getthos* de Estados Unidos, la vida de un negro en los *getthos* no es para sobrevivir, la

situación es peor: es para intentar siquiera sobrevivir (*Tryin' staing alive*). La canción se compone de *loops* a "*Staying alive*" de los *Beegees* mientras el cantante *Wyclef* canta en estilo rap. Es decir, es reinterpretada por un negro que a su vez reinterpreta que es "sobrevivir" en la vida de *gettho*. En las imágenes se observa la entrada de una persona que va vestida como *John Travolta* en "*Saturday fever nights*" con botines, Jersey blanco y camisa negra. Agarra a su pareja y baila al estilo de *John Travolta*, es entonces cuando surge un conflicto con otra persona que va vestida como *Michael Jackson* en "*Beat it*" (lo traduzco como "golpéalo") videoclip donde se narran las peleas de los negros en los *getthos*, en trifulcas estilizadas en pasos de ballet contemporáneo. El contrincante lleva unos pantalones negros brincacharcos, calcetas blancas con mocasines negros (disgresión en el vestir occidental puesta de moda en todo el mundo por el mismo *Jackson*). En fin, ambos bailarines se citan para pelearse, junto con su pandilla, en las calles. Ya allá empieza la trifulca colectiva a ritmo de pasos de *hip hop*, es entonces cuando llega la policía y se lleva a todas las personas partícipes en la reyerta. La burla no sólo cae en "*Staing alive*" y en *John Travolta*, también en *Michael Jackson*, pues la pelea no termina como en "*Beat it*" donde el cantante después de incitar con la letra a la riña ("sólo golpealo" dice) termina conciliando a las bandas enemigas. Aquí no hay conciliación posible pues como se intenta sobrevivir, los negros no sólo son enemigos entre sí mismos, la policía (institución de los blancos) se encarga de castigar a todo aquel que arme reyertas en plena calle.

## 2. 6 La genérica de los videoclip

Concluiré la parte referente a la semántica del videoclip exponiendo el problema de la genérica en los videoclip.

Expondré las diversas formas de clasificar los videoclip pues los criterios pueden ser muy variados. Por tal motivo he renunciado a establecer una taxonomía general o universal.

Parto del supuesto que se pueden elaborar distintos criterios taxonómicos para clasificar un solo videoclip. Es decir se pueden establecer diferentes taxonomías para clasificar un videoclip y este puede ser congruente con los diferentes criterios de clasificación y puede llegar el punto en que un videoclip emparente



genéricamente con otros que en un distinto sistema taxonómico eran opuestos. Pondré un ejemplo. Si digo que “*Video kills the radio star*” de *The Buggles* es un video que puede ser clasificado como “videos de los años ochenta” según sus rasgos estructurales (que establecen los criterios taxonómicos) no es menos cierto que si digo que tal videoclip es un video del género metaficcional y de la clase “circuito cerrado”.

Podría decirse que “*Video kills...*” Es un video de la familia de videos de los años ochenta, del género de videoclip metafccionales y de la clase “videos de circuito cerrado”. Hasta ahí puedo conceder pues hay videos de los años ochenta que no son metafccionales y videos metafccionales que no son de los años ochenta sino de otras décadas. El problema viene cuando establezco otros criterios de clasificación como el tipo de música (la más usual) que en este caso es “música pop”; por su tipo de montaje (sería un video con montaje y sin narrativa aristotélica) por género discursivo (sería un video experimental) y por tipo de comercialización (video clásico orientado al consumo popular). Estos criterios emparentarían a “*Video kills...*” con videos noventeros como “*Music for the babys*” de *Howie B* porque también es un video experimental y con videos setenteros como “*Money, money*” del grupo de pop, *ABBA* porque es un video clásico orientado al consumo popular. Podrá observarse que existe un video me llevó a otro y eso ya es una conexión lograda por medio de la taxonomía. Pero “*Money, money*” es absolutamente ajeno a “*Music for the babys*”. No comparten ni un solo rasgo estructural que pueda indicar parentesco porque “*Music for the babys*” no es ni video pop, ni orientado al consumo popular, ni siquiera es clásico ni setentero, el único nexo que tiene es el video “*Music for the babys*”.

Como se verá, de seguir conectando los criterios taxonómicos, se llegaría a un punto donde hacer taxonomía sería inútil porque origina semejanzas inexistentes, totalmente casuales y confundiría a la persona estudiosa en vez de ayudar a esclarecer las diferencias entre un video y otro. Así se podría pensar que en el fondo “*Music for the babys*” es semejante a “*Money, money*” porque ¡ambos son videoclip! Estaríamos en un terreno de la mismidad donde la taxonomía ya no diferencia sino unifica. Casos como el expuesto sobran, es necesario pensar seriamente sobre los alcances y los límites de las taxonomías. A mi parecer no es necesario conjuntarlas

sino señalar sus rasgos diferenciadores por cada sistema taxonómico, cada uno es distinto y eso es lo que se debe resaltar. En conjunto darán idea sobre los conocimientos sobre la materia que posee quien investiga, funciona pues, como un mapa cognitivo. De hecho es factible pensar que cada persona estudiosa podrá elaborar sus propios sistemas de clasificación (que otra persona no podría siquiera pensar) tan válidas como los que presento.

De esta manera mis taxonomías ayudarán a quien me lee para que aprenda a diferenciar los videoclip entre ellos mismos y para que observe detalles estructurales de los mismos videoclip que fuera de la descripción taxonómica, se me escaparían es este trabajo.

Precisamente, al presentar las taxonomías que he podido imaginar de los videoclip como un mapa cognitivo que ayuda no sólo a esclarecer mis conocimientos sino a quien me lee para adentrarse al estudio de los videoclip, estoy haciendo lo que llamo una genérica de los videoclip. La genérica resalta las diferencias taxonómicas, no las unifica. **La genérica es pues, el conglomerado de taxonomías (presentadas cada una como diferentes entre sí) que es el mapa cognitivo de quien investiga.** En otras palabras el orden no es inherente al objeto, es sólo un rasgo cognitivo.

Mi posición rompe con la norma de establecer tipologías universales para ordenar lo diverso. Mi interés radica en describir diversos modos de tipologizar sin que ningún orden prevalezca sobre el otro. La genérica no indica un orden natural o artificial inherente al objeto sino los estados cognitivos de quien interpreta.

La genérica habla sobre mapas mentales donde se muestran diversas perspectivas o acercamientos al objeto.

La genérica como descripción de estados cognitivos no puede considerarse en estados conclusos. Es bien sabido que la flexibilidad del pensamiento humano reside en la capacidad de adquirir nuevos conocimientos que actualizan o modifican lo ya aprendido. La genérica apela a esta flexibilidad porque su materia son los estados cognitivos y si estos cambian es factible (pero no necesario) que también el modo de ordenar el objeto de estudio. Esto lo apunto porque las taxonomías apelan a estados cognitivos conclusos, la genérica no. La taxonomía señala hacia la

universalización del conocimiento y la genérica a la subjetivización del conocimiento.

De acuerdo a estos preceptos, presentaré las taxonomías que he podido derivar en todo el tiempo que me he acercado al estudio de los videoclip. Cada taxonomía arroja distintos géneros de videoclip y tiene distintos criterios de clasificación, en eso radica la importancia de cada una. Aclaro que esta genérica muestra el estado cognitivo hacia los videoclip de quien esto escribe, no son criterios universales pero sí podrán allanar el camino de estudio de cuantas personas estén interesadas en la investigación, principalmente semántica, de los videoclip.

### **Mapa de los géneros del videoclip**

#### **Por tipo de construcción narrativa**

- ~Narrativa epistémica
- ~Narrativa ontológica
- ~Narrativa autorreflexiva

#### **Por género musical**

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| ~Video heavy metal    | ~video hip hop        |
| ~Video pop            | ~Video música clásica |
| ~Video soul           | ~Video rai            |
| ~Video rythim & blues | ~video grupero        |
| ~Video rock           | ~video salsa          |
| ~Video hard rock      | ~video merengue       |
| ~Video hardcore       | ~video jazz           |
| ~Video ska            | ~video reggae         |
| ~Video lounge         | ~video punk           |
| ~Video gótico         | ~video country        |
| Etc...                |                       |

#### **Por género narrativo**

- ~Con línea narrativa aristotélica

**\*Suspense**

**\*Parodia**

**\*Melodrama**

**\*Pastiche**

**\*Épica**

**\*Comedia**

**~Sin línea narrativa aristotélica**

**\*Bricollage**

**\*Minimal**

**\* En concierto**

**Por tipo de montaje**

**~Un solo plano secuencia**

**\*Con recurrencia**

**\*Sin recurrencia**

**\*Con historia**

**\*Sin historia**

**\*Con recurrencia y sin historia**

**\*Con recurrencia y con historia**

**\*Sin recurrencia y con historia**

**\*Sin recurrencia y sin historia**

**~Videoclip señuelo**

**~Con montaje**

**\*Montaje con recurrencia**

**\*Montaje sin recurrencia**

**\*Montaje con historia**

**\*Montaje sin historia**

**\*Montaje con recurrencia y sin historia**

**\*Montaje sin recurrencia y con historia**

**\*Montaje sin recurrencia y con historia**

**\*Montaje sin recurrencia y sin historia**

**Por color de imagen**

- ~Videos en blanco y negro
- ~Videos a color
- ~Videos mixtos

**Por letras**

- ~Videos cuyo nombre empieza con “A” hasta la “Z”.

**Por forma de comercialización**

- ~Videos orientados al consumo popular
- ~Videoclip orientados a públicos segmentados

**Por género discursivo**

- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| ~Video pop contemporáneo | ~Video gótico            |
| ~Video dance             | ~Video grupero           |
| ~Video latino            | ~Video gangsta’          |
| ~Video lounge            | ~Video grunge            |
| ~Video punk              | ~Video reggae            |
| ~Video hip hop           | ~Videoarte               |
| ~Video experimental      | ~Video rai               |
| ~Video heavy metal       | ~Video pop de lo ochenta |

**Por época de producción**

- ~Videoclip de los años sesenta (video tape promocionales)
- ~Videoclip de los años setenta (video tape promocionales)
- ~Videoclip de los años ochenta
- ~Videoclip de los años noventa

A continuación explicaré cada una de las taxonomías y pondré algunos ejemplos que las clarifiquen. Comenzaré con el último criterio de clasificación: Por época de producción, con la cual sé cuándo fue filmado el videoclip.

## **2. 6. I Tipologización por época de producción**

La clasificación a un videoclip por época y lugar puede ser considerada como un *anclaje*. El término de hecho fue acuñado por *Roland Barthes* para estudiar la fotografía. “Anclaje” es una metáfora que implica al estacionamiento de un barco en lugar determinado a través de depositar en el fondo del mar, el ancla. De igual forma podemos inferir elementos en el videoclip que funcionan como un anclaje en un lugar y época determinados. . El anclaje debe producir un efecto de sentido unívoco: nos ubica en un tiempo y lugar específicos.

Los criterios para clasificar según la época de producción son los siguientes.

+Rasgos físicos de la película (tipo de definición de color, grado de deterioro de la película)

Formas gramáticas

+Uso de símbolos propios de una época determinada

+Uso de la moda según la época (vestimenta, accesorios, calzado y corte de cabello)

+Tipo de música

+Tipo de efectos musicales

+Aparición de personajes (actores propios de la época, grado de envejecimiento de éstos)

+Recurrencia a técnicas de montaje propias de la época (cortinillas - años sesenta y setenta -, presentación de créditos en el mismo videoclip - años setenta -, corte directo - años sesenta -, disolvencia - años sesenta -, pantallas múltiples -años ochenta y años noventa-, videoclip de falsos planos secuencias - años noventa -, videoclip con un solo plano secuencia - años noventa -)

Técnicas narrativas: *Bricollage* (años ochenta) *retake* (años noventa) *revival* (años noventa) *remake* (años noventa ) parodia (años ochenta y noventa) metaficción (años noventa)

Formas semánticas

+Tipo de narrativa (video promocional en que sólo se presentan a l grupo o cantante en escena -propio de los sesenta y los setenta-, video bricollage -los ochenta- video con historia -los ochenta y los noventa-, video experimental -los noventa- video metaficcional -los años noventa -, video pastiche -años noventa-, video con dramatización -años ochenta-,.).

Ejemplos

### **Años sesenta**

Nombre del videoclip: “*Help*”

Interpretan: *The Beatles*

Este videoclip muestra a los integrantes del grupo “*The Beatles*”. Sentados a lo largo en una sola fila, en sendas sillas. .

El video está hecho con una sola toma (plano de cuerpo entero) y esta toma es la única secuencia del videoclip por lo que se trata de un videoclip con un solo plano secuencia.

Los integrantes del grupo de *Liverpool*, Inglaterra están sentados en el siguiente orden: *Lennon*, seguido por *Paul Mc Cartney*, luego *George Harrison* y por último *Ringo Starr*. *Lennon* sostiene un paraguas y los demás integrantes luchan desde sus asientos y mirando de frente, por acaparar la atención del supuesto espectador o de la supuesta espectadora.

Este video puede ser situado en los años sesenta por la vestimenta (todos enfundados a la moda *beat*: vestimenta negra con un suéter rematado con un cuello de tortuga) combinado con el corte de cabello (tipo “príncipe valiente”).

La canción, de sobra conocida, puede ubicarse como del tipo “pop” de los años sesenta, tan solo por la instrumentación y la forma de composición (el uso de la guitarra acústica y la disposición de los coros).

Lo que me llama la atención de este video es que fue filmado con una sola toma, es decir, a un solo plano secuencia, sobre todo cuando tal experimento en el audiovisual musical era prácticamente inexistente. Esta ausencia de montaje no es innovadora respecto al videoclip (que apenas se inventaba) sino al mismo lenguaje

audiovisual de aquella época. No se narra una historia del modo aristotélico, todo el conflicto se reduce a que los integrantes de “*The Beatles*” deben llamar la atención. De hecho “*Help*” es de la clase de experimentos audiovisuales de la época que renuncian al montaje: “Tenemos por ejemplos a la película “La sogá” de *Alfred Hitchcock* o bien “El dormilón” de *Andy Warhol*. Tales experimentos son una ruptura con el uso del montaje para narrar historias en forma audiovisual.

Si el cine experimentó de esa manera, el grupo de pop más famoso del mundo, no se quedaría atrás con un video tape promocional musical (videoclip) como se conocía en aquella época a los videoclip. “*Help*” responde a una corriente de experimentación audiovisual de esos años, corriente que fue llamada “vanguardia pop” (de la que por supuesto *Hitchcock*, no formó parte pero *Warhol* sí).

### **Años setenta**

Nombre del videoclip: *Paranoid*

Interpreta: *Black Sabbath*

En este video se muestra a los integrantes del grupo de rock *Black Sabbath*, interpretando la canción en un estudio televisivo que tiene como fondo la proyección de una máscara gigantesca que cambia a cada rato de color.

En primer plano y de cuerpo entero, observamos al cantante del grupo *Ozzy Osbourne*, y atrás de él todos los demás integrantes del grupo. Lo índices con que podemos anclar la época en que el video fue filmado son:

Ropa y peinados: Los integrantes del grupo portan pantalones de mezclilla ceñidos, combinados con chamarras delgadas de tonos oscuros.

En el video podemos ver cortes de cabello que son propios de los años setenta y que después cayeron en franco desuso. El que portan los integrantes del grupo es el corte de cabello lacio, largo (hasta media espalda) peinado con raya en medio y rematado con un fleco en la frente.

Los colores: La vestimenta de los integrantes del grupo es de tonos oscuros y esto combina con los tonos de fondo pues todos los tonos en que deriva la pantalla van del verde oscuro al rojo oscuro. Sin embargo, los colores por sí solos no sirven para



anclar el video en los años setenta. Es la combinación colores del escenario con la vestimenta lo que nos da la sensación de la época.

La música: En el caso de los videoclip, la música siempre será el principal medio de anclaje. Para un público más o menos versado en la música contemporánea, es fácil ubicar a “*Paranoid*” como una canción típica del *heavy metal* de los años setenta pues se trata de la canción más famosa del grupo de *heavy metal* más famoso, distinción aparte es el hecho de que el *heavy metal* es uno de los géneros musicales contemporáneos más populares en Europa y Estados Unidos.

No obstante, imaginemos que la pieza musical no es famosa. Los solos enunciados musicales bastan para indicarnos que “*Paranoid*” es una canción del género *heavy metal*, veamos porqué.

El uso de acordes compuestos por dos notas graves en guitarra eléctrica con volumen distorsionado.

Progresión ascendente-descendente de acordes.

La instrumentación: bajo, guitarras, batería.

*Loops* de acordes (repetición de la misma serie de acordes a lo largo de toda la canción).

Uso de escalas pentatónicas

Registros de sobreagudos en los solos de guitarra.

La combinación de estas particularidades musicales hace que una canción pueda ser clasificada como una pieza de *heavy metal*. Si escuchamos tal canción y vemos unos tipos peinados al estilo de los años setenta, el anclaje del video no será difícil.

## **Años ochenta**

Nombre del videoclip: *Beat it*

Interpreta: *Michael Jackson*

Este videoclip aborda el tema de los pleitos entre bandas callejeras en los Estados Unidos. La letra de la canción llama a golpear a una persona por el solo sentimiento de honor de chavo banda: “*Beat it*” significa “golpéale”.

A lo largo del videoclip podemos mirar como al llamado de los líderes se van juntando dos bandas rivales hasta que se encuentran y pelean.

El cantante de la canción, *Michael Jackson* funge como aquel que alienta la violencia en la pelea, al compás de una letra que apela la masculinidad y la agresividad (“*just beat it, beat it*” se repite una y otra vez) todo aderezado a la mitad de la canción por un solo de guitarra eléctrica tipo *heavy metal* (en una canción pop) hecho por el guitarrista *Eddie Van Halen* (precisamente considerado por muchos críticos como uno de los guitarristas de *heavy metal* más experimentales y agresivos de la época e inventor de la técnica de ejecución a dos manos -*two hand happing*-).

Otro elemento de anclaje es la vestimenta que en este videoclip refleja la moda en los barrios pobres de los Estados Unidos (donde se desarrolla con auge la organización de bandas callejeras). Así presenciamos peinados esponjados o en crepé, peinados con el cabello encopetado y corto al frente y a los lados y largo (cubre el cuello) por detrás. Los pantalones son de mezclilla, entubados que rematan con zapatos tenis. Los pantalones tal y como se estilaba en los años ochenta o son embarrados o son holgados con tubo en los tobillos (estilo arabesco).

Resalta la representación de la pelea entre los muchachos como una danza ejecutada por dos *ballet*. La pelea es una gran coreografía de danza contemporánea, esto no había sido visto en los videoclip antes de *Michael Jackson* (la primera coreografía que montó fue la perteneciente al video “*Thriller*”). En ese aspecto los videoclip de *Michael Jackson* inauguran un nuevo tipo de videoclip: el que presenta danzas coreográficas.

De hecho tan solo basta ver al icono *Michael Jackson* para ubicar la época en este videoclip: Encontramos al *Jackson* que inventa su propia moda que marca los años ochenta: el uso de calcetas con mocasines rematados con un pantalón brincacharcos, combinación que era considerada de mal gusto y puesta de moda debido al uso que le dio *Michael Jackson*.

## **Años noventa**

**Videoclip:** *Smells like teen spirit*

**Interpreta:** *Nirvana*

En este videoclip se muestra a los integrantes del grupo *Nirvana* dando un concierto de música grunge con el *stage* a ras de piso (de hecho es una carencia de *stage*). La canción es lanzada al aire para convertir en popular, la música *grunge*, moda incluida: Nirvana simboliza el *pret-a porter* “grunge” (palabra inglesa que significa “desaliñado”).

En este video se rompe con el montaje de un escenario para presentar un grupo actuando en un concierto. La canción suena como si estuviera “en vivo” (después se supo que era precisamente la sensación buscada por los productores de música *grunge*) por eso están en concierto, pero es un concierto cercano a los fans, por tal motivo *Nirvana* toca al ras del suelo, de hecho el cantante *Kurt Cobain*, suele confundirse con los mismos seguidores (cuando se lanza sobre ellos en un movimiento conocido en el lenguaje del rock como “*stage dive*” o “resbalar desde el escenario”) porque es como sus seguidores.. Esto rompe con la presentación ortodoxa de un grupo en concierto sobre un escenario elevado, alejado de su público para que no le hagan daño físico (esa es la actitud del “*rock star*” puesta en circulación en la película “*Help*” de *The Beatles* cuando una multitud eufórica persigue a sus ídolos para obtener cualquier recuerdo de ellos). Nirvana actúa en la dirección contraria en este videoclip: se presentan como *anti rock stars*. Si el rock star cuida su imagen, Nirvana aparece con *looks* desaliñados; si el rock star busca la depuración en el estudio de grabación a fin de sonar lo técnicamente más perfecto que se pueda, Nirvana busca que su música no suene editada y al final de la canción se escucha hasta la última distorsión de la guitarra eléctrica, que no es una nota, sino mero ruido parásito y sobrante por el mismo efecto de distorsión de la guitarra.

El *rock star* evita la cámara, Nirvana la busca y la provoca. El *rock star* es símbolo de los videoclip de los años ochenta donde todos los elementos que he enumerado se conjugan para formar un video típico de los años ochenta, Nirvana es una ruptura generacional, son ya los elementos escénicos de otra década: los noventa.

Los peinados ya no son esponjados ni en crepé. Los encopetados han desaparecido. Lo que observamos es un *retake* de los peinados de los años setenta: cabellos lacios,

largos con la modificación de que no rematan en un flequillo sino que el largo es parejo.

Tan solo el peinado de *Kurt Cobain* rompe con los años ochenta, cabello lacio, largo. También su vestimenta: Ropa vieja, gastada como de segunda mano. La ruptura con la moda de los años ochenta se da desde el primer plano: Una toma cerrado a unos tenis setenteros (los clásicos *convers* al tobillo). El video parece ser no sólo una ruptura con los años ochenta sino un homenaje a los años setenta, sobre todo a los punk. Esto se nota desde la forma de composición musical (la gran familiaridad que tiene el *grunge* con el *punk*) donde se nota la ausencia de largos solos de guitarra y la combinación de acordes sencillos en la guitarra eléctrica distorsionada. También la gran semejanza es el uso de ropa desgasta y raísa (si “*grunge*” significa desaliñado, “*punk*” basura). Lo más notorio de este homenaje al *punk* setentero es la imagen que ilustra el título de la canción (“*smells like teen spirit*” significa “oler a espíritu adolescente”): unas porristas adolescentes bailan al ritmo de la canción enfundadas en un vestido negro con el símbolo *punk* por antonomasia pintado en blanco a un lado del pecho: la “a” de la anarquía.

Con estos elementos mínimos es fácil anclar el videoclip en cuestión en los años noventa. Se trata de un videoclip *retake* a los años setenta (retoma características de aquella época), un videoclip que recicla y esa es la característica artística de los años noventa, el *vintage* definido como la originalidad no en lo nuevo sino en el reciclaje, en el *retake*: las formas viejas vuelven como nuevas volviendo viejas lo que estaba y cuando la forma “nueva” se establece, la forma “vieja” vuelve obsoleta la nueva, la moda en espiral, típica de los años noventa, de la que el videoclip de Nirvana es parte iniciadora, es ruptura pero también establecimiento de una nueva tradición: el pastiche por las modas pasadas. .

## **2. 6. 2 Mapa cognitivo para la ubicación de los videoclip por épocas según la música**

A continuación presentaré un mapa para que sea más fácil ubicar el género musical por época. Esto quiere decir, que si el principal elemento de anclaje es la música del videoclip, cada género musical tuvo auge, en una época determinada. Hay ocasiones en que un género cubre varias épocas, y los únicos modos de anclaje son la instrumentación con que fue interpretada la melodía o bien la vestimenta y la

escenografía (elemento infalible en muchas ocasiones) o el grado de envejecimiento de quienes están haciendo música (en caso de que sean personas muy conocidas).

Otras ocasiones, un género es retomado dos décadas después. He dividido este mapa cognitivo en las décadas subsecuentes a los años sesenta pues he estimado que es la época cuando nace el videoclip como un lenguaje audiovisual televisivo. A su vez cada década ha sido dividida en dos partes, la temprana (en inglés “*early*”) y la tardía. Aquí conviene hacer dos aclaraciones: la primera es que este mapa se restringe a presentar géneros musicales dominantes en los Estados Unidos y Europa, áreas geográficas donde provienen los videoclip que analizo en esta tesis. La segunda aclaración es que a mi juicio las modas musicales y del vestido (ya van de la mano desde los años ochenta) son presentadas al mercado de consumo en tandas de décadas (basta con ver cualquier desfile de modas del *pret-a-porter*) así, hay música de los años ochenta, de los noventa o de la primera década del dos mil. Sin embargo, las modas no cobran auge cuando la década empieza con un año en cero (1980, 1990) sino en el año que termina con el número 3 (19 83, 1993). Así la moda de la primera década del 2000 no empieza sino hasta el año 2003. De acuerdo con esta regla del año 1963 al año 1967 son los tempranos años sesenta y del año 1968 a 1972 son los tardíos años sesenta. El mismo criterio se aplicará las décadas que siguen. El mapa cognitivo ayuda a anclar en una época determinada a un videoclip y también a clasificar a un videoclip según el género de música..

## **Época            Género musical**

### **Años Sesenta:**

**Tempranos** *Rock a billy, mersey beat, balada, surf*

**Tardíos**     *Jazz (afro latino, rock), sonido mowtown, ska*  
(primera ola), *sicodélico, rock, funk, soul*

### **Años setenta:**

**Tempranos** *Balada, folk, sicodélico, progresivo, funk, hustle, hard*  
*rock*

**Tardíos**            *Disco, punk*

### **Años ochenta:**

**Tempranos** *Reggae, new wave, new romantics, ska* (segunda ola), *pop, soul, hip hop* (old school), *high energy, heavy metal, thrash metal, speed metal, new age*

**Tardíos** *Gótico, house, electro body music, world music, underground* (rock alternativo), *hardcore, industrial, rap house, hard rock, heavy metal, new beat.*

### **Años noventa:**

**Tempranos** *Jungle, new beat, speed metal, rhytim and blues, dance, house, grunge, groove, hip hop, trance, ambient, progresive house, hip hop*

**Tardíos** *Hip hop hardcore, ska* (tercera ola), *pop, soul, rhytim and blues, trip hop, balada pop, world music, lounge, physodelic trance, tec house, down tempo, latin groove*

Incluso este mapa puede servir para clasificar a los videoclip por época según el género musical y serviría, según me parece para ordenar grandes lotes de videoclip en una compañía disquera. Veamos unos ejemplos.

### **Años ochenta:**

Tempranos

#### **Género musical: Pop**

Interpreta: *Madonna*

Nombre del videoclip: "Gambler"

Interpreta: *Michael Jakson*

Nombre del videoclip: "Thriller"

#### **Género musical: High energy**

Interpreta: *Stop*

Nombre del videoclip: *Wake up*

Interpreta: Sandra

Nombre del videoclip: Maria Magdalena

Años noventa

Tardíos

**Género musical:** *Hardcore hip hop*

Interpreta: *The Deftones*

Nombre del videoclip: *Get Bored*

Interpreta: *Korn*

Nombre del videoclip: A. D. I. D. A. S

**Género musical:** *Trip hop*

Interpreta: Mono

Nombre del videoclip: *Life in mono*

Interpreta: *Portishead*

Nombre del videoclip: *All mine*

Esta clasificación es muy práctica porque permite saber de antemano el tipo de moda en la vestimenta que podemos encontrar, así como la forma de presentación del videoclip, además de que nos posibilita estudiar la producción musical y videográfica de un intérprete determinado por épocas y analizar la manera cómo se va desarrollando e inventando como estrella del mercado musical (pienso en estudios a gente como *Madonna* o *Janet Jackson*).

### **2. 6. 3 Tipologización de los videoclip según el género musical**

En esta tipologización se tomará como forma de anclaje, el género musical del videoclip. Esta clasificación es la más socorrida y la más usada en los canales donde se transmiten los videoclip. Los videoclip se ordenarán de acuerdo con un

encasillamiento en algún género musical contemporáneo. Aclaro, el único criterio son las canciones y no la imagen. Tal forma de clasificación es heredada por las estaciones de radio. Como muestra un botón: En la televisión digital de paga o en la televisión por parabólica, hay canales dedicados a un género musical específico, seguramente predestinados a satisfacer gustos musicales específicos.

Así, en 1996 encontrábamos diversas opciones de canales de videoclip en la señal libre por parabólica:

| Canal            | Procedencia   | Género musical   |
|------------------|---------------|--|
| <i>Jazz net</i>  | E. U          | Jazz   |
| Htv              | Miami ( E. U) | Punta, bachata, ballenato, salsa, <i>latin groove</i><br>pop latino (pop de Miami), merengue, son cubano |
| <i>Muchmusic</i> | Canadá        | Pop, <i>rock</i> hecho en Canada, <i>rock</i> , <i>dance</i> .   |
| Z videos         | E. U          | <i>Rock</i> cristiano, pop cristiano, <i>hip hop</i> cristiano   |
| <i>Arts</i>      | E. U          | Música clásica   |
| <i>The box</i>   |               | Pop, <i>dance</i> , <i>rock</i> , <i>hip hop</i>   |
| MTV latino       | Miami         | <i>Rock</i> en español, <i>rock</i> en inglés, pop   |

En esta tabla podemos observar a dos canales que se dedican a un género musical en específico: *Arts* y *Jazz net*. Otro canal presenta videoclip con una temática común: el cristianismo; dos más ponen videoclip dirigidos a un público específico geográficamente hablando: el llamado “mercado latino” es decir la América donde se habla español, los canales son HTV y MTV latino, otro en cambio se dirige al público canadiense (*Muchmusic*). El canal *The box* programa videos previa paga vía telefónica y por lo mismo su barra está repleta del gusto medio estadounidense por la música *hip hop* (en los años noventa el *country* dejó de ser la música estadounidense más vendida en la unión americana y dio paso al hip hop como el género musical más consumido).



En el año 2003 la barra de canales de videoclip en *Sky-México*, televisión digital de paga, era la siguiente:

**Canal            Género musical**

Telehit            Pop en español, música electrónica, *top100* de los E. U *MTV Latino*

Pop en español, rock en inglés, pop en inglés

*Much music* Rock en español, pop en español, pop en inglés

Rock en inglés.

Banda max    Música grupera

Ritmo son    Pop en español

*Muchibeat*    Pop en español

Arts    Música clásica

Aquí la segmentación geográfica está en los canales MTV latino, Much music y Telehit (antes dedicado exclusivamente al pop en español). La dedicación a un sólo género musical se da en los canales Banda max, Ritmo son, *Muchi beat* y *Arts*.

Ya he anotado que la clasificación por género musical es la más socorrida sobre todo en la organización de ceremonias de entrega de premios como los *MTV Video Awards* o los *American Music Awards*. Me parece claro que cada una de las categorías premiadas corresponde a un criterio estrictamente musical (que no audiovisual) y mercadológico (mejor video según el voto del público, mejor productor, mejor director) hay un rubro que me llama la atención porque obedece a fundamentos de índole estructural, el premio es llamado “Mejor video experimental” y ha sido ganado por videos de la índole de “*Around the world*” de *Daft Punk* y por “*Praise you*” de *Fat Boy Slim*, ambos videoclip de la línea de un sólo plano secuencia (que en la industria del videoclip llaman “*minimal*”).

En resumen, según el criterio que he presentado, los videoclip se ordenan como de orden “videoclip latino” (lo que significa que el intérprete será de algún país de la región llamada muy a la europea “Latinoamérica”) en el caso de que sea transmitido en canales como HTV o MTV latino; o bien puede ser que sea un videoclip de música Jazz y tal identidad será afirmada si lo vemos transmitido en *Jazz net* (si un videoclip de un grupo *heavy metal* fuera transmitido en Jazz net, sin

duda afinaríamos el oído para encontrar algún rasgo de *jazz* en la canción). El canal da identidad de género musical al videoclip pero también indica que la comercialización está siendo segmentada en públicos con un gusto especial.

#### **2. 6. 4 Tipologización por forma de comercialización**

Desde el momento en que un videoclip es producido se sabe si la melodía está orientada al consumo popular o bien, al consumo de un público especializado. Son dos formas de comercialización y puede hasta creerse que uno es comercial y otro no. Sin embargo, creo que son dos tipos distintos de comercialización y la orientación comercial determina el monto de dinero destinado a la comercialización del videoclip y cuánto se estima ganar.

Este criterio de clasificación fue inventado por *MTV* a finales de los años noventa (en 1996) y destino dos canales de televisión donde se programaran los videoclip de acuerdo con su directriz de comercialización. De esta manera el *MTV* programaría videoclip y programas orientados al consumo popular; en contrapartida, *MTV 2* pasaría al aire videoclip orientados a públicos segmentados. El primer *MTV* es de paga y el segundo es de señal libre por parabólica.

En el primer *MTV* se transmiten videoclip que sean de un género musical en boga, el fin son las ventas máximas, de hecho *MTV* fabrica modas musicales para generar dividendos. Uno de estos experimentos fue la invención de la moda pop (ahora llamada “el renacimiento de la música pop”) que no es sino el reciclamiento de l pop de los tempranos años ochenta. Esto sucedió en la transición de los años noventa a la primera década del tercer milenio justo cuando en la metamoda posmoderna se dictaba el reciclamiento de los años ochenta. Así con el *retake* del *pret-a-porter* de los años ochenta correspondió un *retake* de la música pop de los años ochenta.. El logro de *MTV* fue una literal resurrección de este tipo de música en todo el mundo y sin duda el gran consumo a una estrella pop que *MTV* inventó a través de la programación reiterante de sus videoclip: *Britney Spears*. Pero *MTV* no sólo reinventa géneros, acepta la popularidad de uno como el *hip hop* y los proyecta con gran éxito comercial al extranjero. Cabe aclarar que el videoclip más programado en este canal es por lo regular “el mejor videoclip del año” debido a que es el que dejó más dividendos y que provocó más consumo. Aquí, como en todas partes, el

video mejor calificado es el que es más rentable, “el que gusta más al público”, puntualizarían, aunque el premio a la creatividad audiovisual en un videoclip se expresa en la categoría “Mejor video experimental” y “mejor director de videoclip”. En cambio *MTV 2*, especie de antígona del otro *MTV*, está proyectado para ser pensado como el “*MTV* no comercial” y en eso radica su comercialización. El canal presenta videoclip en bloques genéricos, todo esto pensado a la satisfacción de públicos segmentados. Así, tenemos la barra de música electrónica, la barra de videos *hip hop*, la barra de videos de *rock*, etc hasta llegar a la barra de videoclip clásicos que en su tiempo (mínimo de una década atrás al presente) o fueron los mejores videoclip (ya sabemos el criterio de cualificación) o bien es un videoclip donde se rescata alguna canción o las imágenes de un grupo o un cantante o una cantante ya desaparecido o bien muy añorado o muy añorada. Sin embargo su rentabilidad o su no rentabilidad es ya asunto pasado.

### **2. 6. 5 Tipologización por forma de montaje**

Esta tipologización obedece más a criterios visuales y no musicales como los anteriores. Se refiere al modo cómo las imágenes son unidas al ritmo de la música. Sucede que hay veces que se narra una historia y otras veces no.

De acuerdo con el tipo de montaje, los videoclip pueden dividirse en:

#### **Videos sin montaje**

Estos videoclip están hechos en un solo plano secuencia. No se puede afirmar que hay historias (aunque esta afirmación - como la mayoría de esa genérica - puede ser derribada de acuerdo con las experimentaciones audiovisuales que han surgido y que vayan surgiendo) sino situaciones en una sola escena donde se filma una acción definida que no forzosamente lleva al inicio, nudo y desenlace aristotélico. Por ejemplo se filma un pedimento de perdón y esta escena jamás presenta un nudo, solo es inicio y desenlace, o bien puede filmarse a una persona que se pasea en un cuarto, la cámara la sigue (inicio) y de pronto desaparece (nudo) la cámara la busca desesperada hasta que regresa la persona a cuadro (desenlace). Aquí si hay trama y la presencia de dos personajes (cámara y persona en el cuarto) pero lo filmado es tan sólo una situación (una persona en un cuarto) y una escena o postales

audiovisuales (equivalente a una descripción literaria). Estos videoclip se pueden dividir a la vez en los siguientes rubros.

### **Videoclip con un solo encuadre, sin movimiento de cámara**

En estos videoclip el movimiento se da por los actores y los objetos que intervienen en el videoclip. Estos videoclip son muy bien planeados por lo regular pues se graban de un solo tiempo y sin cortes. Un ejemplo paradigmático de este tipo de videoclip donde la cámara se hace presente por la ausencia de camarógrafo o camarógrafa, es el video “*Numb*” de U2 donde una cámara fija graba en primerísimo plano el rostro del guitarrista del grupo U2, *David “The edge” Evans*.

### **Videoclip con un solo encuadre y con movimiento de cámara:**

En estos videoclip únicamente pueden darse cuatro movimientos y son precisamente, movimientos de la cámara: hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda y hacia la derecha y va variando la intensidad del movimiento, es decir si da la sensación de “barrido” (movimiento brusco de cámara hacia los lados) o de ralentización (la cámara va a un ritmo más lento que el normal) o bien el ritmo normal al ojo humano.

### **Videos con cámara fija y encuadre variable**

En esta clase de videoclip no hay movimientos de cámara sino de lentes: se permite el uso del zoom en acercamientos y alejamientos. Un caso típico es el video “*Hands clean*” de *Alanis Morissette* donde se hace una toma a un televisor que está proyectando un videoclip (lo que hace una metaimagen) a veces suele suceder que nos presentan un zoom que va y viene de la pantalla.

### **Videoclip con varios encuadres y varios movimientos de cámara**

Aquí el corte se halla ausente (y por lo tanto el montaje) pero hay dinámica visual en cuanto la cámara es desplazada y se hace uso de los lentes de la cámara. Este tipo de videoclip se pueden dividir en dos.

### **Videoclip con cámara objetiva**

El plano secuencia está hecho en un carrito donde se coloca la cámara. Se respetan los ejes verticales y horizontales estándar en el lenguaje audiovisual. Un ejemplo puede ser “*Lucas world*” de *Lucas* dirigido por *Michael Gondry* donde la cámara es paseada a lo largo de dos cuartos unidos por una escalera. La cámara está colocada en una grúa para hacer las tomas del cuarto de arriba pero jamás rompe con los ejes.

### **Videoclip con cámara subjetiva**

Los ejes verticales y horizontales varían, se violenta el tipo estándar (el que va a la altura del pecho y cuello): la cámara puede presentar el abajo como el arriba y el arriba como el abajo, etc. Este tipo de videoclip se hacen poniendo la cámara en el hombro de la persona camarógrafa, así el movimiento de cámara es directamente (y ya no mediado por alguna otra máquina) el movimiento corporal de quien filma. El mejor ejemplo para este tipo de videos es “*The sweaters song*” de *The Weezer*, donde en el principio la cámara es girada en 360 grados en un travelling al estudio de grabación donde se encuentran los integrantes del grupo musical.

### **Videoclip sin encuadre y sin toma**

He escuchado en diferentes entregas de premios que los videos que presentan sólo un escenario son considerados como “videoclip *minimal*”. Es fácil deducir que se llaman así porque presentan el mínimo de elementos escénicos. Sin embargo, creo que el mínimo de elementos participantes en el lenguaje audiovisual no se reduce a lo escénico sino a la forma de composición, no sólo es la ausencia de montaje sino la ausencia de todo movimiento y acercamiento. A eso le llamaría “videoclip *minimal*”. Considero que esta clase de videoclip son el límite entre escuchar radio en pleno uso de un canal televisivo y de presenciar un videoclip.

Hay un ejemplo de videoclip que ilustra estos videoclip límite y es el video “*When U R in love*” de *Prince*. Se trata de un videoclip donde sobre un fondo negro aparece en color blanco, la letra de la canción al ritmo que es cantada. No hay más imágenes, de hecho si eliminamos las letras del videoclip resulta escuchar una canción en la televisión pero ya no hay lenguaje audiovisual. La última piedra que sostiene un videoclip y quizá, la más importante porque es el elemento base de todo videoclip,

es la diferencia perceptiva (es la normalidad que esperamos percibir en un videoclip, normalidad de orden gramático) entre un buen videoclip y un mal videoclip. Un buen videoclip consiste en que las imágenes se presentan al ritmo de la canción, es claro entonces que el ritmo audiovisual es la piedra angular, si ésta desaparece, o no hay videoclip, o el videoclip rompe con la norma y entonces o es videoclip experimental o un videoclip muy malo (aunque la fealdad, claro está, consiste en que no cumple con las normas pero intenta simularlas en un intento fracasado).

### **Videoclip de un solo plano secuencia, con movimiento de cámara y con recurrencia**

En este tipo de videoclip se tiene a repetir el mismo encuadre a una parte de los elementos o personajes del videoclip.

### **Videoclip de un solo plano secuencia, con movimiento de cámara y con recurrencia circular**

En este tipo de videoclip, igual que el anterior, se tiene a repetir el mismo encuadre a una parte de los elementos o personajes del videoclip, la diferencia es que la imagen que da inicio al videoclip es la imagen del final. . Tal es el caso de “*You say*” de *Lisa Loeb*. Este videoclip inicia con una toma al exterior de una habitación y acaba igual.

### **Videoclip de un solo plano secuencia, con movimiento de cámara y sin recurrencia**

En este tipo de videoclip sencillamente no se repite un mismo movimiento, ni ninguna toma mientras la cámara es desplazada por el escenario. Es el caso de videos como “*The sweater’s song*” de *The Weezer* que empieza con un plano subjetivo general donde se aprecia cómo se entra a un estudio de televisión, luego la cámara hace un giro de 360 grados y vemos al grupo interpretando la canción, luego empiezan a destrozar sus instrumentos y al final unos perros entrar en escena mientras los músicos ya está fuera de campo.

### **Videoclip señuelo**

Los videoclip de un solo plano secuencia son ya todo un género clásico en los videoclip. Quizá podríamos pensar que se emula a los primeros años del cine (del audiovisual en sí) donde el filme consistía en filmar un solo escenario con una cámara que siempre estaba fija, en un encuadre panorámico que jamás cambiaba y además, no había movimientos de cámara.

También cabe la idea de que se emula la experimentación audiovisual típica de los años sesenta, en búsqueda de nuevas formas de composición audiovisual.

Lo cierto es que los videoclip de un solo plano secuencia no son experimentos audiovisuales raros y aislados: son numerosos los videoclip que se han filmado con esta técnica, podemos registrar ya técnicas estandarizadas que podremos observar recurrentemente en diversos videoclip, y por otra parte podemos seguir descubriendo nuevos modos de composición.

En los videoclip señuelo se juega con la idea del videoclip de un solo plano secuencia. Se trata de videoclip con montaje pero éste ha sido elaborado de tal manera que no se nota. Sin embargo no se trata de elaborar un videoclip con la idea de disimular el montaje, se trata del juego con la idea de elaborar un videoclip de un solo plano secuencia con montaje, se trata de desarrollar una idea audiovisual homogénea, sin la impresión visual del corte: el corte es precisamente la cualidad de lo heterogéneo en el audiovisual, en los videoclip señuelo, el corte está maquillado, disfrazado, pues se trata de que las imágenes estén compuestas como una canción, como un todo homogéneo, sin saltos.

Debemos pensar que una canción hecha en estudio, está montada de tal manera que varios cortes o registros de voz y música están unidos de tal manera que en una canción no se notan que los registros son distintos sino pareciera que el registro ha sido hecho de un solo sentón, de corrido. Por tal motivo no escuchamos los cortes que unen los diferentes registros. Esta técnica de montaje en el audio ha sido desarrollada por los *disc jockey* o “pincha discos” y son personas que unen no sólo diferentes registros en una canción sin que el oído humano lo note, montan diferentes canciones de tal manera que parecen una sola canción.

De hecho ya en los años noventa aparecen los primeros videoclip montados uno tras otro, al compás de la música, todo hecho por un *disc jockey*, que demuestra que no solo es capaz de unir dos canciones sin que se note, sino que las canciones que están

acompañadas de imágenes (los videoclip) pueden ser unidos sin que se note el salto entre canción y canción e imagen e imagen. El *disc jockey* aparece entonces como un montador de audio y video y este tipo de trabajos se presentan en muchas discotecas o salas de baile en las ciudades más grandes del mundo. Incluso hay grupos de música electrónica (pienso en los *Chemical Brothers*) que mezclan (montan) sus canciones en vivo a la par que en una pantalla gigante, las imágenes van uniéndose al compás de la música formando todo un *set* homogéneo, donde los cortes de los finales de canción y de videoclip, han sido eliminados para que se de la idea de una pieza única, ininterrumpida.

Con esta idea, no me parece una casualidad que los videoclip señuelo cobren auge precisamente con canciones de música electrónica, hecha por *disc jockeys*. Se trata, creo, de que la técnica de montaje de las imágenes sea igual a la técnica de montaje de las canciones.

Sobra decir, entonces, que las imágenes siguen el ritmo de la canción, pero los cortes no se notan.

Los videoclip señuelo también desafían la idea común de que un videoclip debe estar compuesto de muchas imágenes montadas a un ritmo frenético (el número de imágenes montadas en un segundo debe dar la idea de frenesí): estamos presenciando unos videoclip que presentan imágenes que contrarrestan esta idea de frenesí. La idea no es crear una multitud de imágenes montadas en un intervalo de tiempo de segundos. La idea es hacer de muchas imágenes, la impresión usual de una sola imagen, homogénea. En eso consiste la experimentación y la ruptura con una idea común del videoclip, y de una regla de composición establecida. Así el videoclip señuelo, como todo videoclip de un solo plano secuencia, aparece como videoclip de índole metatextual pues apela a las reglas del lenguaje del videoclip, en el momento en que las rompe y parece ante nosotros como un videoclip de índole experimental.

Aunque si profundizamos, esta ruptura con la norma obedece a todos los videoclip del tipo “un solo plano secuencia”. Los videoclip señuelo no sólo rompen con las reglas del videoclip común, juegan con los videoclip de un solo plano secuencia, los vuelven una regla de composición pero es precisamente la regla que se rompe, es la regla con que se juega. La ruptura se vuelve la regla a romperse. La ruptura



implícita en los videoclip de un solo plano secuencia convierte a los videoclip de un solo plano secuencia en videoclip de segundo orden (los de primer orden son los videoclip que obedecen la regla del frenesí) pero los videoclip señuelo, son videoclip de tercer orden, son la ruptura de la ruptura, lo lúdico con lo lúdico.

Para comprender lo lúdico de un videoclip señuelo no basta saber la regla de frenesí en los videoclip de primer orden, es necesario saber en que consiste el juego semántico de los videoclip de un solo plano secuencia, la ruptura del videoclip señuelo, entonces se da en dos vueltas y los videoclip de un solo plano secuencia establecen una ruptura: con el montaje frenético común en el lenguaje de los videoclip.

Un ejemplo de videoclip señuelo es “*Guitar star*” de *The Chemical Brothers*, video que ya he presentado páginas atrás. Otro ejemplo es “*Free is a bird*” de *The Beatles*, donde un águila (puesta como la mirada de la cámara) visita de un solo vuelo, todos los lugares significativos en la carrera musical de *The Beatles*, todo esto sin corte aparente, pero que son evidentes sólo en el momento de reproducir el videoclip cuadro por cuadro.

### **Videoclip bricollage**

Este tipo de videoclip fue común en la década de los ochenta. La proliferación de este tipo de videoclip dio lugar a la idea de que los videoclip son piezas audiovisuales donde las imágenes son montadas a un ritmo frenético y sin relación narrativa alguna, la única relación sería pues, el ritmo de la canción.

La técnica *bricollage* consiste en el montaje de materiales preexistentes combinadas o no con imágenes que se filman a propósito del videoclip en turno.

Las imágenes de este tipo de videoclip es de índole perceptiva y no narrativo: si bien no se cuenta una historia las imágenes siguen un orden y es el ritmo de la canción. La canción es lo que homogeneiza las imágenes para formar un todo perceptivamente coherente a pesar del frenesí y a pesar de que las imágenes no puedan parecer tener relación unas con otras. El ritmo de la canción

Es lo que permite que las imágenes tengan un orden y tengan un sentido semántico que es: las imágenes materializan visualmente el ritmo de la canción, vuelven

visual lo que es auditivo y es a mi parecer, una idea básica del lenguaje de los videoclip: lo que es visual cobra existencia visual a través del videoclip.

### **Videoclip con montaje y con historia**

En contraste con el video *bricollage* hay videoclip con montaje y que presentan una línea narrativa tipo aristotélica (con inicio, desarrollo y final).

Suele ser que en un videoclip presenciemos la imagen reticente de alguien cantando en un escenario *ad hoc* mientras una trama corre paralela. Éste es el caso de videoclip como “*Crying*” de *Aerosmith* donde por un lado aparece el grupo tocando la canción en un cuarto, en las siguientes tomas vemos un conflicto amoroso que concluye con un suicidio simulado de la muchacha para asustar a su galán.

También puede ser que quien interpreta la canción sea actor de la trama como es el caso de “*Beat it*” de *Michael Jackson* donde el cantante anima dos pandillas para la pelea. Aquí subrayaré que lo cantado está ilustrado con las imágenes: “*Beat it*” (“golpéalo” en español) es en principio una incitación al combate y al final la incitación a dañar a la persona con quien un pandillero se confronta.

Puede suceder que lo dicho en la canción no sea ilustrado por las imágenes pero a diferencia de los videos *bricollage*, sí se narra una historia con la pura imagen. Examinemos un caso: el video “*Where am i gonna run to*” de *Rayn Downe*, dirigido por *J. Oliphant*.

El inicio de este video es un plano general a un muchacho en una tina de baño. Mientras mira la foto de una mujer se nos muestra un dispositivo ingenioso de unos cables eléctricos que tienen por terminal la tina con agua y por fuente un enchufe, todo esto mediado por un *switch* que se accionara cuando el muchacho patee una pelota que está al borde de la tina. Entonces el muchacho morirá electrocutado. Eso es el inicio, el nudo viene cuando el muchacho avienta la foto y patea la pelota. Vemos el recorrido del esférico y aquí se produce el momento de máxima tensión (momento de *aesthesis* aristotélica) pues sabemos que tarde o temprano el *switch* será accionado pero la bola es desviada por un gato y el muchacho salva la vida (lo cual es el desenlace o momento de catarsis).

La letra de la canción, no habla de un intento de suicidio sino de la aversión y la decepción de alguien hacia una persona que se ama. Por otro lado el tono de la voz

del cantante y las acciones de éste en la tina del baño, confirman las emociones cantadas. El momento de catarsis nos diría Aristóteles, viene a satisfacer (o no) las hipótesis de desenlace de la trama, una vez que se le ha puesto en un nivel de máxima tensión narrativa (la *aesthesis*). Todo esto ilustrado en una multitud de tomas unidas por el montaje donde el *raccord* cinematográfico, en este caso, sí tiene lugar pues la continuidad entre una escena y otra es necesaria, no así en otros videoclip del mismo tipo donde el cantante puede aparecer vestido de diferentes formas entre una escena y otra.

### **Videoclip con montaje y con historia circular**

Es el caso de los videoclip que finalizan en el mismo punto físico donde empezaron. Tal es el caso de “*Where did you go*” del grupo británico “*The Bluetones*” donde un muchacho sale de su cuarto en una hora y fecha determinadas y decide recorrer la ciudad y al final retorna al mismo cuarto a la misma hora y fecha.

### **Videoclip con montaje y sin imágenes recurrentes**

Este es el caso de los videoclip donde las imágenes sencillamente no se repiten a lo largo del videoclip. Cabe anotar que son videos de índole experimental pues la norma es la recurrencia de imágenes.

#### **Videoclip con montaje y con imágenes recurrentes**

Este es el videoclip más común, donde una serie de imágenes son repetidas a lo largo del videoclip. Videoclip como “*Return to innocence*” de Enigma, son casos típicos. Aquí presenciamos la vida de una persona puesta en inicio en el momento de su vejez y concluye con el nacimiento. Todo esto sucede mientras se muestra en diversos tiempo y de manera reiterada (una y otra vez la misma imagen), un unicornio que va trotando en un campo de hierbas.

### **Videoclip de animación**

Estos videoclip son un caso especial porque para presentar una animación que vaya al ritmo de la música, es necesario e imprescindible, recurrir al montaje. La animación se hace uniendo varias tomas fijas a una serie de movimientos, para que en conjunto se produzca la sensación visual de un solo movimiento uniforme. No

obstante todavía es necesario separar estos grupos de movimientos por frases audiovisuales, ya sea utilizando diferentes tomas o encuadres o bien, diferentes escenarios. El estudio del videoclip de animación merece un lugar aparte y muy dedicado, aquí sólo mencionaré que el videoclip de animación tiene por principio básico el montaje y puede presentar una historia circular (como en “*Paranoid android*” de *Radiohead*) o bien imágenes recurrentes como pasa en “*Spider man*” de *The Ramones*, o bien sin imágenes recurrentes como sucede en “*Southborn paquiderm*” de *Primus*.

El videoclip por animación puede clasificarse por el tipo de material animado:

### **Videoclip animado de plastilina**

Cada movimiento de los elementos en escena es filmado por separado y unido a través de una edición meticulosa a fin de crear el efecto de animación. Todos los elementos del video están hechos de plastilina, tal es el caso del antes citado “*Southborn paquiderm*” de *Primus* o “*Aenema*” del grupo *Tool* (casi todos sus videoclip están hechos con esta técnica).

### **Videoclip animado con dibujos occidentales (técnica de dibujo normal por la apreciación occidental)**

Es el caso de “*Spider man*” de *The Ramones*

### **Videoclip animado con dibujos manga (técnica de dibujo japonés)**

Es el caso de “*One more time*” de *Daft Punk* donde tenemos oportunidad de presenciar una historia dibujada al más puro estilo manga, o bien del estupendo videoclip de Alfredo Casero titulado “*Shimauta*”.

### **Videoclip collage (montaje de imágenes logradas con diferentes materiales)**

Videoclip donde se mezcla película con imágenes tipo manga por ejemplo, o bien, plastilina con película, etc. Un caso típico es el video “*Shimauta*” de Alfredo Casero donde en la primera mitad del video presenciamos imágenes del cantante y en la segunda mitad imágenes de personajes de ficción dibujados al estilo manga, aunque hay escenas donde ambos mundos están superpuestos.

### 2. 6. 6 Tipologización por letras

Esta tipologización es propia de los lugares donde se archivan los videoclip. Es de hecho, la que este investigador utiliza en su base de datos de videoclip. Se trata únicamente de ordenar los videoclip de la letra “A” a la letra “Z” ya sea por personaje productor o director del videoclip. Sin embargo, lo usual es que se clasifique por el nombre del grupo o cantante o instrumentista, o bien por nombre del videoclip. Precisamente en esta última forma fue como en el año 2000 MTV2 presentó todo su archivo de *videoclips* a la audiencia durante cuatro meses más o menos las veinticuatro horas en orden alfabético.

### 2. 6. 7 Tipologización por color de imagen

Esta tipología no la he visto en parte alguna pero es un ejemplo de que para tipologizar sólo se necesita inventiva. Toda tipología no muestra la realidad sino es un sistema personal o bien, un sistema consensado de ordenar la realidad. De esta forma puedo decir que los videoclip se dividen en tres grandes grupos:

El primer grupo es el de los videoclip que presentan imágenes en blanco y negro. Podría decirse que este tipo de presentación de la imagen dice sobre la época de producción como sucede en el cine. En el videoclip no es así. El color de la imagen no dice nada sobre la época de producción pues en los videoclip es frecuente la simulación de espacios-tiempos: en un videoclip del año 2003 se puede tener el propósito de simular la vestimenta, los escenarios, el tipo de película y las tonalidades propias de los años sesenta, todo esto con un gran éxito con la ayuda de la tecnología de manipulación de imágenes. Para muestra un botón, así tenemos *videoclips* de la especie de “*In oz out*” de Ana di Franco, hecho en blanco y negro que recrea el sonido *soul* de los años sesenta.

Entonces los colores del video sólo me dirán de la presentación del videoclip. En este rubro entrarían un gran número de videos de todas épocas y tendencias musicales.

El segundo grupo sería el de los videos que presentan todas sus imágenes a colores. El tercer grupo, se conformaría por aquellos videoclip donde podemos presenciar imágenes a colores e imágenes en blanco y negro. Es frecuente que se cree está

mixtura para indicar una diferencia de épocas (donde las imágenes a colores indicarían tiempos recientes) como es el caso de videos del tipo de “*Free is a bird*” de *The Beatles* o bien, estados sentimentales (el blanco y negro como indicio de interioridad) como es el caso de los videos desprendidos de la película “En la cama con Madonna” o bien en el videoclip “Amor, píntate de colores” del programa de dibujos animados “Las chicas superpoderosas” (canción que aparece en un capítulo donde un mimo toma a la ciudad de Saltadilla por asalto). O bien simplemente la presentación de imágenes a color o en blanco y negro es aleatoria como sucede en el video “*Buffalo’s stroke*” de *Naneh Cherry*. Un caso más, son los videoclip que señalan la diferencia entre imagen y metaimagen a través de los colores. Regularmente suelen ser las imágenes en blanco y negro las que indican al mundo ficcional de las metaimágenes (contenidas en monitores) y las imágenes de color al mundo ficcional de las imágenes (Pienso en videos como “*The man in the moon*” del grupo estadounidense “*R. E. M*”).

Con esta tipología quiero dejar claro que es el lado contrario a las tipologías basadas en los géneros musicales (propias de lo radiofónico) y es tan justo clasificar a los videoclip por las imágenes como por el audio. A mi parecer ninguna de las dos formas es suficiente para trabajar analíticamente un lenguaje que no es ni imagen ni audio sino ambas cosas a la vez, es decir, un lenguaje audiovisual.

## 2. 6. 8 Tipologización por género narrativo

Aquí podemos clasificar a los videoclip en dos grandes grupos. El primero se conforma por videoclip que o bien presentan una historia convencional con inicio, nudo y final (con *catarsis* y *aesthesis*)<sup>19</sup> es decir, con los elementos típicos de una narración aristotélica, o bien desarrollan historias que acercan a los personajes como actores de una narración de género aristotélico<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup>Es en su obra La poética donde Aristóteles define a la *catarsis* como el momento final de la narración donde se cumplen (o no) las expectativas del público. La *aesthesis*, nos explica el estagirita, es el momento de la narración anterior a la *catarsis* donde el trama presenta la máxima tensión narrativa. Es cuando el lector, la lectora o el espectador o la espectadora son más sensibles una vez que la narración se ha ido complicando. La *esthesis* es el punto en que el trama se ha desarrollado a tal punto que es necesario solucionar los conflictos surgidos en el trama mismo.

<sup>20</sup>Comparto la tesis de Paul Hernadi que afirma que los géneros narrativos contemporáneos sólo son variantes de los géneros narrativos que enumera Aristóteles en su libro La poética. Aristóteles enumera los géneros en:

El segundo grupo es el de los videos que no presentan una línea narrativa aristotélica (en el sentido en que no tiene inicio, nudo y final o bien no pertenecen a algún género derivado de lo aristotélico), aunque no por eso podamos considerar a tales videoclip como vacíos de sentido como ya hemos visto a lo largo de esta investigación.

Empezaremos describiendo las características del primer grupo. Los videoclip con línea narrativa aristotélica.

### **Videoclip con suspenso**

Tenemos videoclip con una línea narrativa encaminada a crear el suspenso narrativo. SE trata de crear las condiciones narrativas necesarias para llegar aun final donde se descubre una verdad. De hecho el suspenso es un tipo de narración epistemológica pues está encaminada al descubrimiento de verdades. El suspenso está ligado a las historias detectivescas y policiacas. En la narrativa contemporánea el suspenso se liga con las historias de misterio de *Edgar Allan Poe*, *H. P. Lovecraft* y sobre todo con la escuela del *pulp*<sup>21</sup> estadounidense, escuela que se retoma en los videoclip para homenajearla (en manifestaciones artísticas conocidas como “*kitsch*”<sup>22</sup>).

En esta línea de suspenso, encontramos a videos como “*Revolution 999*” de *Daft Punk*, video que inicia con una *razzia* policiaca y en el alboroto, una muchacha tropieza con un policía y lo primero que hace es mirar una mancha de catsup que el agente trae en su uniforme. La historia en adelante versará sobre la historia de unos jitomates que acabarán siendo el ingrediente principal de una salsa catsup, la misma con la que se manchó su uniforme el policía. Es hasta el final como se resuelve el misterio de la mancha. Otro ejemplo es el video “*Billie Jean*” de *Michael Jackson*, donde vemos la persecución de un *Billie Jean*, o “mirón, que espía la vida

---

Comedia, épica y drama. Yo he agregado algunas variantes a estos géneros pero reconozco que sin duda se desprenden de lo básico aristotélico. Para ver los motivos de Hernadi que tuvo para llegar a esta conclusión véase Paul Hernadi Teoría de los géneros, libro editado por Paidós.

<sup>21</sup>El *pulp* es la tradición de narrativa policiaca que se desarrolló en el periodo de entreguerras y en los Estados Unidos.

<sup>22</sup>Hacer kitsch tal y como se concibe en la actualidad, es homenajear al pasado actualizándolo con elementos del presente. Es hacer convivir pasado con el presente, es jugar con la nostalgia.

privada por las ventanas” traducido del caló del inglés estadounidense. La historia se resuelve con la captura del *Billie Jean* por parte de la policía.

### **Videoclip parodia**

Cuando se hace parodia se imita a otro texto con la intención de burla. En este sentido podemos clasificar videos que parodian textos cinematográficos, de dibujos animados, literarios, políticos, culturales y videográficos.

Precisamente una de las películas más parodiadas en los videoclip es “*Fever Saturday nigths*” protagonizada por *John Travolta*. Así encontramos el videoclip “*We trying to stay alive*” del grupo de *hip hop* “*Refugges*” donde se burlan de la escena del concurso de baile en la discoteca de esta película, en este mismo video también hay parodia a un videoclip, en este caso “*Beat it*” de *Michael Jackson* en la escena de una pelea callejera entre dos bandas rivales. A diferencia del video de *Jackson*, aquí llega la policía y arresta a todos los participantes de la yesca.

Hay videoclip que parodian actitudes culturales como es el caso de “*Chinese rock*” del grupo *Soupgroup*, donde las poses de respeto y reverencia de las artes marciales son motivo de ridiculización por parte de los actores. También hay parodia en videos como “*Rock in the Kasbah*” donde son los árabes el objeto de sátira por parte del grupo *The Clash*. Aquí la burla es del tipo político como el videoclip “*Holydays in the sun*” de los *Sex Pistols*, donde el protagonista es Ernesto Geisel, presidente militar del Brasil en su faceta de fanático del grupo inglés (lo que era totalmente cierto). Aquí la parodia va en el sentido de que los *Sex Pistols* mantienen una postura anticastrense y que un castrense sea presentado como seguidor del grupo es precisamente lo que es burla. La literatura tampoco escapa a la parodia y encontramos una mofa muy divertida en el videoclip “*Three littles piggies*” del grupo *Green Jelly*, al cuento de los tres cochinitos y el lobo feroz, éste último es convertido en un perverso sexual mariguano y la salvación corre a manos del héroe cinematografico, Rambo. Este mismo grupo también parodia los dibujos animados, en especial a *The Flintstones*, mejor conocidos en nuestra región como “Los Picapiedras” en un videoclip titulado “*Anarchy in the Hard Rock*” o bien “Anarquía en Piedra Dura”, o anarquía en la ciudad donde viven los Picapiedras. Aunque en el terreno de la parodia son famosos los videoclip que parodian a otros



videoclip que realiza el actor W. A. *Yankovic*. Uno de estas parodias es al video “*Bad*” (es decir “malo”) de *Michael Jackson*, donde éste protagoniza, con una pose de chico malvado, al pandillero de los ochenta. Yankovic produce un videoclip que titula como “*Fat*” (traducible como “obeso”) y el chico malo sigue siendo malo pero inútil para hacer correrías por lo gordo que es.

### **Videoclip melodrama**

Aquí nos referimos a aquellos videoclip donde la línea narrativa está encaminada a mostrarnos un conflicto sentimental u amoroso. Tenemos una típica historia de amor en “*Always*” del cantante *Bon Jovi*, donde una pareja se pelea, sufre la separación y al final se reconcilia. Otro tipo de melodrama es el que observamos en una de las dos versiones de “*Say something*” del grupo *James* donde una persona sufre porque no puede comunicarse con la demás gente pues a pesar de que grita, las personas que están a su lado parecen no escucharle.

### **Videoclip épico**

En este tipo de videoclip se narran escenas heroicas de liberación, donde se vencen obstáculos para llegar a la victoria final. La épica en los videoclip se encamina sobre todo a la heroicidad de un personaje, más que de un pueblo entero. También surgen antihéroes, aunque estos llevan al videoclip más hacia el género de la comedia que de lo épico propiamente dicho. Encontramos héroes cotidianos y héroes fantásticos como es el caso de un conflicto intergaláctico en “*One more time*” de *Daft Punk*. Otro tipo de héroe fantástico lo encontramos en “*Take on me*”, videoclip del grupo *A-ha*. Aquí el protagonista es un personaje de un cómic que se enamora con su lectora. La lectora entra al mundo del cómic y sufre una persecución a muerte junto con su enamorado. Al final escapan al mundo real y salvan sus vidas. Los héroes cotidianos no viven estas aventuras fantásticas pero cumplen con el esquema de la grandeza a través del vencimiento de obstáculos. Así en “*Everybody hurts*” de *R. E. M* observamos una actitud heroica de la gente que ante un embotellamiento gigantesco prefiere abandonar su auto e irse a pie. Otro modelo de héroe cotidiano lo presenciamos en “*Where did you go*” de *The Bluetones*, donde

vemos a un muchacho que sale de su casa a recorrer mundo y regresa por consejo de los transeúntes al hogar.

El antihéroe funciona justamente al revés: el personaje principal obtiene la derrota al final. Este tipo de personaje es muy común en los videoclip, entre estos encontramos a la chica de “*My favorite game*” de *The Cardigans*, donde una muchacha maneja por una carretera asumiendo las posturas corporales más temerarias. Al final se desbarranca, cae al suelo y una bujía le remata un golpe en la cabeza.

### **Videoclip de comedia**

En el videoclip el humor reside principalmente en las parodias y en el manejo de personajes antihéroes. Sin embargo hay ejemplos de historias donde intervienen elementos que ni son parodias ni antihéroes que fracasan en actos fuera de la normalidad cotidiana. Se trata de elementos que están dispuestos para crear risa a través del ridículo de lo cotidiano. Uno de estos casos es el video “*The swetters song*” de *The Weezers* donde se filma al grupo en un escenario y ellos hacen todo lo posible para evidenciar el playback. La comedia cobra fuerza en los gestos de los integrantes del grupo tales como bostezos, destrucción de sus instrumentos y equivocaciones en la ejecución de los instrumentos. Al final del video el estudio de grabación se inundado de perros que corren a través del cuarto lo que crea un efecto cómico más al videoclip. Otro tipo de comedia se da en el vídeo “*What’s my name?*” del cantante de *hip hop*, *Snoop Doggie Dog*. Aquí los papás salen de paseo, oportunidad que el hijo adolescente no desaprovecha para organizar una gran fiesta con sus amigos. Sin embargo, por una falla mecánica los padres regresan inesperadamente y se hace un alejamiento a la casa, se escuchan balazos y desde un plano exterior observamos como los muchachos salen corriendo desnudos de la casa. O bien en el video “*I ll bee dat*” del cantante de *hip hop*, *Reedman*. Tenemos otro ejemplo cuando una muchacha pasa con su bicicleta frente a un grupo de muchachos. En ese momento se escucha una música muy melosa hasta que la muchacha descuidada por el coqueteo, choca contra un auto estacionado concluyendo el instante bello. Un último ejemplo: los pandilleros del video “*We trying to stay alive*” de *Refugges* donde después de una gran pelea metaforizada con

pasos de baile (en clara parodia a “*Beat it*” de *Michael Jackson*) llega la policía y los arresta volviendo el acto artístico que dio fama a *Michael Jackson*, un acto que retrata la triste realidad de los llamados negros de *ghetto*. La risa entonces, es movida por la farsa y el ridículo de los actos cotidianos, es precisamente la vuelta a la cotidianidad lo que lleva al acto heroico a la risa y a la comedia.

### **Pastiche**

El pastiche es la imitación a un texto con la intención de homenajearlo. El pastiche a su vez se divide en tres subgéneros:

El *retake*, traducido literalmente como “retomar”. Se trata de volver a presentar elementos de textos muy conocidos en el pasado. El principal problema es que los textos deben pertenecer a un saber común, deben ser reconocidos fácilmente por cualquiera para que pueda pensarse en un texto dado como *retake*. El *retake* puede ser la incorporación de un elemento específico de un texto (lo que da como resultado una cita textual) o bien puede ser la continuación de una historia (conocido como “secuela” o bien lo que la antecedió (precuela).

Podemos considerar como *retake* todos los videoclip que promocionan películas como es el caso de “*I should be mine*” del grupo *Guns and Roses*, que retomó escenas de la película “*Terminator II*” y que empieza y concluye con un encuentro entre el *Terminator* y los integrantes del grupo de *rock*. También son remake, videos que citan imágenes de otros textos como pinturas o grabados famosos como es el caso del video “*Losing my religion*” que recrea imágenes de Velázquez y de otros artistas. También podemos hablar de videoclip que retoman recursos estilísticos como es el caso del dibujo manga (como el video “*Shimuta*” de Alfredo Casero) o bien del dibujo de las revistas estadounidenses de los años cincuenta como es el caso del video “*Son of a gun*” del grupo de tecno, KMDFM o el modo de presentación de las películas en los años ochenta como sucede en “*Sabotage*” de los *Beasty Boys*.

**Remake:** Podemos traducirlo como “rehacer”. Se trata de agarrar un texto entero para actualizarlo con la dinámica narrativa vigente o simplemente para impregnarle un estilo propio. Pondré dos ejemplos. El primero es “*Unforgettable*” de *Nat King Cole* y *Nathalie Cole*. Este video presenta una canción donde se mezcla la

canción “*Unforgettable*” que grabó hace unas décadas *Nat King Cole* y la canción “*Unforgettable*” que canta ahora la hija de *Nat King Cole*, *Nathalie Cole*. Pero está última canción tiene la peculiaridad de que se mezclan las voces del padre y la hija de tal manera que una estrofa es presentada con la voz del padre y otra con la voz de la hija y así sucesivamente. En las imágenes del videoclip observamos las imágenes de padre e hija encontradas como si sostuvieran un diálogo entre pasado y presente en el presente.

Otro caso es el videoclip “*I can’t help if I still in love whit you*” de *Frank Williams* y *Anita Cartel*, donde se hace una historia de amor con imágenes actuales teniendo como marco una canción grabada a mediados del siglo XX.

### **Revival**

En esta clase de videos se toman todos los elementos necesarios para recrear una época determinada. El *revival* es muy paradójico porque se intenta recrear una época determinada pero algún elemnto niega la época a la que se quiere revivir y afirma la época en la cual, sucede la puesta en escena del videoclip.

Es paradójico cuando a pesar de que todos los elementos visuales indican que tenemos imágenes de un espacio tiempo distinto al actual, la música es actual y niega ese pasado. Como ejemplos tomo al video “*In bloom*” de Nirvana donde todo indica que estamos presenciando en la pantalla de un televisor de los años sesenta, un programa de variedades de los años sesenta. Los miembros del grupo Nirvana se encuentran vestidos como en los años sesenta. Sin embargo, la música es de los años noventa contradiciendo las imágenes y los gestos de los músicos que parecen muy parsimoniosos tal y como era la norma de conducta de los años sesenta en un programa de variedades.

Otro video por el estilo es “*Buddy Holly*” de *The Weezers*. Este video recrea el programa de televisión de los años sesenta “*Buddy Holly*” incluso los colores del videoclip simulan la resolución de una película de los años sesenta.. EL grupo ejecuta sus instrumentos como era la norma en la década referida y también presenciamos el baile de una muchachada muy al estilo de la época. Sin embargo la música niega esa época porque se trata de una canción típica de los años noventa (una canción de corte *grunge*).

A veces las imágenes son de alguna época pasada así como el estilo de música aunque la canción es actual. Este es el caso de videos como “*You oughta now*” del grupo de música *lounge*, *Jeamy Bec & The Royal Jelly Orchest*. En este video reviven la época de los años cincuenta (aunque la misma presentación de imágenes en videoclip es ya una negación a la época) pero la letra de la canción pertenece a la solista *Alanis Mourisette*, canción muy de moda en los Estados Unidos y Europa en los años noventa.

Otras veces, aunque la música y la escenografía logren revivir épocas pasadas, la sola puesta en escena del videoclip niega tal época. Así, en “*Hell*” de *Squirle Nut Zipper*, tenemos una canción típica de los años cincuenta, imágenes típicas de los años cincuenta pero la resolución de las imágenes pertenecen a la década de los noventa del siglo XX.

### **Videos sin línea argumental aristotélica**

En este rubro podemos agrupar a todos aquellos videos donde sencillamente no hay un inicio, nudo y desenlace. No hay historia en términos aristotélicos pero sí hay una gran coherencia entre música e imágenes.

Podemos clasificar a este tipo de videos en:

#### **Bricollage**

Aquí estarían todos los videos en que las imágenes se montan sin que tengan más relación que la de seguir el ritmo de la música. Ejemplos sobran. Citaré un video del que ya he hablado y es “*Pump up the volume*” de *The M. A. R. S. H*, videoclip que presenta tales características igual que “*Music for the babies*” de *Howie B*, entre muchos más.

#### **Videoclip de concierto**

Aquí pondríamos todos aquellos fragmentos de conciertos que son presentados como videoclip y que únicamente tienen el fin de presentar a una persona cantante, una persona instrumentista o bien a un grupo musical, en el escenario. Una variante es la intercalación mínima de imágenes que evocan la letra de una canción o bien que contrapuntean una línea musical con las imágenes del concierto (un ejemplo es “*Mujer amante*” del grupo argentino de *heavy metal*, Rata Blanca). Suele suceder

también que algunas imágenes son ralentizadas para que sobresalgan de aquellas que transcurren en un ritmo normal a los ojos humanos (como en una versión de “*Don’t speak*” de No doubt).

A raíz de los conciertos multimedia, es frecuente ver videoclip donde el grupo o el cantante se hace acompañar de una pantalla gigante en el fondo donde se exhibe un videoclip o un *collage* de varios videoclip (el caso más famoso son los muchísimos videoclip que se desprendieron de las gira denominada “*Pulse*” de *Pink Floyd* donde el grupo de rock se acompañaba de una enorme pantalla circular donde exhibían sus videoclip o bien, hay una presentación de Madonna donde canta su tema “*Music*” y baila teniendo por fondo una pantalla gigante cuadrada donde se hace una remembranza de todos sus videoclip). Aún en estos casos, las tomas son al cantante y no al videoclip por lo que la metaimagen nada más acompaña y no llega a ser el videoclip en sí como en el caso de otros tipos de videoclip donde la metaimagen es el videoclip en sí.

### **Videoclip de concierto combinado con trama**

Aquí las imágenes de conciertos acompañan a imágenes que desarrollan tramas aristotélicas (como sucede en “*I can’t help you if I’m still falling in love with you*” de *Anita Williams* y *Frank Cartell* donde una presentación televisiva es acompañada por una trama amorosa).

### **Videoclip con simulacro de concierto acompañados o no de trama**

En este tipo de videoclip se hace un simulacro de concierto mientras se cuenta una historia o bien, se presentan imágenes de estudio (pienso en “Amargo adiós” de Inspector como una muestra de la inmensa mayoría de videoclip que son hechos de esta manera) o bien es un video donde desde un estudio se simula un concierto (como en “*Jump*” de Van Halen o bien “*Rock this way*” de *Rum DMC* y *Aerosmith*).

### **Videoclip minimal**

Este tipo de videoclip se caracteriza porque presenta solo un plano secuencia y son tres minutos en promedio de vida cotidiana sin que haya más conflicto que el cumplimiento de un videoclip sin corte alguno. Ejemplos de estos videoclip ya he

presentado a lo largo de esta tesis. Recordaré tan sólo a “**You say**” de *Lisa Loeb* y a “*Lucas world*” de *Lucas*.

### **2. 6. 9 Tipologización por construcción narrativa**

Otra forma de tipologizar sin duda es por cómo se construye un videoclip en términos narrativos.

Puede ser que el fin sea describir las experiencias de una persona en el plano cotidiano o fantástico (construcción ontológica) bien puede ser el desarrollo y aclaración de un conflicto (construcción epistémica) o bien puede ser que el conflicto sea aquello que tiene que ver con la realización del texto videoclip mismo (construcción autorreflexiva)

Revisemos algunos ejemplos, caso por caso, para entender un poco más este tipo de tipologización.

#### **Construcción ontológica**

En este rubro encontramos videoclip que se concentran en describir experiencias de los personajes. Así en el video “*Missing you*” de *Everything but a girl*, los protagonistas, un hombre y una mujer, se dedican a extrañarse una al otro. Observamos sus gestos de sufrimiento, el hombre en una casa y la mujer de paseo en la ciudad. La gran mayoría de los videoclip están dedicados a mostrar la experiencia escénica de los personajes en múltiples escenarios: vemos sus gestos, sus bailes, sus paseos ante la cámara. Así es el videoclip “*My sweed child o’ mine*” de *Guns & Roses* donde observamos al grupo actuar en un ensayo mientras sus familiares observan. De igual manera “*Smell like teen spirit*” de Nirvana, video que muestra la actuación de grupo ante un auditorio de adolescentes.

#### **Construcción epistemológica**

En este tipo de videoclip observo la presentación de un conflicto y su sucesivo esclarecimiento. Su lógica es la misma que la de una investigación científica: el propósito final es el esclarecimiento de lo que se torna borroso, es el advenimiento de las explicaciones o de las verdades.

Dentro de este tipo de videoclip puedo decir que están textos como “*Thriller*” de *Michael Jackson* donde observo cómo una muchacha entra sin buscarlo al mundo de los monstruos y de pronto sucede que es una pesadilla pero sólo hasta el final se aclara que el mundo de los monstruos sigue más allá de sus sueños. Puedo incluir videos como “*Deep, deep trouble*” de *Homer y Bart Simpson* donde vamos observando cómo *Bart* busca problemas que original al final un castigo de su padre, *Homer*. Mientras el niño canta sólo observamos una toma misteriosa en que la parte superior de su cabeza está vedada por los tonos negros, además de que el niño permanece agarrado de unas rejas. Sólo hasta el final se aclara el misterio: *Homer* manda rapar al cero al muchacho y sólo entonces se observa el cráneo completo. Luego en un alejamiento se aprecia que en realidad el muchacho está en su casa, junto a una ventana. Pareciera que el castigo fue la prisión pero los barrotes que sugerían la prisión eran un falso señuelo pues el castigo en realidad era el trasquilamiento total del cabello. Cómo el lector o la lectora notarán, los ejemplos que he expuestos hablan siempre de una lógica de indagación de la verdad y ese es el fin principal en este tipo de videos. Algunos videos como “*California love*” de *2 pac & Dr Dre* juegan con esta idea de resolución del conflicto planteado en el videoclip y ponen como imagen final un letrero que indican una continuación la mayoría de los casos inexistente (aunque algunos grupos de *hip hop* como *Eazy E* sí cumplen con la continuación del videoclip haciendo una verdadera secuela de *videoclips*).

### **Construcción autorreflexiva**

En este rubro clasifico a todos aquellos videoclip que presentan como conflicto principal (aunque no el único) aspectos de la realización del videoclip mismo sea el montaje, la actuación, el cumplimiento de reglas de producción o normas narrativas. Estos son los llamados videoclip de índole metafictional, videos que abordé en mi tesis de maestría y a ella me refiero para un mejor acercamiento<sup>23</sup> al tema.

---

<sup>23</sup>La tesis puede encontrarse en la Biblioteca Central de la Universidad Nacional Autónoma de México con el nombre de Cartografía de la metafiction en los videoclip.



Entre las muchísimas presentaciones de prácticas autorreflexivas resaltaré el videoclip de un sólo plano secuencia donde el conflicto está en que el videoclip no realice corte alguno del inicio hasta el final. En los videoclip señuelo, que ya hemos estudiado en este trabajo, el conflicto estriba en descubrir los artilugios técnicos que se emplearon para disimular los cortes. Aunque los artilugios son también el conflicto en los videoclip que tiene más de un plano secuencia como sucede en “*Return to innocence*” de Enigma donde tratamos de conjeturar cómo se hizo el montaje para presentar la vida de una persona desde la vejez hasta el nacimiento, es decir, en flecha de tiempo inversa. Otras veces sucede que el atractivo es la forma cómo viola toda norma audiovisual como sucede en “*When U R in love*” de Prince, video en el que sencillamente no hay imagen alguna o en el video “Mi corazón” del grupo de lounge, Titán dedicado a presentar durante toda la canción, créditos y agradecimientos finales.

## **2. 6. 10 Tipologización por género discursivo**

Quisiera concluir este apartado sobre la genérica con esta tipologización. Aquí puedo clasificar a los videoclip por el tipo de imágenes según el discurso musical. Esto es, si el discurso musical es el del *heavy metal*, es factible encontrar en el videoclip, hombres con el cabello muy largo, vestidos y peinados a la usanza de las etnias de los Estados Unidos en muchos casos o con prendas hechas de piel. Es común que observemos a estas personas cantando en grandes escenarios prendados con sendas guitarras eléctricas y mujeres exuberantes.

Lo anterior obedece a que tales videoclip obedecen a reglas discursivas que en retórica se han estudiado con el nombre de “lugares comunes”, “encadenamientos discursivos” o bien “*topoi*” como solía llamarle Aristóteles. Los lugares comunes son estrategias compartidas que un conjunto de textos usan para dar un mensaje determinado. Este “compatir” se debe a que los textos están inscritos en una cultura dada y en un espacio-tiempo contemporáneo. Son “lugares comunes” porque los textos coinciden en presentarse con tales estrategias para convencer o persuadir de un mensaje determinado. Los “*topoi*” hablan de consensos discursivos que un grupo de textos utilizan. Precisamente como hablamos de “grupos de textos” y no de “texto” los “*topoi*” también son nombrados “encadenamientos discursivos” porque

comparten espacio - tiempo, cultura y estrategias de persuasión para convencer sobre algo a alguien.

Los videos hip-hop, por ejemplo, se caracterizan por presentar personas de cierto tono de piel (oscuro) lo que habla de una supuesta identidad racial, que cantan mirando a la cámara extendiendo las manos como si las tuvieran encima de dos tocadiscos a la vez. Es común ver en este tipo de videos a personas ejecutando coreografías en grupo al compás de la canción; que veamos personas a bordo de autos lujosos o bien hombres acompañados de mujeres con grandes redondeces en los senos y las nalgas. Incluso es un lugar común que los videos se graben en escenarios que recreen suburbios estadounidenses. Aunque en esto el video *gangsta'* se diferencia del video *hip hop*, pues éste último, muestra opulencia y el *gangsta'* muestra imágenes sobre la dura situación que viven cotidianamente los llamados “negros” estadounidenses, debido al racismo de sus autoridades. En el video *gangsta'* se aprecian escenificaciones de *razzias*, asesinatos, persecuciones y vidas comunales en los *getthos* de las grandes ciudades de los Estados Unidos.

Lo mismo sucede con los videos de corte latino donde personas de piel morena bailan con movimientos sinuosos para denotar “sensualidad” en coreografías que implican la participación de grupos de baile. El video *reggae* en cambio sobresalta la nacionalidad jamaicana y nos muestra por lo común el sentimiento que imprimen los músicos al interpretar la música, el sentimiento que puedo calificar como “trance” debido a la ingestión de marihuana. Los colores del video indicarán la sicodelia, la interiorización (tonos azules, rojos o amarillos logrados con filtros en las lentes de las cámaras) o el nacionalismo jamaicano. Lo mismo sucede con el video *rai*, donde hallaría a cantantes con toga que interpretarán sus canciones en el desierto o en el mar, o bien en ceremonias religiosas. Pero siempre exaltarán los rasgos culturales del *magreb*. Un ejemplo semejante es el video grupero donde lo mejicano (lo mestizo mejicano) resalta como una identidad: hallaré al ranchero cantando historias de amor a personas rancheras en videos con la calidad propia de un bajo presupuesto.

No sucederá así en el video *pop* donde los escenarios muestran un alto presupuesto, además de rostros blancos y europeos, y la vestimenta a la última moda europea. Es común que se exhiban en el video pop múltiples rutinas de baile de quien canta o

quienes cantan con el fin de resaltar el rostro y el cuerpo como mercancías de consumo. El énfasis en la moda es lo que diferencia al video pop de los setenta, los ochenta, los noventa y ahora, la primera década del tercer milenio pues la vestimenta, las coreografías y el montaje escénico cambian aunque no la actitud de lucimiento por parte de quienes cantan para promocionarse y lograr altas ventas en el mercado musical.

Muy cercano al video pop encuentro al video *dance*, video que donde apreciaré grandes o pequeños *raves*, donde el común es observar personas bailando al compás de la música electrónica. O bien hallar imágenes proecologistas o mujeres vestidas en tonos plateados y pasteles. Los tonos plateados son lugar común porque el video dance apela a la tecnología y por sinécdoque la tecnología encuentra su expresión máxima en la carrera espacial. Por lo mismo, hallo en muchos videos dance, referencias a vuelos espaciales como ovnis, transbordadores, planetas. Como el dance es una sicodelia, también es un lugar común manipular las imágenes con colores chillantes que indiquen el delirio obtenido por la acción de la droga *XTC* (éxtasis o tacha).

El video *lounge* por su parte tratará de recrear las imágenes que la música evoca: los años cincuenta y por espacio, las fiestas de la clase acomodada estadounidense. Así veremos cabellos envaselinados; martinis rematados con aceitunas; imágenes de cabaret; pantalones bombachos y trajes sastre, por no hablar de los autos típicos de la época y el alarde tecnológico de la era atómica y la carrera espacial.

El video experimental siempre tratará de romper las reglas del lenguaje de los videoclip, tratará de hacer lo que no se ha hecho, tratará de montar escenarios distintos a lo ya visto o tratará de emparentar la tecnología con la creatividad utilizando al máximo todas las combinaciones creativas que el *software* permita en la edición. Incluso, tratará de llevar una idea audiovisual hasta el extremo. El videoarte tiene por lugares comunes que las imágenes son la expresión de una pieza de música europea clásica y las imágenes tienen mucho de los lugares comunes del videoclip experimental con la diferencia que el videoarte no persigue un consumo de grandes auditorios como podría suceder en el videoclip experimental.

El video gótico tratará de presentar escenografías que reflejen el periodo gótico, así como la insistencia en los tonos oscuros (rojo, morado, verde, gris, negro y blanco) y

la presentación de sombras pesadas a la percepción visual. Hablará sobre pesadillas, fantasmas y animales ponzoñosos o bien mostrará a través de las imágenes, rasgos de introversión, del convencimiento de que existe un mundo espiritual, tanto en ánimas como en la actitud de los protagonistas.

El video de música electrónica tratará de mostrar montajes frenéticos al compás de la música y cualquier imagen es válida, cualquier idea visual, para lograr tal fin. El propósito es hacer parecer que las imágenes danzan al ritmo de la música.

El video *grunge* tiene por lugares comunes, entre muchísimos otros, la presentación en vivo y en directo de las bandas de música. La vestimenta desaliñada de los años noventa. Los escenarios oscuros y a ras del público así como la presentación de las guitarras eléctricas del grupo. Parecido al *grunge*, son los videos punk con la diferencia que los videos punk hasta hace unos quince años presentaban imágenes que eran transgresiones de índole política. Ahora la diferencia entre un video *grunge* y uno *punk*, es que la música y que el video punk tiende a presentar personas más jóvenes que el video *grunge*.

Todo lo que he expuesto en este rubro no son más que meras simplificaciones de los *topoi* de cada género discursivo de los videoclip. He tratado de escribir aquello que me ha dejado mi experiencia como estudiosos de los videoclip y he creído hallar algunos rasgos comunes en cada tipo de videoclip. Sin embargo, recalco la necesidad de un estudio sistemático y verdadero (no la caricatura que he presentado como esbozo) de los *topoi* en los videoclip, estudio que hasta donde estoy enterado, no existe, sencillamente por los prejuicios académicos y semióticos prevalentes, hacia este lenguaje audiovisual, mismos que ya he señalado. Creo que un estudio a los *topoi* en los videoclip sería motivo no de un pequeñísimo apartado en una tesis doctoral, creo sinceramente que se trata de toda una tesis doctoral que ojalá y un día se geste.

Así concluyo este capítulo dedicado al texto videoclip, donde he resaltado el aspecto gramático y semántico. No obstante, ya recalqué que hasta aquí llegaría una persona empeñada en realizar un estudio estético a los videoclip siguiendo la escuela clásica del estudio al audiovisual, generada por *Jacques Aumont* hace décadas. Sin embargo, el texto es más que el objeto físico con el que interactuamos, el texto también somos nosotros como personas interpretantes. Ya he mostrado el

absurdo que es presentar una tipología como si en realidad se estuviera estudiando al videoclip. He demostrado que puede haber tantas tipologías como la creatividad de la persona investigadora -o bien personas legas al tema- invente. El trabajo de investigación con el texto no tiene por fin último una tipología, ni siquiera un modelo de análisis discursivo. Tiene como fin, el entendimiento de nuestra misma comprensión: el trabajo con el texto nos lleva a una epistemología más que a una metodología. No es un cómo hacerlo sino la explicación de porqué lo hacemos, es la búsqueda y la explicación de las causas de nuestro razonamiento como seres humanos que somos. Precisamente en la explicación de este porqué surge el método de análisis. La epistemología dicta la metodología, sólo estando conscientes de la epistemología es como podemos inventar la metodología que a mi parecer será la más apropiada para acercarme y entender mi objeto de estudio. Estas serán ideas que abordaré en el siguiente capítulo.

### **3 Conocer el videoclip**

#### **3.1 Vuelta al sujeto y salida del estructuralismo**

Hasta el momento me he dedicado a describir al videoclip en el aspecto estructural para señalar que este es el rasgo que hasta la fecha se ha enfatizado en la llamada “estética del audiovisual”. No niego la riqueza de tales estudios. De hecho, la afirmo al realizar una tarea que hasta la fecha no he leído en parte alguna.

Sin embargo, ahí mi crítica, el enfoque estructural coloca el centro de interés en el objeto, el videoclip, y desplaza al sujeto.

El problema es que aquello que se ha llamado “estética del audiovisual” no es sino abordajes estructurales donde se tiene un implícito: que es el objeto lo que produce sensibilidad y que analizándolo es posible averiguar porqué una persona se emociona.

Lo anterior es la puesta en práctica de paradigmas propios de la objetividad: la sensibilidad humana es objetivable y es posible estudiarla analizando aquello que le emociona. En el caso del audiovisual se estableció la disciplina de la semiótica estructural para llegar a establecer categorías que permitieran desentrañar los modos de construcción del audiovisual. Era una búsqueda por hallar los mecanismos ocultos del audiovisual con los cuales un mensaje llegaba a ser comunicado. El audiovisual era visto como un sistema (una totalidad) que había de desentrañar, de descomponer en sus partes mínimas para ver cómo funcionaba, para conocer su modo de operación.

La estructuración del mensaje audiovisual suponía un uso inconsciente (o consciente) de las propiedades del sistema, de la ideología en la que giraba el sistema. Las formas de poder se ponían en práctica en la creación de mensajes. Un audiovisual no era, por ejemplo, sino la objetivación del sistema y el creador un practicante de las formas del sistema. Crear era poner en juego estrategias de poder, también era ponerlas en jaque, cuestionarlas, quebrantarlas. De hecho el arte pronto se definió como aquello que rompía las reglas, el arte era un objeto de liberación al poder que oprimía. Así se entendió incluso cuando formas artísticas como la caligrafía árabe y el manga japonés incursionaron al mercado europeo.

Era arte porque, a la inversa de occidente, debía cumplir con reglas de estructuración.

Las teorías de la percepción artística, incluso se animaron con el punto de vista estructural. La crítica pronto comenzó a entender que la apreciación artística también tenía reglas sistémicas. Se acuñó el término “estética de la repetición”<sup>1</sup> o “estética neobarroca”<sup>2</sup> donde se supone un gusto del público por la repetición en diferentes textos de las mismas estructuras narrativas, visuales, audiovisuales y auditivas, todos ellos destinados al consumo masivo. Se habló de un gusto por la mismidad como una crítica hacia una sociedad de consumo donde aquello que se consumía era reciclado para volverse a consumir en un futuro.

También se habló que la estética de la repetición era una estrategia de poder para alinear a la gente volcándola hacia el pensamiento ortodoxo, hacia el pensamiento de las normas, tal y como llegan a ser las creaciones en la época de la repetición (o era de la reproducción mecánica).

Los textos orientados al consumo masivo fueron tomados como medios de alineación y los objetos de arte cobraron un estatus de no masivo y debían dirigirse (con una deóntica por medio) a la ruptura consciente de las reglas de creación sistémicas. El arte debía liberar y debían ser una alternativa, un oasis, a los objetos de consumo masivo de los llamados “medios de comunicación”.

Estas ideas, aún comunes hasta nuestros días gozan de gran aceptación y son muy difundidas<sup>3</sup>. Todas ellas transfieren cualidades al objeto. Hablan de un sistema que parece ser un gran ser viviente (y que nadie conoce). Incluso determinan y entienden el acto de creación artística por el sistema. La creación tiene dos opciones: o romper con las reglas del sistema o dejar de ser arte y ser un medio de control ideológico, esto en el mejor de los casos, porque se ha dicho incluso que a fin de cuentas el creador no puede escapar del sistema porque se encuentra dentro de él. La única alternativa es volver conscientes las reglas,

---

<sup>1</sup> Así la llama Umberto Eco en su ensayo “La innovación en el serial” que aparece en su libro De los espejos y otros ensayos publicado en español y en España por Lumen

<sup>2</sup> Esta propuesta es de Omar Calabrese, de hecho es el nombre de su obra más importante a mi gusto, La estética neobarroca publicado al español por Cátedra

<sup>3</sup> La influencia del libro de Umberto Eco Apocalípticos e integrados es notoria en estas discusiones. *Fredric Jameson* también presenta una crítica a esta condición alineante de los medios de comunicación y el arte en su libro El posmodernismo o las contradicciones del capitalismo tardío.

cuando se puede hacer el ejercicio autorreflexivo, cuando se cuenta con esta opción, por eso, se concluye, es necesario e importante el ejercicio analítico para saber ser críticos.

Hasta el momento pareciera que me he dedicado a cumplir estas ideas basadas en el paradigma de la objetividad. He hecho de los videoclip mi objeto de estudio, me he dedicado a analizarlos, he creído conocerlos. Sin embargo, lo que he hecho es mostrar lo que conozco sobre videoclip, es decir, no he mostrado los videoclip, no he mostrado un objeto sino una serie de conceptos y categorías de análisis que muestran una construcción muy particular de lo que es el videoclip y que resume mi aprendizaje teórico según la cultura académica en la que realizo esta investigación. Las categorías con que he analizado al videoclip son aquellas conque he desarrollado un conocimiento y una serie de hipótesis que en mi persona y en mi medio académico son creíbles, que me acercan a disfrutar el videoclip por medio de un ejercicio analítico. Con el uso de categorías analíticas yo establezco un goce con los videoclip, me permiten disfrutarlos de una manera distinta como los gozaría una persona no académica, que difícilmente compartiría las categorías analíticas que utilizo.

En fin, he presentado mi camino, no el camino de los videoclip. Lo que he escrito en el capítulo pasado no es una confirmación de una semiótica estructural del videoclip sino el inicio de una salida, de una entrada hacia la vuelta al sujeto.

En este sentido afirmo al estructuralismo para criticarlo, lo afirmo porque forma parte de mi historia, de mi memoria y de mi aprendizaje. Así comprendo los videoclip. Uso al estructuralismo para crear una puerta de salida a éste mismo.

La vuelta al sujeto consiste en aceptar que lo observado ha sido observado por alguien, es dale vuelta a la ilusión de que se describen realidades cuando lo que se hace es que el sujeto cognocente está describiendo su saber mismo. Todo lo dicho es dicho por alguien<sup>4</sup> El sujeto emplea al lenguaje para comunicar sus creencias, pareciera que estas creencias son descripciones, denotaciones, cuando simplemente son eso, las creencias de alguien, creencias que por cierto reflejan

---

<sup>4</sup>Esta frase aparece en el libro de Maturana y Varela El árbol del conocimiento editado en español por DEBATE Contemporáneo. De hecho gran parte del marco epistemológico de este apartado está inspirado por las ideas vertidas en ese libro, juzgadas con gran sapiencia por Cornelius Castoriadis en su ensayo “Lo imaginario: la creación en el dominio histórico social” que forma parte de Dominios del hombre: las encrucijadas del laberinto.



un saber adquirido en una cultura determinada. Todo lo dicho es dicho por alguien quiere decir que todo saber es lo que connota un sujeto de aquello donde pone su atención.

Todas las propiedades que asigno al objeto no son sino categorías que yo, sujeto construyo en coexistencia con el objeto. Sólo conozco al objeto por medio de mi pensamiento, y más aún, mi pensamiento es una acción de mi cuerpo, sólo conozco al objeto por medio de mi cuerpo: yo me acoplo con el objeto, porque yo soy, el objeto es, ambos coexistimos corporalmente, y yo lo entiendo en cuando coexisto corporalmente con el objeto (que no soy yo) el objeto perturba mi cuerpo y mi cuerpo trata de comprenderlo modificando sus conexiones sensomotoras, es decir trata de crear un sentido para que pueda comprender al objeto. Sin embargo el objeto ahí está y yo no sé nada más de él, sólo aquello que pueda inferir de él. Aún si el objeto fuera un cuerpo como yo que dialogara, todos los datos que escuche de su boca no significan más que aquello que yo pueda inferir y comprender.

Objeto y sujeto son dos cuerpos distintos que coexisten. Toda observación es hecha por un observador pero el observador construye sus inferencias motivado por la presencia corporal del otro, del objeto. Puedo creer que el objeto tiene categorías intrínsecas, sin embargo no son sino mis mismas categorías, construidas con mi intelecto.

Puedo incluso llegar a pensar que el objeto en realidad posee propiedades intrínsecas cuando noto que otras personas observan las mismas propiedades en el objeto. No obstante esto es una ilusión, estoy ante un consenso intersubjetivo sobre las propiedades del objeto, casi siempre motivado a que los otros sujetos y yo compartimos saberes heredados culturalmente (es decir, que somos de la misma cultura, o estamos influenciados por la misma cultura). El consenso se da entre nosotros, sujetos, que ponemos en un acuerdo común nuestras percepciones, aunque a fin y al cabo no son sino nuestras percepciones. Incluso podría creer que las descripciones lingüísticas son las mismas para referirnos a un objeto.

Puedo pensar que un videoclip de *Britney Spears* es un videoclip de *Britney Spears*. Sin embargo habrá quien signifique tal video como algo agradable - e

incluso, altamente erótico-para mí, significa algo totalmente desagradable. Habrá personas que opinen y consensen conmigo que un video de *Britney Spears* es algo desagradable. Para otros no tendría caso discutir a *Britney Spears* y para muchos más, la discusión no podría efectuarse porque sencillamente no conocen a *Britney Spears*, cuando no a los videoclip.

Para algunos el video de *Britney Spears* es desagradable porque se dedica a cumplir prototipos de belleza occidentales. Para mi, es desagradable porque en el videoclip de *Britney Spears* el foco de atención es ella bailando y sólo ella bailando (aunque eso es lo que quiero ver porque hay otros videoclip donde sucede exactamente lo mismo con otros cantantes y sí me gustan).

En la descripción hay una aparente mismidad en cuanto el objeto, pareciera que éste posee propiedades intrínsecas. Es en la significación donde esta aparente mismidad se tambalea porque en la significación se pone en juego el aspecto conjetural, perceptivo, cultural y vivencial. Porque cada persona ha vivido una diferente vida, los actos de significación son diferentes en cada persona, aún si comparten una cultura. El rasgo de experiencia o vivencial es el último factor donde se marca totalmente el factor corporal del observador en la apreciación del objeto. La lengua viene a dar el toque de consenso pues la lengua es el medio de comunicación que ha sido inventada precisamente para eso: para poder comunicarnos a través de un consenso entre las personas y así poder interactuar. Las palabras son un consenso para describir los objetos, aunque las palabras parezcan ser iguales en todas las personas que hablen la misma lengua, aunque parezca que una misma palabra en boca de muchas personas refiera a un mismo objeto, cada persona entiende al objeto de distinta manera de acuerdo con los rasgos vivenciales de la misma persona. En términos lingüísticos se denota igual pero se connota distinto. Este ha sido el gran problema. No falta quien se deje llevar por las apariencias y confunda lo denotado con lo connotado. Pensamos que porque denotamos igual pensamos igual, construimos el mundo de la misma forma. Pensamos que si denotamos igual es porque hay un consenso y que todos apreciamos al mundo de la misma manera. Pareciera que el mundo entonces es igual para todos porque posee propiedades intrínsecas, y lo que hacemos con el lenguaje no es sino descubrir estas propiedades intrínsecas y volverlas verdad al

consensar nuestras apreciaciones denotando al mundo. Sin embargo utilizamos las mismas palabras pero cada palabra implica sensaciones distintas para cada persona, modos de conocer distintos.

Si yo digo “tinaco de plástico” pareciera que todo mundo entiende a qué me refiero pero cada persona tiene asociaciones distintas con la frase “tinaco de plástico” porque cada quien ha tenido experiencias distintas con los tinacos de plástico. Eso en el caso de que se conozcan los tinacos de plástico, porque podría parecer que todo mundo sabe qué es un tinaco de plástico y para qué sirve. Aunque utilicemos para el mismo fin un tinaco de plástico cada quien recuerda cosas distintas cuando se refiere a un tinaco de plástico. La frase “tinaco de plástico” está inmiscuida la experiencia personal de cada persona.

Por eso se denota igual pero se connota distinto. Se comparte una descripción lingüística igual (la frase en castellano “tinaco de plástico”) y un sentido de utilidad quizá semejante pero los pensamientos relacionados con “tinaco de agua” son distintas porque cada quien es dueño de una historia corporal única y muy particular. Las palabras han sido creadas por los mismos humanos para consensar lo que perciben, para reflejar una cosmogonía, el idioma es el reflejo de la cultura que la practica. A eso se le ha llamado el carácter arbitrario de la lengua. Entonces las descripciones lingüísticas no hablan sobre las propiedades intrínsecas del objeto, habla sobre el mismo sujeto y su ubicación cultural.

El lenguaje tiene ese carácter denotativo para que el ser humano pueda comunicarse, para poder interactuar, está sentado en un principio arbitrario, pero el conocimiento es connotativo porque se construye con la base de las experiencias corporales que conforma la historia cognitiva, la memoria de una persona. El lenguaje se conoce de una manera connotativa, es parte de la historia corporal, el lenguaje se adquiere por experiencia y se usa según el sentir y la preferencia de cada quien, Es justo en el carácter arbitrario donde el lenguaje adquiere la forma denotativa. Para poder comunicarnos debemos utilizar el mismo idioma, las mismas palabras que hemos aceptados para el idioma. Son las mismas palabras sí, pero con diferente connotación para cada quien.

Por si fuera poco aun en la expresión lingüística cada persona pronuncia distinto, utiliza un distinto matiz de voz, una diferente acentuación, una diferente

velocidad. Es factible encontrar los rasgos culturales en la práctica hablada de la lengua. Una vez más el mundo de la verdad objetual es una mera ilusión.

Apreciar es crear, conocer es crear sentido y en la creación de sentido interviene la imaginación. Cada persona es creadora, creadora de sentido y considero que el debate en torno a la creación en los videoclip no se reduce a la persona que los inventa objetualmente, la creación atañe a toda persona que puede percibir el objeto, en este caso el videoclip. Todo mundo es creador de sentido incluso quien crea físicamente el objeto, pues después de crearlo se convierte también en un creador de sentidos, de significaciones, de los tantos que pueda inferir con el objeto que él mismo creó, significaciones tan válidas como las de cualquier persona. Todo mundo es un creador. La creación no se reduce al problema de apocalípticos e integrados, la creación no es un asunto de artistas, es asunto de la sensibilidad humana. La creación no tiene que ver con la libertad del arte o su alineación. Supongo que atender el problema de la creación como la invención de significaciones mediante la imaginación y las conjeturas, es colocar a la creación ya no en el objeto, sino en el sujeto, es la vuelta al sujeto.

### **3. 2 Conocer: el paradigma objetivo y el paradigma subjetivo**

Mi crítica al estructuralismo es también una crítica al paradigma objetivo. De hecho el estructuralismo parte de un paradigma objetivo. Lo que está en juego no es qué conozco, sino cómo conozco.

Se piensa que se puede conocer al objeto en cuanto objeto. El sujeto es un ente que escuadriña las propiedades del objeto. El objeto tiene propiedades intrínsecas y el sujeto las describe. Que el sujeto describa al objeto en cuanto objeto existente por sí, externo al sujeto, me lleva a una racionalización objetiva. Lo anterior es lo que he hecho hasta este momento de la tesis. Mi descripción a los videoclip se ha limitado únicamente a desentrañar las propiedades intrínsecas de los objetos “videoclip”.

Pero ya he dicho que no es suficiente tal descripción, que en el fondo no es más que mi descripción hecha en un momento particular de mi vida, esto es, posiblemente cambiará sustancialmente en otro momento existencial. Mi descripción es relativa al tiempo y al espacio en que vivo.

Entonces mi trabajo estructural del videoclip no es objetual sino contextual. Esta afirmación derriba toda pretensión mía de conocer al objeto. He explorado mis conocimientos sobre el videoclip, pero desde mi experiencia, desde mi historia corporal, tal y como lo entiendo, como lo puedo y quiero entender, nunca como el objeto videoclip es. El problema no acaba aquí. Lo que hallo de fondo, más allá de la simple aceptación de que mis observaciones al objeto videoclip son hechas por mí y que sólo puedo aspirar a conocer lo que yo conozco porque hasta el momento parecería que estoy aprehendiendo la realidad cuando lo que he estado haciendo es simplemente inventarla.

Cuando buscamos en las enciclopedias los mecanismos físicos de la cognición, encontramos la explicación de que a través de los sentidos percibimos datos de un mundo externo (es decir, el input sensorial que trasforma las señales del exterior a algoritmos internos propios de la mecánica corporal) y que una vez que los hemos aprehendido en la memoria de muy corto plazo y de largo plazo, es cuanto se abre paso la conciencia, Con la conciencia ya elaboramos juicios a lo aprehendido y decidimos si es relevante para mandar esos datos a la memoria de largo plazo (la definitiva) o no. En caso de que sea relevante, el dato constituirá un aprendizaje sea intencionado o no (todo este proceso constituye el *output*).

En esta explicación somera de lo que es aprender, he utilizado el paradigma objetivo. El problema con la objetividad no es que haya interiorización del objeto o no. Es la división entre un mundo externo y un mundo interno.

Podría afirmar que “objetivo” y “subjetivo” se refiere a dos modos de conocer el objeto. En la objetividad se conocería al objeto en sí y no haría más que describir sus propiedades intrínsecas. En la subjetividad describiría cómo conozco al objeto desde mi perspectiva. Cabe afirmar que ambas formas son totalmente objetivas.

Son objetivas porque sigo considerando a un objeto externo que conozco desde mi interior. La diferencia entre la postura “objetiva” y “subjetiva” que describí, es simplemente que en la primera el sujeto es un mero receptor de datos que expresa a través del lenguaje y en la segunda el sujeto procesa los datos a través de una interiorización y los traduce en el lenguaje. En la primera es transmisor y en la segunda traductor. El paradigma objetivo no se movió un ápice. Tal subjetividad me lleva a la objetividad, es una vuelta sobre la objetividad misma,

la diferencia es que reconoce al sujeto pero sigue habiendo un objeto con propiedades intrínsecas, preexistentes e independientes del sujeto que percibe (¿un sujeto que percibe qué? ¿Un objeto externo? Pareciera que los ojos son la *interface* entre el exterior que es el *input* y el interior que es el *output* tal y como se escribe en los modelos cognitivos computacionales)

Estas no son más que trampas paradigmáticas ocasionadas quizá por la habituación de usar la objetividad, siendo ésta el paradigma reinante.

La pregunta es ¿Será la subjetividad el camino para comprender mi sensibilidad? Quizá haya otra salida porque lo que he hecho hasta el momento es cerrar mi camino únicamente a dos salidas: si no es objetivo es subjetivo. Sé bien que podría tratarse una trampa del pensamiento dicotómico aristotélico del tipo “si no es verdad es mentira” o bien “si no es blanco es negro” y sé que el gris también existe (que conforma un punto intermedio entre blanco y negro) además de los colores (que no son blanco ni negro ni punto intermedio).

El problema de fondo es la división de un mundo interior y un mundo exterior. Pero ¿Habría acaso otra división? Sin duda, basta con especificar dónde me coloco yo, sujeto, Yo estoy pero cuando estoy el mundo está porque yo estoy. Este camino me puede conducir fácilmente a un solipsismo donde lo único que existiría sería yo mismo, el mundo es yo. Este camino es el de la subjetividad. No obstante, tampoco me satisface porque yo me emociono viendo videoclip, escuchándolos. Me emociono (esto ya es un acto reflexivo) pero no nada más conmigo mismo sino con los videoclip. Hay algo que es más que mi mente, es algo que está en mi mente porque existe con mi mente (y no “existe nada más en mi mente”). No propongo un solipsismo sino una coexistencia contextualizada.

Yo coexisto con mi entorno en un momento dado y en un lugar dado porque como cuerpo no ocupo más de un lugar en el espacio, ni ocupo más de un tiempo en el mismo espacio. Sin embargo, no puedo decir “yo soy” porque el “yo soy” aterriza y ancla al ser en un tiempo y en un espacio. Este anclaje no existe porque el tiempo cambia en todo momento “yo no soy” sino “yo fui” porque el “yo soy” en el tiempo existencial que es el presente continuo, es “yo fui”.

La subjetividad como la objetividad toman al observador como el ojo que interioriza y el mundo como el objeto en sí con propiedades que son interiorizadas por el sujeto. Hay un exterior y un interior.

El enunciado que me permite abandonar la objetividad y la subjetividad es desde mi juicio, “yo coexistó en un presente continuo” o bien “yo coexistó y cambio con aquello conque coexistó”. Me dirán que los videoclip no cambian que son siempre el mismo objeto pero:

1 Cambian en cuanto el canal transmisor los deja de programar una vez que han pasado de moda

2 Si es *videotape* o *compact disc*, el material en que el videoclip ha sido grabado, sufre un lento proceso de deterioro cada vez que contemplo el videoclip hasta que en un momento no me será posible reproducirlo más.

3 Quizá dentro de unos años (como suele suceder) la tecnología cambie y de ahí adelante sólo se verán videoclip en un nuevo tipo de reproductor y los de este tiempo ya no estarán más a la venta y quizá para ese entonces, ya estarán descompuestos y no podré ver más ese videoclip que tanto me gustaba. Situación que parecerá absurda pero que realmente me sucedió con algunos de mis videoclip favoritos que tenía guardados en formato Beta, formato totalmente fuera de circulación en el mercado.

4 Quizá ya no interesen los videoclip en el futuro y tire mi videoteca a la basura.

Para que puede escuchar y ver un videoclip dado se necesita de la coexistencia de múltiples elementos como ya se habrá notado y todos son de índole física. Yo soy cuerpo y el videoclip también. Somos cuerpos cambiantes, degenerables y perecederos. No hay un mundo exterior y un mundo interior. Yo coexistó y esta coexistencia me permite actual o no de tal manera en un momento dado. No es simplemente que yo quiera sentarme a disfrutar de mis videoclip y ya. Para que esto sea posible deben concordar ciertos elementos de mi entorno que me permitan sentarme en el sofá sin ningún contratiempo a disfrutar de mis videoclip. Por ejemplo, si no hay corriente eléctrica o si he amanecido con dolores intensos de cabeza, no podré disfrutar videoclip alguno aunque así lo quisiera, aunque exista el *videotape* donde tengo grabado el videoclip. Ni el videoclip ni yo

existimos independientes para que considere (puesto que el videoclip no considera nada) que yo soy el mundo interno y el videoclip parte del mundo externo. Tanto el *videotape* como yo coexistimos en un entorno que contiene muchísimos elementos más que, todo junto, conforma un orden distinto en cada momento, en cada lugar en coexistimos.

Hasta aquí he considerado a un sujeto coexistente con su entorno pero falta considerar un aspecto: el sujeto está amoldado a su entorno. Debe hacerlo, debe ser plástico y amoldado con lo que coexiste para sobrevivir, No puede ir en contra de él por simple sobrevivencia. El ser humano debió adaptarse a su entorno al grado de modificar elementos corporales para sobrevivir y hacer más fácil la existencia. En este sentido el ser humano no “evolució” sino simplemente adaptó su cuerpo a través de reordenamientos genéticos para garantizar la existencia. El ser humano entonces es interdependiente con todo lo que coexiste con él. Pero sucede que el ser humano está rodeado también de seres humanos con quienes coexiste y con quienes puede comunicarse (como sucede con todos los animales).

Compartir códigos de comunicación (lenguajes) es el principio básico para que el ser humano pueda coexistir con otros seres humanos sin poner en peligro la sobrevivencia. Con el lenguaje el ser humano logra acuerdos y expresa desacuerdos e inventa formas para solucionar los desacuerdos. Con el lenguaje el ser humano comparte creencias y experiencias y se reúne con otros humanos que le son afines. Con el lenguaje el ser humano hereda sus descendientes sus experiencias y creencias para que los hijos puedan llevar una vida con menos riesgos y dificultades. Al paso del tiempo, el humano junto con otros humanos que son amigos o descendientes de muchas generaciones llegan a constituir lenguajes y lenguas más complejas que reflejan sus creencias y experiencias y llegan a construir modelos teóricos que les permiten clasificar, cuantificar y explicar con cuanto coexisten. Estas creencias y experiencias permiten inventar prácticas rituales y una lengua que esté acorde con una naciente cosmovisión. Una vez que se ha inventado la cosmovisión el ser humano al compartirla y haberla forjado con sus semejantes ya ha inventado una cultura que es su



identidad y diferencia respecto a otros grupos de humanos que se desarrollaron en otros lugares y con otros tiempos.

Es decir, hay tantas culturas como grupos que elaboraron una cosmovisión, lengua y prácticas rituales en diferentes lugares y tiempos.

Se me cuestionará que hay grupos humanos que han ocupado el mismo asentamiento pero en distintas épocas y que se trataban de culturas distintas, pero en realidad se trata de diferente lugar porque el tiempo, dicho de modo sencillo, es distinto (el lugar sufre envejecimiento y se transforma con el tiempo): una cultura no puede ocupar un mismo lugar al mismo tiempo porque sería antimateria o bien porque entonces no estamos hablando de una ocupación compartida sino de una invasión que terminará con el sometimiento de una cultura a otra.

Los seres humanos entonces pueden comunicarse con prácticas culturales cotidianas y rituales y una cosmogonía que son reflejadas en los lenguajes que usan para comunicarse. Dos sujetos que habitan en una misma cultura comparten entonces prácticas culturales y una cosmogonía. Construyen su entorno de manera semejante a pesar de que sean dos sujetos que significan dos vidas distintas, dos maneras de experimentar la vida, diferentes. Sin embargo, a pesar de ser dos personas distintas pueden darse a entender y expresar y entender las ideas del otro a través de los lenguajes. Este diálogo entre sujetos se puede dar entre una misma persona porque como sujeto cambiante - como todo aquello con que coexiste en un presente continuo - conversa con sus yo que alguna vez fueron presente y ahora son pasado, es decir, conversa con alguna de sus múltiples personalidades, cada una sintetiza un cúmulo de experiencias y una forma de actuar en un ambiente dado, por ejemplo: el yo que es padre, el que es cirujano, el que es profesor, el que es hijo, el que es hermano, el que es amante, el que es automovilista, cada personalidad conforma al yo presente que con la experiencia de la vida cotidiana va conformando nuevos “yo”, nuevas personalidades con las que actuará para salir adelante en un contexto dado.

Todas las personas tienen personalidades múltiples que utilizan de acuerdo a un contexto dado. Son maneras de pensar y de comportarse totalmente contextualizadas, la persona evalúa el contexto y se comporta de una manera

acorde a tal contexto porque la persona coexiste y para coexistir, se comunica. Utiliza criterios de pertinencia. La persona hablará y actuará de acuerdo con el contexto en que se sitúe.

Una misma persona puede sostener un diálogo consigo misma no con su interior (a fin de cuantas ¿cual su exterior?). El ser humano no tiene un interior ni un exterior de acuerdo con una postura contextual, coexistente y comunicativa, tiene cuerpo: tanto es cuerpo aquello que aprecia con sus ojos - por ejemplo, las manos - como aquello que no puede apreciar con sus ojos - por ejemplo, el hígado.

La cultura entonces define el conocer de una persona. La persona conocerá siempre con el filtro de la cultura a que pertenece. Ya he señalado que la cultura distingue a la persona y la identifica. Una persona entonces cuando se comunica, comunica su cultura. Cuando una persona conoce, conoce de acuerdo cómo aprendió a conocer en su cultura. Este solo supuesto bastaría para echar a la borda todo el trabajo hecho en el capítulo anterior si no hubiera reconocido las limitaciones intrínsecas a un estudio de índole estructuralista.

Cuando alguien se comunica, comparte sus experiencias, las de él, filtradas por el marco cultural al que pertenece. Cuando una persona se comunica con personas de distintas culturas, entonces la comunicación es intercultural: cuando una persona platica pone en juego elementos propios de la cultura a la que pertenece que la otra persona deberá entender la diferencia cultural para poder coexistir en ese momento (un malentendido ocasionaría una ruptura comunicativa y la persona preferiría abandonar la plática en la mejor de las situaciones). En estos casos las personas deberán ser plásticas y amoldarse a la cultura del otro para poder coexistir, tal y como sucede en la historia de la especie humana que debió amoldarse con su entorno para sobrevivir.

Como se habrá apreciado, para salir del paradigma de la objetividad he utilizado los conceptos “coexistencia”, “contexto”, “comunicación” pues solos no bastan para mis propósitos. La historia biológica de la especie humana son suficientes para construir elementos que sean la puerta de salida de la objetividad.

Para realizar esta acción he debido cuestionar la dicotomía de “exterior/interior”, “objetivo/subjetivo” y sustituir la primacía de la visión que en realidad es lo que nos lleva a creer en la apariencia de lo externo y lo interno. Creemos que el

mundo es externo porque lo vemos así y creemos que nuestras actividades cognitivas son internas porque las ubicamos en un lugar en que se encuentran metidos los ojos: la cabeza.

Ahora procederé a explicar el mecanismo cognitivo acorde a esta senda pues la mayoría de modelos que explican el conocer humano parten de lo objetivo y echar mano de ellos ciegamente me llevaría directamente a considerar suficiente y bastó el capítulo anterior de este trabajo y me quedaría sin explicar cómo actúa mi sensibilidad con los videoclip.

### **3. 3 Premisas de una anatomía del conocer humano**

Explicar la cognición humana desde el sustrato biológico causa sin duda, controversia con las explicaciones que se da en la sicología tradicional sobre la cognición. De hecho rompe con nociones sobreentendidas de los que son nuestros actos producidos por la conciencia. La sicología corriente domina nuestra esfera conceptual sobre lo cognitivo, tanto que lo pensamos como “lo que es”.

Esto es un problema porque es necesario reformular los términos del lenguaje corriente para entender que la sicología corriente es tan sólo un paradigma para entender la cognición y que es muy cuestionable.

Términos como “ira”, “imaginación”, “miedo”, “alegría”, “desesperación” han sido entendidos como estados del alma y en nuestros días, como “estados mentales”.

No estoy proponiendo abandonar estos términos del habla corriente. Digo que es necesario reorientar su significación pues lo que se mueve en el fondo no sólo es la “objetividad/subjetividad” sino un paradigma metafísico.

Si quiero entender cómo funciona mi sensibilidad (sin la cual el acto cognitivo no puede explicarse) cuando estoy ante un videoclip, primero debo entender cómo funciona mi sensibilidad para poder comprenderme. Sin embargo, el marco explicativo de la sensibilidad que encuentro en la sicología corriente no basta, es incompatible para explicar mi sensibilidad como persona inserte en un espacio tiempo que es el aquí y ahora. La sicología corriente se basa en un espacio tiempo fragmentado, no continuo donde es posible entender el conocimiento en un pasado (memoria) presente (el conocer) y el futuro (la prospectiva).

Acorde con los trabajos que se han realizado en las neurociencias, es posible postular que la mente no es una entidad distinta del cuerpo como se ha proclamado desde hace cientos de años en occidente.

La tesis de la separación de cuerpo y mente, continuación de la separación en cuerpo y alma, domina el habla corriente, tanto que para muchas personas no es posible entender el funcionamiento de su cuerpo (por no decir ya el de las neuronas) sin el alma. Se dice que el alma es el soplo que da vida y que cuando el alma abandona el cuerpo sencillamente éste ya no funciona.

Preguntas como la hecha alguna vez por Gilles Deleuze “¿Las neuronas piensan por sí mismas?” Llevan implícitas una burla y un cuestionamiento al principio neurofisiológico de que el cuerpo se basta a sí mismo para funcionar, para crecer, desarrollarse y morir; que en el ADN tenemos codificado hasta nuestro deceso y nuestra desintegración.

La tesis de que el cuerpo se basta a sí mismo para vivir, sin necesidad de alma alguna, desafía siglos y siglos del pensamiento religioso occidental, el cual supone la existencia del alma. El alma sin duda es una entidad metahumana que ha movido el pensamiento euroasiático durante milenios y es la base de las creencias y ciencias que en este sitio geográfico se han desarrollado. Aunque, es justo decirlo, es en esta zona geográfica donde nacen las tesis que rompen abruptamente con su paso mismo al reconocer que el cuerpo es un mecanismo autosuficiente y que no necesita del alma.

El alma constituye el pasado, presente y futuro: en encarnación, vida y reencarnación. El alma gira en torno al metahumano dios en el pensamiento occidental y así ha permanecido desde que el pensamiento judeocristiano se convirtió en el pensamiento dominante.

El metahumano “dios” es el creador de todas las cosas y gobierna la materia. La materia no se autoorganiza a sí misma, es dios quien lo hace. El alma no es sino la manifestación de este ser no cárnico, etéreo en los seres vivos, cárnicos.

Si el alma es pasado, presente y futuro, dios es la eternidad, cuando no la negación del espacio-tiempo, la existencia no existente - lo eterno -.

Estas ideas, propias del medievo europeo, siguen dominando en las creencias populares y por tal razón se vinculan sentimientos como lo amoroso con el alma.

Se dice que tenemos alma porque podemos amar y porque podemos amar tenemos alma lo que crea un círculo argumentativo que no admite contradicción: el alma existe y mueve todas nuestras emociones.

La creencia en el alma, o en lo que mueve nuestros sentimientos es lo que está en el fondo en preguntas como “¿Las neuronas piensan por sí mismas?”. Es necesaria una argumentación que defienda el postulado de que el alma existe para podernos imaginar como seres sensibles.

Claro que algunos ya no llaman “alma” aquello que mueve nuestros sentimientos, sino lo confieren al dominio de la mente, que viene a ser el alma despojada de su connotación religiosa (aunque llega a ella por diferentes vías porque es un cuasisinónimo).

El postulado ahora es una bipartición entre cuerpo y mente, entre los dominios físicos corporales y los dominios de la consciencia. Entre el ser externo y el ser interno.

Esta nueva bipartición (que a mi gusto es una nueva presentación de lo mismo) llegó por regalo de la psicología moderna y cobró gran impulso gracias con el psicoanálisis freudiano.

El pensamiento religioso fue sustituido (cuando no disfrazado u ocultado) por el pensamiento objetivo. El cuerpo físico registraba una realidad exterior y la consciencia se apropiaba de ella y volvía a la realidad en lo subjetivable.

En estas alturas, hubo tesis en que la realidad era siempre la realidad y la consciencia era el mecanismo para descubrirla. Por medio de una línea progresista de acercamientos hasta encontrar la verdad. Otra tesis era el solipsismo donde la realidad era sólo un producto de la consciencia humana y se decía que todo acto cognitivo es el resultado de la consciencia humana y se presuponía que todo aquello que se percibe no es sino un invento de la consciencia. El mundo era consciencia y el pensamiento se originaba del pensamiento. Por tal motivo se llama “solipsista” a esta posición.

También existió la tesis intermedia en que se decía que la realidad existía y que la consciencia se apropiaba de ella, que todo acto subjetivo parte de lo real.

Lo curioso es que estas tesis ya habían sido ampliamente discutidas en la Grecia clásica, donde probablemente no existía el pensamiento religioso (hasta que Zeus

fue inventado) y en el budismo milenario en Oriente (aquí tampoco existe la idea de dios) donde la tradición Madyamika sostenía y sostiene la posición intermedia. Aunque es necesario aclarar, sí concebían (y conciben en el caso del budismo) al alma<sup>5</sup>.

A partir del renacimiento europeo las ideas de los griegos clásicos cobran nueva fuerza y es cuando se empieza a gestar en occidente el cambio de términos: el alma es sustituida gradualmente por “mente” y la idea de dios por la del “absoluto” o lo “primero” (vía *Hegel* y *Kant*).

Las discusiones modernas entre cuerpo y mente no eran más que una vuelta a las polémicas griegas y budistas en torno a lo objetivo y subjetivo. Esto seguiría así en occidente hasta la irrupción de las neurociencias.

Decir que el cuerpo se basta a sí mismo para crecer, desarrollarse y morir, que nada lo inventa sino otros cuerpos, igual de cárnicos. Que el cuerpo es finito con un período máximo de vida codificado genéticamente como resultado de una historia que el ser humano tiene como especie. Que aquello que llaman “mente” o “alma” no existe independientemente del cuerpo, que aquello que activa las neuronas, al cerebro, a los recuerdos, al pensamiento, a las emociones, no es sino el cuerpo mismo. Que la mente es cuerpo, es decir que no hay alma, que no hay cuerpo, que no hay dios, que el ser humano es cuerpo, que sus emociones, pensamientos y sensibilidad no son sino producto del accionar del cuerpo. Que se ama porque se vive, no porque se tiene cuerpo, sino se es cuerpo, no hay nada que anime al cuerpo sino el cuerpo mismo, no hay un accionar interno o externo del cuerpo. La conciencia es un acto físico del cuerpo y esa es la novedad del enfoque neurofisiológico que desafía y abandona la cosmovisión judeocristiana y afronta al sentido común y sus concepciones sicologistas de los procesos cognitivos, además que hace trizas al psicoanálisis freudiano y lleva a la incipiente los postulados sobre la teoría del juicio y razón que *Kant* formuló hace un par de siglos (aunque llega a revindicar a *Kant*).

Ante este pensamiento tradicional que es el común en nuestros días es donde halla una gran resistencia la neurofisiología. Siempre será difícil pensar que las

---

<sup>5</sup>Sobre las fuertes discusiones entre lo objetivo, lo subjetivo y la postura intermedia, sugiero el libro De cuerpo presente el libro más polémico de Francisco Varela que escribió al lado de los cognitivistas Eleanor Rosch y

neuronas no necesitan del alma para actuar. Las neuronas no piensan por sí mismas, piensan con todo el cuerpo. Cambiaré la pregunta irónica de *Deleuze* de “¿Pueden las neuronas pensar por sí mismas?” a “¿Puede el cuerpo pensar por sí mismo?”. La respuesta es tajante, contundente y es en sí la ruptura con una tradición euroasiática de pensamiento: sí, porque el cuerpo se basta a sí mismo, es autónomo y autoorganizado (“autopoiético” es decir, se crea a sí mismo) no necesitamos del concepto de alma, de hecho sale sobrando para explicar la autopoiesis y la autonomía del cuerpo humano.

### **3. 4 Cartografía del conocer**

El cuerpo tiene muchos mecanismos y funciones, entre ellas está la de la cognición. Esta función es la que me interesa desarrollar en este trabajo, me evocaré a ella y pasaré de alto otras funciones igual de importantes para nuestra sobrevivencia y desarrollo en el mundo. Hago notar que la función cognitiva no es la única ni la más importante, hay más funciones corporales que por esta ocasión no me referiré<sup>6</sup>.

La cognición humana funciona gracias a que hemos desarrollado como especie un complejo sistema celular que conecta cada parte de nuestro cuerpo con el resto. Nada en nuestro cuerpo está aislado. Esto ha facilitado la existencia de la especie pues todo nuestro cuerpo funciona como una totalidad y está adecuado para percibir y responder ante cualquier peligro o bien ante cualquier encuentro que convenga en nuestra sobrevivencia,

De hecho todos los seres vivos poseen un cuerpo de semejantes características, un cuerpo sensible. La sensibilidad está presente en todos los cuerpos de los seres vivos y es la garantía de sobrevivencia, alimentación y reproducción.

Los animales somos seres vivos que nos desplazamos para sobrevivir. Esto no pasa con las plantas que no necesitan desplazarse. Por lo mismo, animales y plantas desarrollaron distintos mecanismos para poder existir con éxito.

Los animales como seres vivos que desplazan todo su cuerpo por entero, desarrollaron un sistema que les permitiera no perecer. Por lo mismo su cuerpo

---

Evan Thompson. Este libro aparece en español editado por Gedisa.

debería avisarle de cualquier peligro, de los alimentos o de la presencia de otros animales con quienes establecer relaciones sociales y de apareamiento. En sus cuerpos se desarrolló un sistema que permitiera que cada uno de sus movimientos fuera eficaz y le informara con precisión sobre el entorno en que desplazaba. Por lo mismo creó distintos mecanismos como el tacto, la vista, el olfato, el oído y el gusto para asegurar sus movimientos y desarrolló una memoria que le permitía reconocer movimientos sobre entornos similares a los ya antes hechos. Con la memoria se avisaba de peligros o de gratificaciones. Le permitía cuál era el mejor lugar para hallar alimentos gracias a que volvía a tener sensaciones similares a las pasadas y las reconocía como similares. Con la memoria aparecieron la experiencia y el aprendizaje. Con la memoria los animales presentaron una conducta recurrente sobre su propio cuerpo. Todo su cuerpo cumplía la función de la memoria y el aprendizaje. Necesitaba de la acción de todo su cuerpo garantizarse la existencia a través del desplazamiento. A diferencia de las plantas que sólo necesitan del desplazamiento de sus raíces y que dependen del viento para reproducirse, los animales debía buscar el alimento con todo su cuerpo yendo de un sitio para otro. Pero el desplazamiento suponía el encuentro con medios hostiles donde el animal podría perder la vida, bien el encuentro con un animal de la misma especie con quien ejercer la sexualidad o bien el lugar donde el alimento abundaba.

Por lo mismo desarrolló los sentidos para poder ubicarse y prever (gracias a la memoria) sus movimientos. Así sabría dónde ir y dónde no.

Lo que necesitó entonces fue un sistema donde el sistema motriz estuviera íntimamente ligado con el sistema sensorial y que ambos formaran un sistema que le permitiera anticipar los movimientos. Así fue como nuestros cuerpos desarrollaron el sistema cognitivo, un sistema que nos garantizaba la sobrevivencia y la perpetuación del linaje por medio de la alimentación segura y la reproducción.

Esto pasó hace miles de millones de años con los primeros protozoos en el gran océano primigenio y se fue perfeccionando según las necesidades de los

---

<sup>6</sup>Esta descripción neurofisiológica fue inspirada en su mayor parte de Simón Brailowsky y su Las sustancias de los sueños debido a la gran claridad que el investigador tiene para explicar tales procesos complejos



organismos. Cada especie es el resultado de historias de desarrollo distintas entre sí. Cada especie es una historia distinta de desarrollo. No es que haya unas superiores a otras, todas partieron de un estado de protozoo, lo que pasa es que los seres vivos fueron modificando sus cuerpos de tal manera que pudieran sobrevivir con éxito. Estas modificaciones las transmitían generacionalmente gracias a la reproducción. Sólo sobrevivieron aquellas que eran eficaces, que podían sobrevivir. De esta manera, poco a poco sólo los linajes de los más eficaces permanecieron con sus modificaciones fisiomorfológicas. Esto originó las especies, cada una era una historia de adaptaciones distinta, una de otra.

La memoria es un sistema que vuelve al ser vivo sobre sí mismo y tiene su base en la interconexión del sistema motor con el sistema nervioso. Estos dos sistemas (interconectados) son precisamente lo que los seres vivos desarrollaron en común y lo que les permitió la supervivencia de los linajes. A lo largo de sus cuerpos cuentan con miles de interconexiones que son extensiones de un centro sensible que es la médula espinal y la masa encefálica.

En el ser humano este sistema se desarrolló de manera distinta<sup>7</sup>.

Los primeros vertebrados desarrollaron su médula espinal conectada a unos ganglios que extendían fibras a lo largo del cuerpo. Estas fibras eran del tipo somatosensitivas pues traían información sobre la actividad muscular y la estimulación táctil a la médula espinal. Otras fibras eran del tipo motoras que conectaban a la médula espinal con el resto del cuerpo. Los ganglios eran en estos primeros vertebrados en centro del cual partían todas las conexiones

Otros linajes desarrollaron más células nerviosas y por lo mismo la elongación de su médula espinal creció y los ganglios adquirieron otras características formándose lo que llamamos el tallo cerebral donde resaltan tres partes que podemos dividir por su ubicación: cerebro medio, cerebro anterior y cerebro posterior. Este es el cerebro de los peces. Donde los sentidos se hallan ya especializados en el cerebro medio y el cerebro anterior. El cerebro posterior coordinaba los movimientos.

---

<sup>7</sup>La diferencias funcionales cerebrales entre especies ha sido trabajada por *Paul M. Churchland* en su libro La filosofía de la mente editado en español por Gedisa. De este libro he tomado la discusión que aquí presento.

El cerebro de los anfibios y los reptiles son semejantes a los del cerebro del pez nada más que el cerebro anterior es proporcionalmente más grande pues centraliza en su totalidad todos los sentidos. Lo mismo sucede con los mamíferos a diferencia que éstos desarrollan dos áreas cerebrales que no existían en los seres vivos: los hemisferios cerebrales.

Los hemisferios cerebrales son una extensión del cerebro anterior y se sitúa arriba de éste, coronándolo.

Los mamíferos también desarrollan otra protuberancia en el dorso del cerebro posterior: el cerebelo. Los hemisferios son partes del cerebro donde las funciones del cerebro anterior se especializan y detallan. Son el principio de la conducta recurrente que señala ya quehaceres relacionados con el aprendizaje y la memoria.

Lo anterior no es fortuito pues los mamíferos más que nadie, son animales que dependen de la caza y la recolección para poder alimentarse, lo que supone grandes desplazamientos además, como animales de sangre caliente dependen de periodos de vigilia y de autorregulación de temperatura corporal además de una respiración aeróbica (salvo excepciones como la ballena). Todo esto en conjunto, es lo que provoca el desarrollo de la materia gris encima del cerebro anterior. Aunque también necesita de movimientos más finos para poder ser un depredador eficaz y para poder desplazarse con éxito, por lo mismo desarrolla el cerebelo donde las células son en proporción dos veces a seis más en los mamíferos que en los reptiles y anfibios.

Sin embargo, en los primates y más en el ser humano estas nuevas estructuras (hemisferios cerebrales y cerebelo) son proporcionalmente enormes en relación con el tamaño de las otras estructuras que anfibios, reptiles y peces comparten.

El cerebro del ser humano se desarrolló privilegiando la memoria. El cerebro humano es capaz de registrar sensaciones estableciendo múltiples conexiones en todo el cuerpo. Estas conexiones se modifican pero siempre partiendo de un orden de conexiones anterior. Las sensaciones son registradas pero cambian, siempre sobre estados anteriores lo que me hace deducir que el sistema mnésico posee una estructura fractal y eso es lo que permite que tengamos la sensación de recuerdos.

Antes de entrar a detalle sobre las sensaciones, siempre producidas por los registros de las extenciones sensomotoras (las percepciones) y conceptualizadas por el mecanismo del lenguaje, quisiera explicar como se realizan las conexiones entre el sistema nervioso y el sistema motriz.

El sistema nervioso central está formado por el cerebro y la médula espinal. Es central porque existe en relación con el sistema nervioso autónomo formado por los ganglios raquídeos (la masa encefálica más antigua) y los nervios que salen y llegan de la médula y de los ganglios y del sistema nervioso motor que incluye los nervios que controlan los músculos esqueléticos.

El sistema nervioso permite caminar, hablar, comer y demás funciones del organismo. Coordina todas las actividades del cuerpo y la eficiencia de éstas. Con él sistema nervioso percibimos cualquier cambio en nuestro entorno y originamos una respuesta que nos parece la más adecuada. Esto es gracias a un complejo sistema de conexiones formado por fibras que recorren todo nuestro cuerpo. Estas fibras son llamadas “nerviosas” y son las extensiones de lo que llamamos el sistema nervioso central, motor y periférico o autónomo. Las fibras nerviosas transportan la información desde el encéfalo hasta la médula espinal y viceversa. Llegan cualquier parte del cuerpo y pueden llegar a medir hasta un metro. Cada fibra nerviosa está formada por haces de fibras unidas entre sí por una vaina exterior. En el interior de las fibras nerviosas se alojan las neuronas que pueden ser sensitivas o motoras. Dentro del encéfalo hay unos cien mil millones de células. Cada una está conectada con otras diez mil células del resto del cuerpo, con diez decenas de millones de células sensoriales distribuidas como superficies sensitivas a lo largo del cuerpo y con un millón de motoneuronas que activan unos miles de músculos. Todas estas células están interconectadas por el cerebro a la razón de 10/100,000/1. Para darnos una idea de la cantidad podríamos imaginar dos cuartos de tamaño mediano lleno de arena. Cada grano simboliza una célula de nuestro cerebro. Si multiplicamos el número de neuronas por el número de conexiones que entre éstas se pueden dar da un resultado astronómico. El cerebro humano puede producir billones de conexiones que se refleja en una capacidad creativa y sensitiva sin más límites que los marcados por el propio cuerpo. .

Para comprender como funciona el sistema nervioso ejemplificaré las sensaciones que percibimos con el sistema táctil.

Gracias al sentido del tacto siempre estamos informados de cuando acontece a nuestro alrededor, aunque cerremos los ojos o nos tapemos los oídos. Esto se debe a que sentimos al mundo a través de la piel. Cada centímetro cuadrado de la piel tiene unas mil quinientas terminaciones nerviosas especiales llamadas “receptores” que detectan diversas sensaciones como el la temperatura, la cercanía de otro cuerpo o el dolor. Funciona gracias a las fibras nerviosas que llevan los impulsos al encéfalo. Estas fibras nerviosas son ayudadas en gran parte por otras extensiones que emanan de la piel y que son los pelos. Los pelos están unidos a los nervios y detectan la presión a través de nervios barorreceptores y la temperatura a través de los termorreceptores. El receptor táctil es sensible a los contactos con otros cuerpos físicos incluidos el aire, el agua, el fuego, la tierra, los alimentos, animales, plantas, etc. En este sentido la piel es una extensión del sistema nervioso que le permite al cuerpo estar alerta todo el tiempo, incluso en estados de vigilia.

Una vez que un pelo es perturbado este mueve al nervio o receptor ubicado debajo de la piel y que está conectado a través de las neuronas a la medula espinal. La medula espinal como parte del sistema nervioso central está conectado con la masa encefálica y con el sistema motor. Todo esto en conjunto lleva a una respuesta por parte de las motoneuronas para impulsar un movimiento de algún miembro del cuerpo en caso de que el cuerpo lo estime necesario.

El sistema nervioso autónomo regula el corazón, los vasos sanguíneos, las glándulas las vísceras y el músculo lisa vascular. Se divide en simpático y parasimpático por su distribución anatómica y por su relación con los neurotransmisores (sustancias por las cuales las conexiones nerviosas son posibles).

Los sistemas simpático y parasimpático son antagonistas: mientras uno inhibe el otro estimula.

Las funciones generales del sistema nervioso autónomo son muy vitales para el resto del cuerpo y son el control de la temperatura, la presión arterial, el nivel de

glucosa (verdadero combustible corporal que el cuerpo transforma en energía gracias a la acción de la insulina) en la sangre, los procesos digestivos y la actividad glandular.

La región parasimpática se concentra sobre todo en el tallo cerebral y la región sacra (en el pie y la cabeza de la médula espinal) y la simpática en las regiones media de la médula: la torácica y la lumbar.

El sistema nervioso central se origina en el ser humano a partir de los cuatro meses después de la gestación. Comprende el encéfalo y la médula espinal dividida en la región cervical, torácica, lumbar y sacra.

La médula espinal será formada por las vértebras organizadas en una región central donde se encuentra la sustancia gris (cuerpos celulares) y rodeada de sustancia blanca (fibras mielinizadas). Está unida al encéfalo a la altura de un agujero situado en la base del cráneo.

La médula espinal está contenida en el túnel óseo que constituye el eje del esqueleto dorsal. En ella se originan treinta y un pares de nervios espinales que se dirigen hacia la totalidad del tronco y de las extremidades, nervios distribuidos en la forma siguiente: ocho pares de nervios cervicales en la región superior; doce pares de nervios torácicos en la parte media; cinco pares de nervios lumbares en la región media baja; cinco pares de nervios sacros en la parte baja y un par de nervios en el coxis.

Todos los nervios de la médula espinal son nervios duales que contienen miles de fibras sensitivas y motoras. Las fibras sensitivas transportan impulsos desde los órganos sensitivos hasta la médula espinal y las fibras motoras transmiten impulsos de la médula espinal hacia los músculos esqueléticos.

El interior de la médula espinal tiene dos regiones, la primera en forma de mariposa formada por la sustancia gris y la segunda formada por sustancia blanca que cubre a la primera. Es en la médula donde circula y es drenado el líquido cefalorraquídeo, necesario para el funcionamiento neuronal.

En la sustancia gris se encuentran las neuronas que provocan la contracción de las fibras musculares (las motoneuronas o neuronas relacionadas con el movimiento). Las motoneuronas transportan impulsos nerviosos desde el sistema nervioso central hacia los músculos que responden con el movimiento. El cuerpo

celular de una neurona motora se halla en el sistema nervioso central, su fibra terminal o axón, forma parte de un nervio periférico.

Cabe aclarar que las neuronas son las células responsables del accionar de todo el sistema nervioso y que provocan la acción del sistema motor.

El sistema motor incluye las neuronas motoras (motoneuronas) que se encuentran delante de la porción central de la médula espinal, estas inervan las fibras musculares. Una sola motoneurona controla varias fibras musculares (por eso es llamada unidad “motora”).

En el cerebro posterior es donde sucede sobretodo, el accionar del sistema parasimpático.

Se localiza en la parte más alta de la médula espinal. Se divide en tallo cerebral donde se controla la respiración, la temperatura y la frecuencia cardiaca.

Del tallo provienen los pares craneales, nervios relacionados con la salivación, y los movimientos de los músculos alojados en el cráneo, el cuello y los hombros. También provienen los nervios que conectan al sistema nervioso que unen al cerebro con la médula espinal. Estos nervios se cruzan en lados opuestos en el tallo cerebral y por tal motivo el hemisferio derecho controla la mitad izquierda del resto del cuerpo y el hemisferio izquierdo la otra mitad del resto del cuerpo. Estos nervios llegan a las motoneuronas espinales y en conjunto conforman los movimientos voluntarios de los músculos esqueléticos. El cruce de estos nervios se da en específico en el bulbo raquídeo o la porción inferior del tronco encefálico y que continúa hasta la médula espinal.

Este cruce nervioso ha dado a múltiples teorías holísticas que aseguran que hay personas que piensan más con el hemisferio derecho y otras que piensan más con el hemisferio izquierdo. Esto daría lugar, según estas teorías, a que asumimos diferentes conductas según el hemisferio predominante en nuestra cognición. Se dice que el hemisferio derecho es masculino, calculador, lógico, racional y secuencial mientras el izquierdo es femenino, sentimental, intuitivo, conjetural y de pensamiento simultáneo. Tales hipótesis se apoyan mucho en una supuesta lógica china denominada del “Ying y el Yang”<sup>8</sup>. Sin embargo, aparte de

---

<sup>8</sup>La idea es materia común en cursos de creatividad en los Estados Unidos y es *Betty Edwards* una de sus principales impulsoras. Hampder Turner rescata esta discusión en su libro *Maps of the mind* publicado por la *Mac Millan Publishing Company* en 1981

que creo que la disertación sobre el Ying y el Yang no me parece epistemológicamente exacta porque se trata de una traspolación de las ideas occidentales en torno a un signo oriental, el cerebro actúa de manera global y que un hemisferio actúe mas que otro sería el principio de una parálisis motora y nerviosa, cuestión que está lejos de suceder. Los hemisferios se auxilian y se complementan. No puede privilegiarse la acción de uno porque necesitamos que el otro funcione tanto como su opuesto.

Así llegamos al encéfalo en sí. Contiene doce pares de nervios que parten del encéfalo e inervan en las estructuras del cráneo. Treinta y un pares de nervios espinales que van de la médula espinal a los miembros del cuerpo. El nervio óptico que deriva del sistema ocular y llega a la masa encefálica.

El mesencéfalo, situado arriba del tallo, actúa como un puente entre la médula y el cerebro. Contiene la formación reticular responsable de la vigilia y el sueño, la atención y la discriminación.

Esta área es muy importante dentro de la teoría cognitiva de los esquemas y a la teoría semiótica de las alotopías y las isotopías<sup>9</sup> donde se supone que hay un momento en la cognición donde lo percibido se compara con lo ya percibido anteriormente (es decir, un acto de memoria) y si se juzga como ya conocido se discrimina, caso contrario cuando es algo que no es conocido, entonces se retiene la percepción para juzgar si es útil o no. En caso afirmativo hay un aprendizaje y la percepción entra a la memoria de largo plazo, en caso contrario se desecha el estímulo mediante los mecanismos del olvido (desatención o bien el sueño).

El diencefalo se encuentra justo arriba del mesencéfalo y engloba al hipotálamo, el tálamo y la hipófisis.

El tálamo tiene dos masas uniformes situadas abajo de los hemisferios cerebrales. Es aquí donde el cuerpo humano ha centralizado la función de los sentidos, es aquí donde parten todas las inervaciones sensoriales y se distribuyen a todo el cuerpo. También es aquí donde se reciben todas las señales y estímulos que los mecanismos sensoriales perciben. De aquí parten y aquí finalizan dando lugar a un verdadero sistema autorregulado y autorreflexivo donde la causa es

---

<sup>9</sup>Esta teoría pertenece a *Greimas*, semiótico francés estructuralista. Helena Beristáin resume esta teoría, el pensamiento isotópico-alotópico, en su Diccionario de retórica y poética, publicado por Porrúa en México D. F.

efecto y viceversa. Para que el cuerpo genere movimiento deben estimularse las motoneuronas con las actividades nerviosas que desencadena el hipotálamo, éste a su vez sólo puede desencadenar una respuesta sólo si hay movimiento en el sistema motor.

Todas las modalidades sensoriales, excepto el olfato, pasan por el tálamo además del dolor, la temperatura y la presión.

El tálamo conjunta todas las percepciones, todos los registros de los mecanismos sensoriales, corticales y motoras y se auxilia de las células de la corteza cerebral y del sistema motor para poder generar una acción.

El hipotálamo, del tamaño de un frijol, situado abajo del tálamo, regula la frecuencia cardíaca, el paso de la comida a través del sistema digestivo y regula la hipófisis, el más importante de los órganos endócrinos.

El hipotálamo regula las sustancias que inhiben o estimulan la hipófisis para que libere hormonas. A la sangre y actúan en otras glándulas endócrinas de la periferia. El hipotálamo es el primer órgano que responde a los cambios corporales para iniciar la secreción de hormonas.

Así, reacciones como la ira, el placer, el dolor o la excitación sexual estimulan al hipotálamo para producir los cambios fisiológicos ligados a éstas reacciones.

El hipotálamo regula el sistema hormonal a través del torrente circulatorio, es decir los vasos sanguíneos donde se transportan las hormonas a las glándulas endócrinas a decir: la tiroides (ubicada por el cuello) las glándulas suprarrenales y el páncreas situados en la región media torácica y los ovarios en la mujer y los testículos en el hombre. Sobre decir que el crecimiento, el hambre y la reproducción, además del placer sexual dependen del accionar del hipotálamo y la hipófisis. Un deterioro parcial de estos órganos pueden provocar, por poner un ejemplo, la sensación de suficiencia alimenticia cuando el cuerpo no ha digerido alimentos, o bien de hambre cuando el cuerpo ha comido más allá de lo suficiente. Cualquiera de los casos ha sido causa de muerte en experimentos con animales en laboratorios.

La hipófisis o glándula pituitaria y la glándula pineal (o epífisis) son glándulas unitarias que funcionan estrechamente con el hipotálamo para producir las



hormonas que permiten el funcionamiento de otras glándulas. Señalaré funciones aparte de las ya descritas:

La hormona estimulante de la tiroides, la hormona adenocorticotrópica (estimula la secreción de adrenalina en casos de estrés) la prolactina (relacionada con la producción y la secreción de leche) hormonas sexuales como la que estimula el folículo y la luteinizante (que regulan el desarrollo del huevo y el esperma, así como la ovulación).

La hipófisis también genera melanocitos (las células responsables de la pigmentación en la piel, ojos y cabello) y la dopamina (neurotransmisor que comunica a las células cuando hay movimiento y también muy importante en las emociones).

La glándula pineal es donde se produce la melatonina, hormona relacionada con las actividades del hipotálamo y con los ciclos circadianos. Es esta glándula a la que Descartes consideró como el asiento del alma.

El cerebelo se encuentra detrás del tallo cerebral. Es la segunda estructura más grande de la masa encefálica y está formado por dos hemisferios y una parte central llamada “vermis cerebeloso” Cada hemisferio conecta con la médula espinal del mismo lado y con el hemisferio cerebral del lado opuesto.

El cerebelo ejerce el equilibrio corporal, la coordinación de los movimientos y la postura. El cerebelo está conectado con los músculos y articulaciones así como la corteza cerebral para efectuar movimientos controlados. En el cerebelo se propician los movimientos conscientes finos y detallados de nuestros miembros y es donde se genera la recurrencia de nuestros movimientos que a raíz de continuas repeticiones se convierten en movimientos automatizados.

El sistema límbico se compone de varios núcleos distribuidos en varias partes del cerebro. . Este sistema se comparte no sólo entre mamíferos, también por los reptiles.

Este sistema es donde se coordinan la mayoría de los impulsos básicos, las emociones y los movimientos coordinados. También coordina la expresión de las emociones y en los mecanismos de la memoria (en específico el hipocampo, órgano parecido a un caballito de mar).

Los principales componentes del sistema límbico son las estructuras corticales (amígdala, hipocampo, cíngulo) el hipotálamo, algunos núcleos talámicos, los cuerpos mamilares, el septo pelúcido, el lóbulo olfatorio y el fórnix.

Los ganglios basales son centros donde se regula la postura y el tono muscular. Los ganglios agrupan varios núcleos localizados entre la corteza y el tálamo, entre estos núcleos encontramos al núcleo caudado, el putamen, el globo pálido, el núcleo lentiforme y la sustancia negra. La alteración del funcionamiento de los ganglios basales repercuten en el movimiento y dan origen a enfermedades como el mal de Parkinson (cuyos síntomas son el temblor, rigidez y lentitud en los movimientos) o la de Huntington (caracterizada por movimientos involuntarios). Los ganglios reciben gran influencia del neurotransmisor llamado dopamina generado en la hipófisis.

La corteza cerebral ocupa el área más grande del cerebro. También es llamada neocorteza y está constituida por una capa de células nerviosas que rodea completamente al resto del cerebro (excepto el cerebelo que tiene su propia corteza).

En la corteza cerebral el cuerpo toma decisiones y evalúa todos los movimientos que se producen en el sistema nervioso y motor. Es ahí donde finalmente se ejercen los movimientos voluntarios tales como el control de la respiración, los músculos de la cavidad bucal, de la glotis y en general los músculos de la laringe (las cuerdas vocales) que integran el sistema fónico y que facilitan la comunicación a través del lenguaje hablado. Es el centro de las sensaciones y por lo mismo es donde reside la capacidad de transformar las percepciones en sensaciones a través del lenguaje. Es en esta neocorteza donde se hallan las célebres áreas de Broca y Wernike, regiones donde el cuerpo centra la capacidad lingüística. Las lesiones de estas zonas producen anomalías como afasia o la dislexia.

Esta área se ha acomodado en el espacio craneal a través de múltiples pliegues que forman circunvoluciones. En los pliegues está una cisura interhemisférica que divide en dos hemisferios la neocorteza, y otras dos cisuras, una central y otra lateral que divide a los hemisferios en lóbulos: parietal, frontal, temporal y occipital.

El cerebro se separa del resto del organismo a través de la barrera hematoencefálica, esto es necesario para que llegue la sangre limpia de impurezas que podría dañar al cerebro. La selección de sustancias es efectuada por las células endoteliales que se unen en las paredes de los vasos capilares que transportan la sangre y ahí, las hormonas, mitocondrias (necesarias para las reacciones energéticas en el sistema nervioso y motor, mismas que originan el paso de sustancias al cerebro) y nutrientes.

Como se habrá notado, el sistema nervioso y el sistema motor está conformado por células que hemos llamado “neuronas”. Ahora trataré de explicar el funcionamiento de estas células que como ya señalé actúan siempre como una compleja red donde todo el cuerpo está interconectado y forma lo que hemos llamado “la mente”. Con esto quiero decir que las capacidades cognitivas no residen sólo en el cerebro como se ha creído hasta nuestros días. Todo el cuerpo es un mecanismo cognitivo y todo el cuerpo está imbricado en el aprendizaje, la sensibilidad y la memoria. Ya he mostrado como la piel es una extensión del sistema nervioso que permite captar todo lo que acontece en nuestro entorno aún si estamos dormidos.

Las neuronas, a diferencia de otras células del organismo no pueden dividirse para formar otras células (por medio de la mitosis o la citosis, procesos que dieron cuenta del desarrollo de formas de vida multicelulares) en contraste, pueden unirse con muchísimas otras neuronas a través de contactos conocidos como “sinapsis”. Gracias a la capacidad sináptica de las neuronas es como el cuerpo puede comunicar sus movimientos por todo el cuerpo. Si bien el cuerpo se halla interconectado a través de las fibras nerviosas y musculares, es gracias a las neuronas como puede funcionar la vida de un cuerpo que necesita desplazarse para poder sobrevivir. La totalidad de las interconexiones sinápticas es lo que conforma la memoria de un ser humano, memoria que va modificándose con el transcurso del tiempo y en todo momento, por lo mismo la memoria es el mecanismo cognitivo más difícil de entender mediante métodos empíricos lógicos (significa mapear millones de millones de interconexiones que pueden modificarse a cada instante). Todo el cuerpo humano es historia, y cada acción

que se realice modifica esa historia. El cuerpo construye su historia, su memoria existiendo.

Las neuronas junto con las glías son las células responsables del funcionamiento cerebral. Hay una gran variedad de neuronas. Varían en su forma, tamaño y organización. Todas ellas conducen señales a través una prolongación que se extiende el cuerpo de la neurona hacia afuera. Esta prolongación se llama axón. Los axones reciben información a través de unas ramas de la neurona que se dirige hacia el cuerpo neuronal. Estas ramas son las dendritas que se desprenden del cuerpo celular de la neurona o soma. La capacidad de conducción de impulsos nerviosos depende de la mielina, capa formada por células que producen una membrana adiposa que envuelven al axón en forma concéntrica.

La mielina protege al impulso nervioso de las interferencias del medio, disminuyendo la pérdida de corriente eléctrica y aumentando la velocidad en que los impulsos se conducen a lo largo de la fibra nerviosa. Las neuronas se organizan en cúmulos y forman la sustancia gris. Las áreas de fibras milelinizadas constituyen la sustancia blanca.

Una de las propiedades del sistema nervioso es la excitabilidad. La producción del impulso nervioso y su conducción se deben a las características especiales de la membrana neuronal que funciona como una especie de cerradura que da paso sólo a la sustancia adecuada para producir un intercambio químico - interneuronal.

Las membranas seleccionas pequeñas moléculas cargadas eléctricamente con iones. Las células excitables tienen la propiedad de mantener diferentes concentraciones de iones de un lado y otro de la membrana. Gracias a esta diferencia es como se una diferencia de potencial. Que se da por la acumulación de iones de potasio en el interior de la membrana y de iones de sodio en el exterior.

El interior de una neurona tiene menos cargas positivas que el exterior y se produce por lo mismo una diferencia de voltaje o de potencial eléctrico en ambos lados de la membrana. En otras palabras, la neurona se encuentra polarizada: el polo negativo es el interior de la neurona y el polo positivo el exterior. Este potencial de reposo se debe a que existen cuarenta veces más iones de potasio en

el interior que en el exterior, además de que la membrana es muy permeable a este ion. Los iones de sodio y de cloro tienen altas concentraciones en el exterior de la célula pero la membrana de ésta sólo es permeable al ion de potasio. Estas diferencias son mantenidas por sistemas enzimáticos (transportadores) donde se notan sustancias como la trifosfatasa (que se convierte en adenosín trifosfato) que transportan en forma activa las partículas con carga eléctrica.

Cuando una fibra nerviosa es estimulada (despolarizada) es cuando se da el potencial de acción. Cuando llega un impulso nervioso la polaridad se invierte (de ahí el nombre de despolarización) pues los iones de potasio salen de la célula y entran los iones de sodio. La carga de la membrana pasa de negativa a positiva. La repolarización se da cuando los transportadores (que funcionan gracias a la energía liberada en la conversión del adenosín trifosfato - ATP - a adenosín difosfato - ADP -) sacan los iones de sodio y vuelven a colocar los iones de potasio. A este proceso se le llama de excitación. . En la inhibición el ion cloro participa aumentando su concentración intracelular.

Este potencial de acción es desencadenado cada vez que una neurona se conecta con otra a través del contacto del axón con la dendrita. A este contacto se le llama sinapsis, proceso en el que transcurre el fenómeno químico eléctrico que acabamos de describir.

En una sinapsis se puede excitar una neurona o bien puede ser inhibirla, todo depende cómo se conjugue el intercambio iónico.

En el caso de la célula que envía la señal estamos hablando un comportamiento “presináptico” o “axonal” y en el caso de la célula que recibe la señal, se habla de un proceso “postsináptico” o “dendrítica”. En la parte extrema de un axón podemos localizar un engrosamiento en forma de botón compuesto en gran parte por mitocondrias que sirven para el aporte de energía y pequeñas vesículas donde están contenidas las moléculas de neurotransmisores.

Al otro lado hay dendritas con forma de espina. A los que la terminación axónica puede asociarse. Ya sea en la parte terminal (la cabeza) o en las uniones con la dendrita principal (el cuello). A veces se da un espesamiento en la postsinásis que indica la presencia de neurotransmisores que fueron liberados durante la sinapsis.

Hay tipos de neuronas y tipos de sinapsis. Las neuronas se dividen en motoras, sensitivas e interneuronas. Las interneuronas constituyen la mayor parte (el noventa y nueve por ciento).

Las neuronas motoras se localizan preferentemente en la médula espinal y son definidas porque hacen contacto con las células musculares. En cambio las neuronas sensitivas inervan con las células que están relacionadas con las extensiones del sistema nervioso. Un ejemplo de estas neuronas son los conos y bastones, células responsables de la vista que transforman la luz en impulsos sinápticos (potencial de acción). Las células somatosensoras se extienden desde la piel hasta la médula espinal como ya lo explicamos páginas atrás.

Las interneuronas se encuentran en el sistema nervioso central y forman una especie de puente entre las neuronas motoras y sensitivas. Los pliegues de la neocorteza se forman precisamente de interneuronas, sucede lo mismo con el tallo cerebral y con el cerebelo lo que da la una apariencia de sustancia gris. .

Las neuronas están sostenidas por una células no nerviosas que son llamadas “glías”. Conforman la otra mitad de células del sistema nervioso. Y agrupa tres familias de células: los astrocitos (son llamadas así por su forma estrellada) la microglía y la oligodendroglía.

Las glías no sólo sostienen las neuronas también las alimentan, las conservan dándoles mantenimiento y las protegen contra agentes que pudieran destruirlas. También conducen a los axones para que puedan realizar las sinapsis adecuadas alimentándolos con sustancias de adhesión celular y de factores tróficos y trópicos respectivamente que permiten a los axones aumentar su superficie y por lo mismo tener más posibilidades de acercarse al blanco. El mantenimiento que las células gliales dan a las neuronas es a través de la mielina que envuelven al axón para favorecer la conducción de la señal nerviosa. La glía también cicatriza las neuronas en caso de lesión. Otra sustancia que apoya el quehacer de las células gliales son los aminoácidos pues facilitan la conducción de los impulsos nerviosos y les imprimen velocidad.

La acción de la las células gliales son acciones transinápticas (recordemos que hay presinapsis cuando se libera el potencial de acción y postsinapsis cuando se liberan los neurotransmisores).

Las sinapsis pueden clasificarse en químicas donde los neurotransmisores actúan en la postsinapsis (recordaré que la dopamina es un neurotransmisor y que es responsable de la coordinación de los movimientos musculares) las sinapsis eléctricas que se dan cuando las membranas de dos neuronas están casi juntas. En estas sinapsis el impulso eléctrico pasa directamente de una neurona a otra sin necesidad de una transformación química. Esto último es la transmisión neurohumoral. También hay sinapsis axodendríticas (que son las que he mencionado) sinapsis axoaxónicas (contacto de axón a axón) axosomáticas (de axón al cuerpo de la neurona) y sinapsis dendrodendríticas (de dendrita a dendrita).

Los impulsos nerviosos provocan respuestas en el músculo liso (vasos y vísceras) en el cardíaco, el esquelético, las glándulas exócrinas (las que vacían su contenido fuera del cuerpo) y en las porciones postsinápticas de las neuronas por medio de la liberación de neurotransmisores químicos específicos tan sólo en una misma neurona.

Para que se efectúe la neurotransmisión es necesario que haya conducción del impulso nervioso a través de un axón o una fibra muscular. Hay transmisión cuando el paso del impulso nervioso se da a través de una sinapsis o de una unión neuroafectora, es decir, cuando una célula diferente a la que conduce es activada para excitarse o inhibirse. Esto es en sí la transmisión neurohumoral.

La llegada de un impulso nervioso a una célula produce sucesos presinápticos, postsinápticos y transinápticos. Cuando describí a las células gliales, me referí al comportamiento transináptico (que está ligado con el mantenimiento de las neuronas) ahora profundizaré un poco con las fases presinápticas y las postsinápticas que en sí constituyen la transmisión neuroefectora.

Al comportamiento presináptico llega el potencial de acción y allí se produce la conversión de la señal eléctrica en señal química, la cual vuelve a cobrar después sus propiedades eléctricas.

Es aquí donde generalmente, las moléculas del neurotransmisor se elaboran o bien puede ser en el cuerpo neuronal donde maduran hasta que sean liberados por la hendidura sináptica.

El neurotransmisor puede almacenarse en vesículas sinápticas que son globos que permiten que el neurotransmisor se libere en la terminal sináptica.

La terminal presináptica tiene autorreceptores que le informan sobre los niveles del neurotransmisor en el exterior de la terminal. Si los niveles son elevados la terminal puede fabricar menos o liberar más. Si estos son bajos puede hacer lo contrario. La activación de los autorreceptores puede tener efectos de estimulación o de inhibición en la liberación sináptica.

La membrana de la terminal presináptica también posee moléculas transportadoras del mismo neurotransmisor que liberan. Este accionar no sólo ahorra neurotransmisor al reutilizarlo, también limita sus efectos postsinápticos. Cuando el potencial de acción llega a la sinapsis, se produce la entrada del ion calcio y provoca que las vesículas se fusionen con la membrana celular y liberen su contenido al exterior. Este proceso se llama “exocitosis”. Normalmente hay vesículas que están liberando neurotransmisor todo el tiempo. Lo que hace el potencial de acción, mediante o ayudado por el calcio intracelular, es provocar la liberación de cientos de vesículas al mismo tiempo.

Junto con el neurotransmisor se liberan otras sustancias proteicas que también contribuyen a los efectos postsinápticos, muchos de ellos tróficos, es decir, aquellos efectos que favorecen la sobrevivencia, la diferenciación y el crecimiento celular.

Cuando el neurotransmisor liberado por la presinapsis alcanza la membrana postsináptica se combina con receptores allí localizados. Entonces pueden suceder tres acciones: aumenta la permeabilidad a cationes (ya sea los iones de sodio o bien, los iones de calcio) lo que produce una despolarización llamada “potencial postsináptico excitador” o en el caso del músculo esquelético, potencial de placa motriz.

Se puede aumentar la permeabilidad membranal a aniones (moléculas cargadas negativamente como el cloro) lo que produciría una estabilización del potencial de membrana e incluso una hiperpolarización o potencial postsináptico inhibitorio. Aquí el potencial de reposo conservará sus valores normalmente negativos o incluso los aumentará. Otra opción es que se aumente selectivamente la permeabilidad de iones de potasio. Así el potasio sale de la célula lo que conduce



a una hiperpolarización o estabilización de la membrana. De esta manera, un neurotransmisor puede excitar la membrana postsináptica.

Pondré un ejemplo para mostrar cómo funciona el comportamiento postsináptico. En la placa motriz, es decir, el sitio donde un nervio hace contacto con un músculo, el neurotransmisor que se libera es la acetilcolina. Este neurotransmisor, entra en los receptores de este neurotransmisor alojados en los nervios y provoca la contracción de las fibras musculares. El bloqueo del mismo provoca parálisis. El nervio motor no sólo provoca una contracción, también da mantenimiento (comportamiento transináptico).

Los cambios de la permeabilidad de los canales donde los iones se desplazan están regulados por receptores especializados que se localizan en la membrana postsináptica. Existen por lo menos dos tipos de receptores. Los que he mencionado hasta el momento son los ionotrópicos por su afinidad o diferencia con los iones. Otros receptores son llamados metabotrópicos por tener relación con el metabolismo celular, con moléculas presentes en el interior del comportamiento postsináptico encargados de funciones intracelulares (en cambio los ionotrópicos reducen su acción a las membranas celulares).

Cuando digo “receptor” me refiero a proteínas. Estas son moléculas compuestas por cadenas de aminoácidos que forman en laces entre sí. Al establecer enlaces, crean cavidades y protuberancias que pueden constituir receptores para sustancias que tengan la forma correspondientes (como un listón que se dobla sobre sí mismo varias veces). Es como si un neurotransmisor fuera una llave que pudiera abrir o cerrar una cerradura y ésta fuera una proteína que acepta sólo una llave. Si la llave adecuada entra bien en la cerradura, esta podrá activarla. Así en el ejemplo puesto líneas arriba, la placa motriz sólo acepta cierto tipo de neurotransmisores para que sus receptores sean activados: sólo cerraduras en las que pueda encajar la llave llamada acetilcolina.

Los neurotransmisores son sustancias producidas por las células nerviosas capaces de alterar el funcionamiento de otra célula de manera breve o durable por medio de la ocupación de receptores específicos y por la activación de mecanismos iónicos y/o metabólicos.

Entre las posibilidades de un neurotransmisor está la de estimular o inhibir rápida o lentamente (desde milésimas de segundo hasta días enteros) puede liberarse hacia la sangre (en lugar de ir a una neurona, glándula o músculo) para actuar sobre varias células y a distancia del sitio de su liberación (como pasa con las hormonas) puede permitir, facilitar o antagonizar los efectos de otros neurotransmisores. Incluso puede activar otras sustancias al interior de la célula (no necesariamente los iones, en este caso se habla de neurotransmisores como “segundos mensajeros”). Y también una misma neurona puede tener efectos diferentes sobre las estructuras postsinápticas, dependiendo del receptor postsináptico presente (por ejemplo, excitar en un sitio, inhibir en el otro).

Hay muchos tipos de neurotransmisores. Aquí enumeraré algunos aparte de la dopamina que ya cité y la acetilcolina de la que también ya me he referido.

Los neurotransmisores pueden clasificarse por las vías en las que se han detectado.

Así encontramos las vías noradrenérgicas donde se localiza la enzima que convierte la noradrenalina en adrenalina. Estas células están asociadas a la respiración y la función cardiovascular y visceral y se localizan en el medio encéfalo y terminan en la corteza cerebral. Las vías serotoninérgicas donde acciona la serotonina. Este neurotransmisor es producido por el mismo cerebro pues el sistema hematoencefálico lo bloquea. Se localiza preferentemente en el tallo cerebral. La serotonina proviene de la síntesis del triptófano, aminoácido que proviene de la dieta. Y participa en el control del sueño y la vigilia, el ánimo y las emociones; la conducta sexual y la conducta suicida. Y estados de alucinación, sobre todo por vía de las drogas alucinógenas.

Las vías colinérgicas donde se encuentra la acción del neurotransmisor acetilcolina relacionados con las funciones de memoria, así como la transmisión del dolor, el calor y los sabores, e incluso en la regulación de los movimientos voluntarios y del sueño y la vigilia.

Las vías colinérgicas se encuentren en diversas partes del cuerpo sobre todo en las interneuronas. A veces funciona como inhibidos otras veces, según sea la zona, como estimulante.

Las vías dopaminérgicas se localizan sobre todo en el encéfalo.

Estas son las vías principales de los neurotransmisores, aunque claro la cantidad de receptores y de neurotransmisores inhibidores y estimuladores, es grande pues cada vez se estudian más sustancias que tiene presencia en las postsinapsis, entre ellas encontramos las purinas, las histaminas, las prostaglandinas (estas tres, aminoácidos) la glicina (un inhibidor potente) el glutamato, las catecolaminas (adrenalina, noradrenalina y las dopaminas), las GABA, y una cantidad no despreciable de receptores dopaminérgicos que estimulan o inhiben enzimas (actúan como antagonistas o bien como agonistas enzimáticos). Este territorio aún se encuentra en estado de incipiente exploración y se están refinando métodos para la localización de neurotransmisores y receptores. Por lo mientras, son un paso que nos ayuda entender como funcionamos, nosotros que somos cuerpo y como cuerpo, mente.

### **3. 5 Problemas del cuerpo como entidad cognocente y entidad de estudio**

Una vez que he mostrado un pequeño panorama sobre el funcionamiento de nuestro cuerpo como mente, pasaré a explicar el funcionamiento de nuestra cognición.

El sustrato biológico, el que acabo de esbozar, es la base sin la cual no podríamos conocer, esto es porque somos cuerpo.

Hasta nuestros días se ha separado la mente del cuerpo y se piensa, por ejemplo, que por un lado están las enfermedades del cuerpo (que atienden los médicos) y por el otro están las enfermedades de la mente (que atienden los psicólogos). Aquí hay dos ciencias totalmente separadas producto de una dislocación entre mente y cuerpo. Es hasta hace algunas décadas recientes que se fortalece la disciplina de la psiquiatría como un puente entre medicina y psicología. La psiquiatría ha encontrado gran apoyo en los trabajos de los neurofarmacólogos, personas dedicadas al estudio de las sustancias (neurotransmisores) que inhiben o excitan las sinapsis neuronales. Estas sustancias serían producidas por el cuerpo mismo y constituyen la base para cualquier actividad corporal, desde el sistema nervioso y motor hasta el digestivo (no hay que olvidar que el sistema digestivo encuentra su centro de operaciones en el hipotálamo).

En la siquiatria se ha aprovechado el estudio de estas sustancias para sintetizarlas en los laboratorios y poder inhibir o excitar el sistema nervioso motor a conveniencia.

Esto indica que recientemente se está tomando conciencia del quehacer pormenorizado de los fármacos en nuestros cuerpos<sup>10</sup>. Hasta apenas nos estamos enterando cómo curan los fármacos a nivel celular y molecular. En este estadio es cuando se nota la gran importancia del sistema nervioso motor para mantener en óptimo estado cualquier parte de nuestro cuerpo. Sólo así se entiende cómo funciona el sistema inmunológico como un sistema de autocorrección y autorregulación corporal. Desde una postura cibernética, el sistema “cuerpo” repara cualquier anomalía, o bien la compensa mediante un proceso de autorregulación.

Términos como “miedo”, “amor”, “odio”, “ansiedad” reflejan un estado donde todo el cuerpo interactúa. Cuerpo y mente no están separados.

Así el dolor es un estado celular que a través de otro estado celular traducimos al lenguaje como “dolor”. El lenguaje así, es una aptitud corporal que puede realizarse gracias a la existencia de la llamada “neocorteza”. Sin esta estructura cerebral, el ser humano jamás hubiera podido comunicarse por medio del lenguaje hablado, jamás hubiera podido inventar los idiomas, ni el cine (no hay que olvidar que es un lenguaje) ni los videoclip.

La problemática de poner al cuerpo como eje de nuestra cognición lleva a un gran problema: el cuerpo es la materia de estudio pero también la materia con la que conocemos. Desde una postura objetiva esto constituye un problema, sin embargo, no lo es.

El cuerpo es nuestro límite cognitiva, sólo lo que ha experimentado el cuerpo (que va desde las experiencias de mi vida en mi entorno hasta mis sueños) es lo que conozco. Cuerpo y conocer no están separados. La subjetividad supone una postura mentalista donde mente y cuerpo están separados. Ahora puedo afirmar que mi cuerpo existe en un espacio tiempo y que ese espacio y tiempo me transforma porque creo en él, nuevas experiencias. Nunca se termina de

---

<sup>10</sup> Para mayor abundancia en datos sobre este tema léase la obra ya citada de Simón Brailowsky

aprender, en este sentido, sólo en este sentido, el límite cognitivo es el límite de vida del cuerpo.

El espacio tiempo es aquello que yo vivo a cada instante con mi cuerpo, va a la par de mi existencia, es aquello que yo creo con mi cuerpo pero es aquello que modifica mis experiencias porque es ajeno a mi cuerpo.

Espacio y tiempo no es una categoría mental como se ha pensado en el subjetivismo/objetivismo, es una categoría física - existencial. Es mi cuerpo experimentando sensaciones de otros cuerpos físicos. Mi cuerpo puede percibirlos gracias a un complejo mecanismo nervioso motor donde los sentidos funcionan como una extensión del cuerpo. Mis sentidos garantizar mi convivencia en el estar con otros cuerpos.

El yo y el otro, en este sentido, no es un dialogismo, es una coexistencia. El otro cuerpo existe porque yo lo he percibido. Mis límites cognitivos son aquellos que mi cuerpo puede percibir.

La existencia o no de un camello en el Sahara, no refleja la existencia del camello en sí, su existencia depende de mi experiencia física con el camello, si no existe tal experiencia, la no existencia del camello es mi falta de conocimiento de la existencia del camello: mi ignorancia supone mi falta de experiencia física.

Recuerdo una pregunta lógica. Se habla de la existencia o inexistencia de un objeto que se encuentra justo en el primer cajón del armario de la persona que hace la pregunta. El encuestado debe responder si efectivamente existe a pesar de que no lo puede constatar, debe fiarse de que la otra persona es sincera. Esta pregunta esta encaminada a aceptar la existencia de los objetos allende la experiencia corporal. Así debo suponer que existe el árbol en el parque a pesar de que no lo constate (ligado al pensamiento de que efectivamente en el parque hay árboles).

El problema es que el árbol existe porque lo imagino (y no precisamente el árbol específico que una persona me pueda estar describiendo) existe como una experiencia que me permite conocer porque conozco a través de experiencias anteriores que constituyen mi memoria. Por experiencia ligo un objeto con una palabra porque socialmente me han enseñado que tal objeto debe estar ligado necesariamente a palabras específicas.

Así cuando me dicen esas palabras específicas lo ligo con el objeto (el procedimiento se invierte). Palabra y objeto son experiencias cognitivas propias. Así cuando me dicen que si existe un árbol o no en el parque, digo que sí porque probablemente he vivido la experiencia de ver objetos que he aprendido que se llaman “árboles” en algún parque.

La existencia de un árbol en el parque no refleja la existencia del árbol en el parque, sino de mi experiencia de ver árboles en el parque. Así, si me dice que si existe o no un árbol eucalipto de cinco metros de altura en el parque, contesto “probablemente” porque sé por experiencia que en esta región los parques están poblados de eucaliptos. Si me dicen que existe un árbol *auueetl* en un parque cercano al bolsón de Mapimí, expresaré mi desacuerdo porque sé que en climas desérticos el *auueetl* no puede vivir.

La existencia de un árbol en un parque apela mi conocimiento, mi creencia, jamás la existencia del árbol en sí.

Algo similar pasa con la pregunta del objeto en el cajón de alguien que me hace la pregunta. No es la existencia del objeto en sí lo que hace que exista, eso no lo puedo constatar, es mi creencia en la sinceridad de la persona porque su pregunta más que aludir al objeto del cajón, supone que debo creer en sus palabras, me arroja a su discurso porque la pregunta es formulada por alguien y no es el objeto el que habla sino la persona que habla sobre el objeto. Si responde que efectivamente el objeto existe es porque creo que la persona es sincera. Si no confío en la persona dudaré. Yo me fío en la experiencia de la persona que me hace la pregunta y de los valores que guarde respecto a esa persona. Todo esto en conjunto puede provocar que yo crea que el objeto existe en sí, de hecho hasta podría imaginar que efectivamente en este momento el objeto se encuentra dentro del cajón y yo ignorándolo (pero conociéndolo gracias a la intermediación de mi interlocutor). Es más pareciera de repente que objeto ha permanecido eternamente en ese lugar desafiando cualquier cambio. Lo que es discurso no me arroja a la ilusión de una verdad permanente, imperecedera donde los objetos existen sin necesidad de nuestra experiencia (aunque percibir el discurso en sí ya es una experiencia) sino, en este caso del objeto en el cajón, es “la” experiencia.

Tanto como percibir un discurso como una piedra son actos cognitivos, son experiencias en un espacio tiempo dado, que fluye según vaya viviendo: mi cuerpo sólo vive un tiempo, el tiempo de todo cuando coexiste conmigo: el presente continuo.

Mi cuerpo es la experiencia en cuando mi memoria (contenida en el orden cambiante de mis conexiones sinápticas) y también es aquello con lo que experimento. La memoria, al contrario de lo que se piensa, no me arroja al pasado, mi memoria es mi cuerpo, mi memoria está en el presente continuo, recuerdo mis experiencias conforme mi estado actual de aprendizajes: no se significa de la misma manera al mismo volcán más de dos veces, cada experiencia es única. Contemplo al mismo volcán significándolo de manera distinta. Esto es porque yo he cambiado y también mi memoria. Las imágenes que recuerdo no son iguales, son similares, esto es porque siempre experimento de manera distinta (porque siempre estoy aprendiendo puesto que siempre experimento sucesos distintos) y de manera similar porque las experiencias pasadas están expresadas en mi cuerpo en forma de conexiones nerviosas que realizan movimientos a partir de movimientos ya existentes que se empezaron a generar desde el momento de la formación del sistema nervioso en mi cuerpo. Aprendo porque soy una persona resultado de mi pasado, esto es mi memoria y porque soy capaz de aprender nuevas experiencias a partir del pasado.

En esta historia lo único constante es mi experiencia derivada de mi coexistencia, es aquello que es “siempre” aunque es un decir, porque ese “siempre” termina con la muerte del cuerpo y con la muerte de la especie.

Ahora quisiera ahondar un poco más en estos mecanismos cognitivos, a decir, la percepción, la sensación, la memoria y el aprendizaje.

### **3. 6 La percepción, la sensación, la memoria, el olvido y el aprendizaje**

Ya he señalado que el funcionamiento biológico de nuestro cuerpo es la base de todas las funciones cognitivas. Todas las funciones cognitivas son funciones biológicas aunque al separar las funciones me da la ventaja de ahondar sobre aquellas funciones que he vinculado con el conocer humano.

La percepción es la capacidad de nuestro cuerpo de enterarse de cuando hay alrededor a través de los sentidos. La percepción es la acción conjunta del sistema motor y del sistema nervioso como ya he ahondado en un capítulo anterior.

Así por ejemplo, el mecanismo de la vista funciona gracias a unas células receptoras que tenemos en los ojos llamadas por su forma “bastones “ y “conos”. Los bastones, que en número son cien mil funcionan a intensidades de luz bajas y los conos, en total cinco mil a intensidades altas (la intensidad de la luz es medida en unidades llamadas “amperes”).

Creemos de repente que sabemos de la realidad con sólo verla (de ahí el adagio “ver para creer”) pero sucede que nuestros ojos tienen límites perceptivos. No pueden ver aquello que está por debajo de la medida de tres mil setecientos amperes o bien aquello que es superior a los cinco mil amperes.

Vemos aquello que podemos ver, no sólo en cuestión de aquello que pueden enmarcar nuestros ojos en un espacio tiempo determinado, sino aquello que pueden percibir. Así el color azul se deriva de una percepción no daltónica.

La percepción de los bastones es necesaria cuando hay oscuridad o bien por la noche, los conos cuando hay luminosidad, o bien en el día. Cuando hay cambios bruscos de iluminación nos quedamos ciegos un momento porque los conos se inhiben y los bastones se excitan, o viceversa. Esto es en cierta forma gradual y el momento en que nos quedamos ciegos es cuando se da el cambio de inhibición a excitación (o al revés). En ese momento ninguna de los dos tipos de células funcionan, por tal motivo no vemos, no depende de que haya una realidad para tener experiencias, se necesita que pueda reconocer la existencia de otros cuerpos a través de mis sentidos. El cambio de un sitio iluminado a uno oscuro será percibido no sólo por mis ojos, también por mi piel pues la luz genera calor y mi piel resentirá una diferencia térmica. Todo esto ocasiona un cambio de postura corporal que provocará que mis conos se inhiban y se exciten mis bastones. Esto es debido a que las células fotorreceptoras (los conos y bastones) se encuentran ligadas no sólo al nervio óptico como comúnmente se piensa, sino con el tálamo. El tálamo coordina todos los sentidos (excepto el olfato cuyas células envían sus



señales a los núcleos corticales sin pasar por el tálamo) y las señales del sistema motor y trabaja en conjunto con la neocorteza.

Lo mismo sucede con el oído que funciona de una manera similar al tacto: en las periferias del oído se hallan unos pelillos que son susceptibles a las vibraciones sónicas (medidas en decibeles). Estas vibraciones producen movimiento en estos pelillos que a su vez están conectados con fibras nerviosas que envían señales al tálamo. Además de los pelillos también están órganos como el tímpano o el yunque que tienen movimiento cada vez que una vibración los estimula.

Los sentidos no trabajan por separado, todo es una acción conjunta coordinada desde el tálamo y la neocorteza.

Ya he mencionado que el lenguaje es posible gracias a la neocorteza. Es ahí donde se generan las sensaciones. Las sensaciones son la manifestación lingüística de los estados corporales. Así el dolor es la palabra que denota un estado nervioso motor específico. La tristeza esta ligada con alguna inhibición celular en el hipotálamo, el pánico puede motivarse por la acción del tetrahidrocanabidol (THC) en el mismo hipotálamo misma señal que fácilmente provoca reacciones en el tálamo y la hipófisis para generar adrenalina y así, el cuerpo tenga la energía necesaria para afrontar un eventual peligro (aunque en el caso de la tetrahidrocanabidol este peligro casi nunca proviene del entorno sino de una alteración provocada del sistema nervioso, que forzado, trabaja fuera de su cauce normal).

El lenguaje no lo inventamos solos. El lenguaje nace en el seno de la vida social<sup>11</sup>. Somos seres sociales para sobrevivir esto es convivir, reproducirnos, protegernos, alimentarnos y tener afecto.

Para sobrevivir necesitamos del lenguaje que puede ser oral, gestual, escrito y ahora fílmico.

En todos los casos el lenguaje se refiere a una articulación continua de ideas. Esta articulación debe ser coherente al contexto social donde se elabore para que pueda producir comunicación.

---

<sup>11</sup>Tal fue la apuesta de *Ferdinand de Saussure* cuando inaugura la semiología como la ciencia que estudia los signos en el seno de la vida social

La coherencia estriba en reglas de composición que socialmente e históricamente han sido inventadas a fin de que puede haber entendimiento. Estas reglas son del tipo sintáctico (la unión de elementos mínimos como los sonidos o las letras) gramatical (la unión de frases y palabras en cierto orden) semántico (la unión de ideas a expresar en un discurso) y pragmático (la edecución de las palabras e ideas al contexto sociohistórico donde se está expresando).

Tanto articulación como coherencia son funciones que realizamos en la neocorteza, de hecho estas son las propiedades lingüísticas de la neocorteza.

La articulación se da en dos componentes: la selección y la combinación. Seleccionamos y combinamos ideas por coherencia y por la gracia y facilidad que nos produce la expresión en conjunto. A esto último, la gracia y la facilidad se han entendido en lingüística como “la función poética del lenguaje”.

Entonces agregaré dos capacidades más a la neocorteza cerebral: la capacidad de selección y la capacidad de combinación.

Sin embargo, se selecciona y se combina sobre aquello que aprendemos en el seno de la vida social, esto es el lenguaje y sólo con la experiencia aprendemos a utilizar con éxito comunicativo, esto es adecuadamente, un lenguaje.

No nacemos con el lenguaje como se piensa en la escuela de la gramática generativa. Aprendemos los lenguajes en el seno de la vida social. Con lo que nacemos es con la capacidad de desarrollar los lenguajes, esto es gracias a que tenemos la neocorteza.

Lo que llamamos “interpretación” es el vínculo de las experiencias con el lenguaje. En este sentido la sensación es una forma de interpretación, es volver al lenguaje un estado corporal (aunque es necesario aclarar, el lenguaje también es un estado corporal: cuando hablamos múltiples órganos se conectan en pleno funcionamiento como ya expliqué en la parte referida a la biología del conocer).

No sólo interpretamos percepciones, también ideas. Las ideas también son un estado corporal.

Podemos usar un lenguaje porque podemos seleccionar, combinar y asociar lo percibido con aquello que hemos experimentado. Precisamente esta capacidad de “asociación” es lo que nos genera las ideas. Asociar es la apropiación de aquello

que se percibe a nuestra experiencia. Asociar también es buscar el sentido socialmente y culturalmente coherente.

Aprendemos a asociar coherentemente gracias a la capacidad de memoria.

Porque podemos memorizar podemos saber con la experiencia lo que es viable y lo que no es viable. Aprender es retener una experiencia para que nos sirva en el futuro como base para poderla comparar en nuevas situaciones. La retención de experiencias se da por la capacidad de la memoria. Gracias a que podemos recordar una experiencia pasada es como podemos evaluar la viabilidad de una nueva situación pues recordamos si en el pasado una situación semejante fue viable o no. Por tal motivo se han reconocido tradicionalmente tres cualidades de la memoria: el almacenamiento, la retención y la recuperación. Sin la memoria el aprendizaje no sería posible pues todo a cada momento debería aprenderse de nuevo.

Todo nuestro cuerpo es memoria. La memoria se halla en todas las conexiones sinápticas de nuestro cuerpo. Cada conexión es un recuerdo, es el resultado de una experiencia en nuestro entorno o en nuestra actividad intracorporal (como son los sueños, las ideas). La memoria no se halla en nuestro cerebro (aunque los recuerdos son coordinados allí) sino en todo nuestro cuerpo.

Cada nueva experiencia modifica nuestra memoria. La memoria cambia cada instante. Una conexión lleva a la otra. Esta recurrencia de la formación de la memoria sobre experiencias pasadas es el aprendizaje. Aprender es recordar las experiencias pasadas, evaluar con ellas las nuevas experiencias y retenerlas. En caso de que la nueva experiencia sea evaluada como irrelevante o muy similar a lo ya vivido según el parámetro de las experiencias pasadas, es retenida en forma superficial y desechada o inmediatamente o bien en poco tiempo (esto es, la memoria de muy corto plazo y la memoria de corto plazo)<sup>12</sup>. En caso de que sea considerada como pertinente la experiencia es retenida por mucho tiempo, esto es se genera un aprendizaje.

La capacidad de desechar lo irrelevante o lo similar a lo ya vivido es esencial para que la memoria pueda funcionar y por ende podamos aprender. De otra

---

<sup>12</sup>Para escribir sobre los mecanismos del olvido y el recuerdo me basé en el libro de José María Ruiz Vargas La memoria humana. Función y estructura publicado por Alianza Editorial en 1994.

forma nuestro cuerpo estaría saturado de experiencias y no podría funcionar. Para que podamos memorizar debemos también poder olvidar. Para esto es necesario el sueño. Sin el sueño lo irrelevante, según cada quien, no podría ser desechado. No es casualidad que sea en la formación reticular del sistema nervioso o mesencéfalo donde se confluyen la coordinación de los estados de vigilia (aquí es donde tienen su accionar los barbitúricos) y los estados de atención y la inhibición de aquello que se considera irrelevante. Sin el olvido no hay aprendizaje, para poder aprender hay que saber olvidar: Aprendemos a aprender (a recordar lo que es relevante) y aprendemos a olvidar (lo que es irrelevante). Nacemos con las capacidades de aprendizaje y de olvido (centradas en la formación reticular) pero debemos aprender a utilizar estas facultades según lo social.

De esta manera la memoria y el olvido son la base del aprendizaje.

### 3. 7 La conjetura

Si todo es presente continuo, si la acción del sistema nervioso y el sistema motor son codependientes y cuasisimultáneos. Entonces ¿Cuál es la lógica de nuestro funcionamiento corporal? ¿Actuamos con deducción o con inducción?

Esta duda ya ha habido preocupado a los filósofos griegos y fue hasta el siglo XIX cuando en occidente, el semiótico *Charles Sanders Peirce* inventó una respuesta que me parece compatible con la premisa de que la mente es el cuerpo y que el accionar cotidiano transcurre en un presente continuo<sup>13</sup>.

Es obvio que es imposible que un acto tan básico como encoger una pierna sea el resultado de una compleja red de inferencias del tipo “si hago X entonces Y y si no X entonces R para lograr T, ahora que si sufro una interferencia de F entonces...”. Para que el ser humano haga esta forma de razonamiento, también llamado “algoritmico”, necesitaría varios segundos, si no minutos para presentarse todas las premisas y de estas elegir una, la más conveniente. Mover una pierna nos toma menos de un segundo, nadar o correr son actividades que

---

<sup>13</sup>El presente continuo es un estatuto semiótico que *Emile Benveniste* ya había traído a colación en su ensayo “De la subjetividad del lenguaje” aparecido en el libro Problemas de lingüística general II. Sobre la abducción es *Ch. S. Peirce* su inventor. *Sebeok* hace un trabajo de rescate del término en su libro Holmes y Charles Sanders Peirce. El método de la investigación publicado al español por Paidós en 1996.

requieren de un movimiento continuo y del apoyo de todos los sentidos y no son actividades mecánicas como podría ser el mover una pierna. Brincar un obstáculo en plena carrera tampoco pero es una actividad que requiere de un cálculo certero (a riesgo de tropezar y caer). En esta acción debemos tener sincronizados los movimientos de los huesos, de los músculos, de nuestra respiración, tener agudizado nuestra vista y nuestra audición (para saber que planicie estamos pisando) nuestro tanto y saber que fuerza debemos imprimir a nuestro salto para sortear el obstáculo. En ese cálculo depende la altura de nuestro brinco. Sistema nervioso y motor están coordinados en el cerebelo y nuestro cerebro trata de hallar una solución rápida al problema “obstáculo a brincar”. Cuando llega el momento de brincar, supongamos que es un obstáculo que apenas he avistado, la coordinación entre sistema nervioso y motor es relampagueante y la toma de decisión sobre la fuerza a imprimir en el salto es igual de súbita.

En ese instante una serie de inducciones o deducciones son caminos muy tardados, necesito entonces conjeturar la fuerza, calcularla, estimarla a un tanto de fuerza tal que pueda sortear el obstáculo con éxito. Necesito estar en interacción con el obstáculo para hacer tal conjetura. *Peirce* llamó a este tipo de razonamiento “abducción” y sostuvo que toda inducción y toda deducción son parte del razonamiento abductivo.

Plantear soluciones sobre la marcha, en interacción con el medio ambiente que percibimos y construimos con nuestros sentidos, es la base de todo pensamiento conjetural. Nunca estamos aislados del mundo, éste siempre condiciona nuestro pensamiento. Hasta para realizar los actos llamados “mentales” (recordar, soñar, etc) debemos estar respirando aire que llega de nuestro medio.

Sentimos nuestro medio ambiente pero no sabemos cómo es sino por medio de nuestras construcciones. Sólo sabemos de realidades construidas a través de nuestro cuerpo y para hablar de construcciones debo hablar de formas de construcción porque nunca construimos lo que nos rodea de la misma forma, siempre construimos distinto porque nuestro aprendizaje va cambiando. Aprender no es encontrar un sentido progresivo a aquello que nos rodea. Aprender es construir en la vida, muchos sentidos, a veces contrapuestos pero que indican nuestros diversos momentos existenciales.

Construimos sentido sobre la marcha, construimos aquello que nos rodea sobre la marcha, siempre a cálculo, nunca somos exactos. Nuestro pensamiento no es más ni menos, es más o menos, es a decir de *Bart Kosko* (Kosko, 1996) , “borroso”, no blanco ni negro, borroso<sup>14</sup>. Siempre calculamos con el error y el acierto a cuestas. La inducción y la deducción es una lógica que proviene del lenguaje escrito, aunque escribimos a través de abducciones, elegimos palabras que creemos, son acertadas aunque no sin temor que no sean las apropiadas. Cuando hablamos también elegimos sonidos, palabras, frases al instante, sobre la marcha. Construimos el mundo a base de creencias, de conjeturas, de abducciones: si así lo crees, así es.

En la actualidad se ha dado mucho valor al razonamiento algorítmico sobre todo porque ese es el lenguaje de las computadoras que funcionan como una metáfora de la mente. El problema es que las computadoras fueron creadas con la idea de que la mente funcionaba de esa manera y ahora se toma esta creencia como verdadera y la cuestión se ha volteado: se explica el razonamiento humano de acuerdo como funciona una computadora: así se dice que la memoria humana es como el disco duro, que el cerebro es el procesador central que el pensar es el procesar datos, que nuestros ojos son el monitor, que el cableado son las neuronas y que las interfaces son las sinapsis. Se ha olvidado que las computadoras trataron de emular al cerebro humano y que en general, en la inteligencia artificial se persigue ese objetivo. Sin embargo, las computadoras y los robot necesitan de algoritmos para realizar cualquier movimiento, necesitan de una programación humana que diga exactamente cómo proceder, hay máquinas “*fuzzy*” (que parten de las premisas de lo borroso, de lo difuso, de los más o menos que cité líneas atrás) que tienen instrucciones que les permitan calcular sobre la marcha. Pero, el eterno pero, nosotros no necesitamos de esa serie de instrucciones programadas, predadas. Las ingeniamos sobre la marcha, las inventamos porque somos seres creativos.

---

<sup>14</sup>El pensamiento borroso o la lógica “*fuzzy*” tiene múltiples aplicaciones actualmente, en la ingeniería va desde el manejo automático de aviones hasta el autocálculo de velocidad de fricción de una lavadora. Para mayores detalles recomiendo el libro El pensamiento borroso de Bart Kosko editado al castellano por la editorial Crítica en 1995.

Este es el meollo del asunto. Ya Aristóteles hablaba en su Tratado del alma sobre la propiedad de imaginar del alma, de hecho que de la imaginación nacía el pensamiento y en general todo acto mental. Decía que el alma nunca piensa sin fantasmas, que los fantasmas eran la potencia de la imaginación. Los fantasmas como el recuerdo, la memoria, lo aprendido. Mucho he aprendido de esta sabia disertación del estagirita (aunque rechazo su noción de alma en pro de la idea del pensamiento como una acción exclusivamente corporal). Una de las afirmaciones centrales de esta tesis es que aprendemos gracias a nuestra capacidad de memorizar y de olvidar. En la memoria (actividad que coordinamos desde la neocorteza) están los fantasmas de Aristóteles. En el acto de evocar los fantasmas está la fantasía, el crear, la *poiesis*.

Somos seres creativos, que inventamos soluciones a cada instante, que inventamos discursos a cada instante, que creamos recuerdos a cada instante, que nos inventamos a cada instante, porque nuestro aprendizaje se debe a que tenemos recuerdos y con ellos creamos. El pensamiento es fantasía y como bien lo señaló Aristóteles la fantasía no tiene nada que ver con la verdad o la mentira, tiene la certeza pero también el error. No hay deducción o inducción (artilugios verbales que persiguen la verdad o el error) sólo creación, conjetura o abducción

### **3. 8 Cuando la cultura entra en escena**

En este apartado entra la cuestión del qué aprendemos y cómo aprendemos<sup>15</sup>. Hasta ahora he abordado cuestiones del conocer en lo biológico. Pareciera que construimos el mundo como se nos viene en gana. Sin embargo, esto no es así. Somos seres que interaccionamos con otras personas tan sólo para sobrevivir, entre otros tantos porqués, por lo mismo desarrollamos la capacidad fisiológica para comunicarnos.

Somos seres sociales que al juntarnos con otros seres en la cotidianidad formamos formas de ser comunitarias que nos diferencian de otras comunidades (que también desarrollan sus propias formas de ser).

---

<sup>15</sup> Este apartado se basa mucho en las ideas sobre la cultura de Bajtín (recopiladas en Yo también soy, Taurus, 2000) y la teoría de la semiósfera de Iuri Lotman. Para adentrarse en el pensamiento lotmaniano recomiendo la lectura de su trilogía La semiósfera editada por la editorial Casa de las Américas en 1998) con traducción del ruso de Desiderio Navarro

Con el tiempo los grupos crecen, se fusionan con otros grupos y entonces se forman pueblos con personas que ya poseen un linaje histórico en común. En los pueblos no sólo se garantiza la sobrevivencia y la procreación, da una identidad que garantiza la protección comunitaria, una sabiduría compartida y heredada de boca en boca y de generación en generación (ya no hay necesidad de experimentar).

Se trata de compartir una memoria histórica que aparte de forjar una identidad grupal (se es alguien respecto al otro) ahorra el trabajo de experimentación para aprender. La memoria histórica funciona como la memoria corporal. Es posible aprender y saber gracias a que hay memoria, gracias a que otras generaciones han experimentado. La memoria histórica sirve para calcular una disminución de error en nuestros actos. Se sabe que otros ya han experimentado y aprendido sobre aquello que nos puede acontecer. Que las acciones que hayan desarrollado nos pueden servir para sortear obstáculo que ya antes se han sorteado. En el saber de esas generaciones nos atenemos en la identidad comunitaria. Hacemos nuestros sus aprendizajes, su manera de construir el mundo, nos hacemos pasar como parte de un linaje. Las acciones de los antepasados llegan a constituir un acervo de saberes que nos ayudan en la vida cotidiana. En cada comunidad este acervo de saberes varía porque obviamente fueron otras las personas que experimentaron, fueron otros los linajes. De pueblo en pueblo se comunican y debaten los saberes entonces hay interculturalidad, o bien como en el caso de los Estados Unidos o de los españoles del siglo XVI en el *Anauac*, arrasan a los pueblos que no piensan como ellos (como igual puede suceder en cada comunidad cuando un grupo de personas imponen por la vía de la fuerza sus creencias).

La cultura es el resultado de una serie de aprendizajes comunitarios que van desde la recolección de alimento; la clasificación de plantas medicinales; la observación de los ciclos de fertilidad en la tierra y en los humanos y demás animales; con la observación de los ciclos, el inicio de los sistemas de cómputo; el adiestramiento militar hasta el quehacer culinario, la danza, la literatura (donde se narran los mitos propios de cada comunidad y que reflejan la vida cotidiana de la misma) y la música. Estos aprendizajes se heredan de generación en generación, es decir son enseñados de padre y madre a hijo o bien por otras



personas de la misma comunidad. Cada comunidad desarrolla una cultura distinta o similar a las comunidades circunvecinas: desarrolla matemáticas distintas; cultiva granos y plantas distintos de acuerdo muchas veces con el ecosistema; los platillos varían y también las narraciones, las danzas, los platillos culinarios; la astronomía; los marcos explicativos sobre el origen de cuando existe también son muy distintas entre una comunidad y la otra; inventa el cuerpo humano, las relaciones con otros cuerpos humanos y la sexualidad de manera muy diversa; se canta distinto y establecen relaciones con el entorno también distinto.

Cada comunidad es una otredad cultural. Cuando no se observa este principio sino una igualdad cultural entre pueblos estamos ante una homogeneidad cultural (como sucede en los tiempos contemporáneos donde se observa la homogeneización cultural en pro de la cultura euroestadounidense).

En resumen la cultura se construye socialmente y generacionalmente. También se transforma cada día hasta el punto de que un día ya nadie la practica por haber incorporado otra cultura.

Cuando nacemos y crecemos, se nos enseña a usar el cuerpo de acuerdo con las normas sociales de una cultura. No seguirlas es ser anormal en esa cultura. Nuestra forma de mirar, de respirar, defecar, amar, odiar todo no es enseñado según la cultura en la que vivamos.

Nuestro comportamiento con los otros, el ayudar, el protestar, el cocinar también es cultural.

Construimos el mundo según nuestro cuerpo. Nuestro cuerpo es el marco perceptivo. La cultura es nuestro segundo límite cognitivo: aprendemos según como nos hayan enseñado aprender y según qué nos hayan enseñado a aprender. Miramos lo que culturalmente se mira. Los esquimales tienen más de diez categorías de nieve; en el *Anauac* más de diez categorías de tierra y de agua. Por tal motivo si del sistema nervioso había una reacción en el sistema motor que a su vez originaba la respuesta del sistema nervioso (fenómeno conocido como “doble cierre”) la cultura hace que aprendamos y cuando aprendemos estamos poniendo en acción la cultura (nuestra cultura) porque de la cultura nace nuestra acción. No hay puesta en práctica sin teoría. Toda acción lleva cultura. En la

relación cultura - ser humano también hay doble cierre, pareciera que se vuelve sobre lo mismo pero lo mismo (la cultura) al ser enseñada en otro ser, lleva la semilla de su transformación, porque como cada ser tiene experiencias únicas, hará una relectura de lo cultural y lo transformará de acuerdo con sus experiencias. El doble cierre del sistema motor y del sistema nervioso y por otro lado, de la cultura y la persona, parecieran semejantes. La diferencia es que tanto la cultura como la experiencia humana son flexibles a transformarse, de hecho se transforman a cada instante (en la cultura esta transformación cotidiana es imperceptible) lo que provoca que sobre lo que parece lo mismo (nunca es lo mismo porque en continuo se está transformando) se origine el cambio. La metáfora biológica donde se compara el cuerpo con la experiencia y la cultura tiene sus límites. Lo social tiene una lógica distinta a lo esencialmente fisiológico. La interacción entre personas, que originan conflictos y reconciliaciones, es distinta a la interacción celular. Una sinapsis es distinta a una conversación entre dos personas. Sin embargo, no puedo dejar de establecer paralelismos como la memoria y la memoria histórica, pues ambas garantizan la sobrevivencia y la seguridad de los componentes que las crean. La acción sináptica es impredecible (y la memoria corporal es ilegible por lo mismo) debido a que el accionar del cuerpo se da en un presente continuo, lo mismo sucede con la cultura, que tampoco escapa de ese tiempo existencial. La cultura es impredecible y la experiencia humana igual. Nunca sabemos qué no sucederá a lo largo del día, tampoco sabemos con certeza qué pasará con nuestra familia y nuestra comunidad en un futuro lejano.

Parece que nuestro comportamiento es caótico debido a este nivel de impredecibilidad. Pero todo sistema es caótico si marcha sobre el presente continuo. El caos es una categoría que se aplica a todo cuando existe. De hecho es la normalidad y la regla de toda existencia. Si el caos es lo predecible, entonces no hay caos sino existencia.

Como cada cuerpo es distinto y tiene una memoria distinta, cada cultura es distinta y se comparte una memoria histórica distinta.

Dos personas de comunidades culturalmente distintas entenderán un entorno dado de manera distinta: si un *anauaca* platicara con un esquimal, el esquimal le

hablaría de diez tonos de blanco cuando el *anahuaca* sólo ve tres o cuatro, por el contrario, cuando el *anauaca* hable de la tierra le clasificará más de diez tipos cuando el esquimal sólo verá tres o cuatro. De hecho, dos personas culturalmente distintas entenderán un objeto de manera distinta: mientras para un francés una flor es un objeto para declarar el amor para un maya una flor es una expresión de sabiduría. Aún más, dos personas distintas entenderán una misma frase de manera distinta aún sea en otro idioma que no sean los suyos: para el occidental y el occidentalizado “año nuevo” significará una fiesta que empieza el último de diciembre y acaba el primero de enero, para un *anauaca* preguntará a qué tipo de año nuevo se refiere quien dice “año nuevo” porque en la cuenta de su comunidad hay por lo menos diez diferentes inicios de año. Así como palabras que tiene sentido en una cultura y en otra no como lo es “dios” que tiene una tradición semántica muy fuerte en los europeos (remonta a la Grecia antigua) y una semántica débil o nula en pueblos del *Nayar*.

Por último, dos personas de diferente cultura entenderán a la cultura del otro de manera distinta tomando siempre como parámetro, elementos de su propia cultura. En este sentido, y sólo en este sentido, hay una traducción en un diálogo intercultural. El otro transforma en elementos de su propio entorno aquello que le es culturalmente ajeno. De hecho no podría entenderlo de otra manera a menos que establecieran una metacomunicación donde cada frase con la que se comunican sea explicada para hallar un sentido al discurso (un sentido que debe explicarse a través de sentidos fragmentados para explicar finalmente el sentido general). Sucede que cada frase o algunas palabras tienen una traducción literal en un idioma pero el sentido de tal palabra o frase va más allá de su nivel literal. Así la frase *anauca* “*mah xon ixtlamati*” se puede traducir literalmente como “que sepas el rostro de las cosas” y decirle nada a cualquiera que en cualquier idioma lea esta traducción literal. Sin embargo, en la lengua *nauatl* es la forma corriente de decir “cállate” porque según en esta cultura hay que ser sabio para aprender a callar.

Cada cultura refleja una cosmogonía, un orden construido de todo cuanto existe y en específico, del comportamiento humano. Cada cultura refleja una filosofía comunitaria, una forma social de comportamiento. Es lo que nos hace distintos

entre personas que somos en el mundo y es la experiencia personal de vivir nuestras culturas lo que nos hacen ser personas distintas, cada quien en cualquier parte del mundo. Cultura y experiencia constituyen la otredad y la identidad entre las personas y son la base y límite de cualquier conocimiento.

### **3. 9 Cognición y videoclip**

Una vez que he repasado sobre el cómo conozco y me he explicado cómo me sensibilizo, considero que es tiempo de volver a las formulaciones iniciales.

Considero que toda estética de los videoclip es una cuestión que nos vuelca al sujeto, es decir, sobre mi persona.

Por lo mismo he cuestionado la postura estructuralista: si la estética atiene a la sensibilidad ésta debe estar estrechamente vinculada a los procesos mentales del sujeto. Ya he revisado que la sensibilidad es un proceso cognitivo donde percepción y lenguaje son los procesos mentales que se combinan para dar lugar a la sensibilidad. La cognición es el proceso general donde la sensibilidad es parte.

Cuando me refiero a estética entonces, me estoy refiriendo al proceso cognitivo de una persona y cuando me refiero a la cognición no sólo me ubico ya a la sensibilidad sino a la lógica del conocimiento humano. Esta disciplina es la semiótica y es la que he desarrollado a lo largo de esta tesis.

La pregunta por la estética me arroja necesariamente a la cognición humana, al suceder este giro, la respuesta se sostiene en la semiótica.

Mi intento ha sido explicar conceptos de la sensibilidad corriente con marcos explicativos derivados de la biología y la semiótica de la cultura.

En este marco, digo que la cognición humana tiene dos dobles cierres: el fisiológico - biológico y el experiencial - cultural.

En estos dobles cierres es cómo explico todo proceso cognitivo y en ellos baso mi explicación del entendimiento humano.

En el primer apartado (estructuralista) he intentado realizar una gramática - semántica de los videoclip. El resultado es una semiótica estructuralista.

No puedo negar que mi sensibilidad hacia los videoclip está empapada de academicismo, yo mismo soy un académico de los videoclip y cada vez que

presencio un videoclip no puedo evitar que ponga en práctica los conceptos que aprendí apreciar los videoclip.

No podría hacerlo de otra manera. No en estos momentos que estoy escribiendo esta tesis, aunque mi sensibilidad respecto a los videoclip no es la misma antes de que escribiera esta tesis y ahora mismo. Estoy consciente de que en un futuro esto cambiará porque así funciona la cognición, así lo creo, y soy un ser cognocente que a cada instante aprende y crea nuevos sentidos, nuevas lecturas. Soy un ser que aprende de su pasado y cada instante vivido ya es pasado.

En este capítulo he descrito la lógica del conocimiento la lógica se une a la gramática - semántica de los videoclip para conformar mi objeto de estudio: la estética de los videoclip. La lógica me envía a la gramática cuando me pregunto ¿En específico, qué conozco y cómo lo conozco? Esa especificidad es el videoclip, apartado sin el cuál toda explicación sobre el conocer queda en el aire, como una mera especulación metafísica.

Ya he hablado del doble cierre en la cognición. Esta tesis misma, como toda tesis constructivista, presenta un doble cierre en su estructura: la primera parte concerniente a la gramática - semántica (que es la forma de cómo construyo los videoclip) me lleva a la segunda cuando acepto que tal estructuración de los videoclip no es de los videoclip en sí, sino que es mi estructuración. A su vez la segunda parte me lleva a la primera cuando me digo que conocer es percepción, sensibilidad, memoria, olvido y aprendizaje. Entonces me cuestiono: en mi experiencia cómo he aprendido, o mejor ¿Cómo he aprendido a aprender los videoclip - que es el motivo que me llevó hacer esta tesis- ?

Dentro de mi experiencia aparece el estructuralismo y así genero un doble cierre en la tesis: la primera parte me lleva a la segunda - de otra manera no me satisface - y la segunda parte me vuelca a la primera al aceptar al estructuralismo como mi aprendizaje, como mi experiencia y memoria.

Sin embargo, este orden gramático-semántico quedaría inconcluso sino lo complemento con la retórica.

La retórica me lleva a explicar cómo entiendo un videoclip, cómo le doy significado. Este proceso, también dirigido desde la neocorteza, se refiere al proceso donde lo percibido es significado desde mi experiencia, desde mi cultura.

Sé bien que los videoclip fueron pensados por otras personas, sé bien que forzosamente significaron el objeto que estaban construyendo de una manera muy distinta a cómo yo los construyo. Sé bien que cada persona los significa de una manera distinta y que como yo, nunca significará un mismo videoclip igual. Este proceso de significación ha sido estudiado durante siglos en occidente, por los retóricos.

La lógica de la retórica es la siguiente: todo lo que percibimos lo transformamos en signos. Esto es gracias a la sensibilidad: lo percibido cobra un estatus lingüístico y con el lenguaje (desde el gráfico hasta el corporal) significamos.

La estética de los videoclip me lleva como paso final a la retórica. La retórica se entiende con la pregunta ¿Cómo significo los videoclip desde mi experiencia, desde mi cultura?

Mientras el marco explicativo de la cognición humana (que no se reduce a la significación pero que la explica y agranda el objeto de estudio de la semiótica al incluir la memoria, el olvido, el aprendizaje y la percepción) es producto de una labor semiótica, el marco de una significación personal - y corporal - es una labor retórica.

En este sentido la retórica no sirve tan sólo para construir argumentaciones como se piensa tradicionalmente. La retórica es la herramienta para explicar nuestras significaciones y la semiótica (que durante mucho tiempo fue reducida a la significación) atiende a la cognición humana en general.

La estética atañe aquello que hace posible la sensibilidad humana: las formas de percepción y las significaciones. Para poder explicar la sensibilidad humana necesita de la retórica para atender en específico las significaciones y de la fisiología, la biología, la física y la psicología para explicar la percepción y los fenómenos físicos que la hacen posible (pienso en la acústica, la óptica y la termodinámica).

En esta tesis ya he presentado mi forma de significar los videoclip - por medio de una teoría estructuralista - y ya he explicado dentro del primer y segundo capítulos, cómo funcionan los sistemas perceptivos que predominan en el videoclip: a saber la vista y el oído, donde el sistema auditivo tiene mayor

importancia debido a que un videoclip, desde mi experiencia, se escucha, más que se ve.

El presente trabajo aborda una estética pues busco una comprensión de mi sensibilidad hacia los videoclip. Para logra tal comprensión he echado mano de diferentes disciplinas como la fisiología, la estética, la física y la biología. Para abordar el estudio de las significaciones, la retórica, he debido primero explicar como funciona mi relación con el significante antes de pasar a los significados. Esta relación significado y significante será un tema que abordaré en el siguiente capítulo.

### **3. 10 El sentido obvio y el sentido obtuso<sup>16</sup>**

Sin embargo, hay algo más allá de la significación en nuestra cognición. Ya he hecho la crítica de que no es posible hablar de una estética de los videoclip sin tomar el rasgo cognitivo de la sensibilidad como acción corporal. He resaltado el papel de la cultura como el determinante en el proceso cognitivo donde lenguaje y percepción se funden (misma que he llamado sensación).

He señalado que con la cultura significamos: significamos no sólo en un idioma dado (en la llamada “lengua materna”) sino en la cultura donde ese idioma emerge como la forma de comunicación de las personas que inventan cotidianamente su cultura (la cultura no descansa en sus restos, es inventada: así la lectura del pasado de una cultura no es el desciframiento del pasado en sí, sino la forma presente en cómo se entiende - desde el presente- el pasado de tal cultura).

La cultura entonces tiene un carácter omnipresente en todos los procesos cognitivos donde el lenguaje medie.

No obstante, hace tiempo un semiólogo insistió que en los actos semióticos (aquellos donde está inmiscuida la cognición) no todo es significación, no todo es cultura y no todo es lenguaje. Tal semiólogo, de nombre *Roland Barthes* (Barthes

---

<sup>16</sup>Es claro que este apartado está anclado en torno a las ideas de *Roland Barthes* sobre lo obvio y lo obtuso en el proceso estético. Para mayor información léase Lo obvio y lo obtuso editado por Paidós

1996), insistió en la significancia o tercer sentido o sentido obtuso como lo que escapa al lenguaje.

Dijo que en primera instancia, en los actos semióticos hay un primer sentido, el sentido obvio que nos envía directamente al mensaje, a su estructura, a lo denotado (lo que tiene sentido en sí: unidades como la línea, el volumen, el arriba y el abajo en la vista o bien, el tono o la intensidad en el oído). *Barthes* afirmaba que lo denotado es lo que permite que una fotografía escape al presente y al pasado al mismo tiempo: Es un registro de lo que aconteció, es la captura de un instante pasado que ya no existe pero que está ahí. A diferencia de la pintura donde interviene directamente el estilo de quien pinta, en la fotografía lo que se apela es el registro, el anclaje. El anclaje es cuando de acuerdo con lo que percibimos en un texto lo podemos situar en un espacio y tiempo. En el caso de una fotografía, ese espacio tiempo está congelado atrapado sin posibilidad de que lo constatemos, es un fragmento del pasado en el presente, ni siquiera es un recuerdo pues este va mutando con el paso del tiempo, se hace borroso, la fotografía no aprende como sucede con nosotros: porque aprendemos nuestros recuerdos cambian sus formas y a medida que se acciona los mecanismos del olvido los recuerdos nos parecen cada vez más lejanos porque las conexiones sinápticas que ocasionan tales recuerdos se han ido perdiendo y transformando en otras relaciones sinápticas.

En la fotografía ese deterioro físico también es evidente, la fotografía se hace borrosa, pierde materia, sufre un proceso químico de deterioramiento con el paso de los años. Pero la imagen permanece igual (quizá los colores lleguen a modificarse un poco) mientras el papel fotográfico siga físicamente existente. Nuestras lecturas a la fotografía cambian sin duda pero la fotografía no.

Esto sucede con todos los textos que son transcripciones de nuestras percepciones y aprendizajes a la forma lingüística. Las letras, las imágenes, los sonidos. Todo conserva ese carácter temporal que lleva directamente a lo que fue dicho pero que no puede más que interpretarse desde el aquí y el ahora. En esas transcripciones lingüísticas el pasado está, sin duda, quizá ya no como un registro como es el caso de la fotografía, pero sólo puede ser leído como presente. El pasado ya no existe, esa es la incertidumbre de toda lectura. El pasado



siempre será presente y yo nunca sabré si mi lectura es el pasado en sí. El problema de la cognición humana no es la realidad sino el hecho de que no podemos conocerla sino a través de nuestras propias construcciones. Lo denotado me lleva a ese hecho: de que aquello que me rodea existe independientemente de mí, es cuerpo como yo soy cuerpo; tal vez ni siquiera sospeche que existen más cosas que sencillamente yo no puedo percibir pues mis límites sensoriales son mis límites cognitivos (tal vez algunos postulados de existencia metafísica sean sólo físicos como el caso del aura humana).

Sin embargo, conozco lo denotado debido a que lo connoto, lo significo, lo construyo.

No puede ser de otra manera. Necesitaría desprenderme de mis sentidos para que no fuera así, de mi sistema nervioso y de mi sistema motor. Necesitaría o bien dejar de existir o bien dejar de ser humano, necesitaría dejar de ser cuerpo y si no soy cuerpo no soy.

La realidad existe pero no puedo conocerla sino mediante mis construcciones. En palabras de Barthes, lo denotado siempre me envía a una connotación. Siempre habrá incertidumbre en nuestros actos cognitivos y precisa en el hecho de que no ignoramos la existencia de una realidad que sencillamente no podemos conocer tanto por nuestros límites perceptivos como porque toda realidad es un espacio en un presente continuo y que conocerla es tratar de conocer un pasado que ya no existe.

Si lo denotado me envía a lo connotado, si todo significante es significado (¡menudo embrollo epistemológico!) entonces hay una coexistencia entre lo existente y lo cognitivo. El conocimiento objetivo es denotación y al contrario, el conocimiento subjetivo es connotación. Ya he mostrado que toda denotación me lleva a una connotación y que toda connotación se hace sobre lo denotado, esto es, se hace necesario la existencia de lo físico - o de lo mental como físico - para que yo pueda significar.

El primer nivel el de la significación, el que me envía al mensaje es aquello que ya revisé en el primer y segundo apartado de esta tesis y también el segundo nivel que es el de la significación (a fin de cuentas lo denotado me envía a lo connotado).

El primer capítulo y el segundo capítulo enseña sobre cómo significo según lo que he aprendido en la cultura donde pertenezco. Mis saberes son saberes culturales. Yo significo en el castellano con variante dialectal mejicano. Esto da lugar a una serie de presupuestos de cómo podría construir el mundo. Decir que hablo “castellano con variante dialectal mejicano” encierra un marco histórico que me arroja a una identidad, a una serie de ideas heredadas generacionalmente y que en mi persona se reflejan en mi conducta cotidiana a cada instante. Hablar castellano y escribir en castellano significan en mí, quinientos años de imposición cultural a diferencia de otras personas que pueden hablar el mismo dialecto y no tener mi sentimiento, o bien hablar otro dialecto del castellano y estar totalmente alejados de mi sentimiento.

Sin duda connotar en un lenguaje refleja la ideología que permea el momento y el lugar donde vivo que s presente forjado de acciones pasadas. El presente nunca renuncia a la historia. Reconocer el presente es reconocer que se es porque se ha sido, la otredad no sólo es la otra persona o aquello que me rodea que sólo puedo entender a través de mis significaciones, la otredad también es la historia de la cultura donde me identifico.

No obstante, se bien que significo por mi cultura y por un marco ideológico definido por las creencias y acciones convencionales a las cuales, estoy obligado a creer y actuar so riesgo de ser expulsado, marginado o encerrado en prisión.

Pero he afirmado que la cultura está en movimiento porque es inventada a cada instante por cada una de las personas que la componen. Estas personas se inventan a sí mismas también, a cada instante. La cultura cambia porque cada una de las personas tiene experiencias cotidianas distintas (el clon de una persona sería otra persona por este sólo hecho, por ejemplo).

Cada persona tiene experiencias distintas y comparte una serie de conocimientos culturalmente adquiridos que la persona transforma y adquiere según sus experiencias. Ninguna persona conoce su cultura de la misma manera, porque cada persona construye el mundo de distinta manera. La cultura vuelve a dos personas semejantes (de ahí la identidad) pero nunca iguales. Por tal motivo, si la cultura es el conjunto de acciones de un grupo muy amplio de personas, la cultura está en un continuo cambio.

Mis experiencias están reflejadas desde el lugar donde nací y crecí (Tlaxcala). Ahí me enseñaron lo que era correcto e incorrecto, lo que era normal y anormal. Me enseñaron una identidad que debía asumir (y que asumí) y con la gente que también asumía esa identidad conviví hasta mi entrada a la universidad.

En la universidad aprendí apreciar el mundo con otras reglas, las académicas, aprendí en rigor la cultura científica occidental (que no entendía del todo) y entenderlo todo con esta mirada. Mi sistema de referencias sobre lo que era correcto e incorrecto cambió. MI forma de utilizar el español cambió pues ahora las palabras tenían un peso conceptual de índole científica, se daba el caso de que decir una palabra significaba discutirla filológicamente y filosóficamente. Además la universidad se ubicaba en un entorno cultural distinto (no estaba en Tlaxcala) y debí aprender otra forma de utilizar el castellano (que hasta la fecha me cuesta trabajo) de combinar palabras, de pronunciarlas y de entonarlas (esto es lo más evidente), no sólo era la lengua, también la alimentación (pasé a consumir los alimentos propios de una ciudad) la sexualidad hasta mi forma de caminar por la calle (cambié a un sentido de alerta en cada movimiento pues la ciudad es muy insegura y violenta desde mi punto de vista tlaxcalteca).

Lo mismo pasó con los videoclip. Si bien mi interés en ellos se recrea desde mi adolescencia cuando llegó el primer televisor al hogar familiar (en el año de 1985) y cuando un hermano compró una videocasetera pues ya podía repetir una y otra vez aquello que me gustaba y presumir de ellos con mis amigos.

A mis ojos de tlaxcalteca, sabía bien (y sé bien) que los videoclip son una estadounidense cuando no, una europeización y en aquella época (como sucede ahora) era el modelo cultural a incorporar, a aprender, a seguir. Cada videoclip sugería una moda, una forma de moverse, una forma de vestir. Cada videoclip señalaba un aprendizaje cultural y una esperanza de que aprendiendo a ser como estadounidense (pero jamás a ser estadounidense) podría tener admiración y aceptación social (como significó educarse en la universidad que también era símbolo de un empleo que me alejara de la explotación radical laboral).

Cuando empecé a estudiar los videoclip lo primero que acepté fue la mirada académica, científica occidental y para que mis apreciaciones al videoclip fueran afortunadas debían moverse en el plano científico.

Este resumen que hecho de mi vida es lo que me lleva explicar porqué significo como significo los videoclip. Me lleva al significado, a la cultura, a la ideología (aquello que me empuja - sino obliga - a significar como significo).

Aquí entra el significante y el significado que constituyen el sentido obvio pero *Roland Barthes* me dice, hay algo más, el sentido obtuso que se encuentra en mi experiencia y que no entra en la cultura y que el lenguaje no puede precisar con claridad, radica no en mi capacidad de emocionarme sino porqué me emociono con algo en específico. La emoción va ligada con la sensibilidad y la memoria. Porque recuerdo me emociono. La emoción como una reacción del hipotálamo que segrega sustancias como la adrenalina y que la circulación de estas sustancias provoca sensaciones en todo el cuerpo y además, estimulan la memoria.

Memoria y emoción están ligadas en un doble cierre. Cuando los mecanismos perceptivos excitan los mecanismos de la memoria estos excitan los mecanismos del lenguaje (memoria y la capacidad del lenguaje están controlados en la neocorteza) que ya expliqué por “lenguaje” no me refiero únicamente a lo oral sino en general la capacidad de significación para comprender y crear signo; desde el lenguaje evaluamos aquello que ha estimulado nuestro mecanismo perceptivo.

Entonces tenemos una sensación. La sensación da lugar a las emociones que a su vez desencadenan recuerdos. A veces no hay necesidad de la acción del sistema perceptivo para que memoria y emoción se ligen como sucede en el reflexionar o bien, en los sueños.

Por este doble cierre es como se explica que en estados depresivos es más difícil memorizar que en estados de alegría. Todo depende qué sustancias segregue el hipotálamo para asegurar un aprendizaje. No es el mismo accionar neuronal en la depresión que en la alegría, el hipotálamo puede liberar más o menos adrenalina según sea el caso. Podemos estar deprimidos debido a un suceso cotidiano o bien, debido a una mala alimentación donde el hipotálamo en

conjunción con la formación reticular o mesencéfalo tratan de compensar la falta de alimento con la disminución de tiempo de vigilia.

La pregunta en esta tesis es ¿Porqué me emociono en los videoclip? La respuesta no va dirigida exclusivamente a los mecanismos fisiológicos. Tiene que ver con aquello que me emociona, con el tercer sentido que no es ni el comunicativo, ni el de la significación sino el de la significancia. Aquí entra la cuestión de porqué elijo unos signos como relevantes ignorando otros. Esta relevancia se da en un aquí y ahora: es la emoción lo que me hace significar, lo que me hace ser sensible (el doble cierre).

Dice *Barthes* que el sentido obtuso escapa al lenguaje, afirmación que comparto porque no es posible describir una emoción con palabras y segundo porque intentar describir el sentido obtuso es intentar atrapar el presente continuo, es querer atrapar al espacio-tiempo con el lenguaje y esto es una tarea imposible. El sentido obtuso no sólo escapa al lenguaje, cognitivamente sino que surge en él y lleva a él, pero es imposible asirlo. Es lo que vuelve relevante al signo y tiene que ver con mi memoria. Es en este punto cuando me explico porqué he insistido en todos estos años sobre el estudio a los videoclip. Porque creo que me emocionan, porque apelan como ningún otro tipo de texto a mi memoria aquella de corto plazo para reconocer (reconocer es un acto de memoria) imágenes que duran menos de un segundo, para construir las citas que el videoclip parece eludir y también para acordarme de un videoclip que ya he visto hace mucho tiempo.

He elegido los videoclip como objeto de estudio precisamente porque son fugaces, intertextuales y porque apelan a mi nostalgia, a mi pertenencia generacional. Hasta ahora puedo ordenar lo que hasta hace poco tiempo me inquietaba: buscar un buen pretexto para justificar porqué había elegido a los videoclip como objeto de estudio. Siempre había pensado que era por gusto, pero hasta ahora me he explicado en qué consiste ese gusto: mi apasionamiento por lo efímero, la intertextualidad y por lo que me provoca nostalgia. Investigo videoclip por gusto y buscaba pistas en la memoria desde hace cinco años apenas intuyendo el motivo de esta relación “videoclip-memoria”.

El asunto de la memoria no podía atenderse fácilmente. Era necesario encontrar una buena teoría que me permitiera hacer coincidir la memoria con los videoclip

de manera satisfactoria, creía firmemente en mis intuiciones. La memoria era un asunto que parecía justificar la objetividad del pensamiento, como aquello que permanece y es. Sin embargo, ya he argumentado porqué la memoria no es sino siendo. También ya revisé en lo relacionado con la semántica del videoclip que es el mecanismo de iteración, una de las causas que un videoclip sea rememorado. El objetivo de todo videoclip es que provoque recuerdo, es fijar la imagen en la memoria para que el videoclip provoque consumo. Por lo mismo presenta estrategias orientadas hacia la memoria, a herir la sensibilidad, a provocar el *punctum* (voz latina que significa literalmente “daga”) en palabras de *Roland Barthes* cuando estudia la fotografía, a provocar una herida de daga en las sensaciones. Cuando leo un videoclip leo imágenes que se repiten una y otra vez, o bien imágenes que citan otras imágenes o bien imágenes que buscan mi atención rompiendo reglas de lectura narratológicas. No veo un videoclip entero (resulta a veces insoportable) veo imágenes que me hieren mientras escucho una canción entera. Es probable que confirme y vea otras imágenes cuando vuelva a poner el videoclip en la videocasetera. Esto es a mi parecer el tercer nivel, el de la significancia, el sentido obtuso que se liga a la significación y éste con el significante que inventó *Barthes*. El que no es significado ni significante pero que explica la existencia de estos en mi cognición.

De esta manera completo la indagación retórica. La retórica precisa de un conocimiento del significante y del significado (que he desarrollado en el capítulo uno y dos) pero también de la significancia, esta escapa a la retórica pues pertenece a la estética en sí.

Un estudio estético necesita del conocimiento de las formas de percepción y de la retórica. Todo esto lleva al estudio de la sensibilidad pero no lo es todo. Falta el ingrediente principal de la estética, la pregunta que justifica esta disciplina y que la diferencia de otras ¿Por qué me sensibilizo de esta manera en mi relación con “X” y no de otra manera? Tal pregunta me lleva a explicar mi sensibilidad en términos de la significación hecha por una mente corporeizada.

Llegado a este punto la siguiente y última pregunta que debo contestarme en este trabajo para acabar de construir mi relación estética del videoclip es ¿Por qué me sensibilizo con los videoclip de una manera y no de otra?

### 3. II El videoclip como experiencia estética

Una vez que he aclarado esto, ahora quisiera presentar específicamente una experiencia estética sobre un videoclip específico.

Esta experiencia es irrepetible y es preparada para este trabajo. Trataré de poner en juego toda mi sapiencia respecto a los videoclip. Será una experiencia de tipo analítica porque de hecho es la que disfruto más y la prefiero porque sintetiza todo lo que he expuesto hasta el momento. De hecho puedo tener distintas experiencias en torno al videoclip: puedo estar sentado con mi familia y escuchar algunos videoclip sin necesidad de poner más atención en las imágenes sólo en caso de una laguna conversacional. Bien puedo estar revisando mis videoclip en busca de uno que me gustaría ver. Ora puedo regresar una y otra vez un videoclip mientras lo canto o hago ejercicios, ora hago a los alumnos ver videoclip y comentar sobre los músicos que aparecen en escena -"chismear"-. En fin, la lectura analítica es una de las muchísimas formas en cómo podría acercarme a los videoclip, la he preferido porque además de que es mi preferida pero la que menos ejerzo, porque tiene que ver con un trabajo académico y es un reto para demostrar mis saberes respecto al tema y también en un futuro, para ver como he mostrado mi ignorancia y mis lagunas.

He elegido un sólo videoclip entre miles que podría exhibir. De hecho tenía una lista de treinta para cuando aconteciera este momento de la tesis. La lista me ha tomado muchísimo tiempo. Creo que tanto tiempo como el que me tomé para la lectura de libros que me acercara a darle vuelta a mis reflexiones.

Sé que esto es fruto del apasionamiento con el tema, que en verdad lo disfruto, que me encanta hablar de videoclip después de siete años continuos de estudio desde la tesis de maestría y luego en esta tesis doctoral.

Lejos de mi apasionamiento, que sé, dejaré traslucir en un momento u otro de mi vida, aquí me basta uno para mostrar una experiencia estética personal con los videoclip.

He elegido uno y es "*Star guitar*" donde se visualiza una canción del grupo tecno *The Chemical Brothers*. Este video ha sido dirigido por *Michael Gondry*, considerado por muchos críticos como el genio de los videoclip. Fuera de su fama,

*Michael Gondry* es un director que me gusta pues juega muchísimo con la relación música - imágenes. Lo considero como uno de los más grandes impulsores y renovadores del lenguaje audiovisual “videoclip”.

Este videoclip lo vi por primera vez hace dos años en un hotel, estaba en compañía de un gran amigo semiótico del cine que ese día daría una conferencia, y vimos el video analizándolo. Mi primera lectura a este video fue analítica. Estuve mucho tiempo tratando de cachar el videoclip en la televisión para grabarlo hasta un día que puede hacerlo no sin cierta emoción.

La primera impresión que tuve del video era que estaba rodado en un solo plano secuencia. Eso fue lo que mi amigo y yo comentamos ese día de congreso. Cuando lo grabé vi varias veces el video con el compacto reproduciendo la música por otro lado y me asombraba la exactitud de los cortes porque en el video aparecen unos trenes que parecen moverse al ritmo de la canción. Me asombraba la precisión con que habían grabado el paso de los trenes para que pareciera que se movían al compás de la música.

Precisamente en una revisión a varios videoclip de un solo plano secuencia me di cuenta de que el videoclip de *Gondry* no era tal, que era una parodia a los videoclip de un solo plano secuencia, que hacia metaficción sobre un género específico de videoclip.

Ya he presentado en el apartado referente a la semántica de los videoclip, el momento en que construía una parodia donde antes no lo había hecho. Ahora quisiera poner énfasis en el momento en que mi percepción al videoclip cambia (ya veo otros elementos) debido a que mi significación cambia (esto es, voy a describir un doble cierre). Por tal motivo, porque recuerdo cómo cambió mi percepción a este videoclip es porque me interesa analizarlo ahora, no sólo para describir un recuerdo sino para agregar nuevos significados que en este momento no tengo y que en conjunto, sea un trabajo analítico. Creo que es justo que en un trabajo donde el doble cierre está omnipresente, de cuenta de un videoclip donde en modo preciso, pueda describir el doble cierre cognitivo: la percepción se modifica porque se ha modificado la significación, o lo que es lo mismo: no lo veo si no lo creo<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> La frase “No lo veo si no lo creo” es de *Heinz von Foerster*



Star guitar

Videoclip dirigido por *Michael Gondry*

con música de los *Chemical Brothers*

(2002/*Virgin Records*)

### **Descripción de los significantes.**

Plano visual

Este video está hecho compuesto de varias tomas que en la edición simulan ser un sólo plano secuencia.

Parece que se me muestra el registro de una cámara a bordo de un tren, de hecho es como si yo estuviera viendo a bordo de un tren, como si viera a través de la ventana de un tren (a veces se pueden distinguir destellos del sol en le cristal de la ventana) . Por lo mismo no hay corte brusco alguno, ni salto de imágenes. Sé que todo sucede a bordo de un tren porque veo el encuentro de otros trenes, y también veo el camino de vías.

El video muestra una única toma, sin zoom y con varios cortes (disimulados) y orienta la mirada en un punto de fuga que tiene por epicentro la parte derecha de la pantalla. Esta orientación de la toma de la cámara está planeada para construir la sensación de que un tren está avanzando y que su avance se precia desde una ventana situada en el costado de un vagón. La toma recrea esa mirada. La cámara nunca se mueve, nunca presenta un *dolly* o un tilteo, mucho menos un *travelling*.

En las imágenes se muestran varios escenarios. El video empieza cuando el tren ya está en camino y la luz del sol está a sus espaldas. Luego sigue un pequeño poblado con casas uniformes, diseñadas con un techo de teja a dos caídas, típicas de los pueblos campesinos de Europa. Le suceden varios encuentros con trenes que transportan combustible, y un paso simultáneo abajo de ocho puentes. Luego la luz mengua y aparecen una lámparas que duran escasos cinco segundo más o menos indicando la noche y luego un amanecer.

Pronto desaparecen las vías que están situadas al costado del vagón donde está la cámara (de hecho enfrente desde la perspectiva que me ofrece la toma). Entonces aparece una ciudad donde observo gente sentada en bancas y caminando -aunque está detenida y es el mismo caminar del tren lo que crea la ilusión de que están caminando. Luego la ciudad queda atrás - ya no la puedo ver por algún lado - y suceden una vías paralelas que pronto convergen con una costa. Luego vuelven los encuentros con otros trenes de pasajeros y finalmente el tren entra a una estación terminal con la luz del sol dando de frente.

Respecto a un somero análisis sobre la imagen puedo agregar que es forzada una lectura de izquierda a derecha de las imágenes que se van sucediendo. También agregaré que las imágenes están hechas en computadora especialmente para este video y que por lo mismo están montadas de tal manera que ilustren el ritmo y los redobles en la música.

Lo que se trata es de crear una ilusión de continuidad, que parezca que el tren nunca se detenga. Esta ilusión se producirá uniendo varias secuencias diseñadas bajo un mismo ángulo (la perspectiva de un viaje en tren) y que recrean un mismo movimiento. Estas secuencias se unirán por medio de una serie de artilugios que son:

- \* Encuentro con otros trenes de pasajeros.
- \* paredes oscuras
- \* Repetición de una misma secuencia en un mismo escenario múltiples veces para dar la sensación de algo inmenso.

Este último artilugio, inventado en los dibujos animados de *Hanna Barbera* y *Walt Disney*, consiste en el movimiento de una figura, regularmente a ritmo rápido, sobre un fondo de figuras uniformes que es repetido una y otra vez.

En el tren se cambian múltiples escenarios, montados en sincronía con la música, que además recrean diferentes momentos del día: recrea la mañana, la tarde y la noche, esto se puede constatar por la altura en que es puesta la luz del sol. Cuando se quiere mostrar que el sol está enfrente del tren aparecen súbitamente unas pequeñas manchas en la pantalla que indican que los vidrios están refractando la luz del sol.

### Plano acústico

Esta es una canción del género electrónico y del subgénero *tecno*. Está hecha con múltiples aparatos electrónicos como son secuenciadores, consolas, caja de ritmos y está montada (editada) en computadora. La mano del ser humano interviene únicamente en la programación de los diferentes sonidos que componen la canción. Esta música depende totalmente de energía eléctrica y de los aparatos electrónicos que la hacen posible.

Para hacer esta canción el grupo “*The Chemical Brothers*” usa la consola de edición quizá de la marca *Yamaha* como un instrumento musical *creando* múltiples efectos que son creados rítmicamente. Con esto quiero decir que no es posible analizar esta canción siguiendo los cánones de la teoría musical occidental, a pesar de que los *Chemical Brothers* son un grupo de procedencia inglesa.

La composición se basa en la yuxtaposición de los sonidos y en la creación de ambientes. Por lo mismo puedo aislar varios momentos musicales, en cada cual va variando el tipo de sonidos que son yuxtapuestos. Tiene seis momentos que duran en total doscientos tiempos. El tiempo en la música electrónica se mide por los golpes o *beats*. Se dice que hay un *beat* cada vez que se produce el sonido más fuerte en las percusiones. Este golpe puede tener un cuarto, dos cuartos, tres cuartos o bien cuatro cuartos. Lo común es que se produzca cada cuatro cuartos. Regularmente el sonido más fuerte se ubica en el primer cuarto de los cuatro cuartos (se da un sonido de bombo y le sigue un golpe de tarola y de platillos) pero la música electrónica muchas veces adopta bases de la música *funk*, como es el caso de la canción que analizaré, y el golpe se da en el cuarto tiempo, antecedido por tres golpes de tarola. Este modo de marcar el ritmo fue inventado por el músico de nombre James Brown.

Un primer momento, con duración de cuarenta y ocho tiempos, es la introducción que empieza con un sonido de percusión (un clap) en ocho tiempos acompañado con un sonido melódico muy discreto. Después del octavo tiempo, el sonido de un bombo sustituye al clap inicial y aparece una línea de bajo acompañándolo en ocho tiempos cuando entra un redoble de dos tiempos (como todos los redobles de la canción). Después del redoble siguen los mismos sonido con un agregado: una

especie de sonido que emula muy discretamente un rayo láser y que contrapuntea al bombo que suena en el cuarto cuanto, mientras el sonido a aparece en el segundo cuarto. A los ocho tiempos se agregan otros sonidos: primero unos platillos de batería que alcanzan frecuencias muy altas (respecto al hertzio que alcanza la voz humana) en cuanto hertzios se refiere, al cuarto tiempo una secuencia de bajo que continúa hasta el tiempo dieciséis de esta parte. Luego en ocho tiempos se van difuminando los sonidos, las percusiones suenan débilmente y una línea melódica grave impera para dar paso al siguiente momento..

El segundo momento, compuesto en cuarenta y ocho tiempos es antecedido por una disminución del volumen de las percusiones y la entrada de una secuencia de bajo electrónico y una serie de acordes cuyos sonidos son de gran amplitud (en cuatro tiempos). Cuando suena de nuevo el bombo ya estamos en este momento que es muy variado pues presenta cuatro tipos de yuxtaposiciones:

En los primeros dieciséis tiempos el bombo acompaña a un sonido melódico del sintetizador. En los siguientes ocho tiempos (*beat*) un efecto que emula un disparo de rayo láser fuerte, no disimulado como en el primer momento, en cualquier película de ciencia aparece como una especie de introducción y hay un cambio en el tipo de percusiones: el bombo desaparece y sólo queda el sonido *funk* de las tarolas electrónicas. Ocho tiempos después (en el tiempo veinticuatro de este momento) reaparece el bombo acompañado del sonido de rayo láser que suena en el segundo cuarto del tiempo con una duración de una nota redonda, lo que da la sensación de un verdadero contratiempo. Ocho tiempos más y el rayo láser suena a dos notas blancas, es decir a una mitad de tiempo. Luego se repite la segunda parte y con un redoble se pasa al siguiente momento.

En el segundo momento se escuchan pequeños fragmentos de unas frases que componen el tercer momento. Estos fragmentos funcionan como pequeños adelantos o catáforas retóricamente hablando, aparte que son una iteración y una interrupción. Esto sucede en el tiempo dieciséis, en el cuarenta y en el cuarenta y ocho que es el marca la transición del segundo, al tercer momento.

El tercer momento está conformado en dieciséis tiempos. Prevalece la eliminación de percusiones y de todos los sonidos que se habían escuchado hasta

el momento. Suceden unas voces deformadas con sintetizador que dan la sensación de un sonido grave de amplitud larga y que me genera una relajación. Durante ocho tiempos suceden estas voces que dicen dos frases dicha por un hombre y una mujer a coro (una frase por tiempo) estas frases son “*Which is feel I’m feeling*” y “*Which is day I’m dying*” (un juego de palabras por homofonía traducible como “Cuál es el sentimiento que estoy sintiendo” y “Cuál es el día en que estoy muriendo”)

Luego sucede un sonido que es una pequeña secuencia tipo *loop* cubre los dos primeros cuartos (siendo los sonidos de este *loop* unas corcheas y semicorcheas) como si dialogara con las voces en cuatro tiempos, luego en los siguientes cuatro tiempos el bombo aparece y desaparece con un redoble para dar paso al siguiente momento.

El cuarto momento entra con un redoble de bombo y luego pasa al sonido tipo *funk*. Se escucha un sonido melódico que da una sensación de ondulante de una amplitud muy larga que liga varias notas redondas. A los ocho tiempos aparece de nuevo el sonido de rayos láser que contrapuntean hasta los ocho tiempos, entonces desaparecen. Otros ocho tiempos continúa la línea melódica con la percusión *funk* con bombo y a los siguientes ocho tiempos se mezcla esta vez con las frases del momento anterior -puesta como fondo, de manera muy discreta, como si fuera una evocación del tercer momento-. En total treinta y dos tiempos componen este momento, entonces súbitamente entramos al siguiente.

El quinto momento dura dieciséis tiempos. Aquí aparece el bombo en el ritmo *funk* acompañado por un sonido melódico y grave de sintetizador (logrado con dos notas y con un juego en la intensidad del sonido) que ya ha sido presentado en la primera parte de la canción.

El sexto momento y último, de veinticuatro tiempos, entra abruptamente el bombo pasa de dar el golpe en el primer cuarto al cuarto cuarto, es decir, se convierte en un bombo *funk*. Luego desaparece el bombo -dura ocho tiempos junto con la línea melódica- y sólo queda el redoble tipo *funk*. Cuando esto sucede todo cambia y el sonido melódico es sustituido por el efecto de rayo láser discreto que se escuchó en el primer momento. Esto dura dieciséis tiempos y entonces la canción concluye con un sonido de rayo láser fuerte.

De esta manera, el primer momento es la introducción; el segundo es la actividad; el tercero es un descanso; el cuarto es la vuelta a la actividad; el quinto es de transición y el sexto es la conclusión. De tal manera pienso ha sido construida la canción para reflejar seis estados de ánimo. Más adelante presentaré como las imágenes fueron divididas de acuerdo a estos momentos en el montaje imagen - música donde la música por cierto, es lo que determina la imagen y lo que marca el ritmo, la imagen está subordinada a la música con lo cual demuestro que ha sido un error el haber privilegiado la imagen sobre el sonido y sólo la imagen sin el sonido en el análisis estructural -y hasta sociológico- del videoclip: el videoclip existe porque ante todo es música que tiene imágenes y no al revés. De hecho pienso que este videoclip puede deconstruirse como se construye una canción de corte tecno: por momentos anímicos y así es como más adelante analizaré los planos secuencias del videoclip.

### Frecuencia y duración

En la canción un mismo sonido puede ser usado para establecer una línea melódica o bien una línea de bajo. La diferencia entre ambas son los intervalos de tiempo: la línea de bajo suele ser muy rápida y tiende a las notas de tipo corcheas hasta semífugas. El fin es hacer un patrón rítmico mediante la repetición continua de la misma y causa la sensación de un bucle. En el bajo típico de la música electrónica se logra una línea de bajo contrapunteando una nota con su octava. Esto da la sensación de movimiento o desplazamiento rítmico. En cambio la melodía no presenta notas con frecuencias tan rápidas. Tiende a tener duraciones largas como las redondas y las dobles redondas.

En la canción se suele utilizar un número mínimo de notas: la combinación de valores tonales en la progresión de acordes en la canción se reduce a tres. Lo que importa es combinar una nota con la misma nota para crear efectos rítmicos. En este sentido la línea melódica cumple la función de descansos rítmicos y todas las notas, excepto las más graves, son usadas como bucles percusivos.

### Ritmo

La canción está en un ritmo de cuatro cuartos y utiliza la forma percusiva del dance y del *funk*. La diferencia entre dance y *funk* está en el golpe del bombo. Mientras en el dance es un típico golpe de bombo-tarola, en el *funk*, son tres golpes de tarola más un último que es de bombo.

En la canción se intercalan estas dos bases rítmicas y suele suceder que indiquen un cambio de momento anímico en la canción.

### Ruido y silencio

La canción está armada como una progresión de sonidos que van siendo yuxtapuestos cada ocho o dieciséis compases. También está dividida en ocho momentos diferenciados en el uso de bajos, percusiones y líneas melódicas que son combinados de una cierta manera para lograr un estado anímico determinado.

Entre momento y momento los diferentes sonidos que componen la canción tienen son silenciados. Este silencio dura todo un momento, sino es que más. El principio y el final de la canción están caracterizados porque nadamás se presentan dos sonidos: una línea de bajo y otra percusiva. Los sonidos están silenciados, aunque en el inicio el silencio tenderá a disminuir y al final, tiende a prevalecer.

Los ruidos son antepuestos en el segundo momento de la canción y es un segundo de el sonido correspondiente al canto con voces humanas de la canción. El ruido está intercalado a manera de una catáfora pues anticipa lo que dominará en el tercer momento de la canción: los coros humanos.

### Intensidad

El juego con la intensidad en la canción se realiza para crear diferentes planos anímicos. Sobresales dos juegos. El primero es un sonidos que emula los rayos láser en las películas de ciencia ficción. Cuando es débil sirve de acompañamiento y cuando lo hacen fuerte sirve como una percusión.

En cambio encuentro en el tercer momento de la canción un sonido de coros, que ya han a parecido en el segundo momento, atenuados, a manera de catáfora. En

el cuarto momento se presentan los coros a manera de regresiones o anáforas y por lo mismo los escucho atenuados respecto a la intensidad que logran en el tercer momento.

También se manipula la intensidad para hacer que las notas suenen más cercanas o lejanas. Esto se logra incrementando el volumen de los sonidos y luego disminuirlos y luego incrementarlos y luego disminuirlos, es decir, subiendo y bajando el volumen en forma periódica.

### **Galería de efectos**

Los efectos que puedo percibir en la canción son los siguientes:

Efecto de primer plano y segundo plano que consiste en la atenuación de la intensidad de los sonidos para crear momentos acústicos como anáforas o catáforas.

Efecto de reverberación.

Es utilizado en el coro de la canción para lograr una sensación de descanso musical a través del dominio de los tonos graves. Se usan dos voces, una masculina y una femenina que al ser pasadas por el filtro de la reverberación se escuchan multiplicadas.

Efecto de fuerza o dinamismo.

La canción cobra animosidad cuando aparece un redoble de dos tiempos seguido por un cambio de ritmo que va del *funk* al *dance*. Luego del redoble la percusión tiende a ser dominada por el bombo lo que me parece que la canción cobra dinamismo.

Efecto de oscilación

Las notas son acortadas mediante la manipulación del ataque y la caída de las mismas. Este efecto se utiliza en la canción para diferenciar los sonidos de los melódicos a los rítmicos del bajo.

Efecto de rayo láser



Un sonido es manipulado de tal forma que su duración es alargada y su caída acortada súbitamente dejando sólo los tonos más agudos en segundo plano. El efecto de rayo láser en la canción sirve como acompañamiento y como percusión, esto según el momento en que es utilizado.

Efecto de difuminación

En la canción se alargan las notas reduciendo en la caída los graves y sólo prevalecen los agudos. Esto da la sensación de que el sonido fuera desapareciendo poco a poco como si fuera un láser.

Efectos de acercamientos alejamientos (zoom acústico)

Se logra incrementando la intensidad de las notas en el mismo compás. De esta manera parece como si los sonidos se alejaras y se acercaran en forma periódica.

El recurso técnico para unir los diferentes sonidos en la canción es el corte directo. En un caso dado se llegan a mezclar hasta seis sonidos distintos en la canción, la mayoría de ellos, percusivos.

El mezclar un mayor o menor número de sonidos repercute directamente en el grado de dinamismo de la canción. En la canción se llegan a utilizar al menos, veinte sonidos distintos en diferentes momentos y hasta doce en el primer momento. Esto no lleva el fin de causar riqueza melódica como sucede en una sinfónica, sino causa una riqueza rítmica pues de doce sonidos mezclados a la vez, diez se usan como percusión y bajo, lo que provoca que la canción sea considerada del género bailable (*dance*)

Primer momento

Doce sonidos distintos mezclados progresivamente y simultáneamente

Sonido de clap

Línea melódica aguda (un acorde)

Percusión tipo *funk*

Línea percusiva melódica (bucle agudo)

Sonido de *kick*

Efecto de rayo láser

Línea de bajo aguda

Línea de bajo grave

Platillos

Línea melódica grave (tres acordes)

Agrego dos sonidos más: redoble y un sonido de golpe de cimbalo para marcar cambio de ritmo.

Segundo momento

Diez sonidos mezclados

Sonido de clap

Percusión tipo *funk*

Línea melódica aguda (un acorde)

Sonido de *kick* (bombo)

Efecto de rayo láser

Coros (fragmentos tenues)

Línea melódica grave (tres acordes)

Línea de bajo grave (que aparece y desaparece)

Efecto de rayo láser (intensidad fuerte)

Línea melódica grave (tipo dos)

Aquí van disminuyendo los sonidos para dar lugar a un momento de relajación

Tercer momento

Siete sonidos mezclados

Coros

Línea de bajo

Percusión *funk*

Línea melódica grave

Línea melódica aguda

Línea de bajo aguda

Línea melódica aguda (segundo tipo)

Cuarto momento

Nueve sonidos mezclados  
 Coro (deformado o atenuado)  
*Kick*  
 Clap  
 Percusión *funk*  
 Línea melódica grave  
 Platillo (tipo dos)  
 Percusiones (tipo dos)  
 Efecto de rayos láser  
 Platillo

Quinto momento  
 Nueve sonidos mezclados  
 Clap  
 Kick  
 Percusión *funk*  
 Línea melódica grave  
 Línea melódica media  
 Línea melódica aguda  
 Efecto de rayo láser  
 Línea de bajo aguda  
 Redoble

Sexto momento  
 Cuatro sonidos mezclados  
 Percusión tipo *funk*  
 Bajo  
 Efecto de rayo láser  
 Línea melódica aguda

Aquí los sonidos mezclados van disminuyendo hasta sólo quedar como en un inicio, dos.

### Percepción acústica

#### La textura

Varía según el tipo de televisor donde se amplifique el sonido y según el volumen. El escuchar un videoclip en la televisión por lo regular es de definición baja debido a que los sonidos raramente se elevan más allá de los 160 hertz.

#### Impresión espectral

La reverberación en una sala de descanso, que es el lugar donde comúnmente se escucha la televisión, es muy bajo, lo que da la sensación de que la canción está apagada pues las frecuencias agudas tienden a estar muy disminuidas.

#### Armonicidad

En la canción se utilizan principalmente los tonos armónicos pues sólo se utilizan tres notas a lo máximo y la repetición de estas mismas para crear bucles rítmicos o percusivos y atmósferas. Los tonos subarmónicos se utilizan principalmente para crear un efecto de golpe (que marca un cambio en la canción) ya sea a través de efectos tipo rayo láser o bien con cimbales. También hay gran presencia de subarmónicos cuando una onda acústica ha sido manipulada en su caída para dar efecto de difuminación. En este caso los armónicos son eclipsados para que los subarmónicos resalten

#### Contorno

El manejo de contorno en la canción es muy amplio. Se manipula la onda de los sonidos para crear diferentes sonidos.

Un caso concreto es el efecto de reverberación en los coros que alarga el cuerpo de las ondas del sonido, es decir, les da más duración.

Otro caso concreto es la creación de bajeos rítmicos acortando la duración de las ondas para que den más ciclos en menos tiempo.

También se crean golpes rítmicos con sonidos tipos láser logrados con la manipulación de los armónicos y subarmónicos.

Los coros no sólo sufren de una reverberación, no sólo se alarga el cuerpo de la onda, de hecho se manipula su caída para crear otro sonido con las mismas propiedades tonales. (pero que se escucha distinto).

La manipulación de la onda en el ataque y la caída es usada principalmente para crear bucles, así logran los bucles rítmicos que son usados como bajos.

La onda también es manipulada en cuanto la intensidad. De esta manera el tamaño de la cresta es aumentada o disminuida para dar sensación de cercanía auditiva con el escucha.

La intensidad del contorno es baja en cuando el sonido que sale del monitor oscila alrededor de los sesenta decibeles. Aunque por el manejo que se hace en la canción de la intensidad de las ondas (los sonidos se acercan y se alejan) puedo afirmar que la intensidad es oscilante y también en el sentido que en un momento de la canción los sonidos son mezclados hasta en un número de doce para bajar hasta a dos sonidos mezclados simultáneamente

Tonalmente los valores son oscilantes pues los bucles rítmicos están omnipresentes en la canción, estos oscilan de un valor tonal a otro para regresar al valor tonal de partida. La oscilación es rápida y llegan a rebasar fácilmente las noventa oscilaciones por minuto (no olvidemos que forman desde corcheas hasta semifusas).

## Timbre

La canción me produce diferentes sensaciones. Las constantes son aquellas que me llevan a imaginar actividad y otras que me llegan a imaginar descansos. Hay sonidos en que debido a que la intensidad del sonido sube, me hacen pensar en encuentros muy cercanos, casi de golpe y cuando la intensidad disminuye en alejamientos. La manipulación de ondas que pueden seguirse si se escucha atentamente la canción me evoca las máquinas de edición radiofónica, es decir, la tecnología, el timbre llega a ser muy plástico entonces. Otras veces como en el caso de los golpeteos rítmicos con el efecto de rayo láser en quemaduras y en el caso de las voces con reverberación en calidez, nostalgia y reposo.

Cuando los coros aparecen en el segundo momento como catáforas me producen desesperación y cuando en el cuarto momento son anáforas, nostalgia y tristeza.

La canción en lo general me lleva a lo urbano y a la plasticidad de lo tecnológico donde ni las voces aparecen como son, todo está hecho a través de una máquina, lo humano y lo asombroso para mí, es que a pesar de todo la máquina no funciona sola, es evidente la manipulación de quien crea y ordena los sonidos a través de una computadora. Me lleva a pensar en que la tecnología hace más fácil el proceso de creación de sonidos y por lo mismo, permite que el esfuerzo se centre en la creación de combinaciones de los mismos sonidos.

## Unión de los significantes

### Frases audiovisuales

Este momento analítico consiste en la unión del plano acústico y el visual. Por un lado separaré la frase visual y por el otro, la frase acústica. La unión de ambas frases es la frase audiovisual donde audio y video se unen en torno a una idea principal. Esta idea sólo es traducible como signo retórico pues en la interpretación de esta idea está el sentido que le imprimo al videoclip.

Imagen

Audio

Sale el tren

Principio de la canción

Frase audiovisual: Empieza el recorrido del tren

Figura retórica: Parábola. Se dice de dos formas distintas lo que es inicio

Encuentro con postes

Golpes musicales

Frase audiovisual: El encuentro con los trenes es pesado, rápido, momentáneo. Son golpes visuales como los golpes musicales son golpes al oído.

Figura retórica: Metonimia. Se comparte una misma cualidad. Imagen y audio “golpean”.

Encuentro con un muro que ocupa  
toda la pantalla.

Reboble

Frase audiovisual: Las irregularidades del muro lo dividen. El redoble percusivo fragmenta el ritmo de la canción.

Figura retórica: Metonimia. Imagen y audio me remiten a la idea de “trozos”.

Encuentro con otros trenes que cargan material      Efecto de explosiones que contrapuntean

Explosivo (diesel). Encuentro con puentes.      al bombo en las percusiones.

Frase audiovisual: Los trenes cargan material explosivo en potencia. Cuando los aprecio escucho al mismo tiempo el ruido de explosiones como si los trenes fueran explosiones latentes. Los puentes igual me arrojan a la idea de peligro.

Figuras retóricas: Sinécdoque y metonimia. Los trenes son una sinécdoque de una explosión (cargan el diesel que es un material explosivo). Hay sustitución de la parte por el todo (explosión por tren). Los puentes forman una metonimia con los trenes al compartir la cualidad de “peligro latente”.

#### IMAGEN

#### AUDIO

Cambio de un momento de atardecer a  
Aparecen

La textura musical es relajada.

otro de noche y luego a amanecer.  
algunos bucles.

tonos largos y se quitan

Se ven unas fábricas, unos edificios  
y la periferia de una gran ciudad  
iluminada por farolas.

Dos tonos se van relevando: uno  
fuerte que el otro.

más

Aparecen unos bucles de unos coros  
que sucederán más adelante.

Frase audiovisual. A texturas musicales suavizadas, pocos elementos visuales. El cambio de día a noche, y de noche a día son momentos de relajación. El día es fuerte (predominan los colores beige) y la noche es débil, suave (predominan los

todos oscuros iluminados por una lámparas de parque). La ciudad que aparecerá más adelante es anunciada por unas fábricas, unos edificios y la periferia de la misma. La ciudad es tan grande que pasarla dura una noche.

Figura retórica: Metonimia, catáfora e hipérbole. El momento musical (sonido fuerte) se une por la cualidad del sol. Lo mismo sucede con la noche y el sonido débil. La noche es débil por la intensidad de luz (la que sale de las lámparas visibles en el paisaje). “Fuerte” y “débil” se refiere visualmente al calor y a la luz. Los coros de la canción anticipa un momento que está por verse: la ciudad. Las imágenes de la periferia nos confirman este suceso.

Sin embargo, la periferia de la ciudad es tan grande que el tren tarda una noche entera en pasarla (la noche está resumida en unos cuantos segundos) lo que convierte a la presentación de la noche en una hipérbole: se condensa una noche en unos segundos.

|   |         |
|---|---------|
| Aparece una fábrica, un estacionamiento y una serie de columnas | Redoble |
|---|---------|

Frase audiovisual El tren entra a la periferia de la ciudad. Todo se acelera. Las columnas son numerosas por que en la ciudad abundan las construcciones, el concreto.

Figura retórica: Símil. Las comunas son numerosas como numerosos son los golpes rítmicos del redoble.

|  |                              |
|--|------------------------------|
| Una ciudad europea. Hay encuentros con por bucles                        | Coros con silencios llenados |
| otros trenes de pasajeros que separan ultracorta. Desapa-                | de notas de duración         |
| distintos puntos de la ciudad.   | recen las percusiones. La    |
| textura  |                              |
| El primer punto está compuesto por edificios neoclásicos, el segundo por | musical es relajante.        |



edificios modernos.

Los paisajes corren más lentos debido a  
que el tren en el que sitúo mi mirada  
ha bajado su velocidad.

Frase audiovisual: Los espacios tiempos de la ciudad son lentos debido a la congestión citadina. El tren marcha lento debido a que pasa por una ciudad.

Por otra parte los bucles son como los vagones de los trenes que pasan. No se pueden aislar debido a que pasan con altísima velocidad.

Figuras retóricas: Elipsis y símil. El tren disminuye su velocidad debido a que entra a una ciudad. Como sólo hay un punto de observación en el video (la ventana del tren) debo construir la razón por la que el tren disminuye su velocidad (los mil y un problemas urbanos que atrofian el tráfico). En este contexto, lo no relatado pero que es implícito (los problemas de circulación en una ciudad) es una elipsis. En cambio la velocidad con que pasan una a una las notas de los bucles son comparadas a los vagones de los trenes que pasan.

Aparece la periferia de la ciudad anunciada  
bucles a los  
por un espacio de vegetación, fábricas  
Y puentes. Hay encuentros con trenes  
de vagones largos.

Se agregan percusiones y  
coros.

Frase audiovisual: Cuando se viaja en un tren, una transición de la ciudad al campo es notoria porque aumenta la velocidad del tren.

A menor urbanización mayor velocidad. El tren largo aparece como un elemento que marca la transición de la ciudad al campo.

Figuras retóricas: Metonimia y metáfora. Deduzco una metonimia cuando relaciono el aumento de velocidad del tren con el aumento de velocidad de la música debido a que el paisaje cambia del aspecto urbano a la periferia. La cualidad que une tanto al audio como al video es la aceleración del ritmo.

Por otro lado los trenes de vagones largos me parecen una metáfora de cambio, como un convoy que me lleva de un destino a otro (quizá sea un arquetipo).

El paisaje cambia su iluminación de  
sol de mañana a sol de mediodía.  
Esto es visible en unos reflejos que  
aparecen en la pantalla, como indicios  
del reflejo del cristal de la ventana  
del tren donde se sitúa mi mirada.  
Aparecen muchos vagones diesel.

Redobles

Frase audiovisual: El cambio de la mañana al mediodía acompaña a un momento de redobles en la pieza musical, e indica una transición.

Figuras retóricas: Sinécdoque y metonimia. Los reflejos de los destellos del sol en las vías, vistos en la pantalla, son una sinécdoque del todo por la parte. El todo es el tren donde se sitúa mi mirada. Yo veo de dentro hacia fuera. Ese todo (que es el lugar donde miro) es insinuado por los reflejos del cristal que se antepone al paisaje que observo. De hecho estos reflejos aparecen en las primeras escenas pero aquí son más fuertes.

Hay metonimia porque la luz del mediodía comparte la cualidad de calor implícito en los vagones de diesel. A su vez el cambio de luz es una subida de intensidad de luz y los redobles son una subida de intensidad al ritmo de la música.

Una pared agrietada

Los coros son fragmentados.

Los fragmentos se convierten en

bucles

que se repiten con una intensidad  
variable.

Frase audiovisual: La textura de una pared agrietada es correspondiente a una voz fragmentada.

Figura retórica: Símil. Hay una comparación entre pared y la transformación de los coros en bucles.

Un bosque que anuncia el mar. Dentro, La canción vuelve a ser dinámica. unos galeones en la costa. Se observa un

Reaparecen los golpes musicales.  
terreno irregular, los linderos de las costas  
están unidos por unos matorrales, que  
aparecen y desaparecen súbitamente, de  
manera vertiginosa.

Frase audiovisual: A espacios despejados mayor aceleración. Los matorrales son auténticos golpes a la vista como son los golpes musicales al oído.

Figuras retóricas: Símil. Los matorrales golpean la vista como los efectos del audio golpean el oído.

Aparecen casas campiranas , luego, una Se escuchan bucles de los coros, acompa-  
chimenea, fábricas, edificios algo aislados ñados por bucles de percusiones.  
y trenes estacionados.

Frase audiovisual: Entrada a otra ciudad. Antes el bucle rememora un momento en que se observó una ciudad pero ahora, aparece una ciudad del pasado. Ese mismo bucle después indica trozos de ciudad aislados, es decir la periferia.

Figura retórica: Anáfora. Se vuelve a presentar de manera fragmentada un moneto de la canción. La periferia y las casas campiranas funcionan en este contexto como una anáfora de la ciudad.

Aparece una estación terminal de Disminuyen la presencia de los bucles



Los nudos del videoclip son en sí cada una de las frases audiovisuales que presentado, en número: catorce nudos que van desde el comienzo del recorrido del tren hasta la llegada a la estación terminal, nudos que ya he desglosado.

### Catálisis

Resaltaré dos momentos de la narración. En el primer momento se alarga el momento narrativo del video y en el segundo se acorta en sobremanera. El primer momento sirve para provocar un descanso audiovisual y el segundo como una hiperbolización, efecto retórico que me permitió suponer las técnicas de manufacturación del video.

El primer momento consiste en la entrada del tren en la ciudad, instante en que la música se reduce a un sólo elemento: unos coros. La reducción de elementos musicales me provoca un efecto de ralentización auditiva (después me doy cuenta que el ritmo sigue siendo el mismo). En cambio, la sucesión de imágenes si está ralentizada, corren más lentas respecto al ritmo que me había acostumbrado segundos atrás. Esto provoca que los espacios puedan apreciarse mejor, que mi vista capte detalles, por ejemplo que se me haga evidente que el videoclip está armado a partir de un mínimo de secuencias que han sido montadas sobre sí mismas una y otra vez a través de una computadora para que den la sensación de que realmente se trata de imágenes filmadas en un sólo plano secuencia. Es más, puedo apreciar que todo lo que ha sido filmado, en realidad sean muñecos y paisajes creados por un ordenador.

El otro momento reside en la presentación del atardecer, la noche y el amanecer en unos cinco segundos. Esto en un videoclip donde la cámara tiende a parecer como una mera herramienta que registra lo que se muestra, es decir, que es tan objetiva como lo son mis ojos.

El videoclip en cierta manera funciona como un documento que registra aquello que pueda verse en un viaje en tren. De hecho llegan a aparecer unos reflejos de la luz del sol en la pantalla en el ángulo superior izquierdo. Me parece que entonces es la objetividad lo que domina en una cámara que es manejada en el estilo subjetivo, es decir, como el registro de un sólo punto de vista.

Pero que el día y la noche se sucedan en cinco segundos es ridículo, es una exageración (de ahí que llame a este momento “una hipérbole”). Esto me lleva a pensar en el grado de ficcionalidad del video, es decir, que si toda narración es ficcional, hay ficciones que tienden a aparentar realidad y otras, exaltan la ficcionalidad en sí.

Esto provoca que me prepare a captar detalles conque pueda evidenciar la construcción del videoclip pues un día y noche no se pueden suceder en unos segundos, entonces el registro de la cámara está trucado y pienso, no se trata de un videoclip de un solo plano secuencia, pienso en cómo fueron montadas las imágenes para crear el efecto de un solo plano secuencia. Con la hierbolización tiendo a una mirada autotextual, que va hacia la estructura misma del texto, creo en cierto modo que ficcionalizo, o bien “narrativizo” mi mirada (en el sentido en que busco ficciones Sin embargo hay momentos intermedios en que el tren no va ni rápido ni lento visualmente hablando. Va rápido cuando pasa por espacios campiranos y lento cuando entra a la ciudad. Los entornos donde son momentos de transición del campo a la ciudad y de la ciudad al campo , en la música son momentos de transición entre un momento y otro musical. Son espacios donde el ritmo visual y el ritmo auditivo son totalmente concordantes, no diría que dialogan, sino que corren paralelos al mismo tiempo, cada uno en su espacio (en el visual y en el auditivo).

### Informaciones

El tipo de construcciones que se presentan en el video me llevan a inferir en Europa, veo casas con tejas rojas y paredes pintadas de blanco en el campo y grandes edificios en las ciudades. Podría tratarse de alguna ciudad de Sudamérica o bien México, pero sucede que considero que la música presume de un aire de modernidad y tanto en Sudamérica como en México, viajar en tren no es símbolo de modernidad. Al contrario, es símbolo de premodernidad. Sólo en los países europeos podría ligarse la música electrónica, la realidad virtual con un viaje en tren. El tiempo por lo mismo es algún lugar contemporáneo en Europa donde se recrea, un viaje en tren.

## Índices

En el videoclip prácticamente hay un solo personaje y es la cámara en sí. La cámara viene a ser el ojo que registra cuando ve. Su mirada empieza cuando empieza la música y cuando concluye. En este sentido sólo se cuenta un fragmento de todo aquello que una cámara puede registrar (registra tanto o más que el ojo humano, la cámara no duerme).

La cámara registra todo desde un interior (que nunca se muestra) que es el vagón de un tren de pasajeros. Me parece obvio que la mirada es de alguien que está sentado por la altura en que la cámara mira desde una ventana (señalada por unos reflejos en el ángulo superior izquierdo, reflejos mismo que indican un exterior y un interior desde el que se mira).

La cámara nunca es movida por lo que supongo, es colocada con el fin de mostrar fríamente lo que acontece afuera.

Sin embargo cuando me doy cuenta que no existe tal cámara y que tal exterior tampoco, que todo ha sido creado por una computadora, mi percepción cambia.

El personaje no es una cámara, sino la computadora, ni siquiera “una computadora”, sino “la computadora”.

Es ahí donde está la unión entre el audio y lo visual, que ambos han sido manufacturados por una computadora, ambos son digitales, todas las imágenes y todos los sonidos son digitales. El videoclip me parece dedicado a exaltar lo digital donde la metáfora es el alcance ficcional de lo digital. Lo digital apela lo real visualmente hablando, de hecho es una realidad (en cuando las imágenes son visibles, perceptibles como imágenes de computadora) que simula lo real.

En este sentido la línea argumentativa del videoclip es la construcción de lo real a través de una computadora. Pero creo que el sentido del video va más allá. Es autorreflexivo porque cuando me doy cuenta que las imágenes son digitales me llevan a pensar que son parte del tema auditivo que es precisamente, lo digital. Pienso en la creatividad humana a través de lo digital donde los fragmentos se repiten sobre sí mismos para crear atmósferas que apelan a lo real. No pienso en el simulacro de lo real, pienso en un juego donde la percepción entre real y lo digital se vuelve borrosa, se tienden a confundir visualmente, pero las apariencias engañan, deduzco ese mensaje del video, no sólo se trata de un

registro objetivo en una cámara que no se mueve jamás de su sitio, también se trata de una apelación de que lo digital lleva a lo digital, esto es, a la computadora.

## **Plano del relato**

La primera pregunta que había que contestar es ¿Quién narra el videoclip? ¿La música de dónde sale, quién la emite?

Esta cuestión debe contestarse desde dos niveles. En el primero, hay ausencia de voz narrativa, lo que se presenta son imágenes captadas en viaje en tren gracias a que se instaló una cámara inmóvil. La música parece ser externa, no parece ser emitida de aparte alguna de la narración.

En el segundo nivel la instancia narrativa tanto de la música como de las imágenes, es la computadora. La música proviene de una computadora, está manufacturada y editada en una computadora, cada sonido. Las imágenes igual. Hasta el más pequeño relieve proviene de una computadora. Todo cuando existe en el videoclip, desde la más insignificante imagen hasta el montaje, remite a la misma instancia: el ordenador y al mundo creado digitalmente.

Pero ¿Quién presenta las imágenes, el sonido?

El narrador es testigo y personaje en ese sentido. La cámara es un testigo que registra fríamente lo acontecido pero es también la única mirada a la que puedo acceder.

En este sentido podría decir que hay una ocularización cero donde no hay ningún punto de vista de personaje alguno, sólo hay registro, la narrativa se reduce a un registro frío de cuanto acontece afuera, aunque ya he señalado que hay un desvío retórico al respecto: la cámara no es tan fría y en el momento catalítico de la hiperbolización ya descrita en su momento, la cámara cuenta la cámara en su “frío registro” resume en cinco segundos, la transición del día y la noche, la cámara se vuelve en ese momento una máquina narrativa que discrimina momentos en pro de una agilización narrativa, también congela imágenes: cuando el tren entra a la ciudad, las personas no se mueven, todo es congelado para apreciar los detalles de la ciudad.



También la auricularización es del tipo cero porque la música proviene de ningún lado, no es emitida por personaje alguno, aunque como ya expliqué, si pienso que todo el videoclip se vuelca sobre la computadora, la computadora es quien emite la música pero, de cualquier manera está ausente como personaje en sí (aunque sea ente creador de todo cuanto existe en el videoclip).

La focalización es del tipo espectral pues hay dos lecturas en el videoclip. La primera la realizo con cualquier videoclip y consiste en prestar atención a sólo unas partes del videoclip y a toda la canción en sí. Esta lectura no es detallada y es la que me lleva a pensar que el videoclip versa sobre el registro de una cámara que ha sido colocada a bordo de un tren que viaja de la ciudad al campo.

Una lectura detallada me hará abandonar esta lectura y me daré cuenta de que todo ha sido creado digitalmente. En el videoclip encuentro los indicios que me llevan a cambiar radicalmente mi apreciación sobre lo que versa el video. Me lleva más allá de lo que he supuesto como un mero registro de una cámara. En este sentido, la focalización es espectral, el videoclip me vuelca al grado de ficcionalidad del mismo videoclip.

Los espacios mostrados en el videoclip son contiguos pues el antecedente tiene una relación con el precedente gracias a espacios intermedios: El recorrido empieza por una periferia de la ciudad que me lleva al campo; del campo llego a la periferia de la ciudad y de ahí entro a la ciudad; de la ciudad voy a la periferia, entro al campo y nuevamente entro a la periferia de la ciudad. La periferia es el espacio contiguo entre campo y ciudad y también es el espacio intermedio en la velocidad del tren: si en la ciudad la velocidad es lenta, en el campo es rápida pero en la periferia es borrosa, es decir, es intermedia entre lo lento y lo rápido.

Los espacios son contiguos y físicamente inmediatos: el campo me lleva a la periferia de la ciudad y esta es físicamente inmediata a la ciudad en sí.

Respecto a los juegos temporales, ya he expuesto páginas atrás la anáfora y la catáfora auditivas, sólo agregaré la elipsis que es el momento donde momentos que en la apreciación cotidiana deberían tener un cierto grado de duración y en la narrativa es frecuente que se omitan por cuestión de ahorro. La elipsis que destaco en el videoclip es aquella donde se resume en cinco segundos la

transición del atardecer a la noche y de la noche al amanecer. En el caso del videoclip más que ahorro marca un ritmo que es sugerido por la canción (la transición de los momentos del día está indicada por una serie de imágenes que se presentan al ritmo de la música) y también por una hiperbolización que permite un salto de nivel narrativo en la narración: de un nivel de ficcionalidad que tiende a lo real a través de una ocularización cero a un nivel de ficción ficción.

Por último, el relato es repetitivo pues un mismo acontecimiento se itera una y otra vez para dar la sensación de movimiento: la misma escena es montada una y otra vez sobre sí misma para que aparente ser una secuencia que al tener un espacio contiguo con las demás secuencias semejan un solo plano secuencia. Todas las secuencias son construidas de la misma forma tanto visuales como auditivas lo que me lleva otra vez al mismo pensamiento de que si todos los sonidos y todas las imágenes han sido diseñadas y creadas en una computadora y también toda su estructura narrativa, entonce la metáfora del relato es la misma computadora.

También en esta constante repetición de fragmentos que son lo mismo es donde me doy cuenta de la ficcionalidad del videoclip, cuando caigo en cuenta de que no sólo apela a lo real sin también a lo ficcional y eso me lleva a concluir que se trata de un videoclip donde mi mirada se ironiza: es real y también ficcional, una mirada me lleva a la otra y ninguna es más real.

## **Intertextualidad**

El videoclip me lleva a pensar en los paisajes europeos dadas las marcas espacio temporales. Aunque también pienso en las películas del tipo “*road movies*” donde se registra cuanto acontece en un viaje, aunque me parece claro, no hay una línea narrativa aristotélica en el videoclip: los momentos narrativos son aceleración, desaceleración, reposo, reaceleración, aceleración y desaceleración. Esos son los conflictos argumentativos en el videoclip. Por lo tanto el videoclip también aparece contaminado por el género audiovisual de los documentales donde es posible un mero registro de lo que acontece en un viaje en tren (sobre todo porque los documentales apelan a lo objetivo).

Cuando caigo en cuenta que todo ha sido creado de manera digital, pienso en los falsos documentales, éste sería el tercer subtexto que me viene a la mente cuando escucho el videoclip.

Ya he señalado los grados de metaficcionalidad en el videoclip, aunque creo que sería necesario crear una nueva categoría metaficcional para entender el juego autotextual del video. La metaficcionalidad sobre todo es posibilitada por la tecnología, donde la creación de imágenes por computadora tienden a reproducir las sensaciones visuales que una imagen real produce. Podría tratarse de una metalepsis donde un discurso contiene otro discurso pero es cuestión de cómo se perciban las imágenes. La metaficcionalidad depende de la mirada, si es detallada o no, si busca ficcionalidad o no. Pienso que el videoclip funciona en esos dos sentidos, depende de lo que se aprecie, depende del grado de interés que tenga quien aprecie el videoclip, de que se busque ficcionalidad o no. Creo que estoy ante una metaficción por puesta en abismo orientada a la focalización espectral. Una nueva clase de metaficción donde el correlato son los mundos creados por computadora, de hecho ese es el architexto, el género que se apela, a la creación de mundos virtuales en canciones de corte electrónico.

Por último estoy ante un facsímil apócrifo, ante un texto que tiende a presentar un mundo virtual como real pero que existe sólo por sí mismo, como imágenes y audio creados por computadora.

¿Se trata de un texto que es un palimpsesto? Creo que sí, hay una ocultación de un texto por otro. En este sentido no hay simulacro sino ocultación. No se simula una realidad, no es lo virtual que simula lo real. Lo sustituye. Es el tren hecho por computadora que es lo real y cuando descubro que es un tren diseñado en ordenador pasa a ser eso: un tren hecho en computadora. El sentido cambia de un paseo en tren a una proeza cibernética, una loa donde todo gira en torno a lo digital, las imágenes cobran el mismo sentido que todos los sonidos de la canción: lo electrónico. No hay simulacro de nada. Sólo un traslado de sentido. Cuando no es real es artificial. Desde mi perspectiva, estoy ante un encubrimiento de sentido que una vez disipado, queda lo que es. Como un esqueleto que es despojado de la carne que lo cubre, por supuesto que la carne no simula al esqueleto, no es simulacro y tampoco está en lugar de, tampoco es su

representación, es lo que está debajo, lo que lo sostiene. En el caso del videoclip “*Star guitar*” lo electrónico es el “esqueleto” o hipertexto y sostiene al subtexto que es lo real. Cuando desaparece el subtexto, queda el hipertexto, lo artificial no queda como lo real, es el artificio como tal, su existencia no va más allá del contexto que la produce, no va más allá de los haces luminosos unidos, forman una imagen en el televisor. Lo virtual no es lo real. Lo virtual es lo virtual y es un mundo posible contextualmente hablado, en una puesta en escena, un momento, en el aquí y ahora que es su puesta a través de un canal de televisión o en el toque del botón “*play*” en una videocasetera.

## Clausuras

### Primera clausura: gramática y semántica del videoclip

El primer y segundo capítulos son quizá la parte medular de la tesis. Es el estudio sistemático de lo que se ha llamado “videoclip”. Un estudio estructural que hasta la fecha no existe y desentraña las técnicas de tal lenguaje audiovisual.

Es una contribución porque hasta la fecha no se ha sido lo suficientemente extenuante en este tema.

Sin duda, creo que muchos videoclip son minificciones, narraciones hechas en tres minutos. Son pequeñas narraciones comparadas con la duración de un cortametrage o un largometraje.

Desde esta perspectiva los videoclip pueden estudiarse con técnicas narratológicas o bien con el llamado “análisis estructural del relato” abordaje que ha sido poco explorado, nulo en México.

Si parto de este punto entonces los videoclip no son un género audiovisual ingenuo, como ya apunté, constituye un verdadero discurso audiovisual con sus técnicas muy específicas, es un género del lenguaje audiovisual por lo que tiene cercanías con el cine y la publicidad audiovisual entre otros géneros pero también diferencias, es decir, es ya un específico audiovisual.

El videoclip ya no consiste en ese mazacote de imágenes donde no importaba un orden, ni una construcción discursiva narrativa, la anarquía del orden del no orden se ha terminado en el videoclip desde hace por lo menos, veinte años, aunque siga siendo usada por analistas y realizadores ingenuos.

Se ha llegado al punto del videoclip que se copia a sí mismo, ya tiene toda una historia. Es un producto altamente intertextual, razón por la cual se complica su estudio. Incluso llega a contaminar otros géneros audiovisuales, no sólo se contamina de ellos: otros géneros tomas préstamos del videoclip y utilizan sus técnicas narrativas como es el caso del cine que a raíz del videoclip ha debido acelerar sus ritmos cuando no, ha experimentado con la técnica “*handycam shot*” (pienso en películas como “*Dancing in the Dark*” dirigida por *Lars von Trier*) es decir, tomas hechas con la cámara en mano, sin eje y con movimientos que

tienden a la inestabilidad, técnica ya explorada por el videoclip desde hace algunos años. NO sólo eso, el cine ha debido recurrir a estrellas del videoclip para hacer más comercial una película (como es el caso de Madonna o Björk) o de directores de videoclip para hacer películas comerciales (el caso del director Alex Proyas).

No sólo el cine comercial, también el llamado “cine de arte” como es el caso de películas como “*Pillow book*”, “Amores perros”, “*Amélie*” o “Un día sin mexicanos” donde a mi parecer se utilizan técnicas narrativas que nacieron a se desarrollaron y proyectaron en el videoclip. Analizarlas son parte de otro trabajo. Géneros como las revistas televisivas o incluso, noticieros, también has sido contaminados por el videoclip.

Esto cuando alcance discursivo, el alcance social también creo, es notorio: las modas informales nacen en los videoclip. Si a una estrella del videoclip se le ocurre utilizar tal o cual prenda, seguro será imitada en las calles. Tanto es el impacto que firmas como *Versace* ya no diseñan las prendas de los cantantes como antaño (*Versace* vestía al guitarrista *Angus Young* del grupo de rock, AC/DC) ahora contratan a la estrella de moda para patentizar sus caprichos en la vestimenta. Así, Cristina Aguilera puso de moda el uso de corsés como blusas y *Versace* sacó una línea de corsés con la imagen de Cristina Aguilera. Jennifer López quiso poner de moda, aretes de aro grande combinados con boinas, ahora esto se puede admirar en la calle precisamente en los años en que escribo esta tesis.

*Wen Stefani* utilizó unos *pants* con unas blusas de tirantes en dos videoclip, ahora son de uso común no sólo en las adolescentes y no sólo en una clase social. Desde hace años se han creado grupos de adolescentes en torno a una identificación con un género musical, que ya no me atrevería a reducir a lo “musical” sino a lo audiovisual.

Ahora hay grupos de admiradores del *hip hop* en todo el mundo, que no sólo escuchan *hip hop*: visten y gesticulan como cantantes *hip hop*. Todo a través de los videoclip.

Hay muchachos *skator* que no sólo reproducen una forma de hacer música o de vestir: adoptan las adicciones (principalmente alcohol, piciete y mariguana) y los

modos de vida que se reproducen en los videoclip de los grupos de ska (están todo el día haciendo malabares con la patineta; pintarrajean las paredes con espray poniendo grandes letras que son firmas; con una patineta; se juntan en grupos para golpear a otros grupos, etc).

Tanto ha llegado a ser importante el videoclip, que Hollywood ha debido acoger a las estrellas del videoclip junto a las estrellas del cine. Ya no son las estrellas de la radio, de la música. Eso ha cambiado, las estrellas ahora son audiovisuales, son la suma de la imagen más lo que se escucha. No es la época de la imagen como se ha proclamado, es la época del audiovisual, por lo menos en lo que respecta a *Hollywood* y nuevos millonarios en los Estados Unidos y Europa.

Se han preparado programas de televisión para exhibir a estos nuevos millonarios y la forma en cómo despilfarran el dinero, ellos son las estrellas no del audiovisual, sino del videoclip que se encuentran en las listas de los más millonarios de Estados Unidos, en palabras de la administración no son personas físicas, las estrellas del videoclip son verdaderas empresas por sí mismas.

Es curioso cómo pasan todos estos fenómenos sociales y verdaderas revoluciones en el lenguaje del audiovisual a través de un género que es menospreciado, y se toma muy a la ligera sobre todo por comunicólogos cuya tarea, entre otras es investigar los fenómenos de comunicación.

Pero se piensa que el videoclip es un mero género publicitario, jamás se leve como un discurso audiovisual de grandísima influencia, aunque pensándolo bien, quizá por eso ha tomado mucho poder, porque se ha menospreciado los alcances de este género discursivo tan inmediato a la comprensión humana.

Creo que es necesario que se revise los aspectos estructurales del videoclip para entender hasta donde ha influenciado a otros discursos y también en lo social. No se trata de entender los alcances sociales del videoclip sin entender de qué se trata, cuáles son sus reglas discursivas.

Los alcances de mi tesis, obviamente son estructurales. No están pensadas en lo social, yo sugiero esa línea de investigación siempre y cuando se revise primero el aspecto estructural que aquí tan sólo he esbozado y he resaltado aspectos que me interesaban. Ha sido extenuante pero no suficiente. He marcado la pauta de que es necesario entender el aspecto del audio para entender la imagen. He dado un

giro de trescientos sesenta grados a la poca investigación que hasta la fecha hay sobre videoclip. Prefiero no cerrar aquí la puerta a que se continúe investigando sobre el videoclip, prefiero abrirla, este trabajo sólo acierta en marcar un camino y proporcionar una serie de consejos teóricos y epistemológicos.

Mi trabajo ha sido de crítica a lo que hasta la fecha se ha hecho y también de reorientación. Espero que si ha servido para llamar la atención sobre la riqueza discursiva que este género encierra, mi trabajo no habrá sido en vano, que por lo menos se exclame “¿Todo eso hay en el videoclip?”. Creo que tan sólo una exclamación por el sentido, debido a la infertilidad de trabajos de esta especie, habrá sido mi mayor recompensa.

### **Segunda clausura: La estética de la comunicación en el videoclip**

Cuando revisé los trabajos que ahondaban sobre estética del audiovisual me encontré con un gran problema: abordaban aspectos estructurales pero el sujeto estaba o bien olvidado, marginado.

Si la estética es la ciencia que estudia la sensibilidad humana, entonces realmente se han hecho estéticas objetivas donde la sensibilidad del sujeto se deposita en el objeto. Incluso, la sensibilidad humana es vista como un objeto, como sucede en la perspectiva neurofisiológica.

Mi apuesta ha sido de que la sensibilidad del sujeto es resultado de aquello que se percibe más los sentidos del sujeto. En este sentido presento un enfoque semiótico donde no puede haber pensamiento (terceridad) sin objeto que lo cause (segundidad). La sensibilidad engendra pensamiento y por eso el estudio de la estética desemboca en el pensamiento humano. Para llegar a entenderlo es necesario pasar por la retórica, por la lógica y la gramática como lo apuntaba *Charles Sanders Peirce*. Desde mi punto de vista semiótica y estética se tocan: su enfoque paradigmático hasta hace años estaba separado pero hoy ya no pueden estarlo más.

Hasta hace unos años se pensaba que la semiótica y la retórica eran dos ciencias distintas. Han sido los trabajos del Grupo de Lieja (en “Tratado del signo visual” y las siete lecciones de retórica de *Jean Marie Klinkenberg*) los que han mostrado que retórica y semiótica necesitan unirse para formar una semiótica general.



Desde mi humilde posición creo que esa semiótica general no es más que el punto donde semiótica y estética se confunden como ciencias que desembocan en el estudio del pensamiento humano.

La estética había estado confinada al estudio de lo bello en las obras de arte, sobre todo en los últimos siglos. Tanto así que hoy el uso de la palabra estética es sinónimo de “belleza”.

De ahí derivó que para el estudio de las obras de arte audiovisuales (claro, estudios estéticos del siglo XX) fuera necesario estudiar la lógica, la gramática y la retórica que estas presuponían. Estos estudios propagados por *Jacques Aumont* en Francia, fueron llamados “estéticos” quizá porque trataban sobre “obras de arte”. De cualquier forma, pusieron los cimientos para los estudios posteriores al lenguaje audiovisual, sobre todo, como es mi caso, en objetos que no entran en la esfera de las obras de arte.

Los presupuestos estéticos del cine podrían ser utilizados en otro tipo de lenguajes audiovisuales, fue cuando se despojó a la estética de esa aura de belleza en cuando el estudio del audiovisual se refiere, era útil y necesaria.

En aquel entonces la estética ya se había tocado con la semiótica al poner énfasis en el análisis discursivo, sobre todo en las áreas de la lógica (o semántica) y la gramática. Sin embargo, *Guilles Deleuze* había abordado el tema de lo sensorial en el estudio del audiovisual en su célebre texto “El ojo movimiento”. Pronto el tema de la percepción sería un tema que se debatiría ampliamente en los estudios estéticos y girarían a retomar trabajos que ya habían pisado estos terrenos antes de *Deleuze*.

Hasta la irrupción de las ciencias cognitivas cuando los estudios semióticos incorporaron el estudio de la percepción como una de las bases de la semiótica: la semiótica entonces llegaba hasta donde partió: era la ciencia que estudiaba el conocimiento humano, según *Charles Sanders Peirce*. La estética del cine (que a eso se reducía el estudio del lenguaje audiovisual) ya había llegado a este punto unas décadas antes, la diferencia era que su objeto de estudio era muy específico. Era necesario que la estética del audiovisual se abriera a otros objetos de estudio, que se le sacara del marco de las artes y era necesario que la semiótica reconociera los estudios estéticos como estudios semióticos.

Es en este contexto donde inserto mi investigación. Llamo a mi tesis “Estética de la comunicación en los videoclip” aunque también podría llamarse “Semiótica general de la comunicación en los videoclip” sin que esto me conflictúe.

Para dar este giro fue necesario que me convirtiera en el principal crítico de mi mismo y aceptar que las categorías estructurales del videoclip parten de mí y de mi relación con el objeto, no del objeto en sí, que mi sensibilidad sólo puede accionar con el objeto pero que el objeto sin la sensibilidad es nada, por lo menos para mí subjetividad.

Yo analizo al videoclip de una forma porque así aprendí, a fin de cuentas es mi lectura que siempre será distinta de otras, de otras mías y de otras de otras personas. Aprendí a leer los videoclip como semiótico y sinceramente me es difícil tener otra mirada, otros oídos.

Al final de la tesis logro entender la pregunta que provocó esta investigación ¿Por qué me gustan los videoclip? ¿Por qué los memorizo?

Me gustan porque provocan mi mirada analista, porque me gusta analizarlos, me apasiona. Desde hace años me preguntaba que sobre la manera en cómo estaban hecho los videoclip. Poco a poco fui construyendo mi mirada analítica, preparé distintos andamiajes teóricos, algunos toparon con pared, otros llegaron a este feliz término. Con el tiempo los videoclip me gustaron más debido a que me convertía un experto en el tema. Ahora sé que por eso me gustan los videoclip: porque me considero un experto en el tema y por eso los memorizo, porque busco memorizarlos, además de que se me facilita memorizarlo debido a la reticencia de las imágenes que percibo en la estructura de muchos videoclip. Las imágenes no se repiten a sí mismas, yo las vuelvo así porque eso me interesa ver. Mi memoria está condicionada a mi gusto, a lo que interesa percibir y sobre lo que enfoco mis sentidos (por lo mismo del interés). Bien decía von Foerster: No lo veo si no lo creo. Yo mismo me doy cuenta de qué tan condicionado estoy en mi lectura a los videoclip y mi predilección hacia ellos pero estoy en punto en que ya no hay un paso atrás para tratar de reconstruir mi antigua mirada. Soy aquí y ahora y mi pasado ya es mi presente, creo que a eso le llaman los taoístas, la vacuidad, y Benveniste de la subjetividad del lenguaje. Yo aquí hablo de la subjetividad de mi gusto y de la subjetividad de mi memoria y de la subjetividad de mi

conocimiento. Esas son palabras de sentido común que ya no merecen ser escritas en una tesis de doctorado.

### **Clausura del videoclip “Star Guitar”**

Estoy consciente que a veces me entrampo con el lenguaje y suelo otorgar propiedades intrínsecas al objeto. Pido una disculpa por eso.

Aquí resaltaré la gran utilidad que me resultó analizar el videoclip resaltando el aspecto del audio.

Me fue de gran ayuda ser *disc jockey* para entender la estructura de la música electrónica. Gracias a eso aprendizajes supe cómo segmentar la canción y cómo hallar un sentido al montaje de las imágenes.

El trabajo de edición visual creo, se basa en los videoclip siguiendo los momentos musicales. He ofrecido este botón como muestra para que se note que así es más fácil, que es un camino muchísimo más nutritivo al que hasta la fecha se ha seguido. Cuando se entienden los momentos que podemos construir en la música, creo que se puede ya construir el videoclip como un producto audiovisual, es decir, se ha ganado gran terreno en la labor interpretativa. Muchos videoclip traen una narración más complicada que el videoclip analizado, sugiero que se atienda a los momentos musicales y a la letra de la canción. Estoy seguro que este consejo será de gran utilidad para la persona interesada en analizar los videoclip.

En un videoclip las imágenes están supeditadas a la música y no al revés. Esa es mi apuesta y después de este trabajo analítico lo reafirmo. También aconsejaría no entraparse con las imágenes, ni tampoco con la línea narrativa: cada videoclip es distinto y casi siempre se rompen los esquemas aristotélicos de narración. Muchas veces los conceptos de la narratología no bastan, es necesario estar atentos a rupturas discursivas cuando no genéricas. Cuando esto sucede lo mejor es acuñar nuevos términos que expliquen lo sucedido. Lo mejor, según mi apreciación es estudiar los videoclip caso por caso y no por la aplicación de reglas generales pues, vuelvo a repetir, debido a que es un género muy flexible narrativamente hablando, además que permite mucha experimentación (pues aún no tiene una gramática institucionalizada) hay muchas desviaciones a las

reglas narrativas y también a las normas de construcción audiovisual (quizá esa ya sea la norma).

Además, cabe señalar, de que cada videoclip es distinto, cada experiencia hasta con un mismo videoclip será distinta. Vale más valorar cada experiencia como si fuera un tesoro porque en el momento analítico será de mucha utilidad. Las primeras inferencias son la base de todo análisis y también de las conclusiones porque siempre se vuelven a ellas. El eterno retorno nos habla de que siempre se vuelve al punto del que se partió.

## Videografía

ABBA

Money, money (pag 117)

A-ha

Take on me (pag 107, 185)

Aerosmith

Cyring (pags 69, 138)

Alanis Mourisette

Hands clean (pag 134)

Alanis Mourisette

You oughta now

Alfredo Casero

Shimauta (pags 141, 147)

Beastie Boys

Sabotage (pag 147)

Beck

Loser (pag 56)

Better than Ezra

Desesperately waiting

Dir: Nick Eglan

Björk

Hunter

Dir: Paul White

Björk

I miss you

Dir: John Krickfalusi

Björk

Bachelorette

Dir: Michael Gondry (pags 103, 114)

Black Sabbath  
Paranoid (pag 123)

Bloodhound gang  
Fire water burn  
Dir: Michael Alperowite (pag 90)

Blue Tones  
Where did you go (pag 139, 145)

Blur  
Tender (pag 68)

Bob Dylan  
Subterrean homeslick blues

Bon Jovi  
Always (pag 145)

BR5-49  
Cherokee Boogie  
Dir: Michael Mc Namira

Buggles  
Video kills the radio star (pages 63, 116)  
Dir: Russell Mulcahy

Cake  
Short skirts, long blues (Pages 106, 112)

Cardigans  
My Favorite game (145)

Cheaptrick  
She is tight

Crash Test Dummies  
Mmmmm (pag 89)

Daft Punk  
Around the world  
Dir: Michael Gondry (pages 92, 111, 131)

Daft punk  
One more time (pag 141, 145)

Daft Punk  
Revolution 999 (pages 96, 143)  
Dir: Michael Gondry

Deep dish & everything but the girl  
The future of the future stay gold  
Dir: Huads

Deep Forest  
Sweet lullaby (pag 107)

Deftones  
Get bored (pag 129)

Dire Straits  
Money for nothing (pag 63, 72)

Eddie Collings  
A girl like you (pages 107-108)

Enigma  
The end of innocence (pages 96, 99, 140)

El gran silencio  
Dormir soñando  
Dir: Fernando Embke

Everythin but a girl  
Missing you (pag 150)

Fantastin Plastic Machine  
Take to the disco (pag 104)

Fat boy slim  
Praise you (pages 106, 131)

Fat Boy Slim  
Rlgh here, rigth now (pag 109)

Fiona Apple  
 Across the universe  
 Dir: Paul Thomas Anderson

Fluke  
 Atom bomb

Fun love criminals  
 Fun love criminals  
 Dir: Joel Prons

Fun love criminals  
 Scooby snacks

Garbage  
 Push it  
 Dir: Andrea Giacoblle

Garbage  
 Queer

Garbage  
 Push it  
 Dir: Andrea Giacoblle

Garbage  
 Special  
 Dir: Dawn Shadfird (pag 62)

George Michael  
 Freedom '90

GoGo's  
 Vacation

Green Jelly  
 Anarchy in Bedrock (pag 144)

Green Jelly  
 Three little piggies (pag 144)

Guns and Roses  
 My sweet child o' mine (pag 150)



Guns & Roses

You should be mine (pags 106, 146)

Hank William Smith with Anita Cartel

I can't help if I'm still in love with you

Dir: Brad Murano (pags 94-95, 97, 102, 112, 147, 149)

Homer & Bart Simpson

Deep, deep trouble (pag 114, 150)

Hooverphonic

Club Montepullciano

Dir: Christophe Van Rompy

Howie B

Music for babies

Dir: Ron Wake (pags 93, 116-117, 148)

Inspector

Amargo adiós (pag 149)

INX's

I need you tonight/Mediate

James

Say Something (pag 107)

James Cleck

Holiday (pag 57)

Jeamy Bec & The Royal Jelly Orchest

You oughta now (pags 106, 148)

Johnny Cash

Rusty Cage

Dir: Martyn Atkins

Kinky

Corn man ((pag 110)

KMDFM

Son of a gun (pag 147)

Dir: Gill Hughes

Korn

A. D. I D. A. S (pag 129)

Lisa Loeb

You Say (pages 66-67, 74, 76, 91, 135, 150)

Lucas

Lucas with the lidoff

Dir: Michael Gender (pag 134, 150)

Madonna

Gambler (pag 128)

Madonna

Erótica

Madonna

Like a prayer (pag 79)

Madonna

Music (pages 105, 149)

Madonna

Rain (pag 76, 98-99)

Madonna

Ray og ligh (pag 71)

Marilyn Manson

I don't like the drugs (but the drugs like me)

Michael Jackson

Bad (pag 89)

Michael Jackson

Beat it (pages 63, 115, 124, 139, 144, 146)

Michael Jackson

Billie Jean (pages 63, 104, 143)

Michael Jackson

Thriller (pages 63, 89, 102, 128, 150)  
Dir: John Landis

Missy Elliot  
The Rain (pag 55)

Mono  
Life in mono (pag 129)

Molotov  
Frijolero (pag 80)

Nathalie Cole & Nat king Cole  
Unforgettable (pages 94, 96, 147)

Nathalie Enbrooglia  
Turn (pag 114)

New Order  
Bizarre love triangle (pages 89, 112)

New Order  
Blue Monday 98 (pag 105)

Nine inch Nails  
Closer (pages 115)

Nirvana  
In bloom (pages 85, 104, 107, 147)

Nirvana  
Heart shapped box

Nirvana  
In a plain

Nirvana  
Smell like teen spirit (pages 101, 116, 150)

No doubt  
Don't speak (pages 69, 149)

No doubt  
Just a girl (pag 94)

No doubt  
Trapped in a box (pages 87, 88, 91, 114)

Orbital  
Are we here  
Dir: Robert Shackreston

Paula Abdul  
Straighth it up

Pearl Jam  
Evolution (pag 86)

Pearl Jam  
Jeremy (pag 56)

Peter Gabriel  
Sledge Hammer

Pickbold  
Just a simple plan (pages 86, 92)

Pixies  
Dig for fire/Alison (pag 66)

Placebo  
Pure morning  
Dir: Nick Gordon

Plastilina Mosh  
Moster truck

Plasti,lina Mosh  
Mr P. M. O. S. H (pag 105)

Portishead  
All mine (pag 129)

Primus  
Southborn paquiderm (pag 140)

Prince  
When U R in love (pags 92, 105, 151)

Prodigy  
Smack my bishop

Pulp  
Disco 2000  
Dir: Pedro Ruhambi

Pulp  
Babies  
Dir: Pedro Romanys

Rackid  
Pride  
Dir: Rocky Schene X

Radiohead  
Paranoid android (pag 140)

Ramones  
Spider man (pag 140)

Rata Blanca  
Mujer amante (pag 119)

Rayn Downe  
Where am I gonna run to  
Dir: J. Oliphant (pag 139)

Reedman  
I'll bee dat  
Dir: Little X (pag 146)

R. E . M  
Everibody hurts (pag 145)

R. E . M  
Losing my religion (pag 147)

Refugees

We trying staying alive (pags 115, 144, 146)

Robert Palmer  
Adicted to love (pag 108)

Robbie Williams  
Rock D. J (pag 70)

Roxette  
Crash test bang  
Pag 92

Ruby  
Hoop (Eli Johnney Remix)  
Dir: Ben Unwin

Run DMC & Aerosmith  
Rock this way (pags 94, 149)

Sade  
Smooth operator

Sandra  
Maria Magdalena (pag 129)

Scorpions  
Wind of changes (pag 105)

Sex Pistols  
Holidays in the sun (pag 144)

Sinead O' Connor  
Nothing compares to you (pags 100, 107)

Snoop doogie dog  
What's my name (pag 146)

Squirle Nut Zipper  
Hell (pag 148)

Stardust  
Music sound better with you

Dir: Michael Condry

Stop

Wake up (pag 129)

STIX

Mr Roboto (pag 110)

Sublime

Santería

Dir: MeG (pages 89, 108)

Supagroup

China Rock

Dir: Christopher D. Lee (pag 144)

Talking Heads

Wil, wild life

Titán

Mi corazón (pag 151)

The Beatles

Free is a bird (pag 138)

The Beatles

Help (pages 65, 108)

The Beatles

You Mother should know (pages 91-92)

The Blues Travelers

Hook (pag 108)

The Blues Travelers

Run around (pag 85)

The Cranberries

Free to decide (pag 110)

The Chemical Brothers

The setting song

The Clash  
Rock in the kasbah (pag 144)

The Chemical Brothers  
Out of control  
Dir: Micheal Gondry

The Chemical Brothers  
Star guitar  
Dir: Michel Gondry (pags 70, 93, 138)

The jungle brothers  
The jungle brothers

The M.. A.. R.. S . H  
Pump up the volume (pags 86, 93, 105 148)

Tone lock  
Wild thing (pag 108)

Tool  
Aenema (pag 140)

Tory Amos  
Crucify me (pag 92)

Touch I go  
Would you  
Dir: Steve Burrell

Tracy Bonham  
Mother  
Dir: Jakes Scott (pags 83-84, 94, 99, 112)

U2  
Discoteque

U2  
Numb (pag 133)

U2  
One (pag 107)



U2

The sweetest thing (pags 66, 85)

U2

Where the streets have no name

Van Halen

Jump (pag 149)

Vergarabat

Los gritos del latino

Underworld

Born Slippy

Weezer

Buddy Holly (pag 89, 148)

Weezer

The sweater's song (pags 102, 134, 135, 146)

W. A. Yankovich

Fat (pag 144)

2 pac with Dr Dre

California love (pag 151)

38 Special

Hold on lonely

## Bibliografía General

- Alessandria, Jorge (1996): *Imagen y metaimagen*. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires.
- Aristóteles (1980): *Del sentido y lo sensible y de la memoria y el recuerdo*, Aguilar, Buenos Aires.
- Aristóteles (2000): *Retórica*, Alianza, México.
- Bajtín, Mijail (1997): *Estética de la creación verbal*, Siglo XXI editores, México.
- Bajtín, Mijail (2000): *Yo también soy (fragmentos sobre el otro)*, Taurus, México.
- Bal, Mieke (1985): *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Cátedra, Madrid.
- Barbieri, Daniele: *Los lenguajes del cómic*, Paidós, 1993, Barcelona
- Barthes, Roland (1972): *La semiología*, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- Barthes, Roland (1986): *Lo obvio y lo obtuso*, Paidós, Barcelona.
- Barthes, Roland (1978): *Roland Barthes*, Kairós, Barcelona.
- Barthes, Roland (1980): *S/Z*, Siglo XXI editores, México.
- Bateson, Gregory (1976): *Metálogos*, Paidós, Argentina.
- Benveniste, Emile (1970): *Problemas de lingüística general II*. Siglo XXI, México.
- Beristáin, Helena (1998): *Análisis estructural del relato literario*, UNAM-Limusa, México.
- Beristáin Helena (1997): *Diccionario de retórica y poética*. Porrúa, México.
- Braislawski, Simón (1998): *Las sustancias de los sueños. Neurosicofarmacobiología*, UNAM, México.
- Brauer, Rolf (2000): “La autorreflexividad en la literatura ejemplificada en la trilogía novelística de Samuel Beckett” en Paul Watzlawick (comp) *La realidad inventada*, Gedisa. Barcelona.

- Brand, Gerd (1987): *Los textos fundamentales de Ludwig Wittgenstein*, Alianza, Madrid.
- Braun Eliezer (1998): *El saber y los sentidos*, UNAM, México.
- Brentano, Franz: *Sicología*, Revista de occidente, Madrid
- Breton, Philippe (1996): *L'argumentacion dans la communication*, Editions La Découvert, París.
- Bruner, Jerome (2004): *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*, Gedisa, Barcelona.
- Castoriadis, Cornelius (1998): *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*, Gedisa, Barcelona.
- Chomsky, Naom (1971): *Estructuras sintácticas*, Espiral, México.
- Churchland, Paul (1999): *Materia y conciencia. Introducción contemporánea a la filosofía de la mente*, Gedisa, Barcelona.
- Dälenbach, Lucien (1991): *El relato especular*. Madrid, Visor.
- Del Villar, Rafael (1997): *Trayectos en semiótica filmico televisiva*, Dolmen, Chile.
- De Toca, Susana (1997): *Psicologías cognitivas. Ciencias y tecnologías. Así es, si así os parece. Cómo conocemos*. Biblioteca nueva, Madrid.
- Denet, Daniel (1991): *La actitud intencional*, Gedisa, Barcelona.
- Denet, Daniel (1999): *Tipos de mentes. Hacia una comprensión de la conciencia*, Debate, Madrid.
- Devereux. George (1977): *De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento*", Siglo XXI, México.
- Ducrot, Oswald (1986): *El decir y lo dicho*, Paidós, Barcelona.

Dupuy, Jean Pierre y Francisco Varela (2000): "Circularidades creativas: para la comprensión de los orígenes" en Paul Watzlawick y Peter Krieg (comps.): *El ojo del observador. Contribuciones al constructivismo*. Gedisa, Barcelona, pp 232-258.

Eco, Umberto (1982): *Lector in fábula*. Lumen, Barcelona.

—————(1989): "La innovación en el serial" en *De los espejos y otros ensayos*. Lumen, Barcelona.

————— (1992): *Los límites de la interpretación*, Lumen, Madrid.

Estañol, Bruno y E. Césarman (1994): *El telar encantado. El enigma de la relación mente-cerebro*, Porrúa, México.

Fodor, Jerry (1999): *Conceptos. Donde la ciencia cognitiva se equivocó*, Gedisa, Barcelona.

Foerster, von Heinz (2000): "Costruyendo una realidad" en Paul Watzlawick (comp) *La realidad inventada*, Gedisa. Barcelona, pp 38-56.

Foerster von Heinz (1996): *Las semillas de la cibernética. Obras escogidas*, Gedisa, Barcelona.

Foerster von Heinz (1995): "Visión y conocimiento: disfunciones de segundo orden" en Dora, Fried (comp.): *Nuevos paradigmas. Cultura y subjetividad*, Paidós, México D. F, pp 91-114.

Fried, Dora (comp) (1995): *Nuevos paradigmas. Cultura y subjetividad*, Paidós, México D. F.

Genette, Gerard (1989a): *Figures III*, Lumen, Barcelona.

————— (1989b) *Palimpsestos*, Taurus, Madrid.

Godzich, Wlad (1993): *Del trance gnoseológico a la praxis postrevolucionaria: Bajtín y las relaciones interculturales*, en CRITERIOS, edición especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajtín, UAM-X-Casa de las Américas, México.

Goodman, Nelson (1976): *Maneras de hacer mundos*, Visor, Madrid.

Goutman, Ana (2000): *Artesanías lingüísticas. Notaciones sin clave*, Siglo XXI, México.

Goutman, Ana (2003): *El espacio escénico. Significación y medios*, UNAM, México.

Goutman, Ana (2000): *Lenguaje y comunicación*, UNAM, México.

Glaserfeld, von Ernst (1996): "Aspectos del constructivismo radical" en Marcelo Pakman (compilador): *Construcciones de la experiencia humana*, Gedisa, Barcelona, pp 23-50

Glaserfeld, von Ernst (2000): "Despedida de la objetividad" en Paul Watzlawick y Peter Krieg (comps.): *El ojo del observador. Contribuciones al constructivismo*. Gedisa, Barcelona, pp 19-31

Glaserfeld, von Ernst (2000): "Introducción al constructivismo radical" en Paul Watzlawick (comp) *La realidad inventada*, Gedisa. Barcelona. pp 20-37.

Glaserfeld, von Ernst (1995): "La construcción del conocimiento" en Dora, Fried (comp.): *Nuevos paradigmas. Cultura y subjetividad*, Paidós, México D. F, pp115-128.

Gubern, Román (2000): *El eros electrónico*, Taurus, México.

Grupo M (1990): *Tratado del signo visual*, Paidós, Barcelona.

Grupo M (1992): *Retórica General*, Paidós, Barcelona.

Hampder-Turner Charles (1981): *Maps of the mind*, Mac Millan Publishing Company.

Hayles, Katherine N (1993): *La evolución del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporáneas*. Gedisa, Barcelona.

Heidegger, Martin (1996): *Kant y el problema de la metafísica*, FCE, México.

Heidegger, Martin (2002): *Ser y tiempo*, RBA, Barcelona.

Hjemslev, L (1978): *Prolegómenos de una teoría del lenguaje*, Lozada, Buenos Aires.

Hutcheon, Linda (1985): *Narcissistic narrative. The Metafictional Paradox. The metafictional paradox*. Routledge, New York & London,

- Ivanov, Viacheslav V (1993): "El filme en el filme" en *Criterios. Teoría de la literatura y de las artes, estética y culturología*. Número especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajtín, UAM-X/casa de las Américas/UNEAC, pp 151-164.
- Jakobson, Roman (1971): *Ensayos de lingüística general*, Siglo XXI, México.
- Jameson, Fredric (1982): *El postmodernismo o las contradicciones del capitalismo tardío*, Paidós, Barcelona.
- Jost, François y André Gaullimard (1996): *El relato cinematográfico*. Paidós, Barcelona.
- Kant, Immanuel (1973): *Crítica de la razón pura*, Porrúa, México.
- Klinkenberg, Jean Marie (1996): *Sept lecons de sémiotique et de retorique*, Éditions du Gref.
- Kosko, Bart (1995): *Pensamiento borroso. La nueva ciencia de la lógica borrosa*, Crítica, Barcelona.
- Krieg, Peter (2000): "Puntos ciegos y agujeros negros. Los medios como intermediarios" en Paul Watzlawick y Peter Krieg (comps.): *El ojo del observador. Contribuciones al constructivismo*. Gedisa, Barcelona, pp 123-131.
- Kristeva, Julia (1987): *Semiótica I y II*, Lumen, Barcelona.
- Kuhn, T. S (1995): *La estructura de las revoluciones científicas*, FCE, México.
- Lipovetski, Guilles (1986): *El imperio de lo efímero*, Anagrama, Barcelona.
- Lotman, Iuri M (1998): *La semiósfera II. Semiótica del texto, la cultura y el espacio*, Fronesis, Valencia.
- Lotman, Iuri (1993) "Texto sobre texto" en *Criterios. Teoría de la literatura y de las artes, estética y culturología*. Número especial en saludo al sexto encuentro internacional Mijail Bajtín, UAM-X/casa de las Américas/UNEAC, pp 151-164.
- Merleau-Ponty, M (1969): *Filosofía y lenguaje*, Proteo, Buenos Aires.

Lozano, Jorge, Cristina Peña, Gonzalo Abril (1993): *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Cátedra, Madrid.

Lynn, Segal (1994): *Soñar la realidad. El constructivismo de Heinz von Foerster*, Paidós, Barcelona.

Mandoki, Katia (1994): *Prosaica. Una introducción a la estética de lo cotidiano*. Grijalbo, México.

Maturana, Humberto y Francisco Varela (1999): *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del conocimiento humano*, Debate, Barcelona.

Maturana, Humberto (2000): "La ciencia y la vida cotidiana. La ontología de las explicaciones científicas" en Paul Watzlawick y Peter Krieg (comps.): *El ojo del observador. Contribuciones al constructivismo*, Gedisa, Barcelona, pp 157-194.

Maturana, Humberto (1996): "Realidad: la búsqueda de la objetividad o la persecución del argumento que obliga" en Marcelo Pakman (compilador): *Construcciones de la experiencia humana*, Gedisa, Barcelona, pp 51-138.

Minsky, Marvin (1985): *La société de l'esprit*, Intereditions, Paris.

Pakman, Marcelo (compilador) (1996): *Construcciones de la experiencia humana*, Gedisa, Barcelona.

Paquin, Nicole (1993): *Le corps jugé. Sciences de la cognition et esthétique des arts visuel*, Col. PUV, Quebec.

Peirce, Charles Sanders (1968): *En defensa del pragmatismo*, Ediciones Aguilar, Argentina.

~~~~~(1974) *La ciencia de la semiótica*, Ediciones Nueva Visión, Argentina.

Perelman. Chiam y Olbretchs- Tytec (1978): *Tratado de la argumentación. La nueva retórica*, Gredós, Madrid.

Piaget, Jean (2000): *Biología y conocimiento*, Siglo XXI, México.

Piaget, Jean (1981): *Seis estudios de psicología*, Seix Barral, Barcelona.

- Pratt, Dale J (1994): *Sueños, recuerdo y memoria. La metaficción en las novelas de Joaquín-Armando Chacón*. UNAM, México D. F.
- Pribram, Karl.H y J. Martín Ramírez (1995): *Cerebro y conciencia*, Ediciones Díaz de Santos, Madrid.
- Rastier, Francois (1991): *Sémantique et recherches cognitives*, PUF, Paris.
- Ricoeur, Paul (1999): *Tiempo y narración III. El tiempo narrado*, Siglo XXI, México.
- Rifaterre, Michael (1989): "Compulsory reader response: The intertextual drive." En Judith still & Michael Werton *Intertextuality. Theory and practice*. JHP, Baltimore.
- Rodríguez, Ángel (1998): *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Paidós, Buenos Aires.
- Ruiz Vargas, José María (1994): *La memoria. Función y estructura*, Alianza, Madrid.
- Saussure, Ferdinand de (1986): *Curso de lingüística general*. Ediciones Nuevaamar, México.
- Schiffer, Isaac (1996): *La ciencia del caos*, UNAM, México.
- Sebeok, T (1987): *Sherlock: Holmes y Ch. S Peirce. El método de la investigación*, Paidós Barcelona,
- Sullá, Enric (1996) *Teoría de la novela*. Crítica, Barcelona.
- VA (1986): *La nueva comunicación*, Kairós, Madrid, 1986
- VA (1997): *Análisis estructural del relato*, Ediciones Coyoacán, México, 1997
- Van Dijk, T (1997): *Estructuras y funciones del discurso*, Siglo XXI editores, México.
- Varela, Francisco (2002): *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales*. Gedisa, Barcelona.
- Varela, Francisco (2000): "El círculo creativo. Esbozo historiconatural de la reflexividad" en Paul Watzlawick (comp) *La realidad inventada*, Gedisa. Barcelona., pp 251-263.



Varela, Francisco, E. Thompson y E. Rosh (1997): *De cuerpo presente*, Gedisa, Barcelona.

Warning, Reiner (comp.) (1989): *Estética de la recepción*, Visor, Madrid.

Watzlawick, Paul y peter Krieg (comps.) (2000): *El ojo del observador. Contribuciones al constructivismo*, Gedisa, Barcelona.

Watzlawick, Paul (comp.) (1989): *La realidad inventada*, Gedisa, Barcelona.

Wittgenstein, Ludwig (2000): *Sobre la certeza*, Gedisa, Barcelona.

Zavala Lauro (2003): *Elementos del discurso cinematográfico*, UAM-Xochimilco, México.

Zavala, Lauro (1999): *La precisión de la incertidumbre: Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*, UAEM.

Introducción

Advertencias al lector

Gramática de los videoclip

Preliminares

El plano visual

Acercamientos

Movimientos de cámara

Efectos de montaje

Efectos sobre el color de la imagen

El plano acústico

Las unidades fundamentales acústicas

Efectos en la edición del audio

La construcción de ideas auditivas

La percepción acústica

Semántica de los videoclip

Preliminares

Fundamentos de la imagen en el videoclip

El plano secuencia

Trama y narrativización

Escena y escenario

Construcción de los videoclip en un solo plano secuencia

Secuencia y raccord

Plano de la historia y plano del relato

Plano de la historia en los videoclip

Disgresiones

Plano del relato: La enunciación en los videoclip

Ocularización interna, externa y ocularización cero

Auricularización interna y auricularización cero

Focalización interna, externa y espectral

Polifonía, mundos posibles y focalización

Problemas de espacio y tiempo en los videoclip

El fuera de campo y el espacio mostrado

Espacio contiguo y espacio disyuntivo

Tiempo de la historia y tiempo del relato en los videoclip

La intertextualidad en los videoclip

El pastiche

El retake

El revival

La autocita

El bricolage

La intercodicidad o sincretismo

Palimpsestos

Falsificación

Facsimil apócrifo

Hipertexto

La metaficción

La parodia

Generación de los videoclip

Tipologización por época de producción

Mapa cognitivo para la ubicación de los videoclip por épocas y según la música

Tipologización de los videoclip según el género musical

Tipologización por forma de comercialización

Tipologización por forma de montaje

Tipologización por letras

Tipologización por color de imagen

Tipologización por género narrativo

Tipologización por construcción narrativa

Tipologización por género discursivo

Conocer los videoclip

Vuelta al sujeto y salida del estructuralismo

Conocer: El paradigma objetivo y el paradigma subjetivo

Premisas de una anatomía del conocer humano

Cartografía del conocer

Problemas del cuerpo como entidad cognocente y entidad de estudio

La percepción, la sensación, la memoria, el olvido y el aprendizaje

La conjetura

Cuando la cultura entra en escena

Cognición y videoclip

El sentido obvio y el sentido obtuso

El videoclip como experiencia estética

(Análisis del videoclip "Star guitar" de The Chemical Brothers)

Clausuras

Videografía

Bibliografía