



**FACULTAD DE ARQUITECTURA**

**CARRERA DE CINE**

**EL VIDEOCLIP: UNA NUEVA FORMA DE RELATO A PARTIR DEL ANÁLISIS  
DE LA IMAGEN SIMBÓLICA EN EL VIDEO *ARMY OF ME* DE MICHEL  
GONDRY**

**-TESIS DE GRADO-**

**ALUMNO: VALENTINA ARAYA GONZÁLEZ**

**PROFESOR GUÍA: GUILLERMO GONZÁLEZ STAMBUK**

**VALPARAÍSO, MARZO 2010**

## INDICE

• INTRODUCCIÓN.....	1
• MARCO TEÓRICO	
1. Video Clip.....	4
I Definición.....	5
II Antecedentes del videoclip.....	7
III Características.....	9
VI Clasificación.....	11
2. El Lenguaje Del Cine.....	17
I Definición del lenguaje.....	18
II Lenguaje verbal y cine.....	19
III La materia de la expresión.....	22
IV El código.....	23
V Relación entre cine y videoclip.....	26
3. La Imagen.....	30
I Definición.....	31
II La representación de la realidad a través de la imagen.....	36
III La palabra y la imagen.....	38
IV La narración y el guión.....	39
V La música y la imagen.....	42
VI El sonido.....	44
V El montaje.....	43

4. Otros Formatos Relacionados Al Lenguaje Del Cine.....	47
I La televisión.....	48
II El videoarte.....	52
• Análisis Del Videoclip <i>Army of Me</i> .....	56
I Introducción al análisis.....	57
II Ficha técnica de la canción y su videoclip.....	60
III Descripción de la música.....	61
IV Interpretación de la música.....	62
V Descripción de la letra.....	63
VI Interpretación de la letra.....	64
VII Descripción del videoclip.....	65
VIII Descripción e interpretación de elementos simbólicos.....	67
IX Interpretación del videoclip.....	77
X Aplicación de los rasgos específicos del videoclip en <i>Army of Me</i> .....	80
• CONCLUSIONES.....	85
• BIBLIOGRAFÍA.....	89
• ANEXOS.....	92
II Michel Gondry; Descripción de su obra.....	93
III Michel Gondry; Análisis de otras obras.....	101

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi familia, especialmente a Nicolás y Natalia  
y a todos los que, de alguna u otra forma,  
me ayudaron a seguir.

## INTRODUCCIÓN

Si bien es cierto hablar del videoclip es un tema complicado por su relativa novedad y poco desarrollo en teorías rigurosas, al menos en habla hispana -ya que la mayoría de los textos sólo hacen referencia a las causas por las que se origina, su intervención en la sociedad de consumo o a la metodología que se debería utilizar a la hora de crear videos musicales, y omiten la relevancia de este formato, y sus aportes concretos a la evolución y producción de imágenes audiovisuales-, es este mismo factor un aliciente para generar un texto que posicionen al videoclip bajo cierto márgenes específicos en el audiovisual, a modo de reivindicarlo.

Siempre ha existido la costumbre de relacionar al videoclip directamente con la publicidad, la televisión o el videoarte. Para esta investigación esto no es correcto; se piensa que la correspondencia ideal debería ser videoclip y cine. Por lo tanto, el objetivo principal de esta investigación es poder establecer este formato dentro de los límites del cine narrativo, pero otorgándole una identidad y expresión propia y alejándolo de los intereses de la publicidad relacionados a la industria discográfica, a los de la televisión en torno a la difusión y a los del videoarte relacionados con la materia de expresión.

Rafael Del Villar en su texto *Trayectos En Semiótica Fílmico/ Televisiva*, de 1997, dice que “la imagen en movimiento obtenida mecánicamente es una de las substancias del significante fílmico, específicamente cinematográfico, en el sentido que ella no es utilizada por ningún otro medio de expresión socialmente existente”<sup>1</sup>. Desde parece interesante generar una especulación sobre el lugar que debería ocupar la imagen del videoclip en el ámbito audiovisual.

Para se deben dejar muy en claro los límites de la investigación; sólo se abocará a un tipo de videoclip en particular; el narrativo. Se piensa que dentro de las distintas modalidades de videos entre los que se encuentran clips promocionales donde aparecen las bandas o músicos, los que trabajan una imagen más abstracta o los que buscan trabajar la narración de una historia -sea esta correspondiente con la letra de la canción o no-. Es en estos últimos en los que se encuentra el mejor representante del lenguaje particular del videoclip.

---

<sup>1</sup> Rafael Del Villar, 1997, p. 20-21

Antes de seguir desarrollando esta idea y a modo introducción del cuerpo de esta tesis, se realizará una completa definición de lo que se entiende como videoclip en la actualidad y de las delimitaciones, similitudes y diferencias que este tiene con los otros lenguajes audiovisuales; y de esta forma poder establecer una expresión particular en este formato audiovisual, basando su interpretación en la imagen simbólica. Para este propósito es que se recurrirá al videoclip *Army of Me*, trabajo realizado por el director Michel Gondry para la cantante de música electrónica Björk, y se buscará leer el videoclip desde este nuevo punto de vista.

El videoclip muchas veces es criticado por no contener historias y de ser solamente expresión. Sin embargo, apoyados en un análisis simbólico de la imagen, se puede encontrar narraciones completamente legibles. Es por este propósito que se escogió al director francés; por ser un buen exponente de autor de videoclips con identidad y por tener una mirada sumamente crítica en la configuración de la imagen, pero en la que sin embargo existe una evidente inclinación a contar historias.

Se entiende, de igual manera, que estas historias no son narradas de un modo convencional. Se requiere un esfuerzo mayor para poder leerlas, sin embargo, este carácter específico en la construcción narrativa supone su verdadero lenguaje; en el que convergen factores tan diversos como la percepción musical, la interpretación de la letra, los conceptos que entrega el músico, etc.; dando como origen a una imagen audiovisual con una expresión clara pero también con un contenido claro. Por lo tanto, es a través de la interpretación simbólica, que se hará un análisis de este tipo de videoclip, que muchas veces a simple vista pareciera no decir nada, pero en el que muy por el contrario se esconde una mirada reflexiva por parte del autor.

A través de los símbolos se pretende generar los lazos directos entre la música, el escaso texto que proporciona la canción y que será una suerte de guión impreciso, y la imagen, que es completamente direccionada por estos dos agentes. Por lo tanto, se dedicará un capítulo completo a un repaso general de los conceptos más influyentes para analizar la imagen.

Antes de comenzar es importante dejar en claro que esta investigación no es un estudio específico de la obra de Gondry en el videoclip; sino que, a través de la mirada de este director en particular se pretende dar con la esencia del

videoclip en la actualidad; una esencia que cada vez va ganando más carácter narrativo y en donde existe una clara intención de contar historias. De todas maneras, como un anexo de esta tesis, se visionará y analizará un número reducido de videoclips del director francés, los más representativos que se encuentran recopilados en el Dvd *Work Of Director* y se asentarán algunas ideas que el propio autor declara para dar con una interpretación pertinente de su trabajo particular.

Como problematización, los puntos que más se destacan y en los que una posible resolución es claramente parte del interés de esta tesis, se encuentran cuestionamientos relacionados con las delimitaciones del video-clip: ¿Son los límites del cine, los correctos para posicionar al videoclip dentro de un área audiovisual específica? ¿es dueño de un lenguaje propio, o es híbrido sin identidad clara?, ¿Qué papel tiene la música en la producción de la imagen?, ¿Cuál es la relación entre el texto y la imagen?, ¿qué es lo que la imagen busca representar; la música o el texto?. ¿Cuál es la relación que existe entre la imagen del videoclip y la imagen simbólica.

## **1. Videoclip**

## I Definición

En este capítulo se establecerá una discusión bibliográfica entre algunos conceptos rescatados de textos como *Trayectos En Semiótica Fílmico-Televisiva*, de Rafael Del Villar, 1997; el *Informe De Géneros N2*, del CNTV, 1998; *Devórame Otra Vez* de Oscar Landi, 1992 y *El Paisaje Mediático* de Arlindo Machado, 2000, para dar con una redefinición, lo más completa posible, de lo que se entiende por videoclip en la actualidad.

La definición más básica que se puede encontrar sobre este formato es la que lo entiende como un producto audiovisual originado por el encuentro de la industria de la imagen y la industria discográfica. Desde un punto de vista estrictamente comercial, el videoclip es una herramienta publicitaria que tiene como finalidad dar a conocer o promocionar la imagen y el trabajo de un artista o grupo musical y de esta forma estimular las ventas de discos. En otras palabras esta idea comprende al videoclip como un spot publicitario de música. Otra relación que existe entre publicidad y videoclip encuentra, además, justificación en la forma de producción de este último, la cual resulta ser mucho más concentrada, de corta duración y con un amplio potencial de distribución. En el fondo, el videoclip es ideal para entregar en un corto tiempo un mensaje que incentive al consumidor a comprar el producto promocionado. En este caso a comprar el álbum donde aparece la canción en la que se basa el videoclip.

Sin embargo, hay una diferencia sustancial que separa al spot publicitario del videoclip: este último se entrega de forma gratuita para su difusión en los canales de televisión; por lo tanto, como producto audiovisual no percibe ingresos por su distribución.

Yendo más allá con la definición, se entiende que el videoclip está lejos de ser sólo un producto publicitario de la industria discográfica contemporánea. A pesar de que su función es efectivamente la de elevar la venta de discos y subir a los artistas de posición en el rating, este formato no mure al final junto con los discos que los vieron nacer; este no es sólo una publicidad más. Por el contrario, en la actualidad es entendido como una obra audiovisual con valor propio. Este género que nació con un objetivo comercial, y que encontró en la televisión un lugar para ser difundido rápidamente creció en ambición y se impuso como una de las formas de expresión artísticas más vigentes en la actualidad. Es más, en una

época de estancamiento y de baja producción creativa, el videoclip, irrumpe como un espacio libre y abierto a nuevas mentalidades inventivas.

Para la mayoría de los críticos la característica fundamental que separa el videoclip de cualquier otra forma audiovisual es el rol hegemónico que cumple la música. En la construcción del videoclip "lo determinante es la pieza o *texto* musical y la imagen debe responder a la música"<sup>2</sup>. Esto significaría un claro distanciamiento con las concepciones de la sociedad occidental en relación a la generación audiovisual ya que esta solía darle a los sonidos y sobre todo a la música un papel secundario en la generación del contenido de la imagen; estos elementos tenían la única función de darle atributos y cualidades específicas a los personajes y sus acciones, a los objetos, los movimientos, etc.

Se sabe, entonces, que el videoclip, a pesar de ser un producto que nace de una necesidad comercial, rápidamente se desvincula y diferencia del lenguaje publicitario, pues como obra audiovisual tiene objetivos mucho más específicos. Se reconoce como un formato sumamente flexible; un espacio abierto a ser tan manipulado como la creatividad del artista lo permita teniendo como principal regla la construcción de la imagen a partir de la música. Sin embargo, hasta el momento no hemos hablado del rol que juega el texto de la canción en la imagen, el cual se piensa, es tan importante como el que cumple la música misma. La letra, más allá de tener que ser vagamente atendida para no cometer actos antagónicos entre texto e imagen, es claramente otro eje para la construcción de la imagen, que pocos críticos advierten y que se pretende rescatar en esta investigación.

---

<sup>2</sup> Rafael Del Villar, 1997, p.94

## II Antecedentes del videoclip

Para entender la esencia del videoclip, y su magnitud dentro del área audiovisual en la actualidad, es necesario hacer una breve revisión del contexto en que se generaron las primeras relaciones entre imagen y sonido y que directa e indirectamente participaron en el nacimiento de este formato.

Se dice que las primeras correspondencias entre imagen en movimiento y sonido comienzan mucho antes que con el cine sonoro. El punto de partida sería el cine de vanguardia de los años 20, donde la idea de música visual comienza a hacerse notoria a través de las técnicas de montaje, los efectos visuales, simbologías, etc. El surrealismo y el dadaísmo son reconocidos como los primeros actos de sinestesia en la imagen en movimiento.

Luego, en el marco del cine sonoro, suele mencionarse al género musical como referentes del videoclip con el cine. Según el estudio del CNTV “este formato se utilizó para la difusión de la música en el marco audiovisual, género que durante un par de décadas constituyó la fórmula o esquema de contenido audiovisual-musical que el público reconoció y adhirió. Este formato desarrollaba un drama o comedia con espacios para la música y sus correspondientes coreografías”<sup>3</sup>.

Desde el punto de vista de la industria discográfica, Oscar Landi (1992), menciona que el *Jukebox* es otro factor importante. Estas máquinas, famosas en los bares y nightclubs norteamericanos de los años 40, fueron una de las primeras experiencias en donde, por unas monedas, se podía escuchar un disco y ver al mismo tiempo a su intérprete en una pequeña pantalla que se encontraba encima de este aparato.

El nacimiento del *Rock and Roll*, en la década de los 50, también es indicado como otro referente importante. Este género musical es entendido como un fenómeno social, en el que la juventud comienza a identificarse muchos más con la música y los artistas. El estreno del film *Hard Days Night* (1964), película dirigida por Richard Lester y protagonizada por *The Beatles* es uno de los puntos de partida más influyentes para la creación del videoclip como tal, ya que es luego

---

<sup>3</sup> CNTV, 1998, p.3

de esta producción cinematográfica que se hace evidente el rol protagónico que puede tener la música a la hora de definir a los personajes y sus acciones.

Luego de este primer acercamiento, y aludiendo a parte del estudio que realiza el CNTV (1998), suceden otros acontecimientos que reforzarán esta nueva forma de mirar el audiovisual y que son dignos de ser mencionados:

**1965** Se estrena la película *Help* de los Beatles

**1973** Se estrena la película *Jesus Christ Superstar*, donde la fórmula coreográfica sería rescatada más adelante por Michael Jackson en sus videoclips.

**1975** El grupo Queen lanza el disco *A night at the Opera*. Para la promoción del mismo, realizan el videoclip de la canción *Bohemian Rhapsody*, considerado por muchos como el primer videoclip de la historia.

**1981** Comienza la transmisión del canal MTV en norteamérica.

**1982** Se estrena *The Wall* dirigida por Alan Parker.

De todas formas es importante destacar que el videoclip surgió como consecuencia de una necesidad de explorar el lenguaje técnico y estético de la televisión y como una respuesta a la crisis económica que atravesaba la industria discográfica norteamericana a comienzos de los años 80.

Cabe destacar *Thriller* (1984), de Michael Jackson y dirigida por John Landis, como una de estas respuestas más exitosas y uno de los puntos álgidos que dieron definitivamente inicio al videoclip, ya no solo como un fenómeno audiovisual, sino también como un fenómeno social.

### III Características

La libertad creativa que sugiere el videoclip puede ser analizada bajo las múltiples técnicas que soporta este formato. Las comúnmente utilizadas son las manipulaciones digitales de los colores y las formas; la artificiosidad de la composición de la imagen y la simulación de escenas; las transformaciones geométricas libres, los efectos gráficos, la fusión, disolución y simultaneidad de imágenes; las superposiciones; los montajes rápidos; la aceleración o distorsión del tiempo; la multiplicación de los ángulos de visión; los distintos tipos de animaciones, etc.

Sin embargo de todas estas características, una de las más importante, y la que aporta mucho a la idea del videoclip como una obra audiovisual única, es la construcción sintagmática de su imagen. Estas construcciones se pueden hacer a través de *collages* electrónicos; división, simultaneidad y fragmentación de la narración en planos y significados; secuencia en un tiempo no lineal; etc. Esto, sin embargo, traería como consecuencia directa la idea de que el videoclip no resistiría la continuidad; todo cambiaría en el pasaje de un plano a otro: la vestimenta de los personajes, el lugar donde se ambienta la canción, la luz, el soporte material, etc. Los planos en el videoclip, serían “unidades más o menos independientes, donde las ideas tradicionales de sucesión y de linealidad ya no son más determinantes, en una medida que fueron sustituidas por conceptos más fluctuantes, como los de fragmento y dispersión.”<sup>4</sup>

Esta cuestión fundamental en el plano de la narratividad no permitiría la construcción de un guión literario sólido, porque en el videoclip, según la opinión de la mayoría de los críticos no existe intriga, ni acciones, ni personajes definidos: lo único claro es la música que debe ser expresada en imágenes. Los personajes, interpretados por los propios artistas o actores, sólo “esbozan los gestos de una acción, se da un salto a otro espacio, otro tiempo u otro nivel de realidad. Ninguna de las intrigas que amenazan con tomar forma se desarrolla realmente”<sup>5</sup>. En definitiva el videoclip es comparado a un tráiler, que esboza una posible historia, pero que no la desarrolla.

---

<sup>4</sup> Arlindo Machado, 2000, p. 40

<sup>5</sup> Arlindo Machado, 2000, p. 41

A pesar de que existe una fuerte inclinación a creer que la construcción sintagmática de la imagen del videoclip se origina por la irrupción de éste en ambientes como conciertos, centros comerciales o discotecas; lugares que a su vez forzaban a este formato a romper con todo modelo narrativo como una forma de contrarrestar la poca atención y concentración del público hacia las imágenes proyectadas y que sólo estaba interesado en sentir la música; se cree, sin embargo, que esta idea es algo arbitraria, pues en ningún caso se puede afirmar que una discoteca sea el ambiente correcto a la hora de visionar un videoclip. Estos lugares más bien se presentan sólo como un de los tantos medios por los que el videoclip se difunde y no representan una influencia importante a la hora de crear la construcción narrativa, al menos en los videoclips que interesa estudiar.

Esta investigación se quedará en el otro lado de la discusión, apoyada por la teoría de Landi, quien afirma que “la mutua influencia entre el cine y los clips, además hace que los videos musicales apelen cada vez más a la narración clásica y el cine incorpore secuencias enteras que tienen la cadencia y el montaje estereotipado del clip”<sup>6</sup>. Más adelante se buscará demostrar que en la actualidad hay una amplia gama de videoclips que cumplen con nociones claras de narración, apelando muchas veces, incluso a las funciones de la continuidad y *raccord* entre planos.

---

<sup>6</sup> Oscar Landi, 1992, p. 39

#### **IV Clasificación**

Resulta complicado poder dar con una organización de los distintos tipos de videoclips que existen, básicamente porque la mayoría mezcla un sin fin de elementos que pueden encontrarse en obras completamente distintas entre sí, en donde ni siquiera existe una relación clara entre género musical y género de videoclip -si es que existe un “género de videoclip”-. La idea de género de todas formas se entenderá, según las observaciones de Román Gubern (1987), como tradiciones temáticas consolidadas. La formalidad de los géneros no solamente se ve influenciada por los temas y figuras representadas, sino también por los modos de presentar tales temas y figuras, los que pueden variar según la época y el lugar. Por lo tanto, en el género coexisten elementos que no varían, los que le dan coherencia y continuidad histórica, y elementos que si pueden variar. En otras palabras “la normativa de un género establece temas y su tratamiento formal, a la vez que decreta (o censura) sus *impossibilia* icónicos”<sup>7</sup>.

Sin embargo, y a pesar de la dificultad de dar con géneros específicos, se piensa que a grandes rasgos los videoclips se pueden agrupar según sus objetivos y características más destacadas: éstas van desde aquellos videoclips en que la imagen se adhiere principalmente a la interpretación de el o los músicos; en los que por otra parte prevalece una historia; o en los que se construyen montajes de fragmentos visuales con mayor autonomía respecto de cualquier punto de referencia con los artistas o la letra de la canción. En otras palabras, una agrupación bastante básica dividiría los tipos de videoclips entre comerciales, narrativos y experimentales. Sin embargo, esta conceptualización es demasiado amplia y no profundiza sobre la mezclas de elementos en un videoclip: por ejemplo un videoclip en que la imagen sigue la interpretación de un cantante, pero en el que además prevalece un hilo argumental.

Una definición algo más específica es la que nos propone el informe del CNTV (1998) texto que divide los videoclips en cinco grandes grupos:

---

<sup>7</sup> Román Gubern, 1987, p.133

## 1. Coreográficos

Muestra a los intérpretes cantando y bailando, generalmente con numerosos movimientos de cámara y cambios de planos que tienden a acentuar el ritmo, la pulsación y el baile como lo principal del clip.

## 2. Ficcionales

La totalidad del clip describe una historia o situación manteniendo algunos de los elementos de la narración fílmica tradicional, en el que se identifica claramente el principio y fin del mismo y que el grupo o intérprete pueden o no ser los protagonistas. Este tipo de videos tiende preferentemente a manifestar una mayor relación con los textos que los otros tipos formales y no necesariamente debe presentar a los artistas cantando o bailando.

## 3. Coreográfico - ficcionales

Dramatización del tema o la historia de la que trata la canción articulada con imágenes de los intérpretes cantando, bailando o ejecutando sus instrumentos, pero donde ellos no necesariamente son protagonistas de la ficción.

## 4. En Vivo

Son aquellos que muestran la representación de un show de un grupo o intérprete durante sus giras, las que pueden estar reeditadas y enriquecidas con efectos especiales, de edición o postproducción.

## 5. Animación

Elaborados en base a técnicas de animación sea tradicional dibujada, de marionetas y muñecos o por generadores de imágenes animadas de computación.

De igual modo, para efectos de esta investigación, el trabajo de agrupación anteriormente expuesto no es completamente satisfactorio. Primero porque la definición de videoclip de “animación” parece ser demasiado específica; se propone, entonces, ampliarla a una más general que guarde relación con todo tipo de

experimentación en la imagen. La intención, entonces, es la de quedarse con una definición de videoclip de “animación” como una rama más del videoclip “experimental”. Y Segundo, porque se piensa que estas clasificaciones obvian un asunto determinante y que puede facilitar algo más el trabajo de organizar los videoclips. Como propone Rafael Del Villar (1997), la primera discriminación debería hacerse con relación al trabajo de producción del videoclip: están aquellos que son creados desde una preproducción (muy similar a la del cine) y están aquellos que son creados desde la postproducción.

Por el momento se piensa que este grado de relación con la imagen debería ser uno de los primeros filtros para determinar si una obra es o no un videoclip, ya que se cree que la interpretación de la música y la letra por parte de las imágenes es algo que se debería poder ver desde la puesta en escena y la puesta en cámara y de ahí obviamente a la puesta en serie y a la utilización de efectos.

Existe otra organización de videoclips un poco más trabajada y en la que fácilmente se podrían incorporar las tipologías antes mencionadas. Este ordenamiento de los distintos tipos de videoclips, estudiado por Arlindo Machado (2000), tiene como criterio principal la naturaleza y actitud adoptada por el realizador y divide las obras en tres grandes grupos.

En un primer grupo, y como ya se ha mencionado con anterioridad, estarían los típicos videoclips publicitarios que tiene como principal objetivo dar a conocer al artista y elevarlo a un nivel de estrella, por lo tanto es el menos relevante a nivel de contenido. Dentro de esta clasificación podríamos incorporar los videoclips antes descritos “en vivo” -muchas veces utilizados por las bandas de rock- y “coreográficos” -usualmente preferidos por las estrellas pop y de música bailable-. Sin embargo hay que destacar que, aún siendo pobres en contenido, los videoclips coreográficos son contruidos desde la preproducción de la imagen, lo que sugiere una relación directa entre la imagen contruida y la música o letra que busca interpretar, fin principal del videoclip y en lo que en algunos casos particulares se trata de coreografías sumamente inteligentes y dignas de ser destacadas -como *Here it Goes Again* de la banda indie Ok Go!, dirigido por Trish Sie o *It's Oh So Quiet* de la cantante Björk, dirigido por Spike Jonze-.



*Here it Goes Again* de Trish Sie



*It's Oh So Quiet* de Spike Jonze

En un segundo grupo estaría el videoclip que “comprende a toda una comunidad de realizadores provenientes del cine o del video experimentales que, en alianza con los intérpretes y compositores más osados, logró transformar este formato televisivo en un vasto campo abierto a la reinención del audiovisual”<sup>8</sup>. Pensamos que es en esta categoría que podríamos encontrar algún lenguaje específico del videoclip, independiente de que este sea narrativo o experimental. Si el tipo de experimentación en la imagen se hace a partir de un trabajo previamente realizado por el mismo equipo técnico que guarde relaciones reales entre la música y el texto, este videoclip experimental puede tener tanta o más riqueza de lenguaje que uno que solamente cuente una historia. Dentro de esta agrupación estarían los videoclips “coreográficos-ficcionales”, los “ficcionales”, que se optan por redefinir como “narrativos” y “experimentales”.

Bajo esta nueva categorización se debe aclarar que estos videoclips tienen una tendencia general de minimizar o redefinir la presencia física de los artistas en la escena, los que se transforman en “actores” que representan personajes, y en donde hay una mayor libertad en el manejo plástico del cuadro. Con relación a la tendencia de eliminar totalmente al artista en el videoclip algunos buenos ejemplos los podemos encontrar sobre todo en los videoclips de grupos electrónicos -como Daft Punk, Chemical Brothers, Fatboy Slim, etc.-

Sobre el “experimental”, tercer tipo de videoclip que se encuentra en el segundo grupo antes mencionado, según Machado (2000), surge gracias a una clara tendencia de abandonar o rechazar totalmente la buena terminación de la imagen, herencia que viene de la publicidad y del cine comercial. Esta imagen, mal iluminada, mal encuadrada, mal enfocada, con mucho más grano, con una cámara notoriamente menos estable, pretende desvincularse de las formas bien definidas y de la demostración de una competencia profesional y del buen aprendizaje de

---

<sup>8</sup> Arlindo Machado, 2000, p. 41

algunas normas básicas establecidas a la hora de componer el cuadro; todo lo visible se ha reducido a manchas amorfas, desaliñadas, exasperantes, inquietantes.

Ejemplos de esto se pueden encontrar en muchos de los videos de bandas de rock independiente, en los cuales, por una parte los conceptos de innovación, transgresión de las normas y desconfianza de los dictámenes en relación a los sellos discográficos y la televisión; y por otra en donde directamente la influencia de la música mucho más distorsionada y ruidosa se convertirán en los factores más decisivos a la hora de construir esta imagen mucho más sucia y claramente asociada a la actitudes adoptadas por estas bandas independientes -My Bloody Valentine, Sonic Youth, Rage Against The Machine, solo por nombrar algunas-. Estos videoclips que tratan de dar con una estética de *home videos*, en realidad son el resultado de un arduo y calculado trabajo en donde un sofisticado proceso técnico apela a la “sensibilidad para percibir el enorme potencial poético en aquello que la rutina productiva considera error, defecto, imperfección o amateurismo”<sup>9</sup>.

Un tercer y último grupo de videoclip se habría originado a partir de la relación que existe entre la música en vivo de los conciertos y la puesta en escena y las imágenes que se proyectan en el escenario, que suponen ser un acompañamiento del show musical, transformando a este en un acontecimiento cada vez más audiovisual. Es por ello que las bandas requerirían un equipo técnico audiovisual cada vez más competente y que sea capaz de llevar a la escena lo que la banda pretende transmitir en su música. Es debido a esta necesidad que surgen autores que vienen desde el interior de las propias bandas, para las que finalmente crean videoclips. Gracias a esta nueva generación de audiovisuales insertos además en el campo de la música y por lo tanto más comprometidos con ella, es que el videoclip comenzaría a ser pensado como un proceso autoral donde música e imagen se trabajarían en un mismo nivel.

Como ya se ha mencionado, esta estrecha relación entre ambas materias es la cuestión fundamental para la existencia del videoclip; en ese sentido esta nueva generación de músicos-directores no vendría a proponer nada nuevo. Con esto no se busca cuestionar si hay mayor o menor autoría en la producción de un

---

<sup>9</sup> Arlindo Machado, 2000, p. 39

videoclip según el grado de relación del director con el trabajo de la banda. Sin embargo se cree que, si bien, el respetar los conceptos que entrega la banda a la hora de crear la pieza audiovisual es algo necesario, también es importante asegurar la libre interpretación de la música por parte del director. La imagen debe estar supeditada a la música en relación a la interpretación del director como un artista y no como un obrero de las pretensiones de la banda.

De todas formas no se trata de invalidar el trabajo que realizan los músicos que producen sus propios videoclips, sino de poner a los directores que vienen del área audiovisual a un mismo nivel que estos realizadores. Ambos son igual de competentes para traducir música en imágenes; solo que unos se basan más en los conceptos propios de la banda y otros en una interpretación de la canción según sus propias percepciones

Con esto se quiere destacar, entonces, que no se está en completo acuerdo con esta última categorización; sobre todo cuando se privilegia por sobre el resto debido a una nueva tendencia que ve al videoclip ya no como algo que viene necesariamente después de la música, sino que lo entiende como un proceso integral de creación en donde imagen y sonido nacerían al mismo tiempo y serían parte de una sola actitud creativa. Se considera, por el contrario, que es importante saber diferenciar cada proceso. El videoclip efectivamente es la unión de la música y la imagen, pero estos deben ser construidos en distintas actitudes creativas; el videoclip debe ser el resultado de una reflexión de la imagen a partir de la música y el sonido y no del trabajo en conjunto con la música y el sonido.

## **2. El Lenguaje Del Cine**

## I Definición del lenguaje

Para poder probar que el videoclip es un arte vinculado al cine, es necesario organizar las relaciones que existen entre ambos formatos audiovisuales y poder diferenciarlo de la televisión o del video. Para eso se debe precisar sobre el lenguaje del cine; por lo tanto es necesario definir antes que todo qué es lo que se entiende por lenguaje.

Desde una concepción semiótica, o en otras palabras desde un estudio de los signos a través de su estructura y relación entre significante y significado en el seno de la vida social, concepto definido según Saussure, -destacado lingüista suizo 1857- 1913-, el lenguaje es un sistema de signos que hace posible el comunicar ideas o pensamientos y que permite designar las cosas nombrándolas; esto a través de una lengua en particular, la cual es el resultado de un consenso social y que será la herramienta para que se desarrolle el lenguaje.

Para mayor precisión en esta definición de lenguaje en el cine, primero se debe entender desde dónde nace y a qué se refiere; para esto se mencionarán principalmente algunas ideas extraídas del libro *Estética Del Cine* de Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, 1996; nuevamente en *Trayectos En Semiótica Fílmico/ Televisiva* de Rafael Del Villar, 1997 y en *La Pantalla Global* de Gilles Lipovetsky, 2009 textos que servirán de guía para conocer las más importantes posturas y teorías sobre el lenguaje en el cine clásico y contemporáneo.

## II Lenguaje verbal y cine

Antiguamente la idea de lenguaje era mal empleada en el concepto de “lenguaje y cine” pues los teóricos entendían que el lenguaje verbal era la forma exclusiva del lenguaje, y como el lenguaje fílmico era necesariamente diferente, sacaban la conclusión de que este no era un lenguaje en sí.

Las comparaciones que comúnmente se hacían entre lenguajes tenían que ver con la gramática del cine y la analogía entre el plano y la palabra, ambas teorías de Robert Bataille, extraídas del texto *Estética Del Cine*.

Por una parte, la gramática cinematográfica “estudia las reglas que presiden el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes animadas, que forman un filme”<sup>10</sup>. Esta gramática funciona sobre el modelo normativo de la gramática tradicional del lenguaje verbal, y transmite una estética análoga, en donde la imagen debe dar una sensación de “verdad” a través de la transparencia (fundada en la invisibilidad de la técnica) y del realismo.

Por otra parte, de la misma forma que una palabra evoca una idea, el plano traduce una idea. Sin embargo, la palabra es de naturaleza intelectual, mientras que el plano es de naturaleza material. Por lo tanto, el plano es más bien la representación visual y material de esa idea simple. El plano no debe analizarse de forma aislada, ya que el rol que cumple como traductor de una idea dependerá del lugar y relación que tenga con otros planos.

Para poder entender un filme es necesario hacer un trabajo de percepción, apelar al lenguaje interior presente en todo pensamiento, en otras palabras “la percepción cinematográfica es un proceso que va del objeto, del movimiento visible a su interpretación, a la construcción del lenguaje interior”<sup>11</sup>. Esta es la misma lógica con la que se entendería también el lenguaje del videoclip.

Los críticos suelen relacionar el lenguaje verbal y el cine a través de una analogía entre prosa y poesía. Para la mayoría, la única comparación posible de existir sería una que considerara al cine como una especie de poesía visual.

---

<sup>10</sup> Jaques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, 1996, p.166

<sup>11</sup> Jaques Aumont et al, 1996, p.166

Sin embargo, más allá de las relaciones entre lenguaje verbal y cine o la concepción indigenista del cine con relación a su lenguaje, parece certera la forma en que Marcel Martin, citado en el texto *Estética Del Cine* (1996) define el lenguaje en el cine. En el momento de su nacimiento este no estaba dotado de lenguaje, era tan solo un registro filmado de un espectáculo anterior, o bien la simple producción de la realidad. Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos; el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje, siendo determinado por la historia y la narratividad; “con esto se afirma que ni las películas *primitivas* ni las no narrativas, tienen lenguaje o que, si lo tienen, éste es estructuralmente idéntico al de los filmes narrativos”<sup>12</sup>. Hipótesis sumamente lógica que, se cree, debería ser ampliada al videoclip.

El cine es entendido entonces como un medio de expresión que organiza, construye y comunica pensamientos por medio de la imagen, la que a su vez, organizada de forma lógica, se convierte en un lenguaje. Sin embargo, el cine es primero y esencialmente imagen, que describe, desarrolla y narra un acontecimiento. Esta imagen no es un signo como la palabra; ésta es realidad concreta, representa objetos cargados de una significación determinada. Su lenguaje radica entonces en que primero representa algo y a partir de esta representación se le otorga un significado.

Volviendo sobre el concepto de la lengua en el lenguaje, entendemos que por definición ésta es múltiple; existen tantas lenguas como culturas en el mundo. A pesar de que los filmes pueden ir variando de un país a otro a partir de las propias diferencias socio-culturales de cada lugar, estas variaciones son solo matices. Se dice que el lenguaje del cine es uno sólo y universal, por lo tanto puede ser entendido por todos. Sin embargo, se sabe que para su mayor comprensión, el cine ha tenido que recurrir a distintas herramientas como el sonido, los diálogos, los subtítulos, etc. ya que las diferencias de lenguas efectivamente pueden llegar a ser un obstáculo para la comprensión de un filme. En este sentido, se cree que si el lenguaje del cine es universal, el lenguaje del videoclip es aun más amable de hacerse entender, ya que pocas veces recurre a estas herramientas para su legibilidad; por el contrario apela a la percepción de la música en primera instancia, y luego al entendimiento de la letra.

---

<sup>12</sup> Jaques Aumont et al, 1996, p.170

A modo de repaso general podemos decir entonces que el lenguaje del cine está relacionado ante todo con la imagen “y todo lo que no está en ella (palabra, escritura, ruidos, música) debe aceptar su función prioritaria”<sup>13</sup>. Además, si el lenguaje del cine debía tener algún conflicto en su definición, este debía ser con la literatura, y no con la lengua como antiguamente se pensaba.

Se empieza, entonces, a encontrar una diferencia sustancial entre cine y videoclip, ya que el primero tiene como eje principal la imagen; a la que se le añade la palabra y el sonido. En el videoclip este rol es inverso, pues es desde el sonido que se construiría la imagen. Otro punto en el que no se encuentra demasiada relación entre cine y videoclip es en la gramática que usa el cine para transmitir las ideas, menos si está es fundada desde una lógica de la transparencia, como suele suceder con el cine clásico.

---

<sup>13</sup> Jaques Aumont et al, 1996, p.164

### III La materia de la expresión

Todo lenguaje necesita de una materia para expresarse. La materia de la expresión no es más que “la naturaleza material (física, sensorial) del significante, o más exactamente del *tejido* en el que se recortan los significantes.”<sup>14</sup>. Cada lenguaje utiliza o combina ciertos tipos de materia de expresión.

Algunos solo se valen de una materia de expresión única, mientras otros se valen de la combinación de distintas materias de expresión. Dependiendo de esta relación, los lenguajes serán más homogéneos o más heterogéneos.

En el caso del cine, por ejemplo, este es un lenguaje heterogéneo, pues combina distintas materias de expresión. Estas serían principalmente cinco, y se encontrarían en:

#### La banda imagen

1. Imágenes fotoquímicas o digitales en movimiento colocadas en serie.
2. Anotaciones gráficas (rótulos, subtítulos, etc.).

#### La banda sonora

3. El sonido de las voces (fónico).
4. El sonido de la música (musical).
5. El sonido de los ruidos (analógico).

De estas cinco materias de expresión, solo la imagen en movimiento sería específica del lenguaje cinematográfico. Ningún otro lenguaje la utiliza (salvo los audiovisuales). Comúnmente la esencia del cine se intenta definir a través de esta materia.

El cine es también heterogéneo en la intervención de configuraciones significantes que son específicamente cinematográficas, y otras que no lo son necesariamente. Estas configuraciones significantes son las que Christian Metz, citado en el texto de Rafael Del Villar (1997), llamaría “códigos”.

---

<sup>14</sup>Jaques Aumont et al, 1996, p.195

#### IV El código

Dentro de cada materia de la expresión intervendrán distintos códigos; los cuales según Metz, nuevamente citado en el texto de Del Villar, serán entendidos por la semiología como “un campo de conmutaciones, un terreno en el que las variaciones del significante corresponden a las del significado, y en cierto número de unidades toman su sentido las unas en relaciones con las otras”<sup>15</sup>. A propósito de una definición netamente semiológica, el código es pues un “*campo asociativo* construido por el analista; revela toda organización lógica y simbólica que subyace en un texto. Es preciso distinguirlo de una *regla* o de un principio obligatorio.”<sup>16</sup>.

Según el texto “Estética Del Cine” (1996), Metz define lo *cinematográfico*, “no como todo lo que aparece en el cine, sino como lo que tan sólo puede aparecer en el cine, y que constituye por tanto, de forma específica, el lenguaje cinematográfico en el sentido limitado del término.”<sup>17</sup>. En el fondo lo cinematográfico será lo que solo puede ser producido por los aparatos cinematográficos. En cambio se entenderá como lo *filmico*, a partir de las observaciones de Umberto Eco, citado en el texto de Del Villar (1997), a lo que está ligado a “determinadas reglas de narración”<sup>18</sup>.

Como ya se ha mencionado anteriormente, los códigos están ligados a la materia de expresión; en el caso del cine los códigos estrictamente ligados a este - y a la televisión y el video- son limitados y se relacionan al movimiento de la imagen y a la puesta en serie que le otorga el montaje. Estos códigos son específicos, o sea, no se encuentran en ninguna otra expresión socialmente conocida y están relacionados a los movimientos de cámara, los *raccords*, etc.

Sin embargo, el cine se nutre también de otros códigos que le conciernen a la imagen “mecánica” obtenida con tecnología fotoquímica o digitales en general. Estos códigos “fotográficos” son menos específicos y están relacionados a los encuadres, las escalas de planos, a la definición de la imagen, etc.

---

<sup>15</sup> Jaques Aumont et al, 1996, p.197

<sup>16</sup> *Ibidem*

<sup>17</sup> Jaques Aumont et al, 1996, p.95

<sup>18</sup> Rafael Del Villar, 1997, p. 21

Hay otros códigos que intervienen en muchos otros lenguajes. Estos serán códigos ya no directamente específicos del cine y estarán relacionados al color, por ejemplo, un código que se encuentra en todos los lenguajes en que el significante es susceptible de ser coloreado. Este puede verse en los vestuarios, escenografías, la fotografía, etc. Otro código no específico del cine podría ser la voz de los personajes, ya que esta la podemos encontrar en el teatro, la radio, un disco, etc.

Un filme, como se ha visto, es el lugar de encuentro de muchos códigos, tanto específicos como no específicos. Sin embargo es importante reconocer que no existe una distinción de mayor o menor importancia entre códigos específicos y menos específicos; ni mucho menos en la cantidad de utilización de estos en un filme. No porque se utilicen códigos más específicos y en mayor cantidad se podrá asegurar que el filme será más cinematográfico que en otras condiciones.

Del Villar (1997) organiza y define de forma general el conjunto de sistemas que intervienen en el lenguaje cinematográfico en cinco grandes grupos:

### 1. Código cromático

Este código cumple un rol cualificador en la imagen, y en él se integran tres dimensiones:

- a) El *matiz* o color mismo.
- b) La *saturación* o grado de relación del color con respecto al gris.
- c) El *brillo* que va de la luz a la oscuridad, es decir, el valor de las degradaciones tonales.

### 2. Código narrativo

Definido como puesta en escena de sujetos (y/u objetos) en sus acciones, gestualidades, proximidades, vestuario, escenografía y palabras. Radica en que la historia es un elemento básico en la lectura de un texto audiovisual.

### 3. Código de organización de la imagen

Es la imagen montada en forma secuencial (encuadres, planos, angulaciones de toma, movimientos de cámara, montaje, edición). La secuencialidad se puede dar ya sea por el movimiento de cámara o por el corte en las imágenes. Este, como ya hemos mencionado antes, supone ser el código cinematográfico más específico de todos.

### 4. Código sonoro

Diálogos o voces, música y ruidos.

### 5. Código escritural

En este código sólo intervienen los créditos del filme, o los subtítulos.

Para que el mensaje cinematográfico expresado a través de los códigos, sea entendido, se debe tener en cuenta el reconocimiento de lo que se representa en la pantalla; se debe apelar a la percepción, que varía según la época y la cultura y se debe tener presente el grado de simbolismo que se le da a los objetos y la intención narrativa.

## **Relación entre cine y videoclip**

Si fuera necesario encontrar un homólogo o una relación en la estructura o configuración del videoclip con el cine, sin duda ésta se debería situar en los límites del cine “hipermoderno” o “postmoderno”. Estos dos conceptos, que a pesar de ser opuestos en su significado y punto de vista -uno habla de la evolución de la modernidad, mientras el otro habla de la muerte de esta-, apuntan hacia un mismo objetivo. La instauración de un nuevo cine que tiene un estilo y gramática fuertemente inclinados hacia una evolución en la modernidad.

Primero se expondrá el concepto de cine “hipermoderno” de Gilles Lipovetsky (2009). Este es un cine que impresiona por sus colores, sonidos, formas y ritmos. Explora todas posibilidades de despertar los sentidos visuales y auditivos a partir del deseo actual de vibrar con la velocidad, de vivir la intensidad del momento, de experimentar sensaciones concretas e inmediatas. La obra se construye con imágenes-exceso o imágenes-sensoriales. El concepto hipermoderno se distingue del posmoderno pues considera que “lo que nació fue una retórica nueva que, lejos de experimentar una modernidad «post» o agotada, dio fe de su hinchazón. Era un cine ultramoderno el que se veía ya en las pantallas.”<sup>19</sup>. La óptica con que se mira este fenómeno está relacionada a la producción de un nuevo estilo de cine, que sin duda puede relacionarse fácilmente con el videoclip, el que se construye bajo estos mismos conceptos de excesos o sensaciones.

Sin embargo, también existe una crítica respecto al videoclip y su relación con la modernidad. El enfoque cambia, pues se usa el concepto de postmoderno con la intención de definir al videoclip como un formato efímero y superficial.

El debate de que si estamos siendo testigos de una imagen que dio fin a la modernidad o si por el contrario la llevó a un nivel superior, en este caso es irrelevante, pues se considera que ambos conceptos apuntan hacia lo mismo; un quiebre en la forma de pensar la obra audiovisual.

---

<sup>19</sup> Gilles Lipovetsky, 2009, p. 35

Tanto el cine contemporáneo como el videoclip, sean hiper o postmodernos, encuentran un denominador común; ambos trabajan una estética que mezcla elementos de un género a otro. Los rasgos más característicos de esta nueva estética son:

### La Imagen-exceso

La cual, como su nombre lo indica, está en la búsqueda de llevar al límite todos los códigos cinematográficos. Aquí vemos la multiplicación de planos en montajes vertiginosos, la alteración del tiempo, la saturación de colores, figuras, sonidos, etc.

### La Imagen- múltiple

Es una imagen multiforme, híbrida y plural. Aumenta la complejidad del espacio y tiempo fílmico. El modelo aristotélico en la narración ha sido desplazado, por uno mucho más disperso, caótico, fragmentario y discontinuo.

### La Imagen-distancia

En esta imagen se reflexiona acerca del lenguaje del formato. Se hacen referencias, reinterpretaciones, homenajes, parodias y citas en general a otros trabajos e incluso se practica el metalenguaje; en donde la obra habla de sí misma.

De todas formas es probable que esta última imagen tenga menor relación con la realidad del videoclip ya que, a diferencia de lo que ocurre en el cine, en donde, por ejemplo, producir remakes es un ejercicio común -e incluso en la música, que encuentra su homólogo del remake en el cover-; en los videos musicales no suelen haber citas ni referencias entre si.

Existen pocos casos donde la imagen-distancia es efectiva. Sin embargo podemos mencionar como ejemplos *The Importance of Being iddle* de la banda de brit-pop Oasis, dirigido por Dawn Shadforth, que está basado en el videoclip *Dead End Street* de la banda de rock The Kinks o el metavideoclip *Ava Adore* de la banda de rock alternativo Smashing Pumpkins dirigido por Floria Sigismondí, donde vemos cómo circula Billy Corgan en el mismo set donde se realiza el videoclip, atravesándose por cámaras y dollys.



*The Importance of Being Iddle*  
de Dawn Shadforth



*Dead End Street* de autor  
desconocido



*Ava Adore* de Floria Sigismondi

A consecuencia de este nuevo fenómeno que experimenta el cine, y del que es parte el videoclip también, comienzan a convivir tres tipos de obras audiovisuales a partir de la relación entre arte e industria. Por una parte permanece el trabajo autoral que no está influenciado por las exigencias de la industria y que, por lo tanto, no tiene como primer objetivo el éxito comercial; también está el opuesto de este tipo de trabajos, uno de masas, que es producto, que está vacío y que tiene como principal objetivo captar la mayor cantidad de público; y surge además un tercer tipo, que es el resultado positivo de la mezcla de los dos tipos anteriores: una obra de autor con capacidad comercial. Pareciera ser que todo apunta al objetivo con el que se realiza la pieza audiovisual.

Como ya se ha mencionado anteriormente, el videoclip es efectivamente una estrategia publicitaria y de marketing para promocionar la canción de una banda o un artista, pero cuando este logra independizarse de las cadenas a las que se encuentra amarrado se convierte en una obra con identidad propia.

Como en cualquier pieza audiovisual -en el que existen distintos objetivos por cumplir que van desde el punto de vista del autor, el trabajo de cada departamento, los tiempos y costos de la producción, e incluso el trabajo actoral- el videoclip encuentra otro punto de comparación con la producción cinematográfica. Probablemente los conflictos director-producción o director-actor de los que tantas veces hemos escuchado, ahora son remplazados por otros como director-sello discográfico o director-músicos. No pocas veces existe el

conflicto entre el director que quiere trabajar su creatividad y el artista que aspira a ser el centro de atención en la pantalla.

Para Del Villar (1997) en la actualidad estamos siendo testigos de una nueva imagen con una sobredosis de mensajes, cada vez más abstractos, con muchos más canales para generar información.

“Formas geométricas; variaciones lumínicas, y cromáticas; composición de volúmenes y masas no figurativas; desplazamientos de encuadres, planos y angulaciones de toma, a través de movimientos de cámara y/o edición que no buscan ejemplificar una intriga, sino que siguen sus propios flujos. Es posible, entonces hablar de una cultura de imagen cada vez menos referencial, cada vez más alejada de representar objetos visibles”.<sup>20</sup>

Como ya se ha expuesto anteriormente, el videoclip responde a un nuevo modo de construir la imagen. Este formato actualmente es visto como sistema de significación donde la música en imágenes no tiene por qué responder necesariamente a las características de la televisión o a las del video-arte. Sin embargo más adelante profundizaremos en las características particulares de estos otros lenguajes, para aclarar el tipo de relación que tienen con el videoclip.

---

<sup>20</sup> Rafael Del Villar, 1997, p. 318

### **3. La Imagen**

## I Definición

Este capítulo se apoyará básicamente de algunas observaciones extraídas de los libros *La Mirada Opulenta* de Román Gubern, 1987, para encontrar una definición completa de lo que se entiende por imagen y su relación con la palabra; *Del Video- arte Al Net Art* de Néstor Olhagaray, 2002, para entender el modo de representación de la imagen audiovisual a través de la narración y el montaje; y en *El Cine O El Hombre Imaginario* de Edgar Morín, 2001, *Informe De Géneros N2* del CNTV, 1998 y nuevamente en *La Pantalla Global* de Gilles Lipovetsky, 2009, para generar relaciones entre la música, el sonido y la imagen.

Los estímulos visuales en general pueden venir tanto del mundo natural como del mundo artificial o creado por el hombre. Cuando estos estímulos son producidos de manera artificial se puede estar frente a estímulos que no siempre son destinados exclusivamente a la comunicación visual, como por ejemplo los edificios, los vehículos, las armas, etc. Cuando, en cambio, estos productos culturales son creados para la comunicación audiovisual se puede estar en frente a distintos fenómenos, como las escrituras pictográficas, ideográficas, fonéticas, matemáticas, algebraicas, notaciones musicales, etc. Dentro de este grupo de estímulos visuales producidos por el hombre, se encuentran las imágenes icónicas; bi y tridimensionales, imágenes fijas, secuenciales, móviles y también con imágenes de señalización.

Existen algunos casos en que el estímulo visual o imagen se encuentra entre lo natural y lo fabricado. En este caso hablamos de la imagen de la gestualidad, entendida como una imagen producida por el cuerpo humano, pero que es temporal. Estas imágenes por lo general son gestos reflejos, gestos auto-funcionales -como rascarse la cabeza-, gestos expresivos conscientes o inconscientes

En relación a las imágenes y los sujetos que participan en la comunicación estas pueden ser entendidas como autogeneradas, o creadas por un emisor que se vuelve también el receptor de estas imágenes -lo que sucede cuando nos paramos frente a un espejo o una superficie reflectante-. Este tipo de imágenes son las primeras representaciones icónicas culturales que genera el hombre desde la infancia -estadio del espejo de Lacan donde el niño se reconoce-.

Luego se conocen las experiencias de la quirografía o producciones hechas a mano como es el caso de los dibujos o las figuras de plastilina. Posteriormente vienen las imágenes de la tecnografía de origen esencialmente tecnológico, como son la fotografía, la imagen cinematográfica de súper 8 mm, la imagen de video o la digital.

En las imágenes exógenas, a diferencia de las autogeneradas, se diferencia un emisor de un receptor. Estas imágenes exógenas pueden ser a su vez privadas, donde hay un solo destinatario, o públicas. Estas últimas son propias de los medios de comunicación masivos y su origen es casi siempre tecnográfico.

El objeto simbólico es el soporte físico a través del cual su productor transmite la información visual a un destinatario. Este objeto será entendido como la materia de la expresión, antes mencionada.

Siguiendo con las imágenes icónicas, estas son entendidas por Román Gubern (1987) como “una modalidad de la comunicación visual que representa de manera plástico-simbólica, sobre un soporte físico, un fragmento del entorno óptico (percepto), o reproduce una representación mental visualizable (ideoescena), o una combinación de ambos, y que es susceptible de conservarse en el espacio y/o en el tiempo para constituirse en experiencia vicarial óptica: es decir, en soporte de comunicación entre épocas, lugares y/o sujetos distintos, incluyendo entre estos últimos al propio autor de la representación en momentos distintos de su existencia”<sup>21</sup>.

Representar significa sustituir intencionalmente a un referente ausente. Cuando se rompe toda relación representativa del referente, real o imaginario, se dice que la imagen deja de ser icónica o se vuelve aicónica. Bajo esta definición no podríamos encasillar la imagen del espejo, ya que en este caso la imagen *presenta* la realidad reflejada al observador. Se excluyen también de la imagen icónica al índice o signo no intencional que remiten a una relación de causa y consecuencia física, como las huellas en la arena, sombras, reflejos, garabatos, etc. y a las imágenes ornamentales o estéticas.

---

<sup>21</sup> Roman Gubern, 1987, p.48

La representación icónica, por lo tanto, es ante todo, signo de una ausencia: la del objeto o sujeto representado y al que se le sustituye simbólicamente. La imagen icónica, al ser imitativa y sustitutiva tiene un carácter mágico; nos permite contar con la presencia de algo durante su ausencia. De alguna forma las imágenes no sólo *representan*, sino que *son aquello que representan*.

Sin embargo Eco, citado en el texto de Gubern (1987), trata de desmitificar este carácter mágico de la imagen icónica. Aclara que esta analogía del signo icónico no es con el objeto representado, sino con la percepción del objeto que se representa. Por lo tanto, esta imagen no representaría un referente real, sino que representaría la percepción de este referente.

Las imágenes icónicas se clasifican en:

### 1. Imagen icónica mimética

Es una imagen imitativa, naturalista, realista o ilusionista. En esta imagen el artista pretende representar de manera fiel lo que tiene ante sus ojos, en su memoria o su fantasía visual. Aspira, por lo tanto, a alcanzar la veracidad propia de la imagen especular.

Se dice que estas imágenes son ilusorias porque tienen como objetivo sustituir un referente real, pero valiéndose de métodos y técnicas completamente artificiales para conseguir un doble lo más fiel y parecido al referente original. Por lo tanto estas imágenes son tan falsas como el resto de las imágenes icónicas, ya que sólo son representaciones de lo real.

La perspectiva es un clásico ejemplo de un modo de representar la realidad de forma mimética pero arbitraria e ilusoria. Para que en la vida real se pudiera dar con una imagen similar a la producida bajo los conceptos de la perspectiva clásica italiana se necesitaría tener una visión monocular; adoptar solo un punto de vista para observar algo y además se tendría que mantener la mirada fija, en una actitud estacionaria; cosa que no sucede en la realidad, pues el ser humano es dueño de una visión binocular, es capaz de adoptar infinitos puntos de vista para observar algo y no tiene la mirada fija, sino en constante movimiento.

Sin embargo, el espectador, está tan acostumbrado a las técnicas que se emplean para llevar a cabo la representación, que olvida su carácter artificial, reparando en ellas sólo cuando son mal ejecutadas; o en el soporte cuando está dañado o es defectuoso.

De todas formas, esta idea de representación mimética a través de ciertas técnicas o soportes es sólo una tradición socialmente consolidada en cada cultura y época. Por lo tanto, aquello que se puede percibir tan natural o realista no es más que el resultado cultural de ciertas convenciones y no necesariamente será percibido de la misma manera por un receptor ajeno a la cultura o época en la que se originó tal representación.

## 2. Imagen icónica simbólica

En este tipo de imágenes se busca dar con un punto de vista individual de aquello que es esencial, genérico y siempre presente en todos los sujetos u objetos. Por lo tanto es la abstracción o reflexión a partir de un referente. La imagen simbólica expresa algo distinto, y de carácter mucho más abstracto o conceptual, de lo que en apariencia representa.

El Significante: será simbólico siempre y cuando esta característica no esté relacionada a una falta de *expertise* o habilidad técnica por parte de quien la produce. No son consideradas como simbólicas las fallas o frustraciones técnicas.

El Significado: será simbólico cuanto más genérico y menos individual sea el contenido expresado, o más inmaterial o conceptual sea el contenido expresado.

Muchas veces estas imágenes son el resultado de un trabajo subconsciente por parte del autor, quien introduce en las representaciones icónicas símbolos privados y de naturaleza muy distinta a la de los símbolos culturales estereotipados y socialmente compartidos, adoptados en cada época, género o estilo. La aportación del subconsciente en la imagen simbólica es muy similar a lo que sucede dentro de los sueños, donde la representación de conceptos u objetos puede ser motivada por deseos, miedos o inquietudes deformadas o enmascaradas por una censura.

Es por esta razón que los códigos de las imágenes simbólicas son sumamente plurales y soportan muchas lecturas tanto en la esfera de las concepciones individuales como en la de las culturas. Con relación a la actividad de interpretación del lector por parte de estas imágenes simbólicas, se función creativa será mayor cuanto mayor sea la polisemia, indeterminación, o ambigüedad del concepto representado.

La criptocomunicación, es una actividad “generada por figuraciones subconscientes portadoras de significados morales o intelectuales compartidas por el referente originario y lo simbolizado (criptosimbolizado)”<sup>22</sup> como ocurre con algunas instituciones, cualidades, estados de ánimo, ideas, mitos, etc. En este caso lo representado suele carecer de una naturaleza visual concreta, y por ello no es posible representarla de manera mimética; no existe un referente en la realidad. Estas prácticas son representadas a través de convenciones icónicas para hacer visible lo invisible, siendo entendido por todos. Un ejemplo de esto puede ser el espíritu santo simbolizado en una paloma.

### 3. Imagen Icónica Abstracta

Estas imágenes son completamente arbitrarias y representan el grado más bajo de simbolismo icónico, un simbolismo debilitado por la disolución de la analogía con relación al referente. Esto quiere decir que no existe una relación directa con lo que realmente representan, son sólo convenciones sociales legítimas, por lo tanto aprendidas y comprendidas por todos. Ejemplo de esto pueden ser las señales del tránsito, las líneas cinéticas de los comics, los fundidos en negro del cine, etc.

A pesar de esta clasificación todas las imágenes icónicas son esencialmente simbólicas. Es imposible creer en una perfecta y fiel reproducción icónica de la realidad. Como ya mencionamos antes, a partir de la reflexión de Eco, las imágenes representan una percepción de su referente representado. No caben los dobles hiperrealistas, pues serían simples calcos del objeto representado, ni caben las imágenes demasiado arbitrarias o sin ningún fundamento, ya que dejarían de representar algo y se volverían aicónicas, como ya se ha mencionado.

---

<sup>22</sup> Roman Gubern, 1987, p. 93

## **II La representación de la realidad a través de la imagen**

Lo real está configurado por cosas perceptibles e imperceptibles (como ondas de sonido, ciertas luces, etc.). Lo real es lo concreto, sin deformaciones perceptivas producidas por limitaciones de los sentidos o el intelecto. Existe una diferencia entre lo real y la realidad; la realidad sería lo que se percibe y/o entiende de lo real, es el “sentido común”, el cual puede ser correcto o no (ej. Sistema solar antes de Galileo). Por lo tanto se puede comenzar afirmando que en cine, video, videoclip o en cualquier formato audiovisual la representación será en torno de la realidad, no de lo real. Este último no puede ser representado.

Esta idea de realidad representada en el cine está directamente relacionada con la irrealidad; en la imagen del cine de ficción hay un claro sincretismo de irrealidad y realidad que lo caracteriza. Por una parte, el cine se basa de objetos y sujetos reales para crear una ilusión al mismo tiempo que crea una realidad a través de objetos y sujetos artificiales. Esta característica del cine de ficción en realidad es paradójica ya que debe reproducir una realidad a través de un sin fin de artificios e ilusiones.

En este cine existe una exigencia absoluta y universal del decorado realista. Por lo general, hay una tendencia hacia lo natural, a parecerse a los gestos y movimientos de la vida cotidiana. Dentro de esta exigencia es que los sonidos son utilizados como un mero instrumento que refuerza la realidad representada, lo mismo sucederá con otros elementos visuales como los colores.

Mientras los objetos en el cine deben aportar a la realidad, sin dar lugar a representaciones que no tengan la real forma de lo que representan, la música, como veremos más adelante, se desenvuelve en el ámbito de la irrealidad, reforzando los sentimientos y emociones. En este aspecto de irrealidad el oído sería mucho más tolerante que la visión.

Sin embargo, la mayoría de las veces, la irrealidad solo puede ser justificada en el cine narrativo si ésta es expresada a través de sueños, alucinaciones, de la locura o de lo cómico. Solo así se vuelve lógica y aceptable. Las figuras relacionadas a la irrealidad lejos de ser explotadas, son sometidas bajo las regulaciones de la realidad y la conciencia.

Esto sucede por la fuerza que rige la verosimilitud en el cine narrativo. Lo verosímil es todo lo posible de suceder o existir dentro de un contexto. Cuando este contexto es transgredido por imposibles, nos encontramos frente a elementos inverosímiles. Como la mayor parte de las veces el contexto en el que se desenvuelve una historia -a pesar de ser ficticio- deja tan claro lo que es posible y lo que es imposible, cuando nos enfrentamos a algo que no podemos explicar bajo cierta lógica tendemos a rechazarlo. El videoclip, al ser un lenguaje que apela a una narrativa menos convencional permite que cosas posibles e imposibles convivan en un mismo contexto. Por lo tanto la representación se vuelve más compleja y simbólica.

La imagen siempre ha tenido un carácter de veracidad, de que las cosas fueron así; es de naturaleza objetiva y absoluta. Si en un comienzo la certificación de sucesos, personajes, etc. a través de la imagen fue tarea primero de la pintura y luego de la fotografía, hoy en día esa lógica la asume principalmente el cine debido a su tecnología superior. El cine, por lo tanto es considerado como el arte mejor dotado para la representación.

Sin embargo también existe una cultura que pretende negar la representación fiel de la realidad. Esta es una contracultura que busca desestabilizar el orden y la lógica. El videoclip, al igual que las vanguardias cinematográficas, el cine experimental o el videoarte, son claros ejemplos de esta actitud opositora con relación a la representación fiel a la realidad.

### **III La palabra y la imagen**

Como ya se ha mencionado con anterioridad, la relación que existe entre las palabras y la imagen concreta es posterior a las relaciones que se establecen entre palabras e imágenes mentales. Este tipo de imágenes, sin embargo, es incluso anterior a la palabra; el hombre mucho antes de hablar soñó con imágenes.

La palabra, de carácter etéreo, cuando se inserta en un sistema, cobra una rigurosidad mayor. En cambio la imagen, de carácter más concreta, cuando se instala en un sistema de conceptos se vuelve más subjetiva.

Las palabras se refieren a sujetos, objetos o evocan acciones, relaciones, ideas, estructurándose en sintagmas lineales a través de un escrito sobre un soporte. A grandes rasgos la palabra cumple dos funciones fundamentales; por una parte es inductiva, y “denomina” objetos, y por otra parte se vuelve de abstracta a concreta a través de un discurso verbal.

En cambio las imágenes se refieren a sujetos, objetos o evocan acciones, relaciones, ideas que se vuelve individuales por las características icónicas propias de la representación. A grandes rasgos la imagen cumple dos funciones fundamentales; por una parte es ostensiva, y reproduce apariencias ópticas de objetos, y por otra se vuelve de concreta a abstracta a través de un discurso icónico expresado por metáforas, alegorías, metonimias, etc.

Las transcodificaciones son alteraciones de una sustancia (verbo) de la expresión a una materia (icono) de expresión en el mensaje o viceversa. La puesta en escena, por ejemplo, es un medio para realizar la transcodificación de lo verbal a lo icónico. Ésta puede afirmar, alterar o negar el sentido del texto, aún siendo semánticamente fiel a su literalidad.

El aporte concreto del mensaje lingüístico en la imagen se hace a través de una función de anclaje, que reduce la polisemia de la imagen, determinando el sentido y orientando de su lectura; o a través de una función de relé, que complementa a las imágenes, generalmente con función diegética o narrativa.

#### **IV La narración y el guión**

Narrar es relatar un suceso, real o imaginario. Sin embargo, no se debe asimilar la narración a la esencia del cine, puesto que con esto se invalidaría el lugar que ocupan en el cine las obras vanguardistas o experimentales que se definen como no-narrativas.

A pesar de que efectivamente existen diferencias entre el cine narrativo y el no-narrativo, es difícil que la oposición entre ambos se mantenga firme. En el cine narrativo, por ejemplo, no todo es representación. Por el contrario, el cine que se define como no-narrativo muchas veces, sin querer, recurre a varios rasgos del cine narrativo, dando al espectador la impresión de un desarrollo de historia que conduce a un fin, una resolución. Además, para que un film pueda ser considerado como netamente no-narrativo, tendría que ser completamente anti representativo; en otras palabras, en él no se debería reconocer absolutamente nada de la imagen, ni percibir nociones de tiempo, de secuencia entre los planos, ya que estas relaciones nos llevan inevitablemente a la idea de un desarrollo ficcional regulado por una instancia narrativa.

El guión es una herramienta para poder contar historias en imágenes. En el cine narrativo, tiene una etapa literaria en donde se presentan los personajes, los diálogos, las acciones, las atmosferas, etc. y luego una etapa técnica en donde se traduce la forma en que se representará la historia.

Sobre el videoclip, cuando éste es narrativo, supone tener un guión que, a pesar de ser bastante más flexible que en cine, expresa de forma tanto técnica como literaria el proceso para construir el videoclip. Este guión, para Del Villar (1997), se define dependiendo del énfasis que se le ponga o a la preproducción o a la postproducción a la hora de generar la obra audiovisual.

Si el énfasis está en la preproducción se debe enfrentar una previsión de la puesta en imágenes minuciosamente establecida en función de su coherencia estructural global, pues al igual que en el cine o la televisión, hay que tener el completo control de la puesta en escena, y reducir el margen de errores al mínimo.

En cambio, si el énfasis está en la postproducción existe mayor libertad para registrar un gran número de imágenes siguiendo la estructura de la música,

pero sin la necesidad de tener claro para qué servirán, ya que es en el montaje donde, a través de la manipulación química o digital de la imagen o la puesta en serie, se le otorgara un sentido a lo filmado.

Algunos de los factores que determinarán la creación de un guión, entendidas por Néstor Olhagaray (2002) tienen relación con:

### 1. La fuente

Son las experiencias personales que le interesa trabajar al autor de la obra. Para eso debe mirarse así sí mismo para encontrar su fuente de inspiración. No se puede trabajar en base a cosas que no se conocen o no se han experimentado, pues el resultado sería ajeno.

### 2. El motivo

Es un lugar, un tiempo, un personaje capaz de generar aspectos temáticos

### 3. La problematización

Es el punto de vista personal desde el que represento cierto motivo.

### 4. La Arquitectura

Está relacionado con la expresión, la visualidad, el mundo interno de la obra.

### 5. Montaje y narración

"Es absolutamente impensable separar estos dos términos, pues, yo monto con relación a lo que quiero relatar, y narro como he montado"<sup>23</sup>.

Del Villar (1997) afirma que a la hora de analizar un videoclip, la letra en realidad no sería importante, ya que solo ayudaría a establecer algunos márgenes, que deben ser tomados en cuenta para no caer en contradicciones entre texto e imagen. No sería necesario entonces analizarla, pues el videoclip trabajaría la música en imágenes, no las palabras en imágenes.

Sin embargo, se cree que la historia y la forma en la que se narrará, está tan influenciada por la música como por la letra. Es un trabajo en conjunto donde texto y música van guiando de igual manera el desarrollo de una posible historia y

---

<sup>23</sup> Néstor Olhagaray, 2002, p.76

de la forma en que se narrará. Se piensa que a partir de esta influencia del texto en el topic -que es el concepto que establece el sentido en el que opera el texto-, y a pesar de ser entendido sólo desde una función de anclaje debería tomar un rol más protagónico desde una función de relé ya que muchas veces este texto sugiere mucho más que una idea vaga que debemos respetar, y en donde la imagen se encarga de interpretarla.

Se entenderá, a partir de todas estas definiciones, que la narración del videoclip, siendo distinta a la del cine, igualmente muchas veces vela por contar historias con personajes que tienen un *inicio* –desequilibrio-, un *desarrollo* –transformación- y una *solución positiva o negativa del conflicto* -equilibrio, principio básico de una narración-. Sin embargo, estas historias son influenciadas tanto por la música como por el texto.

## V La música y la imagen

La música, vista desde el cine, es una herramienta que tiene varias funciones. Es un apoyo diegético que sirve para sugestionar o reforzar las ideas presentes en las imágenes y en la puesta en serie, ayuda a expresar una temporalidad, induce a un estado de ánimo, etc. Es, por lo tanto, un elemento clave, una necesidad básica en el cine narrativo. La música anuncia lo que la imagen aún no muestra o lo que no podría mostrar sola. En otras palabras nos ayuda a entenderla.

Sin embargo, la música es uno de los elementos más inverosímiles del cine, ya que muy por el contrario de lo que pasa en la ficción, en la vida real nuestros paseos por la calle, nuestras intimidades, etc. no van acompañados de música en off, o sin una fuente de origen concreta. Es por esto que la cinta sonora en general está llena de atentados contra la realidad que trata de aparentar el cine.

Como ya se ha venido afirmando con anterioridad, el videoclip es una obra esencialmente musical, que puede ser manifestada de distintas formas. La más básica y a la vez predominante es la relación sincrónica que existe entre la imagen y el sonido. Ejemplos de esto se encuentran en algunos tipos de sincronización como el doblaje con sincronismo labial, o el “corte *on the beat* — o sea, en el golpe más fuerte, en general definido por un toque de batería, con ligeras variaciones”<sup>24</sup>. Sin embargo, un segundo nivel de reflexión nos invita a percibir la música a través de una conceptualización de la música por parte de la imagen.

De todos modos, sea cual sea la forma en que la música se expresará a través de la imagen es importante conocer algunos elementos básicos en esta relación. Se debe reconocer que existe una gran disparidad de la naturaleza de las percepciones musicales y visuales. Históricamente la conceptualización del sonido se ha realizado a través de una terminología que pertenece al campo visual. Es así como en ambas materias se puede hablar de “brillo”, “textura”, “matiz”, “saturación”, etc.

---

<sup>24</sup> Andrew Goodwin, 1992, p. 62, citado por Arlindo Machado, 2000, p.41

Este nivel de relación entre música e imagen será el elemento clave para la posibilidad de hacer reflexiones e interpretaciones a la hora de estructurar imágenes en función de la música y el sonido. Una referencia puede ser por ejemplo el tiempo o ritmo de la canción que desembocará en un tipo de imagen o construcción sintagmática específica, sin importar si esta construcción es de carácter mimético o simbólico. Por ejemplo, el sonido puede orientar a la imagen a ser construida bajo una intención de expectación o al contrario; de quietud, bajo una forma sincrónica -en donde la imagen va siguiendo directamente al sonido- o bajo una forma más reflexiva -donde la imagen interpreta la sensación que produce el sonido-.

Según el CNTV (1998) la atención auditiva será un factor determinante a la hora de comprender las imágenes, puesto que según el nivel de esta atención se podrá identificar una mayor variedad de campos de sonido, que para efectos de este género se traducirá en nuevos elementos de relación y de representación en la imagen. Este nivel de atención será necesario tanto en el director que está interpretando la música como en el espectador que está interpretando la imagen.

Un nivel de atención auditiva más general puede relacionarse con una construcción un tanto más mimética de la imagen que podría verse influenciada por las variaciones y cualidades propias la música y los sonidos. Este tipo de atención es practicada cuando, por ejemplo logramos diferencia alturas de notas o identificamos algún sonido en especial o secuencias rítmicas, etc. Una de las importancias de este tipo de atención es que a través de ella el realizador tendría más herramientas para determinar el valor afectivo que podría tener la música.

Un nivel más específico puede relacionarse con una posterior interpretación conceptual de la música y en donde la música servirá como guía, para crear una atmosfera, o idea en el videoclip.

Se piensa que una correcta relación entre música e imagen en el videoclip debe ser entendida de la siguiente manera: una reflexión de la música y el sonido por parte de la imagen que tenga como resultado un equilibrio o armonía entre una interpretación conceptual y ciertos elementos directamente sincrónicos que ayuden a elevar o a percibir esta conceptualización. Con esto se quiere decir que la imagen del videoclip no debe ser nunca demasiado arbitraria o abstracta ni tampoco tan mimética si queremos sugerir una lectura reflexiva pero inteligible por parte del espectador.

## VI El sonido

El sonido surge en el cine a partir de una necesidad económica de relanzar la industria cinematográfica, que era susceptible a experimentar una baja de audiencia en un periodo de crisis.

Las primeras relaciones de sonido y cine comenzaron incluso en los mismos rodajes de películas mudas, los que eran acompañados por música interpretada en vivo por un artista presente en el set, que debía sugerir la atmósfera que el director buscaba.

En sus comienzos, como se sabe, el cine existió sin que la banda-imagen estuviera acompañada de un sonido registrado. Muchas veces el único sonido que acompañaba la proyección del filme era la música que tocaba un pianista, violinista o pequeñas orquestas dentro de la misma sala de proyección.

La llegada del sonido al cine significó un gran debate entre críticos y directores. Mientras unos crían que el cine comenzaba con el sonido, otros pensaban que era un instrumento de degeneración, que hacía del cine un doble de la realidad.

El sonido en el filme se orienta en la dirección de reforzar los efectos de realidad. “A menudo, se considera como un simple apoyo de la analogía escénica ofrecida por los elementos visuales.”<sup>25</sup>

Lipovetsky (2009) observa que en el cine contemporáneo la alta tecnología invirtió en el sonido, con el propósito de llevar al público hacia un estado de inmersión sonora. La intención es dar una especie de baño sonoro, donde los ruidos y sonidos son cada vez más realistas. Este cine de sensaciones sonoras, en la actualidad pasó a ser la versión más clara del cine como espectáculo.

Sin embargo, en el videoclip, la relación con el sonido -pero por sobre todo con la música- es completamente opuesta a lo que sucede en el cine. El sonido ya no está para acrecentar los efectos de la realidad y acá no es la imagen la que saca lo mejor de la expresión de la música, sino al contrario; la música se sirve de la imagen para poder expresarse mejor.

---

<sup>25</sup> Aumont et al, 1996, p.47

## VII El montaje

En el cine se combinan y disponen elementos visuales y sonoros, los que están regulados, organizados y encadenados a través del montaje. El montaje está encargado de organizar los planos de un filme en determinadas condiciones de orden y duración. El plano, a su vez, será entendido como la unidad básica del montaje.

Al hablar de sintagmas, se hace por analogía desde el punto de vista de la semiótica, que entiende este concepto como el encadenamiento de unidades. Por lo tanto, en cine, este encadenamiento de unidades se hará a través de los planos.

El trabajo del montaje en la banda imagen consta en una primera fase de dos partes. Primero, se deben seleccionar los elementos útiles, o sea, las tomas que quedarán de cada plano. Luego deben unirse los planos seleccionados en un orden lógico, según el tipo de narración.

Algunas figuras básicas para la generación un montaje según Olhagaray (2002):

### 1. El Paralelismo

Dos o más elementos se acompañan, pero no se juntan. Pueden estar tratando un mismo tema, pero cada una de manera distinta.

### 2. Complementariedad

Existe una relación jerárquica entre los elementos. Hay un elemento protagónico que guía el tema y un elemento secundario o complementario que va apoyándolo, ayudándolo a cumplir su objetivo.

### 3. Suplementación

Un elemento secundario genera una suerte de paréntesis y desarrolla su propio correlato.

### 4. Contrapunto

Se invierten los roles jerárquicos. El elemento protagónico pasa a ser secundario, mientras que el secundario se vuelve protagónico.

### 5. Diacronía

En donde los elementos marchan juntos pero oponiéndose.

### 6. Sincronía

Lo contrario a lo anterior; cuando todos los elementos coinciden.

### 7. Mosaico

En donde los elementos se disponen de forma aleatoria o desordenada.

El videoclip muchas veces es criticado por su montaje demasiado rápido, sus planos cortos y el constante cambio de ángulos de vistas de un mismo plano. Esta crítica está fundada en los principios del cine narrativo clásico que considera que las imágenes deben durar un tiempo necesariamente largo para que podamos reconocerlas, asumiendo que toda imagen debe ser figurativa y representar de forma mimética los objetos o seres reconocibles del mundo material.

El tiempo en el audiovisual es entendido como un tiempo real, o relacionado a la duración de la proyección; un tiempo diegético o inserto en la historia misma; un tiempo otorgado por los distintos tratamientos visuales y sonoros; y un tiempo como tema o motivo.

En relación a la duración de cada obra audiovisual, se han impuesto tres formatos de tiempos a partir de una convención social: los largometrajes, los medimetrajes y los cortometrajes. Muchas veces estos metrajes determinan la vocación argumental o documental del filme. Por ejemplo los cortometrajes están supeditados a una programación especial; generalmente acompañan un largometraje en forma de "agregados". Los medimetrajes muchas veces son reservados para la difusión científica, didácticos o para la televisión. En cambio los largometrajes son considerados como el formato idóneo para un espectáculo cinematográfico, donde debe superar la hora y media para ser considerado como comercial.

#### **4. Otros Formatos Relacionados Al lenguaje del Cine**

## I La televisión

Como ya hemos mencionado anteriormente, el videoclip encuentra su homólogo en el cine contemporáneo, por lo tanto si queremos aprender a diferenciar al videoclip de la televisión, es importante reconocer primero las diferencias que existen entre ésta y el cine. Para ello se buscará apoyo nuevamente en algunas observaciones extraídas de los textos *La Mirada Opulenta* de Román Gubern, 1987 y el *Informe De Géneros N2* del CNTV, 1998.

Si bien es cierto una de las diferencias más notorias entre televisión y cine es la calidad de la imagen o el nivel de tecnología utilizado, sin embargo, la diferencia más importante entre ambos formatos la encontramos en la actitud adoptada por el espectador en cada caso.

Mientras que en el cine la imagen es proyectada hacia una pantalla, a través de una luz reflejada en un fondo blanco, en la televisión sucede lo contrario; la imagen es proyectada desde una pantalla, por lo tanto la luz emitida viaja directamente hacia los ojos del observador. Esto traerá como consecuencia una percepción y actitud distinta a la hora de visionar las imágenes. Por una parte, la imagen proyectada en el cine sugiere un ambiente mucho más oscuro y ceremonioso; el espectador está solo ante la imagen, su atención está fija en ella y su actitud corporal es estacionaria. En cambio en la televisión el ambiente es más iluminado y habitual; el espectador fácilmente puede percibir otros elementos además de la pantalla, su atención no está completamente fija en la imagen y su actitud corporal no necesariamente es estacionaria.

Sin embargo, a pesar de que la imagen del televisor no sólo es menor en tamaño que la del cine, sino que además es inferior en calidad; el hecho de que sea gratuita y doméstica supone un estado de agradecimiento por parte del espectador, quien por lo general es mucho más tolerante ante sus defectos que antes los defectos del cine; en donde el visionado, además de ser un acto casi ritual, es pagado.

El hecho de que el televisor sea un aparato doméstico, y por lo tanto mucho más asequible, a veces trae como consecuencia que el público prefiera ver un filme en la comodidad de la casa y no en el cine, aún cuando la calidad de la imagen sea inferior. Otro factor que incide en esta preferencia es la capacidad que

tiene el telespectador de controlar y manipular la imagen y el sonido a su gusto; no solo puede alterar el brillo, contraste, saturación del color y el volumen, sino que además puede retroceder, adelantar o parar el filme cuando lo estime conveniente.

De todas formas, hablando específicamente de las diferencias técnicas, estas tienen relación básicamente con la cadencia, y la definición de la imagen. Mientras que en el cine se proyectan 24 fotogramas completos por segundo, en televisión se proyectan 25 imágenes en proceso de formación por segundo. Esto significa que si en el cine, el ojo es estimulado por imágenes completas y fijas dispuestas de forma consecutiva, en la televisión es estimulado por imágenes que no logran completarse nunca y que solo están en un trance de formación, “la imagen en el televisor nunca existe completamente, se construye y se destruye sucesivamente y permanentemente a lo largo del tiempo, gracias al barrido electrónico en la parte trasera de la pantalla fosforescente.”<sup>26</sup>

Por otro lado, la definición de la imagen de la televisión es técnicamente inferior que la definición de la imagen fotoquímica del cine; la imagen al ser más pequeña está más contorneada pero es menos legible y nítida cuando muestra detalles pequeños. De todas formas, la crítica en general ve a ambos formatos como “dos versiones, tecnológica y socialmente distintas, de un mismo lenguaje”.<sup>27</sup>

La televisión, sin embargo no es un género artístico, si no una fuente en el que géneros artísticos como el cine, el videoclip y el videoarte pueden transmitirse. La producción en este tipo de servicio es permanente y cotidiana y está regida por lo criterios de una programación diaria en la que una serie de canales transmiten de forma ininterrumpida géneros y temas muy diversos.

El principio fundamental de esta programación es el *collage*, en la que existe una superposición infinita de imágenes; luego de una imagen siempre viene otra. Esto traería como consecuencia una trama cerrada que nunca se detiene, y que si lo hace es sólo porque a altas horas de la noche la teleaudiencia disminuye.

---

<sup>26</sup> Román Gubern, 1987, p. 345

<sup>27</sup> Román Gubern, 1987, p. 351

Es en este escenario que el videoclip se manifiesta de forma más evidente pues, siguiendo los patrones de la televisión, se transmite ininterrumpidamente por canales específicos de música; mientras el espectador, al igual que como sucede con todo lo que se transmite en televisión, puede adoptar una actitud menos seria a la hora de visionar el trabajo.

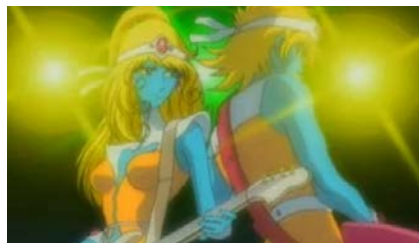
Otra particularidad de la televisión es su capacidad para transmitir “en directo”; en este aspecto emisor y receptor se encuentran en un mismo tiempo, teniendo la posibilidad, incluso, de interactuar. Esta es la diferencia más importante entre la televisión, el cine y el videoclip, ya que estos últimos son concebidos en un tiempo anterior al momento de su proyección.

De todas formas, más allá de sus similitudes o diferencias, la televisión y el cine mantienen una relación retroalimentaria. Por una parte la programación de la televisión se nutre del cine, que se vuelve uno de los segmentos más exitosos, y en el que se invierte mucho tiempo y dinero. De esta manera la televisión reconoce la superioridad popular y artística del cine, a la vez que este depende de ella por el declive de su mercado original; la venta de taquillas.

A consecuencia de la caída de su propia industria, el cine ha tenido que recurrir a la industria televisiva para subsanar su economía. Sin embargo no sólo encuentra en la transmisión televisiva de filmes, que originalmente fueron producidos para su definición en salas, una solución para mejorar su rentabilidad. Desde hace varios años comienza a producir un material específico y ajustado a las normas de la televisión, se trata del telefilm. Sin embargo éste, al estar regulado por la televisión y la actitud del televidente, muchas veces debe responder a narraciones simples, previsibles, redundantes y estereotipadas, en donde no se requiera gran esfuerzo intelectual para comprender la obra.

El producto videoclip a pesar de ser concebido bajo la misma forma de una producción cinematográfica no llega a ser proyectado, como ocurre originalmente con los filmes, en una pantalla gigante. Por el contrario, es una pantalla pequeña, la de televisión, la que proyecta al videoclip. Este, en ese sentido, sería uno de los tantos servicios que entrega la televisión, al igual que los filmes reciclados que se pasan por cable; su producción está originalmente pensada para ser transmitida en televisión y no en una sala de cine, eso es algo que no podemos negar.

El videoclip, de todas formas, no se relaciona a las cuestiones esenciales de la televisión. No es ni de naturaleza “en directo” ni serial, como supone el sello distintivo del producto televisivo; no se construye a través de episodios. Los videoclips como obra audiovisual son autónomos e independientes entre sí. Aquí, salvo raras excepciones, como los trabajos de animación creados por Leiji Matsumoto y Kazuhisa Takenouchi para la banda de música electrónica Daft Punk -que más bien constituyen una película animé creada a partir de la música de la banda-, no existen los capítulos o las segundas y terceras partes. Es verdad que los videoclips pueden ser exhibidos ininterrumpidamente durante todo el día, pero de todas formas estos no responden a los principios de “serie”, donde se trabaja a partir de episodios.



*One More Time*



*Aerodynamic*

de Leiji Matsumoto y Kazuhisa Takenouchi

En menor escala, los videoclips y los canales especializados en ellos, pueden ser comparados a las películas que se pasan por ciertos canales del cable; una tras otra, durante todo el día, en donde el producto no necesariamente responde a las necesidades específicas de la televisión, sino más bien parece trascenderlas mostrando su superioridad artística. Por lo tanto, el videoclip, al igual que el cine encuentra en la televisión un campo para ser exhibido.

## II El videoarte

Al igual como sucede con la televisión, es importante delimitar las diferencias que existen entre videoclip y videoarte. Para este propósito se aludirá principalmente a algunas reflexiones extraídas del texto *Del Video-arte Al Net-art* de Néstor Olhagaray, y se comparará este formato al cine en general.

El videoarte es considerado por la crítica como un formato que en sus principios tecnológicos y expresivos es muy similar al cine, pero que se diferencia de este principalmente en sus creencias y objetivos. Se puede hacer tanto cine a la manera de video, como video a la manera del cine. No obstante, en este caso el videoarte estaría renegando de sí mismo, tal como ocurre con la televisión.

La esencia del videoarte radica en su capacidad de llevar la versatilidad plástica hacia el límite. Manipula, interviene y altera la imagen como no se había visto nunca. Si bien es cierto el cine, sobre todo experimental, ha demostrado su capacidad de manipular la imagen, comparado a las posibilidades electrónicas del video, queda superado. El videoarte es por lo tanto una manifestación que hereda del cine experimental una postura divergente, rupturista y creadora, pero utilizando nuevas tecnologías.

Con esto no se quiere decir que el cine experimental haya muerto, pero sí que ha sido sobrepasado; ya que tendría una limitación: la tecnología y la expresividad institucionalizada de la cinematografía. Contrario a este, el videoarte no tiene límites, ya que posee todas las herramientas para trabajar la imagen a su antojo.

El aporte de las tecnologías electrónicas y luego digitales en el cine, es visto como una evolución de lo que ocurrió en los años sesenta con la llegada de las cámaras de 16 mm. El fenómeno del 16 mm supuso todo un cambio en la forma de hacer cine de intervención directa. Como cumpliéndole un antiguo deseo a Vertov, en esta década se desarrolló una tecnología liviana, silenciosa y mucho más funcional para poder trabajar en el exterior, filmando la realidad. Luego, el video portátil será una evolución de los logros alcanzados por el 16mm; las cámaras son aún más pequeñas y silenciosas, los costo de las cintas magnéticas son mucho menores que las del celuloide, se tiene el control directo de lo que se está grabando, etc.

Una definición básica de video declara que este “consiste ante todo, en la simple creación de un flujo de excitaciones electro-lumínicas que actúan sobre la base de la periodicidad, lo que está más emparentado a la noción de ciclo, por lo tanto, perteneciente a las artes del tiempo”<sup>28</sup>. Muchos artistas ven en este formato un medio que se basa más en lo temporal que en lo netamente visual; para muchos su vocación está en el registro de la temporalidad, la secuencialidad, la fluidez, etc.

Es entonces a partir de esta nueva tecnología que aparece una nueva generación de directores. Se trata de videastas que se apropian del formato y lo trabajan de una manera mucho más personal, se valen de estos nuevos recursos para grabar incluso en soledad. El video le ofrece al artista un sinnúmero de articulaciones y operaciones. La tecnología del video propone una nueva forma de acondicionamiento ante la generación de la imagen. Casi ya no es necesario un asistente, pues las cámaras son fáciles de usar, livianas, la imagen se puede corregir en el momento, regrabar, etc. Esto hace del formato una prolongación de la mirada del autor, por la facilidad de improvisar, de "escribir automáticamente" en la práctica del rodaje. Tanto en el cine narrativo como en el tipo de videoclip al que se apunta, esto no es posible. La escritura automática solo se puede realizar en el papel; sucede sólo en la preproducción.

El video es un híbrido en el que se pueden mezclar todas las culturas visuales. Sin embargo, a pesar de pedirle prestados códigos al cine, la foto, la grafica, pintura, la música, etc. los rearticula y los hace suyos; las tramas, texturas, apariencias cromáticas, densidades de capas visuales, cadencias rítmicas, cobran una nueva expresión en este formato.

Es gracias a esta facilidad de alterar la imagen que el video hace un trayecto contrario al cine. Mientras que éste es visto como un arte obligado a captar la realidad de la manera más fiel y sin alteración posible; el video, a pesar de tener la capacidad tecnológica de apuntar a lo mismo, va en búsqueda de lo contrario. Se abre ante sus propias posibilidades, situándose en el ámbito de la abstracción y lo simbólico.

---

<sup>28</sup> Néstor Olhagaray, 2002, p. 146

Por otra parte, mientras que al cine se le relaciona con un guión rígido y estable, en el video éste es solo una instancia de organizar la producción, dejando en claro algunos conceptos y criterios que dirigirán y caracterizarán la obra. Si el momento del rodaje en el cine lo es todo, ya que significa capturar una imagen que no va a sufrir grandes transformaciones; en el video esta captura es sólo un croquis, un borrador, que luego será alterado desde la postproducción. Esta etapa de la generación del video es más libre, pero también más compleja, pues si no se tiene un criterio o nociones claras, se puede caer en efectismos; en una expresión sin contenido.

En el video-arte no se pretende contar una historia en el sentido clásico, aun cuando pueda existir un argumento o una intriga. Estas historias son distintas a las del cine, ya que a pesar de responder a conceptos básicos de narración, la naturaleza de sus objetos es más compleja con relación a la cultura cinematográfica, tan acostumbrada a la transparencia.

Entre el video y el cine no existe una similitud a nivel de planos, a menos que se esté trabajando un video argumental al estilo cinematográfico. Mientras que en el cine el plano se ocupa de un solo tiempo, espacio y acción, en el video es posible trabajar simultáneamente varias dimensiones dentro del mismo plano. Los montajes y narraciones en el video no son transversales o lineal, sino que profundos y alojados en el interior del mismo plan, donde el collage aparece como una figura recurrente.

Recapitulando, sabemos que, al igual como ocurre con la televisión, la naturaleza del video es a menudo vinculada a la del cine. Se dice que tienen el mismo principio técnico pero que este es trabajado de manera distinta. Es esta forma de trabajar la imagen la que separa a ambos lenguajes. Mientras el cine, sobre todo narrativo comercial, busca ser transparente y lo más parecido a la realidad, el video rechaza esa posibilidad y se presenta completamente opuesta a este principio.

En este sentido encontramos un punto de comparación con el videoclip, ya que al igual que el video, este formato cuenta historias y las monta de una forma en que se vuelve imposible encontrar una relación directa con la realidad. Al igual que en el video, en el clip musical también encontramos un argumento, con personajes principales y secundarios, con nudos y desenlaces. Sin embargo esta

historia no es narrada en un sentido clásico. Además, a pesar de que en el videoclip si hay un concepto definido de plano, muy parecido al del cine, este es montado muchas veces de la misma forma que en el video; a través de collages o metamorfosis.

Entre las diferencias más importantes del video con relación al videoclip se puede mencionar la relación que se establece en el guión y el rodaje. Un videoclip, por muy experimental que sea, supone un guión bastante más sólido que el guión que se utiliza en el video, que es solo un referente de los conceptos que se quieren trabajar. Mientras en el video se trabaja de forma mucho más intuitiva y espontánea, en el videoclip la forma de trabajar está fuertemente direccionada por esta idea de guión que de alguna forma mezcla una estructura literaria con una estructura técnica. Además, al igual que en el cine, el rodaje en el videoclip es clave. Es en este momento en que se filmará la imagen que más adelante se trabajará en postproducción. Este momento es producido con anticipación, está completamente previsto y organizado. En el video, la captura de la imagen es más libre, pues solo supone ser un borrador en el que se trabajará para luego ser completamente alterada.

Tecnológicamente hablando, el videoclip también suele acercarse más al cine que al video, pues a pesar de que hay muchos trabajos en digital, la realidad indica que las producciones más importantes de videoclips se hacen en formato de 35 mm, recurriendo a la imagen fotoquímica y a todo el proceso de producción asociado a esta.

**Análisis del Videoclip “Army of Me”**

## I Introducción al análisis

Antes de comenzar con el análisis del videoclip seleccionado es necesario hablar del director de este como creador, para poder entender el motivo por el cual se tomó como referente y para precisar en el tipo de trabajo que realiza a modo general en el videoclip y particularmente en *Army of Me*.

Michel Gondry es, en la actualidad, un reconocido cineasta francés. Cuenta con una reciente pero exitosa filmografía que comienza en el 2004 con *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, y en la que además se destacan otros títulos como *The Science Of Sleep* (2006), *Be Kind Rewind* (2008) y *Tokyo* (2008). Sin embargo, su carrera no comienza en el cine. Sus orígenes se remontan al video y más específicamente al videoclip; el cual llegará a redefinir y a utilizar en su máxima expresión. Es, por lo tanto, un excelente representante a la hora de analizar el lenguaje particular del videoclip y la imagen simbólica tan recurrente en este formato y que para efectos de esta tesis es importante rescatar.

A modo de contexto, se hace necesario hablar de los referentes más cercanos del director, quien suele ser comparado en la técnica con artistas plásticos como M. C Escher, relacionado a la distorsión de la perspectiva, la imagen laberíntica y la constante figura de la repetición o Norman McLaren, de quien reconoce tener influencias -basta ver *Neighbours*, (1952)-. Sin embargo, el referente obligado a mencionar en su estética es sin duda George Meliés.

Víctor Cubillos, en una edición de la revista "La Fuga" dice que "George Meliés, director de cine francés de principios de siglo, era en realidad un mago. Entre cientos de experimentos similares, su cortometraje *Viaje a la Luna* (1902) hizo visible el hecho de que el cine, más que una representación de la realidad, era también un acto fantástico, una ilusión. Y como es sabido, la ilusión que hace cien años nacía con Meliés ha experimentado tremendos desarrollos"<sup>29</sup>.

El trabajo videográfico de Gondry supone entonces un desarrollo en la representación de esta magia, de esta ilusión que comenzó con Meliés, pues al igual que él, el director francés se basa de las técnicas y expresiones del lenguaje cinematográfico para dar con imágenes y situaciones fantásticas: "Si Meliés es un

---

<sup>29</sup> Víctor Cubillos, La Fuga.

mago a la antigua que modernizó sus trucos sirviéndose de la modernidad del cine, Gondry es un director moderno que se sirve de trucos antiguos en la concepción de sus videos y películas”<sup>30</sup>

Toma del cine y del video todos los elementos de expresión que le puedan ayudar a generar una estética fuertemente cargada hacia la reflexión sobre el objeto orgánico en contraposición con el objeto virtual, la repetición, la distorsión de las proporciones y el juego de los espejos y la imagen caleidoscópica; todo esto bajo el estímulo, al menos en lo que a videoclip respecta, de la música y el texto musical como ejes fundamentales en la construcción de la imagen.

Gondry, además, suele ser comparado a un artesano por el modo en que usa las técnicas de expresiones audiovisuales. A pesar de tener amplio dominio en el área de la postproducción, su trabajo es apreciado pues suele apoyarse en técnicas tan básicas como la animación convencional y el stop-motion, para dar vida y movimiento a imágenes construidas casi por completo desde la puesta en escena; en la que observamos magníficas escenografías o maquetas, y personajes y objetos hechos de todo tipo de materiales -incluyendo cartón y plumavit-. Todo esto en una época en la los más avanzados software de postproducción podrían realizar la misma labor y llegar a resultados similares.

El director tiene una fuerte inclinación hacia la imágenes oníricas, esto debido a de su estrecha relación y experiencia personal con el sueño; concepto que aparece constantemente en sus trabajos y que se ampliará al concepto de la imagen simbólica anteriormente expuesta.

La intención de representar sus sueños por medio de símbolos surge por la mezcla de cosas que escucha o ve durante el día. La relación que existe entre la forma que construye las imágenes y el símbolo nace de la misma manera que se construyen los sueños en nuestro inconsciente: a través de la influencia de distintos acontecimientos de la vida diaria, deseos ocultos, experiencias o traumas de la infancia. Toma todos estos referentes de su vida personal y los plasma en la imagen audiovisual convirtiéndola en una representación simbólica de sus pensamientos, deseos, o fobias. Muchas de estas imágenes que no son explicadas, deben leerse desde una interpretación personal por parte del

---

<sup>30</sup> Víctor Cubillos, La Fuga.

espectador, cuestión que sucede también a la hora de analizar un símbolo, como ya se ha explicado.

Suele mezclar, entonces, su mundo de hoy y el de su infancia y adolescencia. La mitad de los videoclips de Gondry, son sueños que tuvo y recuerdos de momentos precisos de su niñez. Gran parte de su inspiración viene de estos recuerdos. Por lo mismo se envuelve emocionalmente con el trabajo, pues en él inserta códigos personales que pueden parecer ridículos o absurdos, pero que representan algo concreto. Es generoso en ese sentido, pues plasma en la pantalla situaciones o sensaciones que en un minuto pudieron ser traumáticas - por ejemplo, cosas que lo hicieron vulnerable en algún momento de su vida pero que él desea revelar y compartir con el espectador, incluso de una manera paródica muchas veces-.

Es por eso que le confiere a los objetos un valor adicional al material. Cada objeto representado en la puesta en escena es más que un simple objeto; está cargado de un valor simbólico que muchas veces no se llega a entender si no es gracias a sus propias citas y a la revisión colectiva de su trabajo. Lo mismo sucede con sus contenidos y la justificación de las técnicas que utiliza.

Dentro de la amplia videografía de Gondry se ha seleccionado el videoclip *Army of Me*, por rescatar la mayoría de los códigos a los que suele recurrir el director en sus trabajos. Independiente de eso, el videoclip, como obra audiovisual tiene una fuerte inclinación hacia imágenes simbólicas, construidas desde la creatividad del realizador, pero siempre en función de la música y la letra.

Hay que comenzar diciendo, entonces, que se trata de un videoclip rodado en 35mm en un set completamente ficcionado. Todo lo que allí se ve es una reconstrucción de elementos reconocibles. Esto, además de la historia -en sí bastante surrealista-, da al espectador señales de estar ante una estética cargada de símbolos, como ya se ha mencionado, donde todo lo que vemos en la puesta en escena sugiere algo más que lo que aparentemente representa.

## II Ficha Técnica de la canción y su videoclip



Título de la canción: *Army of Me*

Duración: 00:03:54

Album: Post

Intérprete: Björk

Compositores: Björk y Graham Massey

Fecha: 1995

Formato: Cd y casete

Producción: Graham Massey, Nellee Hooper y Björk

Sello discográfico: One Little Indian Records

Título del Videoclip: *Army of Me*

Duración: 00:04:23

Director: Michel Gondry

Fecha: 1995

Producción: Partizan Entertainment y Partizan Midi Minuit

Post producción: BUF

Distribuidora: Elektra Records

### III Descripción de la música

#### Ritmo

Se aprecia, con facilidad, que se trata de un ritmo en una métrica de 4/4, como en gran parte de los temas musicales modernos. Esa es la estructura que se sigue en todo el tema, a una velocidad media, pero más ágil que lenta. La batería sigue el mismo patrón durante toda la canción, prácticamente sin redobles y con una pequeña variación que consiste en un cambio de *hi hat* a *ride* en los coros. Se aprecia por, último, un pequeño “quiebre” en la mitad de la canción, sólo con *ride*.

#### Instrumentalización

En cuanto a los instrumentos utilizados para realizar el tema, se podría decir que se tratan de instrumentos sintéticos, incluso en la batería. Es importante recalcar que el único sonido que hace un aporte melódico, es el bajo; también sintético. El resto, son efectos especiales, que obviamente tienen una sonoridad acorde al patrón que sigue el bajo, pero que no aportan una melodía en sí.

#### Melodía

En cuanto a la base instrumental, puede apreciarse que la melodía es aportada casi íntegramente por el bajo. En el estribillo, sigue un patrón constante, que corresponde a una sola nota, pero adornada tanto por arriba, como por abajo, formando el patrón que se mantiene invariado. Luego en el primer coro, ese patrón se detiene y da paso a otro instrumento sintético, quizá parecido a una guitarra eléctrica, que realiza un descenso en micro desafinación desde una nota a otra. Luego, vuelve el patrón señalado del estribillo. Y al llegar al siguiente coro, se hace notorio que, además del sonido sintético del coro anterior, se mantiene el patrón del estribillo, el cual en definitiva es aplicable a toda la canción. En cuanto a la vocalista, se puede apreciar que canta el tema en un tono estándar para una mujer, no destaca por llegar a tonos bajos o altos. Tampoco utiliza recursos como el *vibrato* ni el *sustain* -mantener una nota-.

#### **IV Interpretación de la música**

La canción está compuesta por dos estribillos con sus correspondientes coros, un quiebre y un último coro. Comienza con un sonido extendido y luego un ruido similar al de una explosión. Luego de eso comienza el primer estribillo con la melodía del bajo sintético, bastante monótono y sin grandes variaciones. Este timbre particular del bajo, sumado a la melodía que genera, sugiere o evoca a una maquina funcionando. Esta melodía va cambiando constantemente de ecualización, haciéndose a ratos más nítida y en otros momentos más difusa.

El bajo es acompañado por una batería, posiblemente sintética también, en una métrica de 4/4 sin variación tampoco. En el primer coro el bajo es remplazado por otro sonido sintético, que crea un descenso constante de una nota a otra. Solo en el segundo coro el bajo se incorpora a la batería a este otro sonido micro desafinado. Luego de este segundo coro hay un instante con la misma melodía del estribillo y se produce un quiebre, en donde la cantante interpreta la canción acompañada sólo por los *ride* de la batería y el bajo que va *in crescendo* en intensidad hasta volver al estribillo. Recién en este último estribillo se reúnen todos los acordes musicales, y la canción se vuelve un poco más dinámica, sugiriendo mayor tensión. La canción termina abruptamente sin *fade out*, acompañada por unos sonidos finales que no generar ninguna melodía.

En general se trata de una melodía, por parte de los instrumentos, un tanto oscura y agresiva. La melodía del estribillo es bastante simple, compuesta de 4 o 5 notas, con una apariencia más bien de desolación o desesperanza. El coro resulta más interesante, pues es más completo -tiene más notas y su combinación es más dinámica- y da la sensación como de resurgimiento o reivindicación.

El tono en el que canta la mujer, a pesar de ser estándar, varía de los estribillos, interpretados en una melodía más baja y sombría, a los coros; en donde sube unos tono y se reconoce una sensación más esperanzadora.

## V Descripción de la letra

### Army of me

Stand up  
You've got to manage  
I won't sympathize  
Anymore

And if you complain once more  
You'll meet an army of me

You're alright  
There's nothing wrong  
Self sufficiency please!  
And get to work

And if you complain once more  
You'll meet an army of me

You're on your own now  
We won't save you  
Your rescue squad  
Is too exhausted

And if you complain once more  
You'll meet an army of me

### Ejército de Mí

Levántate  
Tienes que manejarlo  
No voy a simpatizar  
Más

Y si te quejas una vez más  
Conocerás un ejército de mí

Estás bien  
No hay nada equivocado  
¡Autosuficiencia por favor!  
Y ponte a trabajar

Y si te quejas una vez más  
Conocerás un ejército de mí

Estás solo ahora  
Nosotros no te salvaremos  
Tu escuadra de rescate  
Está muy exhausta

Y si te quejas una vez más  
Conocerás un ejército de mí

## **VI Interpretación de la letra**

La letra, hablada en segunda y primera persona singular, sugiere la interpelación del narrado a su receptor. Existe un fuerte sentimiento de inconformidad, molestia y hastío por parte del narrador, quien le exige al destinatario del mensaje que mejore su actitud en relación a una situación desconocida, aparentemente emocional. Le reclama que se levante y que se haga cargo del problema, pues el protagonista ya no va a seguir tolerándolo. Da la sensación de que éste se siente extremadamente disgustado con la actitud, al parecer, débil y confundida del segundo personaje; llegando a amenazarlo con que si sigue quejándose, él lo conocerá en una faceta mucho menos amistosa. De una forma agresiva trata de animarlo a resolver el asunto, diciéndole que todo está bien, que sea más proactivo y que se ponga a trabajar en eso que le aqueja. Le deja en claro que ahora está solo, pues el protagonista, y todas sus fuerzas, se han agotado y ya no van a seguir ayudándolo.

A pesar de la actitud agresiva del narrador, se advierte un claro interés y preocupación por el destinatario del mensaje. Realmente el protagonista quiere ver bien al receptor, quien pareciera ser muy cercano a él. De un modo violento quiere hacerlo reaccionar, para que despierte de su estado inmutado y así arregle su situación. A pesar de que le deja en claro de que está solo, que ya no recibirá ayuda del protagonista, y que si sigue con su actitud conocerá un “ejercito” de él, lo cierto es que por la preocupación que sugiere la letra, pareciera tratarse sólo de una amenaza que no pretende ser cumplida, y que su único objetivo es motivar al segundo personaje a actuar.

## **VII Descripción del videoclip**

La historia trata de una mujer que debe rescatar a un hombre, posiblemente su pareja, de un estado de inconsciencia en el que se encuentra. Este hombre es llevado, no sabemos por qué, ni por quién, a un museo para ser expuesto como una de las tantas obras de artes que allí se exhiben. Para poder llegar hasta él, la protagonista tiene que superar una serie de obstáculos.

Primero, el camión que maneja, y que es su transporte para llegar hasta el museo, manifiesta problemas en su particular motor con forma de dentadura gastada; La mujer estaciona el vehículo y al abrir el capó, un hombre que se encuentra escondido en este, sale rápidamente sin dar explicaciones. Al parecer, este hombre-carie, es el responsable de que la máquina se haya averiado. Paralelo a esto, la protagonista comienza a sentir fuertes dolores en su muela izquierda, lo que la obliga a dejar por un momento el problema del camión de lado, para ir al dentista.

En este lugar se encontrará con un particular doctor; un dentista-gorila, que luego de examinarla encuentra que, en su boca, la mujer tiene un diamante. Esto, por supuesto, llena de ambición al dentista, quien trata de quitárselo. Sin embargo la protagonista se resiste y con la ayuda de ella misma multiplicada logra escapar con la piedra. Ésta, que ha crecido considerablemente de tamaño, se vuelve difícil de cargar. La mujer, sin dudarlo, vuelve al camión y tira el gran diamante al motor, el cual vuelve a arreglarse; los dientes del motor se tornan blancos y brillantes. La mujer está lista para seguir su camino. Su destino final es el museo en donde descansa el hombre-obra.

Para poder despertarlo de su estado, ella debe destruir el lugar con una bomba de tiempo, la cual lleva en una mochila. Al comienzo entra sin levantar sospechas, en los funcionarios ni el público. Luego, a vista y paciencia de todos, introduce la bomba de tiempo en la vitrina en donde está siendo exhibido el hombre-obra, le dice unas palabras al oído y sale rápidamente del recinto.

Segundos después el museo explota y la protagonista vuelve a entrar. En su recorrido de vuelta ve un par de personas muertas y todo el lugar dañado; las obras de arte, los pilares del museo, las paredes, etc. El hombre-obra despierta gracias al fuerte impacto, pero él no ha sufrido ningún perjuicio. Lentamente se

incorpora a la vitrina y se queda sentado sin inmutarse. Segundos después llega la protagonista, quien al verlo sano y salvo corre a abrazarlo. Este, sin responder a su gesto, deja que la mujer apoye su cabeza en su hombro izquierdo; luego la vemos llorar lágrimas de felicidad con forma de pequeños y brillantes diamantes.

Cabe mencionar, que el final de *Army of Me* fue censurado en algunos países que tenían políticas de no mostrar cierto tipo de imágenes -como explosiones- en la televisión, como es el caso de Estados Unidos. Por lo mismo el videoclip fue cortado hasta el momento en que la cantante sale del museo y corriendo, sin mostrar el final y siendo remplazado por un pacato “continuará”.

## VIII Descripción e interpretación de elementos simbólicos

### 1. Hombre-obra:



Es un hombre joven de rasgos orientales; fácilmente se deduce que debe tener entre 30 y 35 años. No se sabe si se encuentra dormido, inconsciente o muerto, pero está siendo desplazado hacia algún lugar. Luego, al final del videoclip, se entiende que ha sido llevado a una exposición de arte en un museo. Es dejado en una vitrina, para ser observado en el museo. La misión de la protagonista es llegar hasta él y dejar una bomba en el museo que destruya todo y a todos para así hacerlo despertar de su estado de aparente inconsciencia.

### 2. Dientes:



Los dientes son una imagen que tiene un doble significado; primero como un motor, y luego como una “enfermedad” que encuentra su cura en sí misma. Este símbolo se repite de distintas formas en el videoclip. Al comienzo se ve como una dentadura metálica, que funciona como si estuviera masticando algo, dando la sensación de una máquina; se trata del motor del vehículo que conduce la protagonista. Luego esos mismos dientes se transforman en la sonrisa de la protagonista, dando un guiño para entender que el vehículo que está manejando está teniendo un problema con este aparataje, y a la vez ese mismo problema sólo puede ser resuelto por la protagonista; quien debe encontrar la solución en sí misma. El problema se hace evidente cuando la mujer debe abrir el capo de su camión para ver por qué no está funcionando bien. En ese momento se percibe

que el capó es una dañada y amarillenta dentadura abierta. Este problema en los dientes se manifiesta paralelamente en la propia dentadura de la protagonista, quien comienza a sentir un fuerte dolor en su mandíbula izquierda, razón por la cual debe dirigirse al dentista. En este lugar encontrará su cura y la del camión, el cual volverá a funcionar.

### 3. Ciudad:



La ciudad que se muestra de fondo es tan ficticia como la mayoría de los elementos que aparecen en el videoclip. Se trata de imágenes montadas sin ningún tipo de continuidad, o ritmo, más bien dispuestas en forma de *collage* en un cromograma pegado en una pantalla-telón situado en el mismo set de rodaje. Esta ciudad tiñe el fondo de un azul oscuro, y de un contraste lumínico bastante marcado. Las imágenes corresponden a distintas partes de “la ciudad” -como concepto, pues no se logra identificar una referencia clara- la mayoría de ellas creando la sensación de que la protagonista se desplaza en su vehículo por esta ciudad.

### 4. Auto debajo de camión:



El plano que introduce a la protagonista y a su vehículo, es un plano secuencia que comienza con un plano frontal de un auto blanco descapotable debajo de un camión suspendido en el aire. El hombre que maneja el auto va conduciendo al lado derecho de este, y se trata de un hombre de edad, por su larga y canosa barba y su boina blanca. Claramente el hecho de que debajo de un

camión suspendido en el aire y en aparente movimiento halla un auto también en movimiento, más allá de ser una referencia para conocer el tamaño descomunal del camión le da claramente una connotación de superioridad, pero también de protección; cubre el auto sin techo del anciano y es también el vehículo que la protagonista necesita para llegar a su destino.

#### 5. Camión:



El camión es el transporte que la protagonista utiliza para llegar hasta su hombre-obra. El camión en si se presenta como un vehículo sumamente complejo. Además de ser gigante, en su interior está lleno de visores de distintas funciones, se conduce al revés de cómo se conduce el auto que está debajo de este y la puerta también se abre al revés del común de las puertas. Es un camión que no pareciera tener ninguna función específica; al menos no es de carga, ni es de ninguna empresa, pues no se distingue ningún tipo de logos.

#### 6. Personas transitando:



Cumplen tres funciones, caminan al contrario del trayecto que realiza el camión para poner en contraste las velocidades; ambas lentas. Sirven además para entregar una proporción del descomunal tamaño del vehículo y son además personajes que se volverán a repetir más adelante. Por ejemplo hay un hombre de barba blanca y larga justo como el conductor del descapotable y justo como un par de personajes que se describirán más adelante. También hay una pareja de ancianos, la cual volverá a parecer hacia el final del videoclip.

## 7. Oficinas:



En un plano secuencia la cámara se en un recinto de oficinas; se tratan de pequeños cubículos en los que trabajan distintos funcionarios. En el segundo cubículo se descubre un hombre calvo trabajando, el cual misteriosamente volverá a tener pelo en un próximo plano. En la siguiente oficina vemos a un guardia observando unas cámaras de seguridad, que curiosamente será muy parecido a otro personaje que se describirá próximamente. Desde estas oficinas podemos ver que el camión que conduce la protagonista tira llamas intermitentes, y al parecer esto es un signo de que algo no va bien con el vehículo. Además, lo reducido del espacio y la inoperancia de los funcionarios sugiere una sensación de agotamiento y abuso.

## 8. Dobok:



La protagonista viste un traje de artes marciales negro. Se trata de una luchadora, una mujer que está a punto de enfrentarse a algo o alguien. Viste de negro, al contrario del común de los trajes de artes marciales -está fuera de las normas, como si se tratara de una ninja contemporánea-. Además tiene un cinturón negro, expresión del máximo nivel que se puede alcanzar, en disciplinas como el taekwondo.

### 9. Hombre – carie:



Lo que está dañando el vehículo y su motor es un hombre que se encuentra dentro en el capó. Este singular personaje tiene un ojo de vidrio -el izquierdo-, usa un sombrero negro, chaqueta de cuero café bastante sucia y *blue jeans*. Expele un tóxico humo verde capaz de dejar en el suelo a quien lo huele. Es por eso que la cantante se tapa la nariz, evitando oler el humo como si lo hacen otros transeúntes que van pasando por el lugar y se cruzan desafortunadamente con este sujeto.

### 10. Ejército de ella:



La protagonista, casi como intuyendo que tendrá problemas en el dentista, se multiplica en el reflejo de un espejo y también en la realidad. No está sola en este lugar, una segunda “ella”, e incluso unas cuantas más en los espejos, van acompañándola a medida que se adentra a la sala del dentista. Es evidente que está asustada. Más adelante se entenderá que el temor no es infundado; la protagonista mantiene una riña con el doctor, necesitando de toda su fuerza para poder vencerlo. Es por lo mismo que vuelve a aparecer la otra “ella”, que en un momento había desaparecido y que ahora la defiende del dentista y le ayuda a retenerlo en un determinado momento.

### 11. Dentista-gorila:



El doctor que atiende a la mujer es un gorila -a pesar de tener los modales de un hombre normal, ya que invita a la protagonista a tomar asiento y la examina cuidadosamente-. Sin embargo algo gatilla el descontrol en él. Un diamante que se encuentra en la boca de la mujer despierta las reacciones más salvajes en el doctor, quien literalmente cegado por el brillo de la piedra pierde la razón y su ambición lo hace volver a su estado primitivo de gorila en una riña que mantiene con el personaje principal, por disputarse el diamante.

### 12. Diamante:



El diamante es el objeto de la discordia. Significa el poder para un personaje, y la solución para otro. Una vez que la protagonista recupera lo que es suyo, debe escapar rápidamente del lugar, pues no dispone de mucho tiempo. Además, el diamante cada vez aumenta más de tamaño y por lo mismo de valor y peso. Es, sin embargo, la solución al problema que tiene el motor; una vez que éste es tirado en el capó del camión, la dentadura gastada y amarilla que se describe más atrás cambia radicalmente a una blanca y brillante. Es un signo de que el motor está comenzando a funcionar nuevamente. Son además las lágrimas de felicidad que llorará la mujer una vez que rescate a su hombre-obra.

### 13. Tuberías:



Es un elemento que ya se ha mostrado con anterioridad. El propio camión está compuesto de tubos de distintos grosores que se retuercen entre sí, están doblados y tiran humo. Luego se advierte que la fachada del dentista que se presenta en un plano y que no tiene nada en particular, en un próximo plano del lugar tiene incorporado un tubo que echa bastante humo, contaminando el lugar y llamando la atención de la protagonista. Más adelante, en el museo donde se encuentra el hombre-obra, se descubrirá que los pilares de éste están hechos de tubos del mismo material que ya se ha mostrado en el camión y la fachada del dentista.

### 14. Fuego:



El fuego es el elemento que indica que el diamante ha solucionado el problema del motor. Una vez que la mujer tira el diamante en el capó y el camión comienza a andar otra vez, se ve, nuevamente desde el interior de las oficinas - ahora es cuando el sujeto calvo del comienzo tiene cabello-, que el camión tira un fuego amarillo permanente que ilumina el lugar; justo en la única escena declaradamente de noche -por las luces encendidas del alumbrado público de la ciudad que vemos-.

### 15. Periferia y Sector Industrial:



Luego de que la protagonista huye del singular dentista, el lugar no vuelve a ser igual; el paisaje ha cambiado. Esto se manifiesta con claridad en los fondos del sector donde se encuentra el dentista. En un comienzo, se ve la ciudad detrás, pero una vez que la mujer sale, se ven gigantescas máquinas petroleras. También el lugar donde estaciona el camión ha cambiado. Si en un principio se veía la ciudad, luego, cuando vuelve a dejar el diamante, se encuentra en un espacio distinto. Esto demuestra que “la escena ha cambiado”, en el sentido de que la situación cada vez es más compleja, se vuelve menos amable con la protagonista.

### 16. Museo:



El destino final de la protagonista es el museo; es donde está siendo expuesto el hombre-obra que ella tiene que salvar. Este no es un museo común y corriente. Se encuentra en un sector completamente industrial, y parece funcionar en una atemporalidad, al igual que todo el videoclip.

Dentro del museo se encuentran algunos personajes que ya han aparecido antes. Primero, el guardia que está aspirando la entrada del lugar, es el mismo que se ha visto en una de las oficinas. Se encuentra también un el próximo plano durmiendo en una silla. A medida que la protagonista va acercándose al hombre-obra, va topándose con otros personajes que ya ha aparecido anteriormente, como el señor de boina y barba canosa que aparece en el auto convertible y

caminando en la calle; más adelante se volverá a ver en otro espacio del museo, y luego como si nunca se hubiese movido, volverá a estar en el primer punto en que se encontraba al inicio del recorrido de la protagonista. Lo mismo ocurre con un señor que aparece de terno mirando al hombre-obra y que antes se mostraba caminando en la calle; a este sujeto se le reconocerá con certeza ya en ambas situaciones lleva una humita y una cadena en su cuello.

Sobre las obras de arte que se aprecian, hay una foto que retrata a un hombre mirando un cuadro en un museo; esto aparte de ser un metalenguaje del arte dentro del arte, es también una ilusión de espejo, pues a simple vista pareciera ser el reflejo a través de un espejo de alguien que se encuentra en el mismo museo que la protagonista. Otras obras no contienen nada, son simplemente marcos negros vacíos pegados en las paredes del museo, sin embargo, se entiende que se trata de obras también, pues están rotuladas y enumeradas, como cualquier obra de arte.

### 17. Espejos:



Cumplen varias funciones en este espacio. Primero son el reflejo de la mujer; grafican el ejército de ella misma, cuestión que ya se ha visto con anterioridad en el plano del pasillo del dentista. Sin embargo, los espejos funcionan además como continuaciones, extensiones ilusorias del lugar. Gracias a la disposición de estos, se simulan paredes y se genera un efecto similar al que sucede con el caleidoscopio. El reflejo de la protagonista no es sólo el ejército de ella misma, es además la representación de ella perdiéndose, adentrándose en el museo y en el problema que debe solucionar.

## 18. Bomba:



A pesar de tener una connotación de destrucción, y de urgencia del poco tiempo que va quedando, en este caso se trata de la herramienta que salvará la situación que viven los protagonistas. Vendrá a destruir el vacío e inconsciencia en el que se encuentra el hombre-obra, que representa el arte en general; la bomba significará un remezón, un despertar en él.

## **IX Interpretación del videoclip**

El videoclip está fuertemente cargado hacia tonalidades frías; preferentemente azules y verdes, creando un ambiente completamente postmodernista. El trabajo fotográfico está diseñado para reforzar esta estética oscura y dura a través de la temperatura del color y la luz.

Se percibe que la historia se desarrolla en dos lugares a temporales. Primero se trata de una ciudad, que luego irá tornándose cada vez más periférica a medida que la historia se va desarrollando, hasta situarnos en un área completamente industrializada. No se logra identificar referencias de ningún tipo, con relación a estas locaciones. Pareciera entonces, que se trabaja la ciudad como un concepto, y no como un lugar. Lo mismo sucede con el tiempo, bastante ambiguo, pues no se sabe con certeza si se trata de una madrugada, una noche o una tarde. Estas imágenes, que están en el fondo se ven a través de una pantalla, y están pegadas a ella desde la postproducción gracias a cromas. El hecho de que la ciudad vaya mutando hasta convertirse en un sector industrializado ayuda al desarrollo de la historia, que cada vez se vuelve más compleja, llena de situaciones que la protagonista tiene que resolver hasta logra su objetivo final.

Ella, básicamente, debe emprender un viaje, una travesía, para llegar hasta un hombre y rescatarlo del estado de inconsciencia en el que se encuentra; reposando ni más ni menos que en un museo. No se sabe nada de él, solo se ve en el primer plano, y no es hasta el final de la historia que se entiende que todo lo que ha hecho la mujer, todos los problemas que ha tenido que resolver, los ha superado para llegar hasta él y salvarlo; para eso debe destruirlo todo.

El tema de la destrucción como método para comenzar algo nuevo surge inmediatamente, pero no se hace menos evidente la crítica que hace el director con relación al arte; se entiende que no es gratuito que el hombre se encuentre dormido en un museo. Él mismo es la representación del arte contemporáneo en general, el cual aparentemente se encuentra en un estancamiento y necesita un remesón -o una bomba de tiempo para que despierte y reaccione-. No es menor ver que el museo exhibe obras completamente vacías, en un sentido literal; obras rotuladas sin materia de expresión.

Sobre la artificialidad de los objetos; uno de los puntos que más sugiere el carácter simbólico de la estética, se ve primero el camión que maneja la protagonista. Este ha sido construido, al igual que la mayoría de los objetos, desde el arte y no es difícil darse cuenta de su falsedad; es un camión suspendido en el aire gracias a unas vigas puestas en el suelo que no carga absolutamente nada, solo está compuesto por una serie de tuberías en su parte trasera y parece ser una de las tantas citas que se pueden mencionar acerca de *Brazil*, film dirigido por Terry Gilliam en 1985; y que se convierte en el referente cinematográfico más cercano.

Ella, vestida aparentemente con un *dobok*, uniforme que se utiliza en las artes marciales, de color negro, dista de ser parte de alguna de esas academias - que por lo general utilizan el color blanco en sus vestimentas-. Fácilmente puede relacionarse con la personalidad transgresora y revolucionaria de la protagonista, y se le podría comparar a un ninja moderno, en el sentido de que los ninjas recibían un entrenamiento no ortodoxo. No es una coincidencia que ella, vistiendo un traje de artes marciales de color negro, vaya a dejar una bomba a un museo; otra referencia a *Brazil*.

Luego, las oficinas por las que se pasea la cámara, en un travelling que sigue al camión que está afuera, son un guiño más del filme de Terry Gilliam. Sugieren la idea de una sociedad encerrada, obligada a ser altamente productiva, respondiendo a las necesidades del mercado en un ritmo de vida agotador, monótono y del que se está imposibilitado de salir. Este sentimiento angustiante que sugieren las oficinas, puede relacionarse con parte de la letra de la canción, en donde el narrador le exige a su receptor que se levante, que debe seguir funcionando.

Siguiendo con la historia del videoclip, la protagonista debe ir al dentista, pues comienza a sentir fuertes dolores en una muela. En esta escena suceden varios hechos significantes. Primero, se ve una multiplicación de la cantante, a través de su propio reflejo proyectado por dos espejos dispuestos de forma paralela. A esto se le suma una doble, que siempre de espaldas, da la idea de que la protagonista está acompañada por un "ejército de ella misma"; tal como el nombre de la canción.

A medida que la mujer va avanzando por el lugar, los objetos comienzan a crecer en su tamaño. Al comienzo vemos unas extrañas figuras amarillas, las que en un siguiente plano crecen considerablemente. Lo mismo sucede con el diamante que el doctor le extraerá de la boca; este crecerá hasta volverse difícil de cargar.

El dentista no es menos llamativo, ya que se trata de un gorila. Este personaje comienza mostrando conductas de hombre, pero la ambición de poder quedarse con el diamante lo remitirá a su condición salvaje de simio, comportándose salvajemente y olvidando los modales. Esta pareciera ser otra crítica del director hacia algunas reprochables actitudes humanas. El Dentista protagoniza una confusa pelea con la mujer, quien ayudada de su “otro yo”, logra escapar del recinto con el gran diamante que crece y crece de tamaño a medida que avanza.

El hecho de que la protagonista pueda resolver el problema del motor gracias este diamante, tiene una connotación aparentemente positiva, ya que sugiere que la solución al problema siempre estuvo dentro de ella, incluso en un sentido literal; la protagonista es capaz de resolver su problema gracias a ella misma y apela directamente a la letra de la canción, en relación a la autosuficiencia.

Hay varios efectos de postproducción además de las imágenes en croma; se ven unos insectos, uno de los tantos leitmotiv del director, volando alrededor del camión. Sin embargo los efectos más interesantes son los que se generan en el mismo set, básicamente gracias a la disposición de espejos en el museo. Éstos, puestos detrás de unos paneles que simulan ser paredes del museo, generan juegos de perspectiva y crean la ilusión de espacios, pero en realidad solo se trata del reflejo de los paneles infinitamente proyectados en los espejos. Esto es un juego recurrente en el director, quien suele utilizar el concepto de la repetición, para referirse al reflejo del reflejo, la historia de la historia, etc.

## **X Aplicación de los rasgos específicos del videoclip en *Army Of Me***

*Army of Me*, es un videoclip que fácilmente puede ser clasificado dentro del segundo grupo de videoclips antes expuesto; en el que se encuentran los narrativos. Esto, ya que se reconoce un hilo argumental en la obra, el cual prevalece por sobre otras intenciones dentro del trabajo.

Como ya se ha mencionado con anterioridad, en este tipo de videoclips se tiende a minimizar o redefinir la presencia física de los artistas en la escena. Es así que, a pesar de que la cantante aparece en prácticamente todo el video, lejos de verla cantando o tocando instrumentos, Björk actúa el papel protagónico dentro de la historia. Por lo tanto, a la que vemos en pantalla no es a la cantante, sino al personaje.

Aun que no se pueda negar que el videoclip tiene como primer objetivo hacer reconocible a la cantante, y por lo tanto lograr identificarla a ella como artista con relación a la canción que allí aparece; de todas formas esta intención se ve disminuida por la predominancia del objetivo principal de contar una historia y desarrollar un trabajo creativo por parte del director, aun cuando, como es sabido debe respetar o trata de interpretar ciertos sentimientos que expresan los músicos.

El caso particular de *Army of Me*, segundo videoclip filmado por Michel Gondry para la cantante Björk, supone cierta cercanía o confianza entre cantante y director. En esta relación retroalimentaría la artista afirma que Gondry, como director, supo interpretar perfectamente su ánimo personal y el de la letra de la canción: “Y cuando Michel da sus golpes de genio, en el video de “Army of Me”, y quiere a un dentista que sea un gorila para encontrar un diamante en mi boca, algunas personas dirían que no tiene sentido. Pero probablemente es la forma más realista de expresar la situación en la que estoy. Toda estas personas tratando de quitarme cosas, y el gorila encontrando un diamante que no sé que tengo y luego robándolo. “Army of Me” en realidad habla mucho de mi aprendiendo que tengo que defenderme. Tengo que pararme y pelear contra el maldito gorila. Una vez que tengo el diamante y escapo con él, se vuelve inmenso porque es mío. Pero si el gorila se lo hubiese quedado, se habría vuelto realmente pequeño. Eso es surrealismo para mí.”<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Björk, <http://unit.bjork.com/specials/gh/SUB-06/index.htm>

Una vez más es importante dejar en claro que, como se ha demostrado en la descripción del argumento, efectivamente existe una historia con inicio, desarrollo y solución, cuestión esencial en la narración. Por otro lado, y a pesar de que es un tema evidente que no requiere demasiada justificación, no está demás reafirmar que este videoclip, al igual que la mayoría de los trabajos del director, está completamente construido desde la preproducción y tiene un guión previo a la filmación. Esto se hace notorio básicamente por la puesta en escena y el despliegue de otros personajes, como el hombre-obra, el dentista-gorila, los transeúntes, etc. Como ya se ha mencionado, por una parte la historia se desarrolla por completo en locaciones previamente construidas, y por otra, independiente de que el resto de los personajes sean o no actores, es claro que son parte de la producción, no aparecen de forma fortuita.

Sobre el nivel de simbolismo en las imágenes presentes en *Army of Me*, tampoco es difícil afirmar que estas están construidas desde la abstracción. Primero, las situaciones que en este trabajo se exponen, se hacen imposibles en la vida real. Ni el tipo de vehículos, ni los dentistas, ni los objetos son en la vida real como en el videoclip se presentan. Además, haciendo referencia a las propias palabras de Björk anteriormente citadas, es evidente que el videoclip interpreta la letra de la canción desde las sensaciones que invaden a la cantante. También hay otros símbolos que son propios del director, como el recurrente aumento de tamaño en los objetos. Este punto en particular encuentra su justificación en una reiterada pesadilla que el director tenía en su infancia, en donde sus manos crecían desproporcionadas al resto de su cuerpo.

Sin embargo, hay otros símbolos que no son explicados ni por la cantante ni por el director y que requieren una interpretación particular por parte del espectador. Esta tarea se verá facilitada cuanto más plurales, indeterminadas y ambiguas sean estas imágenes. De todas formas, y a modo de recapitulación, las imágenes simbólicas siempre expresarán algo distinto y de carácter mucho más abstracto o conceptual, de lo que en apariencia representa. Por lo tanto no es difícil caer en cuenta de que no se está precisamente frente a una historia de amor.

El videoclip en general es libre de representar la aparente realidad de forma mucho más libre, al igual como sucede con el videoarte o con el experimental. *Army of Me*, es un excelente ejemplo de ello. En esta historia, no existe ninguna

justificación lógica para entender por qué el motor del auto tiene la forma de una mandíbula, por qué el dentista que atiende a la protagonista es un gorila o por qué el espacio va cambiando constantemente sin sentido aparente. En este tipo de trabajos audiovisuales, y muy por el contrario de lo que ocurre con el cine narrativo, la inverosimilitud o la irrealidad no necesita ser justificada a través de sueños o locura. En estos espacio las cosas simplemente suceden, sean aceptadas o no.

Otro punto importante de destacar es el tipo de relación que existe entre la imagen y la letra. Al parecer esta cumple el rol principal a la hora de construir la obra, ya que a pesar de no ser literal a la lírica – ya que no va representando cada palabra de forma obvia-, la historia engloba el sentimiento general de la canción. En palabras de la propia cantante la letra habla de aprender a defenderse uno mismo, de pararse y pelear. Posiblemente el destinatario del mensaje es el mismo narrador, quien con dureza trata de alentarse a sí mismo para continuar con un objetivo, sin dar a lugar a rendiciones. Es por eso que aparece el símbolo de la inconsciencia, del adormecimiento representado en el hombre-obra. La protagonista, una extraña luchadora, debe llegar hasta él y remecerlo para que despierte. En el fondo ambos personajes representan las distintas cara de una misma situación; un individuo que debe recurrir a un ejército de sí mismo para poder avanzar.

Analizar la relación entre las imágenes y la música es siempre un poco más complejo, pues esta última, muchas veces transmite un estado de ánimo; por lo tanto la vuelve un poco más ambigua a la hora de ser interpretada. No existe una verdad absoluta para precisar sobre la correspondencia entre ambos elementos. Sin embargo, como se ha expuesto anteriormente, existen ciertas herramientas que pueden facilitar esta tarea. La sincronía es una de ellas.

Se puede reconocer tanto cuando el artista interpreta la canción, o en otras palabras, cuando gesticula la letra de la canción al mismo tiempo que va apareciendo la pista de sonido, o cuando hay cortes *on the beat*. Ambos casos se hacen presentes en *Army of Me*. Por una parte, se aprecia a la artista interpretando la canción en ciertos planos medios, cuando va manejando el camión antes de que se averíe; por otro lado, se aprecian muchos cambios de planos y acciones que van en sincronía con golpes fuertes dentro de la misma canción. Estos cortes *on the beat* se aprecian cuando Björk golpea el manubrio al

mismo tiempo que aparece un sonido golpeado dentro de la canción, o cuando los planos de la bomba en el museo se disponen en función de la melodía al mismo tiempo de que van acrecentando expectación de saber en qué momento ocurrirá la explosión.

Estas sincronías son los elementos más evidentes para reconocer la influencia de la música principalmente en el montaje. Que comienza de ser algo tranquilo, incluso con un plano secuencia de 45 segundos – lo cual es bastante si consideramos que el videoclip en su totalidad dura solo 00:04:23- a algo vertiginoso con decenas de planos por minuto – sobre todo en las escenas de mayor tensión, como cuando la protagonista pelea con el dentista-gorila o como cuando deposita la bomba en el museo.

Se ha hablado de la música en relación a la sincronía y el montaje del videoclip, sin embargo no podemos dejar pasar un tema fundamental; el aporte de esta en relación a la construcción del argumento en sí. Como ya se anticipa a pesar de ser una interpretación mucho más ambigua, hay ciertos elementos evidentes dentro del videoclip que pueden ayudar a entender el papel que cumple la música en la puesta en escena.

Siendo estudiados desde una atención auditiva específica, el ritmo ágil y la melodía algo monótona y desoladora, evocan imágenes frías, azulosas, metálicas, etc. Es por eso que, por ejemplo, se ve el movimiento de una mandíbula metálica, que va abriéndose y cerrándose, siguiendo la melodía y dando la intención de ser una máquina. Estas sensaciones se pueden ver reflejadas, también, en las imágenes industriales que aparecen como fondo o en el ritmo de vida de los funcionarios de los distintos cubículos. Otros sonidos sintéticos un poco más agudos y extendidos se ven vinculados a imágenes de insectos volando, por ejemplo. De este modo se pueden ir buscando elementos que se encuentren en la música que evoquen ciertas imágenes. Sin embargo, es tarea de cada uno lograr encontrar la correspondencia adecuada entre ambos componentes.

Finalizando con este capítulo, quizás es interesante reiterar que a pesar de ser una producción concebida principalmente para ser difundida en televisión, *Army of Me*, fue un videoclip que se vio mermado por no seguir del todo las doctrinas propias de la televisión. Como ya se ha mencionado, al igual que la mayoría de los videoclips, este trabajo se acerca más a un lenguaje

cinematográfico que a uno televisivo; un argumento irrefutable de esto puede ser el hecho de que el final de *Army of Me* haya sido censurado en la televisión por considerar que las imágenes de la explosión en el museo eran inapropiadas para dicho formato.

## **CONCLUSIONES**

Al comenzar esta investigación existía la fuerte convicción de que el videoclip era un formato que estaba siendo subestimado por la crítica del medio audiovisual, por tratarse de una pieza que tenía como objetivo básico el de promocionar, sino una banda o artista, al menos una canción de la autoría de estos. El primer objetivo entonces era desmitificar su posible abuso de efectismo sin contenido.

Sin embargo, a medida de que la investigación se fue desarrollando se entendió que la mayoría de los autores pensaban muy similar en este sentido; muchas de las opiniones reconocían que el videoclip era mucho más que una herramienta publicitaria en la que solo podíamos encontrar interesantes efectos visuales y un interés comercial. Por lo tanto, no fue difícil sentar las bases de que este formato, al menos, se alejaba de ese lenguaje.

La dificultad surgió luego de superar esa primera barrera y tratar de establecer al videoclip dentro de algún otro ámbito audiovisual. Parecía claro que este debía relacionarse directamente con el cine y no con la televisión o el videoarte, expresiones a las que igualmente se le vincula. A pesar de que se sigue teniendo sosteniendo que el verdadero lenguaje del videoclip apunta a una nueva forma de relato, que tiene como influencia más cercana el cine narrativo, se sabe que su carácter híbrido es algo que no se puede desconocer.

Es completamente imposible hablar de un videoclip que sólo cumpla con las características del cine; eso sería desconocer el valor particular de este formato. El videoclip es un formato en el que convergen características de muchas otras expresiones artísticas y comerciales. Por una parte, como ya se ha mencionado, es un lenguaje en el que la música y la letra del texto son los ejes principales con los que se construirá la obra. En ese sentido ya existe un primer quiebre con el cine, pues se sabe que en el séptimo arte, música y sonido son un complemento que ayuda a reforzar o entender la historia. Sin embargo, ese parece ser el único punto en que ambos formatos podrían divorciarse.

El factor de la exhibición, por ejemplo, no es un tema relevante. Aunque se sabe que en ese sentido el videoclip se acerca a los márgenes de la televisión - que es original y naturalmente el terreno en el que encuentra un espacio para su

difusión-, se reconoce que lo mismo ocurre con buena parte de la producción cinematográfica; muchos filmes también encuentran cabida en la televisión y no por ello dejan de ser de carácter cinematográfico.

En este sentido, a pesar de que el lugar donde se transmitirá una obra audiovisual -sea una sala de cine o en la pantalla chica- puede ser un factor que influya en la percepción del público, la calidad de la imagen o en algunos casos incluso en el contenido de la obra misma; se cree que cuando este trabajo es entendido más allá de esos límites, y se produce como una obra cinematográfica, con lenguaje cinematográfico, el lugar de exhibición es un factor que influirá muy poco en la forma de construir el trabajo. Un claro ejemplo de esto es que los videoclips, a pesar de ser exhibidos en televisión generalmente son filmados en cine, y bajo los códigos de producción del cine -obra no serial y no en directo, con autor, equipo técnico, guiones, argumentos cinematográficos, productores ejecutivos, etc.).

Esta misma forma de producción, que sigue las estructuras de la producción cinematográfica es, la que termina distanciándolo irreparablemente de la expresión del videoarte. En este formato, el trabajo es bastante más personal, el autor no cuenta con un gran equipo -muchas veces el mismo es director, camarógrafo, postproductor, etc.-. El hecho de que el videoarte sea más autoral le da mayor libertad al director, quien muchas veces graba de forma intuitiva y espontánea las imágenes que más adelante manipulará en la postproducción. Por lo tanto si es que existe un guión, este es mucho más flexible que en el cine y el videoclip; los que deben responder a un equipo técnico completo y asuntos administrativos.

Se puede afirmar que en la actualidad existe una clara tendencia de concebir videoclips a partir de una reflexión de la música y la letra de la canción, sea esta personal del director o en conjunto con la banda; existe una intención de decir algo, de contar una historia que responda a una visión distinta a la convencional en torno a la narración, la que también se puede encontrar en el cine hiper o postmoderno. Ese sería el vínculo más fuerte que uniría cine y videoclip, sin desconocer que también existen los otros trabajos que parten de la base de realzar el nombre o trabajo de un artista, pero que para efectos de esta tesis no trabajan a cabalidad la particularidad del videoclip.

Es por ello que el análisis simbólico de estos críticos trabajos puede resultar una herramienta sumamente útil para entenderlos. Se sabe que lo que se percibe en la imagen sugiere un nivel de abstracción. En este tipo de obras detrás de la técnica se esconde una crítica, un relato, un deseo, traumas, etc. por parte del director, quien despliega toda su artillería visual en pos de expresar lo que percibe y reflexiona con respecto al trabajo musical en sí o los intereses y a actitudes de quienes realizan este trabajo.

Dentro de la amplia lista de directores que realizan este tipo de videoclips, en un principio, se determinó delimitar la tarea del visionado dentro del área de la producción europea y norteamericana, por considera que existe mayor experiencia y tradición en este tipo de obras. Fue así que rápidamente apareció una amplia lista de connotados directores, entre los que se encontraban Chris Cunningham, Spike Jonze, Jonathan Glazer, Anton Corbijn, Floria Sigismondi, etc. Estos realizadores no solo son reconocidos por trabajar con las bandas más importantes de cada momento, sino por tener un sello que los hace inconfundibles como creadores.

Sin embargo, y luego de mucho estudiarlo, la lista se fue reduciendo hasta escoger el trabajo del director francés Michel Gondry por considerar que cumple con ciertos requisitos fundamentales. Primero cuenta con una videografía y material adicional fácil de encontrar. Al igual que algunos de los directores antes mencionados, gran parte del trabajo del director ha sido recopilado por Directors Lebel en un par de dvd's con sus mejores videoclips, cortometrajes, spot publicitarios, entrevistas, etc. Además, como creador, trabaja una estética atractiva de visionar para cualquier amante de este formato, y su obra cumple con una coherencia total que facilita la tarea del análisis. A esto se le puede sumar que suele realizar videoclips para bandas del gusto personal de quien realizó esta investigación, por lo que ya existía cierta identificación previa a este estudio.

Luego de visionar sus mejores trabajos desde 1988 hasta el 2003 se decidió analizar con mayor profundidad *Army of Me*, a pesar de no ser reconocido como lo más brillante de su trabajo – como si sucede con *Around The World* de Daft Punk o *Let Forever Be* de The Chemical Brothers- por considerar que en este caso particular el argumento es sumamente entendible al igual que el trabajo simbólico en las imágenes. Además, en esta obra se cumple con todas las otras características propias del videoclip al que esta investigación apunta; ya que

además de ser narrativo, la historia y la imagen es coherente con la música y la letra de la canción y además el aporte de la cantante es en pro del videoclip y no de intereses comerciales.

Como última reflexión se cree que el aporte de esta investigación consiste en redefinir el concepto videoclip como un formato en donde la abstracción de la música, sonidos y letra de la canción sea lo primordial a la hora de producir la obra. Por una parte, se apela al trabajo del realizador, quien debe lograr una empatía y cierto estado de sinestesia<sup>32</sup> para poder traducir todos estos elementos a imágenes y por otra parte, al del espectador quien también debe ser lo suficientemente sensible para saber reconocer estos niveles de construcción de la obra más elevados a través de su propia reflexión y lectura.

---

<sup>32</sup> Sinestesia: "Respuesta sensorial en otra área distinta de aquella que fue estimulada, como la sensación visual evocada por un estímulo auditivo", Román Gubern, 1987, p.41

## **BIBLIOGRAFÍA**

1. Arlindo Machado, *El Paisaje Mediático*, Argentina, Libros del Rojas, 2000.
2. Edgar Morín. Barcelona, *El Cine O El Hombre Imaginario*, Paidós, 2001.
3. Gilles Lipovetsky, *La Pantalla Global*, Barcelona, Anagrama, 2009.
4. Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Estética Del Cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1996.
5. Néstor Olhagaray, *Del Video-arte Al Net-art*, Santiago, Lom, 2002.
6. Oscar Landi, *Devórame Otra Vez: Qué Hizo La Televisión Con La Gente, Qué Hace La Gente Con La Televisión*, Buenos Aires, Planeta, 1992.
7. Rafael Del Villar, *Trayectos En Semiótica Fílmico/Televisiva: Cine, Video-Clip, Publicidad Política, Video Educativo Y Cultura Audiovisual*, Santiago, Dolmen, 1997.
8. Román Gubern. Barcelona, *La Mirada Opulenta: Exploración De La Iconosfera Contemporánea*, Gustavo Gili, 1987.

## **Fuentes Electrónicas**

1. Carlos Martínez, *Sueños Magia Y Palíndromos Visuales*, Revista Pausa, Nº 1, Marzo de 2007,  
[http://74.125.47.132/search?q=cache:G\\_SVPBZsg3IJ:www.revistapausa.com/pdf/n1/suenosmagiaypalindromosvisuales.pdf+Carlos+Martínez,+Sueños+Magia+Y+Palíndromos+Visuales,+Revista+Pausa,+Nº+1,+Marzo+de+2007.&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=cl](http://74.125.47.132/search?q=cache:G_SVPBZsg3IJ:www.revistapausa.com/pdf/n1/suenosmagiaypalindromosvisuales.pdf+Carlos+Martínez,+Sueños+Magia+Y+Palíndromos+Visuales,+Revista+Pausa,+Nº+1,+Marzo+de+2007.&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=cl)
2. CNTV, Departamento de Supervisión *Informe De Géneros N2, "Videoclips; El Videoclip En La Televisión Chilena*, Santiago, 1998,  
[http://74.125.47.132/search?q=cache:2UwQDtnEglAJ:www.cntv.cl/cgi-bin/seguimiento.cgi%3Fusuario%3D%26seccion%3D%26name%3DEstudios%26url%3D/medios/Publicaciones/Archivos/GENERO2.doc+INFORME+DE+GÉNEROS+Nº2+"VIDEOCLIPS"+El+videoclip+en+la+televisión+chilena&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=cl](http://74.125.47.132/search?q=cache:2UwQDtnEglAJ:www.cntv.cl/cgi-bin/seguimiento.cgi%3Fusuario%3D%26seccion%3D%26name%3DEstudios%26url%3D/medios/Publicaciones/Archivos/GENERO2.doc+INFORME+DE+GÉNEROS+Nº2+)
3. Datos sobre los créditos del video *Army of Me* de Michel Gondry,  
[http://74.125.47.132/search?q=cache:u64VhVZUm\\_gJ:www.imdb.com/title/tt0266010/companycredits+partizan+and+elektra+army+of+me&cd=5&hl=es&ct=clnk&gl=cl](http://74.125.47.132/search?q=cache:u64VhVZUm_gJ:www.imdb.com/title/tt0266010/companycredits+partizan+and+elektra+army+of+me&cd=5&hl=es&ct=clnk&gl=cl)
4. Entrevista a Björk, <http://unit.bjork.com/specials/gh/SUB-06/index.htm>

5. Víctor Cubillos, *El mago Gondry; El concepto de materialidad en el trabajo de Michel Gondry*, revista "La Fuga", <http://lafuga.cl/el-mago-gondry/231>

### **Filmografía**

1. Directors Label, *Work of Director; Michel Gondry*, 2003
2. Michel Gondry, *Army of Me*, 1995
3. Terry Gilliam, *Brazil*, 1985

### **Captura de Imágenes**

1. *Aerodinamic* de Leiji Matsumoto y Kazuhisa Takenouchi para la banda Daft Punk,  
[http://www.youtube.com/watch?v=Zlu4YHCrq7o&feature=PlayList&p=0217405375EAA058&playnext=1&playnext\\_from=PL&index=9](http://www.youtube.com/watch?v=Zlu4YHCrq7o&feature=PlayList&p=0217405375EAA058&playnext=1&playnext_from=PL&index=9)
2. *Army of Me* de Michel Gondry para la cantante Björk,  
<http://bjork.com/videogallery/watch.php?video=6;size=medium>
3. *Ava Adore* de Floria Sigismondi para la banda Smashing Pumpkins,  
<http://www.youtube.com/watch?v=3dwXYAqy-HI>
4. *Dead End Street* de autor desconocido para la banda The Kinks,  
<http://www.youtube.com/watch?v=i0WPC-N3UYE>
5. Ficha técnica *Army of Me*,  
<http://unit.bjork.com/77island/images/armyofme48big.jpg>
6. *Here it Goes Again* de Trish Sie para la banda Ok Go!,  
<http://www.youtube.com/watch?v=QaRfxjcpYvM&feature=fvst>
7. *It's Oh So Quiet* de Spike Jonze para la cantante Björk,  
<http://www.youtube.com/watch?v=F5ndoBdm0yY>
8. *One More Time* de Leiji Matsumoto y Kazuhisa Takenouchi para la banda Daft Punk,  
<http://www.youtube.com/watch?v=bgtBlInOX6VA&feature=fvst>
9. *The Importance of Being Iddle* de Dawn Shadforth para la banda Oasis,  
[http://www.youtube.com/watch?v=sv0\\_bFpeLI8](http://www.youtube.com/watch?v=sv0_bFpeLI8)

### **Bibliografía Adicional**

1. Eduardo A. Russo, *Sueños y Pesadillas En El Cine de Buñuel*, revista "Pasajes", Nro.2, Buenos Aires, 2001.
2. Maurice Nadeau, *Historia Del Surrealismo*, Barcelona, Ariel, 1975.

### **Filmografía Adicional**

1. Directors Label, *Work of Director*; Chris Cunningham, 2003
2. Federico Fellini, *Ocho y Medio (8 ½)*, 1963
3. Federico Fellini, *Julieta de Los Espíritus*, 1965
4. Jean Epstein, *La Glace A Trois Faces*, 1927
5. Jean Epstein, *Le Tempestaire*, 1947
6. Luis Buñuel, *Un Perro Andaluz*, 1929
7. Luis Buñuel, *El Discreto Encanto De La Burguesía*, 1972
8. Man Ray, *Le Retour À La Raison*, 1923
9. Man Ray, *Emak-Bakia*, 1926
10. Man Ray, *L'Étoile De Mer*, 1928
11. Man Ray, *Les Mystères Du Chateau Du Dé*, 1929
12. Norman McLaren, *Neighbours*, 1952
13. Norman McLaren, *Canon*, 1964
14. Norman McLaren, *Ballet Adagio*, 1971
15. René Claire, *Entr'acte*, 1924

## **Anexos**

## I Michel Gondry; Descripción de su obra

Gondry tiene una relación con la música desde pequeño. Su padre fue también un músico algo frustrado e inestable; patrón que se repitió en el director, pues a pesar de ser baterista la banda indie francesa Oui Oui nunca se sintió completamente seguro tocando en el grupo. Gondry recuerda una anécdota de su infancia: estando en un mall, en una tienda donde vendían instrumentos musicales fue testigo del “concierto” improvisado que hizo un destacado pianista, luego de que uno de los vendedores de la tienda, que se encontraba tocando el piano a modo de promocionarlo, se lo pidiera. La diferencia que percibió en el modo de tocar del músico y del vendedor, le sirvió al director para entender lo determinante que podía ser la inspiración en el “artista”. Quizás es a partir de esta inseguridad con relación a la ejecución musical, que el director, sin dejar ésta de lado, comenzó a aproximarse a la música desde un nuevo punto de vista: produciendo los videoclips de su banda.

Desde 1988 comienza a realizar sus primeros videoclips como tales, a partir de la música de Oui Oui, lo que significará el inicio de la carrera videográfica del director. Realiza al menos cuatro videoclips y dos cortos animados con musicalización de su banda; estos dos últimos trabajos; *Un Joybux Noel* y *Junior Et Sa Voix D' Or* no serán descritos por no considerarse parte de la muestra de videoclips del autor.

*Bolide* (1988) es el primer videoclip, y en una animación en maqueta cuenta la historia de un conductor que quiere irse a las montañas y escapar de la vertiginosa ciudad, pero se da cuenta de que ahí también hay una ciudad; es imposible salir de la urbe, sin embargo gracias a su acelerado ritmo gana una carrera de autos.

Luego está *Les Cailloux* (1989): video hecho con cartones, recortes y figuras tridimensionales de los integrantes de la banda, animados en stop motion. El grupo está en una cabaña en las montañas, es un día de sol y las flores bailan. Salen a tirar piedras y de esta acción comienzan a crecer árboles, grúas de construcción, casas, botes, etc. Con esas mismas piedras destruyen los vidrios de una de las casas. A medida que van volviendo a la cabaña, todas las cosas que habían crecido en su juego comienzan a desaparecer, se hace de noche y entran en la cabaña.

El tercer trabajo es *Ma Maison* (1990), con imágenes reales de plantas, desenfocadas y coloreadas en postproducción, mezcladas con fondos ficcionados. Se trata de la selva donde viven los integrantes de la banda, caracterizados como insectos, que trabajan y viven en el subsuelo y que corren el peligro de ser pisados por los humanos cuando salen a tierra.

Por último está *La Ville* (1992), que a grandes rasgos se trata de un collage audiovisual. El primer plano recuerda al pop arte de Liechtenstein en relación a los fondos con círculos pequeños. La constante repetición de hombre cayendo por una ciudad, por una escalera, por un museo, es un tema que se volverá ver más adelante en otros trabajos. Se utilizan reiteradamente distintos efectos digitales, en donde se muestran fragmentos pegados en cromas de ciudades, edificios, autos en autopistas mirados desde el cielo, etc. Las formas de los cantantes -en ocasiones coloreados completamente azules, anaranjados o rosados- se alargan, se achican, y bailan con el fondo de la ciudad. Se ven, además, aviones y millones de autos como hormigas que terminan comiéndose a un gigante, que minutos antes aplastaban a los integrantes.

En estos cuatro primeros trabajos se puede encontrar la mayoría de las técnicas y temas que utilizará el director a lo largo de su videografía. El hecho de que, por ejemplo, la banda completa saliera disfrazada de insectos que viven en un jardín, cantando en las calles de una ciudad, representados en pequeñas figuras animadas en stop motion es, además, de algunas de las técnicas que seguirá utilizando a lo largo de su carrera. Es, además, parte de la lógica de dejar de lado el cliché de mostrar a los músicos tocando los instrumentos, para abrirse a nuevos temas que permitan explorar técnicas antiguas mezcladas con el sello personal de Gondry.

Etienne Charry reflexiona que “la gran habilidad de Michel es su capacidad de hacer cosas a pesar de que parezcan imposibles de hacerse”. Gondry es como un chef; su banda y al mismo tiempo equipo técnico, hace esculturas, dibuja, le sugiere tal o cual cosa y él se maneja para organizar todo eso en un resultado completamente novedoso.

Continuando con una segunda etapa del inicio de producción de videoclips, realiza trabajos para otros músicos, principalmente franceses, destacándose *La Tour De Pise* (1993) de Jean Francois Coen y *Je Danse Le Mia* (1993), de I AM.

El Primero es un video en splitscreen de fragmentos de una ciudad en distintas proporciones y cantidades por plano. A través de carteles y revistas la imagen va siguiendo la letra de la canción -incluso las partes en que interviene la guitarra y no hay letra, caso en el que se muestran carteles de guitarras-; más aún, ejemplifica con los propios carteles que está valiéndose de ellos como herramientas visuales -carteles que dicen “enseignes” y “neon”-.

El segundo es un videoclip de infinitos zoom in de un plano a otro, a través de la postproducción. Un plano va introduciendo al otro, siempre aproximándose más y más a un objeto o a un personaje. Luego hay una variación entre zoom in y zoom back, dependiendo de la situación y el ritmo de la música. La historia se desarrolla entre una discoteca y la ciudad. Estos dos videos suponen su abertura a la colaboración con artistas no solo franceses y su proyección internacional.

De esta abertura se puede desprender una tercera etapa en su videografía: desde 1993 comienza a vincularse con músicos de la talla de Björk, Massive Attack y Rolling Stones, entre otros. Los trabajos que realiza para estos artistas son los que más se destacan dentro de la videografía de este periodo.

El primer videoclip que Gondry realiza para Björk, *Human Behavior* (1993), es una mezcla de muchas técnicas entre las que se encuentran proyecciones, superposiciones de imágenes en la postproducción, collages mezclados con animación en stop motion, maquetas, fondos de noche con nubes de algodón en estética naif, peluches en movimiento, uno oso y polillas gigantes sin ninguna pretensión de parecer reales, distorsión de las proporciones, etc. La protagonista vive en una cabaña en el bosque, aquí un oso hambriento busca comida a la vez que un cazador busca una presa. La mujer sale a pasear y se encuentra con el oso, quien la persigue hasta devorarla, ella al igual que en la caída abismal que vemos en *La Ville* de Oui Oui entra completa al estomago del animal. Luego el oso al cruzarse con el cazador termina golpeándolo.

*Isobel* (1995) es el tercer videoclip realizado para Björk, luego de *Army of Me*. Björk se desdobra en zoom in y back contrastada con su propia imagen, superpuesta en zoom back e in. En una imagen en blanco y negro se aprecia el contraste entre la naturaleza y la creación del hombre; Björk planta ampollitas que al crecer como flores, encierran pequeños aviones que terminan rompiéndolas desde su interior para volar por el bosque. El agua, representada en un río que

desemboca en un estanque al interior de un piano y que refleja imágenes, se vuelve uno de los elementos conductores en el video. El efecto de agua pasando por el lente y deformando la imagen es utilizado para cambiar de un plano a otro.

Siguiendo con la breve descripción de los videoclips más destacados de esta época aparece *Protection* (1995), de Massive Attack, donde el recorrido del espacio es retratado en un solo plano secuencia interminable. La cámara se mete por todas las ventanas de un edificio, sin contar ninguna historia en particular. La puesta en escena está saturada en detalles en cada departamento. La falsedad de este edificio es evidente, en un momento en que la cámara, intencionalmente, pasa por delante de uno de los paneles que separa un departamento de otro y se logra advertir que está hecho de plumavit.

Posterior a este trabajo realizó *Like A Rolling Stone* (1995), de los Rolling Stones; video de estética muy similar a un holograma donde la imagen es deformada el través de la postproducción en “un efecto novedoso, vaticinándose al efecto que más tarde fue seguido en varias películas de ciencia ficción y acción como por ejemplo la saga *The Matrix*”.<sup>33</sup> Es la historia de una mujer joven que pasa por distintas situaciones, al parecer bajo los efectos y las distorsiones de alguna droga en contraposición con imágenes de lo que parece ser su pasado en excéntricas y lujosas fiestas o el deseo de estar en alguna de ellas. La imagen siempre desfigurada se entremezcla con imágenes de la banda tocando en un club en la misma estética.

Luego realiza el cuarto videoclip para Björk, *Hyperballad* (1996), donde la cámara cambia constantemente el eje y se juega con la proyección de imágenes con la “filmación real” de la diégesis. Imágenes digitales de la cantante corriendo en una estética de videojuego, maquetas, etc. Björk está durmiendo, soñando; las imágenes son una proyección de sus sueños. La proyección de la cantante despierta, que es en realidad el sueño de la cantante durmiendo, está cantando. Contraposición del ser que duerme y el ser soñado por quien duerme.

Seguido de este videoclip aparece *Sugar Water* (1996), de Cibo Matto, uno de los más crípticos trabajos de Gondry; en donde la pantalla dividida en dos, da origen al juego del los espejos. Una de estas pantallas invierte la realidad que

---

<sup>33</sup> Carlos Martínez, 2007, p. 4

refleja la otra pantalla, como cuando un espejo es pegado a otro. Luego existe un punto de encuentro entre ambas pantallas y se vuelve a la misma historia para contarla en forma normal en la pantalla que en un principio estaba invertida y en forma invertida en la pantalla normal. Básicamente es un solo plano secuencia, con acciones sincronizadas y fragmentadas para hacer coincidir ambas pantallas en un punto de encuentro.

*Around The World*, de Daft Punk (1997), es lo que sigue. El concepto es el engranaje, el círculo; un gran todo que funciona por la relación de cada parte. Cada “especie” que aparece en el video -representado con un vestuario particular- hace un movimiento particular -una coreografía-, correspondiente a un sonido particular, que se relaciona e interactúa con los movimientos de otras “especies”. Al final de la canción todos realizan la misma acción. Es una puesta en escena original que simula el mundo de forma circular y a distintos niveles.

En *Everlong* (1997), de Foo Fighters no hay proporciones. Los techos son bajos, las manos y los teléfonos son gigantes. Es la historia de sueños en sueños; un hombre que debe rescatar a su pareja de una pesadilla, soñando que se mete en su sueño y la salva. La realidad interactúa con el sueño como en la vida normal; así, el teléfono que en la realidad suena se convierte en un teléfono soñado. Los malos de ambos sueños están en la casa de la pajera, y cuando despiertan realmente ya no son pareja, son la banda tocando a color. La diferencia entre sueño y realidad se genera gracias a dos códigos; la utilización de agua en la pantalla para identificar un estado de otro y el uso de blanco y negro en la realidad y de colores en los sueños.

Luego realiza *Bachelorette* (1997), de Björk, comenzando con una introducción en blanco y negro, a modo de contextualizar la historia. Estas imágenes parecen un falso documental; simulan imágenes de archivo. La ilusión es en color. Es la historia de una mujer que en un bosque encuentra un libro que se escribe solo y decide ir a la ciudad, a publicarlo y contar su historia -con la que se hace famosa-. En un teatro actúa que “en un bosque encuentra un libro que se escribe solo y decide ir a la ciudad a publicarlo y contar su historia -con la que se hace famosa-”; es la historia de la historia de la historia en un círculo interminable. Las imágenes en blanco y negro son parte de la historia diegética de la cantante siendo exitosa como escritora y teniendo una relación con su editor y las imágenes a color son la historia de esa historia, cada vez más y más deformada. El videoclip

termina cuando la historia que ella actúa comienza a desaparecer del libro y la naturaleza devora al editor, a la ciudad representada en la obra, al teatro donde la protagonista actúa, al público y finalmente al libro. Björk vuelve al bosque, que ahora se ve a color.

*Deadweight* (1997), de Beck es la historia de un ejecutivo que por cansancio comienza a tener alucinaciones. Como tiene su oficina "instalada en medio de la playa", decide tomar vacaciones y viajar realmente a la playa, pero se encuentra tomando sol en una oficina; vive en un mundo completamente al revés, en donde los papeles murales son fotos gigantes, las fotos son papeles murales, los hombres transportan los automóviles en las manos y las personas siguen a las sombras. Al parecer vive además una fantasía; ve imágenes de una película, pero éstas comienzan a manifestarse en su realidad. Luego, caminado, se encuentra con un afiche de la película, y cuando entra a verla se encuentra con imágenes de el mismo viviendo las situaciones como deberían haber sido -la oficina en la oficina, la playa en la playa-. Una técnica que da resultados interesante es la de retroceder en la postproducción acciones que fueron filmadas en retroceso y así dar una falsa ilusión en el movimiento.

*Joga* (1997), de Björk, es el último trabajo que realiza el director con la cantante islandesa durante este periodo. Un plano la muestra tirada a orillas de una playa, sigue su recorrido y a través de la manipulación digital va descubriendo distintos lugares captados desde las alturas. Luego, la cantante, en una estética de videojuego, se queda contemplando el paisaje. Resulta curioso que *Joga*, siendo uno de las obras del director más pobre en técnicas y contenidos sea además el último trabajo que realiza en conjunto con la cantante -recién diez años más tarde, en el 2007, vuelven a reunirse en *Declare Independence*-.

Si Hubiese que establecer un hito trascendental en la videografía de Gondry, sin duda ese sería la realización de uno de sus más aclamados y reconocidos videoclips a nivel mundial; *Let Forever Be* (1999), de The Chemical Brothers. En esta pieza Gondry pone toda su artillería estética y técnica en un video completamente caleidoscópico. Utiliza los típicos efectos especiales de los videos de los años 70 u 80, pero su genialidad radica en que estos efectos son llevados desde la edición al ámbito de la escena. La multiplicación de pantallas se confunde y se hace real en la puesta de la escenografía. Juega, además, con el concepto del infinito, del espejo que refleja el reflejo del espejo que lo refleja y así

sucesivamente, utilizando dobles para crear el artificio. Es la historia de una mujer que debe ir al trabajo, pero que comienza a confundir su sueño de bailarina de TV, con la realidad. Las imágenes de la realidad están grabadas en video y las del sueño, filmadas en 35 mm.

El Director vuelve a colaborar con esta misma banda, ahora en *Starguitar*. A pesar de ser un trabajo bastante simple y potenciado desde la postproducción, es uno de los videoclips más coherentes e inteligentes. Esta obra se hace cargo de algo que sucede a menudo en la realidad y la percepción de mucha gente; la necesidad de otorgarle a cada sonido una imagen o un movimiento, cuestión principal del videoclip. Es un poco la costumbre que muchos tienen de buscar un movimiento o una acción particular a ciertos sonidos de la canción que escuchan, por ejemplo mientras se desplazan en un bus. Este video en ese sentido podría considerarse un metavideoclip, pues manifiesta, desde su propia configuración, cómo la percepción del movimiento y el tiempo en la realidad son influenciados por el ritmo de la música.

Siguiendo con la descripción, *Fell In Love With A Girl* es el primer videoclip que realiza para The White Stripes, y es una animación hecha completamente con legos donde se muestra a la banda tocando, bañándose en una piscina, caminado por la calle y en el metro.

*Dead Leaves And Dirty Ground* también de The White Stripes es la historia de un hombre que vuelve a su hogar después de un viaje y encuentra el lugar destruido y abandono luego de una fiesta que realiza su compañera de casa; a quien vemos en imágenes de un racconto de la situación proyectadas en un data, que se superponen simultáneas al recorrido que hace el protagonista por la deshabitada casa.

*Come Into My World* de Kylie Minogue muestra a la cantante saliendo de una tienda y dando una vuelta en círculo por la calle hasta volver al mismo punto de partida. Se cruza con ella misma realizando la misma acción de distinta manera, ambas vuelven al punto de partida y se cruzan con “otra ella” y así sucesivamente. A medida que se va desarrollando la acción, todos los personajes se van multiplicando y realizando las mismas acciones de distinta manera una y otra vez.

En *The Hardest Button to Button* de The White Stripes los músicos se encuentran tocando en la calle. Meg, sentada en su batería toca el instrumento; el que con cada sonido que produce hace aparecer una nueva batería al plano. Se genera, entonces, una larga fila de baterías que cumplen la función de producir el sonido de un sólo golpe. La mujer va cambiando de una batería a otra sucesivamente durante toda la canción; volviendo a ratos de un puesto a otro, según el montaje. Algo similar, pero a menor escala, sucede con el amplificador de Jack, quien va toca y siguiendo a su hermana por la ciudad y el metro.

A pesar de que posterior a este videoclip, Gondry ha seguido trabajando en este formato audiovisual, el marco de la descripción de parte de su videografía termina con este trabajo, por ser el último recopilado en el dvd *Work of Director*, material que ha servido como fuente principal para el estudio del trabajo del director.

## II Michel Gondry; Análisis de otras obras

Del visionado y posterior descripción de los videoclips más destacados que aparecen en el trabajo recopilatorio de *Work of Director* se pueden desprender lo siguiente: a partir de técnicas básicas de animación convencional de dibujos y animación en stop motion, de recortes y figuras tridimensionales, la utilización de software que deforman la imagen, la realización de acciones en retroceso y la manipulación en la postproducción, dando la idea de que estas acciones “avanzan”, cromas, proyecciones en el mismo set y de escenografías móviles y utilización de maquetas como escenarios; el director construye la imagen del videoclip a partir de los siguientes conceptos que se repiten a lo largo de toda su videografía:

### 1- Contraposición de la realidad y la ilusión

Este es uno de los temas más recurrentes y mejor trabajados en la estética de Gondry. El sueño, entendido como una ilusión, siempre está presente de alguna forma en el trabajo del director. Cuando en la historia se hacen evidentes estos dos motivos distintos, el autor suele buscar códigos específicos que diferencien las imágenes de la realidad y de la ilusión, ya sea por la utilización de formatos distintos o diferenciándolos por la contraposición de imágenes en blanco/negro y color.

Por ejemplo, en *Everlong*, como ya se ha descrito, las imágenes de los sueños son a color, y las imágenes de la realidad en la diégesis son en blanco y negro. Al finalizar el videoclip esta realidad es superada por el color. Lo mismo sucede en *Bachelorette*, donde el tiempo “real” es contado en blanco/negro y la historia de la historia, que cada se vuelve más deforme, es contada a color. En *Let Forever Be*, la diferenciación entre realidad y sueño se hace a través del cambio en el formato; los sueños son filmados en un set en 35 mm y la realidad es grabada con una cámara de video en exteriores y locaciones reales. En *Dead Leaves And Dirty Ground*, el protagonista debe convivir con sus recuerdos y el pasado literalmente en el mismo espacio y tiempo; la diferencia se hace a través de los formatos de la imagen. El tiempo presente es filmado en 35 mm, mientras que el pasado es proyectado a tiempo real en la filmación, a través de un data.

Se hace evidente, entonces, que Gondry suele privilegiar con mejor calidad y mayor lenguaje en la utilización de códigos a los espacios-tiempos de la ilusión que a los espacios-tiempos reales de la diégesis.

Sin embargo hay también hay casos extremos en que la diferencia entre la realidad y la ilusión es nula; ambos temas conviven en un mismo espacio- tiempo sin ser diferenciados por códigos específicos. Es lo que sucede en *Deadweight*, en donde protagonista y espectador se confunden entre lo que es real y lo que es parte de la fantasía del personaje principal.

## 2. El valor de los objetos

La importancia que le da Gondry a los objetos se puede estudiar bajo distintos puntos de vistas, los más significativos guardan relación entre las proporciones y aumentos de los tamaños y su evidente artificialidad en la materialización.

La obsesión por el exagerado aumento de tamaño en ciertos objetos, en los trabajos de Gondry, es un asunto que encuentra su justificación en la propia psicología del autor. Este tema proviene de una pesadilla reiterada en su infancia; Gondry solía soñar que sus manos aumentaban monstruosamente de tamaño. Esta experiencia personal se evidenciaría más tarde a la pantalla con *Everlong*, donde el protagonista se defiende en una pelea usando sus gigantescas manos, completamente desproporcionadas con su cuerpo.

De esta situación personal, que el propio Gondry revela, es que se puede entender la fijación por el aumento de volumen en los objetos, cuestión que se repite en videos como *La Ville*, donde un gigante trata de aplastar a los integrantes de de la banda, en *Human Behavior*, donde las polillas son enormes y en donde además la cantante es comida por completo por un oso, creando una confusión entre las proporciones de ambos; o el oso es gigante o ella es diminuta. Incluso, nuevamente en *Everlong*, el protagonista debe escalar un teléfono gigante para llegar al auricular y contestarlo. Otro ejemplo es *Army of Me*, donde el diamante aumenta considerablemente de tamaño, o donde Björk se vuelve mucho más alta para alcanzar el capó de su gigantesco camión.

La artificialidad de los objetos y las escenografías es otro punto que siempre refuerza la estética naif del director. Por ejemplo, nuevamente en *Human Behavior*, las nubes son de algodón, los animales son de peluche o directamente representados por personas dentro de un disfraz. En *Bachelorette* el escenario es completamente teatral. En *Protection* podemos ver que uno de los paneles que separa verticalmente dos departamentos está hecho de plumavit. Hay casos más evidentes, donde la estética naif es proporcionada por los objetos materializados en imágenes recortadas, collages, figuras tridimensionales o incluso legos como es el caso de *Fell In Love With A Girl*; y trabajando su animación de forma convencional o en stop motion.

Un caso extremo de materialización virtual a materialización orgánica del objeto, o viceversa lo encontramos en el trabajo que se realiza en *Let Forever Be*. Allí, por ejemplo, se percibe cómo un reloj “real” es convertido en la “imagen” de ese reloj, por medio del trabajo de la postproducción en conjunto con la puesta en escena -el video está lleno de ejemplos como este-, otro ejemplo puede ser *Army of Me*, donde el reflejo de la cantante se materializa en una doble, que supone ser “la otra yo” de Björk.

Siguiendo con el estudio de los objetos, Gondry le da gran cabida a todo tipo de transportes. Es muy común ver que éstos toman algún tipo de protagonismo como sucede en *Isobel*, donde pequeños aviones encerrados en ampollitas simulan ser libélulas. En *Bolide*, un automovilista desea salir de la ciudad, sin embargo ésta, demasiado vertiginosa, no le permite salir pero a cambio lo conduce hasta el final de una carrera automovilística -la cual termina ganando-. En *La Ville*, los autos son aplastados por una enorme masa rosada de chicle, mientras que en *Deadweight* un hombre carga en sus hombros su “ligero” auto rojo. En *Starguitar*, la periferia de una ciudad es vista y seguida a través de un tren. En *Army of Me*, el camión que conduce la cantante tiene un rol tanto o más protagónico que el de la mujer.

### 3. El concepto de “Muñeca Rusa”

Este es el tema más representativo, interesante y mejor trabajado en la estética de Gondry. Hay varios ejemplos notables de conceptos que se encierran en sí mismos, igual que las *mamushkas* rusas. Los ejemplos más notorios se encuentran en *Bachelorette* en donde se cuenta la historia de una historia de una

historia o en *Come Into My World*, donde una simple acción es repetida y confrontada a sí misma una y otra vez dejando en evidencia, a través de una imagen sumamente compleja y multiplicada, los sutiles cambios producidos en cada tiempo.

Esos son los ejemplos más notorios, pero la verdad es que de este concepto se pueden encontrar guiños en muchos otros trabajos; por ejemplo, a través del juego de dos espejos puestos en forma paralela que reproducen un reflejo infinito, como sucede en *Army of Me* o en algunas partes de *Let For Ever Be*; donde la mujer a pesar de ser multiplicada en materia orgánica, representa el concepto de la imagen multiplicada por el reflejo de los espejos. En *Je Danse Le Mia* la imagen es una sucesión de planos de planos, cada vez más cerrados.

#### 4. El rol del audio y el texto

La forma en que Gondry concibe la imagen a partir de la música es bastante peculiar. El ejemplo más extremo de sinestesia es quizás *Sugar Water*. El propio director cuenta que para construir la imagen del video visualizó la canción como una composición completamente simétrica; llegó a comparar la melodía a la palabra "Radar", en el sentido que al igual que ésta, la canción tiene una estructura capicúa. Es por eso que el video está dividido en dos pantallas que cuentan la misma historia; una desde comienzo a fin y otra de fin a comienzo hasta llegar a un punto de encuentro e invertir las direcciones del relato. Sin embargo, el espectador probablemente no sería capaz de encontrar la relación entre música e imagen si no fuera porque el mismo director ha tenido que explicarla. Este es un claro ejemplo de la forma en que la percepción trabaja en cada uno.

Otros buenos ejemplos de la estrecha relación entre la música y la imagen se pueden encontrar en *Around The World*, en donde la descomposición de cada pista de audio es traducida a una identidad y movimiento particular en cada grupo de personajes en el video. El sonido también se manifiesta, con notoriedad, en imagen en el video *The Hardest Button To Button*, donde cada golpe que ejecuta Meg en su batería, va a traer como consecuencia una reproducción numérica de esta. La música tiene un tiempo y movimiento; esto se puede percibir con claridad en *Starguitar*, donde las imágenes, capturadas desde un tren y postproducidas digitalmente, tienen una correspondencia directa con el ritmo de la canción.

Sobre el texto musical se puede decir que este tiene el mismo peso que la música; es al igual que ella, una guía para construir las imágenes. Muchas veces los títulos o parte de las canciones son el tópico del videoclip: en *Bolide* efectivamente vemos un veloz auto; En *Like A Rolling Stone* el coro pareciera interpelar directamente a la protagonista del video, En *Around The World* vemos la representación de un “mundo” completamente conectado por sus diferentes piezas, como si fuera un engranaje. En *Sugar Water* el guiño del título está en la azucarada ducha que toma una de las protagonistas. Ejemplos como estos hay montones, sin embargo el más radical se puede apreciar en *La Tour De Pise* donde la letra es traducida en imágenes de una forma literal gracias a la utilización de fragmentos de carteles que van siguiendo sincrónicamente al texto musical.

#### 5- La ciudad versus naturaleza

El último tema más recurrente en las obras de Gondry es la oposición de los espacios urbanos con los espacios naturales. Ya se veía en *Bolide*, en donde el ritmo desenfrenado de la ciudad obliga al protagonista a escapar a las montañas, sin embargo, y para sorpresa de este, las montañas también han sido invadidas por la ciudad. En *Les Cailloux*, la banda representada por figuras animadas en stop motion juega a tirar piedras en una montaña, e imagina que de estas crecen objetos como arboles, grúas o casas. Sin embargo manifiesta su rechazo ante la formación de una de las casas imaginarias en la montaña, rompiendo sus ventanas con las mismas piedras con las que antes jugaba.

En *Bachelorette* es la propia naturaleza la que toma revancha; la vegetación termina arrasando con las escenografías y todos los personajes, quienes terminan transformados en árboles y arbustos en una suerte de limpieza y purificación del ambiente tan viciado y contaminado por las relaciones humanas.

En otros videoclips el espacio está sólo influenciado por el concepto de la ciudad, como son los casos de *La Ville*, *La Tour De Pise* o *Army of me*; o por el concepto de la naturaleza como en *Isobel*, donde ya advertíamos que uno de los elementos más importantes era el agua. En *Human Behavior* la historia se desarrolla completamente en un bosque, e en *Joga*, vemos amplios paisajes desolados capturados desde las alturas y que corren el riesgo de ser “divididos”.

La representación de la naturaleza también es construida a través de los animales. Nuevamente en *Human Behavior* aparece a un oso que no contento con comerse a la protagonista de la historia además golpea a un cazador y aumenta desproporcionadamente con relación al mundo entero; dando la intención de supremacía de la naturaleza salvaje en la tierra. En *Army of Me*, no queda claro si se trata de un gorila interpretando a un dentista, o es un dentista interpretando a un gorila; no se puede decir con certeza si se trata de una crítica al intento de amaestrar animales, los que siempre se remitirán a su estado más primitivo o si por el contrario se trata de una parodia del comportamiento salvaje del hombre ante ciertas situaciones.

Otro tipo de fauna recurrente para Gondry son los insectos; estos aparecen en el video *Ma Maison*, donde la banda interpreta a un grupo insectos amarillos, en los aviones-libélulas de *Isobel*, en las gigantescas polillas de *Human Behavior* o en los insectos pegados al camión de *Army of Me*.