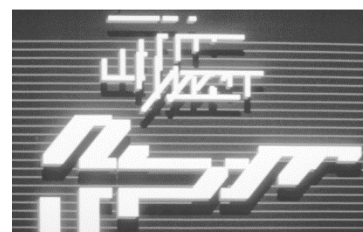


# Música visual

La idea de obtener imágenes a partir de la música ha sido tratada a lo largo de los siglos; no como un movimiento independiente sino siempre dentro del contexto cultural y tecnológico de cada época. Este esfuerzo histórico se puede agrupar en lo que se ha venido a denominar Música Visual, Visualización del Sonido o Sonido Visual que fundamenta su naturaleza en la noción de [sinestesia \(Brougher 2005\)](#). El campo de la [Música Visual](#) siempre ha estado marcado por los medios tecnológicos involucrados en la creación de imágenes.<sup>i</sup>

La música visual, es un área de actividad que pertenece al amplio ámbito de las artes sonoras siendo una práctica creciente para cineastas, video artistas, animadores, compositores musicales y artistas de tecnología musical. [Walter Ruttmann](#) previó esto en 1919 cuando señaló que el progreso tecnológico conduciría a la aceleración de la transferencia de información entre sonido e imagen. Hoy en día, la tecnología brinda la oportunidad de crear y moldear parámetros de imágenes y sonidos de maneras imaginables e inimaginables.

Una pieza de música visual utiliza un medio de arte visual de una manera más análoga a la de composición o interpretación musical. Elementos visuales a través de la artesanía o por medio de [software](#) se presentan con estrategias estéticas similares a los empleados en la composición o interpretación de música. Los compositores de música pueden crear música visual con o para música, y los artistas y cineastas pueden crear música y bandas sonoras originales para sus composiciones visuales. [John Whitney](#) ya afirmaba que la computadora es el único instrumento para crear música interrelacionada con el color activo y el diseño gráfico.



[Larry Cuba, Calculated Movements \(1985\). Sound: Larry Simon, Craig Harris, Rand Weatherwax.](#)

## Identificación de la práctica de la música visual

El término música visual se utiliza para describir con mayor precisión la interacción de elementos visuales y musicales, lo que constituye la consideración vital en la composición y elaboración de la obra.

El uso contemporáneo del término música visual ha surgido principalmente de la presentación de exposiciones documentadas en catálogo o libros (Brougher et al., 2005; Buey y otros, 2006; [McDonnell](#), 2007; [Rainer et al.](#) 2009).

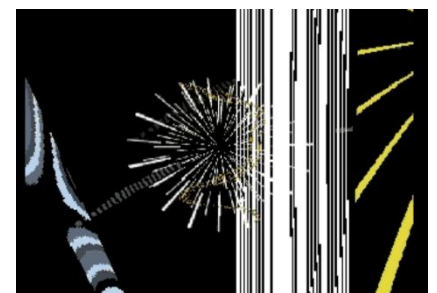
[William Morritz](#) ha utilizado el término música visual en sus investigaciones, destacando el surgimiento de obras de música visual que proporcionaban los inicios de la estética para nuevos artistas tales como [Oskar Fischinger](#). [Roger Fry](#) por su parte utilizaba el mismo término para las oposiciones de color de las pinturas abstractas de [Wassily Kandinsky](#).

Lo que se propone como punto de partida para cualquier investigación sobre la música visual contemporánea, son las definiciones que han proporcionado [Jack Ox y Cindy Keefer](#), caracterizando a este término en cuatro estructuras visuales diferentes:

- La estructura visual es una visualización de la música como traducción de una composición musical o sonido a un lenguaje visual.
- La estructura visual es una narrativa basada en el tiempo. Estructura visual similar a la estructura de un tipo o estilo de música.
- La estructura visual se define como una traducción directa de imagen a sonido o música.
- La estructura visual es una composición visual que no se realiza de forma lineal, sino que es algo más estático como un lienzo de 7' x 8'.

Según [Maura McDonnell](#), el término música visual también debe utilizarse para aquellas obras que se nombran con términos tales como el cine de animación, animación audiovisual, composición audiovisual, cine electrónico, cine electroacústico, pintura en movimiento, videos musicales.

Las obras históricas utilizaron una variedad de dispositivos y técnicas mecánicas para registrar elementos pictóricos y gráficos para sus películas, por ejemplo, [Estudios de Oskar Fischinger](#) ([Fischinger, 1929-1932](#)), [Preludio de Hans Richter](#) ([Richter, 1919](#)), [Kurt Reflektorishe Farblichtspiele de Schwerdfteger](#) ([Schwerdfteger, 1922](#)). Otros han utilizado diferentes medios tecnológicos para realizar sus imágenes, por ejemplo, dibujando directamente en películas como [Len Lye](#) y [Norman McLaren](#) y los primeros experimentos de gráficos por computadora para generar puntos de luz y bloques gráficos (Whitney, Cuba).



[Neil O'Connor, The Glistening Bridge \(2004\).](#)  
[Music: Neil O'Connor](#)

## Objetos visuales

Los objetos con los que se compone una obra de música visual, pueden ser elementos simples de un dibujo o diseño gráfico, figuras más complejas elaboradas a partir de elementos simples de imagen y gráficos, pantallas con infinidad de colores y texturas. Las imágenes diseñadas por software permiten tener un control preciso para los parámetros de la imagen, estos parámetros se convierten en nuevos objetos visuales accesibles para el artista y da como resultado imágenes que pueden consistir en patrones precisos y en formas ordenadas compuestos por un sinnúmero de puntos y líneas que se combinan y se transforman en el tiempo.

## **Energía Visual**

La música es el ímpetu y el fundamento que impulsa la energía de lo visual y como audiencia ya no estamos atados a una interpretación cronológica de imágenes encuadradas. Los objetos visuales tienen su propia trayectoria de aparición y desaparición, su propia dinámica, su propio ritmo, la profundidad de su proyección, o de tener su propio impulso y su propia duración.

Puede haber varios eventos que contribuyen al conjunto de efectos visuales a medida que cambian y evolucionan con el tiempo, interactúan entre sí, interactúan con los elementos de la música o sonidos. Como en el cine absoluto, las imágenes son objetivas; son objetos que hacen referencia a sí mismas; las cosas mismas de la imagen.

## **Crecimiento de la música visual**

A medida que ha crecido la práctica de la música visual, también lo han hecho distintos grupos de investigación, exposición y simposios:

[Seeing Sound: Practice-led Visual Music Research](#), [Visual Music Marathons](#), [See This Sound](#), [Computer Music Journal](#), [Festivales Punto y Raya](#). En el centro de investigación [CCRMA/Intermedia Performance Lab](#) Universidad de Stanford se realizaron estudios detallados para la exploración de la relación entre el arte visual y música.<sup>ii</sup>



*[Robert B. Henke, CBM 8032 AV](#)*

Las organizaciones, [la iota Center](#) y [el Centro para la Música Visual IDIS](#) promueven la práctica tanto histórica como contemporánea en el campo de la música visual, foros para la recopilación de recursos, curaduría de exposiciones; promoviendo la práctica contemporánea, preservando películas históricas y construyendo una comunidad de todos aquellos interesados en el campo de la música visual; la experimentación, abstracción y animación.

## Composición

Independientemente de la estética compositiva, el elemento común central de la tarea para componer una pieza musical visual, es estructurar el tiempo y principalmente hacer conexiones entre lo visual y lo musical.

Las estrategias de la composición implican tomar decisiones sobre el control paramétrico del material visual y musical por medio de distintos procedimientos informáticos; aplicar fórmulas matemáticas, técnicas cinematográficas, de animación y de bellas artes. Esto hace que lo visual y su evolución temporal con la música, sea un arte en movimiento; bellas artes que han salido de las limitaciones del marco estático y se han adentrado a la acción dinámica de la pantalla temporal.

El compositor puede utilizar técnicas compositivas de música para las obras de música visual centrándose en elementos propios de la imagen, aplicando la elección del color, dirección y dinámica de la pantalla, trabajando desde elementos simples hasta imágenes complejas y reproducir estos elementos a lo largo del tiempo; transformar y cambiar partes, volver a mezclar partes antiguas en formas modificadas y, básicamente, crear objetos simples de la imagen con el tiempo.

Los avances tecnológicos nos han permitido acceder a microparámetros de la imagen, a través de una amplia gama de técnicas, desde procesamiento y manipulación de imágenes hasta imágenes generativas que se crean a partir de código y programación o de un mapeo de datos, hasta incluso audio datos que generan imágenes.

## Referencias

---

<sup>i</sup> <https://riunet.upv.es/handle/10251/122514> Universitat Politècnica de València. Unidad de Documentación Científica de la Biblioteca. Consultado el 25 de agosto de 2023.

<sup>ii</sup> [https://www.academia.edu/525310/Visual\\_Music](https://www.academia.edu/525310/Visual_Music) Consultado el 25 de agosto de 2023