

El videoclip materialista en la era digital: de las aproximaciones matéricas a la estética del error

The materialist music video in the digital age: from material approaches to glitch aesthetics

Alberto Hermida*

*Universidad de Sevilla, España

Resumen

El presente artículo es un estudio exploratorio de las aproximaciones materialistas del videoclip desarrolladas durante la década de 2010, herederas de prácticas representativas del cine materialista, el cine matérico y el videoarte. En concreto, la investigación profundiza en las técnicas fundamentales mediante las que el vídeo musical aborda y pone de relieve la naturaleza material de las imágenes fotoquímicas, electrónicas y digitales. Así, a través del trabajo directo sobre celuloide, la alteración de la señal analógica de vídeo o la manipulación de la información visual digital, entre otros recursos, adquieren especial relevancia manifestaciones como el *glitch art*. Ello intensifica las tensiones existentes entre el valor experimental y la condición de artificio acrítico que con frecuencia acompaña a estas obras; un debate asimismo considerado en este estudio.

Palabras clave: videoclip, cine materialista, cine matérico, *glitch art*, era digital.

Abstract

The current article is an exploratory study of the materialist approaches of the music video developed during the decade of 2010, as heir to representative practices of materialist film, direct/material film and video art. Specifically, this research delves into the fundamental techniques through which music video addresses and highlights the material nature of celluloid, electronic and digital images. Thus, through direct work on the film strip, the alteration of the analogical video signal or the manipulation of the digital visual information, among other resources, manifestations such as *glitch art* acquire special relevance. This intensifies the tensions between the experimental value and the condition of uncritical artifice that often accompany these works; a debate also considered in the present study.

Keywords: music video, materialist film, direct/material film, *glitch art*, digital age.

Introducción

En los estudios sobre el vídeo musical, una de las características más representativas que se le reconoce es su conexión directa con manifestaciones artísticas precedentes (Sedeño Valdellós, 2004), que le han dado forma y han contribuido a configurar su naturaleza experimental. Asimismo, la ausencia de restricciones creativas que acompaña al formato deriva en una libertad narrativa, formal, estética y técnica propia de su discurso innovador (Rodríguez-López y Aguaded-Gómez, 2013, p. 63), sujeto al desarrollo y la transformación constantes. Por ello, fiel a la inquietud de su esencia, en busca continua de nuevos mecanismos de seducción, el videoclip examina e integra en su lenguaje el léxico y las gramáticas de otros medios, dispositivos y géneros disponibles, apostando con frecuencia por la ruptura de lo convencional. Como puntualiza Korsgaard (2012): "Music videos often subvert the traditional structures of representational meaning that we confront in other audiovisual media, turning instead towards a concern with modulation, materiality, and the non-representational" (p. 2).

Siguiendo esta estrategia omnipresente en su evolución histórica, el vídeo musical se impone, por tanto, como terreno idóneo para la investigación y expansión de dinámicas audiovisuales de carácter vanguardista; caldo de cultivo para propuestas originales y eco de manifestaciones del cine experimental, el videoarte y otras disciplinas, trasladadas a un nuevo contexto. En este sentido, el presente artículo aborda las posibilidades materialistas del vídeo musical, entendiendo la materialidad, según la definición de Hayles, como "a selective focus on certain physical aspects of an instantiated text that are foregrounded by a work's construction, operation, and content" (Gitelman, 2002, p. 9). De hecho, en relación con la interacción existente entre las características físicas de un texto y sus estrategias de significado (Hayles, 2004, p. 73), el artículo profundiza concretamente en aquellas prácticas que priorizan la exploración de las cualidades matéricas de la imagen, trazando para ello un puente de referentes cinematográficos y videográficos previos. Se analizan así las técnicas y los recursos fundamentales utilizados en el videoclip para examinar las particularidades materiales de las imágenes fotoquímicas, electrónicas y digitales y su valor significativo, en una conjugación de tratamientos novedosos y apuestas nostálgicas.

A su vez, a partir de la revisión teórica, dos cuestiones fundamentales en el estudio sobre la materialidad de las imágenes son tratadas de manera transversal a lo largo del texto. Por un lado, la capacidad de integración absoluta que conlleva la tecnología digital con respecto a las tecnografías previas, permitiendo las sinergias e hibridaciones entre procedimientos técnicos ajenos y propios y, en consecuencia, incrementando las posibilidades del ejercicio matérico. Y, por otro lado, el debate en relación con la discutida naturaleza inmaterial/material de las imágenes digitales; herencia asumida de la condición electrónica analógica y, en definitiva, de la esencia videográfica.

Marco teórico

Estructura y materia audiovisuales: del contexto fotoquímico al lenguaje digital

El concepto de "cine estructural" (*structural film*) fue introducido por P. Adams Sitney (1970) para describir un conjunto de películas del cine experimental americano de mediados-finales de los sesenta que compartían un enfoque cinematográfico particular. En concreto, cineastas como Michael Snow, George Landow, Hollis Frampton, Paul Sharits, Tony Conrad, Ernie Gehr o Joyce Wieland apostaban por un cine preocupado por la dimensión formal, donde el contenido asumía una relevancia mínima o subsidiaria a su estructura, que se establecía como entidad configuradora del film (Sitney, 1970, p. 327). Se trataba de un cine autorreflexivo, en el que el propio dispositivo quedaba al descubierto para mayor consciencia de los mecanismos del medio por parte del espectador, a través de recursos como el efecto parpadeo, la refilmación de la pantalla o el montaje en bucle, entre otros, según destacaba Sitney (p. 327).

A nivel internacional, aproximaciones relacionadas fueron desarrolladas por autores como Peter Kubelka, Kurt Kren o Malcolm LeGrice, a los que se sumaría el cineasta y teórico Peter Gidal, encargado de reinterpretar los principios propuestos por Sitney en lo que denominaría "cine estructural/materialista" (*structural/materialist film*) en primera instancia. Para Gidal (1978), el carácter no-ilusionista se imponía como pilar elemental de este cine, centrado en el proceso fílmico en sustitución de la representación y del predominio de lo narrativo. En palabras del autor: "the dialectic of the film is established in that space of

tension between materialist flatness, grain, light, movement, and the supposed reality that is represented. Consequently a continual attempt to destroy the illusion is necessary" (p. 1). En conexión con el expresionismo abstracto, el arte minimalista, el Fluxus y ciertas obras de la vanguardia cinematográfica cubista y dadaísta, dicho cine se alejaba de la transparencia técnica y subrayaba el protagonismo del soporte fílmico y su presencia. Sin duda, el celuloide adquiriría una relevancia fundamental por su condición física, en cuanto a espacio de trabajo, tangible, mostrable y manipulable; materia prima de un "cine de superficie" (Arthur, 2005, pp. 166-167).

Precisamente, es en esta *superficialidad* material donde cobra pleno sentido el término de "cine matérico" (*cinema matèric*) acuñado por Eugeni Bonet (1994)¹, referido a aquellas prácticas que enfatizan el medio y su soporte, la tira fílmica, mediante diferentes procedimientos de naturaleza alquímica u óptica. En el primero de los casos, en el cine matérico se somete al celuloide a tratamientos directos sobre la emulsión, mediante procesos pictóricos o manipulaciones/agresiones físicas o químicas. Estrechando los lazos con el cine hecho a mano y la pintura informalista de mediados del siglo XX, se concede el protagonismo a la materia y a la dimensión textural de la obra, evidenciando el soporte cinematográfico en su máxima expresión. Y ello acentuado cuando tales alteraciones son realizadas sobre metrajés preexistentes, apropiados e intervenidos por el cineasta, haciendo del poder de transformación del reciclaje y el *collage* audiovisuales herramientas que activan la toma de consciencia por parte del espectador y el cuestionamiento de los mecanismos de producción. Con respecto a los ejercicios ópticos, realizados por igual sobre el metraje (ajeno), son los reencuadres, las repeticiones, las refilmaciones o las copias por contacto las que permiten la reconfiguración de la superficie de la imagen original (Bonet, 1993, p. 32; Alcoz, 2009, pp. 287-288). De esta manera, siguiendo la estela de autores como Len Lye, Harry Smith, Stan Brakhage, Maurice Lemaître o David Rimmer se incorpora una amplia nómina de cineastas que ubican la corporeidad de la imagen fotoquímica en el centro de su mirada cinematográfica, entre los que cabría destacar a Cécile Fontaine, Frédérique Devaux, Caroline Avery, Donna Cameron, el colectivo SchmelzDahin o Peter Tscherkassky, por citar a algunos nombres propios representativos.

Desde la década de los sesenta, el lenguaje videográfico se instaura en el contexto audiovisual para instalar el debate sobre la materialidad de la imagen electrónica y sus contrastes. Para Gubern (1978), la transición del cine al vídeo supone una revolución a nivel técnico e industrial en el ámbito de las denominadas "superficies sensibles" (p. 44). Por ello, se dan notables diferencias con respecto al estadio anterior, que repercuten sobre la morfogénesis misma de las imágenes, su transmisión y movilidad o su reproductibilidad, además de las alternativas estéticas y creativas emergentes. La *huella* impresa sobre celuloide es reemplazada por impulsos eléctricos discretos sobre cinta. Tiene lugar, un "proceso de desmaterialización de la imagen", que transmuta de lo físico a lo electrónico; una imagen "en continua transformación, sin presencia física" (Rodríguez Mattalía, 2011, p. 37). La señal electrónica, fluida y modificable, encuentra en la metamorfosis, según Machado (1997), uno de sus rasgos más sobresalientes. Para el autor, al contrario que todas las imágenes anteriores, esta "es más propiamente una *síntesis temporal* de un conjunto de formas en mutación". Como tal, como flujo de corriente eléctrica, "es susceptible de todas las transformaciones, de todas las anamorfosis y de todas las distorsiones" (p. 32).

¹ Bonet, E. (1994). *Cinema experimental*. Recuperado de <http://www.calgran.net/upf/recursos/bibliografia/cinexp/index.html>

La maleabilidad de su *cuero*, por tanto, suscita gran interés en el terreno artístico en cuanto a la investigación plástica de su lenguaje. Así, se dan en el vídeo de creación "las mismas características de las primeras vanguardias y el cine experimental", convirtiéndose en terreno abonado para la multidisciplinariedad, la innovación o "la subversión de códigos" (Sedeño Valdellós, 2007, p. 7). La manipulación de la señal de vídeo y la exploración de su estructura a partir de dispositivos como los sintetizadores suponen una vía de expresión para videoartistas como Nam June Paik, Ture Sjölander, Wolf Vostell, Scott Bartlett, Steina y Woody Vasulka, Peter Kubelka o Ed Emshwiller; un camino que pronto converge en lo digital, el siguiente estadio en el proceso de (re)configuración material de la imagen. De hecho, al referirse Bonet (1993) al ejercicio matérico realizado en vídeo, ya puntualiza que "quizá sería más apropiado decir *imatérico*", aunque ciertamente puedan llegar a conseguirse resultados similares a los obtenidos en la tira fílmica (p. 32).

Con la irrupción de lo digital, esta "poética de la metamorfosis" (Gubern, 2005, p. 81) se ve enérgicamente amplificada. Y con ello, la versatilidad del *dato* da un nuevo giro al cuestionamiento de la materialidad de la imagen, replanteando la corporeidad del vídeo analógico y su soporte frente a la "virtualidad" del vídeo digital. A su vez, las opciones de estratificación en la arquitectura de la imagen también se ven exponencialmente incrementadas, sobredimensionando dinámicas como la del "mixage" (Dubois, 2001, p. 44), ahora ya en los dominios del *digital compositing*, y en conjunción con conceptos como el de "hibridación", "muestreo" o "remezcla" (Manovich, 2013). Con el surgimiento de nuevos medios, dispositivos y lenguajes en este entorno mediático, el desarrollo de la "imagen interfaz" y el viaje hacia el interior de las representaciones visuales (Català Doménech, 2010; 2017) convergen con el replanteamiento constante de la naturaleza de las imágenes. En el marco de lo post-digital, de las nuevas estéticas proclives a "hacer visible el software" (Martín Prada, 2018, p. 146), se acentúa el debate en torno a la materialidad digital: desde estudios sobre el "digital material" (Van den Boomen et al, 2009), a la revisión de su evolución, en un recorrido que transita por la desmaterialización, la inmaterialidad, la hipermaterialidad y la neomaterialidad (Paul, 2015). Y en este contexto, retornando al punto de partida, "la reflexión sobre el cine materialista ofrece al materialismo digital un paralelo practicable, un medio que permite apreciar la corporeidad de los nuevos medios" (Halter, 2010, p. 65).

En consecuencia, con mayor o menor fisicidad del soporte o presencia tangible de la imagen, su carácter material evoluciona de la mano del desarrollo tecnológico. La materia que da *cuero* a las imágenes se transforma en función de la generación tecnográfica a la que pertenece, maleable, susceptible de ser alterada y manipulada mediante unos sistemas u otros, exhibida y puesta en *evidencia* a través de diferentes recursos y herramientas. En el caso que ocupa estas páginas, el ejercicio con la superficie y estructura misma de las imágenes se traslada del cine vanguardista y el videoarte al vídeo musical, donde este aprovecha su libertad y "promiscuidad" creativas para realizar propuestas que reavivan las tensiones entre la experimentación artística y el artificio esteticista.

La estética del fallo y el glitch art

Desde la perspectiva de la reflexión y el trabajo con la materialidad de las imágenes, se extiende en el siglo XXI el denominado *glitch art*, como heredero de prácticas previas que ya habían puesto en escena la estética del ruido y del error, ahora reconducida de manera evidente al fallo técnico y de procesamiento digital. En

esta dirección, disciplinas como la música o la pintura, movimientos como el futurismo o el Fluxus y figuras como las de John Cage o Robert Rauschenberg suponen un punto de partida claramente reconocible (Cascone, 2000). En su concepción, para Rosa Menkman (2010) "the glitch has no solid form or state through time; it is often perceived as an unexpected and abnormal mode of operandi, a break from (one of) the many flows (of expectations) within a technological system" (s.p.). Ya desde los orígenes del cine estructural, la superficie del celuloide mostraba sus artefactos a voluntad. De hecho, en el contexto audiovisual, multitud de manifestaciones han investigado esta vía a lo largo del tiempo, sujetas a la evolución de los sistemas de registro y reproducción, pasando según Menkman (2011): "from exploring the grain, the scratching and burning of celluloid [...] to the magnetic distortion and scanning lines of the cathode ray tube" (p. 33).

Con independencia de su naturaleza fotoquímica, electrónica analógica o digital, la imagen se deconstruye; muestra el proceso interno de su "fabricación" y su degradación. Frente a la transparencia del funcionamiento del dispositivo o sistema, el fallo y la interferencia se establecen como condicionantes de la recepción, alterando el proceso ilusionista y haciendo al espectador consciente de los procedimientos de producción y reproducción visuales. Así, el *glitch* es entendido como una "interrupción funcional" (Gross, 2013, p. 177). No obstante, frente al fallo que surge de manera fortuita, lo que Morandi (2004)² denomina "pure glitch" (p. 9) y que es entendido como *objet trouvé* (Hajian, 2015) o *readymade* (Castellano San Jacinto, 2016, p. 5), aparece un error pretendido y provocado, el "glitch alike" (Morandi, 2004, p. 10), que altera su propia condición accidental en beneficio de sus posibilidades estéticas y críticas. Si para Morandi al primero le corresponde lo real, lo accidental, lo casual, lo encontrado y lo apropiado; el segundo se caracteriza por lo artificial, lo deliberado, lo planificado, lo diseñado y lo creado (p. 11). De manera pretendida, por tanto, esta segunda categoría trabaja con el error para dejar expuesto al sistema. Sin embargo, con el fin del azar y ante el exceso en el uso del error fabricado, el artefacto corre el riesgo de convertirse en artificio, dejando atrás las posibilidades de su valor subversivo en pleno apogeo del simulacro en la cultura *mainstream*.

En el camino de su avance tecnográfico audiovisual, la estética del error se traslada del material fotosensible, de autores que exploraron las particularidades del celuloide, a la imagen electrónica videográfica, en la que ya el pionero Nam June Paik recurría a la manipulación y deformación de la señal televisiva como recurso expresivo para el discurso crítico. A partir de entonces, el fallo técnico encuentra a sus principales aliados en sintetizadores y demás dispositivos que subrayan la mediación tecnológica en la creación visual. No obstante, será ya en los dominios del lenguaje digital donde esta estética del fallo encuentra el ecosistema propicio para su propagación, a través de las obras de pioneros como Jamie Fenton y Raul Zaritsky, Cory Arcangel, Takeshi Murata, Rosa Menkman, Paul B. Davis, Evan Meaney, Mark Brown o Paper Rad. De hecho, en relación con lo comentado previamente, "the condition that marks the post-digital age may be precisely the condition for error" (Barker, 2011, p. 43).

Desde un enfoque teórico, el fenómeno del *glitch* se ha convertido en terreno prolífico para la investigación y la reflexión académicas. Artistas y/o teóricos como Morandi (2004), Menkman (2010, 2011), Meaney (2010) o Betancourt (2014, 2016, 2018), por citar a referentes esenciales en la materia, han analizado sus bases, fundamentos y desarrollo histórico, abordando sus posibilidades críticas y creativas. En su amplia

² Morandi, I. (2004). *Glitch Aesthetics*. Recuperado de <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Morandi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>

diversidad, la estética del error encuentra en diferentes categorías sus vías de concreción. De este modo, se suceden los términos que matizan prácticas concretas, en función del proceso en el que se insertan y sus consecuencias visuales. Como detalla Sedeño-Valdellós (2019), el efecto visual “se desarrolla a través de prácticas sobre la señal o el ruido de una manera específica, que se conocen como tipos de glitch”, entre los que distingue las categorías de *circuitbending*, *databending* y *datamoshing* (p. 405). Para Roy (2004), algunos de estos procesos poseen una mayor intencionalidad y requieren de un esfuerzo superior en su elaboración, llegando incluso a convertirse la propia manipulación del *glitch* en una especie de arte (s.p.)³. En cualquier caso, y en definitiva, a pesar de las diferencias existentes entre ellas, todas “refer to similar practices of breaking flows within different technologies or platforms” (Menkman, 2011, p. 55).

En la línea que ocupa el presente artículo, cabe destacar las aportaciones de autores como el citado Betancourt (2018), en el estudio específico del *glitch* en el terreno fílmico y de la música visual. Y en relación directa con el videoclip, Strachan (2019) aborda lo que denomina “technological materiality” en su texto sobre el vídeo musical post-digital. Para el autor, las “superficies visuales” de los videoclips contemporáneos “have a tremendous impact upon their semiotic and affective purchase” (s.p.). En este sentido, Strachan subraya el poder experimental y simbólico de los “trazos textuales” que deja la tecnología utilizada en la producción del vídeo, con un marcado carácter textural, concibiendo como uno de los aspectos centrales de la citada materialidad tecnológica “its marking and signification of time and historical sense” (s.p.). A su vez, también otros autores recurren a este formato para ilustrar categorías concretas de *glitch* en la imagen en movimiento, como los ya citados Gross (2013) y Sedeño-Valdellós (2019), o autores como Brown y Kutty (2012).

Metodología

Desde la perspectiva metodológica, este artículo desarrolla una investigación de corte teórico-analítico e índole exploratoria. Siguiendo los preceptos y pautas expuestos en el marco teórico, se analizan en el ámbito del videoclip prácticas características del cine estructural y materialista (Sitney, 1970; Gidal, 1978), en general, y del cine matérico (Bonet, 1993; 1994⁴), en particular, así como sus herencias en el terreno videográfico. En concreto, a partir del estudio exploratorio de obras realizadas entre 2010 y 2020, en las que el ejercicio materialista-matérico se configura como recurso protagonista, se ha extraído un corpus de análisis establecido por muestreo teórico (Corbetta, 2007). Ello permite, mediante el análisis textual, abordar en profundidad los procedimientos específicos llevados a cabo y determinar diferentes categorías en función de las principales tecnologías, técnicas y soportes empleados para su desarrollo en el vídeo musical durante la última década. Desde prácticas ejercidas sobre celuloide a trabajos desarrollados mediante sistemas de vídeo analógico y digital, se traza un recorrido que centra la mirada en una suerte de arquitectura y arqueología de las imágenes, en las que materialidad y artefacto adquieren un rol fundamental. En su desarrollo se mantiene, además, un orden cronológico en lo referente a la generación tecnográfica que impera en la obra, atendiendo en primera instancia a las manifestaciones sobre la tira fotoquímica, seguidas

³ Roy, M. (2014). Glitch it Good: Understanding the Glitch Art Movement. *The Pheriphery, IX*. Recuperado de <http://www.theperipherymag.com/on-the-arts-glitch-it-good>

⁴ Bonet, op. cit.

de las exploraciones de la materialidad electrónica analógica y, por último, de la imagen digital. En este proceso, queda especialmente patente la capacidad de hibridación y de sincretismo propias de lo digital (Anderson, 2007), en su asimilación de las tecnologías y los lenguajes previos, así como su tendencia a la poligrafía (Gómez Isla, 2005, p. 710-711), la expansión en la experimentación con el *glitch* (Menkman, 2011) y, finalmente, el auge de estéticas “nostálgicas” en torno a los sistemas de representación visual que le preceden.

Resultados: manifestaciones del videoclip materialista

El videoclip matérico en la emulsión fotosensible

Desde que en el seno del futurismo los hermanos Arnaldo Ginna y Bruno Corra afrontaran el cine desde una dimensión eminentemente plástica con sus películas pintadas sobre celuloide entre 1910 y 1912 (Schlicht, 2010, p. 31), innumerables artistas han seguido la estela del cine directo y la animación sin cámara en sus más diversas vertientes. En algunos casos, la tira fílmica se convierte en una especie de lienzo secuencial sobre el que intervenir pictóricamente. En otros, el celuloide es sometido a todo tipo de manipulaciones-agresiones físicas, entre las que se incluyen el rayado, el rascado, el levantamiento parcial de la emulsión o el pegado de fragmentos procedentes de otros fotogramas o de elementos extra-cinematográficos. En ocasiones, las alteraciones en el celuloide son el resultado de procesos químicos o biológicos, como el uso de lejías u otros compuestos, su exposición a la acción de bacterias que descomponen la superficie fílmica o su sometimiento a temperaturas extremas. De un modo u otro, la huella de dichas intervenciones queda “impresa” en la materialidad de la imagen fotoquímica, ya se realice sobre acetato transparente o sobre celuloide ya impresionado, reinterpretando y transformando, por tanto, las imágenes capturadas en la película, sean estas originales o apropiadas.

Precisamente en esta dirección se aventura el videoclip, asimilando algunos de los tratamientos mencionados bien sobre metraje propio, bien a partir de material ajeno reciclado, en la intersección entre el cine directo y el cine de metraje encontrado, que Berger (2013) denomina *direct-on-found footage filmmaking*. Unas veces el ejercicio matérico se realiza por completo en el soporte fotoquímico. Otras, en cambio, tiene lugar cierta técnica mixta, en la que se combinan los procedimientos analógicos sobre celuloide con la postproducción digital, a modo de “film-digital hybrids” (Kim, 2012, p. 30-31). Como subrayara Gidal (1978), técnica y estética resultan inseparables, quedando la última condicionada por las posibilidades e innovaciones propias de la primera (p. 11). Esto, que afecta de forma especial al materialismo en su condición de auto-exploración y reflexividad, se ve incrementado en el binomio fotoquímico-digital, donde las alternativas de manipulación visual se expanden con la convergencia tecnográfica y la integración de sus prácticas.

Así pues, superficie y textura, fisicidad alterada del soporte fotoquímico y, con frecuencia, reciclaje, cohabitan en los videoclips de directores como Pedro Maia, Autojektor, Cherry Kino o el colectivo Dostopos. El primero de ellos se adentra en el cine analógico, el cine expandido y el videoclip desde el interés por la relación de dependencia que se establece entre la imagen y las cualidades materiales y físicas que subyacen tras ella. Con dicho propósito, Maia trabaja con metraje en Super8 y 16mm de procedencias diversas, al que

se aproxima desde cualquier enfoque matérico, examinando la "piel" de la película y llevándola a los límites de su posible manipulación. Sus propuestas en videoclips como *Holy Ghost* (Rita Redshoes, 2010), *Love and Light* (Sandro Perri, 2011), *Drowned in Water and Light* (Vessel, 2014) y *Sleepless* (Svrecka, 2015), esta última en colaboración con el pintor japonés Yuriko Shimamura, suponen una interesante demostración de versatilidad materialista. En ella se dan cita herencias procedimentales de la pintura abstracta de Stan Brakhage, de la exploración orgánica de Jürgen Reble, de la copia por contacto de Peter Tscherkassky o de la *cincladura* letrista de cineastas como Maurice Lemaître, encaminada a erosionar y corromper las imágenes "por medios mecánicos (puntas, agujas, tijeras...) o químicos (colorantes, lejía...)" (Bonet, 1993, p. 26).

Al igual que Pedro Maia, otros autores llevan la experimentación con la emulsión fotosensible a su estética particular. En este sentido, el británico Robby Wartke, conocido artísticamente como Autojektor, representa una vertiente visceral y agresiva del ejercicio matérico, estableciendo con sus intervenciones un vínculo estilístico íntimo entre la pieza visual y la música que la inspira. A partir de filmaciones previas en Super8 y 8mm, Wartke lesiona literalmente al celuloide, sometándolo a alteraciones transgresoras que subvierten su sentido original, en un claro contraste entre el punto de partida y el resultado final. En *This Should Hurt a Little Bit* (Retox, 2015) traduce visualmente el contenido de la canción mediante tinta, sangre y raspaduras, con las que "sobrescribe" de forma grotesca los rostros y torsos de los personajes que "habitan" las imágenes. Por su parte, en *Funeral Regrets* (Closet Witch, 2016) las agresiones faciales son realizadas a través de quemaduras en el soporte fílmico, que contraen y desfiguran la emulsión hasta su desintegración. Diferente resulta, en cambio, el vídeo musical de *Coal* (Crows-An-Wra, 2016), donde el uso de colorantes tiñe las imágenes domésticas en un trabajo menos extremo e impactante. En estos tres ejemplos, las secuencias impresionadas se alternan de manera frenética con pasajes pictóricos; fragmentos abstractos que reemplazan el contenido figurativo de la representación y que se suman a las continuas rayaduras y demás mutilaciones que el autor infringe al metraje, ajustándose tanto a la atmósfera como al ritmo de la música.

Si la obra de Autojektor se caracteriza por un espíritu de claro tinte subversivo, los videoclips de Cherry Kino se sumergen en la alquimia analógica con una actitud poética optimista y bucólica. Rodados expresamente en Super8, los vídeos musicales que realiza para las canciones *London Bound* (Just Handshakes, 2013) y *Forget Me Soon* (Juvenile Juvenile, 2014) se alejan de la agresión al celuloide para apostar por cromatismos y formas geométricas y abstractas que se intercalan con el material filmado. Las imágenes, reveladas en blanco y negro o color, procesadas en café u otras sustancias, son sometidas a diferentes tinturas y esmaltes aplicados sobre la tira fílmica. A ello, además, debe añadirse el recurso a técnicas como el *rayograma* o el pegado de flores directamente en el celuloide, lo que devuelve la mirada a los trabajos de Man Ray y, de nuevo, a la obra de Brakhage, respectivamente.

Desde un posicionamiento creativamente lúdico, cabe mencionar el trabajo del colectivo Dostopos, formado por Ana Pfaff y Ariadna Ribas y centrado en la realización de vídeos musicales y piezas visuales a través del *collage* en sus más variadas manifestaciones. Desde la animación de recortes (*cutout*) al *found footage*, las autoras reciclan y reinterpretan el material apropiado, propiciando nuevas relaciones sintácticas a partir de la recontextualización. En el caso que ocupa estas páginas, Dostopos afronta el videoclip de *I Was Righ* (Biscuit, 2012) poniendo en relación bobinas de Super8 de series de animación y de películas de superhéroes y monstruos. Estas, combinadas dialécticamente, propician la interacción en pantalla de los contenidos

representados con múltiples rayaduras, formas gráficas rascadas en el celuloide o tinturas, entre otros recursos. Desde un enfoque conceptual, *Memorabilia*, el título del álbum en el que se incluye el *single*, sirve de marco para la propuesta del colectivo, que hace del encuentro fortuito durante una mudanza familiar la materia "prima" para la manipulación de recuerdos fílmicos olvidados.

Siguiendo la pauta de los ejemplos vistos, otros autores se adscriben por igual a esta línea de trabajo, como María Coma, con sus intervenciones pictóricas y especulares en *Tots els colors* (María Coma, 2011), o el colectivo Remjet Films, integrado por Stefanie Weberhofer y Renato Unterberg, con sus métodos de rayado, lijado y otras operaciones químicas sobre material filmado en Super8 y 16mm en *Pushing it* (Renato Unterberg, 2014). Por su parte, Luca Rocchini sigue un proceso mixto en *Satellites* (PLAAS, 2011), en el que imágenes rodadas en 16mm son reveladas, beneficiando la adhesión de suciedad y rayadas, para posteriormente ser proyectadas y grabadas en alta definición, concluyendo el trabajo mediante la edición en capas combinadas. Y, para concluir, cabe señalar la incursión de Douglas Urbank en el formato con *Great Light* (E, 2016), aplicando al videoclip algunos de los procedimientos previamente desarrollados por el autor en su obra cinematográfica experimental, como la exhibición de soporte fílmico en el incesante recorrido de su proyección.

Con todo ello, y dejando a un lado el uso de efectos predefinidos que simulan la materialidad del celuloide como una mera capa añadida en postproducción, la revisión realizada en este apartado muestra la prosperidad del vídeo musical para la investigación matérica en su faceta más artesanal. Las propiedades físicas de las imágenes refuerzan el interés por recuperar y persistir en lo fotoquímico y la sensibilidad tangible de su superficie. Mientras, en paralelo, el videoclip profundiza igualmente en las posibilidades de lo electrónico y lo digital, indagando en las cualidades lenguaje binario sin abandonar las propias del vídeo analógico.

La materialidad electrónica analógica: señales, circuitos, texturas y ruido

Del mismo modo que en pleno dominio de lo digital el interés por el soporte fotoquímico y su tangibilidad perdura, el vídeo analógico encuentra vías para su desarrollo marcado por aquellas características que lo diferencian de la tecnología y el lenguaje imperantes. Como sucediera en los inicios de su implantación, en el seno del vídeo experimental y artístico de autores anteriormente citados, persiste una inquietud manifiesta por ahondar en la versatilidad morfogénica de las imágenes electrónicas, poniendo a prueba la "elasticidad" de la señal que las sustenta. Sintetizadores, mezcladores y otros dispositivos analógicos son, por tanto, recuperados con finalidad materialista, más allá nuevamente de aplicaciones y recursos informáticos que simulan los efectos reales de dichas operaciones sobre la estructura misma de las imágenes. En este sentido, dicha tendencia descubre en el videoclip un camino de expansión sin restricciones creativas, seduciendo la mirada del espectador y persistiendo en el equilibrio (a veces imposible) entre la experimentación y el mero juego efectista.

Prueba de ello se da de manera representativa en el laboratorio de diseño de equipos videográficos Tachyons+. Compuesto por Logan Owlbeemoth y Omebi Velouria, su actividad se centra en la rehabilitación y "customización" de dispositivos electrónicos desfasados de las décadas de los ochenta y noventa, para la creación de vídeos artísticos en los ámbitos de la producción cinematográfica, el trabajo experimental en estudio y el vídeo musical. Bajo el lema de "dimensional analog video gear design", como puede

comprobarse en su espacio web presentan sus dispositivos como creaciones "mostly analog in nature and unlike any digital computer software available"; unas construcciones capaces de ofrecer "new dimensions in creating visuals and displaying video in forms that reach to an obscure history of circuitry in hand with a bright future of color and movement".

A partir de esta visión, con base en la cultura del *Do-It-Yourself* (DIY), y como resultado del uso de sus dispositivos retocados, se suceden los videoclips de Tachyons+ en los que las interferencias, las contorsiones visuales, las texturas videográficas y, en definitiva, la maleabilidad de las imágenes electrónicas se convierten en protagonistas del contenido audiovisual, con frecuencia apropiado y reciclado. Desde principios de la década de 2010 hasta la actualidad, vídeos como *Flash of Light* (Os Ovni, 2012), *Imago VX* (Borealis, 2014), *Hoichi The Earless* (Timothy Fife, 2018) o *Ghost in the Machine* (Circle Sky, 2019) engrosan la lista de trabajos derivados del *circuitbending* y otras variables de manipulación de la señal videográfica. Con ellos, entre tantos otros ejemplos, el debate sobre la obsolescencia y la arqueología de los medios en relación con los "zombie media" y el método artístico (Hertz and Parikka, 2012) se traslada a los dominios del videoclip, de la mano de exploraciones marcadamente materialistas.

De forma habitual, estas aproximaciones visuales coinciden en naturaleza con la música a la que acompañan, no exentas de experimentaciones sonoras, ruidos y distorsiones. Se producen así sinergias evidentes, cuando no interpretaciones directas, en la exploración de la condición electrónica audio-visual, persistiendo en la naturaleza de las imágenes y su materia. Por ejemplo, como describe Chris Rehm en la publicación del trabajo en la plataforma Vimeo, el video musical de su canción *Coming Up Roses* (2012), toma forma "by plugging an 1/8"-rca cable out of my computer playing this song, into the rca video-in on a little tv. I put it on the "video" setting, and the tv converted the audio information to organized static". En el videoclip de *Faerben* (Norwell, 2013), Matyas Csiszar y Attila Kujbus, integrantes de Syncnoise, construyen específicamente para la pieza un sistema especial de procesador de efectos modulares, en un experimento de triple retroalimentación. Por su parte, en una línea más comercial, artificiosa y de tintes psicodélicos, la alteración de la señal y los juegos cromáticos y caleidoscópicos de retroalimentación se combinan con la interpretación del tema musical por parte del grupo en videoclips como *Bangalor* (The Black Ships, 2011), de John Gill, o *Elephant* (Tame Impala, 2012), *Where Have You Been* (Navel, 2014) y *Shot from the Sun* (Lovebyrd, 2015), realizados por Yoshi Sodeoka. En concreto, Sodeoka destaca como figura de gran relevancia en el ámbito del *glitch art*, con numerosas aportaciones en el terreno del vídeo musical, si bien su trabajo se adentra en la materialidad de la imagen digital, como se comprobará en el siguiente apartado. Asimismo, a todo lo anterior deben añadirse aquellos videoclips en los que, sin apostar necesariamente por sofisticadas construcciones visuales, se recurre a las texturas y los ruidos característicos de vídeos domésticos para remitir a lo analógico y su materialidad, cuando no a la filmación del contenido directamente del monitor de tubo, con sus consiguientes artefactos. La estética de lo obsoleto y el interés por sistemas desfasados en el imperio de lo digital se apodera de las cintas magnéticas y su reconocible apariencia para hacer de formatos como el VHS el catalizador de un retorno al pasado, en la autoconsciencia del medio y su soporte. De este modo, recobran fuerza esos "trazos textuales" y el sentido histórico marcado por la materialidad tecnológica de los que hablaba Strachan (2019); esa huella que, al fin y al cabo, acaba por convertirse en reflejo de modas y tendencias que apuestan por lo retro-*vintage*. De hecho, en este tipo de trabajos prolifera el uso de los mencionados efectos de postproducción, que simulan al detalle las texturas e interferencias videográficas, complicando la posibilidad de discernir el verdadero origen de las imágenes.

En definitiva, con diferentes pretensiones de exploración materialista, sirvan los vídeos musicales de temas como *Casual Diamond* (Sleep ∞ Over, 2011), *She Owns the Streets* (The Raveonettes, 2012), *The Loop Closes* (How to Destroy Angels, 2013), *Bitch* (Lolawolf, 2014), *Ouch Ouch* (Lucki Eck\$, 2014), *Pale* (Young Romance, 2014), *Azul profundo* (Svper, 2017) o *Lost* (Esysa, 2018) para ilustrar las prácticas referidas.

La imagen digital: glitches, nuevas materialidades y estéticas nostálgicas

Persistiendo en la estética del fallo, como señala Gross: "One way of thinking about the malfunctioning of digital material is to think of it in terms of glitches" (2013, p. 177). Sin duda, una de las particularidades elementales de lo digital reside en su capacidad para integrar en una misma tecnología los sistemas de representación (audio)visuales precedentes, facilitando la fagocitación de procedimientos técnicos que no le son propios, la hibridación y la poligrafía (Gómez Isla, 2005, p. 710-711). No obstante, si bien el sincretismo digital (Anderson, 2007) asimila los *glitches* de los sistemas previos en obras integradoras, la estética del fallo encuentra en la especificidad del medio los errores y artefactos derivados de su naturaleza única. El *glitch art* "places specific qualities of digital material front-and-center, removing the transparency of most digital designs and focusing on the underlying material" (Gross, 2013, p. 177).

En la citada disrupción de la transparencia, al *circuitbending* ya analizado debe añadirse el *databending* y especialmente el *datamoshing* como mecanismos que hallan en el videoclip un terreno abonado para su proliferación. Entendido como una manipulación de los artefactos derivados de la compresión de vídeo digital con fines creativos, para Brown y Kutty (2012) el *datamoshing* se concibe como una práctica "whereby audiovisual artists actively downgrade the quality of digital images in order to render a more 'raw' aesthetic on screen" (p. 165). Con ella, la imagen colapsa, se "quebra", y las formas se descomponen en partículas-píxel indefinidas, en texturas abstractas que dejan una huella de "contaminación" visual en las imágenes subsiguientes, con las que se fusionan. Si sus orígenes artísticos remiten a la obra de autores como David O'Reilly, Kris Moyes o Takeshi Murata, en el vídeo musical las primeras experimentaciones con el *datamoshing* se localizan en los videoclips de *Evident Utensil* (Chairlift, 2009), realizado por Ray Tintori, y *Welcome to Heartbreak* (Kanye West, 2009), dirigido por Nabil Elderkin.

En su estudio sobre la práctica, Brown y Kutty (2012) se cuestionan sobre la posible conversión de la práctica en recurso *mainstream*, analizando entre otros ejemplos precisamente los casos de Chairlift y Kanye West mencionados, así como el videoclip de *New Divide*, tema musical de Linkin Park para la película *Transformers: Revenge of the Fallen* (Michael Bay, 2009). Para Gross (2013), obras como las primeras, determinadas por un mayor interés en el aspecto visual de los resultados, introducen la estética del *datamoshing* a una audiencia más amplia, generando disparidad de reacciones en su recepción (p. 180). Asimismo, el éxito de estos trabajos, según Menkman (2011), acaba derivando en el surgimiento de videotutoriales y *plugins* para reproducir el efecto y, por tanto, en un aluvión de producciones centradas en la práctica en una u otra dirección. En consecuencia, para la artista y teórica:

The technique that was used to critique popular culture, by artists like König or Davis, was now used to generate live visuals for the masses. Datamoshing had become a controlled, consumed and established effect [...] This 'new' form of conservative glitch art puts an emphasis on design and end products, rather than on the post-procedural and political breaking of flows. [...] When the

glitch becomes domesticated into a desired process, controlled by a tool, or technology – essentially cultivated – it has lost the radical basis of its enchantment and becomes predictable. (p. 55)

En su expansión, la relación del *datamoshing* y el videoclip sigue su curso de efectismos visuales, dando como resultados propuestas como las llevadas a cabo precisamente para el título *Datamosh* (Yung Jake, 2011) o para *Sayit* (Röyksopp & Robyn, 2014). Esta última, dirigida por Sandberg&Timonen y Kacper Kasprzyk, recurre no solo a las distorsiones y los artefactos característicos de los procesos de compresión, entre otros *glitches*, sino que los combina además con un rítmico y sincronizado “remapeo” de tiempo (*time remapping*), de “agresivos” bucles hipnóticos al servicio de la música. Así pues, en un trabajo que parece aunar prácticas materialistas y estructuralistas a un tiempo, materia y estructura audiovisual digital se dan la mano en un vistoso ejercicio en el que resuenan prácticas de vanguardia preexistentes. A su vez, como fórmula de aplicación directa, la moda del *datamoshing* llega también a otros videoclips, que lo incorporan bien de forma exclusiva o en conjugación con otros ruidos visuales, como en *Wonder* (Wastefellow, 2016), *Yamborghini High* (ASAP Mob, 2016) o *Compensation* (The Murlocs, 2016), por citar algunos de ellos.

En esta línea, *glitches* de otra naturaleza, entendidos como errores derivados de otros múltiples procesos digitales, son explorados por el videoclip en sus más diversas variables. Si en el *circuitbending* analógico el protagonismo recae sobre la manipulación de los dispositivos, en el *databending*, según Baulina Guzman (2019), el error se produce en relación con el “código mismo que soporta al medio” (p. 2), en sintonía con su derivado *datamoshing*. En concreto, como apunta el autor, la rotura puede producirse bien por edición incorrecta, a través de programas destinados a otro tipo de archivos; por reinterpretación en la conversión entre formatos, o por errores forzados, utilizando *bugs* de los programas para materializar los fallos (p. 2). El error, en definitiva, se manifiesta y exhibe de una forma u otra en la pantalla, dando como resultado un amplio abanico de alternativas visuales.

Algunas veces se establecen conexiones entre el *glitch* y, por ejemplo, la dimensión narrativa del relato; otras, en cambio, este cumple una función ornamental. En ocasiones, su uso se convierte en algo secundario o puntual en la pieza audiovisual, frente a aquellas en las que su presencia asume un rol destacado, cuando no absoluto, como sucede en la mayor parte de trabajos referenciados en este estudio. Así sucede también en la interpretación audiovisual de *Spirit Momentum* (Hoopdreams, 2012) a cargo de Evan Meaney, en la que todo un catálogo de errores e interferencias se despliegan como una colección de “pinturas” abstractas que se suceden de forma acompasada. En otra dirección, en los videoclips de *Lady Luck* (Jamie Woon, 2011) y *Wait* (CHINA, 2016), dirigidos por Vincent Haycock y BABYBABY respectivamente, el *glitch* se integra como un mecanismo que desvela la naturaleza de la realidad representada; como una interferencia que rompe el simulacro del espacio y el carácter fabricado de la propia imagen. Por su parte, en *Terminal Slam* (Squarepusher, 2020), la relación realidad-*glitch* envuelve la visión distópica planteada por Daito Manabe, en un aluvión de datos y errores tan frenético como el fluir constante de la sociedad y el ritmo del tema musical que acompaña.

Finalmente, mención destacada requiere la obra de Denial of Service y su personal aproximación al *glitch* y al lenguaje sintético. Músico y artista visual, sus creaciones están marcadas por una estética reconocible, oscura, en la que la frecuente paleta monocromática homogeniza la multiplicidad de contenidos con los que trabaja, incluyendo material reciclado, “filtrados” por texturas, distorsiones y errores de toda índole. Entre lo *cyber* y lo orgánico, Denial of Service imprime un marcado carácter tecnológico a sus videoclips, con un

sofisticado procesado de las imágenes. Según el autor: "Bio-disaster, bio-hacking, media info-fernal paranoia, altered states of vision/perception [...], the spectacle of post 9/11 terrorism, 'the apocalypse' and the inescapably mechanic essence of 'organic' life and emotions are some favorite key concepts as informed by own experience"⁵. Las forman se componen y descomponen, transmutan y convergen, se convierten en polígonos, ramificaciones, mallas de datos, puras abstracciones... en un flujo de transformaciones constantes. Como si se accediera a la mente de la máquina, sus piezas audiovisuales sumergen al espectador en innovadoras dinámicas visuales, adentrándose en la materialidad de las imágenes que constituyen su "tech-noir chaos". Concretamente, los vídeos musicales de *Contour & Shape* (Denial of Service, 2015/17) *Onryō* (Denial of Service, 2016), *Here's to Them* (Rawtekk, 2016), *The Sea and I* (The Science, 2017) o *Unknown Archetype* (Tripp, 2017), sirven como muestra representativa de su trabajo.

En cualquier caso, visto lo anterior, la exploración de la materialidad de la imagen digital en el videoclip no se limita al contexto del *glitch*, sino que extiende también su mirada a otros posibles acercamientos y experimentaciones. Por un lado, como ya sucediera con el surgimiento del lenguaje videográfico, la exploración de sistemas, códigos y técnicas de representación visual novedosos abren vías para las indagaciones en la arquitectura y el sustrato y las partículas de la imagen. Si ya en 2008 James Frost recurrió a técnicas de captura de imágenes en 3D y LIDAR para el registro sin cámara en el videoclip de *House of Cards* (Radiohead), con posterioridad, recursos como estos, así como la tecnología Kinect, la fotogrametría y otras alternativas protagonizan otros vídeos musicales. Ejemplos como los de *Catalina* (Moulinex, 2011), *Scars* (Phantom, 2012), *Ibeyi* (Oya, 2014), *Sunday* (Sissi Rada, 2016), *Easier* (Mansionair, 2016) o *Buried by the Burden* (Pacific Heights, 2016), presentan a un amplio público formas renovadas de trabajar la imagen digital, adentrándose en sus posibilidades expresivas. De hecho, el caso de Denial of Service bien podría servir como puente entre la estética del *glitch* y este tipo de prácticas. Con ellas, no solo se consigue la persuasión del espectador, sino que al mismo tiempo se fomenta su cuestionamiento acerca de la naturaleza de las imágenes y los procedimientos empleados en su obtención.

Por otro lado, frente al espíritu de innovación se da en la dirección inversa una corriente estética nostálgica que, al igual que sucede en el retorno al celuloide o a la imagen videográfica analógica, vuelve la mirada a gráficos generados por ordenador precedentes. Desde movimientos como el *vaporwave*, y su recuperación de los sistemas informáticos de los noventa, al desarrollo de prácticas como el *pixel art* se dan cita en el videoclip. El centro de atención recae sobre la particular y reconocible morfología de unas imágenes ya desfasadas, con unas características materiales específicas, que definieron lenguajes y medios gráficos de una época ahora rescatada. En este sentido, recuperando el concepto de materialismo desarrollado por Gidal, Ed Halter (2010) reflexiona sobre la concepción de "la estética 8-bit o de 'baja resolución' de gran parte del arte electrónico contemporáneo como una manifestación de materialismo digital" (p. 64). En lo referente al vídeo musical convergen desde gráficas de ordenadores obsoletos a las estéticas de los videojuegos 8-bit o posteriores, pasando por llamativos pastiches infográficos que aglutinan las señas de identidad visual de décadas previas. Y en esta tendencia, surge nuevamente la distinción entre las obras que literalmente se apoyan en la tecnología precedente y aquellas en las que se reproducen y simulan los rasgos citados a través de diferentes técnicas de animación. Entre otros ejemplos, cabría señalar los

⁵ Price, S. (2016). Denial of Service: Utter, Immediate & Emotional. In *Stash*. Recuperado de <https://www.stashmedia.tv/denial-service-utter-emotional/>

videoclips de *Terminal* (Com Truise, 2012), *Subsonic* (Com Truise, 2014), *Our Fires* (Plurabelle, 2014), *Revel in Your Time* (Gunship, 2015) o *It's Where the World Ends* (Indian Wells, 2017).

Por último, y una vez más en consonancia con la mencionada poligrafía y la tendencia a la hibridación en el entorno digital, no deben quedar atrás las prácticas mixtas, en las que imágenes de diferente índole y condición, errores diversos, así como tecnologías y técnicas variadas se encuentran en “compendios” visuales, en los que suele imponerse cierta heterogeneidad material. En concreto, la ya referida videografía de Sodeoka, de cruces constantes entre lo electrónico analógico y digital, exhibe estas multiplicidades en los videoclips de *The Palace of Light (Revisited)* (E*Rock, 2011), *Youth in Trouble* (The Presets, 2012) o *Norrin Radd Dreaming* (Oliver Coates, 2018), entre otros. Asimismo, persistiendo en las hibridaciones, no pueden olvidarse las prácticas analizadas en los apartados anteriores; aquellas en las que, si bien predomina la exploración materialista de tecnografías previas, la tecnología digital permite añadir soluciones y recursos propios de forma integradora. Sirva como referencia de cierre, y reconexión con la categoría inicial de videoclip en la emulsión fotosensible, la frenética pieza dirigida por Álvaro Posadas para *La melodía del afilador* (Pegasvs, 2012), con sus contenidos filmados-manipulados en 16mm y sus rayogramas combinados con gráficos animados por ordenador.

Discusión y conclusiones

Analizadas y organizadas las aproximaciones materialistas fundamentales en el seno de las imágenes fotoquímicas, electrónicas y digitales en el contexto del videoclip, quedan de manifiesto algunas cuestiones esenciales que deben ser subrayadas. En primer lugar, resulta necesario incidir en la clara diferencia existente entre la verdadera exploración materialista y su simulación a través de efectos prediseñados. Así, por un lado, destacan aquellos ejercicios que profundizan en las particularidades materiales del fotograma y el celuloide como soporte, de la señal electrónica analógica y su elasticidad o de las materialidades digitales, de una señal ya convertida en datos en su máxima flexibilidad. Por otro, en cambio, se encuentra el uso de efectos de postproducción que buscan la apariencia de las primeras, configurables y editables “a golpe de ratón”; recursos carentes de cualquier proceso investigador relacionado con el sustrato de las imágenes. Siguiendo esta dirección, dicha distinción conduce asimismo a una segunda, que se establece entre los trabajos de valor experimental, que se benefician de la libertad estética y creativa que ofrece el formato para incidir en la práctica materialista y matérica, en la línea de los ejercicios cinematográficos destacados por Sitney (1970), Gidal (1978) o Bonet (1993; 1994⁶), y aquellos que son concebidos desde el puro artificio visual, como meras piezas llamativas, centradas fundamentalmente en la captación de la atención del espectador.

Resuenan aquí, por tanto, las posturas de autores como Menkman (2011) o Hajian (2015), que critican esa instrumentalización que desprovee de carga crítica y subversiva a prácticas como el *glitch art*, para acabar convirtiéndolas en ejercicios carentes del estatus radical originario. Ello se intensifica, inevitablemente, a medida que el uso indiscriminado deriva en ubicuidad y popularidad, transformando el gesto rupturista en tendencia estética de moda. Según esto, no deja de ser cierto que el videoclip contribuye a su expansión y

⁶ Bonet, op. cit.

comercialización, generalmente de manera proporcional al estatus *mainstream* del artista y a la repercusión de la canción y su pieza audiovisual promocional. En efecto, como señalaba Menkman (2011), el éxito masivo de videoclips de estas características puede desembocar en la "viralización" de su estética (p. 55). Sin embargo, no debe caerse en generalizaciones que afecten a la condición *per se* del formato, del mismo modo que no todo vídeo musical se realiza con la misma pretensión artística o se inscribe en el mismo contexto industrial. Con frecuencia, muchos de los autores que realizan incursiones en el terreno del videoclip en este sentido desarrollan su obra en otros ámbitos audiovisuales y en circuitos no necesariamente comerciales, con presencia en festivales en los que el valor artístico de sus trabajos es puesto de relieve. Así, el vídeo musical ofrece un camino alternativo, sin que ello deba conllevar una merma en el valor experimental de sus prácticas.

Retornando al punto de partida, como ha podido comprobarse, el videoclip persiste en sus íntimas conexiones con manifestaciones artísticas previas (Sedeño Valdellós, 2004), nutriéndose de referentes de vanguardia y beneficiándose de la ausencia de restricciones creativas que le caracteriza (Rodríguez-López y Aguaded-Gómez, 2013, p. 63). En lo referente a la exploración materialista, la emulsión fotosensible se convierte en superficie de trabajo y manipulación tanto física como óptica o química, ya se trate metraje propio o apropiado, exhibiendo ante el espectador las cualidades materiales de la imagen fotoquímica. Por su parte, la señal de la imagen electrónica analógica es puesta a prueba de la mano de la manipulación de la circuitería que la configura, llevando al extremo visual sus formas y apariencias. Y todo ello en pleno contexto digital, en el que las imágenes de dicha condición tecnológica son igualmente sometidas a la mostración de sus procesos constitutivos y las particularidades de su naturaleza físicamente intangible. En todos los casos, la textura de las imágenes queda patente como huella material evidente del desarrollo tecnológico, en especial conexión con sus artefactos. Del grano del celuloide al píxel digital, de las "heridas" en la emulsión a los errores derivados de la compresión, pasando por el ruido convencional de lo videográfico y el soporte magnético.

Así pues, bien rescatando tecnologías y sistemas de representación visual del pasado o profundizando en las posibilidades de las últimas herramientas y técnicas digitales; apostando por una mayor o menor fisicidad y un equilibrio entre nuevas formas y nostalgias latentes, el videoclip profundiza en las materialidades de las imágenes con un ánimo que compagina la experimentación visual con la captación de la mirada (cautiva) del espectador.

Referencias

- Alcoz, A. (2009). El cine de Craig Baldwin. *Ensayos-collage en la era del culture jamming*. En S. García López y L. Gómez Vaquero (Eds.), *Piedra, papel y tijera. El collage en el cine documental* (pp. 275-300). Madrid: Ocho y medio.
- Anderson, S. F. (2006). Aporias of the digital avant-garde. *Intelligent agent*, 6(2). http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No2_transvergence_anderson.htm
- Arthur, P. (2005). *A Line of Sight: American Avant-garde Film since 1965*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Barker, T. (2011). Aesthetics of the error: media art, the machine, the unforeseen and the errant. En M. Nunes (Ed.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures* (pp. 42-58). New York: Continuum.
- Baulina Guzman, D. (2019). Procesos en la inmaterialidad. El caso del *databending*. *Arte e Investigación*, 16, 1-8.
- Berger, K. (2013). Direct-On-Found Footage Filmmaking: Mining the Debris of Image Consumption and Co-directing with Nature. *Scan. Journal of Media Arts Culture* 10(1).
- Betancourt, M. (2014). Critical Glitches and Glitch Art. *HJournal*, 19. Recuperado de <https://www.hjournal.org/n19/betancourt.html>
- Betancourt, M. (2016). *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. New York: Routledge.
- Betancourt, M. (2018). *Harmonia: Glitch, Movies and Visual Music*. Milton Keynes, UK: Wildside Press.
- Bonet, E. (Ed.) (1993). *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*. Valencia: IVAM (Institut Valencià
- Brown, W. y Kutty, M. (2012). Datamoshing and the Emergence of Digital Complexity from Digital Chaos. *Convergence*, 18(2), 165-176.
- Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12-18.
- Castellano San Jacinto, T. (2016). A la caza del error. La destrucción de la imagen digital como práctica de creación. *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 16, 1-16. Recuperado de <http://institucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n16/castellano.pdf>
- Català Domènech, J. M. (2010). *La imagen interfaz: representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Català Domènech, J. M. (2017). *Viaje al centro de las imágenes: una introducción al pensamiento esférico*. Santander: Shangrila.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill.
- Dubois, P. (2001). *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Gidal, P. (1978). Theory and Definition of Structural/Materialist Film (pp. 1-21). En P. Gidal (Ed.), *Structural Film Anthology*. London: British Film Institute.
- Gitelman, L. (2002). 'Materiality Has Always Been in Play': An Interview with N. Katherine Hayles. *Iowa Journal of Cultural Studies* 2(1), 7-12. Recuperado de <https://ir.uiowa.edu/ijcs/vol2/iss1/3/>
- Gómez Isla, J. (2005). De la fotografía digital a la poligrafía visual. En R. López Lita, J. Marzal Felici y F.J. Gómez Tarín (Eds.), *El análisis de la imagen fotográfica* (pp. 698-713). Castelló de la Plana: Universitat Jaume I.
- Gross, S. (2013). *Glitch, Please: Datamoshing as a Medium-Specific Application of Digital Material*. En *DPPI'13: Proceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces* (pp. 175-184). Newcastle upon Tyne, UK.
- Gubern, R. (1987). ¿La revolución videográfica es una verdadera revolución? *Telos*, 9, 42-47.
- Gubern, R. (2005). La imagen digital, memoria y promiscuidad. *Claves de razón práctica*, 151, 77-82.
- Hajian, G. (2015). Found and Faked. En R. Carter y G. Hajian: *Used Parts*. Auckland: Elam School of Fine Arts.

- Halter, E. (2010). La cuestión de la electrónica. *Mediateca expandida: Playlist*, 2, 64-69.
- Hayles, N. K. (2004). Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis. *Poetics Today*, 25(1), 67-90.
- Hertz, G. y Parikka, J. (2012). Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method. *Leonardo*, 45(5), 424-430.
- Kim, J. (2012). Bruce Elder's Film-digital Hybrids and Materialist Historiography. *Millennium Film Journal*, 56: 'Material Practice. From Sprockets to Binaries', 30-40.
- Korsgaard, M. (2012). Creation and Erasure: Music Video as a Signaletic Form of Practice. *Journal of Aesthetics & Culture*, 4(1), 1-8.
- Machado, A. (1997). Tendencias recientes del media art. En C. Giannetti (Ed.), *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética* (pp. 27-37). Barcelona: L'Angelot.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury.
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid: Akal.
- Meaney, E. (2010). *ON GLITCHES: A Deconstructive Analysis of Archives and Experience*. Leighton Pierce: University of Iowa.
- Menkman, R. (2010). *Glitch Studies Manifesto*. Amsterdam: Institute of Network Cultures. Recuperado de http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf
- Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures. Recuperado de <https://beyondresolution.info/Glitch-Moment-um>
- Paul, C. (2015). From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality. In *Proceedings of 21st International Symposium on Electronic Art (ISEA2015): 'Disruption'* (pp. 552-555). Vancouver, Canada.
- Rodríguez Mattalía, L. (2011). *Videografía y arte: Indagaciones sobre la imagen en movimiento*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Rodríguez-López, J. y Aguaded-Gómez, J. I. (2013). Propuesta metodológica para el análisis del vídeo musical. *Quaderns del CAC*, 39(XVI), 63-70.
- Schlicht, (2010). Cameraless Film. En E. Schlicht y M. Hollein (Eds.), *Celluloid. Cameraless Film* (pp. 29-41). Bielefeld: Kerber.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2004). Antecedentes artísticos del videoclip. *Lápiz: Revista internacional del arte*, 203, 24-39.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2007). Videoclip musical: materialidad electrónica e influencia del videoarte. *Área abierta*, 16, 1-10.
- Sedeño-Valdellós, A. (2019). Hibridación entre comunicación y arte. El glitch como estética del error y el núcleo de problematización del audiovisual contemporáneo. En F. Sierra Caballero y J. Alberich Pascual (Eds.), *Epistemología de la comunicación y la cultura digital: retos emergentes* (pp. 399-412). Granada: Editorial Universidad de Granada.
- Sitney P. A. (1970). Structural Film. In P. A. Sitney (Ed.), *Film Culture Reader* (pp. 326-348). New York: Praeger Publishers.

- Strachan, R. (2019). Post-Digital Music Video and Genre: Indie Rock, Nostalgia, Digitization, and technological Materiality [E-Book]. In L. A. Burns y S. Hawkins (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Popular Music Video Analysis* (pp. 143-163). New York: Bloomsbury.
- Van den Boomen, M., Lammes, S., Lehmann, A., Raessens, J., y Schäfer, M. T. (Eds.) (2009). *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.