



(Ver) y escuchar: Christian Marclay.

Jose Pablo Polo

Espacio Sonoro n° 38. Enero 2016

(VER) Y ESCUCHAR: CHRISTIAN MARCLAY

Desde sus primeras creaciones en los años 70, el artista norteamericano Christian Marclay ha basado su lenguaje creativo en la apropiación de material sonoro o visual ajeno con el fin de crear obras propias mediante la manipulación, deconstrucción, superposición o yuxtaposición de diferentes materiales audiovisuales encontrados. Esta forma de abordar el hecho artístico encuentra su principal fuente de inspiración en dos movimientos o corrientes artísticas, fundamentales para entender gran parte del arte y la música del siglo XX y nuestros días: el *Ready-made* en lo que a práctica artística se refiere y el *Remix* como movimiento propio de la cultura popular que poco a poco pasó a considerarse “arte” gracias a artistas como Christian Marclay. El presente artículo repasará estas dos formas de abordar el hecho creativo en la obra de Christian Marclay así como su aplicación al videoarte; género que Marclay ha revolucionado a través de obras en las que el aspecto sonoro adquiere un relieve especial en detrimento de la imagen.

CHRISTIAN MARCLAY

Christian Marclay nace en la localidad de San Rafael (California) en 1955. De padre suizo y madre estadounidense pasó su infancia y juventud en la localidad de Ginebra (Suiza) donde comenzó su formación en artes visuales en la Ecole Supérieure d'Art Visuel de dicha ciudad suiza entre 1975 y 1977. Posteriormente continúa sus estudios en artes en los Estados Unidos en las ciudades de Boston (Massachusetts College of Art) y New York (Cooper Union) entre 1977 y 1980.

Desde sus primeras creaciones en su etapa formativa se puede observar una clara influencia de artistas como Marcel Duchamp, Joseph Beuys o el movimiento Fluxus de los años 70 reflejado en trabajos que mezclan lo sonoro, lo visual y lo performativo a partir de elementos apropiados y posteriormente manipulados.

La música –entendida esta como práctica artística que engloba los diferentes tratamientos de lo sonoro– llega en un primer momento como complemento a sus primeras experiencias creativas en el ámbito del vídeo y la performance. Poco a poco el uso de elementos sonoros en su obra –sobre todo vinilos– pasará a ser parte central de su poética personal lejos ya de la función decorativa que tenía en sus primeras piezas.

Marclay, en la actualidad, es uno de los artistas vivos más cotizados. Su obra ha recorrido algunas de las muestras o museos más importantes como son el Withney Museum de New York, Centro Pompidou de Paris, Barbican Centre de Londres o la Bienal de Venecia de la que recibió en 2011 el prestigioso León de Oro por su vídeo de 24 horas “The clock”.

READY-MADE

Toda poética de la apropiación tiene como principal fuente de inspiración los *ready-mades* (1) realizados a principios del siglo XX por artistas como Marcel Duchamp, Man Ray o John Cage. El *ready-made* supone redefinir el concepto de arte mediante el uso de objetos considerados “no artísticos”, descontextualizándolos, modificándolos o combinándolos con otros materiales de otra índole pero sin negar su origen en ninguna de las etapas del proceso.

Los objetos “no artísticos” sobre los que Christian Marclay ha centrado su mirada a lo largo de su producción han sido aquellos que guardan en todo momento una estrecha relación con la industria musical. La finalidad comercial de estos objetos (discos, grabaciones, películas, críticas de concierto...) hacen de la obra del artista americano un continuo comentario crítico a las formas de producción y distribución de la industria, elevando a la categoría de “arte” lo que a priori era considerado “producto de consumo de masas”. Es en este punto donde el vinilo – tanto en su continente como en su contenido– se convierte en el eje central de sus creaciones audiovisuales.

Las primeras apariciones de Christian Marclay empleando vinilos –con un fin puramente musical– datan de finales de los setenta. En esta época participa de forma regular en los espectáculos de otros célebres músicos de la escena norteamericana como son Kurt Henry, John Zorn, Elliot Sharp o Christian Wolff. Es interesante recordar que Christian Marclay no poseía una formación musical académica y que como él ha afirmado en más de una ocasión, el uso de vinilos en este tipo de conciertos surgió de la necesidad de tener un “instrumento” propio para poder interactuar con el resto de músicos (2).

Poco a poco el vinilo se convirtió en un concepto en sí mismo que gobernó toda la obra de Marclay. Lo que en un principio apareció como una necesidad, poder hacer música con otros creadores, pasó a convertirse en la base conceptual de toda su obra audiovisual en una suerte de intento de visualizar el sonido (3).

Record without a cover (1985) fue uno de los primeros ejemplos en la utilización del vinilo. Mediante un compendio de diferentes fragmentos de grabaciones de música de distinta

procedencia reunidos en una sola pista, Marclay propone una reflexión sobre el vinilo como medio físico. Lo realmente interesante de *Record without a cover* es la concepción del vinilo como objeto, entendiendo el medio o soporte como parte fundamental de la obra. El hecho de que el vinilo se vendiera sin cubierta protectora y con la indicación en su reverso de “no guardar en ningún envase protector” provocaba que el propio deterioro del material influyera en las posteriores reproducciones del mismo con el fin de no negar la propia naturaleza física del soporte de la obra.



Video1: Record without a cover

El uso del vinilo como objeto alcanzaría su punto extremo en la obra *Body Mix* (1991-92). En ella Christian Marclay combina diferentes portadas de discos de estrellas de la música popular de diferente procedencia: Michael Jackson, Tina Turner, Bon Jovi, Eric Clapton...con el fin de crear un collage de cuerpos humanos. El punto de interés en *Body Mix* reside en la aplicación visual de dos de los conceptos clave en la obra de Marclay: vinilo y remezcla. Si en las obras sonoras de los años ochenta lo que se mezclaban eran fragmentos sonoros de diferente procedencia en este caso lo que se mezcla son las portadas de esos discos.



Ilustración 1: Body Mix. Christian Marclay.

REMIX

El *Remix* entendido como lenguaje generador de nuevos productos culturales es clave para comprender el corpus creativo de Christian Marclay. Podemos considerar el *Remix* –nueva mezcla, remezclar– como una forma de escritura popular que toma dispositivos culturales (fotos, videos, canciones...) combinándolos y manipulándolos con el fin de crear un nuevo producto cultural, o lo que es lo mismo, elaborar nuevas creaciones a partir de otras existentes. El origen como movimiento propio de la cultura popular podemos situarlo en los años setenta con la aparición de los primeros Disc Jockeys y productores musicales que, o bien reelaboraban canciones existentes tomando fragmentos de la misma , mezclándolos y/o repitiéndolos, o por otra parte optaban por combinar un conjunto de canciones con el fin de crear una nueva pista.

Para Marclay las referencias en este ámbito de la remezcla –entendida esta en el amplio sentido del término– proceden de fuentes tan dispares como son la música concreta de los años 50 representada en compositores como Pierre Schaffer o Pierre Henry, el incipiente movimiento hip-hop de los años 70 en lo referente al uso del vinilo, así como obras de John Cage en las que utiliza material ajeno con el fin de manipularlo y combinarlo con otras fuentes para crear una nueva obra. En este sentido *Credo in Us* (1942) para piano, dos percusionistas, radio y fonógrafo e *Imaginary landscape n.4* (1951) para 12 radios serían dos claros ejemplos de integración en una pieza de materiales apropiados.



Video 2: Imaginary Landscape nº 4.

Una de las mejores muestras de remezcla en la obra de Christian Marclay la podemos encontrar en el disco de 1989 **More Encores** (4) en el cual cada pista es un *remix* dedicado a un músico diferente. El espectro de estilos musicales es muy amplio: desde compositores clásicos como Frederic Chopin o Johann Strauss, del jazz: Louis Armstrong hasta estrellas de la música popular como Serge Gainsbourg y Jimi Hendrix. En cada una de estas piezas, Marclay mezcla diferentes fragmentos de obras de estos autores interpretadas en varios vinilos simultáneamente, alterando diferentes parámetros como son la velocidad de reproducción o el raspado del disco. Mención especial merece la pieza titulada *John Cage*, dedicada al músico

experimental norteamericano, compuesta por fragmentos físicos extraídos de otros discos de John Cage y ensamblados para conformar un solo vinilo. Las pretensiones artísticas en trabajos como *More Encores* llevaron a Christian Marclay a ser considerado el primer DJ “no comercial” dentro del panorama musical de la época.

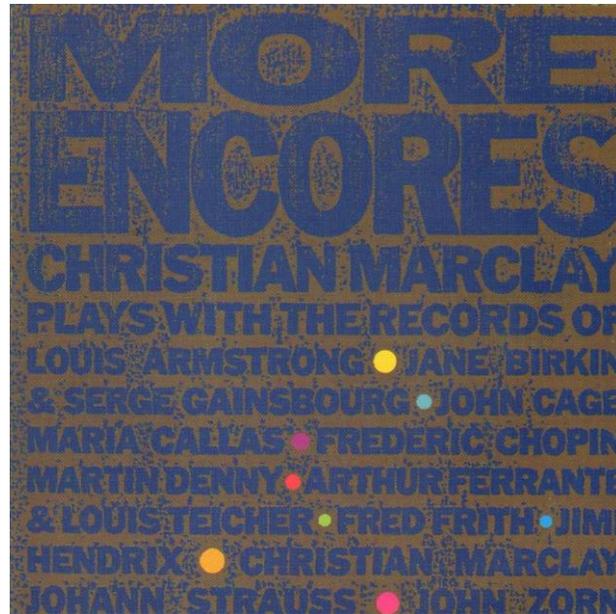


Ilustración 2: *More Encores* (cubierta). Christian Marclay

Si bien el trabajo puramente sonoro ocupó buena parte del interés creativo de Christian Marclay en la década de los ochenta, en los últimos veinte años sus trabajos con otros formatos como son el vídeo, la instalación y la performance, han ido apareciendo de forma paulatina en su producción.

Ha sido en este terreno en el cual el artista norteamericano ha sabido trasladar de forma brillante al mundo visual los conceptos relacionados con el *ready-made* como punto de partida, el *remix* como técnica compositiva y el vinilo como concepto.

En este sentido cabe destacar la renovación estilística a la que Marclay ha sometido al género del videoarte a través de la creación de obras audiovisuales en las que lo sonoro se convierte en la matriz del proceso creativo discutiendo las relaciones convencionales existentes entre imagen y sonido. *Telephones* de 1995 y *Fade to slide* de 2013 son dos claros ejemplos de ello.

UN VIDEO QUE SUENA. *Telephones (1995)*

Telephones (1995) es una pieza video-musical de 7 minutos creada en 1995 a partir del ensamblaje de fragmentos extraídos de diferentes películas de la historia del cine americano. El nexo común a todos estos clips filmicos es el proceso sonoro de una conversación telefónica desde que se descuelga el teléfono y se marca un número determinado hasta que se cuelga el aparato, pasando por los sonidos del timbre telefónico, los saludos, las conversaciones entre los personajes, incluso los silencios de los mismos. De esta forma el proceso habitual de una conversación marca las diferentes secciones que componen la pieza.

- Introducción. 00,01 – 00,14: Se nos muestra una cabina telefónica a la que llega un personaje para realizar la primera llamada de la pieza.
- Primera sección. 00,14 – 1,51: Sonidos de marcadores telefónicos (ruleta y teclado)
- Segunda sección 1,52 – 3,06: Sonidos de timbres telefónicos.
- Tercera sección 3,07 – 4,46: Desarrollo de una conversación dividida en dos grandes subsecciones. Una primera basada en los saludos típicos de una conversación telefónica (hello, what?, yes?...) y otra en la que poco a poco se desarrolla un modelo de conversación en la que las distintas películas dialogan entre sí.
- Cuarta sección. 4,47 - 5,44: Compuesta por los diferentes silencios que se producen en una conversación así como la escucha en “off” del receptor pertinente a través del teléfono.
- Quinta sección. 5,45 - 6,26: Despedidas de los personajes (good bye, call me back, I’m sorry...)
- Sexta sección. 6,27 - 6,50: Basada en el sonido que produce el aparato telefónico al colgarse tras terminar la conversación.
- Coda. 6,51 – 7,02: Volvemos a una cabina semejante a la de inicio en la que un personaje a modo de resumen llama, dice “Hello” y cuelga al no recibir respuesta.



Video 3: Telephones.

Podemos considerar *Telephones* como un resumen perfecto de la poética de Christian Marclay basada en el *ready-made* –en tanto que el material de partida es metraje fílmico preexistente– y el *remix* como medio narrativo –se está creando un producto creativo nuevo a partir de la combinación y manipulación de otros existentes–. Aun así, el interés de esta pieza no reside tanto en estos dos aspectos como sí en destacar otras características que hacen de *Telephones* una obra que trasciende la categoría de videoarte convencional para convertirse en algo que pasaremos a denominar como pieza sonora con imágenes.

UNA IMAGEN QUE SUENA, UN SONIDO QUE SE VE.

En un primer visionado de *Telephones*, de inmediato nos llama la atención la continuidad que posee la pieza aun basándose en un centenar de fragmentos extraídos de películas de distinta procedencia. Al igual que en las piezas puramente sonoras de los años ochenta y principios de los noventa en las que Marclay re mezclaba música de diferentes artistas con gran virtuosismo, en este caso mediante el uso simultáneo de sonidos e imágenes vuelve a establecer una paradoja de la continuidad rompiendo la concepción unitaria del flujo temporal a través de la creación de una polifonía de tiempos e interferencias narrativas que no afecta a las imágenes y a los sonidos por igual. Para conseguir este fin, Christian Marclay sigue una estrategia compositiva basada en el desarrollo de una serie de elementos sonoros y técnicas características de la narrativa musical clásica en la que aparecen diferentes aspectos técnicos como son: la repetición y variación del material sonoro expuesto, el principio de contraste atendiendo a tipologías tímbricas, progresiones in crescendo o disminuyendo acompañadas de una menor o mayor fragmentación en el ritmo interno del discurso, un punto culminante situado en los dos tercios de la pieza... De este modo, Marclay consigue establecer un hilo temporal perfecto a través de lo que escuchamos en detrimento de la inconexión estilística o temática de las imágenes presentadas.

Ya en su libro de 1990 *L'audiovision. Son au cinéma et la image* (5) –una suerte de reflexión sobre la percepción audiovisual– Michel Chion otorgaba una función secundaria a lo sonoro respecto a la imagen, siendo el sonido un mero vehículo para la unión temporal de diferentes imágenes. De esta forma Chion establece que, en un primer contacto con un mensaje audiovisual la vista es más hábil espacialmente mientras que el oído lo es temporalmente.

Es precisamente este aspecto del que se adueña Christian Marclay para desarrollar un discurso temporal continuo basado en las características sonoras del material fílmico seleccionado en oposición a la discontinuidad que genera la sucesión de imágenes inconexas.

No podemos comprender *Telephones* desde el punto de vista de los códigos audiovisuales tradicionales por los cuales lo que oímos se sitúa en un segundo plano respecto a lo que vemos; *Telephones* es por definición una pieza sonora acompañada de imágenes basada en una estructura compositiva propia de los códigos narrativos de la música clásica (exposición de materiales y desarrollo de los mismos). Sería imposible entender el ritmo interno de *Telephones* únicamente observando la pieza pero sí podríamos hacernos una idea amplia del contenido de la misma tan solo escuchándola.

UN VIDEO QUE “NO SUENA”. *Fade to slide* (2013)

En 2013, a petición del grupo norteamericano *Bang on a can* con motivo de su proyecto discográfico *Field Recordings* (6), Christian Marclay crea *Fade to slide*, una pieza de poco más de siete minutos para vídeo sonoro y conjunto instrumental.

Al igual que en *Telephones*, Marclay se apropia de material fílmico de la historia del cine hollywoodiense con el fin de crear una nueva pieza en la que lo sonoro es el parámetro que guía todo el transcurrir temporal de la obra. Al contrario que en la pieza de 1995, en *Fade to slide* son numerosos los momentos en los que el vídeo se independiza de su banda sonora –entendida esta como el sonido original del film– para que puedan ser los músicos de *Bang on a can* (clarinete bajo, cello, contrabajo, guitarra eléctrica, percusión y piano) los que rellenen esos silencios a su libre albedrío pero siguiendo en todo momento dos pautas:

1. Banda sonora musical: Los músicos enfatizan el sentido narrativo de las imágenes a modo de música extradiegética (7).
2. *Foley* (8): Los músicos recrean el sonido diegético de las imágenes con sus instrumentos.



Video 4: *Fade to Slide*.

Es precisamente la dicotomía que se establece entre sonido diegético, extradiegético y un tercero que podemos denominar como “híbrido” la que genera el interés perceptivo de *Fade to slide*. Partiendo de la premisa de juzgar la obra en su interpretación en directo, es decir, al igual que ocurría en las antiguas proyecciones de cine mudo en las que un grupo de músicos

interpretaba la banda sonora en directo, desarrollaremos el análisis de la pieza basándonos en dos supuestos perceptivos completamente diferentes:

1. La diégesis –mundo en que las situaciones narradas ocurren– es el vídeo. Por lo tanto los sonidos del vídeo los consideraríamos diegéticos y los procedentes de los instrumentistas serían extradiegéticos. En esta primera hipótesis surge la duda a la hora de juzgar como diegético o extradiegético los sonidos considerados “foley” que interpretan los músicos. Estos sonidos, al hacer una mención específica a elementos acústicos propios de la acción fílmica se integran en la misma pudiendo ser considerados propios de la diégesis ya que son sonidos con los que el personaje interactúa.
2. La diégesis es la escena del concierto. En este caso todo lo que oímos es diegético ya que el espacio de ficción de los intérpretes y de los espectadores (nosotros) es el mismo.

De estas dos hipótesis podemos concluir que al igual que en *Telephones* el vídeo es una excusa para crear una pieza sonora en la que las imágenes cumplen una función secundaria que a su vez discuten la propia naturaleza de los sonidos expuestos. Pero al contrario que en la primera es precisamente esa categoría híbrida que surge de la interacción entre el sonido “real” –sonidos procedentes del material fílmico– y otro “ficcional” –sonidos producidos por los músicos– la que cuestiona concepto de diégesis cinematográfica situándonos en una zona intermedia en la que lo que suena no es lo que vemos ni lo que vemos es lo que suena.

Esto a su vez provoca una serie de consecuencias en lo referente a la organización formal de los materiales sonoros con los que el artista trabaja a lo largo de la obra.

Al contrario que en *Telephones*, en esta ocasión ya no encontramos grandes secciones que articulen el discurso sonoro y que guarden relaciones entre ellas de tensión-relajación con sus correspondientes desarrollos y transiciones entre las partes. Los diferentes materiales acústicos y visuales propuestos por Marclay en *Fade to slide* –sonidos de objetos que se rompen, elementos acuáticos, instrumentos, aparatos fonográficos– dialogan a lo largo de la obra sin seguir aparentemente un orden lógico que los aglutine en grandes secciones. Al tratarse de una obra en la que la percepción del espectador debe ser plurifocal: los focos de atención proceden del vídeo, los intérpretes y la relación sonora que existe entre lo real (los sonidos del vídeo) y lo ficcional (los sonidos ejecutados por los músicos), Marclay obliga al espectador a tejer a través

de la memoria temporal de este, una red de relaciones perceptivas que otorgan continuidad temporal a algo que a primera vista podría parecer no tener lógica alguna.

Notas:

1. Se entiende por *ready-made*, *object trouvé*, *objeto encontrado* a aquellas prácticas artísticas basadas en la apropiación de objetos que no tienen por qué tener un origen artístico y que al cambiarlos de contexto y/o insertarlos en un espacio diferente adquieren un significado diferente. Marcel Duchamp sería uno de los pioneros del *ready-made* gracias a obras como *Roue de bicyclette* de 1913 o su *Fountain* de 1917 en la que empleaba una rueda de bicicleta y un urinario respectivamente como material artístico.
2. "I did a few of my solo performances in New York, and John Zorn heard about what I was doing and invited me to be part of one of his early "game pieces." I think the first piece I played was *Track and Field* in '82. He introduced me to a lot of fantastic players. For me, a naive amateur, it was fascinating to be able to actually perform with talented and knowledgeable musicians" *Christian Marclay by Ben Neill. Artist in conversation, Bomb Magazine*
3. "Not right away. At first I just wanted to make a movie, a short experimental musical, to write songs for it and find someone to write the music. I ended up singing the songs myself, while the film never happened. But it was the beginning of a band that was very visual: we used films, slide projections and props. And so, slowly, out of this kind of activity, I became more and more interested in music. That's when I started using the records onstage, making them skip to form background loops as rhythmic accompaniment. Before that I recorded the loops on cassette tapes to accompany the performances, but then I realized that it was more interesting to bring the turntables onstage and show the abuse to the records. The turntables added a visual dimension that was more real than background slide projections, which felt like an added element." *Christian Marclay by Ben Neill. Artist in conversation, Bomb Magazine*
4. *More Encores*. Christian Marclay. No Man's Land Records, 1989.
5. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Michel Chion. Paidós Ibérica, 1993.
6. *Field Recordings*. Bang on a can. Cantaloupe Music, 2013. Proyecto discográfico por el cual el grupo norteamericano propuso a trece compositores de diferente procedencia la composición de una pieza basada en una grabación ya existente de libre elección.
7. En cine se considera sonido diegético a todo aquel pertenece a la escena narrada y que por lo tanto pertenece al mundo real de los personajes. Por el contrario, se entiende por sonido extradiegético aquellos sonidos que están fuera del mundo real de los personajes solo pudiendo

ser escuchados por el espectador como es ocurre en las habituales bandas sonoras cinematográficas.

8. El *foley* son todos aquellos sonidos de un film que son añadidos en el proceso de postproducción ya sea porque no se grabaron en escena o porque surja la necesidad de crear sonidos que no existen en la vida real como puede ser el caso de una nave espacial. Su nombre se debe a Jack Donovan Foley, uno de los pioneros en la creación de efectos sonoros en sala.



JOSE PABLO POLO. Madrid, 1984. Compositor, improvisador y guitarrista desarrolla su trabajo creativo a partir de la investigación sonora e improvisación con elementos "no musicales" (ruidos parásitos, instrumentos y espacios no convencionales...) los cuales le permiten desarrollar nuevas relaciones perceptivas entre el instrumento, el intérprete y el público

Ha ofrecido conciertos en festivales y auditorios como el LVII Festival Internacional de Música de Granada, IX Festival Nei Suoni de Luoghi (Italia, Croacia, Serbia, Bosnia, Albania), VII Festival Lent (Eslovenia), II Festival Internacional de Música de Lleida, XXXI Festival Internacional de Música de Segovia, Auditorio Nacional de Música de Madrid, Festival Rencontre de Compositors, XVIII Jornadas de Música Contemporánea de Segovia, Festival Bernaola 2011, VI Festival Smash, XIV Festival Internacional Zemos98, XX Festival de Música de Primavera de Salamanca, XIII Escena Contemporánea, II Festival Me_mmix...

Sus obras se han interpretado, entre otros en el Auditorio Nacional de Música, 47 International Festival for New Music Darmstadt, VIII Ciclo de Música Contemporánea de Valladolid, XIII Ciclo de Música de Cámara RTVE, IX Festival de Música Española de Cádiz, Mostra Sonora de Sueca, XIV Festival de Música Contemporánea de Córdoba, Festival Encuentros Sonoros de Sevilla, Rencontre Internacional de Compositors, Festival Mixtur, Fundação Eugénio de Almeida, por intérpretes como Taller Sonoro, Smash Ensemble, Nou Ensemble, Tamgram Project, Ensemble Drama!, Cuarteto Ex Corde, Coro RTVE, Jean Pierre Dupuy, Miguel Romea, José Luis Urquieta, Pedro Pablo Cámara, David Romero-Pascual, Avelina Vidal o Carles Herráiz.

Su trabajo ha sido reconocido con diferentes premios y becas: INJUVE 2006 (interpretación) y 2014 (composición), 68 Concurso Permanente de Juventudes Musicales, Premio de Composición Carmelo Bernaola 2009, XVI Semana de Autor SGAE, Fundación Antonio Gala, etc.

Actualmente es miembro de los grupos *Nou Ensemble*, *Cuarteto Ex Corde*, y director de la *Orquesta de Guitarras Django Reinhardt*.

Jose Pablo Polo es director artístico de los festivales de música contemporánea *Encontre Internacional de Compositors* en Mallorca y *EMA Festival* en Madrid.

www.josepablopolo.com