



EDICIÓN 21  
ENERO-JUNIO 2025  
E-ISSN 2389-9794

*Reseña*

Música Visual Electrónica. Elementos  
de Creación Audiovisual / Electronic  
Visual Music. The Elements of  
Audiovisual Creativity, de Dave Payling

---

Alejandro Casales-Navarrete





## Reseña *Música Visual Electrónica. Elementos de Creación Audiovisual / Electronic Visual Music. The Elements of Audiovisual Creativity*, de Dave Payling


Alejandro Casales-Navarrete\*

La obra es un marco de referencia para comprender formas artísticas que relacionan las cualidades musicales de los sonidos y las imágenes en una sola creación, en total armonía. De acuerdo con el autor, la Música Visual Electrónica es una forma creativa y un proceso que ha sido poco estudiado por los historiadores del arte, debido a que se trata de un fenómeno relativamente reciente. Sin embargo, su desarrollo ha sido estable, diverso y productivo, teniendo su mayor auge durante el siglo XX. Asimismo, su fuerza creativa dejó una estela que se ha extendido al siglo XXI, impulsada por las nuevas tecnologías electrónicas.

Introducirse a la obra es un descubrimiento de los métodos y técnicas de la Música Visual Electrónica, donde se conjugan debates teóricos y técnicos en torno a la definición más acertada para comprenderla. Algunos términos que se relacionan con su forma y creación en contextos similares y recientes son *intermedia*, *videomúsica* y *audiovisual*.

---

\* Maestro en Desarrollo y Planeación de la Educación por la Universidad Autónoma Metropolitana, México. Licenciado en Artes Plásticas por la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La esmeralda" del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. Cultiva las artes sonoras y el repertorio de la música visual, en conjunto de proyectos multidisciplinarios y la investigación educativa. ✉ [alejandrocasales@gmail.com](mailto:alejandrocasales@gmail.com)

 <https://orcid.org/0000-0002-0493-2986>



Derechos de autor: Atribución-  
NoComercial-SinDerivadas 4.0  
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



La *intermedia* es un término acuñado por el pianista Jaroslaw Kapuscinski, quien describe al sonido y la imagen con igual importancia, con capacidades para desarrollarse simultáneamente de manera consciente. *Videomúsica*, es un nombre adoptado por el compositor Jean Piché para describir parte de su obra, la cual involucra música electroacústica y medios computacionales que se relacionan con la imagen. *Audiovisual*, es un término que define el trabajo artístico de Louise Harris, donde el sonido y la imagen se conjugan para crear una sola obra.

En los anteriores términos, las relaciones entre el sonido y la imagen se deliberan para cohesionarse, mientras que en la Música Visual Electrónica la visualidad conforma a la musicalidad de la obra. De acuerdo con Dave Payling, esto deviene del origen artístico de la imagen y la cautividad de la música. Dicho de otra manera, las formas artísticas primigenias de la Música Visual Electrónica fueron pinturas que no requerían del sonido, aunque lo evocaban como un elemento necesario para estructurar su contenido. Posteriormente, las transformaciones tecnológicas fueron sumando sus métodos y dispositivos para representar visualmente el sonido o sus cualidades musicales en imágenes.

La metodología utilizada durante principios del siglo XX, desarrollada por Sergei Eisenstein, se conformó de los mecanismos de montaje cinematográfico que permitían combinar imágenes acordes con la métrica, ritmo, tono, sobre tono e intelectualidad. Entre los artistas que coadyuvaron a su implementación para definir el género de la Música Visual Electrónica fueron: Viking Eggeling, John Whitney, Oskar Fischinger y Mary Ellen Bute, por mencionar algunos.

Es pertinente resaltar que el montaje cinematográfico contribuyó a la creación de otras técnicas para la composición de imágenes debido a que los artistas experimentaron con sus propias invenciones para la producción y composición de sus obras. Por ejemplo, Thomas Wilfred fue un artista innovador que desarrolló sus propios mecanismos y formas de creación sin valerse del montaje cinematográfico, a través de su órgano de color, el *Clavilux*. Este dispositivo permitía interpretar asociaciones entre tonos musicales y luces en colores artificiales, conformando composiciones artísticas llamadas *lumia*.

Por otra parte, los cambios tecnológicos del siglo XX transformaron las técnicas de creación y producción de la Música Visual Electrónica. Dave Payling propone que la electrónica fue determinante por la masificación de sus productos, lo que permitió el rápido crecimiento de instrumentos musicales y aparatos para la edición de imagen compuestos por circuitos eléctricos, tubos de vacío, transistores, diodos, circuitos integrados, ópticos, sensores y tecnologías de



interconexión. Así, el término electrónica es añadido para acentuar el contexto tecnológico del sistema creativo de la Música Visual Electrónica.

En cuanto a la estructura de la obra, esta se distribuye conforme los cinco elementos de la escuela filosófica de occidente, los cuales son espíritu, aire, fuego, agua y tierra. Cada uno representa un estado de energía que da forma a la obra literaria de Dave Payling.

El primer capítulo es el espíritu, es el descubrimiento de la Música Visual Electrónica, el relato histórico y marco contextual de una forma artística que es canalizada hacia el futuro, desde los antiguos filósofos griegos para continuar en el presente. Para el autor, la correspondencia recurrente ha sido la tonalidad de los colores que pueden equipararse con la tonalidad musical, citando como ejemplo a Isaac Newton, quien creó sus analogías entre los colores y la tonalidad musical y las publicó en su libro Óptica en el año 1704. Otros artistas extendieron el concepto de la tonalidad del color a la escala cromática musical de 12 tonos. Asimismo, el autor presenta otras relaciones entre el color y el sonido, mediante el tono como medio para distinguir colores y el timbre para distinguir las diferencias tonales entre una vocal o sonante.

En la misma línea, se citan autores pioneros que conceptualizaron la Música Visual Electrónica, entre los que se encuentran Albert Lavignac, compositor que solía comparar la paleta de colores de un pintor con las tonalidades de una orquesta sinfónica; Wassily Kandinsky, pintor que expresa sus percepciones musicales mediante analogías del color y el timbre musical para utilizarlas en sus composiciones pictóricas; y Karl Gerstner, diseñador que consideró las ideas de Kandinsky para añadirles emotividad y espiritualidad al significado de los colores, buscando justificar su efecto estético y ético.

El segundo capítulo es el aire, es la comunicación de ideas de varios autores que concurren en la corriente de la Música Visual Electrónica; en su movimiento se ubican las perspectivas y las diferentes formas de creación. Mediante entrevistas profundas, Dave Payling logra plasmar las opiniones y las experiencias de Louise Harris, profesor de Composición Audiovisual en la Universidad de Glasgow, Inglaterra; Tim Thompson, músico e ingeniero de software; João Pedro Oliveira, compositor y profesor de la Universidad de California en Santa Bárbara, Estados Unidos; Hiromi Ishii, compositora e investigadora; Tim Howle, profesor de Composición Contemporánea en la Universidad de Kent, Inglaterra; Jon Weinell, profesor de la Universidad de Greenwich, Inglaterra; y Bret Battey, profesor de Composición Audiovisual en la Universidad De Montfort, Inglaterra.



El tercer capítulo es el fuego, es la energía que se desencadena durante la vorágine de la actuación, la transformación física de las emociones cuando sirven para crear arte; asimismo, es la teoría y la práctica que se desenvuelven en cada escena artística. Estas escenas pueden ser distintas entre sí, como un mapeo sobre una fachada exterior de un edificio, una proyección inmersiva para un planetario, una creación fija para video, una creación interactiva para pantalla, gafa o computadora, o una obra mixta que superpone elementos visuales con sonidos musicales sobre cuerpos dentro de un escenario, por mencionar algunas situaciones.

En este contexto, la presentación de la Música Visual Electrónica conlleva ubicar sus técnicas para lograr la fluidez en el escenario. En el caso de los instrumentos análogos y proyecciones independientes, es necesario sincronizar su actuación para su presentación final; a su vez, usar instrumentos electrónicos necesita la consideración de parámetros entre señales visuales y de sonido. De igual manera, se debe considerar que la Música Visual Electrónica no es necesariamente una composición narrativa sino una creación artística que puede valerse de sus propios códigos y abstracciones artísticas para expresarse.

Sin embargo, hay debates en torno a obras que pueden tener mensajes claramente definidos y bifásicos, para lo cual Dave Payling propone una categorización de parámetros de señales de sonido que pueden ayudar a comprender relaciones fidedignas con la imagen. Su categorización es un conjunto de parámetros de escalamiento de amplitudes bajas y altas, suavizado de señales de ruido hasta su depuración y claridad tímbrica y la transformación de una onda sonora a un envolvente acústico. De acuerdo con la categorización, los gestos de una obra y su interpretación pueden lograr el efecto bifásico, es decir, visuales que tengan una relación estrecha con la parametría de señales de sonido, presentando relaciones coherentes mediante interacciones intuitivas. Algunos medios electrónicos han implementado este concepto, tal como la Interfaz de Visuales Digitales e Interfaz Digital de Instrumentos Musicales.

El cuarto capítulo es agua, es el estado creativo de la composición, donde las ideas toman su forma procedente de las emociones y la intuición; es, igualmente, la revisión de las perspectivas creativas que intervienen durante la creación de una obra de Música Visual Electrónica. En su comprensión se ubican los materiales del sonido y la visualidad que se unen en un mismo entorno. En este sentido, se presentan los enfoques de composición de la Música Visual Electrónica, así como sus materiales de transferencia, pensamiento compositivo y conceptos importantes, particularmente el paisaje audiovisual y su morfología, constituida por lo hiperreal, lo real, lo virtual y



lo irreal. Se suman los gestos y texturas que se ocupan del comportamiento interno, de la energía lumínica dirigida hacia adentro o reinyectada en la obra que se auto-propaga y, una vez inducida, se libera en lugar de ser controlada. Dave Payling cita a Thomas Wilfred y su combinación de factores de *lumia*, donde la forma y el movimiento generan objetos animados con morfología propia; el color les da una imagen y al sumarle movimiento suceden las degradaciones, las envolventes abstractas y los espacios entre tonos. Asimismo, se especifican las técnicas de composición electrónica digital, las cuales funcionan con algoritmos computacionales que automatizan la interpretación del compositor; en algunos casos, permiten la síntesis de sonidos nuevos que no podrían existir en el entorno natural de los instrumentos acústicos.

El quinto y último capítulo es la tierra, donde el autor presenta las prácticas compositivas, los métodos, procesos y técnicas que se utilizan actualmente en la creación. Se exponen algunas técnicas algorítmicas y generativas, y se presentan discusiones abiertas sobre las formas más populares para la producción de sonido, imagen visual y renderización electrónica, así como sus soportes lógicos. De igual manera, se consolidan las ideas y discusiones previas para dar paso a la implementación de instrumentos para la realización de una producción profesional. Para esto se exponen soportes lógicos instrumentados para la creación audiovisual, plataformas de producción y programación y aplicaciones para edición y sus complementos, entre los que se encuentran: *Touchdesinger*, *Quartz Composer*, *Adobe After Effects*, *DaVinci Resolve*, *Resolume*, *Notch*, *Max*, *Ableton Live*, *Steinberg Nuendo* y *Native Instruments Reaktor*. Aunque la selección de instrumentos no es la única para la producción de obras, el autor se limita a las herramientas que utilizan los compositores entrevistados en el segundo capítulo.

Asimismo, se presentan recomendaciones para lograr un flujo de trabajo continuo, mediante la planificación de una grabación, arreglo y composición de una obra, mezcla de las imágenes, sonidos y sus cualidades musicales, masterización, elección del formato electrónico final y su renderización, esto es, la ejecución de la representación gráfica de la obra.

Finalmente, se presentan algunas técnicas para comprender el lenguaje de la Música Visual Electrónica, entre las cuales se encuentran: video transiciones, sincronización, mezcla de canales de video, codificación cromática, figuración, video-retroalimentación, animación por fotograma, aleatoriedad, técnicas algorítmicas, procesamiento de sonido y técnicas de síntesis, por mencionar algunas.



