



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Álbum Visual: Cambios y representación en el mundo  
audiovisual.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Caro Camino, Julia

Tutor/a: Gracia Bensa, Trinidad

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## RESUMEN

Un álbum visual se define como la producción híbrida entre el cine y el videoclip, en el que un número de videos se unifican alrededor de un tema componiéndose la imagen y la música de manera paralela. En este trabajo de fin de grado se realizará la preproducción de un EP Visual, una versión más reducida, bajo la temática de la *Epilepsia* como concepto principal para poder estudiar la representación de las enfermedades mentales/neurológicas en el ámbito audiovisual. Así mismo se explorará esta nueva forma de realizar un proyecto audiovisual en el que la importancia de ambas partes es equitativa y los cambios que este tipo de proyectos ofrecen al paradigma audiovisual hoy en día.

De esta manera se expone el cambio la forma de hacer y ser del videoarte, así como su nueva forma como parte del producto musical y por lo tanto, de su industria.

## PALABRAS CLAVE

Álbum Visual, Videoarte, Música, Transmedia, Enfermedades Mentales.

## ABSTRACT

A Visual Album is defined as the hybrid production between cinema and music videos in which a number of videos move around one same topic and compose both, music and image, at the same time. In this project we show the pre-production of a reduced version of an album, an EP, with *Epilepsy* as the main topic so we can study the representation of mental illnesses in the audiovisual world. Moreover, we explore this new way of creating an audiovisual project while naming the changes this kind of product offer to the industry.

## KEY WORDS

Visual Album, Videoart, Music, Transmedia, Mental Illness.

## AGRADECIMIENTOS

A Trinidad Gracia, tutora de este TFG, por apoyarme y guiarme.

A Pepa López por enseñarme el poder de la experimentación audiovisual y el cariño hacia un proyecto.

A mi familia, por calmar las aguas y facilitar que pueda dedicarme de lleno a este trabajo. En especial a mi hermano, por ser apoyo y entender mis complicaciones como fortalezas.

A mi gente, a todes elles, pero en especial a Mire, Rafa, Marta y Saha, por su cariño y apoyo incondicional.

A mis niñes epileptiques, sobretodo a Scarlett, por la inspiración, por el cariño y por la comprensión que solo alguien que vive con esto podría ofrecer.

A Guille, Luca y Alfre, por la colaboración, por poner el cuerpo y la cabeza y por hacerlo tan divertido.

A Miles Levin, por empezar el camino de la representación epiléptica sin estigmas, y por esa conversación que cambió tanto este trabajo.

A todes les que no se han encontrado cuando miraban una película, serie o videoclip, porque el futuro está lleno de nosotres y nos van a tener que ver, les guste o no.

“ I want films to fill the room with people who came to sit and understand those who aren't like them”

“Quiero un cine que llene la habitación de gente dispuesta a entender a quienes no son como ellos”

Miles Levin, 2023.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 OBJETIVOS.....</b>	<b>7</b>
2.1.1 Objetivos principales... .....	7
2.1.2 Objetivos secundarios... .....	7
<b>2.2 METODOLOGÍAS.....</b>	<b>7</b>
<b>3. MARCO CONCEPTUAL.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1 REPRESENTACIÓN DE ENFERMEDADES MENTALES.....</b>	<b>9</b>
3.1.1 <i>Epilepsia</i> .....	10
<b>3.2 CONTEXTO VISUAL Y SONORO .....</b>	<b>11</b>
3.2.1 <i>El origen del video como expresión artística.....</i>	<i>11</i>
3.2.2 <i>Música y Cine: El arte al servicio del arte .....</i>	<i>12</i>
3.2.3 <i>El Videoclip y el Álbum Visual .....</i>	<i>13</i>
<b>3.3 Cambios y transformaciones en el ámbito audiovisual....</b>	<b>15</b>
<b>4. REFERENTES ARTÍSTICOS.....</b>	<b>16</b>
4.1 <i>Halsey</i> .....	16
4.2 <i>Labrinth – Euphoria BSO</i> .....	17
4.3 <i>Miles Levin - Under the Lights</i> .....	18
<b>5. DESARROLLO DE LA OBRA.....</b>	<b>19</b>
5.1 <i>Preproducción</i> .....	19
5.1.1 <i>Preproducción sonora .....</i>	<i>20</i>
5.1.2 <i>Preproducción visual .....</i>	<i>20</i>
5.2 <i>Producción</i> .....	21
5.3 <i>Postproducción</i> .....	22
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>23</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>24</b>
7.1 <i>Libros</i> .....	24
7.2 <i>Artículos</i> .....	24
7.3 <i>Webgrafía</i> .....	25
7.4 <i>Videografía</i> .....	26
7.5 <i>Obras Artísticas</i> .....	26
<b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES .....</b>	<b>27</b>
<b>9. ANEXO.....</b>	<b>28</b>
<b>10. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE.....</b>	

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado surge de la inmersión en el mundo de la música y el cine desde la infancia y de la necesidad de expresión personal y propia que este ámbito nos ofrece. Así como de la necesidad de experimentación y transformación en el creciente mundo audiovisual.

Habiendo crecido viendo como el video acompañaba de cerca a la música, y viceversa, hemos querido indagar un poco más en la relación entre ellas y en como ha evolucionado su relación según el paso del tiempo y el cambio en los medios. Hasta hace unas décadas esta relación se podía resumir en una constante lucha entre quién acompaña a quién. En los inicios del cine, siendo este mudo, la necesidad de un sonido musical que formase, junto a la imagen, un ambiente en el que el espectador quisiese adentrarse es más que evidente. Por otro lado, el arte visual ha acompañado también a lo largo de gran parte de la historia musical con portadas, flyers, fotografías y posteriormente, con el videoclip.

Es en este punto de aparición del videoclip en el que podríamos decir que comienza el cambio en esta relación entre música y arte visual. Dando paso a proyectos plena y equilibradamente audiovisuales en los que el videoarte y la música se componen y crecen de manera paralela siguiendo una creación conceptual compartida, es el caso de los *Álbumes Visuales*.

La producción de un tráiler para un EP Visual, surge de la necesidad de explorar de manera práctica este cambio y esta nueva relación, no solo como una investigación, sino como una presentación del relativamente 'nuevo' tipo de proyecto audiovisual que exprese los cambios ocurridos por estas transformaciones en el arte musical como en el videográfico y sus respectivas industrias. El EP seguirá un concepto conjunto que englobará todo el proyecto, siendo este la *Epilepsia*, dando espacio así a una pequeña exploración sobre la representación de enfermedades mentales y neurológicas en este nuevo espacio del paradigma audiovisual.



**Fig.1** . Partitura de Mozart y sus efectos en un cerebro con epilepsia. Estudio 2019.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El proyecto que presentamos en este Trabajo de Fin de Grado se plantea como una forma de experimentación y expresión creativa y personal, que utiliza el medio audiovisual como canal de representación anti-estigmatizada, así como de ventana a la realidad de los nuevos productos y proyectos audiovisuales.

A continuación, expondremos los objetivos principales y secundarios que se establecieron previa y durante la producción de este proyecto, así como la metodología que hemos seguido para llevarlo a cabo.

### 2.1. OBJETIVOS

#### 2.1.1 OBJETIVOS PRINCIPALES

- Exponer e investigar el cambio en el mundo audiovisual dadas las transformaciones en la relación del videoarte y la música.
- Pre- producir un EP visual como materialización de la investigación
- Presentar el tráiler de este EP Visual cumpliendo con los parámetros que este tipo de proyecto artístico necesita.
- Transmitir al espectador la importancia de una representación sin estigmas de las enfermedades mentales. Concretamente de la Epilepsia

#### 2.1.2 OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Analizar la relación del contenido visual y musical indagando en las transformaciones de las formas de videoarte como parte de un producto musical
- Plantear como puede influir esta transformación dentro de la industria audiovisual actual.
- Investigar sobre la representación de las enfermedades mentales en el mundo audiovisual actual.
- Mostrar lo que es un día cualquiera en la vida de una persona con una enfermedad neurológica crónica, en concreto, la epilepsia.

### 2.2 METODOLOGÍAS

La metodología de este trabajo comienza relacionándose con las herramientas y conocimientos adquiridos en la asignatura de *Realización de relatos de ficción*, en la que tuvimos la oportunidad de producir y rodar un cortometraje de una manera auto gestionada y horizontal dentro de un equipo reducido de compañeros. Y acaba completándose con los conceptos y experimentaciones adquiridos y realizados en la asignatura *Medios audiovisuales II. Procesos Filmicos* impartida por Pepa López. Conceptualmente y estructuralmente seguimos una metodología contra-estigma que desarrollaremos a continuación

La idea del trabajo nace de una necesidad totalmente personal de expresión y búsqueda de una representación fílmica fidedigna y sin estigmas en cuanto a las enfermedades neurofisiológicas como la Epilepsia. Esta representación requiere de un cuidado especial, no solo en la guionización o producción del propio proyecto, sino también del equipo humano que se ve involucrado, desde el lado técnico hasta el performativo.

El uso del Álbum Visual como herramienta para llevar a cabo esta expresión va directamente enlazado a la convivencia y la relación horizontal entre lo visual y lo sonoro en este tipo de proyectos y al uso divulgativo que le podemos dar a este. Dado que no podemos guiarnos solo por las metodologías clásicas del videoarte ni de la música, este tipo de proyecto nos obliga a buscar otros puntos de vista, a romper con las normas tal cual las hemos conocido, estos nuevos puntos de vista son desde los que miramos cuando hablamos de seguir una metodología contra-estigmática en nuestro proyecto.

Uno de los primeros puntos para llevar esta metodología a cabo fue el equipo humano, en el que todos los participantes han tenido contacto con la Epilepsia en algún momento de sus vidas, esta cercanía a la patología nos permite que las imágenes y la sonoridad que ofrezcamos al espectador vengan de un lugar más veraz, con mayor conocimiento y cuidado sobre ello.

Buscando este acercamiento a la realidad de las personas epilépticas tome la decisión de protagonizar el proyecto, mi participación como epiléptica a nivel performativo implicó un nivel de cuidado extra a la producción, ya que la posibilidad de vivir una crisis epiléptica solo por el hecho de recrear los estímulos que la generan era delicado. Este posicionamiento del cuerpo como protagonista da un paso más en esa representación veraz que buscamos desde el primer momento, ya que todo lo que se observa es realmente la realidad de quien la performa. Esto nos ofrece una forma de materializar y comprender algo mental y patológico desde lo que podríamos considerar 'la raíz' haciendo que sea más fácil de comprender y conectando al espectador, sea o no cercano a dicha patología.

Además de esta, el proyecto que presentamos se lleva a cabo mediante una metodología de autogestión horizontal, es decir, no jerarquizada, el equipo humano tenía roles asignados; cámara, actores, luz, dirección, etc., pero todos ofrecíamos nuevas ideas, posibles cambios y correcciones desde el primer momento de la preproducción hasta el último de la post producción. Esta forma de producir está directamente relacionada con la forma de producir un álbum visual, en el que no hay un medio que sea más importante que el otro, por lo que quise que todo el proyecto siguiera esta forma paralela de creación y trabajo en equipo.

Esta metodología horizontal y de autogestión no solo se ve en el equipo humano, sino también en el técnico, ya que las personas involucradas ofrecieron sus cámaras, casas, focos y sobretodo, su tiempo, para llevar a cabo este proyecto sin la necesidad de una entidad o un presupuesto altamente elevado, generando grupos y dinámicas de trabajo que se han formado en esperanza de continuar produciendo proyectos audiovisuales desde estos puntos de cuidado, veracidad, horizontalidad y autogestión.

## 3. MARCO CONCEPTUAL

En este apartado expondremos como han sido representadas las enfermedades neurológicas y/o mentales en el mundo audiovisual mientras revisamos el contexto de este mismo y la relación entre sus dos principales medios: el sonoro y el visual.

Ante este contexto, se plantea visibilizar la importancia de una representación realista de estas enfermedades, concretamente de la epilepsia, mientras indagamos en el contexto audiovisual y los cambios que nos llevan al *Álbum Visual* como proyecto completo y único.

### 3.1 Representación de las enfermedades mentales/neurológicas

Según la Confederación de Salud Mental España (FEAFES f.s) se considera enfermedad o trastorno mental a una “alteración de tipo emocional, cognitivo y/o del comportamiento, en el que quedan afectados procesos psicológicos básicos como son la motivación, la emoción, la cognición, la conciencia, la conducta, la percepción, el aprendizaje y el lenguaje, lo cual dificulta a la persona su adaptación al entorno cultural y social en el que vive y crea alguna forma de malestar subjetivo”<sup>1</sup>

A lo largo de la historia la forma en la que se han presentado estas enfermedades a través de los medios de comunicación de masas como la televisión o el cine ha deformado por completo la visión que se tiene, de manera colectiva, de estas enfermedades y quienes conviven con ellas, manteniendo los estereotipos y estigmas que han llevado durante tanto tiempo a la discriminación y rechazo de las personas que conviven con estas enfermedades.

Cinematográficamente, las narrativas sobre enfermedades mentales han ofrecido un espacio para argumentar actitudes agresivas, tensas, fuera de control o antisociales que, a pesar de no ser certeras, han sido herramientas muy útiles para la construcción de las tramas y de los personajes desde un punto de vista completamente irreal, pero convincente. Esta instrumentalización de las enfermedades mentales no solo mantiene estigmas y crea nuevos para quienes las padecen, sino que también limita la percepción y comprensión sobre estas y sobre los profesionales que trabajan en la salud mental, que suelen ser representados como arrogantes, fríos, autoritarios, apáticos y manipuladores, un estigma estrepitosamente peligroso ya que, se está ofreciendo una imagen peyorativa de los profesionales a quienes se les puede pedir ayuda, consejo o tratamientos no-nocivos, dejando una vez más en una posición de total vulnerabilidad y miedo a aquellas personas que viven con estas enfermedades.

---

1. Confederación Salud Mental España. (2020, 26 febrero). Informato - Confederación Salud Mental España

La representación de la enfermedad mental en las películas aparece la mayoría de las veces en tres géneros populares: drama, horror y misterio y, según Hyler<sup>2</sup> (1988), hay tres temas dominantes en las películas sobre enfermedades mentales que establecen estigmas negativos:

- La creencia de que un único episodio traumático, normalmente sucedido en la infancia, tiene ramificaciones posteriormente que precipite a la persona a una enfermedad mental más grave.
- La culpa asignada a los progenitores, especialmente a las madres, que se presentan como las únicas responsables de las enfermedades mentales de sus hijos.
- La excentricidad inofensiva de un personaje como etiqueta de enfermedad mental. Un claro ejemplo de esto se ve en *Alguien voló sobre el nido del cuco* (1975). En el que un personaje sin verdaderos patrones ni síntomas de enfermedad mental acaba envuelto y sin escapatoria en un tratamiento electroconvulsionante que más que un tratamiento es un castigo por su comportamiento fuera de la norma.

### 3.1.1 Epilepsia

La epilepsia es, según la Organización Mundial de la Salud (OMS), “una enfermedad cerebral crónica no transmisible que afecta a unos 50 millones de personas en todo el mundo. Se caracteriza por convulsiones recurrentes, que son episodios breves de movimiento involuntario que pueden involucrar una parte del cuerpo (parcial) o todo el cuerpo (generalizado) y en ocasiones se acompañan de pérdida de conciencia y control de la función intestinal o vesical<sup>3</sup>.”



Fig.2 . Portada 'El exorcismo de Emily Rose,' 2005

Esta enfermedad, la cual padecen cerca del 80% de las personas que viven en países de ingresos bajos y medianos y que, aparentemente, no tiene unas causas concretas y determinadas, siempre ha tenido una representación muy cercana al terror y al desconocimiento, en “El exorcismo de Emily Rose” observamos que la paciente, por su propio miedo y desconocimiento a lo que le ha pasado, acude a un cura en vez de un médico, que la convence de que está poseída’, este tipo de interpretaciones sobre una enfermedad como la epilepsia es, una vez más, extremadamente peligroso ya que, son este tipo de representaciones las que perpetúan que hayan habido, y siga habiendo, países en los que se abandonan e incluso asesinan a niños epilépticos que se consideran poseídos, o portadores de maldiciones familiares.

---

2. Hyler, S. E. (1988). DSM-III at the cinema: Madness in the movies. *Comprehensive Psychiatry*, 29(2), 195-206. [https://doi.org/10.1016/0010-440x\(88\)90014-4](https://doi.org/10.1016/0010-440x(88)90014-4)

3. World Health Organization: WHO. (2019, 27 junio). Epilepsy. Recuperado de [https://www.who.int/health-topics/epilepsy#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/epilepsy#tab=tab_1)

Este imaginario que se ofrece al público sobre estas enfermedades están comúnmente fundadas en falsas ideas o supuestos conocimientos que no son verídicos e incluso se han llegado a utilizar como argumento o causa de otras discriminaciones y violencias. Como, por ejemplo, durante la crisis del VIH en los noventa hubo una inmensidad de médicos e incluso familiares de personas epilépticas que las denunciaron y encerraron como “pacientes potencialmente infecciosos”<sup>4</sup> ya que, a pesar de que la única relación real que existe entre estas dos enfermedades es que las medicaciones no son compatibles, mucha gente creía que era el mismo tipo de “castigo de dios

### 3.2 Contexto Visual y Sonoro.

#### 3.2.1 El origen del video como expresión artística.

El video como expresión artística tiene su origen a lo largo del siglo XX, durante el desarrollo de la tecnología audiovisual. A medida que las cámaras de cine y otros dispositivos de grabación de video se volvieron más accesibles, los artistas comenzaron a experimentar con la combinación de imágenes en movimiento y sonido para crear obras de arte videográficas.

Artistas como *Nam June Paik*, *Wolf Vostel* y/o *Bruce Nauman* comenzaron a utilizar cámaras de video para crear obras de arte experimentales durante la década de 1960, naciendo aquí el videoarte.

En sus primeras etapas, los artistas aprovechaban la capacidad del video para capturar y documentar el tiempo, el arte efímero, permitiendo que las obras se reprodujeran y se exhibieran más allá del momento de su creación<sup>5</sup>. Rompiendo las limitaciones de tiempo y espacio asociadas con otras formas de arte tradicionales, los artistas se encontraban con nuevas posibilidades de creación artística, rompiendo muchos de los esquemas hasta ahora utilizados para cualquier arte visual.

Actualmente, el videoarte sigue evolucionando y adaptándose a los avances tecnológicos. Los artistas exploran nuevas formas como la interactividad, la realidad virtual y/o aumentada para crear experiencias inmersivas y participativas. El video como expresión artística se ha convertido en una herramienta indispensable para abordar cuestiones sociales, políticas y culturales, y continúa expandiendo los límites y convenciones del arte visual tradicional<sup>6</sup>.



**Fig.3.** Peter Moore, Charlotte Moorman Performing Nam June Paik's "Concerto for TV Cello and Videotapes", 1971



**Fig.4 .** Bruce Nauman-Stampin in the studio, 1968

4. Hyler, S. E., Gabbard, G. O., & Schneider, I. (1991). Homicidal Maniacs and Narcissistic Parasites: Stigmatization of Mentally Ill Persons in the Movies. *Psychiatric Services*, 42(10), 1044-1048. <https://doi.org/10.1176/ps.42.10.1044>

5. Rosario, L. P., & De València Servicio de Alumnado - Servei D'Alumnat, U. P. (2023, 25 septiembre). Conservación y restauración de videoarte. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/13477>

6. Pascual, J. A. I., & Telo, A. R. (2005). *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Editorial UOC.



**Fig.5 .** Wolf Vostell “Electronic Décoll/age, Happening Room” 1982.

### **3.2.2 Música y Cine. El arte al servicio del arte.**

La relación existente entre la música y el cine no nace, como muchos podrían pensar, con la aparición del ‘cine sonoro’ en los años 30, sino en el primer momento del nacimiento del cine, “la música (cinematográfica) aparece por la necesidad de ofrecer un movimiento sonoro equivalente al movimiento visual”<sup>7</sup>

En el cine mudo, el músico de sala era el encargado de generar ese movimiento sonoro para las imágenes de la pantalla, para ello se establecían unas partituras concretas y el interprete las adaptaba a la imagen, estas piezas hacían que la mentalidad colectiva viajase a través de las emociones que esas piezas sonoras ofrecían y las relacionaban directamente con las imágenes de los novedosos cineastas de la época.

A finales de los años 20 las compañías cinematográficas crean un departamento musical encargado de la composición, los arreglos y la interpretación de la música para los filmes, que se mantuvo ambiental, continua y enfática hasta los años 40, cuando se empieza a generar un espacio experimental dentro de la praxis musical cinematográfica, algo que se ha mantenido en la composición y el diseño sonoro del cine contemporáneo por la riqueza y potencial narrativo que aporta a los proyectos.

Desde los años 50 se habla de tres corrientes de uso en la relación entre la música y el cine: el empleo clásico de obras de maestros musicales como “*La primavera*” de Vivaldi; la introducción de los estilos de música populares en los momentos de creación, todo un movimiento de marketing que despegó a partir de los 70 y 80 con el poder de la música disco y el nacimiento del pop, y por último los intentos vanguardistas, buscando músicos y sonidos fuera de todo lo mencionado anteriormente, siendo más concretos con la relación directa entre la sonoridad elegida para la imagen específica del filme y lo que esta imagen pretende comunicar al espectador.

Este último uso de la música cinematográfica es, dentro de nuestro estudio, lo que irá evolucionando hasta el nacimiento de los álbumes visuales, ya que es una demostración de que la música no es un simple elemento más dentro del filme como puede ser la dirección de fotografía, sino que marca parte del tema estético de la obra audiovisual, algo que, antes de las pantallas solo se entendía a través de las operas o las comedias musicales, en las que, sin la música las representaciones visuales, incluidas las escenografías, no tenían sentido o carecían de mensaje.

---

7. Alejandro, C. A. C. (1998). Cine y música: el arte al servicio del arte.

Sobre finales de los 60 y principios de los 70 se extiende la producción de versiones filmicas de musicales de Broadway, naciendo así un genero filmico que, a pesar de la contra de algunos críticos teatrales a quienes les parecía un sacrilegio grabar una obra que había sido escrita para ser representada en directo, dio paso a cambios técnicos importantes como el hecho de que los movimientos de cámara fuesen parte indispensable de la coreografía, tanto como los propios bailarines. Podría decirse que, a partir de este momento, el público deja de ver la música como un acompañante de la imagen para entender su importancia narrativa y conceptual, comprendiendo así lo que es una obra completamente audiovisual.

La suma de 'música' y 'cine' resulta en un cine con mas posibilidades de desarrollo y expresiones artísticas con mayor riqueza.<sup>8</sup>

### 3.2.3 El Videoclip y el Álbum Visual.

Como hemos mencionado anteriormente, a medida que la tecnología de grabación y reproducción de video se hace más accesible durante los 60, los artistas comienzan a experimentar combinando imágenes en movimiento y sonido. Esto sienta las bases para la evolución del videoclip, alejándolo un poco de su principal utilidad como herramienta de promoción y acercándolo más a la parte creativa que forma parte del proyecto artístico, o siendo este todo el proyecto por si mismo.

Inicialmente, el videoarte y el videoclip compartieron un enfoque experimental y vanguardista. Ambos aprovecharon la capacidad de capturar imágenes en movimiento y mezclarlas con música o sonido, creando una experiencia audiovisual completa. Los artistas de videoarte utilizaron este nuevo medio para explorar el tiempo, el espacio y la relación entre el espectador y la imagen, mientras que los videoclips se centraron en complementar promocionar y visualizar la música.

Sin embargo, no fue hasta la llegada de canales mediáticos como *MTV*, en los 80, y posteriormente con YouTube en 2005, cuando el videoclip experimentó un auge creativo significativo<sup>9</sup>. Estos canales fueron una plataforma masiva para la difusión de videoclips, convirtiéndolos en una forma popular de entretenimiento. Los videoclips se convirtieron en herramientas visuales para acompañar y realzar las canciones, con narrativas y/o estéticas llamativas. Un autentico cambio en la relación entre el arte visual y sonoro, ya que hasta el momento había sido el sonido, en forma de banda sonora, quien acompañaba a las imágenes en movimiento con su propia narrativa.

El videoclip se convirtió en un medio de expresión artística tanto para músicos como para directores de cine y video-artistas. Muchos cantantes y bandas comenzaron a colaborar con cineastas y artistas visuales para crear videoclips que destacaran por su originalidad. Estos a menudo presentaban narrativas no lineales, efectos y estilos visuales experimentales, fusionando elementos del arte sonoro y el visual.<sup>10</sup>

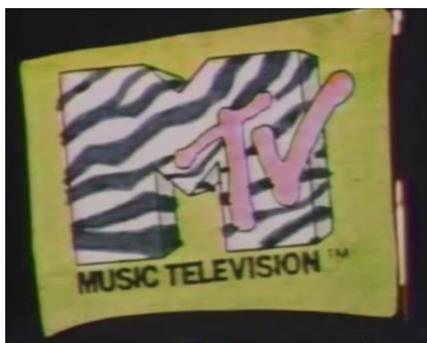


Fig.6 . MTV (Music Television) Logo from the 80s. 1981

8. Alejandro, C. A. C. (1998). Cine y música: el arte al servicio del arte.

9. Valdellós, A. M. S., López, J. R., & Acuña, S. R. (2016). El videoclip posttelevisivo actual. Propuesta metodológica y análisis estético. *Revista Latina de Comunicación Social*, (71), 332-348. <https://doi.org/10.4185/rlds-2016-1098>

10. *Ibid.*

El videoclip se consolidó como forma de arte independiente ya entrados los 2000, pero aún estrechamente relacionada con la industria musical. Los videoclips se convirtieron en una plataforma de experimentación estética y narrativa, y artistas como 'Outkast' se esforzaron por crear obras que desafiaron los límites del formato y dieron pie a experiencias visuales innovadoras, con su videoclip para el single 'Hey, ya! No solo veíamos al cantante interpretar todos los papeles del videoclip, clonado por efectos especiales, sino que además estábamos viendo un videoclip que es un programa de tv, podría decirse que se trataba de un 'metavideo'



Fig.7. Fotogramas videoclip 'Hey, ya!' de Outkast, 2003.

Ambos medios, sonoro y visual, se nutrieron mutuamente, contribuyendo al desarrollo y la evolución de una expresión artística completamente audiovisual<sup>11</sup>.

La aparición de los Álbumes Visuales no es más que la evolución natural de esta expresión artística plenamente audiovisual, ya que los artistas y bandas musicales comenzaron a reconocer el potencial de crear una pieza visual cohesiva que acompañara a un álbum musical completo, formando así proyectos meramente audiovisuales.

Un Álbum Visual se define como una forma de arte multimedia que combina música y video para crear una experiencia inmersiva y narrativa completamente audiovisual. En lugar de únicamente lanzar una serie de videoclips individuales, los Álbumes Visuales buscan contar o transmitir una historia o idea a través de la interconexión entre las canciones y los videos. Se trata de crear una experiencia más completa y cinematográfica en la que lo visual amplifica el impacto emocional de lo sonoro.

Los Álbumes Visuales utilizan conceptos y narrativas que se encuentran en el cine y el video arte, aprovechando el potencial de estos para generar una conexión más profunda con el espectador y sumergirlo en una experiencia sensorial. Los artistas musicales y visuales, trabajan juntos para crear una estética coherente que complemente las canciones, utilizando elementos como la narrativa musical, la cinematografía, los efectos visuales y el simbolismo.

Uno de los ejemplos más destacados de un Álbum Visual es "Lemonade" de Beyoncé, lanzado en 2016. Este álbum no solo incluía una serie de videoclips para cada una de las canciones, sino que también presentaba una narrativa conjunta que exploraba temas de raza, género, infidelidad y empoderamiento.<sup>12</sup> Los videos se entrelazan para formar una narrativa fílmica y se presentaban como una obra de arte musical y visualmente completa, impactante y coherente. Este no fue el primer álbum visual en la historia de la música y del video, pero si fue una prueba irrefutable de la validez técnica y artística de este tipo de proyectos audiovisuales.

Fig.8. Fotogramas del Album Visual 'Lemonade' Beyoncé, 2016.



11. Pascual, J. A. I., & Telo, A. R. (2005). *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Editorial UOC.

12. Harrison, C. (2014). The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé. Recuperado de <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/4446946>

La evolución de los Álbumes Visuales ha sido facilitada por los avances tecnológicos y las plataformas digitales. Con la popularidad de las redes sociales como Instagram, y los servicios de streaming como YouTube o HBO Max, que no se limita al cine y las series televisivas como otras plataformas, los artistas tienen la oportunidad de lanzar y distribuir sus Álbumes Visuales a un público global de manera rápida y accesible, y el público cada vez lo consume con mayor frecuencia.

### 3.4. Cambios y transformaciones en el ámbito audiovisual.

La evolución del arte es una dinámica orgánica que se mueve en base a la realización de proyectos que hibriden de manera creativa distintas herramientas, influencias, y movimientos artísticos ya existentes, así pues, es entendible que en la era de los medios el paso se da hacia los proyectos transmedia como es el caso del Álbum Visual.

Esta maquinaria de experimentación de las relaciones entre medios genera una comunicación transmedia, lenguajes que llevan esta experimentación a más las posibilidades de contenido, estirando los límites de los medios iniciales mediante innovaciones en los formatos que ofrece la cohesión entre los mismos medios<sup>13</sup>

En cuanto a los cambios que se han podido generar debido a los Álbumes Visuales observamos que en lo sonoro las composiciones ya no se limitan a una música cinematográfica o una música de industria que pueda ser vendida, los artistas musicales comerciales son, casi por obligación natural del arte, pero sobretodo de la industria, artistas audiovisuales en cuanto a la necesidad de generar material audiovisual para todos sus proyectos musicales. El diseño sonoro de cualquier material audiovisual no solo está mucho más cuidado que anteriormente, sino que también se ve en una posición de mayor responsabilidad narrativa.

En el ámbito visual, los lenguajes narrativos y fílmicos ya no son los únicos a tener en cuenta, el lenguaje musical es primordial para conformar un proyecto completamente audiovisual, poder relegar ciertas partes narrativas al diseño sonoro ofrece una experiencia más completa e inmersiva al espectador, ya que la información está, sensorialmente hablando, más repartida. Asimismo, el ritmo y la dinámica visual se ven más acercados al ritmo y el tempo de la musicalidad del proyecto y menos al ritmo exclusivo de la narrativa literaria del guión.

---

13. Valdellós, A. M. S., & Guarinos, V. (2021). Transmedialidad, álbum visual y videoclip musical. Estudio sobre el rap negro femenino y su corporeidad: Janelle Monáe y Tierra Whack. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias E Innovación En Comunicación*, 299-315. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.15>

## 4. REFERENTES ARTÍSTICOS

En este apartado se presentan los tres referentes artísticos principales, cada uno de ellos ha sido de ayuda e inspiración para la creación de este proyecto desde una perspectiva más visual, sonora o conceptual.

### 4.1 Halsey (Ashley Frangipane)

Ashley Frangipane nacida en Edison, Nueva Jersey en 1994, comenzó a los trece años a escribir sus primeras canciones con guitarra acústica. Alrededor de los dieciséis años fue diagnosticada con síndrome bipolar, algo que la artista ha abordado numerosas veces a lo largo de su carrera artística de manera sonora y visual. Es compositora, cantante y directora artística de todos sus proyectos, desde su primer EP *“Room 93”* la artista siempre ha apostado por proyectos conceptuales muy ligados a una construcción narrativa global entre la parte musical y la parte visual.

En 2017 publica su primer acercamiento real a un álbum visual con *‘Hopeless Funtain Kingdom’* un álbum conceptual cuyo hilo narrativo nace directamente de la película de 1996 *“Romeo + Juliet”* de *Baz Luhrmann* tanto estética como sonoramente. No todos los temas de este álbum se han publicado con un respectivo videoclip ni ‘visualizer’<sup>1</sup>, pero si fue acercándose haciendo distintas portadas dentro de la estética y la narrativa que cuenta este disco.

A finales de 2020 publica su ultimo álbum de estudio *“If I can’t have love, I want Power”* un Álbum Visual en todos sus sentidos y la referencia principal al proyecto que presentamos desde el punto mas visual. En el largometraje de cincuenta y dos minutos, grabado junto a IMAX, la artista explora “las alegrías y horrores del embarazo y la maternidad, así como la dicotomía entre la visión de la mujer como la ‘madonna’ (madre), y como la puta (objeto sexual).”<sup>14</sup> Por medio de la sonoridad y la imagen puede hablar de todos estos conceptos de una manera cohesionada e inmersiva en la que algunas letras de las canciones se ven entrelazadas con el dialogo de la escena.

Halsey trabajó junto al director Collin Tilley y junto a su equipo musical para que esta narrativa se perciba en el álbum tanto de manera sonora como en el lenguaje visual de la película. La artista lleva un paso más allá su proyecto cogiendo *“La Virgen con el Niño y Ángeles”* del francés Jean Fouquet (1452)<sup>15</sup> como referencia directa para el cartel y concepto base de la visual de este proyecto.

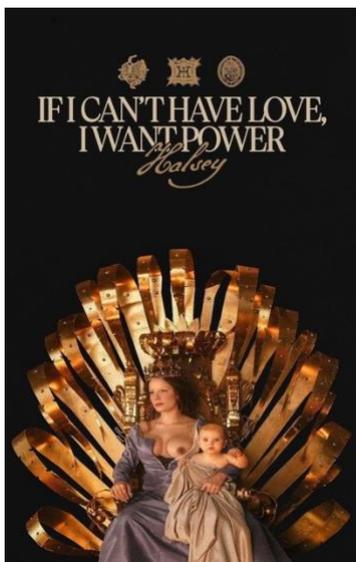


Fig.9 . Cartel promocional para cines “If I can’t have Love I want Power”, Halsey, 2020.



Fig.10. “La Virgen con el Niño y Ángeles” Oleo sobre tabla, Jean Fouquet, 1452 .

14. Halsey. (2021b, agosto 30). *Halsey - Apple Music 'If I Can't Have Love, I Want Power' interview* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=R9uwESPJD6U>

15. Fouquet, J. F. (1452). *La Virgen con el Niño y Ángeles* [Óleo sobre tabla]. Fig. 10.

## 4.2 Labrinth (Timothy Lee McKenzie) – Euphoria BSO

Timothy Lee McKenzie nacido el 4 de enero de 1989, conocido por su nombre artístico Labrinth, es un cantante, rapero, compositor y productor discográfico británico que inició su carrera en una banda con sus hermanos llamada *Mac*, en 2014 su música estaba en las esferas de las listas y empezó a dedicarse mas a la producción discográfica con otros artistas como *Sia* o *Diplo* con quienes llevo a publicar un álbum *homónimo*. En 2019 compuso la banda sonora de la serie '*Euphoria*' de HBO.

Esta banda sonora fue compuesta a la vez que la serie se encontraba en la fase de preproducción. Labrinth, junto con los actores y el escritor y director de la serie *Sam Levinson*, iban escribiendo y experimentando con el sonido junto a los *storyboards* y la lectura de las escenas, creando piezas enteras que expresaban la parte más emocional y sensorial de lo que se estaba contando visualmente. En una entrevista para *MTV* el artista habla de "*Hacer un proyecto en el que hemos compuesto música a la vez que una escena (...) ha sido como darnos un abrazo creativo en el que sentía que la banda sonora no era un acompañamiento, mi parte es importante en la narrativa y sin ella la serie habría sido distinta*"<sup>15</sup>. Ese 'abrazo creativo' hace resaltar el proyecto como un todo audiovisual, presentándonos una narrativa visual y sonora tan conjunta que, hasta la protagonista de la serie, *Zendaya*, describe esta banda sonora de Labrinth como *un personaje más de la historia*<sup>16</sup>labrinth.

Durante las dos temporadas que se han estrenado hasta el momento han conseguido que el lenguaje sonoro y el visual trabajen en una misma narrativa que ha hecho ganar dos premios *Emmy* a la serie tanto por su contenido cinematográfico como musical.

Esta forma de composición y producción es parte de la evolución mencionada en nuestro marco teórico, llevando en paralelo la parte sonora y visual y generando un proyecto totalmente audiovisual, ya sea en forma de serie, como el caso de *Euphoria*, o en forma de Álbum Visual, como es nuestro caso.



**Fig.11.** Fotografía, Labrinth personificando su música como personaje de *Euphoria*, 2022.



**Fig.12.** Portada del álbum de la Banda Sonora Original de *Euphoria*. 2019.

15. Marks, L. (2019, 4 octubre). How Labrinth Created the Perfect Soundtrack for HBO's 'Euphoria' *Rolling Stone*. Recuperado de <https://www.rollingstone.com>

16. Labrinth. (2022, 27 abril). *Labrinth - The Euphoria Season 2 score process* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DzAY2KpQmFQ>

### 4.3 Miles Levin – Under The Lights

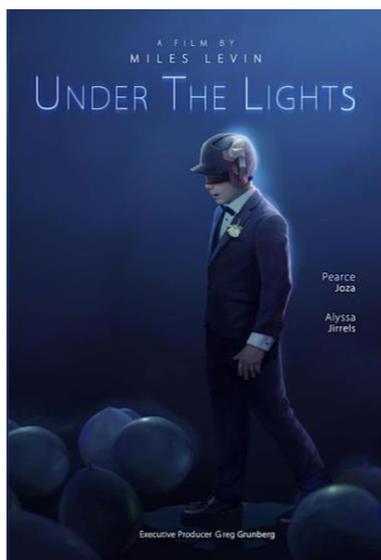
*Under the Lights*<sup>17</sup> es un cortometraje independiente sobre un adolescente con epilepsia que buscando la absoluta normatividad en el instituto se juega la salud sabiendo que podría tener una crisis por ir al baile.

Este cortometraje escrito y dirigido por Miles Levin, un joven estadounidense cinematógrafo con epilepsia, nace de la necesidad del propio artista de crear un espacio del que hablar de esta enfermedad sin estigmas ni ideas preconcebidas que no tienen nada que ver realmente con la enfermedad. Durante una entrevista con el creador, comentó como al principio de su carrera había rechazado la idea de realizar algo sobre la epilepsia “¿por qué iba a querer dedicar mi tiempo a algo que ya ocupa mi cabeza durante todo el día, todos los días?”<sup>18</sup> tras visitar algunas asociaciones por EEUU Miles se dio cuenta de la necesidad de generar discursos y visibilidad honesta para las personas que convivimos con esta enfermedad y decidió realizar el cortometraje a modo de búsqueda de financiación y pre-visualización de lo que podría ser el primer largometraje sobre la epilepsia realizado por alguien epiléptico.

Según Miles, la importancia de darnos este tipo de representación viene no solo de derrocar los estigmas impuestos sino de sacar esa conversación al público general, evitar que estas conversaciones solo se tengan entre personas epilépticas, ya que esa sensación, aunque sea de comprensión, también es de soledad porque parece que solo alguien que conviva con la enfermedad podrá entender lo que te ocurre. Para el artista realizar un largometraje como este es como ‘dar una *mastreclass* en la universidad de la epilepsia’<sup>19</sup> ya que su guión ha sido leído por más de 100 personas epilépticas y convivientes de epilepsia de distintas asociaciones para asegurar una representación real y fidedigna.

Miles Levin habla de las dificultades y ventajas de realizar una película sobre una enfermedad que uno mismo padece, por un lado del miedo al pensar que puede ocurrirte lo mismo que a tu protagonista mientras lo escribes, pero cuando ves la respuesta del público a un corto de 10 minutos y ves que hay gente en otros países prestando atención a este discurso, a lo que nos ocurre y a como nos estigmatizan<sup>20</sup>, el guionista convierte ese miedo en un nuevo impulso para hacerlo mejor, para buscar formas de hacer una película sobre la epilepsia sin llevar *triggers* a la pantalla, con diálogos y personajes que nos representen a nosotros y a nuestra gente más cercana, como personas epilépticas y/o convivientes de esta misma y no como poseídos, locos, o demonios incontrolables .

Una representación digna y honesta, como defiende y muestra Miles Levin, es lo que todo el mundo merece y la que hemos llevado a cabo con este proyecto.



**Fig.13.** Cartel promocional para el cortometraje ‘Under The Lights’ 2020.

17. Miles Levin. (2022, 26 marzo). *Under the Lights - An Award Winning Epilepsy Film* [Archivo de vídeo].

Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=tfy4\\_mq\\_yX8](https://www.youtube.com/watch?v=tfy4_mq_yX8)

18. M. Levin, comunicación personal, 24 Marzo, 2023 – Entrevista y traducción propia.

19. *Ibíd.*

20. *Ibíd.*

## 5. DESARROLLO DE LA OBRA

### 5.1 PREPRODUCCIÓN

La planificación del proyecto comenzó dando forma a la conceptualización de la idea principal, un EP visual sobre la epilepsia. Inicialmente recogí toda la información que pude sobre mi propia epilepsia, así como la de gente más cercana. Con estos pequeños testimonios comencé a escribir una sinopsis explicativa dividiéndola por capítulos que posteriormente serían las diferentes canciones.

Durante esta parte de la preproducción se buscó un equipo técnico tanto sonoro como de video. En cuanto a sonido se ha colaborado con un ex alumno del grado de Bellas Artes quien, mediante la producción musical ayudó a conformar la idea sonora del proyecto, en cuanto a lo visual el equipo humano surgió de compañeros de mi entorno que también trabajan en lo audiovisual y que han experimentado la enfermedad de una manera mas o menos cercana.

El guion fue redactado de manera paralela a la composición de la música, es decir, cuando nos reuníamos en el estudio a componer, teníamos el borrador del guión junto al ordenador en el que producimos, de tal manera que según avanzaba el guión evolucionaba la música. De la misma manera si este se ampliaba fuera de lo sonoro siempre era teniendo en cuenta la maqueta previa de la escena sonora de ese momento. Este paralelismo a la hora de componer y escribir se debe a la necesidad de ambos medios, sonoro y visual, de sostener la narrativa conjuntamente, es decir, el guion no es exclusivamente cinematográfico, así como las maquetas no son exclusivamente musicales, sino que también incluyen sonidos propios del ambiente del cine. Esta forma de composición transmedia es esencial para la creación de un Álbum Visual propiamente dicho.



Fig.14. Primer borrador de guión para 'EPSY' 2021

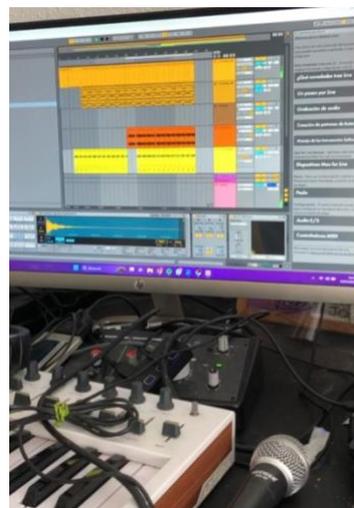


Fig.15. Primeras composiciones sonoras para 'EPSY', 2021

### 5.1.1 Preproducción sonora

En cuanto a lo sonoro se han realizado 4 maquetas para las 4 canciones que darían forma al proyecto de manera completa, al igual que se ha guionizado y pre producido la parte visual del mismo.

Estas maquetas se han producido con el programa 'FL Studio' y 'Ableton' y su composición son sonidos de sintetizador modulados.

Puesto que en este trabajo de fin de grado presentaremos (terminado) el tráiler del proyecto completo nos hemos centrado en la maqueta 2 "preattack\*" que junto a fragmentos de la maqueta 1 "Intro Epsy" conforman una escena sonora y visual idónea como introducción y llamamiento al público para que se interese por el proyecto entero.

En esta escena se muestra el aumento de estímulos que pueden hacer peligrar la estabilidad de una persona con epilepsia en un día normal, sonoramente llegamos a esto jugando con los ritmos y el tempo de manera que junto a lo visual mostramos ese juego de persecución entre la enfermedad y quien la vive y los miedos que esto genera en la persona.

Por último, grabamos la voz en off con un micrófono de condensador AT 2020, hicimos 3 grabaciones leyendo el texto con entonaciones parecidas, pero con ciertos cambios y cada grabación se editó de manera distinta; una más grave y robotizada, una normal y otra con *autotune* entonándolo en la primera nota del tema.

### 5.1.2 Preproducción visual

Una vez teníamos claro cual era la escena elegida para el tráiler comenzamos a reunirnos para la búsqueda de localizaciones, props y realizamos el storyboard, la escaleta, los tiros de cámara, el plan de rodaje y el casting (anexo). Este proceso nos llevo un par de meses, en los que tuvimos que realizar cambios en prácticamente cada parte de la preproducción debido a cambios de guion, acotamiento del tiempo del tráiler, cambios en el diseño de producción, etc.

Con respecto al casting, se realizó mandando un mensaje divulgativo por distintos grupos de Whatsapp de actores y actrices de otros proyectos que he realizado, inicialmente surgieron dos muy buenas propuestas que, no pudimos llegar a formalizar, finalmente encontramos a nuestro antagonista, *Epsy* (foto anexo), y tras un mes de no encontrar protagonista llegamos a la conclusión que, dada la implicación personal de la temática y teniendo a Chantal Akerman<sup>21</sup> y su implicación propia en sus performances en mente para esta pequeña parte, yo mismo podía hacer el papel, tomando un rol más performativo, algo que añadió un toque de mayor veracidad a lo que contamos.

Para dar vida a la enfermedad de la Epilepsia se ha construido un personaje basado en el imaginario de las películas de terror en las que de normal nos hemos visto encasillados quienes convivimos con esta enfermedad pero de una manera menos deformada, para ello hemos producido mediante impresión 3D una máscara que se asemeja a un *casco eeg*, utilizado para los *encefalogramas*, esta máscara de cables evita que veamos el rostro completo de la enfermedad, haciendo apología de todos los estigmas que nos han hecho invisibles y todo el miedo que ha podido generar esta misma enfermedad, tanto si se padece, como si no.

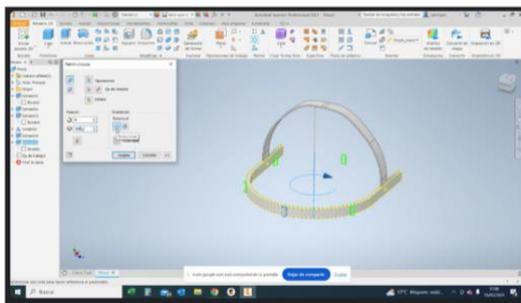


**Fig.16.** Home Studio y material utilizado en la composición y grabación sonora de 'EPSY', 2023

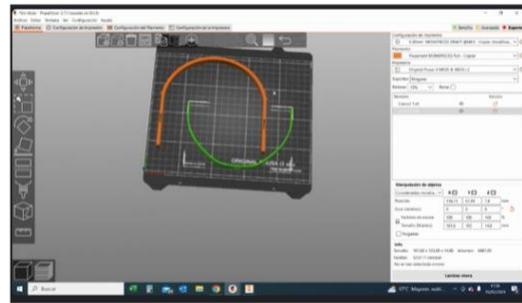


**Fig.17.** Actor que interpreta a Epsy en una de las pruebas de vestuario finales. 2024

La máscara ha sido diseñada e impresa mediante el uso de los programas 'Inventor' de Autodesk y 'Prusa Slicer', utilizando filamento PLA, un material de composición orgánica y biodegradable e impreso en una 'Impresora Prusa i3MK3S', una vez impreso el esqueleto fuimos adhiriendo los cables que cubriesen parte de la pancha de silicona que difumina las facciones faciales del actor.



**Fig.18.** 'Inventor' Programa de diseño en 3D máscara de Epsy, 2024



**Fig.19.** 'Prusa Slicer' Programa de impresión 3D. Máscara Epsy, 2024

## 5.2 PRODUCCIÓN

Una vez realizada la preproducción iniciamos la producción buscando los elementos técnicos necesarios, agrupando al reparto y llevando a cabo el rodaje de nuestro tráiler.

En cuanto a material de grabación de video utilizamos una cámara Sony Alpha 7III con un objetivo de 28 – 70mm y unos focos *Andoer W140 RGB Regulable* para la iluminación de las escenas interiores.



**Fig.20.** Foto durante el rodaje de 'EPSY' Benimaclet, 2024.

Realizamos un par de reuniones con el actor que interpreta a Epsy para las pruebas de vestuario y sobretodo para encontrar la corporalidad del personaje, ya que queríamos algo que generase la incomodidad de tener a un conocido observándote desde lejos. Sensación que, según los testimonios recogidos al inicio de este proyecto, es compartida entre bastantes de las personas que padecemos epilepsia.

El rodaje se realizó en tres días, comenzamos grabando las escenas de interior en un piso del barrio de Benimaclet. El segundo día realizamos las grabaciones en exterior, que se encuentran en el mismo barrio. En un principio con dos días de rodaje habría sido suficiente pero el clima nos obligó a dejar un par de tomas por coger el ultimo y tercer día, en el que aprovechamos para regrabar alguna cosa del día anterior. Toda esta organización se ve reflejada en el plan de rodaje y los desgloses de los anexos 9.3 y 9.4

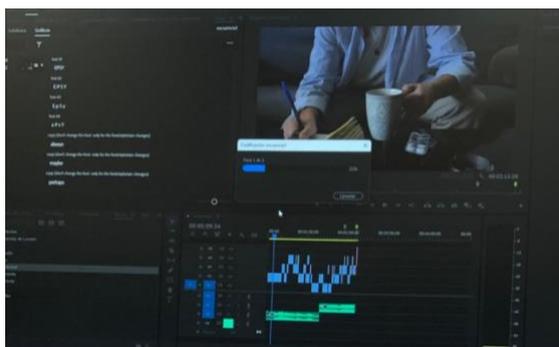
### 5.3 POSTPRODUCCIÓN.

Una vez rodado todo el material visual comenzamos el montaje y edición del proyecto, para lo que utilizamos el programa Adobe Premiere Pro 2023.

Tras la organización en carpetas de las tomas de cada escena se volcaron en el programa junto con la canción y comenzamos el montaje, en cuanto a este, podríamos decir que inicialmente parece lineal, pero se convierte en paralelo el momento en el que comienza la persecución, donde los estímulos, materializados tanto en flashbacks como en escenas aparentemente inconexas, aparecen paralelamente a la persecución como tal. Por lo que no solo es un montaje paralelo sino también montaje alterno.

En cuanto a edición se realizaron algunos ajustes de luz y de color, pero en muy poca cantidad, ya que buscamos una imagen cotidiana, y natural que fue conseguida en el momento del rodaje.

Después de probar distintos formatos de exportación de video nos decantamos por una exportación en formato H.264 de calidad alta 1080p HD, mp4.



**Fig.21.** Captura de pantalla durante el montaje y edición de 'EPSY', 2024

El resultado del video ha sido el siguiente:

[https://youtu.be/6\\_giMEinIKY](https://youtu.be/6_giMEinIKY)

#### FICHA TÉCNICA

Título original: 'EPSY'

Autore: Julia Caro Camino

Co-director: Guillermo

Sierra Fernández

País: España

Año: 2024

Formato: 1920×1080

Duración: 1' 50" XX

Rodada con: Sony Alpha 7III 28-70mm.

Códec: H.264

Sonido: Julia Caro Camino y Álvaro Blázquez Berbel.

## 6. CONCLUSIONES

Tanto el proceso como el resultado del trabajo, ha cumplido con los objetivos que fueron planteados. Me gustaría destacar la importancia que ha tenido, sobretodo para la búsqueda de una representación fidedigna de la Epilepsia, el trabajo en colectividad y la participación de todas aquellas personas, que además son cercanas a personas que conviven con esta misma patología, sin un acercamiento tan humano y honesto habría sido casi imposible representarnos de la manera que lo hemos hecho.

El trabajo performativo como persona epiléptica no fue algo que estuviese previsto desde el principio, pero ha aportado un toque de realidad a la pieza audiovisual que presentamos, igualmente es destacable decir que, esta manera de poner el cuerpo y participar activa y performativamente del proyecto también ha conllevado alguna traba, mi salud neurológica y física pudo verse afectada en pequeñas partes debido a la intensidad de la investigación o de la acción realizada en el rodaje. Aun con esto, ha sido un aprendizaje personal, que espero pueda verse reflejada en el futuro de este proyecto, ya que tanto mi equipo como yo, pretendemos continuarlo y llevarlo a cabo en su totalidad.

En cuanto al mundo audiovisual, como hemos comentado se encuentra en un momento de ebullición creativa y estructural, que seguiremos investigando y observando como espectadores en los próximos años, donde los proyectos, no solo meramente audiovisuales, sino transmedia en general, están y seguirán tomando importancia en el ámbito artístico.

Por último concluir con una observación cercana a la razón por la que se comenzó esta investigación, la relación entre la música y el videoarte jamás será la misma, aunque ambas sigan existiendo en sus formas mas antiguas o actuales, lo que está claro, es que estos medios y su relación, continuaran avanzando, sobretodo en el ámbito digital, donde podríamos casi predecir, que las realidades aumentadas y los mundos digitales inmersivos serán el siguiente paso en esta constante cadena evolutiva del arte.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### 7.1 LIBROS

Alejandro, C. A. C. (1998). *Cine y música: el arte al servicio del arte*.

Bergala, A. (1996). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Iberica Ediciones S A.

De Aguilera, M. (2009). *Una tele en el bolsillo: la televisión en el teléfono móvil: contenidos, formatos, audiencias*.

Goodwin, A. (1992). *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*. U of Minnesota Press.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital*. Grupo Planeta (GBS).

Pascual, J. A. I., & Telo, A. R. (2005). *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Editorial UOC.

Wedding, D., Boyd, M. A., & Niemiec, R. M. (2005). *Movies and Mental Illness: Using Films to Understand Psychopathology*. Hogrefe & Huber Publishing.

### 7.2 ARTÍCULOS

Coebergh, J., Lauw, R. F., Sommer, I., & Blom, J. D. (2019). Musical hallucinations and their relation with epilepsy. *Journal Of Neurology*, 266(6), 1501-1515. <https://doi.org/10.1007/s00415-019-09289-x>

Greene, A. (2021, 30 julio). Flashback: 19 Random Minutes of MTV From the Network's First Month in 1981. *Rolling Stone*. Recuperado de <https://www.rollingstone.com>

Holt, F. (2011). Is music becoming more visual? Online video content in the music industry. *Visual Studies*, 26(1), 50-61. <https://doi.org/10.1080/1472586x.2011.548489>

Hylér, S. E. (1988). DSM-III at the cinema: Madness in the movies. *Comprehensive Psychiatry*, 29(2), 195-206. [https://doi.org/10.1016/0010-440x\(88\)90014-4](https://doi.org/10.1016/0010-440x(88)90014-4)

Hylér, S. E., Gabbard, G. O., & Schneider, I. (1991). Homicidal Maniacs and Narcissistic Parasites: Stigmatization of Mentally Ill Persons in the Movies. *Psychiatric Services*, 42(10), 1044-1048. <https://doi.org/10.1176/ps.42.10.1044>

Kerson, T. S., & Kerson, L. A. (2008). Truly Enthralling: Epileptiform Events In Film and On Television—Why They Persist and What We Can Do About Them. *Social Work In Health Care*, 47(3), 320-337.  
<https://doi.org/10.1080/00981380802174069>

López, J. Á. L. (2021). La creación musical en el proceso cinematográfico. Una perspectiva crítica. *Fonseca: Journal Of Communication*, (22).  
<https://doi.org/10.14201/fjc-v22-23477>

Marks, L. (2019, 4 octubre). How Labrinth Created the Perfect Soundtrack for HBO's Euphoria; *Rolling Stone*. Recuperado de <https://www.rollingstone.com>

Morris, A. (2018, 25 junio). Inside Halsey's Troubled Past, Chaotic Present. *Rolling Stone*. Recuperado de <https://www.rollingstone.com>

Mundy, J. H. (2000). Popular music on screen: from the Hollywood musical to music video. *Choice Reviews Online*, 37(07), 37-3837.  
<https://doi.org/10.5860/choice.37-3837>

Valdellós, A. M. S. (2016). El álbum visual como nueva forma promocional de la industria de la música: el caso de Let England Shake de PJ Harvey y Seamus Murphy. *Palabra Clave*, 19(1), 105-132.  
<https://doi.org/10.5294/pacla.2016.19.1.5>

Valdellós, A. M. S., & Guarinos, V. (2021). Transmedialidad, álbum visual y videoclip musical. Estudio sobre el rap negro femenino y su corporeidad: Janelle Monáe y Tierra Whack. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias E Innovación En Comunicación*, 299-315.  
<https://doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.15>

Valdellós, A. M. S., López, J. R., & Acuña, S. R. (2016). El videoclip posttelevisivo actual. Propuesta metodológica y análisis estético. *Revista Latina de Comunicación Social*, (71), 332-348. <https://doi.org/10.4185/rlds-2016-1098>

### 7.3 WEBGRAFÍA

Confederación Salud Mental España. (2020, 26 febrero). Informato - Confederación Salud Mental España. Recuperado de <https://consaludmental.org/informato/#:~:text=Es%20una%20alteraci%C3%B3n%20de%20tipo,al%20entorno%20cultural%20y%20social>

Derham, M. (2023, 11 mayo). Epilepsy in Movies and Television. Recuperado de <https://www.yourlifeprotected.co.uk/news/epilepsy-in-movies-and-television/>

Epilepsy. (2012, 28 julio). Recuperado de <https://neurologicaldisordersinthemovies.wordpress.com/epilepsy/>

Harrison, C. (2014). The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé. Recuperado de

Rosario, L. P., & De València Servicio de Alumnado - Servei D'Alumnat, U. P. (2023, 25 septiembre). Conservación y restauración de videoarte. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/13477>

World Health Organization: WHO. (2019, 27 junio). Epilepsy. Recuperado de [https://www.who.int/health-topics/epilepsy#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/epilepsy#tab=tab_1)

## 7.4 VIDEOGRAFÍA

Can Châu. (2015, 10 julio). *Bruce Nauman-Stampin in the studio 1968* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YRF5FukKiCo->

Halsey. (2021a, julio 7). *HALSEY UNVEILS ALBUM ARTWORK AT THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART* [Archivo de vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=H4uWjAJu0\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=H4uWjAJu0_8)

Halsey. (2021b, agosto 30). *Halsey - Apple Music 'If I Can't Have Love, I Want Power' interview* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=R9uwESPJD6U>

HR Karlsson. (2020, 16 abril). *Wolf Vostell «Electronic Dé-coll/age, Happening Room»* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hxSLs7QEcZI>

Javier Eder. (2015, 18 octubre). *Chantal Akerman - autoportrait* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=t4nSvPookYs>

Labrinth. (2022, 27 abril). *Labrinth - The Euphoria Season 2 score process* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DzAY2KpQmFQ>

Miles Levin. (2022, 26 marzo). *Under the Lights - An Award Winning Epilepsy Film* [Archivo de vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=tfy4\\_mq\\_yX8](https://www.youtube.com/watch?v=tfy4_mq_yX8)

## 7.5 OBRAS ARTÍSTICAS

*El exorcismo de Emily Rose*. (2005) [Película Digital]

Fouquet, J. F. (1452). *La Virgen con el Niño y Ángeles* [Óleo sobre tabla].

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1 Partitura de Mozart y sus efectos en un cerebro con epilepsia. Estudio 2019.....	Pag: 6
Fig. 2 Portada ‘El exorcismo de Emily Rose,’ 2005.....	Pag: 10
Fig. 3 Peter Moore, Charlotte Moorman Performing Nam June Paik’s “Concerto for TV Cello and Videotapes”, 1971.....	Pag: 11
Fig. 4 Bruce Nauman-Stampin in the studio, 1968.....	Pag: 11
Fig. 5 Wolf Vostell “Electronic Décoll/age, Happening Room” 1982.....	Pag: 12
Fig. 6 MTV (Music Television) Logo from the 80s. 1981.....	Pag: 13
Fig. 7 Fotogramas videoclip ‘Hey, ya!’ de Outkast, 2003.....	Pag: 14
Fig. 8 ‘Lemonade’ Beyoncé, 2016.....	Pag: 14
Fig. 9 ‘If I can’t have Love I want Power,Halsey,2020.....	Pag:16
Fig. 10 “La Virgen con el Niño y Ángeles” Oleo sobre tabla, Jean Fouquet, 1452 .....	Pag:16
Fig. 11 ‘Euphoria, 2022.....	Pag: 17
Fig. 12 Portada Banda Sonora Original, ‘Euphoria. 2019.....	Pag: 17
Fig. 13 Cartel promocional para ‘Under The Lights’ 2020.....	Pag: 18
Fig. 14 Guión para ‘EPSY’ 2021.....	Pag: 19
Fig. 15 Composiciones sonoras para ‘EPSY’, 2021.....	Pag: 19
Fig. 16 Home Studio y material utilizado en la composición y grabación sonora de ‘EPSY’, 2023... ..	Pag 20
Fig. 17 Actor Epsy en pruebas de vestuario finales. 2024.....	Pag:20
Fig. 18 ‘Inventor’ diseño en 3D mascara de Epsy, 2024.....	Pag: 21
Fig. 19 ‘Prusa Slicer’ impresión 3D. Máscara Epsy, 2024.....	Pag: 21
Fig. 20 rodaje de ‘EPSY’ Benimaclet, 2024.....	Pag: 21
Fig. 21 montaje y edición de ‘EPSY’, 2024 .....	Pag: 22

# 9. ANEXO

## 9.1. Guión Literario

EPV- Epsy - SOCLES INFINITOS.

Album visual  
Julia Caro

2022-2023

EP visual sobre la epilepsia

1. INT. MAÑANA. COMEDOR CASA.

Plano frontal general de la mesa con una taza caliente y una libreta cerrada. Vemos una parte de silueta oscura junto a la mesa. (Epsy). No se mueve. ELLE entra y se sienta en el medio del sofá, mirando la taza y dejando un blister de pastillas junto a ella.

2. INT. MAÑANA. ENTRADA CASA.

Seguimos viendo parte de Epsy reflejada en el espejo, de fondo, inmóvil. ELLE no parece verla, aunque sí lanza una pequeña mirada furtiva a la esquina del espejo en la que se ve reflejada Epsy cuando se percató de su tía. Como si realmente estuviese forzándose a no verla ahí. Como si la ignorase.

3. EXT. DIA. CALLE BENI

--secuencia en paralelo (A.B.C.A.B.C) mientras suena la voz en OFF

OFF

La epilepsia es un trastorno del sistema neurológico en el que la actividad cerebral normal se altera provocando convulsiones o periodos de comportamiento y sensaciones inusuales, y a veces, pérdida de la consciencia. -CUALQUIER PERSONA PUEDE PADecer EPILEPSIA-.

3.1. ELLE empieza a andar por la calle, mirando a su alrededor, notando todos los estímulos del exterior (...)

Coches pasando rápido y pitando (Epsy está aun "lejos")

un grupo de chavales en un banco (le gritan algo al pasar) (Epsy se lo repite al oído)

Sirenas de ambulancia. (ELLE se toca la cabeza como si de madera se tratara, por superstición) (Epsy intenta esconderse)

3.2. (...) y teniendo flashes de "gotas que colman el vaso".

Flelea alterada con adres. (en la cocina de casa) (Epsy también les grita desde la puerta)

Cansancio acumulado. (Insomnio, mirada al reloj a las 2am y a las 3am) (Epsy despertando a ELLE para mirar el reloj)

Tembleque de las manos. (Epsy literalmente agitando a ELLE)

EP visual sobre la epilepsia

2.

3.3. Mientras camina y ve todos estos flashes Epsy camina detrás suya, cada vez más cerca, cada vez más rápido y saliendo de fondo en todos flashes, haciendo del paseo una persecución que solo acaba cuando Epsy alcanza a ELLE, tocándole el hombro, lo que hace que caiga desmayada.

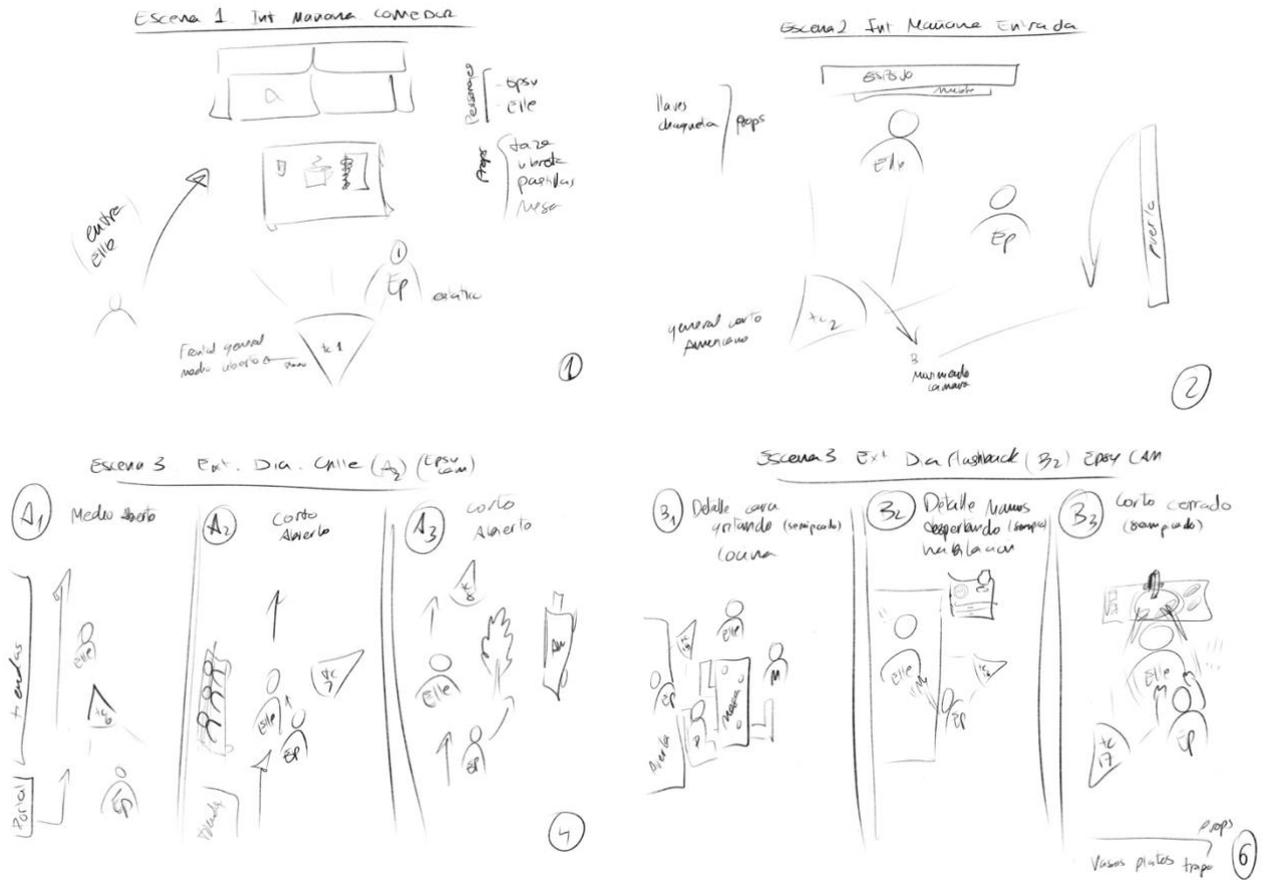
FUNDIDO BLANCO. - Ruido Blanco.

Vemos un par de flashes intermitentes junto al ruido blanco y aparece la cara de Epsy en un primer plano, con la luz flasheando sobre los cables de su cara. Aparece el título "EPV". Escuchamos una respiración agitada y Epsy baja la cabeza.

Fundido a negro.

FIN TRAILER.

### 9.2. Tiros de Cámara



### 9.3. Plan de Rodaje

Nº Secuencia	Nº plano	Contenido	Encuadre	Angulo de cámara	Movimiento de cámara	Sonido	FX	Tiros de Cámara.
1	1	Mesa con pastillas, taza humeante y libreta abierta algo escrito.	Plano detalle de la mesa, frontal hacia el sofá	Ligeramente picado	Fijo + Dolly out a plano 2	Intro tfg juli.wav	Mesa Sofá Bister Taza Libreta	TCl >
1	2	Mesa + Elle sentada en el sofá	Plano medio largo - contra	Ligeramente picado	Fijo	Intro tfg juli (post discurso 0-25)	*	>TCl
2	1	Elle mirándose en el espejo	Plano medio largo - contra	45º - detrás de Elle	paneo leve de no verla a verla en el reflejo + plano 2	Intro tfg juli.wav (post discurso 0-25)	Espejo Mueble *	
2	2	Elle mirándose en el espejo + hombro de Epsy	Plano medio largo - frontal	45º - respecto al espejo	Fijo	Discurso	*	
2	3	manos cogiendo llaves de un cuenco	Plano detalle	45º grados a la izquierda (POV desde Epsy)	Fijo	Discurso	+ llaves cuenco	
2	4	Elle despidiendo gato agachada	Plano general	Normal lateral	Fijo	Fin del discurso	Gato	

2.b	1	Elle sale de casa	Plano general	Normal frontal	Fijo	Pre-attack	x	
2.b	2	Puerta cerrándose	Plano general	Picado	Movimiento puerta	Pre-attack	x	
2.b	3	Elle saliendo del patio Epsy dentro del patio	Plano general abierto	Normal Frontal	Fijo	Pre-attack	x	
2	5	Elle mira desbloquea el móvil	Plano medio - largo	Ligeramente contrapicado 45º	Fijo	Pre-attack	Audio de voz	
3	1	Elle empieza andar	Plano recurso	recurso	Dolly out (L)	Pre-attack	x	
3.a (recurso)	1	Coches pasando	Plano recurso	recurso	Fijo	Pre-attack	x	
3.b (flashback)	1.1 (x2)	Padres discutiendo con Elle	Plano - Contraplano	Picado	Fijo	Pre-attack	Cocina Sillas Vajilla	
3.b	1.2 (x2)	Elle contesta Epsy detrás padres	Plano - Contraplano	Contrapicado	Fijo	Pre-attack		
3.c (persecución)	1	Persecución Elle y Epsy. Cada uno en un lado	Plano general	Normal Lateral	Fijo	Pre-attack	x	
3.a	2	Ambulancia	Plano Recurso	recurso	fijo		x	
3.b	3	Elle dando vueltas en la cama	Plano entero	Cental	Fijo		Cama tragar (Reel)	

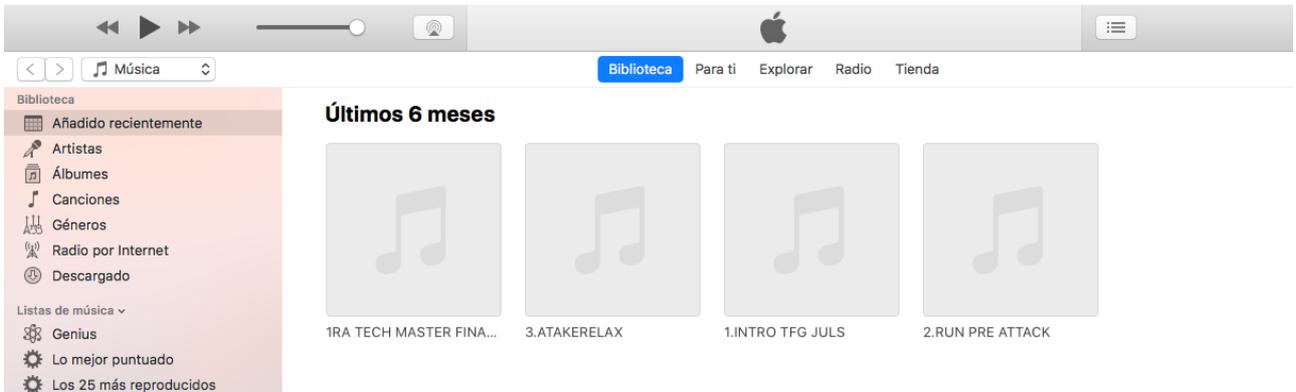
3.c	2	Persecución Elle Epsy. Mas cerca	Plano general	Normal Lateral	Fijo			x
3.a	3	Chavales y Epsy en un banco. Pasa Elle.	Plano medio abierto	45º frontal	fijo			Latas Papas Gorras
3.b	4	Tembleque manos	Plano detalle	Cental	Fijo			Pica cocina
3.c	3	Persecución Elle mira hacia atrás	Americano	Normal Lateral	Fijo			Pre-attack
4	1	Elle se vuelve a girar	Primer plano - contraplano	Normal frontal	Fijo			X
4	2	Vemos a Epsy delante que la abraza	Primer plano - contraplano	Normal frontal	fijo			Pitido - ruido blanco
4	3	Caen abrazadas	Americano	Normal lateral	fijo			Caida colchón

### 9.4. Hojas de Desglose

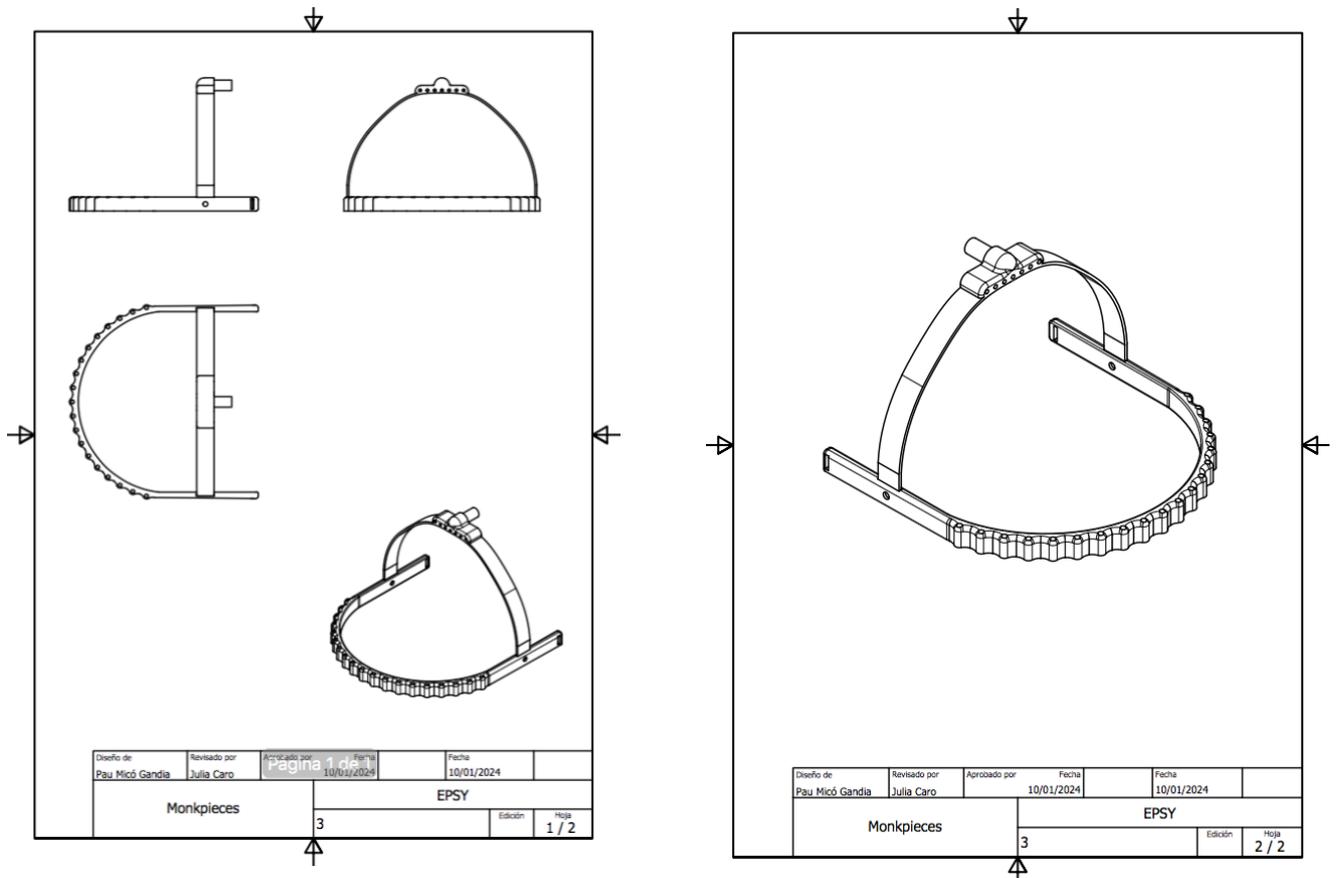
Hoja de desglose					
DIA: 1		FECHA:			
PRODUCCION:		Nº:		Nº SEC: 3B	
DECORADO: Cocina casa		DIA	X	NOCHE	
LOCALIZACIÓN: Mistral 71 Benimacllet		EXT		INT	X
PLANOS: 1		Nº PAG GUION		1	
RESUMEN DE ESCENA	PERSONAJES	VESTUARIO		MAQUILLAJE	
Elle discute con sus padres en la cocina mientras Epsy observa por detrás	ELLE EPSY Padres	- Vaquero y sudadera - Mascara y traje Epsy - Vaquero camiseta y cinturon (padre) - Ropa de calle y batin (madre)		- NOMAKEUP - CADENA - PENDIENTES	
<b>UTILERIA Y ATREZO</b> - Props cocina estándar - mandarina		<b>ESCENOGRAFIA</b> Vemos a Elle apoyada en el fregadero, frente a elle su padre cerca de la mesa y su madre justo al otro lado. Al fondo en la esquina izquierda entre los cuerpos de los padres y Elle vemos a Epsy sentada en el mármol pelando una mandarina			
<b>ANIMALES Y VEHICULOS</b>		<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>			
NOTAS					

Hoja de desglose					
DIA: 1		FECHA:			
PRODUCCION:		Nº:		Nº SEC: 2B	
DECORADO: Puerta/Patio Casa		DIA	X	NOCHE	
LOCALIZACIÓN: C/ Mistral 71 Benimacllet		EXT	X	INT	
PLANOS: 1, 2, 3		Nº PAG GUION		1	
RESUMEN DE ESCENA	PERSONAJES	VESTUARIO		MAQUILLAJE	
Elle sale por la puerta de casa, saliendo a la calle en el patio, mira el móvil y vemos a Epsy dentro del patio, observando	ELLE EPSY	- Cargos negros - Camiseta + camisa - Deportivas - Mascara Epsy - Americana negra - Pantalón negro		- NOMAKEUP, pero un poco pálido - CADENA - PENDIENTES	
<b>UTILERIA Y ATREZO</b> - Móvil - Llaves		<b>ESCENOGRAFIA</b> Elle frente a la puerta de salida al cerrarse esta Elle esta saliendo por el patio del edificio. Vemos que mira el móvil dejándonos ver a Epsy aun dentro del patio en el lado derecho.			
<b>ANIMALES Y VEHICULOS</b>		<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>			
		Audio whatsapp			
NOTAS					

### 9.5 Maquetas sonoras



### 9.6 Diseño máscara Epsy



## 10. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



### ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:  
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

De todos los Objetivos de Desarrollo Sostenible este trabajo se relaciona especialmente con cuatro de ellos:

Este tfg está directamente relacionado con dos de ellos, 'Salud y Bienestar' y Reducción de las Desigualdades', en su parte mas conceptual busca una visibilización y representación digna de gente que convivimos con patologías neurofisiológicas como la epilepsia, mostrando a quienes no las conocen la realidad de nuestro día a día. Reflejado en la metodología mostramos también como buscamos descomponer el estigma sobre estas enfermedades, ya que este ha sido raíz de muchas injusticias y desigualdades con las que vivimos las personas con estas patologías. Todo esto se realiza desde una perspectiva que busca una sociedad más justa para todos, algo que debe empezar desde lo humano y llegar a las instituciones, es por esto que hemos marcado el objetivo de 'Paz, justicia e instituciones sólidas'

Por otro lado, todo esto sería imposible sin un trabajo colectivo, con gente que esté dispuesta a aprender, razón por la que hemos marcado el objetivo de 'Educación de Calidad' y a hacer de manera activa que estas injusticias se reduzcan, sean o no parte de la comunidad afectada. Esta colectividad junto a la horizontalidad estructural que hemos llevado a cabo en este TFG es por lo que consideramos que se cumple el objetivo de 'Alianzas para lograr objetivos'.

Por último este TFG se ha hecho con perspectiva de género, debido a mi propia experiencia como persona trans no-binaria, la realización no ha entendido de géneros ni estructuras estéticas asociadas al binarismo, así como dentro del texto hemos utilizado el lenguaje inclusivo (cuya terminación es la -e) para hablar del equipo y sobretodo de la protagonista, quien desde el principio fue pensada para no representar un solo género, abriendo el abanico al espectador para poder sentirse representado.