

TFG

EFFECTO MOIRÉ

NUEVAS EXPERIMENTACIONES VISUALES DEL VIDEOCLIP

Presentado por Cristina Gómez Villena

Tutora: Dolores Furió Vita

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Efecto Moiré es un proyecto que parte de la experimentación del lenguaje audiovisual a través de la creación de un videoclip musical. El aspecto creativo del proyecto se centra en el cuidado y tratamiento técnico de la fase de realización, producción y montaje en busca de nuevas posibilidades visuales.

El proyecto surge de un interés por el mundo de la imagen y la experimentación de nuevas alternativas narrativas. El formato audiovisual del videoclip va estrechamente ligado al ámbito musical, por ello, mi intención es que ambas disciplinas potencien su mensaje y evolucionen conjuntamente.

Mi pretensión en este trabajo es darle el valor esencial al momento de la creación para encontrar una manera de materializar lo invisible con el fin de electrizar la visión protagonista y espectadora.

VIDEOCLIP EXPERIMENTAL ABSTRACCIÓN LUZ COLOR COMPOSICIÓN
ESENCIA EXPRESIÓN ORIGEN VIAJE INTERIOR LUGARES ABANDONADOS

“Las luces más importantes son las que no enciendes.” Allen Daviau 1

1 DAVIAU, Allen. Director de fotografía estadounidense.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia y amigos por el apoyo incondicional durante esta etapa de creación, en especial a Rubén Segarra Nácher quien ha supuesto una fuente de inspiración y superación. Agradecer también a todas aquellas personas que me prestaron material para poder llevar a cabo el trabajo.

A mi tutora Dolores Furió Vita por apoyar mi proyecto desde el principio y transmitirme sus conocimientos desde la claridad y la experiencia.

A todas y cada una de las personas que se levantan cada día para seguir creciendo y creando para enriquecer nuestra cultura de manera consciente.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. CUERPO DE LA MEMORIA	8
3.1 JUSTIFICACIÓN PERSONAL	8
3.2 EVOLUCIÓN Y DESARROLLO	11
3.2.1 <i>Artistas y referentes</i>	<i>11</i>
3.2.2 <i>Tratamiento del color y la composición.....</i>	<i>16</i>
3.2.2 <i>La relevancia del videoclip en la música actual</i>	<i>18</i>
3.3 DESARROLLO DEL PROYECTO	20
3.3.1 Fase de preproducción	20
3.3.1.1 <i>Idea.....</i>	<i>20</i>
3.3.1.2 <i>Guión.....</i>	<i>21</i>
3.3.1.3 <i>Letra de la canción Efecto Moiré.....</i>	<i>23</i>
3.3.2 Fase de producción.....	24
3.3.2.1 <i>Equipo técnico.....</i>	<i>27</i>
3.3.2.2 <i>Material para la grabación</i>	<i>28</i>
3.3.3 Fase de postproducción.....	30
4. CONCLUSIONES.....	32
5. BIBLIOGRAFÍA.....	34
6. ANEXOS.....	37

1. INTRODUCCIÓN

Efecto Moiré es un proyecto que nace de un interés personal por ampliar conocimientos sobre la fotografía y el vídeo con la intención de conocer de primera mano nuevas alternativas visuales, tomando conciencia del mundo de la imagen en el que hoy en día convivimos.

A lo largo de toda mi trayectoria artística, siempre he estado interesada en el aspecto esencial del arte, buscando mi propio sentido y concepto, sobre todo través de la fotografía abstracta de la cual he extraído gran parte de mis percepciones. Esta necesidad esencial me indujo a una depuración consciente de lo que me inspira y hago. El verdadero hallazgo de este trabajo es lo que el arte o la experiencia me cuenta a través de su historia para abordar de manera más consciente la práctica artística.

Si hay algo que no podemos negar, es el poder que la imagen ha ido desarrollando en las últimas décadas como herramienta capaz de transmitir cualquier tipo de mensaje. Vivimos rodeados de información, en consecuencia nuestra sociedad y cultura se ven limitadas por la falta de realidad creando dependencias sintomáticas que nublan la vista de lo verdaderamente importante cuando se crea algo, como si solo importara la estética o el resultado.

Así que, por un lado mi intención con este trabajo es ampliar mis conocimientos técnicos y encontrar algún modo de revalorizar el mundo de la imagen desde mi entendimiento, experimentándolo de primera mano. Por otro, promover a través del videoclip la nueva cultura musical y alternativa emergente, sin referirme a ningún estilo de música en concreto, sencillamente aquella que sale del corazón.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos del proyecto responden a una serie de inquietudes en cuanto a la fotografía y el vídeo que he experimentado durante los años de carrera y la fase de creación del videoclip. Todos los objetivos y metodologías planteados durante esta etapa, han sido necesarios para el desarrollo del proyecto, por ello, resumiré los aspectos más importantes de lo más general a lo más concreto.

Reflejar todo aquello que he experimentado durante la carrera, es decir, poner en práctica lo aprendido en términos de composición o estilo para que el trabajo resuma los aspectos más característicos de mi trayectoria académica.

Experimentar con las posibilidades audiovisuales para encontrar un estilo propio que me abra nuevas vías de investigación además de posibles salidas profesionales.

Trabajar y ampliar los conocimientos a nivel técnico en la creación y montaje de un videoclip musical para abordar de manera más productiva un proyecto de estas características.

Enfrentarme a llevar a cabo un proyecto como este, por primera vez, con los riesgos que ello conllevaba, como experiencia de aprendizaje y desarrollo de nuevas vías de exploración personal y profesional.

Servir de unión entre la música y el ámbito audiovisual conociendo en primera persona cómo funciona hoy en día y sobre todo, dándole importancia, valor y respeto a las formas de expresión musical emergentes.

La metodología empleada ha sido un proceso de inspiración y recopilación constante. El trabajo se ha caracterizado generalmente por una concienciación cinematográfica, he de reconocer que a pesar de sentirme atraída por el mundo de la imagen nunca me he considerado demasiado apasionada por el cine incluso perdí cierto interés por puro escepticismo estético. Simples

condicionamientos, ya que, como he dicho anteriormente el mundo audiovisual siempre estuvo cerca de mis futuros y no tan lejanos intereses.

Durante este último año fuera del ámbito académico he tenido la oportunidad de experimentar el mundo audiovisual gracias a la música. De alguna manera siempre he estado ligada a una cultura urbana que engloba disciplinas artísticas como el graffiti, la música, el baile u otras formas de libre expresión social con bastante relevancia en nuestra cultura actualmente. Son disciplinas que desde mi punto de vista promueven valores como el respeto, la unión, la superación personal o un compromiso social. Esto siempre ha inspirado mis intenciones, me ha llevado a conocer de cerca nuevas posibilidades artísticas y culturales pero sobre todo es un entorno donde compartir y evolucionar mis habilidades.

Trabajar conjuntamente con el cantante del videoclip, Original Mistah Godeh nombre artístico de Rubén Segarra Nácher, supuso una serie de experiencias y nuevas motivaciones, por ello, para el desarrollo de este trabajo me centré en conocer la historia y los maestros del cine en busca de referentes que terminaran de consolidar la base teórica de mi proyecto e inspiraran de nuevo mi visión siempre desde mi entendimiento. Este proceso me devolvió la creencia y el respeto por el verdadero poder del cine o la imagen en movimiento.

Tras la búsqueda de referentes me dediqué a estructurar la idea y los materiales que necesitaría, aunque, a pesar de elaborar esquemas y bocetos escritos, durante la fase de producción surgieron nuevas ideas que acabaron de concretar la estructura del videoclip debido a su carácter experimental. Una vez captado el material audiovisual vino la fase de montaje que se basó en ordenar las escenas en relación a la música, añadir efectos y retocar mínimamente el color ya que traté la imagen con la luz y el color que me interesaban durante la fase de producción.

En resumen, tanto los objetivos como la metodología han supuesto un enorme aprendizaje a nivel artístico y personal.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1 JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO PERSONAL

Esta carrera ha supuesto para mí un reencuentro con el sentido del arte. Desde el comienzo me interesó conocer la historia del arte con intención de entender sus verdaderas posibilidades sociales y culturales para comprender mejor la evolución del entorno y nuestro papel en el mismo.

“El arte nos acerca a nuestra causa mientras nos convierte en efecto.”¹

El arte ha sufrido su mayor transformación a lo largo de este último siglo de manera imparable y sistemática, este hecho ha afectado a nuestra concepción del mundo a niveles impensables. Si bien es cierto, el arte contemporáneo propició una liberación artística en la que el individuo era el protagonista de sus hallazgos, poniendo al arte como método de experimentación y exposición ante lo oculto, pero hoy en día todo se ha masificado y los valores están generalmente comercializados, atacando a su valor esencial ya que, lo que importa es la estética y no somos capaces de captar más allá. ¿Qué manera encontrar para revalorizar el valor de lo abstracto y del arte en sí? Comenzando un viaje de experimentación propia en una búsqueda del conocimiento interior, del sentido o significado de la intuición, del atrevimiento por encontrar una manera de materializar lo invisible, por este motivo desde el comienzo de la carrera adopté una actitud antropológica.

Más adelante me adentré en el mundo de la fotografía, siempre había estado interesada en el concepto fotográfico hasta tuve la oportunidad de conocerlo de cerca. La fotografía transformó mi mirada y me ayudó a sensibilizarme con el medio en busca de mi propio sentido. Por algún motivo mi ojo buscaba un encuadre determinado, eso me motivó a seguir indagando en la intuición de esa poética experimentando nuevas posibilidades fotográficas. Concentrarme en el sentido de mi fotografía fue prescindir de la comodidad de presionar un simple botón. Esto me llevó al mundo de la abstracción, el cual me enseñó un nuevo lenguaje e inspiró conceptualmente mis percepciones artísticas.

GÓMEZ, Cristina. Reflexión, 2013.

“El arte ilumina de repente, como un relámpago... nuevas verdades que en realidad no son otra cosa que la evolución orgánica de la sabiduría antigua.” 1

Fue en 2013, en la asignatura optativa de Procedimientos Fotográficos, donde tuve vía libre para aprender aspectos técnicos y trabajar la abstracción de manera analógica y digital, tratando temas como las estructuras urbanas o el concepto bidimensional en la composición.



Posteriormente en la asignatura de Fotografía y Procesos Gráficos experimenté con procesos fotográficos más tradicionales como la cianotipia o el fotopolímero, esto me abrió nuevos campos de investigación en cuanto a la fotografía abstracta, de alguna manera provocó en mí la necesidad de intervenir manualmente la fotografía. Más tarde, en la asignatura de Pintura y Fotografía tuve la oportunidad de experimentar, tanto a nivel conceptual como práctico, la unión de estas dos disciplinas artísticas, ello me llevó a una mayor abstracción de la forma.



Huellas de luz, fotografía analógica y digital, 2014.

La abstracción fotográfica me enseñó a conocerme y comprender mejor el entorno, entendiendo la abstracción como una reducción de las formas de la naturaleza a lo relevante. No es exactamente una huida de la realidad sino un intento más allá de lo humano, de crear una visión más experimental de la vida. La misma geometría posee un elevado nivel de abstracción, es la descomposición más básica y elemental, la que vuelve al principio para entender todo desde la nada, del origen al desarrollo. Por ello, conceptualmente siempre he tenido interiorizada la geometría en mis composiciones o creaciones. Debido a mi interés por conocer la “ciencia” del arte, me di cuenta que la fotografía podía limitar mis intenciones y empecé a experimentar en ámbitos más sociales o con mayor repercusión. Fue durante la asignatura de Tácticas de Intervención de Arte Público donde trabajé en proyectos enfocados a la crítica publicitaria, adentrándome cada vez más en el mundo de la imagen comercial siendo consciente de la dificultad de transmitir un mensaje determinado al público.

“Estamos tan condicionados por la sintaxis de la cámara que no nos damos cuenta que funcionamos sólo con la mitad del alfabeto...Es lo que vemos todos los días en las revistas, los postes publicitarios, e incluso en la televisión. Todas esas imágenes han sido producidas básicamente de forma igual, con una lente y una cámara. Lo que quiero decir es que existen muchas, muchas otras maneras de producir una imagen fotográfica y me imagino que muchas de ellas están todavía por explorar.” Adam Fuss 1

A lo largo de mi vida, como ya he comentado anteriormente, siempre he estado ligada a una cultura urbana que abarca disciplinas artísticas como el graffiti, la música u otras formas de libre expresión social con relevancia en nuestra cultura actual. En este entorno he experimentado las enormes posibilidades artísticas y sociales de nuevas formas de expresión a través del respeto, la unión social y la superación personal. Mi intención con este trabajo es potenciar e implicarme este ámbito mientras sigo ampliando mis conocimientos a nivel artístico.

3.2 EVOLUCIÓN Y DESARROLLO

3.2.1 Artistas y referentes

En este apartado pretendo centrar todos aquellos referentes e influencias que han guiado mis intereses desde mis comienzos artísticos hasta la creación del trabajo final de grado. Desde mi punto de vista, el apartado de referentes puede ser bastante amplio y no podría abarcarlo en su plenitud ya que, hoy en día, estamos rodeados de imágenes que suscitan nuestro interés o sirven de inspiración para nuevos proyectos. Por ello, se hace imprescindible retroceder unos cuantos años y conocer la historia del arte para entender de qué manera ha evolucionado el mundo audiovisual hasta nuestros días.

Personalmente entiendo el apartado de referentes como un proceso de investigación y evolución constante, por ello para mí es imprescindible tener un conocimiento general sobre el origen de las vanguardias artísticas, donde se asentaron las bases conceptuales que hoy en día seguimos desarrollando. Por este motivo antes de hablar de los referentes directos del proyecto *Efecto Moiré*, hablaré de aquellos artistas que por su poética o concepto han inspirado mi entendimiento artístico durante estos años. Cada uno de los artistas o disciplinas que nombraré a continuación, de algún modo son parte de la sensibilidad con la que he desarrollado este trabajo. Dividiré pues este apartado en tres puntos bien diferenciados: por un lado, los referentes en cuanto a la evolución de mi poética fotográfica y por otro, los referentes cinematográficos y audiovisuales.

En cuanto a aquellos artistas o estilos que han guiado mi poética artística he de recalcar la importancia que la lectura ha tenido para mi concepción del arte. En la lectura de libros de abstracción o poética fotográfica o temas diversos, por ejemplo Cor block o Susan Sontag comprendí el desarrollo histórico del arte y de alguna manera cada artista contemporáneo, tanto los más afines a mi entendimiento, como los más contrarios, delimitaron mis propósitos.

“Se puede decir que los artistas primeramente se entusiasmaron con la abstracción como creación de espacios imaginarios, en los que se podía experimentar algo misterioso que hasta entonces no se había podido expresar. Más tarde fue considerada, por una parte, como expresión de leyes universales y del espíritu humano, y por otra, como medio de transformar el entorno.”¹

El mundo de la abstracción es bastante amplio en cuanto a entendimiento se refiere, ya que permite múltiples interpretaciones en el artista y en el espectador. Sensibilizarme con este estilo me hizo adentrarme en términos filosóficos en los cuales encontré otro tipo de referentes conceptuales.

NAGY, Moholy. BLOCK, Cor. *Historia del arte abstracto*.1999.

Desde mi punto de vista la poesía y la literatura también tienen un alto grado de abstracción debido al uso del lenguaje poético y las palabras, las cuales, están llenas de interpretaciones e ideas. Por ello quise implicarme en el ámbito musical tratando de representar audiovisualmente un proyecto de estas características. He de destacar al escritor Eduardo Galeano como defensa de la pureza en la expresión.

“Al fin y al cabo, somos lo que hacemos para cambiar lo que somos.”¹

He de destacar también como influencia al filósofo Friedrich Nietzsche como crítica a lo establecido mediante la deconstrucción de los conceptos, basada en el análisis de las actitudes morales de nuestra historia y sociedad. Me parece esencial cuestionar los conceptos desde una reflexión personal y consciente.

“Aquellos que eran vistos bailando, eran considerados locos por quienes no podían escuchar la música.”¹



André Kertész | *Champs Elysées,*
Paris, 1929

Tras un estudio conceptual del panorama artístico hasta nuestros días, comencé a encontrar referentes directamente relacionados con mi estilo. Todos ellos me sirvieron como apoyo conceptual e inspiración para ampliar mis horizontes. En cuanto a fotografía analógica, André Kertész, fotógrafo húngaro me cautivó por la naturaleza de su fotografía y su composición. En su trabajo hay un cuidado por las formas, la geometría con un carácter narrativo impecable. Una de las dificultades de la fotografía es captar la información relevante de manera que pueda contarnos una historia, en ese sentido André me parece un genio.

1. GALEANO, Eduardo.

2..NIETZSCHE, Friedrich.

En cuanto a la fotografía más experimental del siglo XX destaco a Aaron Siskind, fotógrafo americano que desarrollo una fotografía abstracto-expresionista. Captó mi interés desde el principio por la cantidad de similitudes que sentí en mi trabajo, coincido en su interés por encontrar otros límites en la fotografía. También amplio mis conocimientos compositivos en términos de texturas, luces y sombras.



Referentes visuales en cuanto a poética fotográfica.

En a fotógrafos abstractos más actuales destaco a Dario Urzay, pintor y fotógrafo español. Su trayectoria artística es bastante amplia pero conceptualmente defiende la experimentación y la poética personal como nuevas formas de conocimiento y comunicación. Este hecho conecta directamente con mis intereses artísticos. Además encontré bastantes similitudes con mi trabajo, como la investigación de nuevos procedimientos técnicos desde materiales tradicionales o la manipulación de grabaciones audiovisuales.

Por otra parte, Gordon Mata Clark fue un artista estadounidense que exploró diferentes modos de intervención arquitectónica sobre todo en lugares abandonados. El me inspiró a la hora de cuestionar un espacio, además en su trabajo hay mucha reflexión sobre el concepto de fotografía de manera filosófica teniendo en cuenta la abstracción.

En cuanto a referentes cinematográficos y audiovisuales he de destacar directores como David Lynch por su estilo personal ya que en sus películas se la plasticidad, la composición, lo etéreo se establece como el eje narrativo de historias donde sus personajes pierden el contacto con la realidad y terminan enfrentados ante sí mismos. Le da bastante valor a la experimentalidad y en sus temáticas suele alternar el aspecto real con el imaginario.

Por otro lado recalco también al director *Akira Kurosawa* como referente e inspiración durante el proceso de grabación y montaje. En una de sus películas, *Los Sueños de Akira Kurosawa, de 1990* refleja gran parte de los aspectos técnicos que he pretendido tener en cuenta durante el proyecto, tales como, el color y la composición. La película está concebida como episodios independientes, basados en sueños del autor que testimonian, en clave de realismo mágico, los cambios políticos y culturales acontecidos en Japón a lo largo del siglo XX. Las historias transitan desde la infancia a la vejez y cada sueño se desarrolla en el mismo entorno, poniendo el énfasis en composiciones artísticas, la naturaleza, la vida y la muerte. Al tratarse de sueños, algunas historias son cálidas y plenas de color, otras cobran un carácter más inquietante haciendo uso de la ambientación con el color y el fondo. Destacan por su carga metafórica e invitan a la reflexión sobre la existencia humana, sus aciertos y sus errores.



Fragmento fotograma, *Los sueños de Akira Kurosawa*, 1990.



Donegan, Cheryl, *Practisse*, 1994.

Otro referente conceptual ha sido el mundo del video art, que es un género con no demasiado recorrido en el tiempo pero si con amplia variedad de artistas que han explorado sus posibilidades. Desde la aparición de la televisión y la publicidad, la expresión artística amplió sus horizontes criando a muchos nuevos artistas. Destaco a Cheryl Donegan por su carácter experimental tratando temas de búsqueda interior y materiales como la pintura y el color en un momento en el que los artistas estaban descubriendo el ámbito audiovisual.

3.2.2 Tratamiento del color y la composición

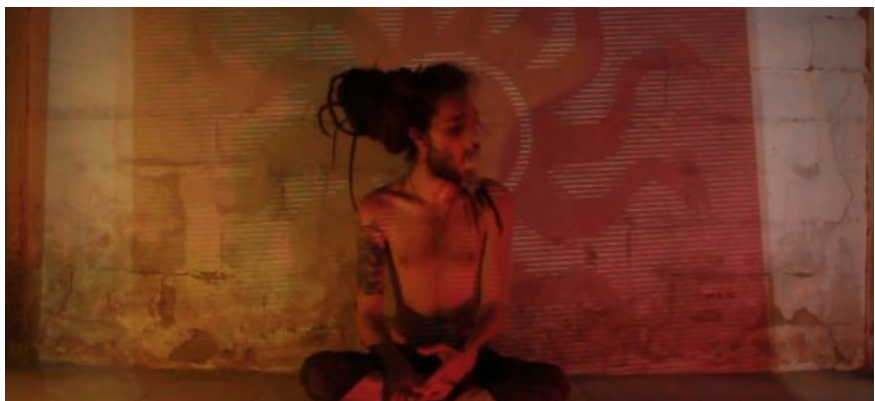
Como ya he explicado, una de las partes clave de mi trabajo fue el tratamiento y experimentación del color. Para ello, cogí inspiración del mundo cinematográfico y estude de manera general el impacto del color en la publicidad o la psicología del color en nuestro día a día.

“Tenemos que dar por sentado que existen relaciones de afinidad y tensión entre colores, valores de tonalidad y formas, determinadas por nuestro aparato psicofísico o bien fisiológico y percibidas de manera común por los hombres.”

Moholy-Nagy 1

Hice uso de colores complementarios en la misma escena para equilibrar las sombras y sacar diferentes calidades haciendo uso de colores vivos e intensos (amarillos y rojos) otros con un carácter frío o introspectivo (como el azul y el rosa). Dividí la experimentación del color en las tres escenas principales del videoclip.

Amarillo y rojo: Son colores vivos con gran impresión visual, me interesaron para las escenas en las que el artista se presenta reflexionando y meditando. Estos colores suelen relacionar con la sabiduría, el poder o la pasión y son muy prácticos en escena.



Azul y magenta: La unión de estos dos colores crea una ambientación dentro de la gama de los violetas y colores más fríos. Este tipo de ambientación envuelve la escena en un simbolismo estético que inspira un ambiente más puro y espiritual. Se suelen relacionar con la serenidad, el misterio, la sensibilidad a la belleza. Quise dividir la escena en dos colores mediante la figura del artista, de manera compositiva para crear un contraste reflexivo en el punto principal de la imagen.



Naranja y azul: Son colores complementarios que funcionan muy bien juntos, crean un ambiente cálido y estable. Reservé estos colores para la parte final del videoclip donde el protagonista se encuentra a sí mismo completo por esas dos partes que lo conforman. Durante el tratamiento del color un elemento clave es el vestuario y los elementos que hay en la composición. Personalmente soy partidaria de tenerlos en cuenta escogiendo el color más acertado o cambiando de lugar los elementos necesarios para transmitir mejor la información.



3.2.3 La relevancia del videoclip en la música actual. Años 90 hasta hoy

Es imprescindible hablar de la relevancia del videoclip en nuestra cultura musical actual, ya que, este tipo de formato se encuentra en contacto con las más potentes e innovadoras manifestaciones juveniles. El videoclip lleva desde los años 80 y 90 ampliando sus posibilidades pero fue en la regularización del acceso a Internet cuando hubo una revolución visual y por consecuente social. Musicalmente, la posibilidad de expresarse libremente y transmitir mensajes ha supuesto un escenario de evolución cultural en muchos sentidos.

En especial en estilos como, el reggae o el rap más desconocidos socialmente o con menor relevancia o difusión en nuestro país, reservados a gustos más alternativos donde normalmente el presupuesto inicial para encauzar una carrera musical es bastante bajo, son prueba del nivel de exigencia necesario para llevar a cabo una carrera artística. En nuestro país es bastante complicado conseguir repercusión y visibilidad en estos ámbitos, esto ha creado escuela, en el sentido de que cada artista es responsable de todo su trabajo y necesita un equipo profesional dedicado a sus intereses. El diseño, la imagen y los formatos de difusión debe gestionarlos el artista, hasta alcanzar cierta relevancia o comodidad laboral, aunque como ya he dicho, la situación actual en nuestro país no parece tener en cuenta esta nueva revolución artística y juvenil. Aún así este ámbito no para de crecer y cada vez hay más colectivos de artistas que pueden apoyar profesional y personalmente este ámbito.

El videoclip nació para potenciar la música y ese sigue siendo su principal objetivo. La juventud, el sector de población más creativo en la estética audiovisual contemporánea, posee un gusto especial en esta fórmula audiovisual. Hoy en día todo el mundo puede crearse una imagen virtual, esto ha enriquecido y a su vez distorsionado este ámbito, aportando una infinita variedad de estilos y estéticas.

“La poesía aparece como revelación de un aspecto de la realidad para el cual no hay mas vía de acceso que el conocimiento poético”¹

La experimentación personal a través del arte es el elemento clave de conocimiento individual y expresión artística de nuestros días, por ello, quise implicarme y conocer de cerca este fenómeno. Hoy en día hay infinitos ejemplos de nuevas tendencias audiovisuales.

“El poder de la música y las letras se magnifica cuando le son añadidas imágenes visuales, incrementando el riesgo de efectos en la gente joven”²

Podemos afirmar que hoy en día el videoclip es un ámbito artístico al alcance de muchos y que cuesta distinguir con facilidad dónde hay un compromiso real y un trabajo elaborado detrás por la facilidad de difusión. Es por ello que quiero citar a un artista como ejemplo que desde mi punto de vista defiende un estilo personal comprometido con el entorno y un ejemplo a nivel de trabajo. *El hombre Viento* es un artista multidisciplinar en el sentido más completo de la palabra, lleva muchos años de experiencia en el mundo de la música y audiovisual, posee un estilo propio y bien diferenciado. Ha sido ha sido una inspiración de trabajo. Elabora sus proyectos personales y sirve de plataforma para el mundo de la música alternativa.



El Hombre Viento, *Abrazando la oscuridad*, video líric. 2016.

¹ Valente, Jose Ángel. *Poética fotográfica*. Llorenç Raich Muñoz.

². STRASBURGER, V.C. *Adolescents and the media*, 1995. Adolescents and the media . Thousand Oaks, CA.1995.

3.3 DESARROLLO DEL PROYECTO

3.3.1 Fase de preproducción:

La preproducción fue una de las partes importantes a la hora de planificar todo lo necesario para la posterior producción.



Ejemplo conceptual. Cristina Gómez: *Estructuras urbanas*, 2014.

La idea, surge a raíz de una serie de coincidencias en el tiempo. Durante mi trayectoria artística, como ya he explicado anteriormente, centré mi interés en torno a la fotografía y la abstracción. Esa búsqueda me llevó a conocer de cerca la relevancia y las posibilidades de la geometría en cuanto a composición como parte esencial del encuadre fotográfico. Tras varios años trabajando las posibilidades analógicas y digitales de la fotografía, sabía que llegaría el momento de experimentar con el vídeo y enfrentarme a la imagen en movimiento ya que desde mi percepción tiene un poder comunicativo más amplio.

Durante la carrera no trabajé apenas el vídeo aunque de alguna manera siempre estuvo cerca de mis intenciones. A lo largo de este año he tenido la oportunidad de experimentar el mundo audiovisual a través de la música, en concreto, el formato del videoclip, el cual ha supuesto para mí una gran inspiración a nivel artístico. Es por ello que quise implicarme más y crear un proyecto personal desde cero.

El proyecto surge del título y letra de la canción *Efecto Moiré* escrita e interpretada por Original Mistah Godeh, cantante de reggae. A ambos nos motivó la idea de crear un videoclip experimental a partir del concepto de *efecto moiré*, el cual, crea una sensación visual que se genera cuando dos rejillas de líneas o formas determinadas se superponen. Esto inspiró mi idea de experimentar con la geometría y el espacio en busca de nuevos recursos visuales. Mi intención no era la de centrarme en componer las imágenes solo

con este efecto sino complementarlo compositivamente de diferentes técnicas a lo largo del videoclip.



Antigua Fábrica de Cerámica, Polígono Industrial de Cova, Manises.

El guión, está inspirado en la letra del tema que trata sobre un momento puntual de exploración interior y búsqueda personal. Teniendo clara la idea de experimentar con el espacio, uno de los aspectos determinantes para el desarrollo del guión fue la elección del lugar, en este caso, en la antigua Fábrica de Cerámica de Manises, situada en el Polígono Industrial de Cova. La fábrica lleva años abandonada y es propiedad de la familia del cantante, quien estuvo dispuesto desde el principio a llevar a cabo la idea en ese lugar. Por tanto, tuve completa disponibilidad de trabajar en ese espacio amplio y repleto de historia donde dar lugar a mis ideas. Durante mi trayectoria artística he desarrollado algún proyecto en lugares abandonados como espacio donde experimentar, investigar libremente la fragilidad de las estructuras obsoletas, exponiendo metafóricamente su propia precariedad y debilitamiento. Esto me sirvió para reflexionar sobre lo que el espacio cuenta a través de su historia, la cual nos pertenece y podemos enriquecer en el tiempo.

Mi intención, por tanto, en la antigua fábrica de Manises fue jugar con la abstracción del espacio mediante luces, color, elementos geométricos y pictóricos representando el mensaje de la canción de manera subliminal y experimental, todo desde una intención de carácter cinematográfico.

El videoclip pretende representar una historia de reflexión y búsqueda interior, un reencuentro con uno mismo, entendiendo la fábrica como el escenario donde el protagonista camina lentamente inspeccionando el lugar sala por sala, conectándose con el entorno y encontrándose de nuevo consigo mismo. La fábrica aparece como metáfora de sus cimientos interiores, las paredes que conforman su visión.



Fotograma extraído del vídeo Efecto Moiré

Letra de Efecto Moiré

*No quiere que avances pero no te para
querer no es lo mismo que amar
no quiere perder ni ganar
solo volver a ser niño*

*los vientos no soplan y el alma se mece
el tiempo pasa y el sauce envejece*

*quisiera volver a los tiempos de ayer
desnudo en el coto ciprés
donde no hube probado el dolor
y el sabor de la hiel
y ya ni siquiera pregunto a que vienes
ya no me interesa ni a donde te vas
no sube la vista ni mira el frente
a si mismo se miente, siempre*

ESTRIBILLO

*Ámame, quiérete, siéntete, fluye
Escápate, levántate, tápate y ruge*

*No hay más belleza que la que hay en la imperfección
ni error que no busque un perdón*

*dibujo salidas en su cielo pero fue el rencor
el que le estaco el corazón*

*Y luego se siente apático
su cosmos sigue siendo estático
piden la muerte del romántico
que muere al llegar a su hogar*

*Hambriento de amor devora los folios
reza a su dios y no al de otro
presa del engaño y dueño del dolor
que empaña la luz y alimenta el rencor
del odio pues solo conoce el engaño
y va caminando, aguanta callado
pero sigue avanzando*

*y cuando no puedo más medito
para evadir mi mente escribo
y sé que no miento cuando callo
prefiero morir a callar
y morir matando*

ESTRIBILLO

*Ámame, quiérete, siéntete, fluye
Escápate, levántate, tápate y ruge*

3.3.2 Fase de producción.

A nivel profesional en un proyecto como el videoclip generalmente hay un equipo de personas trabajando conjuntamente las necesidades artísticas y técnicas del proyecto tales como: la idea, la grabación, la dirección de fotografía, la edición, maquillaje, vestuario... Todo puede variar dependiendo

de las necesidades del proyecto. El proceso de producción fue laborioso debido a la cantidad de factores que tuve que tener en cuenta, dificultad a la que decidí enfrentarme desde el principio.

El trabajo en general pretende dar valor a la experimentación durante el momento de la grabación del videoclip, por esa razón no elaboré un esquema exhaustivo de las escenas, sino que visualicé y anoté todo aquello que sería necesario en esta fase. Por ello, plasmaré a continuación de forma esquemática y comprensible cada punto relevante.

El primer punto fue sensibilizarme con el ámbito audiovisual, una de las partes claves de mi trabajo era el de conseguir un tratamiento técnico y correcto de la imagen en cuanto a términos de luz, color, composición y movimiento. Buscando inspiración en el ámbito cinematográfico y en las nuevas tendencias actuales en torno al videoclip, me di cuenta de la vital importancia de captar una buena escena. Cuanta mayor calidad de imagen, más fiable es la edición y al retocar menos la escena se consigue un resultado más limpio. Por esta razón, comencé a investigar qué tipo de elementos técnicos son imprescindibles para conseguir una imagen estable.

A nivel cinematográfico existe mucho material técnico y aparatos diversos, como trípodes de gran estabilidad, raíles, grúas de gran formato... son ejemplos profesionales de las realidades básicas. A pesar de mi falta evidente de recursos en un comienzo, decidí construirme varios soportes con los que filmar de manera segura la imagen en movimiento, tales como un slider y una grúa.

Un slider es un soporte por el que se desliza la cámara, puede tener múltiples formas o tamaños. Para la construcción de mi slider hice uso de tutoriales para hacer un boceto cómodo y asequible económicamente. Bastó con comprar dos barras de aluminio de 2cm de diámetro por 1m de largo, un ángulo de aluminio del mismo tamaño para unir las barras y una barra de hierro para construir las patas. Por otro lado construí el carrito que se deslizaría por encima de ellas con madera DM reciclada y como ruedas utilicé rodamientos

de skate que también tenía por casa. Los rodamientos sobre el aluminio le dio la limpieza de movimiento que necesitaba. A todo esto le añadí un soporte que saqué de un antiguo trípode de poca calidad. Finalmente gracias a mi padre que trabaja en el ámbito automovilístico, le dimos un acabado con pintura para carrocería automóvil (acrílico/satinado). La característica de este slider es grabar tanto en paralelo como en profundidad desde una misma dirección.



Construcción y resultado del Slider.

Una grúa se trata de otro tipo de soporte que puede favorecer la grabación de imagen en movimiento de manera estable, hay infinitas maneras de crear una desde cero, para construir la mía seguí el mismo proceso que con el slider, ver los tutoriales suficientes y entender bien el mecanismo para poder elaborar un boceto sencillo y económico.

En esta ocasión conseguí los materiales de un amigo herrero así que la grúa supuso poco coste adicional. Hicieron falta dos barras de aluminio y dos soportes de hierro: uno para unir la grúa al trípode y otro debía ser más larga que la otra para que durante el movimiento se nivelaran entre sí. En cuanto a las barras, la de abajo debía ser más grande para al moverlas el movimiento fluyera. Además era necesario añadirle un contrapeso en la parte trasera que nivelara la parte delantera. Una vez montada la grúa en el trípode mis posibilidades se ampliaron 360°.

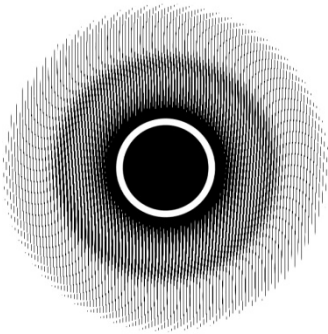


Construcción y resultado de la grúa.

Equipo técnico:

- Cámara Canon 550D. Es la cámara con la que he grabado todo el proyecto.
- Tarjeta Kingston SD con capacidad de 32GB.
- Objetivo Canon 18-55mm. Para planos más generales y enteros.
- Objetivo Canon 50mm. Para primeros planos y detalles.
- Nikon D3100. Cámara complementaria para un encuadre rápido de la escena.
- Tres focos de luz Starblitz de 300w con luz fija, lámpara de tungsteno alógena y flash.

- Slider. Soporte de 1m de largo para escenas en movimiento paralelo.
- Grúa. Soporte fijo que graba 360º con gran calidad de movimiento.
- Trípode Velbon EX 430. Para planos fijos.
- Acetatos de colores para cubrir los focos y conseguir el color o luz deseados.



Patrón efecto moiré del sol.

Por otra parte, me encargué de organizar el material con el que intervendría el espacio. Por un lado preparé digitalmente los patrones que usaría como efecto moiré, los cuales luego proyectaría en escena mediante un proyector de transparencias que conseguí gracias a un buen amigo. Hice una serie de tres efectos: líneas rectas, circunferencias y un patrón de sol en movimiento. Estos efectos sirvieron para componer las escenas experimentales relacionadas con el mundo interior del artista.

Material para la grabación:

- Proyector de transparencias.
- Acetatos formato A4 impresos con patrones del efecto moiré (tres tipos).
- Alargador para los aparatos electrónicos.
- Cartón pluma blanco para rellenar ciertas sombras en escena.
- Pintura acrílica, pinceles y rotuladores.
- Diversos tipos de cintas adhesivas.
- Vestuario: ropa lisa con colores pastel y neutros que se integraran bien con la ambientación del lugar.

El siguiente punto fue el de idear de manera más concreta las escenas. Para la evolución de la historia mi intención era hacer uso del travelling en las escenas en las que el protagonista caminara por las salas de la fábrica inspeccionando el lugar. El travelling implica un desplazamiento de la cámara al variar su posición en la escena, existen muchas maneras de crear una sensación de desplazamiento, en mi caso hice uso de la grúa y el trípode creando una sensación de seguimiento desde un punto fijo. De esta manera conseguí una presentación progresiva de la escena hasta terminar en un plano entero donde

se pudiera apreciar gran parte de la composición del lugar. También hice algunas escenas de travelling de seguimiento a mano desde un plano medio donde la cámara siguiera al sujeto detrás de él, descubriendo el entorno a la vez que el mismo.



Detalle escenas de travelling

Las escenas de travelling sirven de conectoras con las escenas más experimentales en las que el protagonista conecta con su interior de manera creativa. En estas escenas más experimentales tuve en cuenta el tratamiento de la luz y el color como elemento clave de la escena, hice uso del efecto moiré con el proyector en las que intervendrían el resto de elementos como la pintura, el humo... He de recalcar que la elección de los colores no fue aleatoria, como ya he explicado anteriormente, utilicé el color como elemento compositivo de la escena. El color en la narración es un elemento clave siempre, dependiendo de su tratamiento se puede crear una impresión u otra

en el espectador por ello es imprescindible tenerlo en cuenta. Como he explicado anteriormente, mi intención fue experimentar teniendo en cuenta la psicología del color, haciendo uso de colores fríos, cálidos y complementarios. Por otro lado, también me puse como objetivo añadir una amplia variedad de planos para evolucionar a nivel técnico y compositivo, dándole un sentido a cada uno. Entre los que resultaron:

- Plano general para presentar al personaje en acción entrando a la fábrica, describiendo la apertura hacia su interior. Además de algunas ya en el interior de la fábrica para presentar la sala donde se encuentra, dándole importancia al fondo compositivamente.
- Plano entero para las escenas de travelling abarcando la figura de pies a cabeza en la escena. Y otras más experimentales para presentar bien la composición.
- Plano americano para planos fijos en los que el artista hace una acción con materiales de la fábrica.
- Plano medio para las escenas de travelling de seguimiento manual. Algunas grabadas también con el slider y la grúa.
- Primer plano para escenas, sobre todo al final del videoclip, en las que el protagonista se presenta de manera sincera e íntima frente a la cámara.
- Plano detalle para escenas de fragmentos de la fábrica que se alternen durante el video describiendo la geometría del entorno.

3.3.3. Fase de postproducción:

Durante la fase de postproducción uno de los aspectos a desarrollar fue la música. Como ya he apuntado anteriormente este proyecto surgió de una intención por estudiar nuevas formas de expresión y alternativas artísticas dentro del mundo audiovisual. Tanto yo en mi tarea en este trabajo, como el artista Original Mistah Godeh en la grabación de la voz y la canción, nos lo tomamos como un proyecto experimental alternativo, fuera a de nuestras habilidades habituales. Él se aventuro a hacer algo nuevo, fuera del estilo al que está acostumbrado que siempre ha sido el reggae.

La voz está grabada bajo la instrumental *Life* Producido por Maine Beats. Instrumental extraída de internet bajo la licencia del artista. En cuanto a la voz, participó otra persona para grabar la canción desde su estudio y añadirle algunos coros de relleno al tema para darle más profundidad al sonido. El nombre artístico es Fecko, es un cantante de rap y reggae con bastantes años de experiencia profesional en el ámbito. Forma parte del colectivo de artistas de Babylon Rockers, el cual abarca diferentes disciplinas como el graffiti, la fotografía, el diseño y la música. Colectivo en el que Original Mistah Godeh también es miembro y cofundador. Ha trabajado y trabaja tanto en solitario como en algunos grupos de música diversos como por ejemplo *Mentenblanko*. Fecko, tiene conocimientos profesionales sobre el sonido y se aventuro con nosotros a llevar a cabo el proyecto, cosa que le agradezco enormemente. Grabó la canción en su estudio con el programa *Logic X*, añadiendo su voz y efectos a la del cantante y la instrumental.

Como introducción a la fase de montaje, me gustaría encuadrar el concepto artístico del que he tomado inspiración, ya que, parte de mis referencias han girado en torno al cine y al videoarte. Ambas disciplinas me interesaron porque en su construcción y desarrollo son bastante creativas y abiertas, hecho que conecta con mis intenciones del proyecto. El propósito durante el montaje fue narrar una historia con carácter narrativo, creando un diálogo evolutivo con el espectador. Una sucesión de escenas que siguen un camino de principio a fin y que conectan a su vez con la música.

Todos los archivos los grabé desde la misma cámara y tarjeta de memoria, eso facilitó la organización de las escenas para ir construyendo la forma narrativa. La tarjeta SD tiene una capacidad de 32GB, la cual me permitió mayor capacidad de almacenamiento y calidad de grabación de vídeo, dadas las exigencias del proyecto. Para la edición utilicé el programa Premiere Pro CC, última versión la cual me descargué intencionadamente para el trabajo por comodidad en la edición ya que está mucho mejor estructurado que en anteriores versiones y sobre todo el tratamiento del color es bastante amplio y específico.

En cuanto al tratamiento del color, no fue muy necesario retocarlo en el montaje ya que durante la grabación usé los efectos de color y la ambientación que me interesaban con los focos, además de tener en cuenta la exposición con la que trabajaba la cámara con la intención de conseguir una exposición correcta y rica dentro de las posibilidades que la luz ofrecía.

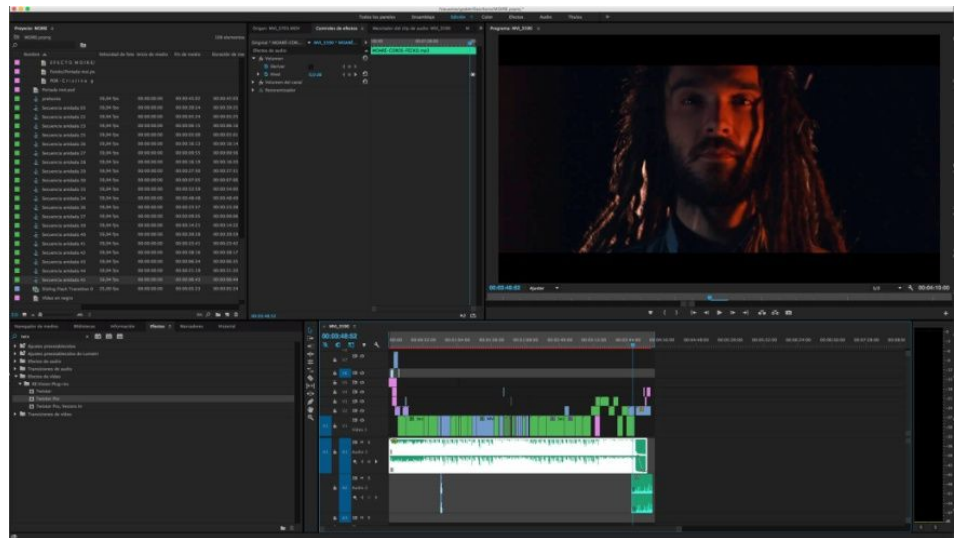
Una de las partes clave fue estructurar las escenas centrándome en la limpieza de los cortes y el ritmo, ya tenía bocetos sobre el desarrollo de la historia pero hasta que no me enfrenté al momento de la edición no fui consciente de la cantidad de posibilidades nuevas que habían. Por lo general, seguí la estructura de la historia aunque me tomé el montaje dentro de mis parámetros de manera experimental conociendo más aún las posibilidades del programa y la edición en general. Durante el montaje, añadí efectos de transición al principio y al final, en algunos casos durante el vídeo de manera sutil como simetrías, opacidades y transparencias. Además me propuse añadir un efecto de transición hecho manualmente como fue el del fuego.

Otro recurso utilizado a sido la cámara lenta. Desde el principio el carácter de la canción me lo sugirió y me interesaba la idea de conocer los límites técnicos del movimiento en primera persona. Finalmente utilicé tres efectos

descargados de Internet llamados: *Fire Sparks FreeStock Footage digital*, *Film burn* y *Siliding Flash*, uniendo escenas que introducían nuevas partes del vídeo.

Tras todo el montaje, comprobé que todo estuviera en su lugar para exportarlo posteriormente. Durante el montaje hice varias pruebas para ver de manera fluida el vídeo y sobre todo, el resultado del color y los efectos, este es un paso necesario siempre que se edite un vídeo. Para la exportación definitiva hice varias, una con menor calidad de resolución y tamaño para poder visualizarla en Internet y otra con la máxima calidad para poder apreciar la calidad y detalle de la imagen lo mejor posible.

Lo exporte en H.264 o MPEG 4 porque es una compresión normalmente usada y diseñada para comunicaciones audiovisuales a través de Internet, además de producir bastante calidad de imagen. Exportado a 24 bits y 60 fotogramas por segundo.



Captura de pantalla, fase de montaje Efecto Moiré.

4. CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto un cúmulo de experiencias importantes a nivel personal y profesional en las que he conseguido muchos de los objetivos que desde un principio me planteé y a su vez me han enfrentado a dificultades inesperadas que he terminado solucionando.

Desde un principio decidí enfrentarme a un ámbito en el que aún no había adquirido demasiada experiencia, el mundo audiovisual, en concreto el del videoclip. Esto ha supuesto una fuente de aprendizaje y nuevas vías de investigación futuras, además, enfrentarme prácticamente desde cero a conocer de primera mano la dificultad que un proyecto de estas características conlleva pero, con la certeza de poder llevarlo a cabo. En ese sentido estoy bastante satisfecha con el trabajo. Como ya he explicado, durante este año fuera de carrera tuve la oportunidad de trabajar de cerca en varios videoclips que me sirvieron de experiencia y motivación para acabar planteándome llevar a cabo este proyecto. Ha sido complicado debido a la cantidad de aspectos y factores a tener controlados pero me ha hecho ser consciente de mis posibilidades.

Otro de mis objetivos sacar un resultado con calidad sin un equipo técnico demasiado profesional por la evidente falta de medios. Estoy contenta con el resultado teniendo en cuenta los materiales a los que he tenido acceso.

En general, ha sido un proyecto que me ha aportado muchos conocimientos a nivel técnico y artístico. Esto ha abierto nuevas inquietudes y expectativas profesionales.

En cuanto a inconvenientes, durante el comienzo del trabajo se extravió la tarjeta de memoria de mi cámara y perdí material documental que me habría servido para la justificación teórica. Por otro lado, supuso cierta presión trabajar con un tiempo tan limitado ya que el proyecto lo comencé a plantear en Abril, y reunir todo el material necesario ha sido complejo, pero estoy muy satisfecha con el resultado.

Ha sido un verdadero lujo contar con los dos artistas cantantes por quienes tengo una gran admiración y respeto después de esta experiencia. Quizás la parte de montaje fue donde sentí más responsabilidad y presión al no ser demasiado experta, durante la fase de grabación tuve más libertad para experimentar.

Sin duda pretendo evolucionar en el mundo audiovisual y especializarme de manera más directa buscando oportunidades profesionales que me sirvan de experiencia o cursos que completen más mis conocimientos técnicos .

5. BIBLIOGRAFÍA

APPLE W. *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*. [Documental] USA, 2004. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=pKKS5ohFo2I>

BLOK C. *Historia del arte abstracto*. Cátedra, 1999.

LOUP SOUGEZ M. *Historia de la fotografía*. Cátedra, 2011.

SONTAG S. *Sobre la fotografía*. Debolsillo, 2014.

GODFREY REGGIO, *Visitors - The holy see*, Youtube. 2013.

https://www.youtube.com/watch?v=U_xsraT6ums

MEIGH ANDREWS C. *A history of video art*. Bloomsbury Academic, 2013.

WRIGH S. *Compositing Visual Effects - essentials for the aspiring artists*. Focal press, 2011.

RUSH M. *Video Art*. Thamees and Hudson, 2006.

SCHAMA'S S. *Power of Art*. [Documental] BBC, Reino Unido, 2006. Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film116387.html>

DUNN C; SHURMAN A. *Everybody Street*. [Documental] Starz Encore Entertainment, Estados Unidos, 2013. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4KEUsAmL5g>
<https://www.youtube.com/watch?v=Z4KEUsAmL5g>

BOND CRISWELL L. *Colour in storytelling*. [Documental] Channel Criswell, 2015. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&feature=youtu.be>
<https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&feature=youtu.be>

HUGUES R. *El impacto de lo Nuevo 1*. [Documental] BBC, 2006. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=b4q6RAWcGkY>

GLASSMAN A; MCCARTHY T; SAMUELS S. *Maestros de la luz*. [Documental] American Film Institute and NHK, 1992. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yiCEe6OFjOI>

ENTREVISTA GORDON MATTA CLARK <http://reacto.webs.ull.es/pg/n1/4.htm>

FUSS, A. *Qué es abstracción*. En: Exit, España, 2004, Núm 11.

OLIVARES, R. *El enigma de la abstracción* En: Exit, España, 2004, Núm 14.

EAI. *Electronix Art Intermix*, Estados Unidos, 1986. Disponible en: <http://www.eai.org/index.htm>

DONEGAN, C. *Experimentaciones en el video art, 1987*. Disponible en: Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=LEHFTd8Epw0>

IBEYI, *Stranger/lover* Youtube, 2013 Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YLfuR7m2uFk>

IBEYI, *Ghosts* Youtube, 2015. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZIAX-QrpiOE>

IBEYI, *Oya*, Youtube, 2014. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nAzjmDZD4aY&list=PLClrspB3IkXCOchxJZ0bhZl1Av2kavcyH&index=5>

THE WEKND, *Wicked games*, 2015. Youtube. Disponible en:

[https://www.youtube.com/watch?v=O1OTWCd40bc&index=15&list=LLZobgUi
a2ebVCJiKC37D50Q](https://www.youtube.com/watch?v=O1OTWCd40bc&index=15&list=LLZobgUi
a2ebVCJiKC37D50Q)

SIA, *Big girls cry*, Youtube, 2015. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=4NhKWZpkw1Q>

BLACKO, *Que dieu me pardonne*, 2014. Youtube. Disponible en

<https://www.youtube.com/watch?v=T26sqZxc3uM>

MAIA VIDAL, *Jell-O* https://www.youtube.com/watch?v=WpuN_u_cVw

EL HOMBRE VIENTO, *Los días del barro*, Youtube 2013. Youtube. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=T6S4oDqxPBY>

6. ANEXOS

El siguiente link vincula directamente con el enlace de la plataforma digital Vimeo donde está presentado el videoclip como solicitud de defensa TFG.

<https://vimeo.com/173016536>