

# TFG

---

## FEELING: 4 ACTOS

EL VIDEOCLIP SENSITIVO COMO REPRESENTACIÓN DE LA  
OBRA MUSICAL

Presentado por Bárbara Sandra Zahonero Andrés  
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 y palabras clave

Proyecto audiovisual consistente en un videoclip que tiene como punto de partida cuatro piezas musicales propias creadas ex profeso a partir de cuatro conceptos diferentes extraídos de cuatro etapas de mi vida.

Como resultado final tenemos un vídeo digital de carácter experimental y sensitivo, subdividido en cuatro actos que buscará transmitir mediante la imagen, las emociones y sensaciones en las que me inspiré durante la creación de las cuatro breves piezas musicales.

*FEELING: 4 Actos*, por tanto, es un proyecto multidisciplinar en el que demuestro los conocimientos adquiridos en mi paso por Bellas Artes.

Naturalmente, antes de producir esta obra, llevé a cabo una investigación acerca del origen del videoclip, su historia y su uso como medio expresivo. Este trabajo teórico es un viaje a través del tiempo, desde las primeras películas musicales (mucho antes de la invención del vídeo digital) hasta las actuales plataformas virtuales de difusión de videoclips a las que cualquiera puede acceder desde el salón de su casa.

Audiovisual project consisting of a music video which has four music pieces as starting point, pieces that have been expressly created based on four different concepts that have been extracted from four stages of my life.

As a final result we have an experimental and sensitive digital video, divided in four acts that will try to communicate by image the emotions and sensations in which I was inspired by during the creation of those short musical pieces.

Therefore, *FEELING: 4 Actos* is a multidisciplinary project in which I display the consolidated knowledge that I have earned during my studies in Fine Arts.

Naturally, before producing this artwork, I made a research about the origins of music videos, their history and their use as an expression means. This theoretic work is a trip through time, from the first music films (way before the invention of digital video) to nowadays' virtual platforms that allow anybody to search for music videos from their own living-room.

MÚSICA EMOCIONES SENSACIONES  
RITMO LUZ FLUIDEZ

MUSIC EMOTIONS SENSATIONS  
RHYTHM LIGHT FLUENCY

### **Agradecimientos**

A mi familia, amigos y amigas que me han ayudado a no perder la calma.

A Francisco de La Torre, mi profesor de *Procesos de La Imagen Técnica* por descubrirme artistas audiovisuales y animarme a adelantar este trabajo teórico.

A mi tutora Dolores Furió Vita por guiarme en el desarrollo del trabajo y facilitarme los medios para llevarlo a cabo.

A los profesores y profesoras que me animaron a experimentar sin miedo.

«Cuando escucho algo, veo algo»  
Ali M Demirel

# ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Objetivos y metodología	6
3. Definiciones pertinentes: Acotación del Videoclip Sensitivo	8
3.1 El vídeo digital: La inmediatez de la imagen	8
3.2 <i>Absolute Film</i> : Las primeras películas musicales	9
3.3 El videoclip: El marketing de la industria musical	10
3.4 <i>Visual Music</i> : La traducción del sonido a la imagen	11
3.5 Videoarte: La experimentación con el sentimiento	12
4. Obras de referencia para este trabajo:	13
4.1 El sonido como definidor de la imagen: <i>Disconnect</i> y <i>Psyk</i> de Ali M. Demirel	13
4.2 El impacto de las imágenes agresivas: <i>Watchmaker</i> de Josh Graham	14
5. <i>FEELING: 4 Actos</i> : Concepto y desarrollo de la obra	15
5.1 Preproducción: Concepción de la temática	16
5.2 Producción de la obra:	19
5.2.1 Composición de las piezas musicales	19
5.2.2 Creación de la imagen visual y explicación del lenguaje fílmico	22
6. Exhibición de la obra y requisitos del visionado	25
7. Conclusiones y proyectos futuros	26
8. Bibliografía y webgrafía	27
9. Anexo: Enlace y cartel	30

# 1. INTRODUCCIÓN

*FEELING: 4 Actos* es un proyecto audiovisual de carácter experimental. En él han sido representadas cuatro fases concretas de mi vida, mediante piezas musicales y vídeos sensitivos. A lo largo de este trabajo teórico está explicado el proceso creativo que se ha llevado a cabo y los conceptos detrás de la temática escogida. Mediante la definición de ciertos términos artísticos he aclarado por qué considero que pertenece a distintos movimientos y desarrollando tres obras de dos de mis referentes he explicado la influencia de su arte en este proyecto.

A continuación han sido descritos los objetivos iniciales que me propuse y conseguí, así como la metodología empleada para llevarlos a cabo, siguiendo con el trabajo se encuentran todos los epígrafes que desarrollan los temas que he mencionado.

# 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Realizar esta lista de objetivos como paso previo a la creación del proyecto, me ha servido para acotar mis ideas y decidir en qué dirección trabajar para conseguir mi propósito.

De los objetivos que enumeraré a continuación, hay algunos de ellos que he puesto en práctica por primera vez gracias a la realización de este proyecto, ya que nunca antes había realizado un videoclip de autor en el que tanto la obra musical como la obra visual hubieran sido creadas por mí. Por lo tanto a la hora de crear este proyecto multidisciplinar, me he encontrado con retos y problemas por el camino, que he podido superar y solventar gracias a previamente haber dejado claros estos objetivos.

Y a continuación enumeraré dichos objetivos:

- Investigar acerca de la historia del video musical y sus vertientes. Averiguar cuál fue el origen del mismo y quien lo realizó, para incrementar mi grado de conocimiento sobre el campo en el que voy a moverme.
- Crear un videoclip artístico sensitivo con un enfoque y estética personal. Producir mediante mi estilo una obra audiovisual en la que queden patentes los conocimientos adquiridos estos cuatro años de carrera universitaria.
- Traducir a imagen la intención emotiva y sensitiva de mi obra musical de manera coherente. Crear un vídeo dotado de sentido y en sintonía con

las piezas musicales.

- Transmitir al espectador emociones y sensaciones representativas de los conceptos de las piezas mediante el vídeo digital. Representar los conceptos que me llevaron a crear cada una de las canciones para que el mensaje sea más fácilmente comprensible.
- Experimentar en la creación del vídeo musical y sus posibilidades, y trabajar con una mente abierta.

Respecto a la metodología que he llevado a cabo en la realización de este proyecto, podemos decir que se divide en tres fases: conceptualización, creación musical y creación visual.

La primera fase consistió en elegir y definir los conceptos sobre los que versaría la obra. Desde un primer momento tuve claro que quería que mi obra audiovisual se centrara en la representación de emociones y sensaciones, pero la posibilidad de crear una obra autobiográfica no fue algo que tuve presente desde un primer momento; es algo que consideré posible cuando mi madre hizo un comentario sobre una pieza musical independiente que creé con anterioridad. Ella vió en la canción un autorretrato de mi misma y esa fue la idea que impulsó el proyecto. Así pues los conceptos que escogí fueron: *Gestación*, *Huída continua*, *Reencuentro* y *Energía*; conceptos que explicaré detalladamente más adelante.

Respecto la creación musical, puesto que cada concepto me inspiraba un estilo musical diferente decidí hacer cada una de las piezas totalmente distintas. Me ayudé del programa GarageBand para componerlas y utilicé los instrumentos de software para crear las melodías. Cada una de las canciones tiene una duración de poco menos de un minuto, a excepción de la última (*Acto 4: Energía*) la cual dura exactamente un minuto y cincuenta segundos.

La última fase, la de creación visual comenzó con bocetos e ideas que se convirtieron en storyboards, y posteriormente se grabaron en vídeo digital con ayuda de una cámara fotográfica *Canon 550D*. Cada uno de los actos se editó con el programa *Adobe Premier*, y una vez terminados, todo el material se exportó en formato *QuickTime HD* de 1920x1080 con *códec H. 264* y un tamaño de 422,5 MB.

Como cada pieza musical fue compuesta con un estilo y concepto diferente, la estética de cada vídeo también varía notablemente. Así como el primer, tercer y cuarto acto tienen una imagen de aspecto similar; el segundo, dado que representa un período de mi vida en el que yo no era yo misma, consideré pertinente la utilización de un estilo visual diferente. Es decir, así como

los otros actos tienen una estética más abstracta basada en la luz y el color, debido al positivismo de la música que en ellos se emplea, este tiene una imagen muy figurativa y oscura. Además dado el ritmo frenético de la pieza, la imagen está compuesta de más clips que el resto de actos.

Para la realización de esta obra ha sido inevitable seguir este orden descrito, ya que no se podía trabajar simultáneamente las distintas técnicas, pues era necesario finalizar un paso para comenzar el siguiente, es decir la imagen necesitaba de la música, y la música necesitaba de un concepto.

### **3. DEFINICIONES PERTINENTES: ACOTACIÓN DEL VIDEOCLIP SENSITIVO**

He visto pertinente realizar un recorrido a través de los estilos artísticos a los que considero pertenece mi obra, la cual no me resulta fácil incluir en un único campo ya que se puede considerar Videoarte, Visual music y videoclip a la vez.

A continuación definiré un poco los términos que he mencionado y explicaré escuetamente por qué considero que pertenece a cada uno de ellos, no sin antes hablar de las películas musicales como predecesor de los videoclips, y puntualizar en qué consiste el medio audiovisual que he escogido para este trabajo: el vídeo digital.

#### **3.1 EL VÍDEO DIGITAL: LA INMEDIATEZ DE LA IMAGEN**

El vídeo digital es un medio audiovisual creado para satisfacer las necesidades de nuestra sociedad de consumo. Es muy versátil, ya que su sistema de grabación no emplea una señal analógica sino una representación digital de la señal de vídeo.

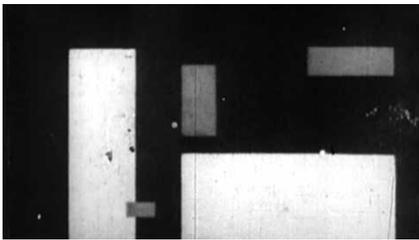
Se solía grabar en cinta magnética y dado que no necesitaba de revelado, era más fácil y rápida su copia y distribución, a menudo en formato DVD. Sin embargo también existen cámaras que graban directamente en DVD como es el caso de las cámaras Digital8, que codifican el vídeo digital en cintas analógicas o VHS. En sus inicios, poseía una calidad de imagen menor que la analógica pero actualmente la calidad del formato digital ha superado al analógico. Actualmente las más empleadas son aquellas videocámaras -a menudo cámaras fotográficas digitales con posibilidad de captura de vídeo- cuyo sistema de grabación se almacena directamente en discos duros o memoria flash. La diferencia más notable entre la película y el vídeo, es la inmediatez, lo cual fue el motivo por el que alcanzó una popularidad tan alta en tan poco

tiempo.

A pesar de que en algún momento se me ocurrió que una posibilidad de grabación podría ser en formato analógico, enseguida deseché la idea por los múltiples inconvenientes que presentaría el medio para editarlo y postproducirlo.

### 3.2 ABSOLUTE FILM: LAS PRIMERAS PELÍCULAS MUSICALES

A principios de los años veinte se empezaron a producir proyectos cinematográficos de carácter experimental que aunaban las vanguardias europeas con la funcionalidad publicitaria, proyectos audiovisuales en los que no existía un hilo narrativo, actores ni actrices, sino que las obras se componían únicamente de una pieza musical y una representación de la misma mediante imágenes abstractas, o en ocasiones meramente de formas abstractas sin música ni narración.



*Rythmus 21* (1921)  
Hans Richter

Estas películas abstractas eran producidas en cinta de celuloide y posteriormente proyectadas en la pantalla del cinematógrafo, y por lo que sabemos hoy en día, fueron los pioneros alemanes del cine experimental Walter Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling y Oskar Fischinger, los que crearon este movimiento conocido como *Absolute Film* o Cine Puro. Ayudándose de luces y formas simples, crearon obras de animación que son auténticas experiencias visuales dotadas de coherencia y sentido. Composiciones estéticas, que a menudo interpretan música de una manera compleja con un resultado sencillo y rotundo.



Materializaban las imágenes visuales que ellos tenían en su mente cuando escuchaban las piezas musicales, la finalidad de sus obras era traducir a imagen los distintos sonidos que la conformaban y las piezas que empleaban eran música clásica o jazz.



*An Optical Poem* (1938)  
Oskar Fischinger

Uno de ellos me llama especialmente la atención, Oskar Fischinger creó en 1938 *An Optical Poem*, una película musical para MGM de siete minutos de duración en la que representó, mediante el uso de formas geométricas simples de colores, una pieza clásica de Franz Liszt.

Para la película animó cientos de recortes de papel colgándolos en cables de pescar, que grabó *frame a frame* para sincronizar las figuras con la rapsodia de Liszt lo máximo posible. El resultado es una obra audiovisual abstracta en la que se suceden, perfectamente coreografiadas, formas reconocibles que nos ayudan a percibir más profundamente los sonidos de la melodía y nos ayuda a una comprensión más completa de la pieza.

Fischinger consideraba su película musical un experimento científico cuyo objetivo era combinar esas imágenes mentales y plasmarlas en un formato visual, ya que pensaba que a la mayoría de personas le ocurría como a él.

No diría que mi obra pertenece a este género en un sentido estricto, pues una de sus características es que fue creado en un momento en el que el vídeo digital no existía y por tanto no se utilizaba para la creación de estas obras. No obstante sí que es cierto que mi obra tiene mucho que ver con esta representación visual de la música, y no existiría el videoclip como lo conocemos si las películas musicales no se hubieran inventado. Por tanto de no ser por los componentes del Absolute Film yo no habría podido realizar un trabajo final de carrera sobre la relación entre música y vídeo, se entiende que lo uno es consecuencia de lo otro.

### 3.3 EL VIDEOCLIP: EL MARKETING DE LA INDUSTRIA MUSICAL

Un videoclip es una producción audiovisual destinada a fomentar el consumo musical entre los sectores juveniles de la sociedad, que se compone de una única canción o pieza musical y un vídeo que la escenifica o representa. Respecto a cuál fue el primer videoclip, y quién lo produjo se sigue discutiendo hoy en día, y no he encontrado una respuesta clara.

En sus inicios la mayoría de videoclips se filmaban con película de 35 mm y su postproducción se realizaba en vídeo, así se beneficiaban de la alta definición de la imagen cinematográfica y los avances del vídeo digital en el campo de los efectos especiales, por lo tanto el proceso era mixto, lo cual ya definía el videoclip como un medio expresivo que se prestaba a la experimentación sin unas especificidades cinematográficas ni videográficas concretas. Naturalmente hoy en día los videoclips en su inmensa mayoría son grabados en formato digital por su comodidad, su calidad y su inmediatez.



Logotipo MTV



*Video Killed the Radio Star (1981)*  
The Buggles

Dada la demanda del medio propiciada por su utilidad (no olvidemos que al fin y al cabo los videoclips tienen un fin comercial), éste sigue evolucionando y a menudo vemos sus innovaciones exhibidas en los videoclips de mayor presupuesto, innovaciones tanto en la calidad de la imagen como en los efectos especiales, cada día más sorprendentes y verosímiles.

Al estar destinados a servir de publicidad del disco, existe un creciente interés por deslumbrar al espectador y captar su atención a través de la pantalla del televisor. Así, en 1981 se creó una plataforma de difusión de alcance global: la MTV (*Music Television*) y el primer videoclip que se emitió fue *Video Killed the Radio Star* de The Buggles. La MTV se inventó con la intención de

ser el primer canal de televisión dedicado exclusivamente a la difusión de vídeos, a pesar de que hoy en día es más conocido por sus programas de telerrealidad y concursos. Hoy en día la plataforma más empleada para ver vídeos es Youtube, ya que su videoteca es casi infinita y ofrece un servicio gratuito, cualquiera puede utilizarla.

Si bien es cierto que la mayoría de vídeos hoy en día se siguen utilizando meramente para publicitar la imagen del cantante o grupo musical, también existen otros con una complejidad artística mayor, es decir obras audiovisuales que se centran más en llegar al espectador de una manera emocional, sensitiva, o narrativa, como es el caso de cantantes como Bjork, cuyos vídeos nos adentran en un universo único, en una visión muy personal y artística. También existen artistas y directores de cine que han realizado vídeos alternativos, donde predomina el arte por encima del marketing como es el caso de Spike Jonze o Michel Gondry. Pero al final el vídeo sirve al mismo fin que el resto: vender discos. Podemos decir que estas piezas se asemejarían más a la definición de videoarte, no obstante hay que tener en cuenta que la mayor parte de los videoartistas sienten rechazo hacia los medios de masas y el uso consumista que se les da.

Por lo tanto la diferencia más notable entre un vídeo artístico y una pieza de videoarte yace en la intención detrás del mismo. A pesar de la creatividad que innegablemente muchos de ellos poseen, los vídeos responden a una estrategia de marketing, mientras que, el videoarte son obras artísticas en sí misma carentes de esa intención.

### 3.4 VISUAL MUSIC: LA TRADUCCIÓN DEL SONIDO A LA IMAGEN

La *Visual Music* o Música Visual, son aquellas producciones artísticas que se centran en traducir sonidos musicales a imagen, independientemente de la técnica que se utilice. Es decir tanto películas musicales y videoarte como vídeos pueden entrar dentro de esta categoría, así como obras pictóricas, escultóricas, etc.



*Study in Depth, Opus 152 (1959)*  
Thomas Wilfred

Cabe tener en cuenta que no sólo es Visual Music aquellas obras en las que el/la artista convierte los sonidos en formas visuales, sino también aquellas obras que son traducidas a imagen directamente mediante sistemas electrónicos como puede ser el caso de algunas obras de Ali M. Demirel, que creó un programa de ordenador para sus sesiones de Vijing para Plastikman. Por tanto todos aquellos cineastas alemanes del Absolute Film entran dentro de esta definición, así como las obras de carácter sinestésico.



*Symphony Orchestra (1916)*  
Man Ray

Algunos de los representantes de este tipo de arte son Thomas Wilfred, Vasily Kandinsky, y Man Ray entre muchos otros, cada uno con una técnica diferente sirven al servicio de la música y la interpretan con su particular visión.

Mi obra pertenece a este estilo artístico casi en su totalidad, ya que así como el primer, tercer y cuarto acto encajan a la perfección con la definición de *Visual Music*, el segundo al ser íntegramente figurativo quedaría excluido. Aún así mi intención en todos y cada uno de ellos fue representar la música plasmando en imagen visual las escenas mentales que nacieron de los conceptos y la creación de la música.

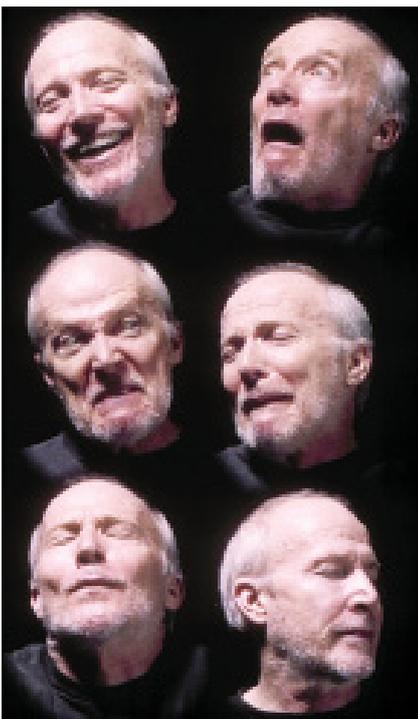
### 3.5 VIDEOARTE: LA EXPERIMENTACIÓN CON EL SENTIMIENTO

Se dice que el videoarte nació de la mano de Nam June Paik y a la par que la televisión, aunque en aquel momento recibía otros nombres; se caracteriza por generar obras de carácter innovador y experimental, contrario al consumismo y la televisión, la cual critican fervientemente.

En sus inicios era -y sigue siendo- una disciplina artística muy versátil al servicio de la innovación y la ruptura con lo establecido, en parte porque en ocasiones se producían obras de carácter crítico con el contexto social el que se encontraban y en particular porque bebía de las corrientes artísticas más progresistas, vanguardias como el dadaísmo, cubismo, pop, etc.

Con esta técnica se podían romper las normas convencionales que se aplicaban al cine, pues no era necesario un hilo narrativo ni actores de ningún tipo. Además existían infinitas posibilidades con el medio, los artistas experimentaban con la luz, el discurso, el cuerpo... El artista podía centrarse en representar todo tipo de conceptos abstractos, desde sentimientos y sensaciones, hasta pensamientos y pasiones.

Algunos de los artistas más conocidos que han producido obras mediante este medio expresivo son Bruce Nauman, Mathew Barney, y Bill Viola entre muchos otros. Para crear videoarte, el artista no debía ser productor frecuente de obra audiovisual, sino que tanto músicos, pintores, bailarines y demás artistas de otros campos produjeron ciertas obras de videoarte.

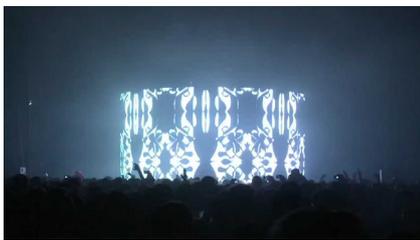


*Six Heads (2000)*  
Bill Viola

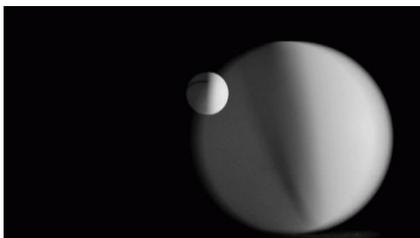
Puedo entender que mi obra pueda no considerarse videoarte debido a que, al ser yo también una artista musical, hay quien pudiera ver la producción de *FEELING: 4 Actos* como promoción de mi obra musical. No obstante mi propósito no es vender mi música, ni insinuar que nadie la adquiera, pues no está a la venta. Éste fue el motivo por el que vacilé a la hora de titular mi

trabajo *El Videoarte Sensitivo* y opté por *El Videoclip Sensitivo*, sinceramente no resulta crucial para mí la etiqueta que decida ponerse a mi trabajo y respeto que hayan personas que apoyen tanto un término como el otro.

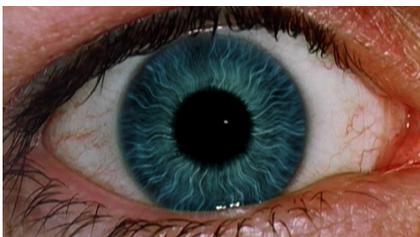
## 4. OBRAS DE REFERENCIA PARA ESTE TRABAJO:



*Plastikman Live. Sesión Vj (2011)*  
Ali M. Demirel



*Psyk (2001)*  
Ali M. Demirel



*Disconnect (2003)*  
Ali M. Demirel

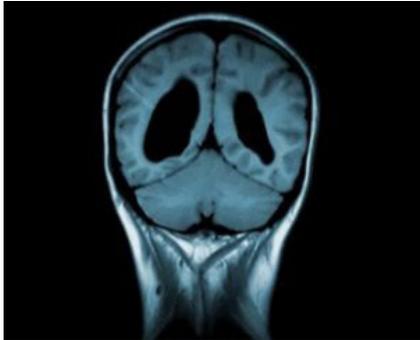
Naturalmente todas las tardes que pasé cara al televisor de pequeña viendo videoclips, me han influido consciente e inconscientemente a la hora de formarme una imagen mental de lo que me gusta y lo que no; al igual que muchos de los artistas que he estudiado durante mi paso por la facultad, artistas como Georges Mathieu, Marcel Duchamp, o Bill Viola por mencionar algunos, creadores de videoclips como Nadia Marquard-Otzen, o That Go y los pertenecientes al *Absolute Film*, Oskar Fischinger y Hans Richter, pero encuentro que Ali M. Demirel y Josh Graham son los artistas cuya influencia sobre mí es más notable y más fácilmente perceptible en este trabajo. Por eso he decidido hablar un poco acerca de las obras que más me interesan a nivel artístico.

### 4.1 EL SONIDO COMO DEFINIDOR DE LA IMAGEN: *DISCONNECT Y PSYK* DE ALI M. DEMIREL

Ali M. Demirel es un ingeniero nuclear y arquitecto turco que se dedica a hacer videos experimentales desde 1993, y a diseñar y llevar a cabo sesiones de *vijing* (actuaciones visuales en directo) desde 2005.

Demirel al igual que los artistas del *Absolute Film*, asegura que cuando escucha algo ve algo, es más, defiende que cada sonido existe con su imagen, cree que aunque no estés creando una imagen física mientras creas los sonidos, estás creando una imagen en un universo invisible. Por ello cuando le encargan un trabajo con una canción, trata de escoger el equivalente visual, pero naturalmente reconoce que estas imágenes vienen condicionadas con la visión que él tiene del mundo.

Es colaborador frecuente del *Dj Richie Hawtin* como productor de sus videoclips y realizador de las sesiones de *vijing* en sus actuaciones musicales, las cuales lleva a cabo con ayuda de un programa de ordenador que él mismo diseñó, que traduce los sonidos a imágenes previamente diseñadas por él. Es su trabajo con él, perteneciente al disco de Hawtin *Plastikman*, el que me ha influido como artista, concretamente los videos *Psyk* (2001) y *Disconnect* (2003). Me interesa porque su estilo es sencillo, hipnótico e inquietante, De-



*Disconnect (2003)*  
Ali M. Demirel

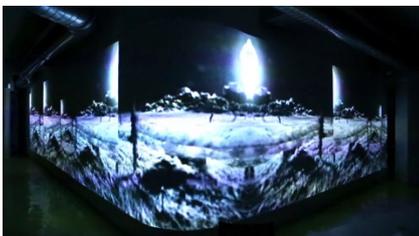
mirel posee una estética oscura que permite adentrarse en su universo.

*Disconnect* es un vídeo predominado por el color azul y la oscuridad -como es habitual en sus trabajos- donde vemos diversas formas que se parecen a la imagen de una resonancia magnética. En ella vemos el movimiento del cerebro dentro de una calavera humana, la respuesta de un iris ocular con la música y también pequeñas chispas de luz, por supuesto todo obedeciendo a los sonidos y palabras de la canción.

*Psyk* sin embargo es más simple; la protagonista del videoclip es una pelota blanca que va moviéndose, fusionándose y deslizándose al ritmo también de la canción, de nuevo sobre un fondo oscuro.

Una de las cosas más características de su trabajo para *Plastikman* es la repetición de elementos simples, lo cual también forma parte de mi manera de crear. Tanto en *Psyk* como en *Disconnect* la música recibe la importancia que en mi opinión se merece, pues todos los movimientos de las formas, las luces y los objetos responden a los impulsos de la canción.

#### 4.2 EL IMPACTO DE LAS IMÁGENES AGRESIVAS: *WATCH-MAKER* DE JOSH GRAHAM



*Watchmaker (2014)*  
Josh Graham

Josh Graham es un director creativo y músico estadounidense, además de artista polifacético, pues crea obras con técnicas como la instalación, la escultura y el video. A lo largo de su carrera ha trabajado para artistas como Jay-Z, Drake, Foo Fighters y Madonna entre otros. Graham está permanentemente obsesionado con la luz, la oscuridad, las sombras, el espacio y las formas naturales. Persigue el concepto de ruina y le gusta trabajar con la ilusión de permanencia que proyecta la naturaleza.

La obra de Graham que más me ha influenciado a la hora de producir el segundo acto *Huída Constante* es *Watchmaker*, una instalación audiovisual hecha en el NY Media Center en 2014 compuesta de doce proyectores sincronizados mapeando una pared que se va curvando a lo largo de treinta y seis metros de longitud. Se van proyectando cíclicamente escenas superpuestas de avances tecnológicos empleados para la destrucción -especialmente la guerra- acompañados de un sonido percusivo que las acompasa.

El concepto tras la obra es el cuestionamiento de si nos estamos adentrando en una nueva Guerra Fría, y opina que el deterioro global de la paz es un hecho imposible de negar. Graham encuentra aterrador el número de armas nucleares que hay alrededor del mundo y se plantea si la raza humana se destruirá así misma. La instalación se concentra la belleza extraña y amarga de estas armas.

Lo que a mí me interesa es como ha creado una obra visual con un tempo tan acelerado y tantos cortes entre múltiples clips, que funciona tan bien. Graham crea un impacto arrollador e inmediato en el espectador debido al tamaño de la proyección de la obra y al constante movimiento de los clips que se van sucediendo incesantemente. La agresividad de las imágenes escogidas encaja perfectamente con la intención comunicativa del artista, permite que el concepto se comprenda más rápidamente, crean inquietud e incomodidad. Graham consigue su objetivo.

## **5. FEELING: 4 ACTOS: CONCEPTO Y DESARROLLO DE LA OBRA**

Cuando me planteé la temática sobre la que podría versar este proyecto final de carrera, dudé mucho entre un par de opciones. Quería hacer algo sensitivo, pero realmente no sabía si quería que fuera autobiográfico o con un carácter más universal en cuanto a las emociones y sensaciones que quería transmitir. En un principio la idea base era hacer algo con lo que todo el mundo se fuera a sentir identificado, pero a la hora de examinar la idea y sus posibles desarrollos -y gracias a mi madre como antes he explicado- me daba cuenta de que realmente lo que hacía en todo momento no era analizar un sentimiento concreto y acotado aislándolo, sino era más bien una reflexión sobre algo que yo había vivido a raíz de una experiencia personal y compleja.

Naturalmente mi obra será comprensible para cualquier el espectador, ya que a pesar de no haber experimentado exactamente lo mismo que yo, las emociones siguen siendo algo universal. Es decir, quien contemple mi obra se verá reflejado en mayor o menor medida, como suele pasar con el arte. La obra hará por decirlo de alguna manera, de espejo para aquellos/as que quieran adentrarse en sus propias emociones, como es natural.

Sin embargo aunque vacilé con la temática, siempre tuve claro que los medios expresivos que utilizaría serían el vídeo digital y la música. A pesar de que mi relación con el vídeo en cuanto al conocimiento de la técnica es mucho menor que el que he adquirido con los años con la música, desde que aprendí cómo utilizarlo en la carrera siempre he sentido que me ha ayudado a expresar con mayor claridad mis pensamientos e ideas. En realidad antes de entrar a estudiar Bellas Artes nunca había grabado ningún vídeo, ni mucho menos había editado nada.

Pero con la música es diferente se podría decir que mi relación con la

música existe desde antes que existiera yo: Cuando mi madre estaba embarazada el médico le propuso participar en un experimento, éste consistía en la disposición sobre su abdomen de dos auriculares que emitían música clásica sobre el vientre dentro del cual yo me encontraba. Me gusta pensar que esto tiene una relación directa con mi apego por la música, ya que si ninguna duda es la disciplina artística que más me ha llenado siempre y con la mejor me entiendo y me expreso.

Nací, crecí un poco y conseguí que mis padres me apuntaran a canto y clase de solfeo, clases en las que aprendí sobre música clásica además de a tocar instrumentos que después abandoné por desinterés. Aún así mi devoción por la música siguió creciendo, seguí escribiendo canciones y componiendo, incluso forme parte de algún que otro grupo musical.

Por algún motivo siempre pensé que la música del arte debían vivir como dos disciplinas separadas. Esto fue así hasta que entre en la carrera de Bellas Artes donde aprendí sobre multidisciplinariedad y las posibilidades que las obras de este tipo ofrecen. En cuanto a los vídeos musicales, si bien es cierto que siempre he disfrutado inmensamente viéndolos, nunca pensé que yo podría dedicarme a crearlos. Durante la carrera aprendí experimentando con el vídeo y con mi música, y aprendí sobre grabación y edición de vídeo. Probé también el *vijing*, una técnica fantástica con la que ya tengo proyectos a largo plazo en mente.

Para mí mi trabajo es complicado de definir, como ya he expresado antes, pero lo que sí me resulta fácil de explicar es la temática cuyo proceso a continuación desarrollaré.

## 5.1 PREPRODUCCIÓN: CONCEPCIÓN DE LA TEMÁTICA

Una vez tuve decidido que quería que la obra fuera de carácter autobiográfico, hube de plantearme que etapas de mi vida quería ver representadas, y éstas desde mi punto de vista debían ser las que mayor impacto habían causado sobre mi tanto a nivel emocional como a nivel racional.

Por lo tanto lleve a cabo un periodo de introspección y de análisis de quién era yo, analicé qué aspectos de mi personalidad habían nacido a raíz de haber vivido experiencias concretas que me habían convertido en la persona que soy hoy. Finalmente decidí qué cuatro etapas de mi vida eran las más representativas de esa idea, seleccioné los momentos inflexión en los que había experimentado sentimientos muy intensos, tanto positiva como negativamente.

Las etapas que decidí interpretar fueron las siguientes: la gestación de mi

persona dentro del vientre materno como inicio de mi vida; la huída constante de mí misma que experimenté durante la terrible adolescencia y hasta la universidad; la etapa de introspección y reencuentro conmigo misma a través de la meditación y el estudio de mi estado emocional; por último el momento presente y sus desafíos para con el futuro. Cada acto, representativo de cada etapa, recibe un nombre que concentra su significado de manera clara y directa: *Gestación*, *Huída constante*, *Reencuentro* y *Energía* en ese orden.

Decidí que el número de actos fuera cuatro, ya que tal número ocupa un lugar importante en mi vida; además de ser el número de miembros que tiene mi familia, el número de la casa la que vivo, y otras muchas coincidencias que se han ido sucediendo con los años, es el día del nacimiento.

### ***Acto 1: Gestación***

El primer acto como antes he mencionado representa la primera etapa de mi vida, evidentemente como el nombre indica va a mostrar la gestación del embrión que se transformó en la persona que soy; incluida dentro de concepto la posible lectura de la gestación y origen de nuevas ideas.

Elegí este inicio por el vínculo que tengo con mi madre en parte -que es la primera conexión que tenemos con otra persona-, pero sobre todo por la historia que ella me contó acerca del experimento médico que llevó acabo (que he explicado en el apartado anterior) y que probablemente tuvo que ver en el hecho de que hoy la música sea para mí el elemento más importante de mi vida.

También tiene que ver con el inicio de las cosas, no sólo de la vida humana en sí, sino también con el inicio de cada nueva etapa de la vida. La gestación de nuevas ideas, como he mencionado al principio, el entusiasmo por salir al exterior y descubrir una nueva realidad que satisfaga nuestras expectativas, al menos remotamente. La necesidad inherente de ver la luz al final del túnel, y de sentirse seguro. También en parte tiene que ver con la voluntad de volver a conectar con la madre para reconectar con uno mismo.

Quería sentir calidez al verlo y oírlo, dulzura, pero también cierta confusión agradable; imaginaba claridad, quería un ritmo simple y suave, crear un entorno de seguridad y sentir las manos alcanzando a tocar, y por supuesto la luz cegadora final que caracteriza un nacimiento.

### ***Acto 2: Huída constante***

Este segundo acto representa una fase de mi vida de constante tensión y ansiedad, por lo tanto el tempo de la música debería poseer una energía

frenética, denotando conflicto y el desinterés por el entorno que crea la necesidad de no vivir más disputas y enfrentamientos.

Es un gran salto en el tiempo con respecto a la primera etapa, ya que entre la primera y la segunda transcurren aproximadamente trece años (los que me llevó alcanzar la adolescencia), un momento de mi vida en el que estaba decidida a huir de mí misma por temor a conocerme -ya que no tenía ni idea de quién era en realidad- y del dolor que me generaban mis relaciones con mi entorno, a partes iguales.

Fueron unos seis años de confusión, oscuridad y miedo, a pesar de que mi entorno familiar era estable, pues yo experimenté varios episodios de rabia, ataques de ansiedad y pánico, ocasionado en parte por un profundo y amargo sentimiento de incompreensión. Me recogía en la música rock, en sus estéticas lúgubres y sus letras depresivas, casi suicidas.

Me imaginé los sitios por los que había corrido para escapar, las noches que había salido hasta tarde, aquella época de no saber, de inestabilidad hormonal y búsqueda del vacío. Recordé las luces artificiales allá adonde iba, siempre de colores que hacían la oscuridad más amena, pero fracasaban en su intento de hacerla desaparecer. Me gustaba la idea de crear incomodidad en el espectador, tensión mediante la música y la imagen, casi ruido y todo muy breve.

### ***Acto 3: Reencuentro***

Para este acto -el tercero- quise centrarme en el período de mi vida en el que todo cobró sentido de nuevo. Es posiblemente el acto más poético de todos, pues simboliza el hallazgo de la paz mental y la tranquilidad emocional que he experimentado estos últimos cuatro años a través del estudio de las acciones y pensamientos que me habían llevado a caer en el agujero en el que me hallaba.

El trayecto que recorrí en aquella etapa fue, sin embargo, más difícil de lo que pensaba, y me llevó bastante más tiempo del esperado, ya que de alguna manera había encontrado cierta comodidad en la resignación, me había adaptado a cierta rutina medianamente aceptable que me permitía sobrevivir con el dolor justo, así que durante ese trayecto me dediqué a cuestionarme todo lo que había aprendido sobre la existencia y mi manera de vivir, y aprendí que me equivocaba en la mayoría de concepciones sobre ella.

Cuando pensaba en este acto me imaginaba luz, me imaginaba una transmutación de oscuridad a luz cegadora que lo bañaba todo, porque así es como lo sentí en aquel momento, como si hubiera estado viviendo dentro

de una cueva privándome de la realidad por temor. Sin duda es mi concepto favorito de toda la obra. Quería una imagen en blanco y negro de una persona meditando, en superposición con unas líneas o rayajos que llenaran el espacio creando una sutil molestia, como la que se experimenta cuando los pensamientos se reiteran una y otra vez sin cesar.

La música por tanto debía encerrar cierto misticismo, ser liviana y experimental, una música que llenará el espacio y se desvaneciera al final.

#### ***Acto 4: Energía***

El cuarto y último acto representa el estado en el que me encuentro actualmente, es un momento de trabajo y creación. Actualmente me siento positiva para con mi futuro, estoy aprendiendo a admirar las pequeñas satisfacciones y celebrarlas sintiendo gratitud.

Para escenificar este período quería que pequeñas luces se sincronizaran creando una danza al compás de una pieza musical alegre, pero sin llegar a ser pueril. Cada una de las luces representaría un sonido concreto dentro de la canción y formarían en su conjunto una composición sobria. La pieza debía ser positiva, debía describir el estado en el que me encuentro, centrada y entusiasmada, buscando cada vez más la eficaz sencillez.

El entorno sería una oscuridad amable, ya que convenientemente no sé cuál es mi futuro, estoy en la penumbra al otro lado del conocimiento. La reafirmación de que he de seguir mi intuición serían las pequeñas luces que hacen sus movimientos sin vacilar, trabajando en la dirección más natural para ellas. En cierta manera es una analogía de la coherencia existente actual que he logrado entre lo que pienso y como actúo, las luces por tanto serían la representación de esos pequeños actos, que al juntarse forman un conjunto dotado de sentido.

## **5.2 PRODUCCIÓN DE LA OBRA:**

A continuación explicaré el proceso que llevé a cabo para la producción de *FEELING: 4 Actos* en el orden que fue creada, que comenzó con la creación de la música y siguió con la grabación de los vídeos y su edición.

### ***5.2.1 Composición de las piezas musicales***

Las cuatro piezas musicales utilizadas en esta obra fueron creadas ex profeso, del mismo modo que los vídeos. Una vez tuve definidos los conceptos supe más o menos que sonido buscaba para cada acto, pues en mi opinión

distintas temáticas requirieron estilos musicales diferentes, que faciliten la asimilación rápida de la sensación que se intenta transmitir.

Cada una de las piezas fue creada por mí con ayuda del programa *GarageBand* y aproximadamente la duración el proceso de creación fue de un mes por pieza. Todas las piezas fueron creadas con instrumentos de software, tomé la decisión de hacerlo así por comodidad y rapidez, ya que el programa ofrece un amplio catálogo de sonidos de instrumentos que se pueden emplear mediante un teclado virtual. Básicamente el programa traducía las notas y las melodías que yo escribía a los instrumentos que yo escogía, es decir yo escribía en piano y el mismo sonido se teñía de los matices característicos de un clarinete, por poner un ejemplo.

Respecto a la duración de las piezas, cada una de ellas duraba entre tres y seis minutos dependiendo de la composición, pero para la obra las resumí, por decirlo de alguna manera, acorté las piezas para hacerlas más breves y esas son las que he empleado en este trabajo, por tanto voy a hablar de esas versiones. El motivo de que las acortara es una cuestión de practicidad, puesto que eran cuatro actos decidí dividir el tiempo por minutos, es decir, cada una dispondría de aproximadamente un minuto para presentar el concepto requerido, tiempo suficiente para transmitir las sensaciones pertinentes. Igualmente la duración media de un videoclip corriente oscila entre cuatro y cinco minutos

Como he mencionado antes cada obra musical es única y me encargué de que poseyera unas características concretas distintas, que se correspondieran coherentemente con cada uno de los conceptos representados.

### **Acto 1: Gestación**

La pieza que tenía en mente para este primer acto era de estilo clásico muy suave y agradable, sin duda debía tener unos tintes delicados y denotar cierta ternura dado que servía como representación de un acto, el cual uno de los rasgos más identificativos que poseía era la vulnerabilidad.

Al crearlo me aseguré de utilizar instrumentos con sonidos suaves, nada agresivos, que envolvieran los oídos del hipotético feto ficticio, con tonalidades cálidas y aterciopeladas, que recordaran al confort que una madre procura para con su hijo/a.

La ligereza también es una característica de la composición, pues iría dirigida a alguien sin todavía pesadas experiencias sobre sus hombros. En cierto punto del proceso compositivo la pieza incluía una percusión muy simple que recordaba al latido materno, finalmente decidí eliminarlo ya que a mi juicio

le quitaba cierta sutilidad a la melodía.

### ***Acto 2: Huída constante***

Como no podía ser de otra manera para este acto creé una pieza de rock electrónico experimental, ya que lo más característico de esta fase de mi vida era el desasosiego generado por la ansiedad y la tristeza profunda. Escogí el rock porque en la mayoría de las canciones de este género predomina el sentimiento de rabia y descontento, además de porque en la época que este acto retrata, la mayoría de música que yo escuchaba coincidía con este estilo.

La base rítmica la marca una batería constante, a la que casi caóticamente se le van superponiendo tres capas distintas de una misma melodía con tres teclados de efectos diferentes, como el pensamiento dañino que se repite incesantemente en tu mente.

La pieza termina de una manera gradual pero desigual, representando el aturdimiento que generaba la situación en la que me encontraba, y con un golpe de platillo que indica frustración. Básicamente ésta es la pieza más tensa de todas, que esconde un exceso de actividad en una carrera por la supervivencia que nunca acabada pues no tenía veía el final de la angustia nada cercana.

### ***Acto 3: Reencuentro***

Para el tercer acto la música debía tener un estilo más fluido y experimental, me pareció que un estilo electrónico cumpliría la función. Escuchaba un sonido vaporoso que casi recordaba a lo místico, haciendo una leve referencia a la meditación.

Incluí sonidos que se asemejan al ruido del viento, que guarda una relación directa con la respiración, cuyo control es crucial a la hora de realizar una sesión de meditación e introspección. Casi buscaba una sensación de trance, de tranquilidad, que conseguí empleando teclados electrónicos con efectos de sonidos flotantes que le dieron a la melodía los matices necesarios para crear la atmósfera deseada.

Toda la pieza está marcada por una sensación de nebulosa incorpórea, representando un periodo marcado por la ferviente necesidad de alcanzar la claridad desde el lugar de confusión y caos en el que me encontraba.

### ***Acto 4: Energía***

La pieza que escribí para este acto es una composición formada por mu-

chos sonidos entretejidos que crean la melodía que me representa en este momento, un tejido sonoro de mi presente.

Dada la luminosidad del concepto, pensé que el pop era el género que mejor funcionaría y un tempo acelerado respondería adecuadamente a necesidad de transmitir ese sentimiento de esperanza. Ésta cuarta armonía musical es la que tiene un sonido más positivo de toda la obra, revela una actitud activa y un estado de posibilidades abiertas. La obra comienza de una manera más enérgica y termina con una melodía simple más calmada, más centrada relacionada con la madurez.

La versión inicial de esta pieza tenía un tono más infantil, fue complicado encontrar el efecto adecuado para el hilo melódico. Sin duda es la melodía más compleja, la versión larga de este tema duraba poco más de seis minutos, era la más extensa y por tanto la que más tiempo me llevó componer -aproximadamente cinco semanas-.

### 5.2.2 Creación de la imagen visual y explicación del lenguaje fílmico

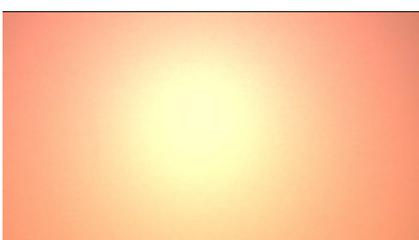
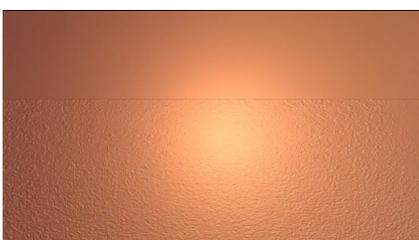
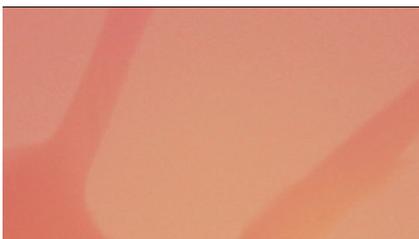
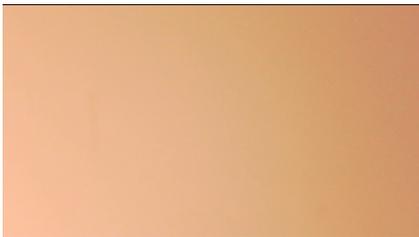
El proceso de creación de los storyboards fue la parte más costosa en el desarrollo de la obra, ya que debía traducir las imágenes que yo visualizaba en mi cabeza a imagen visual, considerando que contaba con recursos y presupuesto limitados. A pesar del desafío el resultado final obtenido es muy similar a lo que yo tenía en mente al crear las piezas y divagar en los conceptos.

Naturalmente todos los clips en su totalidad fueron grabados por mí en Valencia, Alboraya y Aras de los Olmos con la ayuda de una cámara digital Canon 660D y editados como previamente he mencionado en Adobe Premier.

En cuanto a las localizaciones, la luz empleada, y el uso del color, las características varían dependiendo del acto al que pertenecen, siendo conceptos tan dispares cada uno requería de unos elementos diferentes y una estética determinada. A continuación explico el lenguaje fílmico.

#### **Acto 1: Gestación**

El vídeo de este primer acto alude al vientre materno, por tanto la selección de colores es cálida y las luces suaves, pareciendo que se cuelan a través de la piel hasta iluminar el interior del espacio. Traté de crear una atmósfera aterciopelada y dulce mediante la música y quería que el vídeo aportara también la necesidad de conocimiento y contacto que existe entre los padres y el feto. Decidí que la mejor manera de mostrar esa idea era con largos dedos que alcanzaran la superficie, y para conseguirlo coloqué mi mano al contraluz de una fuente de luz, es decir atravesando la mano que se “comía” el borde



Acto 1: Gestación.  
Extraído de *FEELING: 4 Actos* (2016)  
Sandra Zahonero

de la forma y creaba ese color anaranjado en ella característico de la carne golpeada por la luz, ese que vemos a través de los párpados al cerrar los ojos en un día soleado.

Dado que el fondo del clip era blanco debido a la intensa luz empleada, teñí la imagen en postproducción con ayuda del programa Adobe Premier. Además como fondo de la imagen coloqué un vídeo de cambios sutiles de luz que conseguí al grabar el cielo en un atardecer, realizando movimientos de barrido de la imagen utilizando la música compuesta para este acto como referencia.



Hacia el final del vídeo vemos como aparece un foco de luz que se mueve y poco a poco se va intensificando y marchitando cíclicamente, adaptándose al tempo de la pieza. Finalmente se convierte en una luz cegadora simbólica de la salida al exterior, acompañada de unos efectos de ruido y ligera distorsión de la imagen. Éstos se crearon involuntariamente, pero al editar el vídeo me gustó el resultado, me recordaba a las ecografías, y la arriba mencionada necesidad de los padres de ver al desconocido bebé.

Se podría decir que el vídeo transcurre dentro de una placenta virtual, un sitio seguro y tranquilo donde empezar el viaje de la vida, y termina con un túnel de luz que se expande, como referencia al nacimiento tanto del ser humano como de las ideas y proyectos que tardan tiempo en gestarse.

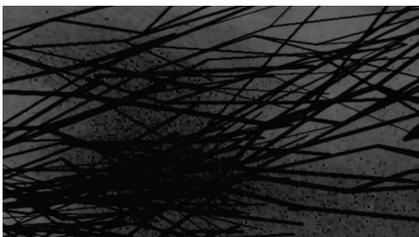
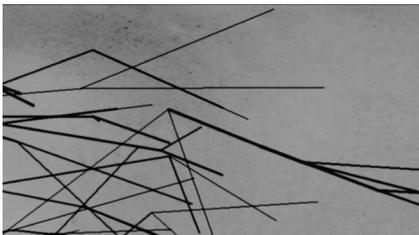
### **Acto 2: Huida constante**

Como el tempo de la música creada para este acto es rápido, sentí la necesidad de que el vídeo tuviera una cantidad mayor de clips que el resto para crear un ritmo frenético acorde con la temática de tensión, dudé de si rompería la estética general de la obra, ya que suponría un gran cambio hacia una figuración muy evidente, pero me pareció pertinente este giro de estilo dado que la época que retrata no se caracteriza por ser un período en el que yo tenía claro quien era, como he expuesto anteriormente no era yo misma.

El vídeo escenifica una huida constante, de ahí su nombre, es la búsqueda de la calma desde el miedo, retrata un período de depresión. Éste fue un momento de mi vida en el que frecuentaba las calles por la noche con mis amistades, así que grabé de noche lugares que cumplieran con el significado de la pieza.

La luz tiene la misma importancia en este que en el resto de actos, no obstante la forma en la que manifiesta es muy diferente, siempre es artificial, y a menudo de colores. Las luces son las que guían esta pieza, son las que se superponen con los clips y marcan el camino de la percusión.

Debido a la cantidad de imágenes figurativas, explicaré su significado: la carretera sencillamente significa el camino recorrido y las largas distancias; la huída en el monte es la desesperación y la necesidad latente de encontrar refugio; y el túnel es el estado mental donde yo me encontraba, ahogada y en ocasiones bajo tierra. La ventana que aparece expresa la sensación de rechazo y marginación, de quedarse fuera. Cada cambio de escenario viene marcado por un golpe de percusión convirtiendo el vídeo en un conjunto de bloques.



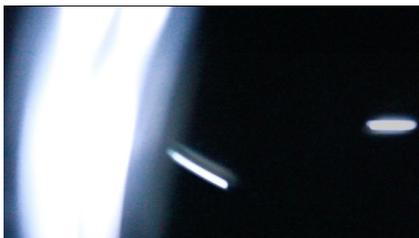
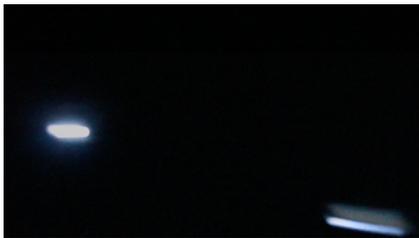
Decidí terminar el acto de manera cíclica, con el mismo clip de la carretera con el que empieza, pero con variaciones estéticas y de significado. Al principio la escena comienza en color y con la imagen de la potente luz de un semáforo pasando de ámbar a rojo, señales que indican que se debe parar, y que por supuesto en aquella época decidí ignorar. Sin embargo al final del acto, el tiempo del clip de la carretera está invertido, en coche va hacia atrás, y el cielo está abajo y la tierra arriba, es decir el clip está del revés. Teñí la imagen de rojo, una clara referencia al infierno y el terror, pero es rápidamente interrumpido con un corte a negro, y al reaparecer lo hace teñido de blanco, significando una posible salvación si deshacía mis pasos.

Este fue el vídeo que más tiempo y esfuerzo me llevó grabar y editar, en general, el que más tiempo me llevo de crear, dado que es el más complejo debido a la cantidad de clips, y por tanto las diversas grabaciones en distintas localizaciones.

### **Acto 3: Reencuentro**

Este es el acto que escenifica el reencuentro de mí conmigo misma, después de esa fase de ansiedad y búsqueda frenética. Después de crear un acto con tanta oscuridad, colores superpuestos y gran cantidad de imágenes quería volver a la sencillez, un breve plano secuencia haciendo zoom out con la imagen en blanco y negro, donde predominara la simplicidad y la luz blanca.

El vídeo base se compone de un cuello, propietaria del cual es mi hermana, la escogí como modelo debido a que es la persona en este planeta que más parecido físico guarda conmigo. No obstante la idea inicial era que apareciera meditando con los ojos cerrados, escena que grabé junto con la que finalmente elegí utilizar, y que deseche al ver que no funcionaba como yo quería. Su torso está impregnado de una fina purpurina blanca para que refleje la luz ambiental (grabado en exterior con luz natural y una pantalla blanca de fondo) y yo movía un espejo para manchar de una luz intensa su piel dejándome llevar por la música.



A lo largo del vídeo la luz se va abriendo paso, como en la vida. Mediante un cambio de luz paso la imagen de negativo a positivo. Un elemento muy importante en este acto son las líneas que se entrecruzan y nacen como ramas añadidas en postproducción. Al principio de rayas aparecen de color negro pero con el cambio a positivo se transforman en blanco, convirtiéndose en un ruido afable como representación de la transformación de los pensamientos negativos en positivos, hacia esa serenidad que conseguí alcanzar mediante la introspección y el estudio de de mis pensamientos y mis actos. Se llama *Reencuentro* naturalmente porque volví a conectar conmigo misma, de ahí que pase de oscuridad a luz.

#### **Acto 4: Energía**

Contiene la representación más primitiva de todos los actos, simplemente se compone de luces danzando. Cada una de ellas ejerce un movimiento que representa fielmente un sonido de la pieza musical, y forman una composición en su conjunto.

Fue grabado con una luz led en completa oscuridad, moví la luz de diferentes formas adaptándome a la melodía concentrándome en un instrumento concreto en cada una de las diferentes tomas. Experimenté mucho con la luz, probé distintas oscilaciones, desplazamientos y velocidades hasta que conseguí las que mejor funcionarían, que empleé en la edición del vídeo, en la que me limité a superponer las capas en modo pantalla, eso sí guardando especial cuidado con que las imágenes aparecieran con los golpes del tempo.

Decidí que un resultado sencillo sería lo que mejor funcionaría para esta pieza tan compleja, y representaba bien el momento en el que me encuentro, donde trato de volver a lo básico. Estoy en un momento de creación, sigo buscándome de ahí la oscuridad constante en el fondo del vídeo reflejando la incertidumbre, pero estoy más cerca de encontrarme y ya no huyo de mí misma.

Acto 4: *Energía*.  
Extraído de *FEELING: 4 Actos* (2016)  
Sandra Zahonero

## **6. EXHIBICIÓN DE LA OBRA Y REQUISITOS DEL VISIONADO**

La obra está pensada para ser visionada en su conjunto, es decir los cuatro actos uno detrás del otro, por tanto la obra está publicada online únicamente en ese formato. El vídeo que incluye los cuatro actos recibe el nombre de *FEELING: 4 Actos*.

La exhibición de la obra deberá ser en una pantalla de proyección y con un equipo de sonido de buena calidad, en caso de no ser posible, deberá visionarse como se permita.

Es importante a la hora de reproducir la obra escuchar las piezas con altavoces o auriculares de buena calidad, ya que al no hacerlo se perderán matices y sonidos que han llevado mucho esfuerzo de crear o seleccionar.

## 7. CONCLUSIONES Y PROYECTOS FUTUROS

Realizar este proyecto artístico supuso un gran esfuerzo intelectual y físico para mí ya que como previamente mencioné y desarrollé me encontré con desafíos y retos que tuve que aprender a solventar por mí misma. El aspecto positivo de esto fue que madure como persona y artista, al menos un poco.

Fue un proceso lento y costoso pero no puedo negar que disfruté realizándolo; ha sido una experiencia provechosa tanto a nivel académico -puesto que he aprendido mucho acerca del origen de los vídeos musicales- como a nivel personal -ya que he aprendido qué tipo de artista me gustaría ser- y me reafirmo en mi decisión de elegir el camino del arte audiovisual. Soy consciente de mis limitaciones y de que una gran obra requiere de mucho trabajo y la posesión de una experiencia profesional que yo todavía no poseo, pero espero algún día poseer.

En cuanto el resultado de la obra estoy muy satisfecha porque como previamente escribí, las imágenes visuales que componen la obra se asimilan en gran medida a las que yo veía en mi mente cuando divagaba acerca de los conceptos y por supuesto durante la creación de las piezas musicales. Considero que he creado un videoclip sensitivo coherente, con un estilo muy personal pero he sabido como transmitir mis ideas para que lleguen al espectador.

Fue muy divertido crear piezas musicales con sentimientos como punto de partida, realmente realice una canalización y fui creando dejándome llevar. Las melodías requirieron de muchas pruebas e intentos hasta que conseguí los sonidos deseados, jugué mucho con los efectos para cumplir este objetivo, y considero que lo logré.

Sin duda me ha abierto las puertas a un tipo de arte sobre el que pretendo indagar, deseo bañarme hasta estar saturada de información. Me

gustaría en un futuro seguir creando obras audiovisuales de este tipo, con una duración más larga eso sí. Pretendo dedicarles todo el tiempo que me sea posible y sin duda repetiré el recurso de emplear etapas de mi vida como base para la creación de una obra, pues me resulta un planteamiento muy interesante que me hace reflexionar acerca de lo que siento, lo que pienso y porque soy de la manera que soy, es decir conocerme un poquito más y tratar de mejorar en la medida de lo posible a nivel emocional y artístico.

Si algo he sacado en claro, es que las personas somos un conjunto de experiencias que nos hacen aprender -en ocasiones de forma violenta, en otras, con suerte de una forma fácil- pero si conseguimos sacar la enseñanza detrás de cada cosa podemos crecer más rápido y con menos dolor. Una reflexión que siempre tenido en mente y que tiene que ver con lo que acabo de escribir, es que todas y cada una de las fases que he elegido representar forman parte de mi, todos los actos soy yo o forman parte de lo que he sido.

En cuanto a proyectos futuros, como he dicho pretendo seguir creando arte multidisciplinar formado por música y vídeo, y mejorar en ambas técnicas. Tengo claro que mi obra va a estar marcada por una fuerte intención comunicativa y muy probablemente enfocada a los sentimientos y sensaciones, que es lo que siempre más me ha interesado de las personas. Quisiera también experimentar con el *Vijjing* y el *Live Cinema*, son técnicas que desde que las descubrí me llaman mucho la atención, y gracias a la asignatura de segundo *Video Experimental* y *Motion Graphics* que impartía Dolores Furió Vita tuve al oportunidad de probar a realizar una sesión de *Vijjing* con la que disfruté mucho, y que me dejó con el gusanillo.

Considero que he puesto en práctica diversos conocimientos que he adquirido en mi paso por Bellas Artes, soy consciente de que el estudio de distintas y muy diferentes disciplinas me ha ayudado a formar un estilo que todavía tengo que acotar y definir, pero que va tomando forma y con el que me siento cómoda.

## 8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA CONSULTADA

### MONOGRAFÍAS

BROUGHER, K et al. *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900*. Thames & Hudson, 2005.

DURÁ, R. *Los vídeo-clips: Precedentes, orígenes y características*. Valencia:

Universidad Politécnica de Valencia, 1988.

OLIVARES, R. 100 Videoartistas. Madrid: EXIT Publicaciones, 2009. POLO, M. La estética de la música. Barcelona: Editorial UOC, 2008.

RADIGALES, J. La música en el cine. Barcelona: Editorial UOC, 2008.

## CATÁLOGOS

MOLINA, M. ¿Narciso enamorado de Eco? Cuando la imagen móvil persigue a la música: Del Absolute Film a los Vj's. En: VAIA 2005. IV Mostra de Video Art Internacional d'Alcoi [catálogo], Alcoi: Ajuntament d'Alcoi, 2005.

## ARTÍCULOS ONLINE

BASSAN, R. Cinema and Abstraction: From Bruno Corra to Hugo Verlinde. En: Sensesofcinema.com París: 2011 [Consulta: 2016-6-9]. Disponible en: <<http://sensesofcinema.com/2011/feature-articles/cinema-and-abstraction-from-bruno-corra-to-hugo-verlinde/>>

BECERRA, D. Así nos lava la mente la dictadura del videoclip. En: elconfidencial.com Madrid: 2015. [Consulta: 2016-6-14]. Disponible en: <[http://www.elconfidencial.com/cultura/2015-12-29/la-dictadura-del-videoclip-cultura-consumo\\_1125867/](http://www.elconfidencial.com/cultura/2015-12-29/la-dictadura-del-videoclip-cultura-consumo_1125867/)>

FERNÁNDEZ-VILLAVERDE, M. Pintando música (el concierto de Kandinsky). En: harteconhache.com España: 2014. [Consulta: 2016-6-14]. Disponible en: <<http://www.harteconhache.com/2014/03/pintando-musica.html>>

GAZZO, W. La eterna discusión de saber cuál fue el primer videoclip de la historia. En: mdol.com Argentina: 2012. [Consulta: 2016-7-4]. Disponible en: <<http://www.mdzol.com/nota/412502-la-eterna-discusion-de-saber-cual-fue-el-primer-videoclip-de-la-historia/>>

HINOJOSA, L. Rhythmus 21 (Ritmo 21). En: museoreinasofia.es. Madrid: 2016. [Consulta: 2016-6-9]. Disponible en: <<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/rhythmus-21-ritmo-21>>

IGLESIAS, A. La historia del vídeo digital – infografía. En: TICBeat.com España: 2012. [Consulta: 2016-6-20]. Disponible en: <<http://www.ticbeat.com/tecnologias/historia-video-digital-infografia/>>

PÉREZ PORTO, J; GARDEY, A. Definición de videoclip. En: definición.de España:

2014. [Consulta: 2016-7-6]. Disponible en: <<http://definicion.de/videoclip/>>

SARRIUGARTE, I. Conexiones entre el videoclip y el videoarte (2). En: venuspluton.com España: 2012. [Consulta: 2016-9-2]. Disponible en: <<http://venuspluton.com/conexiones-entre-el-videoclip-y-el-videoarte>>

## PÁGINAS WEB

ALI M. DEMIREL. Berlin: 2016 [Consulta: 2016-9-3]. Disponible en: <<http://ali-m.de>>

CENTER FOR VISUAL MUSIC. Los Angeles: 2012 [Consulta: 2016-9-4]. Disponible en: <<https://www.centerforvisualmusic.org>>

JOSH GRAHAM SUSPENDED IN LIGHT 2014. EEUU: 2016. [Consulta: 2016-6-9]. Disponible en: <<http://suspendedinlight.com>>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la lengua española. Madrid: 2016. [Consulta: 2016-6-6]. Disponible en: <<http://dle.rae.es/?w=diccionario>>

THE THOMPSON RIVERS UNIVERSITY. Film genres and movements. tru.ca Canada: 2007. [Consulta: 2016-7-17]. Disponible en: <[https://www.tru.ca/canfilm/film\\_genres.htm](https://www.tru.ca/canfilm/film_genres.htm)>

VIDEOARTE. Contexto histórico. [Consulta: 2016-7-17]. Disponible en: <<https://delvideoartealnetart.files.wordpress.com/2008/04/videoarte-contexto.pdf>>

## VIDEOS ONLINE

DEMIREL, A. Psyk. En: Vimeo. Publicado: 2007-6-5. [Consulta: 2016-7-17]. Disponible en: <<https://vimeo.com/205513>>

DEMIREL, A. Disconnect. En: Vimeo. Publicado: 2007-9-18. [Consulta: 2016-7-17]. Disponible en: <<https://vimeo.com/311351>>

DEMIREL, A. Ali M. Demirel: "When I hear something, I see something" (Groove TV) (HD Video). En: YouTube. Publicado: 2013-6-19. [Consulta: 2016-9-4]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=AA1SjDhRiql>>

FISCHINGER, O. An Optical Poem (1938) - Classic Short Film. En: YouTube. Publicado: 2013-2-24. [Consulta: 2016-6-3]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=AA1SjDhRiql>>

[youtube.com/watch?v=they7m6YePo](https://www.youtube.com/watch?v=they7m6YePo)>

RICHTER, H. Filmstudie (1926). En: YouTube. Publicado: 2013-12-19. [Consulta: 2016-6-3]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=CSJvYZ9djGw>>

RICHTER, H. Rhythmus 21 (1921). En: YouTube. Publicado: 2013-3-4. [Consulta: 2016-6-3]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=FYPb8uIQENs>>

RICHTER, H. Rhythm 23 (1923) En: YouTube. Publicado: 2013-12-18. [Consulta: 2016-6-3]. Disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?v=E\\_s2szMVAR0](https://www.youtube.com/watch?v=E_s2szMVAR0)>

## 9. ANEXO: ENLACE Y CARTEL

A continuación he añadido el cartel que he creado para la obra junto con una ficha técnica del proyecto audiovisual. También incluyo el enlace directo al visionado del vídeo.

### FICHA TÉCNICA

**Título original:** *FEELING: 4 Actos*

**Año:** 2016

**Duración:** 5:26 min

**País:** España

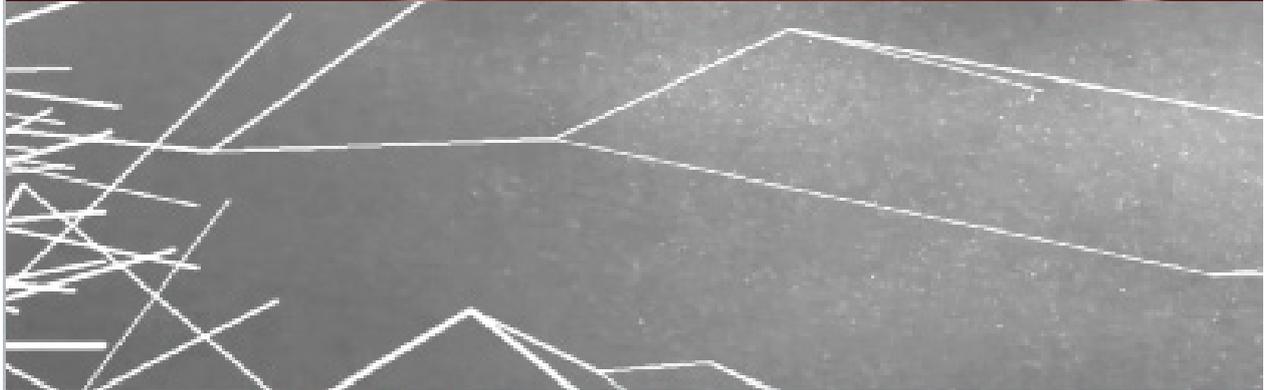
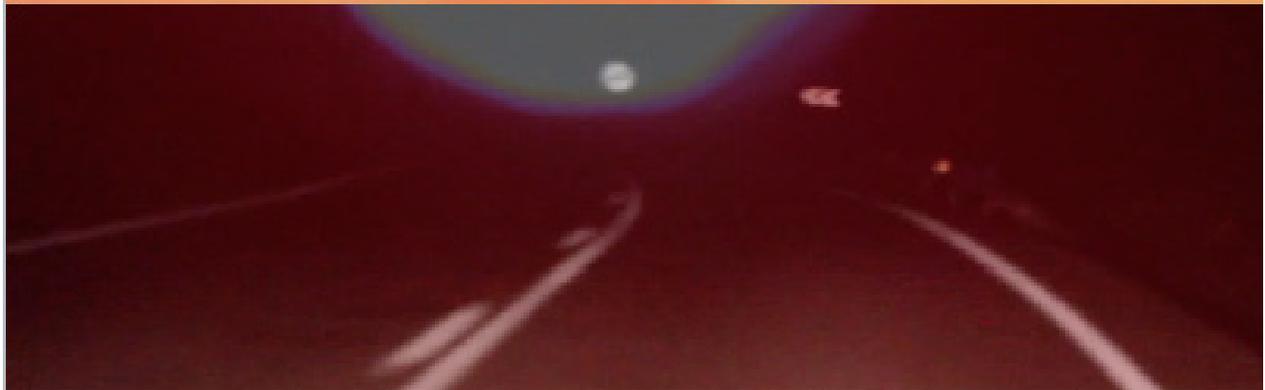
**Autora:** Bárbara Sandra Zahonero Andrés

**Género:** Videoclip sensitivo

**Enlace a *FEELING: 4 Actos*:**

<https://vimeo.com/182168698>

FEELING  
*4 Actos*  
SANDRA ZAHONERO



El videoclip sensitivo como representación de la obra musical



UNIVERSITAT  
POLITECNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT JOAN



DEPARTAMENT  
D'ESCUPTURA