

RESUMEN

El objeto fundamental de esta tesis consiste en la propuesta, desarrollo y verificación de una ontología de la Videomúsica, género audiovisual emergente que pretende establecer su autonomía con respecto a otros géneros afines, con los que comparte determinados rasgos.

Esta investigación pretende unir los aspectos teóricos y la experiencia práctica, con el propósito de evidenciar determinados aspectos de particular relevancia, vinculados con las diferentes tipologías de relaciones que se instauran entre lo sonoro y lo visual en el producto audiovisual. Estos factores constituyen el marco teórico y las líneas guía que, simultáneamente, estructuran el proyecto performativo, constituido por la creación de la obra de Videomúsica *TOTAL ABSOLUTA y COMPLETAMENTE*.

El proyecto performativo pretende encarnar los principales aspectos distintivos del género videomusical, constituyendo la realización concreta de una obra de Videomúsica como ejemplificación del marco teórico.

En la investigación se verifica cómo la relación entre música e imagen y la organización de éstos en la composición audiovisual, constituyen el elemento de análisis fundamental para definir los rasgos específicos que emparentan o singularizan géneros afines como el Videoarte, el Videoclip, la Visualmusic y la Videomúsica. Estos elementos devienen productores de aquella diferenciación y enriquecimiento a través de las características estilísticas que se manifestarán en rasgos estructurales

tales como el modo narrativo adoptado por cada uno de ellos, o la influencia que el soporte tecnológico utilizado implica en la percepción de la obra y en el lenguaje artístico adoptado.

Una importante aportación en este trabajo lo constituye el material proporcionado por el proyecto *Synchresis*¹, que con sus más de cien obras de Videomúsica, representa una fuente fundamental para un análisis de campo, y aporta actualizaciones concretas del ejercicio videomusical contemporáneo en ámbito internacional.

El procedimiento investigativo se ha organizado en torno a la articulación del análisis de los procesos perceptivos, estructurales y semánticos vinculados a la creación videomusical, y a la *síncresis*² entre los factores sonoro y visual que en la misma se verifica. La vertebración de este marco teórico, actualizado en la composición videomusical realizada para la tesis, ha permitido situar un espacio común entre poesía y Videomúsica como géneros afines que se edifican en una estructura formal y semánticamente coherente y vinculada, produciendo un objeto artístico de esencial cohesión representativa.

¹ *Synchresis*, proyecto de selección y difusión de obras de Videomúsica, activo desde 2011 (véase apartado 6.)

² Adoptamos el término propuesto por Michel Chion (CHION 1993), presente en el título de la investigación, en calidad de vínculo indisoluble entre lo sonoro y lo visual en los productos audiovisuales.