



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Universidad Miguel Hernández

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual



Trabajo Fin de Grado

Curso 2025/2026

Metamorphosis

Autora: Ariadna Llinares Fernández

Tutor: Francisco Manuel Poveda Baeza

FICHA TÉCNICA

Metamorphosis



AUTORÍA: Ariadna Llinares Fernández

DOMINIO: Videoarte/Nuevos Medios

TÉCNICA: Archivo digital y cintas MiniDv. mp4, 4K, 25 fps, color, sonido estéreo.

DURACIÓN: 13.58

AÑO DE REALIZACIÓN: 2026

DESCRIPCIÓN BREVE: Obra de videoarte realizada a raíz de material de archivo en cintas MiniDV, integración de animación y entrevistas, además de uso de la técnica *flipbook* para articular un relato visual sobre el proceso de crecimiento personal.

ENLACE: <https://youtu.be/nP9bUx2HmyA>

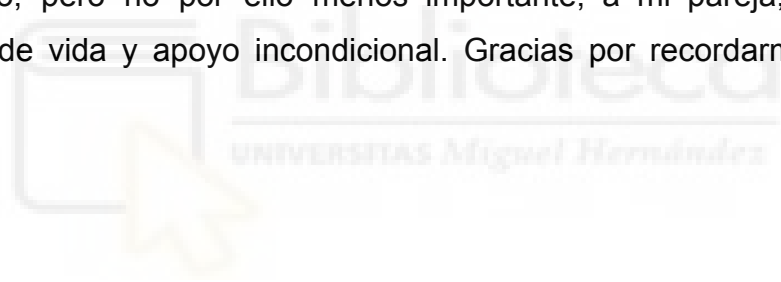
AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría agradecer a mi tutor de Trabajo de fin de Grado (TFG), Francisco Manuel Poveda Baeza, ya que me ha sabido guiar y acompañar a lo largo de estos meses: no podría haber elegido mejor tutor.

En segundo lugar querría agradecer a mi familia, sobre todo a mis padres, por apoyarme siempre, aún cuando no creía en mí misma, en especial a mi padre ya que, sin saberlo, los recuerdos que grabó han sido la semilla de este TFG; a mis abuelos por ser mis mayores admiradores.

Gracias a mis amigos por ayudarme en todo lo que me proponga, en especial a los que conocí en la carrera, Alba, Rafa y en especial a Laura, la mejor amiga que pude hacer en la universidad: siempre estaré agradecida a la vida por ponerte en mi camino. Y a mis mejores amigas Natalia, Esther y Judith.

Y por último, pero no por ello menos importante, a mi pareja, Sergio, mi compañero de vida y apoyo incondicional. Gracias por recordarme cada día quien soy.



ÍNDICE

FICHA TÉCNICA.....	2
AGRADECIMIENTOS.....	3
ÍNDICE.....	4
1. INTRODUCCIÓN.....	8
1.1 Motivaciones y justificación.....	8
1.2 Objetivos principales.....	9
1.3 Objetivos secundarios.....	9
1.4 Marco teórico.....	10
1.4.1 El videoarte como colonizador de la imagen.....	10
1.4.2 El videoarte como concepto en la actualidad.....	14
1.4.3 Manifestaciones del videoarte.....	17
1.4.4 El flipbook como recurso cinematográfico.....	19
2. METODOLOGÍA.....	19
2.1 La idea.....	20
2.2 Preproducción.....	20
2.2.1 Desarrollo de la idea.....	21
2.2.2 Desarrollo del concepto narrativo y metáforas en el videoarte.....	21
2.2.3 Cronograma.....	22
2.2.4 Elaboración del Moodboard.....	22
2.2.5 Desarrollo del guion literario.....	23
2.2.6 Guion técnico.....	24
2.2.7 Dirección artística.....	25
2.2.8 Storyboard.....	25
2.2.9 Metraje (recurso).....	25
2.2.10 Entrevistas y respuestas.....	26
2.3 Producción.....	26
2.3.1 Voz en off.....	27
2.3.2 Rodaje entrevistas.....	27
2.3.3 Rodaje Flipbook.....	27
2.4 Postproducción.....	28
2.4.1 Cabecera y créditos.....	28
2.4.2 Creación página web.....	28
2.4.3 Edición.....	29
3. RESULTADOS.....	30
4. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN.....	30
5. BIBLIOGRAFÍA.....	34
6. ÍNDICE DE FIGURAS.....	36

7. ANEXO.....	37
ANEXO I - Cronograma.....	37
ANEXO II - Guion literario.....	38
ANEXO III - Guion técnico.....	42
ANEXO IV - Storyboard.....	43
ANEXO V - Metraje (recursos).....	44
ANEXO VI - Encuestas entrevista.....	46
ANEXO VII - Preguntas entrevistas seleccionadas.....	47
ANEXO VIII - Moodboard.....	48
ANEXO IX - Script Audios.....	49
ANEXO X - Flipbook.....	50
ANEXO XI - Cabecera.....	50
ANEXO XII - Página web.....	51



RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado trata del proceso de creación de *Metamorphosis*, una pieza de videoarte que explora la nostalgia de la infancia y la conexión con el "niño interior" como eje de la identidad adulta. El proyecto utiliza la metáfora del ciclo vital de la mariposa para estructurar un relato visual en tres actos, simbolizando las transiciones vitales desde el nacimiento hasta la adultez. La obra mezcla material de archivo personal (cintas MiniDv) con técnicas de *stop-motion* (*flipbook*) y testimonios grabados en plató. El trabajo no solo recorre las fases de preproducción, producción y postproducción de una pieza artística, sino que también reflexiona sobre el videoarte como herramienta de expresión subjetiva y terapéutica. Es una obra que busca normalizar la añoranza como un proceso legítimo de autoconocimiento.

RESUM

Este Treball de Fi de Grau tracta del procés de creació de *Metamorphosis*, una peça de videoart que explora la nostàlgia de la infància i la connexió amb el "xiquet interior" com a eix de la identitat adulta. El projecte utilitza la metàfora del cicle vital de la papallona per a estructurar un relat visual en tres actes, simbolitzant les transicions vitals des del naixement fins a l'adultesa. L'obra mescla material d'arxiu personal (cintes mini *DV) amb tècniques de stop-*motion (*flipbook) i testimoniatges gravats en plató. El treball no sols recorre les fases de preproducció, producció i postproducció d'una peça artística, sinó que també reflexiona sobre el videoart com a ferramenta d'expressió subjectiva i terapèutica. És una obra que busca normalitzar l'enyorança com un procés legítim d'autoconeixement.

ABSTRACT

This Final Degree Project deals with the process of creating *Metamorphosis*, a piece of video that explores the nostalgia of childhood and the connection with the “inner child” as the axis of adult identity. The project uses the metaphor of the butterfly’s life cycle to structure a visual story in three acts, symbolizing the vital transitions from birth to adulthood. The work mixes personal archive material (MiniDv tapes) with stop-motion techniques (flipbook) and testimonies recorded on set. The work not only covers the pre-production, production and post-production phases of an artistic piece, but also reflects on video art as a tool for subjective and therapeutic expression.

PALABRAS CLAVE

Videoarte, Infancia, Metamorfosis, Material de archivo, Identidad, Nostalgia, Flipbook.

PARAULES CLAU

Videoart, Infància, Metamorfosi, Material d'arxiu, Identitat, Nostàlgia, Flipbook.

KEYWORDS

Videoart, Childhood, Metamorphosis, Archival footage, Identity, Nostalgia, Flipbook.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Motivaciones y justificación

Este trabajo trata de la preproducción, producción y postproducción de un *videoarte*, al que he nombrado ***Metamorphosis***. En este proyecto se combinan múltiples facetas como la de guionista, directora, productora, camarógrafa, etc. Para la realización de mi Trabajo de Fin de Grado, sopesé distintas opciones en un inicio, pero ninguna de ellas me convenció del todo, ni considero que me representaran como persona ni como autora.

La razón de la creación de este proyecto reside en un sentimiento que todos los seres humanos sienten: la añoranza de la niñez en la etapa adulta. Un fenómeno emocional que todos los seres humanos sufrimos al crecer y obtener responsabilidades o sentirnos abrumados por las situaciones en las que nos vemos envueltos a lo largo de nuestra vida.

El concepto del “niño interior” demuestra que la infancia no es tan solo una etapa por la que pasamos una vez en la vida, sino una dimensión psíquica que sigue presente en nuestra vida adulta y que jamás se apaga.

He querido retroceder en el tiempo hasta reencontrarme con esa niña que alguna vez fui y que sigue en mí, entender esa nostalgia y abrazarla. Es un concepto que todos entendemos como sociedad, y que mantenemos a lo largo de nuestro ciclo vital. Este videoarte explora todos los pensamientos que durante mi vida han ido pasando por mi cabeza, y otros que han ido surgiendo durante la elaboración del proyecto.

La infancia es la base de nuestra identidad y marca todas las demás etapas de la vida. Al ser un conjunto de recuerdos a veces difíciles de superar, resulta fundamental hablar de los aspectos y personas que nos marcaron en este proceso, el más importante del crecimiento humano.

1.2 Objetivos principales

Los objetivos principales de este TFG son:

- Afrontar de manera autónoma este trabajo y aplicar todos mis conocimientos, habilidades y técnicas adquiridas a lo largo de estos cuatro años estudiando Comunicación Audiovisual.
- Analizar los momentos cruciales de la niñez constituye un paso esencial para comprender la importancia de cerrar heridas emocionales y recuperar la conexión con nuestra identidad original. Asimismo, busca normalizar el sentimiento de añoranza, comprender que recordar una etapa con cariño y anhelo es legítimo, reconciliándose con la etapa adulta y abrazarla.
- Posicionarme en el mercado audiovisual y diferenciarme como artista y comunicadora.

1.3 Objetivos secundarios

- Dimensión Técnica: Ejecutar de manera integral todas las etapas de creación del videoarte (preproducción, producción y postproducción), agregando técnicas de *stop-motion*, transiciones y el uso de material de archivo como recursos expresivos.
- Dimensión Conceptual y Narrativa: Explorar el concepto de la "transición vital" a través de la metáfora y la subjetividad, contrastando el anhelo por crecer con el deseo de recuperar la inocencia de la infancia.
- Dimensión Testimonial: Construir un espacio de reflexión íntima que recoja diversos testimonios sobre los miedos y deseos humanos, permitiendo que la obra funcione como un diálogo entre la experiencia personal y la grupal.
- Dimensión Profesional: Desarrollar una pieza artística de alto valor estético que sirva como carta de presentación en el ámbito laboral y artístico, demostrando mi capacidad para comunicar ideas complejas de forma efectiva.

1.4 Marco teórico

1.4.1 El videoarte como colonizador de la imagen

Con la llegada de la primera cámara portátil, la *Portapak*¹, a mediados de los años sesenta, comienza el camino del videoarte² como medio artístico/audiovisual: hasta ese momento, las cámaras estaban restringidas a los estudios de televisión, con equipos que no podían trasladarse de un lado a otro y que para utilizarlos se requerían expertos en la materia. Esta cámara portátil hizo que muchos artistas de la época se vieran atraídos hacia esta nueva tecnología, dando lugar a videoesculturas, videoinstalaciones, vídeos de un solo canal, etc. (Masdearte, s.f.).

Podemos definir el videoarte como un arte que está en constante cambio y que no tiene barreras a la hora de crear obras originales y de seguir desafiando los principios del arte desde sus orígenes. Surgió como acto de insurgencia y logró democratizar la imagen y valorizar la necesidad humana de expresarse, que, al fin y al cabo, eso es lo que me ha traído hasta la elaboración de este TFG.

Los artistas pioneros del videoarte comenzaron a dejar atrás las formas de arte tradicionales (Pintura, Escultura) y se adentraron en este nuevo mundo por descubrir, y que tiene infinitud de formas y posibilidades, convirtiéndose en una alternativa de comunicación y crítica que señalaba a los medios tradicionales y masivos (Zapett, s.f.).

El videoarte se caracteriza por explorar nuevas posibilidades visuales y sonoras, rompiendo con los modelos narrativos tradicionales y heredando el espíritu experimental de las vanguardias del siglo XX (Tribe y Jana, 2006).

Según Sarriugarte (2009), uno de los grandes pioneros de esta corriente artística es Nam June Paik, de origen coreano. En 1958 conoció a John Cage, músico vanguardista muy interesado en el budismo, en quien se inspiró.

Reconocido como el padre del videoarte, Paik creó numerosas obras, entre las que se incluyen esculturas de vídeo, instalaciones, proyectos televisivos y performances (Figuras 1 y 2).

¹ Portapak: cámara ligera, manejable y polifacética, ya que podía grabar tanto en interiores como en exteriores, independientemente del estado de la luz. (Sony, 1965.)

² Manifestación artística realizada por medio de montajes de grabaciones de video. (Fuente RAE, <https://dle.rae.es/videoarte>)

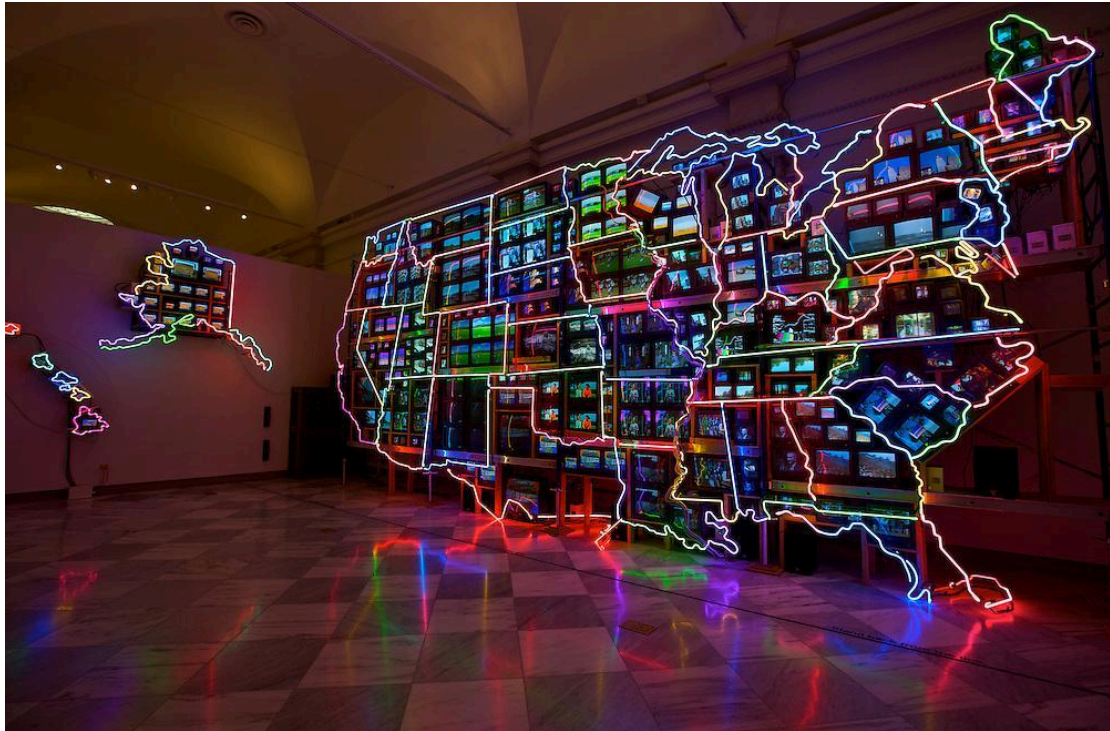


Figura 1: *Electronic Superhighway: Continental U.S., Nam June Paik, 1995.*

(<https://smarthistory.org/nam-june-paik-electronic-superhighway-continental-u-s-alaska-hawaii/>)

De esta manera, se estableció por primera vez un vínculo entre el cine expandido, la creación artística y los medios electrónicos, siguiendo la línea que plantea Youngblood al considerar que las imágenes electrónicas abrieron un nuevo territorio para la experimentación artística y anticiparon el desarrollo del videoarte (Youngblood, 1970/2012).

El movimiento Fluxus, cuyo significado es flujo o cambio, se entiende como una vanguardia anti-arte que rompió las barreras entre géneros y tipologías, favoreciendo la aparición de un nuevo lenguaje visual y conceptual asociado al videoarte, tal como señala Rush en su análisis histórico del medio (Rush, 2003).



Figura 2: TV Buddha. Nam June Paik, 2004. (<https://angelsferrerb.wordpress.com/2018/03/>)

Algunos de los artistas más trascendentales del videoarte fueron: Bill Viola (Figura 3), Vito Acconci (Figura 4), Dan Graham (Figura 5), Valie Export (Figura 6), entre otros.



Figura 3: Surgimiento. Bill Viola, 2002.

(<https://www.finestresullarte.info/es/resenas-de-exposiciones/bill-viola-el-renacimiento-electronico-en-florenzia-una-oda-a-la-espera>)



Figura 4: *Estudios Con los ojos vendados*. Vito Acconci, 1970. (<https://proyectoidis.org/vito-acconci/>)



Figura 5: *Body Press*. Dan Graham, 1972.
(<https://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/>)



Figura 6: *The Birth Madonna*. Valie Export, 1976.
(<http://www.medienkunstnetz.de/works/die-geburtenmadonna/>)

Otros artistas como Wolf Vostell en Alemania, o Salvador Dalí y José Val del Omar en España, fueron representantes fundamentales para la expansión del videoarte en Europa. Según London (2020), figuras como Pipilotti Rist y Tony Oursler resultan esenciales para comprender la vertiente inmersiva del siglo XXI. Aunque sus carreras comenzaron mucho antes, su gran mérito fue la maestría pionera con la que adaptaron las nuevas tecnologías de proyección a sus instalaciones, como *Ever Is Over All*, presentada por Rist en la Bienal de Venecia del año 1997, o *Spheres d'Influence* de Oursler, exhibida en el centro Pompidou en 1986.

1.4.2 El videoarte como concepto en la actualidad

A pesar del salto tecnológico, el videoarte del siglo XXI mantiene vigentes conceptos del siglo pasado, como la narrativa lineal y el uso del medio para cuestionar la cultura digital (Tribe y Jana, 2006).

La transición de simples monitores a realidades inmersivas y *videomapping* demuestra cómo el videoarte se ha integrado plenamente en el New Media Art (Tribe y Jana, 2006).

Las plataformas digitales actuales han expandido el alcance de las obras, aunque enfrentan el desafío de la sobresaturación de contenidos en un entorno de manipulación digital cada vez más sofisticado (Tribe y Jana, 2006).

Muchos de los artistas pioneros siguen creando proyectos a día de hoy y evolucionando a la vez que la tecnología en un mundo que va cuesta abajo y sin frenos.

No obstante, como es de esperar, han surgido nuevos artistas a tener en cuenta como, por ejemplo, grandes artistas de Instalación y Experiencia Inmersiva, entre ellos: Refik Anadol (Figura 7), Jeremy Shaw (Figura 8), Agnès Geoffray (Figura 9), Jesu Moratíel (Figura 10), Geoffrey Farmer (Figura 11), entre otros muchos.



Figura 7: *Machine Hallucinations: Nature Dreams*, Refik Anadol, 2021.
(<https://www.ultra.art/p/machine-hallucinations>)

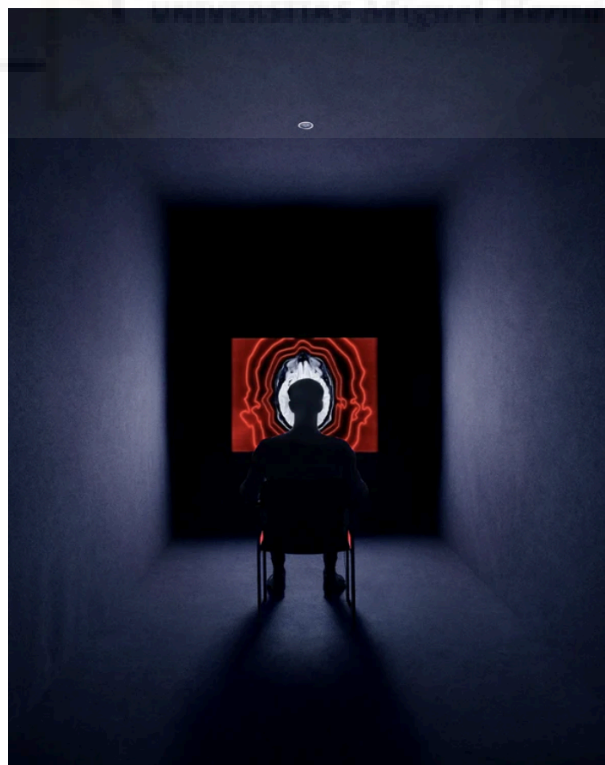


Figura 8: *Introduction to The Memory Personality at KW*. Jeremy Shaw, 2012.
(<https://bradleyertaskiran.com/en/artists/jeremy-shaw-en/>)



Figura 9: *Métamorphoses*. Agnès Geoffray, 2014. (<https://prixelysee.ch/en/nomine/agnes-geoffray/>)

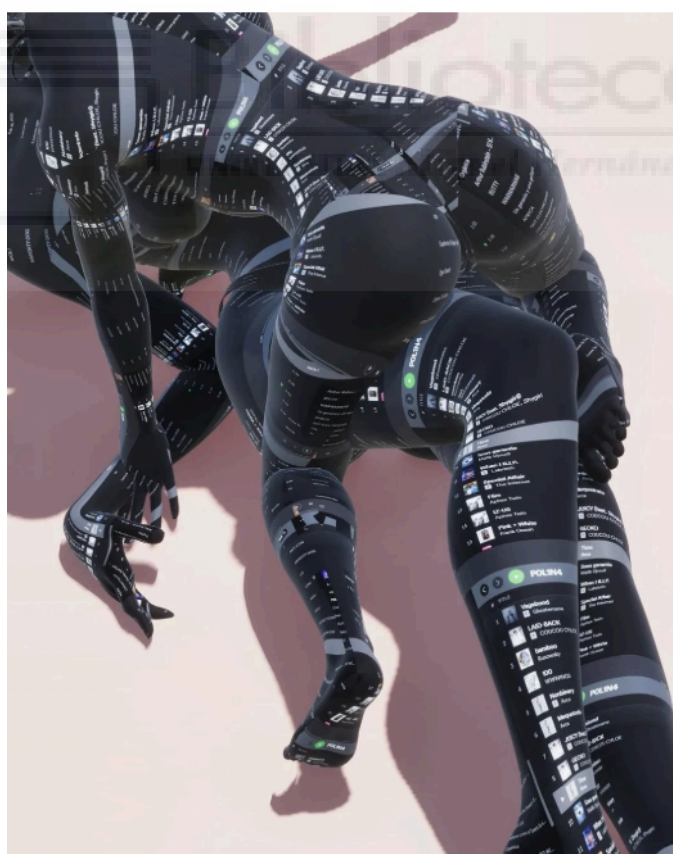


Figura 10: Exposición *Scroll, Scroll!!*. Jesu Moratiel, 2022.
(<https://www.coeval-magazine.com/coeval/jesu-moratiel>)



Figura 11: Boneyard. **Geoffrey Farmer, 2013.** (<https://www.icaboston.org/exhibitions/geoffrey-farmer/>)

A partir de esta evolución y de la consolidación del videoarte dentro del New Media Art, resulta fundamental considerar a los videoartistas de referencia internacional cuyas contribuciones han marcado las principales líneas estéticas y tecnológicas del medio, ofreciendo un marco necesario para comprender su desarrollo hasta la actualidad.

1.4.3 Manifestaciones del videoarte

Una vez entendido el contexto inicial, podemos conocer los dos bloques que definen la vanguardia del videoarte del siglo XXI, clasificados por Christine Paul (2023):

- “Post-Internet Art”: Es el arte en el que se introduce Internet de una manera natural. Un ejemplo sería la utilización del efecto *glitch* o la distorsión de señal.
- Remixes: Basada en la apropiación de vídeos originarios de plataformas como YouTube o Instagram, que se recontextualizan.

Pero no solo podemos disfrutar del videoarte en galerías de arte o mediante Internet, sino que se han derruido barreras, ocupando nuevos espacios físicos y también virtuales:

- Cine Expandido: Se trata de proyecciones en 360° sobre superficies no convencionales como agua, textiles, humo, etc.

- Realidad Aumentada: Muchos artistas emplean este recurso, con el que a través de tu móvil enfocando a un lugar en específico puedes ver obras de arte.
- Inteligencia Artificial Generativa: Reforzando la tesis de Refik Anadol (Momap Studio, s.f.), el vídeo ya no se limita a estar grabado, sino que, en la actualidad se pueden generar en el momento mediante algoritmos haciendo que la obra esté en constante transformación.

Muchos artistas ya no graban con cámaras tal y como las conocemos, sino que emplean motores como el **Unreal Engine** o **Unity** para la creación de sus obras:

- *Machinima*: Se producen vídeos a raíz de entornos que provienen de videojuegos.
- Simulaciones vivas: La inteligencia artificial determina el comportamiento de personajes digitales, generando narrativas sin final premeditado.

En cuanto a temáticas, el videoarte se ha convertido en una herramienta de expresión muy potente. Artistas como Daniel Howe y Bill Posters han creado vídeos falsos de figuras públicas para evidenciar lo sencillo que resulta manipular la verdad en redes sociales en la actualidad (Waterson, 2019).

También se utilizan vídeos grabados mediante drones o cámaras de seguridad para cuestionar quién observa y desde dónde. Un ejemplo destacado es el colectivo Forensic Architecture, que emplea estas técnicas junto con reconstrucciones 3D para investigar violaciones de derechos humanos y crímenes de Estado, presentando sus trabajos en museos y galerías (Masdearte, s.f.). Otro de los temas más representados son el Bioarte y el Eco-Videoarte, en el siglo XXI con un contexto sociocultural marcado por una creciente conciencia ambiental y por la preocupación ante los efectos de la contaminación. y todo lo que la engloba, aparecen, por ejemplo, elementos como el Micro-videoarte, grabaciones a través de un microscopio, con el que mediante bacterias y células nos muestran vídeos de paisajes abstractos.

El Eco-activismo es otro de los elementos en auge, mediante el que se documentan hechos como la extinción de especies de forma poética (Paul, 2023).

Siguiendo la clasificación propuesta por Christiane Paul (2023), el videoarte contemporáneo incluye a su vez prácticas que suceden en tiempo real y que

amplía y transforma la experiencia audiovisual de tradicional a transgresora. Dentro de este marco se incluye el Live Cinema como una de las mayores representaciones del videoarte en la actualidad. Se basa en la manipulación de los elementos que combinan la obra (sonido, imágenes, etc.) durante la realización de la obra. Este tipo de obras se han consolidado en festivales internacionales de arte digital como el Sónar, por la implementación de su tecnología y su improvisación.

1.4.4 El *flipbook* como recurso cinematográfico

El *flipbook*, recurso que tuvo origen en el siglo XIX, consiste en un cuadernillo cuyas ilustraciones van cambiando página a página. Ir pasando las páginas a una velocidad constante nos genera la impresión de movimiento gracias al fenómeno conocido como efecto de la visión³



Figura 13: *Flipbook*. Cuadernos del profesor.

(<https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/cuadernos-profesor-8/flipbook/index.html>)

2. METODOLOGÍA

En este apartado se desarrollará detalladamente todo el proceso de creación de la obra audiovisual realizada. Es decir, la creación de un videoarte desde cero y todas las fases que esto conlleva, la idea y búsqueda de referentes visuales para la preproducción, producción y postproducción de la obra hasta que se obtenga la pieza final.

2.1 La idea

La idea para este TFG surge de una reflexión personal sostenida en el tiempo sobre la infancia como etapa constitutiva de la identidad. Este interés se vincula a la necesidad de comprender la nostalgia asociada a ese periodo vital y de analizar cómo determinados recuerdos influyen en la construcción del yo adulto. En este contexto, las cintas MiniDV grabadas por mi padre durante mis primeros años de vida se convirtieron en un material especialmente valioso. Su contenido, que documenta mi desarrollo desde el nacimiento hasta aproximadamente 2012, ofrecía una base idónea para articular un proyecto audiovisual centrado en la memoria y el paso del tiempo.

La elección de la niñez como eje conceptual responde, por tanto, a la intención de explorar procesos de reconstrucción emocional y de resignificación del recuerdo, transformando la añoranza en un recurso expresivo capaz de generar un discurso visual propio.

Las cintas MiniDV utilizadas como material de partida tienen una duración aproximada de hora y media cada una, y en total se conservan diecisiete grabaciones. Este archivo personal no solo constituye un registro documental de mi infancia, sino que también se convierte en el punto de partida conceptual del proyecto. A través de estas imágenes, el videoarte busca activar en el espectador un sentimiento de añoranza y propiciar una reflexión sobre la propia infancia, integrando así la memoria personal en un discurso visual de carácter más universal.

2.2 Preproducción

Una vez teniendo claro el propósito y la idea del proyecto, me embarqué en la fase de la preproducción, que me llevó aproximadamente unos dos meses.

Esta etapa del proyecto es muy importante, ya que en ella se da forma a la idea, tomando todas las decisiones necesarias antes de la producción y la postproducción.

2.2.1 Desarrollo de la idea

Una vez definido el objetivo del proyecto, elaboré un primer conjunto de ideas que fui desarrollando a lo largo del tiempo. El primer cometido fue conseguir que todos los elementos formasen parte de un mismo planteamiento coherente. La dimensión técnica fue la fase más compleja, especialmente debido a que la postproducción no constituye mi área de mayor dominio. Aún así, llegué a la conclusión de que el videoarte era la vía más adecuada para materializar una propuesta que, en sus primeras fases, se presentaba todavía difusa y de carácter marcadamente abstracto.

El primer borrador del guion literario reflejaba esta indefinición inicial: combinaba elementos propios del guion técnico y del *moodboard*, lo que dificultaba su función como documento narrativo. La primera reunión con mi tutor resultó fundamental para reorganizar la estructura y clarificar la distribución de contenidos, de modo que la idea pudiera comprenderse no solo desde mi perspectiva como autora, sino también desde la del futuro espectador.

2.2.2 Desarrollo del concepto narrativo y metáforas en el videoarte

Aunque el desarrollo narrativo necesita partir de un planteamiento claro, la idea inicial fue ajustándose progresivamente a medida que avanzaba el proyecto.

La historia gira a través de una metáfora, la de la mariposa y su metamorfosis, utilizando el ciclo biológico de la mariposa para plasmar los tres actos de mi proyecto en sus tres etapas vitales:

- **Huevo:** Representa el origen y el nacimiento. En esta fase inicial emerge la oruga, que en la metáfora se asocia al bebé y al comienzo de la vida.
- **Oruga:** Simboliza el crecimiento, la exploración y la transición hacia la madurez. Es la etapa en la que se experimentan cambios constantes y se inicia el proceso de transformación.
- **Crisálida:** La oruga permanece un tiempo en la crisálida hasta completar la metamorfosis.

Su salida como mariposa representa la adultez, entendida como un renacer marcado por la evolución personal y emocional.

En la paleta de color para el proyecto, los colores seleccionados son el beige, el azul y el violeta. El beige estaba más presente en el inicio de la historia, cuando la oruga no es consciente del mundo exterior ni de los cambios constantes; el azul representaría esa etapa de confusión y transformación que no logra entender del todo y pasa por muchos sentimientos y emociones; por último el violeta, el cual trato como una evolución del azul y que representa la madurez y el cambio.

2.2.3 Cronograma

A continuación, elaboré el cronograma (véase Anexo I) para establecer los plazos de trabajo y realizar un seguimiento riguroso del progreso del proyecto: en una propuesta de esta envergadura, desarrollada además de manera individual, resulta fundamental disponer de una planificación clara que permita mantener la organización, evitar desviaciones y cumplir con los objetivos establecidos para cada periodo de trabajo.

El cronograma está organizado por meses hasta la entrega final del proyecto y se estructura en doce hitos principales. Su funcionamiento se basa en un sistema de seguimiento visual: cada hito completado durante el mes correspondiente se marca en color verde, lo que permite identificar de manera rápida el grado de avance. Este recurso ha resultado fundamental para mantener una planificación clara, garantizar la organización del trabajo y evaluar de forma visual y continua de qué hitos estaban ya alcanzados y cuáles quedaban pendientes.

2.2.4 Elaboración del *Moodboard*

En el *moodboard* (véase Anexo VIII), reflejé los elementos principales más relevantes que formarían parte de este videoarte, que enumero a continuación:

- Lo primero a destacar es la paleta de colores elegida, predominando el azul, ya que es un color frío que destacará en la mayoría de la obra. Los otros colores que más se emplean son los ocre, y el violeta.

- El concepto de “niñez”, que es el tema del videoarte.
- La mariposa, que es el centro de todo el proyecto. Es la protagonista de la historia, la que sufre esa transformación, sus dificultades, cambios y la que vive esa complicada metamorfosis. Este elemento transmite la metáfora.
- El escenario sobrio y fondo blanco, en el que se va a dar un tono azulado en la transición del acto segundo al tercero, para darle una ambientación más fría y melancólica.
- Se opta por un estilo de dibujo desenfadado ejecutado a lápiz, recurso que se aplica a la figura de la oruga, elemento y etapa esencial dentro de la narrativa.
- El Maquillaje: con forma de mariposa y empleando los tonos principales de la paleta.
- *Flipbook*: Como herramienta para realizar las introducciones de los actos.
- Confesionario: La idea de las entrevistas en fondo sobrio funciona como un confesionario íntimo.

No obstante, tal y como expreso en el apartado de Conclusiones, el videoarte cambió de forma a lo largo de la producción por motivos de logística. Por tanto, algunos de los elementos del *moodboard* fueron reemplazados por otros.

2.2.5 Desarrollo del guion literario

El guion literario (véase Anexo II) empieza con una cabecera, donde se mostrará el título del videoarte y la introducción al primer acto.

Nos adentramos en el primer acto. Este primer acto comenzaba inicialmente con el llanto de un bebé pero, después de hacer una intensiva inspección del material en cinta, no encontré nada que me encajase con esta idea original. No obstante, escogí un fragmento, que es el primero que se grabó con esa cámara, donde sale mi madre cogiéndome en brazos después de volver del hospital. Me pareció una imagen muy entrañable e ideal para introducir este primer acto junto con la voz en *off*, un recurso esencial durante toda la obra y que nos guía a través de esta experiencia.

A continuación se muestra la primera transición realizada mediante la técnica de *flipbook*, que da paso a una escena en la que el huevo eclosiona y surge una pequeña oruga. Esta imagen introduce la primera fase de la metamorfosis y funciona como metáfora del nacimiento de un bebé, entendido como el inicio del desarrollo vital. La secuencia se completa con nuevos vídeos recurso que acompañan visualmente este proceso.

La siguiente escena nos muestra algo distinto: personas sentándose en una silla y mirando a cámara. Aquí es donde comenzamos a ver un *preview* de las personas que serán entrevistadas en el siguiente acto. Mientras se intercalan sus caras, se escucha la voz en *off*.

A continuación, tenemos la segunda introducción, también hecha con *flipbook* y de la misma duración. Aquí se siguen viendo vídeos recurso. Mientras se escucha de nuevo la voz en *off*.

Por último, tenemos el tercer acto, que comienza de forma similar en estructura y técnica. Se vuelven a insertar vídeos y se escucha el seguimiento de la voz en *off*.

Seguido de lo anterior, volvemos a ver a los entrevistados y comienzan a responder preguntas que se van leyendo en unos subtítulos debajo.

Se van mostrando los primeros planos de los participantes y fotografías suyas de cuando eran pequeños, para ir intercalándolas, a la vez que se sigue escuchando la voz en *off*.

Para finalizar, se vuelven a mostrar clips de vídeos mientras se escucha el desenlace de la voz en *off*.

2.2.6 Guion técnico

El guion técnico (véase Anexo III) se inició tras tener el guion literario, el *moodboard*, el metraje de los vídeos recurso, el cronograma, y la cronometración de la voz en *off*. Este fue un documento importante a la hora de grabar y planificar. En este documento especificué número de planos, imagen, tiempo, plano, punto de vista, cámara, efectos/transiciones y audio. Fue esencial a la hora de montar y editar.

2.2.7 Dirección artística

En el primer acto la elección de la paleta se ha basado en el color natural de la cinta MiniDv, es decir, colores sepia y dorados suaves.

En el segundo acto, la paleta cálida evoluciona hacia tonos más neutros o fríos para las entrevistas, acompañada de una luz blanca que mantiene suavidad sin resultar demasiado dura.

Por último, en el tercer acto, que concentra la mayor carga emocional, quise utilizar un tono azulado o grisáceo para recuperar el significado original del color azul dentro del videoarte y reforzar ese matiz más “triste”. Más adelante, ese azul evoluciona hacia el violeta para cerrar el ciclo tanto de la metamorfosis como de la paleta cromática, lo que simboliza el paso de la niñez y la adolescencia a la adultez.

2.2.8 Storyboard

El *storyboard* (véase Anexo IV), sirve para tener las ideas más claras de manera visual. Al hablar con mi tutor entendí que no tenía por qué ser perfecto, simplemente que me sirviera de referencia para trabajar. Así pues, tomé el guion técnico como punto de partida, dado que constituye la base estructural del proyecto y permite incorporar anotaciones adicionales de carácter visual. A partir de este documento elaboré los dibujos correspondientes y, una vez finalizados, procedí a escanearlos para disponer también de una versión en formato PDF.

2.2.9 Metraje (recurso)

Para la elaboración del metraje (véase Anexo V), tras visionar íntegramente los vídeos procedentes de las cintas MiniDV y realizar la correspondiente selección, fue necesario considerar la duración disponible en cada acto y la adecuación de cada fragmento a su contenido narrativo. Una vez completado este proceso de revisión y selección, elaboré un documento específico que facilitara la organización y el posterior montaje del material audiovisual.

2.2.10 Entrevistas y respuestas

Para las entrevistas, fue necesaria también una preparación previa. Como se puede ver en el guion literario, dedico una página a la creación de preguntas que realicé para estas entrevistas. Quería que fueran unas preguntas trascendentales, que pudieran conectar con el entrevistado y, a su vez, con el espectador.

Tras realizar la primera reunión con mi tutor, me dio la idea de realizar un documento de Google en el que hubiera una encuesta con cada pregunta y que la gente pudiera contestarlas. Esta idea, se debe a que pensamos que a lo mejor sería un poco repentino para los entrevistados hacerles preguntas tan concretas y enrevesadas sin ni siquiera un contexto o un adelanto. Además, creímos que era mejor saber desde un principio más o menos qué iba a contestar cada persona para ahorrarnos tiempo de grabación y de postproducción y, sobre todo, para que la gente no se quedase en blanco.

Así pues, realicé unas encuestas previas (véase Anexo VI), algo que me ayudó mucho en todo el proceso de grabación.

Al tener todas las preguntas contestadas por los seis entrevistados, escogí las tres respuestas que más me gustaron de cada uno y así, a la hora de grabar, nos resultó muy sencillo, tanto a ellos como a mí.

Por otro lado, elaboré un documento en el que reuní todas las preguntas y respuestas (véase Anexo VII) para evitar tener que buscarlas entre múltiples archivos en el momento de grabar. Además, asigné un color diferente a cada entrevistado al seleccionar sus respuestas, lo que permitió agilizar aún más el proceso.

2.3 Producción

La producción iba a estar dividida en múltiples días, ya que son varias grabaciones y procesos que tenían que ser realizados.

2.3.1 Voz en *off*

La voz en *off* se grabó a mediados de febrero en el Estudio de Radio de la Universidad (Edificio Atzavares). La grabación duró una hora aproximadamente, ya que iba con un guion y acotaciones.

Además, grabé varias veces los mismos audios para poder escoger el mejor en el proceso de montaje. Finalmente se exportaron diez audios en total.

2.3.2 Rodaje entrevistas

Una vez terminada la parte de Preproducción, decidí comenzar con la grabación de las entrevistas, y que quedaron planificadas para mediados de diciembre. Primeramente tuve que reservar el plató blanco de la Universidad, ya que era el que mejor se ajustaba a la iluminación planificada, solicitando también el préstamo de material para la filmación.

Se grabó a dos cámaras: con mi cámara, una Canon EOS M50 Mark II y una Blackmagic 4K, prestada por la Universidad, y que era la más cercana en cuanto a especificaciones técnicas. Para el tema objetivos, iluminación, etc. tuve una gran ayuda de mis compañeros y amigos (los entrevistados). Para la grabación tomé varias decisiones técnicas que ayudaron a unificar el material y facilitar el proceso, como trabajar en 4K para asegurar la máxima calidad y grabar a 25 fps³, manteniendo la coherencia con el estándar europeo y con el resto del proyecto.

La grabación duró tres horas en total, y dio tiempo a grabar todo lo que estaba predeterminado.

2.3.3 Rodaje *Flipbook*

La elaboración del *flipbook* (véase Anexo X) se la encomendé a una amiga que cursó el Bachillerato de Artes y un Grado en Dibujo, y que tardó unos meses en producir el material necesario para las introducciones. El montaje de los dibujos se realizó mediante una aplicación llamada Flipbook, y el resultado final fueron dos vídeos, es decir, dos introducciones creadas mediante esta técnica.

³ Fotogramas por segundo.

2.4 Postproducción

2.4.1 Cabecera y créditos

La cabecera (véase Anexo XI) la realicé con Adobe After Effects. En ella se visualiza un fondo degradado con los colores principales del proyecto, el azul y el violeta y unas luces brillantes. A continuación entra la mariposa en escena por el lado derecho de la pantalla revoloteando y al final se desvanece. A su vez, aparece el imagotipo del proyecto, *Metamorphosis*. Los títulos de crédito se realizaron mediante el mismo fondo.

2.4.2 Creación página web

La creación de la página web (véase Anexo XII) del proyecto *Metamorphosis* (véase Anexo XI) constituyó una parte esencial del proceso de producción, ya que funcionó como espacio de difusión, archivo y contextualización del videoarte. La web fue diseñada y desarrollada en WordPress, utilizando una estructura visual coherente con la identidad estética del proyecto y con el objetivo de ofrecer una experiencia inmersiva al usuario. Desde el inicio, la intención fue que la web no actuara únicamente como un contenedor informativo, sino como una extensión conceptual del propio videoarte, replicando su atmósfera emocional y su narrativa basada en la metamorfosis. Para ello, se seleccionó una paleta cromática en tonos violetas y azules directamente vinculada a la simbología de la mariposa y a la estética del *moodboard* del proyecto. Esta coherencia visual se mantuvo en todos los apartados, reforzando la unidad entre obra y soporte digital.

La estructura de la web se organizó en tres secciones principales: *Home*, *Storyline* y *Videoarte*. En la página de inicio se presenta el concepto general del proyecto, acompañado de una ilustración de mariposa que actúa como elemento identitario y que introduce al visitante en el universo simbólico de la pieza. El apartado *Storyline* recoge el proceso creativo completo, desde la idea inicial hasta la postproducción, incluyendo el cronograma, el *moodboard*, la elaboración del *flipbook*, las entrevistas y el *storyboard*. Este espacio funciona como un diario de producción visual y textual, permitiendo comprender la evolución del proyecto y las decisiones estéticas y narrativas adoptadas.

Por último, la sección *Videoarte* alberga la pieza final, integrada mediante un reproductor incrustado que facilita su visualización directa. Esta página incluye también una breve sinopsis que contextualiza la obra y explica su enfoque en la nostalgia, la infancia y el concepto del “niño interior”. La disposición del contenido, el uso de tipografías limpias y la jerarquía visual buscan favorecer una lectura fluida y una navegación intuitiva.

El diseño se realizó mediante el editor Elementor, que permitió construir una interfaz visualmente atractiva sin necesidad de programación avanzada. Se emplearon *widgets* personalizados para integrar imágenes, bloques de texto, iconografía y el reproductor de vídeo. Además, se optimizó la web para su visualización en dispositivos móviles, garantizando accesibilidad y usabilidad en diferentes formatos de pantalla.

En conjunto, la página web se convirtió en un espacio narrativo complementario, donde el espectador puede comprender el proceso creativo, explorar los materiales de producción y acceder a la obra final. Su diseño responde tanto a criterios funcionales como estéticos, reforzando la identidad del proyecto y ampliando su alcance comunicativo. Además, la web cumple una función estratégica en términos de accesibilidad y alcance, ya que permite que el proyecto pueda ser consultado desde cualquier dispositivo y compartido fácilmente mediante enlaces.

2.4.3 Edición

Durante el proceso de edición fue necesario realizar un ajuste cromático específico en las escenas de las entrevistas grabadas con la Canon EOS M50 Mark II, ya que su perfil de color difería notablemente del material procedente de la Blackmagic 4K, cuya calidad de imagen, rango dinámico y respuesta tonal eran bastante superiores. Para garantizar la coherencia visual del conjunto, se aplicó una corrección de color orientada a aproximar la temperatura, el contraste, la saturación y la curva tonal entre ambas cámaras. Este trabajo de etalonaje permitió unificar la estética visual y asegurar la continuidad narrativa de la pieza final. Por otro lado, se insertaron subtítulos amarillos para poder seguir la narración y las respuestas de manera más amena y, a su vez, se decidió introducir las

preguntas previamente con un fondo negro para que el espectador pudiese leerlas con tranquilidad antes de escuchar las respuestas respectivamente.

3. RESULTADOS

El resultado final del proyecto *Metamorphosis* consiste en una pieza de videoarte de carácter experimental y simbólico que reflexiona sobre la transformación de la infancia a la adultez y la pérdida de la ignorancia. La obra construye un universo visual donde se mezclan vídeos antiguos y composiciones nuevas con el objetivo de representar un lugar emocional y subjetivo, cercano al recuerdo desde la melancolía. A través de recursos como el montaje y la edición, así como, el tratamiento del color, el sonido, entre otros, se genera una atmósfera nostálgica que acompaña al proceso de transformación de la oruga y su desarrollo a mariposa. Uno de los aspectos fundamentales del resultado final es la utilización del lenguaje visual como herramienta narrativa y emocional: cada plano, elemento y transición busca transmitir sensaciones relacionadas con el crecimiento, la identidad, la imaginación y la pérdida de la inocencia. Asimismo, el resultado final evidencia un videoarte experimental tanto a nivel técnico como conceptual, integrando herramientas audiovisuales y digitales para construir una pieza que tiene como finalidad el reencuentro con nuestro niño interior.

4. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

El desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado ha permitido valorar de manera integral la capacidad para concebir, planificar y ejecutar un proyecto de videoarte desde una perspectiva plenamente autónoma. A lo largo del proceso se ha puesto de manifiesto la adquisición y aplicación efectiva de las competencias técnicas y narrativas trabajadas durante el grado en Comunicación Audiovisual, evidenciando una gestión independiente de todas las fases del proyecto y una resolución eficaz de los desafíos surgidos durante la producción y la postproducción. Este ejercicio de autonomía ha sido fundamental para consolidar una metodología de trabajo propia, basada en la

organización, la toma de decisiones fundamentadas y la capacidad de adaptación ante imprevistos. Asimismo, el proyecto ha cumplido el objetivo de reflexionar sobre la niñez, la identidad y la añoranza como elementos centrales del discurso. La metáfora de la metamorfosis, articulada a través de la figura de la mariposa y sus etapas vitales, ha permitido construir un relato que legitima la nostalgia como un sentimiento válido y necesario, y que invita a reconciliar la etapa adulta con la memoria emocional de la infancia. El uso de material de archivo personal ha reforzado esta dimensión introspectiva, aportando autenticidad y una carga emocional que conecta la experiencia individual con una reflexión más amplia sobre el crecimiento, la pérdida de la inocencia y la construcción de la identidad. Esta aproximación sitúa la obra dentro de una línea contemporánea del videoarte que utiliza la experiencia íntima como punto de partida para generar significados universales, contribuyendo a un diálogo artístico que trasciende lo autobiográfico.

En cuanto al posicionamiento profesional, el proyecto ha favorecido la definición de una voz autoral propia, caracterizada por la sensibilidad narrativa, la experimentación estética y el uso expresivo del archivo doméstico. La pieza resultante funciona como una carta de presentación sólida en el ámbito audiovisual, al demostrar la capacidad para comunicar ideas complejas mediante un lenguaje visual coherente y personal. La combinación de recursos técnicos, decisiones estéticas y un enfoque conceptual claro ha permitido construir una obra que refleja una identidad artística en desarrollo, pero ya reconocible en su intención y en su forma de abordar la creación audiovisual.

Los objetivos secundarios también se han materializado de forma significativa. Desde la dimensión técnica, la ejecución integral del proyecto ha permitido consolidar habilidades en guionización, grabación, iluminación, digitalización de archivo, montaje y postproducción. La incorporación de técnicas como el *stop-motion*, las transiciones manuales tipo *flipbook* y el uso de material de archivo ha enriquecido el lenguaje visual, aportando variedad expresiva y coherencia conceptual. No obstante, este proceso también ha puesto de manifiesto limitaciones derivadas de la calidad desigual de las fuentes, la disponibilidad reducida de material de archivo de los entrevistados y la necesidad de reajustar el guion técnico en función de los recursos reales. Estas

dificultades han evidenciado la importancia de la flexibilidad en proyectos audiovisuales y la necesidad de equilibrar la ambición creativa con las posibilidades técnicas y logísticas.

En la dimensión conceptual y narrativa, la metáfora de la metamorfosis ha resultado eficaz para explorar la transición vital y el contraste entre el deseo de crecer y la nostalgia por la inocencia perdida. La estructura en actos, la voz en *off* y la alternancia entre imágenes íntimas y testimonios externos han permitido construir un relato coherente, emocionalmente significativo y accesible para el espectador. La obra consigue transmitir una reflexión profunda sobre el paso del tiempo y la construcción de la identidad, integrando elementos simbólicos, testimoniales y autobiográficos en un discurso unificado.

La dimensión testimonial ha generado un espacio de reflexión colectiva que amplía la perspectiva individual del proyecto. Aunque la disponibilidad limitada de material de archivo de los participantes obligó a reajustar el guion técnico, el resultado final mantiene la intención de dialogar entre experiencias personales y universales. Las entrevistas aportan una dimensión coral que complementa la narrativa principal y permiten que el espectador se reconozca en los miedos, deseos y contradicciones que acompañan el proceso de crecimiento.

En la dimensión profesional, la obra demuestra la capacidad para integrar múltiples roles —dirección, cámara, montaje, diseño conceptual y gestión de producción— en un único proyecto. Este ejercicio multidisciplinar ha reforzado la proyección laboral en ámbitos vinculados al videoarte, la creación experimental y la narrativa visual, evidenciando una versatilidad que resulta especialmente valiosa en el sector audiovisual contemporáneo.

El análisis crítico del proceso permite identificar diversas fortalezas, como la gestión autónoma del proyecto, la coherencia temática entre concepto, guion y resultado final, el uso expresivo del archivo personal y la capacidad de adaptación ante imprevistos. También se han detectado debilidades, principalmente relacionadas con la dependencia de material de archivo con calidad variable, la necesidad de reestructurar el guion técnico por falta de recursos externos y las limitaciones temporales que afectaron al desenlace

inicialmente previsto. Estas debilidades, lejos de restar valor al proyecto, han contribuido a desarrollar una mayor conciencia sobre las exigencias reales de la producción audiovisual y sobre la importancia de la planificación, la previsión y la flexibilidad.

Finalmente, el proyecto abre posibles líneas de continuidad y expansión, como el desarrollo de nuevas piezas basadas en el archivo familiar, la exploración de formatos expositivos —instalaciones, videoinstalaciones o experiencias inmersivas—, la ampliación del número y diversidad de testimonios o la investigación en técnicas de postproducción avanzadas que permitan reforzar la estética inicial sin comprometer la claridad del mensaje. Estas posibilidades evidencian que la obra no se agota en sí misma, sino que constituye un punto de partida para futuras exploraciones creativas y profesionales.

En conjunto, el proyecto ha cumplido los objetivos planteados y ha permitido desarrollar una obra que combina reflexión personal, experimentación artística y rigor técnico. Más allá del resultado final, el proceso ha supuesto un ejercicio de crecimiento profesional y creativo que consolida una identidad autoral en construcción y abre nuevas posibilidades dentro del ámbito de la comunicación audiovisual.

5. BIBLIOGRAFÍA

Ferrer, Á. (9 de marzo de 2018). *Las superautopistas electrónicas de Nam June Paik predijeron la comunicación mundial en redes*. Angelsferrerb.

<https://angelsferrerb.wordpress.com/2018/03/09/las-superautopistas-electronicas-de-nam-june-paik-predijeron-la-comunicacion-mundial-en-redes/>

Ilustromania. (s. f.). *Fluxus | explore the art movement that emerged in United States*. <https://www.ilustromania.com/artistic-movements/fluxus>

London, B. (2020). *Video/Art: The First Fifty Years*. Phaidon.

<https://www.barbaralondon.net/wp-content/uploads/2019/11/book-excerpt-Video-Art-EN-7759-Blad-HR.pdf>

Masdearte. (s. f.). *Videoarte: qué es, su historia y los artistas que lo representan*.

<https://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/>

Momap Studio. (s. f.). *El Arte Digital: Cómo el Videomapping Ha Transformado la Creatividad del Siglo XXI*. <https://momapstudio.com/el-arte-digital>

Oursler, T. (1985). *Spheres d'Influence*. Musée national d'art moderne – Centre Pompidou. <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/c9nd8jn>

Paul, C. (2023). *Digital Art* (4th ed.). Thames & Hudson.

https://www.academia.edu/1393956/Digital_Art

Rist, P. (1997) *Ever Is Over All*. The Museum Of Modern Art – MOMA.

<https://www.moma.org/collection/works/81191>

Rush, M. (2003). *Video Art*. Thames & Hudson.

<https://es.scribd.com/document/753393751/Video-Art-by-Michael-Rush-Z-lib-org>

TAI Arts. (6 de septiembre de 2024). *Características del videoarte: la nueva forma de expresión artística*.

<https://taiarts.com/blog/caracteristicas-del-videoarte/>

Trilnick, C. (2000). *Nam June Paik*. Proyecto IDIS.

<https://proyectoidis.org/nam-june-paik/>

Tribe, M., y Jana, R. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen.

Sarriugarte Gómez, Íñigo. (2009). *John Cage y su influencia en la obra del video artista Nam June Paik*. Anuario Musical, (64), 237–258.

<https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2009.64.45>

Waterson, J. (12 de junio de 2019). *Deepfake videos of Zuckerberg, Kim Kardashian and others released to highlight dangers of technology*. The Guardian.

<https://www.theguardian.com/technology/2019/jun/11/deepfake-zuckerberg-instagram-facebook>

Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. Editorial UNTREF.

https://monoskop.org/images/4/40/Youngblood_Gene_Expanded_Cinema_no_OCR.pdf

Zapett, A. (s.f.). *Videoarte: antecedentes y evolución*. Discursovisual.

<https://discursovisual.net/1aepoca/dvweb09/art06/art06.html>

6. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura	Página
Figura 1. <i>Electronic Superhighway: Continental U.S.</i> , Nam June Paik (1995).	9
Figura 2. <i>TV Buddha</i> , Nam June Paik (2004).	10
Figura 3. <i>Surgimiento</i> , Bill Viola (2002).	10
Figura 4. <i>Estudios con los ojos vendados</i> , Vito Acconci (1970).	11
Figura 5. <i>Body Press</i> , Dan Graham (1972).	11
Figura 6. <i>The Birth Madonna</i> , Valie Export (1976).	12
Figura 7. <i>Machine Hallucinations: Nature Dreams</i> , Refik Anadol (2021).	13
Figura 8. <i>Introduction to The Memory Personality at KW</i> , Jeremy Shaw (2012).	13
Figura 9. <i>Métamorphoses</i> , Agnès Geoffray (2014).	14
Figura 10. <i>Scroll, Scroll!</i> , Jesu Moratíel (2022).	14
Figura 11. <i>Boneyard</i> , Geoffrey Farmer (2013).	15
Figura 13. <i>Flipbook</i> , Cuadernos del profesor.	17

7. ANEXO

ANEXO I - Cronograma



Estado inicial del Cronograma. Fuente: Elaboración propia.



Estado final del Cronograma. Fuente: Elaboración propia.

ANEXO II - Guion literario

No querer dormir para no perderse nada.

Metamorphosis

Créditos iniciales(duración 10")/ Título del proyecto.1.Transición (stop-motion) de huevo-oruga 10" (no voz)

ORIGEN Y ANHELO TEMPRANO

-Llanto de un bebé- Se aprecian unos ojos abriéndose por primera vez mientras se oye la voz en off. Se ven más imágenes (más a poder ser).
(Se oye de fondo el video, y a continuación comienza la voz en off.)

Nacemos y queremos aprender todo muy deprisa. Todo es nuevo, y sentimos la necesidad de crecer sin ser conscientes de que el mayor regalo que tenemos es el tiempo. El tiempo que pasamos en los brazos de nuestra madre mientras nos acuna; Los ojos de tus abuelos al verte por primera vez; La dulce caricia de un padre o las buenas noches que acaban con un beso en la frente. Las primeras veces. El tiempo no es importante hasta que empiezas a saber contarlo. Y ahí es realmente cuando la oruga que descansaba todo este tiempo en la crisálida se convierte en mariposa (adulto) obligándonos a destruir la crisálida y formar nuestro camino.
(1'20'')

2.Transición (stop-motion) de oruga-crisálida 10"

-Videos recurso de todas-

Siendo niños queremos correr sin poder aún andar, y no apreciamos lo bonito que es estar en brazos, que te recojan del cole, jugar en el parque y que te arrojen por las noches. Y cuando todo se acaba solo quedan los recuerdos y la memoria nos arroja como un velo cálido que te resguarda del frío anhelo y la soledad al igual que el fuego en un frío invierno.
(30'')

-Se ven varias personas sentadas en sillas y de fondo una pared blanca y simple. Miran directamente hacia la cámara. Se van intercalando sus caras. Al principio despacio, luego más rápido.-

Cuando era pequeña quería cumplir años constantemente, hacer cosas de mayores, tener una casa propia, tener hijos, salir de fiesta... Quería todo lo que aún no podía tener. Y ahora quiero todo lo que una vez tuve. Anhelo muchas cosas de ser pequeña, pero sobre todo echo menos la forma en la que veía el mundo antes de saber demasiado sobre él. Quiero volver a ser inocente. Quiero volver a tenerlo todo sin tener que perder nada a cambio.
(40'')

(1'20'')

3.Transición crisálida-mariposa (hecho con telas en persona) 10"

-Se insertan vídeos de los participantes-

Tengo miedos que jamás tuve, y cada vez se hacen más grandes.

No querer dormir para no perderse nada.

Me da miedo que las cosas cambien. Me da miedo que las cosas no cambien.
Me da miedo que ya no me quieran. Me da miedo mirarme al espejo y no
reconocerme. Me da miedo dormirme y no despertar. Me da miedo dormir y
perderme cosas. Me da miedo crecer y olvidar.

(30-32'')

(Responden a las preguntas pero solo se escucha la respuesta)

Posibles preguntas: (las preguntas salen subtítuladas)

1. ¿Cuál es el **primer recuerdo** que te viene a la mente?
2. Si tu infancia tuviera un **color**, un **sabor** o un **sonido** específico, ¿cuál sería?
3. ¿Qué es lo que más anhelas de tu infancia?
4. ¿A quién o qué echas más de menos de ese período?
5. Describe un momento en el que **te sentiste inmensamente feliz siendo niño**.
6. Qué **persona** o **lugar** fue crucial para tu visión del mundo?
7. ¿Cómo te **imaginabas** la vida adulta cuando tenías diez años? ¿Es cómo te esperabas?
8. ¿Qué **persona** o **lugar** fue crucial en el proceso de crecimiento?
9. ¿Hubo un momento exacto en que sentiste que dejabas de ser un niño? ¿Cómo fue?
10. ¿Qué **precio** has tenido que pagar por **crecer**?
11. ¿Cuál es el **cambio más doloroso** o **confuso** que experimentaste en la niñez/adolescencia?
¿Alguien te apoyó?
12. ¿Hay algo de tu yo de la infancia que sientas que **perdiste** o **traicionaste** en el camino?
13. ¿Qué **miedo de adulto** desearías que tu yo de la niñez nunca llegara a conocer?
14. ¿**Quién eres ahora** en comparación con la persona que creías que serías? ¿Estaría ese/a niño/a orgulloso/a de ti? ¿Y los demás?
15. ¿**Has llegado** al lugar que esperabas? (O ¿Hay algo que sigues esperando?)
16. Si pudieras darle un **consejo** a ese niño o niña, ¿cuál sería?
17. Si la "metamorfosis" fuera un ciclo continuo, ¿qué **cambio** o **transformación** esperas para tu próximo ciclo?

Se van mostrando primeros planos de los participantes y se van intercalando esos planos con una foto de ellos de pequeños (y de adolescentes) Se intercalan con la rapidez de un latido de corazón (se escucha). (Mientras pasa esto, se van escuchando algunas respuestas en voz en off.)-

(6')

No querer dormir para no perderse nada.

-Se cierra con la transformación de la crisálida a mariposa (flipbook). -Se oye una música de fondo-.

(0,30'' aprox.)

Durante el proceso de este trabajo me adentré en lo más profundo de mi niña interior, y al ver las cintas grabadas sentí envidia de aquella niña que solía ser, pero no solo por ser vulnerable e ingenua, sino por los momentos que vivía en cada una de las cintas. Momentos que viví pero que no reviviré jamás. Momentos que no sabía que extrañaría o que no volverían. Aquella niña de las cintas vivía dentro de ellas, reviviendo día tras día aquello que yo anhelaba. La risa cristalina, los abrazos largos y sobre todo, lo que más envidaba de ella era de quien se rodeaba, gente que ya no está, pero estoy segura que aquellos que la acompañaban en esos días infinitos siguen velando por esa niña que algún día fui y que en parte sigue aquí.

(Cierre con clips de videos.)

(1'30'')

(8'02'')

Dirección Artística

I. Introducción: El Origen y el Anhelado Temprano (Huevo → Oruga)

Concepto Artístico: El inicio, la pura potencialidad, el despertar. La memoria como un velo cálido y el tiempo como un concepto ajeno.

Paleta de Colores: Predominantemente cálida, sepías, dorados suaves, con baja saturación, evocando el mini Dv.

Iluminación: Muy suave, difusa, *High Key* (mucha luz, pocas sombras marcadas). Luz natural o simulada que envuelve. Usar *light leaks* o *flares* sutiles para un efecto onírico.

II. Desarrollo: La Revelación del Tiempo y la Pérdida de la Inocencia (Oruga → Crisálida)

Concepto Artístico: La **aceleración del tiempo** al tomar conciencia de él. La transición de la inocencia a la comprensión de la pérdida. La fragmentación de la memoria.

No querer dormir para no perderse nada.

Concepto Artístico: La **aceleración del tiempo** al tomar conciencia de él. La transición de la inocencia a la comprensión de la pérdida. La fragmentación de la memoria.

Paleta de Colores: Evoluciona de cálida a **neutra/fría** para la parte de las entrevistas. Luz blanca. (Los dibujos abstractos pueden introducir **colores primarios o vibrantes**).

Iluminación:

- **Participantes sentados:** Luz frontal, blanca, ligeramente dura, sin sombras complejas. Fondo blanco liso. Esto crea un **aspecto casi interrogatorio**, minimalista, enfocando en la vulnerabilidad de la persona.

-La ropa sencilla, e iguales, como si de una coreografía se tratara.-

III. Clímax: Las Voces de la Metamorfosis (Entrevistas y Anhelo)

- **Contenido:** Vídeos de los participantes respondiendo (solo sus respuestas).
- **Concepto Artístico:** La **carga emocional de la memoria**. La individualidad de cada metamorfosis, pero la universalidad del sentimiento. La cruda honestidad.
 - **Paleta de Colores:** Realista, pero ligeramente **desaturada**. Podría tener un tono azulado o grisáceo muy sutil para las respuestas. Para el desenlace usaremos el color índigo (violeta azulado) para el cierre de ciclo tanto de la metamorfosis como de los colores.
 - **Iluminación:** Natural o simulada con una luz principal **suave y un ligero relleno**. La iluminación de las alas debe ser impactante y brillante manteniendo los tonos azules pero más apagados.

Idea de vestuario y maquillaje de la chica convertida en mariposa -cierre-. El vestido sería de color blanco, y el maquillaje violeta con tonos azulados.

ANEXO III - Guion técnico

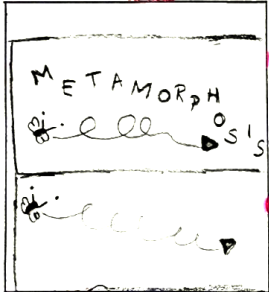
N° PLANO	TIEMPO	IMAGEN					AUDIO
		¿QUÉ SE VERA? Indicar todo tipo de referentes que aparecerán en el plano y su distribución en el mismo	PLANO Descriptivo narrativo Expresivo	PUNTO DE VISTA Picado Contrapicado Normal Inclinado	CÁMARA Fija PAN Traveling Zoom	EFFECTOS/ TRANSICIONES	
1	10''	Intro Metamorphosis				*	Música (introducción).
	10''	Transición (stop-motion) de huevo-oruga. Título en pantalla 'Metamorphosis'.	Plano general.	Picado.	Fija.		
2	15''	Videos recurso. Se aprecian unos ojos abriéndose por primera vez. *	Plano detalle ojos.*	Normal.	Zoom.	Ninguno, calidad del mini DV. *	Voz en off (discurso). Sonido del video. Música.
3	0.55''-1.05''	Videos recurso.	Plano general.	Normal.	Fija.	Ninguno, calidad del mini DV. *	Voz en off (discurso). Sonido del video. Música.
4	10''	Transición Stop Motion de oruga a crisálida.	Plano general.	Picado.	Fija.	*	Voz en off (discurso). Música.
5	0.30''	Videos recurso (niñez)	Plano general/medio.	Normal	*	Ninguno, calidad del mini DV. *	Voz en off (discurso). Sonido del video. Música.
6	0.40''	Se ven varias personas sentadas en sillas y de fondo una pared blanca y simple.	Plano general.	Normal. Interpelación directa.	Fija.	Se van intercalando sus caras. Al principio despacio, luego más rápido. Slow-motion a time-lapse.	Música se intensifica ligeramente.
7	0.40''		Plano general. Varios.	Normal. Interpelación directa.	Fija.	Se van intercalando sus caras. Al principio despacio, luego más rápido. Slow-motion a time-lapse.	Música se intensifica ligeramente.
8	10''	Transición crisálida-mariposa stop motion	Plano entero.	Normal.	Fija.	*	Voz en off (discurso). Música.
9	32''	Videos recurso participantes.	Plano general.	Normal.	Fija.	*	Voz en off. Música.
10	6'	Participantes sentadas en las sillas. Fondo sobrio. Responden preguntas.	Plano americano. Se intercala entre el Plano Americano y Primer Plano.	Normal.	Fija.	Ninguno.	Sonido de las respuestas + música.
11	'' ''	Intercalamos: Primer plano del entrevistado adulto + Foto de infancia/adolescencia.	Primer Plano	Normal	Fija	Time-lapse. Rápida alternancia.	Música + sonido latido.
12	30''	Transformación crisálida (persona).	Plano entero.	Normal /	Pan	* Zoom.	Música.
13	1'30''	Cierre con clip de video.	Plano General	Contrapicado Plano general.	suave.	*	Música. Voz en off.

Resumen de Tiempos:

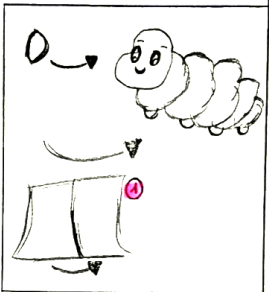
- Actos I y II (Introducción y Contexto): Aprox. 3'.
- Acto III (Entrevistas y Cierre): Aprox. 8'02''.
- **TOTAL ESTIMADO: 11'02'' aprox.**

ANEXO IV - Storyboard

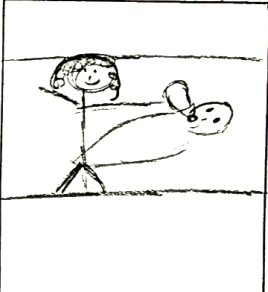
Secuencia: cámara fija.
Plano: 1 (P.B.) Tiempo: 10" *acido*



Cámara fija.
Plano: 1 " " Tiempo: 10"



Plano: 2 detalle. *-falso -Normal* Tiempo: 15"

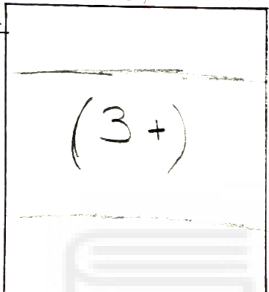


Vuela la mariposa (Stop-motion) y se aparecen las letras (papel).

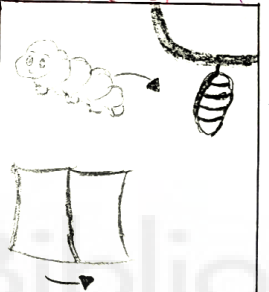
Transición huevo-oruga. (Stop m.) Técnica: **flipbook**

Acto: II

Plano: 3 (P.G.) Tiempo: 1'55" *Normal*
-fija.



Plano: 4 (P.G.) Tiempo: 10" *Normal*



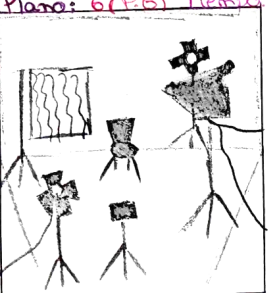
Transición stop motion oruga - mariposa. Plano

Plano: 5 (P.G.)-(M) Tiempo: 0'30" *Normal*

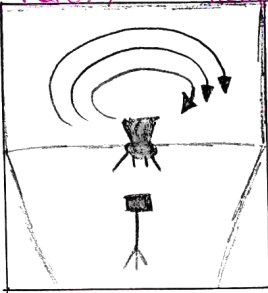


Videos recurso. Normal.

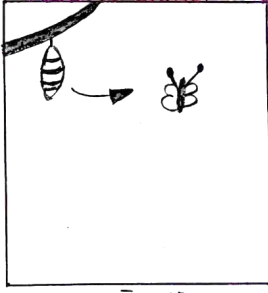
Plano: 6 (P.G.) Tiempo: 0'40" *Normal*
-fija.



Plano: 7 " " Tiempo: 0'40" *(Varios)*

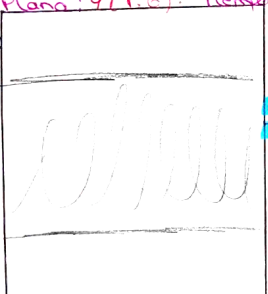


Plano: 8 Entesa. Tiempo: 10" *-fija. -Normal*



Interpelación directa. Se ven varias personas sentadas en sillas y de fondo (atubado, mar).

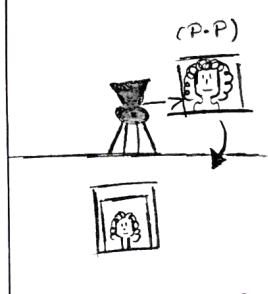
Plano: 9 (P.G.) Tiempo: 32" *Normal*
-fija.



Plano: 10 *americano* **Acto: III** Tiempo: 6"



Plano: 11 **Acto: III** Tiempo: 1" *(P-P)*



Normal, fija se intercalan el americano y P.P.

Se intercala P.P del entrevistado + foto infancia/adolescencia.

Plano: 12 Entao. Tiempo: 30" 13. Plano: P.G. Tiempo: 1'30"



-Transformación en salida (persona).
Normal (pan) Contrapicado.
Zoom.

Cierre con clip de video.
Normal.

(Créditos)

RESUMEN
TIEMPOS:

· I y II : 3' > 11'2"

· III : 8'2"

ANEXO V - Metraje (recursos)

METRAJE VÍDEOS ANTIGUOS

ACTO I	ACTO II	ACTO III
6Bebita 1: 00.00.00-00.00.16	10.Noche Buena 2003: 00.28.00-00.28.08	Esther 2: 00.00.21-00.00.28
6Bebita 1: 00.06.15-00.06.32	10.Noche Buena 2003: 00.41.39-00.41.47	Aitana 1: (entero)
6Bebita 1: 00.08.05-00.08.33	10.Noche Buena 2003: 00.43.33-00.43.39	Dani: 00.00.06-00.00.15
6Bebita 1: 00.54.21-00.54.30	5: 00.19.16-00.19.23	10.Noche Buena 2003: 00.20.54-00.21.02
		SEGUNDA PARTE:
		6Bebita 1: 01.06.07-01.06.15
		6Bebita 1: 00.01.45-00.01.54
		6Bebita 1: 00.28.41-00.28.45
		6Bebita 1: 00.58.06-00.58.11
		2.Palma 2010 y Viaje Warner: 01.15.11-01.15.32
		4: 00.03.20-00.03.24
		4: 00.47.44-00.48.12

ANEXO VI - Encuestas entrevista

Preguntas entrevistas

Necesito que contestéis estas preguntas de una manera emocional pero sin ser muy extensas, ya que mi intención es escoger una respuesta de cada uno.

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

¿Cuál es el primer recuerdo que te viene a la mente?

Tu respuesta

¿Qué es lo que más anhelas de tu infancia?

Tu respuesta

¿A quién o qué echas más de menos de ese período?

Tu respuesta

Describe un momento en el que te sentiste inmensamente feliz siendo niño.

ANEXO VII - Preguntas entrevistas seleccionadas

PREGUNTAS ENTREVISTAS

1. ¿Cuál es el primer recuerdo que te viene a la mente?

-Rafa: el primer recuerdo que tengo de mi infancia es cuando tenía tres años jugando en el patio de mi colegio con mis compañeros.

-Matías: Yendo con una moto de juguete a un estanque que había en el parque de la mar a ver unos cisnes y darles de comer unas oreo, siempre me daba miedo porque pensaba que me iban a morder pero igualmente quería hacerlo.

-Sergio: Yo de pequeño en el colegio leyendo.

-Jose: Comer boquerones con mi abuelo y sus amigos en la cochera mientras hacíamos los boquerones en una estufa y los mayores bebían vino.

-Revelles: Estar en mi caseta con mi hermano mientras la construían.

-Laura: Parecerá una tontería pero el primer recuerdo que me viene a la mente fue el día que me dieron a mi perro por primera vez. Salía del colegio con prisa porque tenía que llegar a catecismo y como estudiaba en Santa Pola e iba en Almoradí, hay media hora, por eso íbamos con prisas. A la salida estaba la madre de una alumna de mi madre con un perrito pequeño en brazos, me dijo : Mira Laura que bonito, ¿quieres cogerlo?, y yo que toda mi vida estaba deseando tener un perrito dije que sí. Entonces en ese momento me dijeron: te lo quieres llevar, y obviamente asentí con la cabeza, y me dijeron: ale pues llévatelo. Yo estaba que no me lo creía y así fue, me monte en el coche con él en brazos, sin moverme y callada todo el camino.

2. ¿Qué es lo que más anhelas de tu infancia?

-Rafa: la inocencia de ser un niño o el no tener responsabilidades como tal.

-Matías: El no tener miedo a tomar algunas decisiones y hacer las cosas más por impulso.

-Sergio: El tiempo para mí.

-Jose: La tranquilidad y despreocupación.

-Revelles: La simpleza de la vida y la falta de problemas y preocupaciones.

-Laura: Echo de menos la inocencia con la que veía el mundo, la seguridad de saber que todo estaba bien y la libertad de vivir el momento sin pensar en el mañana.

3. ¿A quién o qué echas más de menos de ese período?

-Rafa: a mi abuelo que falleció.

-Matías: No mucho, supongo que el poder pasar más tiempo con mi grupo de amigos.

-Sergio: No tener preocupaciones.

-Jose: A mis padres. No es que se hayan muerto. Es que cuando eres niño los ves con otros ojos, y ahora parece que son otras personas. Extraño como eran desde mis ojos de niño.

-Revelles: Diría que a mi abuela por parte paterna.

-Laura: Echo de menos el vivir sin preocupaciones.

ANEXO VIII - Moodboard



ANEXO IX - Script Audios

SONIDO AMBIENTE RAFA: ~~001~~ 002

1 pregunta: 013

3 pregunta: 015

2 pregunta: 014

SONIDO AMBIENTE JOSE: 007

1 pregunta: 026

3 pregunta: 028

2 pregunta: 027

SONIDO AMBIENTE MATIAS: 012

1 pregunta: 016

3 pregunta: 018

2 pregunta: 017

SONIDO AMBIENTE ALBA: 009

1 pregunta: 023

3 pregunta: 025

2 pregunta: 024

SONIDO AMBIENTE REVELLES: 010

1 pregunta: 019

3 pregunta: 021

2 pregunta: 020

~~SONIDO AMBIENTE SERGIO:~~

~~1 pregunta:~~

~~3 pregunta:~~

~~2 pregunta:~~

SONIDO AMBIENTE LAURA: 011

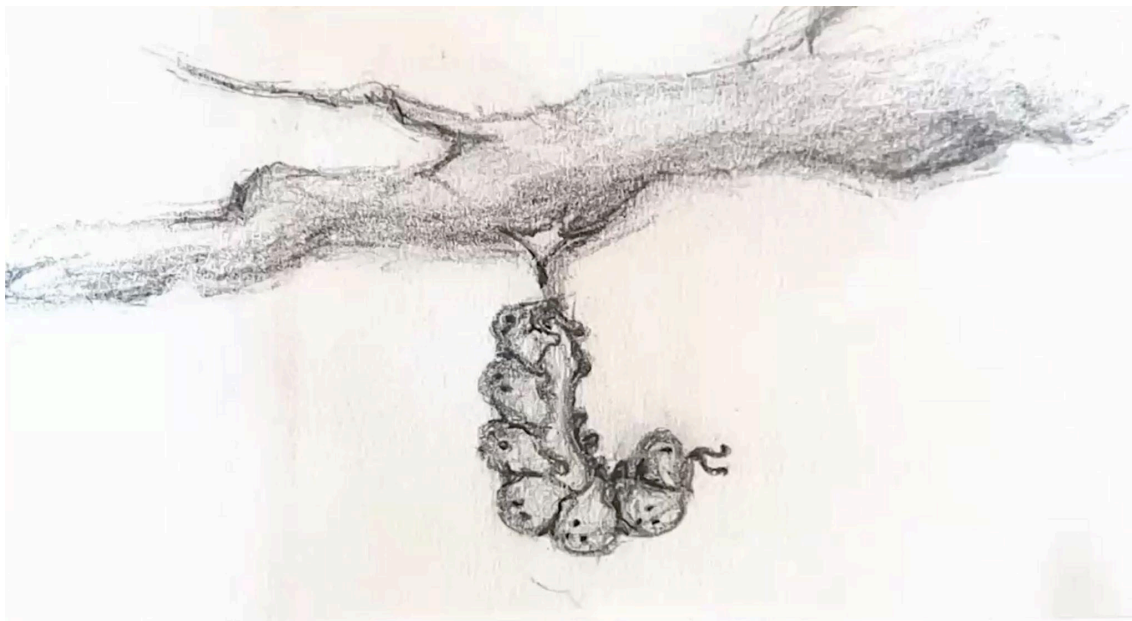
1 pregunta: 029

3 pregunta: 031

2 pregunta: ~~030~~

031

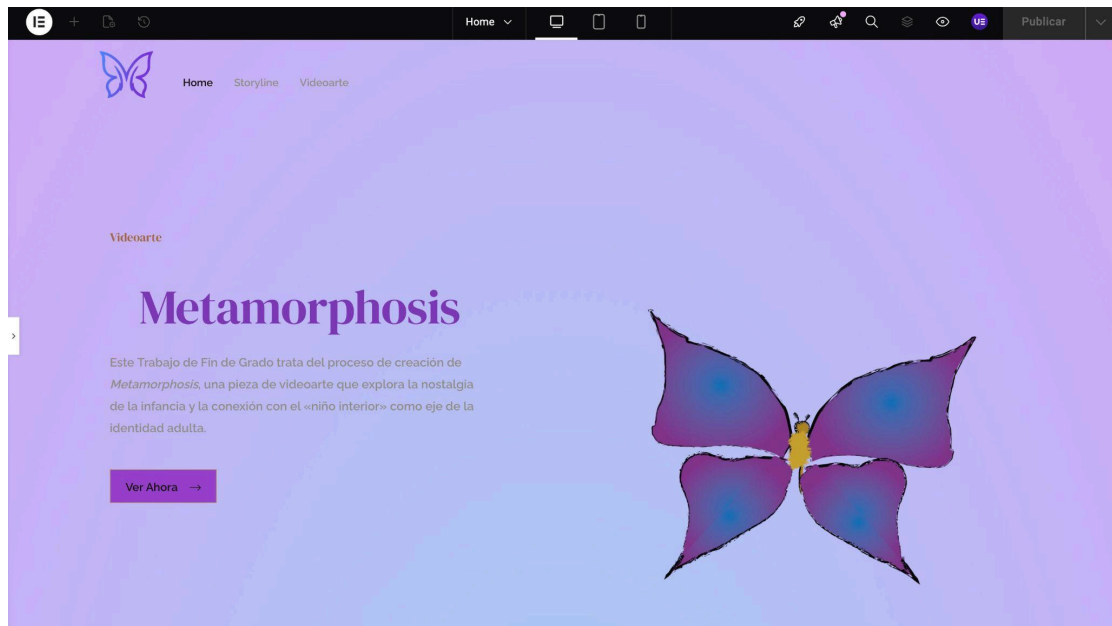
ANEXO X - Flipbook



ANEXO XI - Cabecera



ANEXO XII - Página web





Quién soy

Ariadna Llinares

Me gradué de 2º de Bachillerato Humanístico en el año 2022. Decidí comenzar mis estudios universitarios en la Universidad Miguel Hernández de Elche en el grado de Comunicación Audiovisual, el cual acabo ahora, en 2026.

Soy una apasionada de los libros, la escritura y el cine, y al finalizar el grado realizaré un Máster en Guion en The Core School.

@ariadnallinares

648007530

ariadnallinares@gmail.com



Home Storyline Videoarte

Construcción del proyecto

Cómo fue la preproducción, producción y postproducción del videoarte:

Twitter YouTube Facebook Instagram

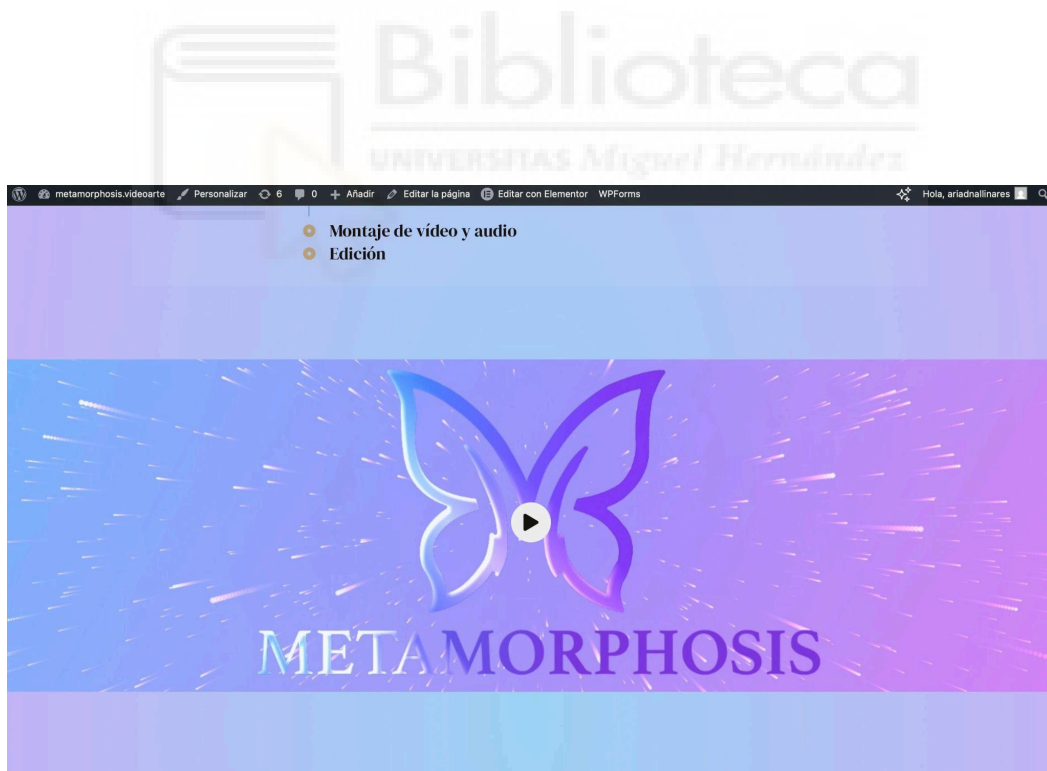
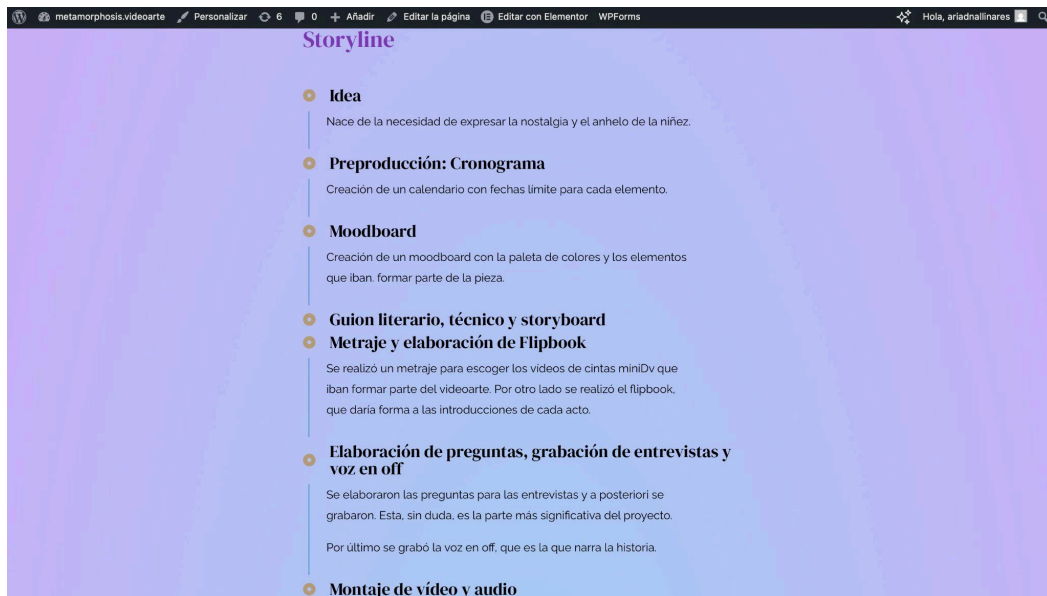
Storyline

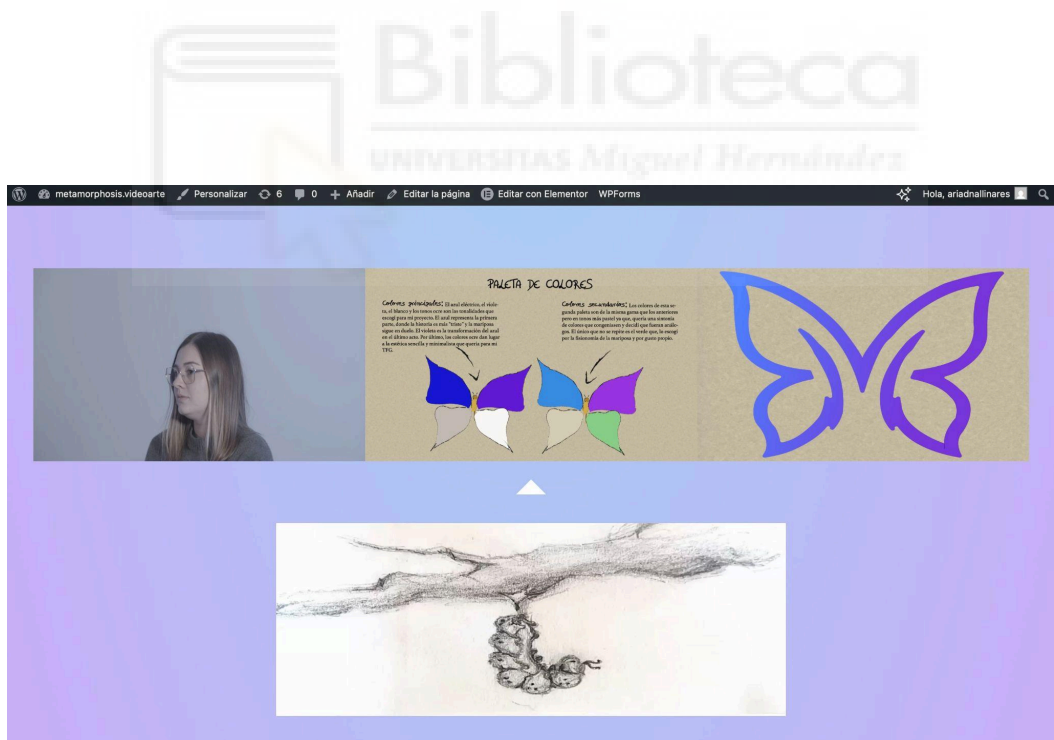
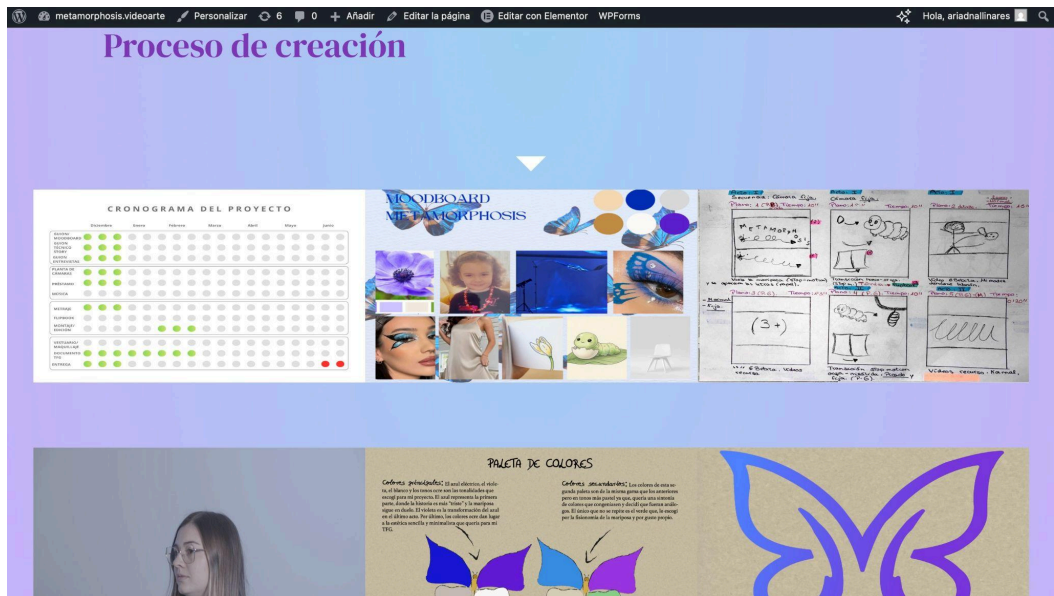
Idea

Nace de la necesidad de expresar la nostalgia y el anhelo de la niñez.

Preproducción: Cronograma

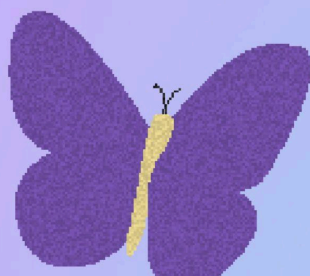
Guion del proyecto de videoarte: Construcción del proyecto







La pieza final

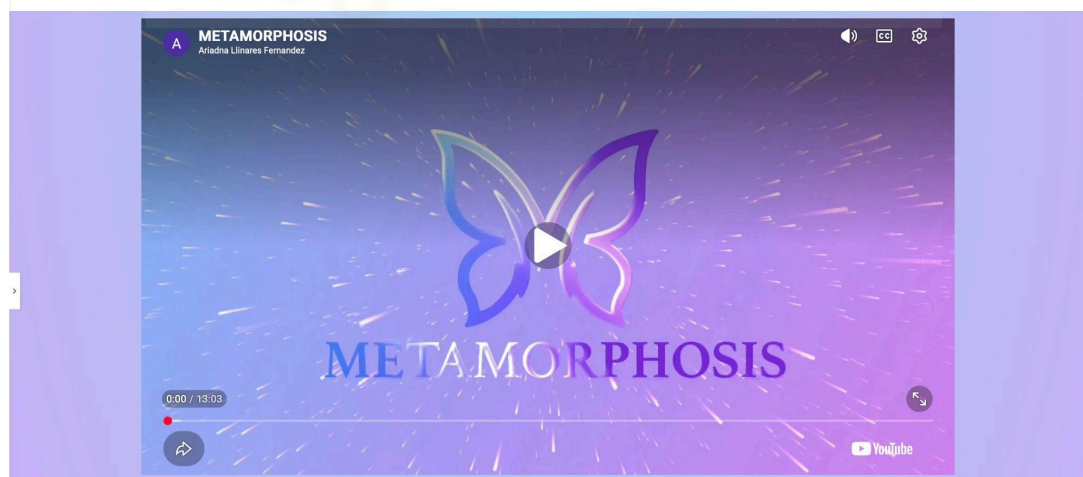


Metamorphosis es una oda a la infancia. El porqué de este proyecto reside en la base de nuestros anhelos, que es la añoranza de la niñez una vez se es adulto

El concepto del "niño interior" demuestra que la infancia no es tan solo una etapa por la que pasamos una vez en la vida, sino una dimensión psíquica que sigue presente en nuestra vida adulta y que jamás se apaga.

He querido retroceder en el tiempo hasta reencontrarme con esa niña que alguna vez fui y que sigue en mí, entender esa nostalgia y abrazarla. Es un concepto que todos entendemos como sociedad, y que mantenemos a lo largo de nuestro ciclo vital. El *videoarte* explora todos los pensamientos que durante mi vida han ido pasando por mi cabeza, y otros que durante la elaboración del proyecto me han surgido.

La infancia es la base de nuestra identidad y marca todas las demás etapas de la vida. Al ser un conjunto de recuerdos a veces difíciles de superar, resulta fundamental hablar de los aspectos y personas que nos marcaron en este proceso, el más importante del crecimiento humano.



Get all the latest news and info sent to your inbox.

