



Universidad Miguel Hernández - Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche  
Grado en Comunicación Audiovisual - Curso académico 2022-2023

## **Trabajo Fin de Grado**

Curso académico 2022/2023



# **ANÁLISIS DEL PROCESO DE CREACIÓN DE UNA PIEZA DE VIDEOARTE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

Modalidad C: De carácter práctico y/o profesional

Autora: Patricia Pérez Gutiérrez

Tutor: Roberto Oliver Sánchez García

## **RESUMEN**

Este trabajo consiste en el análisis del proceso de creación del videoarte “Reflejos de luz”. Este proceso engloba las distintas fases del proyecto, desde la preproducción hasta el montaje de la pieza final. Para llevar a cabo la construcción de dicha pieza se ha analizado el concepto de videoarte desde su nacimiento como medio artístico. Existe un trabajo de investigación previo relacionado con la búsqueda de referentes, los cuales sirven de guía como punto de partida para arrancar con la producción. Con todo ello, se establece una metodología de trabajo basada en el estudio previo de algunas obras de referencia y acorde con las fases de producción propia de una pieza audiovisual. Los resultados de dicha investigación serán analizados y puestos al servicio del proyecto personal.

Finalmente se exponen las conclusiones basadas en la propia experiencia, resultados de los análisis previos y proceso de construcción de la obra final.

**PALABRAS CLAVE:** Videoarte; Amor Propio; Proyecto; Creatividad; Emoción; Sentimiento; Estética.



## **ABSTRACT**

This work consists of the analysis of the creation of video art "Reflejos de luz", from the basic idea of the project, its production and recording, and the assembly of the final piece. For this, the concept of video art has been analyzed since its birth as an artistic medium. There is a previous research work related to the search for references, which serve as a guide as a starting point for the realization of the piece to be made. With all this, a work methodology is established based on the previous study of reference works and in accordance with the phases of production of an audiovisual piece. The results of this research will be analyzed and put at the service of the personal project, an audiovisual piece of an experimental nature with a video art "format".

Finally, the conclusions based on the own experience already materialized in the creation of a work of own production are exposed.

**KEYWORDS:** Video art; Self-love; Project; Creativity; Emotion; Feeling; Esthetic.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. OBJETIVOS.....	4
2. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAS.....	5
2.1. EL VIDEOARTE.....	5
2.2. VIDEOARTE COMO FORMA DE EXPRESIÓN.....	5
2.3. BILL VIOLA.....	6
3. METODOLOGÍA: REALIZACIÓN DEL PROYECTO (FASES).....	7
3.1. PREPRODUCCIÓN.....	7
a. Referentes.....	7
b. Elaboración del guión.....	10
c. Planificación.....	10
3.2. PRODUCCIÓN.....	12
3.3. POSTPRODUCCIÓN.....	13
a. Organización del flujo de trabajo.....	13
b. Edición, etalonaje y sonido.....	14
c. Montaje final.....	15
4. RESULTADOS DEL PROYECTO.....	16
5. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN.....	17
6. BIBLIOGRAFÍA.....	19
7. ÍNDICE DE TABLAS, GRÁFICOS Y FIGURAS.....	20
8. ANEXOS.....	21

## 1. INTRODUCCIÓN

El TFG consiste en la realización de un último trabajo académico, donde se ponen en práctica todos los conocimientos adquiridos durante los cuatro años del grado en Comunicación Audiovisual. Este trabajo consiste en la experimentación y creación de una pieza de videoarte<sup>1</sup> basada en la investigación sobre los procesos de creación en el área de Comunicación Audiovisual. Se ha planteado como un proyecto personal, ejecutado por una misma persona, lo que facilita la libertad en cuanto a la toma de decisiones, y adopta una única atmósfera y una sóla visión creativa.

La intención de realizar un trabajo práctico, de estas características, pretende poner en práctica todo lo aprendido en el grado de Comunicación Audiovisual y además, permite, a través del videoarte, expresar las inquietudes de la autora, como es mostrar la parte más humana de una realidad que aborda a muchas personas, consiguiendo llegar a conectar con el público, transmitiendo todo tipo de emociones y empatizando así con la historia personal de cada uno.

La pieza audiovisual que se ha decidido llevar a cabo, con título: *Reflejos de luz*, es un videoarte que trata el tema del amor propio y hace énfasis en cómo las personas a menudo nos hacemos pequeñas y sufrimos en nuestro interior a causa de este problema que aborda a gran parte de la sociedad. En cuanto al desarrollo de la parte narrativa, se puede observar como el personaje principal pasa por diferentes etapas hasta llegar finalmente a la aceptación. A través de estas etapas se destacó una forma de vídeo más íntima y personal, con una estética minimalista y cuidada para que el resultado final fuera muy visual.

La elección del videoarte ha sido muy acertada a la hora de llevar a cabo esta idea, ya que en esta destreza audiovisual se pueden combinar elementos visuales, sonidos, música y narración para crear una experiencia multisensorial transmitiendo emociones de manera más efectiva que cualquier forma de expresión individual, siendo así una forma poderosa de expresar sentimientos, crear experiencias emotivas y auténticas que pueden conectar

---

1. “El video arte es el conjunto de producciones electrónicas, tanto analógicas como digitales, que conjugan sonido e imagen en movimiento”. (Alonso, R. 2005. *Hacia una des-definición del video arte*. ISEA Newsletter, 100).

profundamente con el espectador. De Cuéllar y López-Aparicio (2020) destacan que “es necesario ver el videoarte no sólo como una herramienta que facilita la unión entre las diferentes materias, sino que además genera una simbiosis perfecta entre conocimiento y emoción”.

## **1.1. OBJETIVOS**

El principal objetivo, como se ha comentado, es poner en práctica los conocimientos adquiridos en el grado de Comunicación Audiovisual y mostrar la habilidad de la autora para llevar a cabo cada una de las tareas requeridas en su realización, además de llegar a explorar, de manera más artística, la creatividad, realizando así un trabajo de experimentación en cada una de las etapas del proyecto (preproducción, producción y postproducción). La finalidad es realizar un videoarte para conectar con la audiencia y transmitir ciertas emociones al espectador, además de que una vez finalizado este proyecto pueda ser utilizado a nivel profesional de cara a un futuro laboral en el mundo audiovisual. También es importante destacar que se trata de un proyecto de producción propia en la que la autora ha sido la responsable tanto de la producción, como de la escritura del guión, pasando por la construcción de la idea, posteriormente de la dirección y finalmente de la postproducción. Como se ha mencionado anteriormente, otro de los objetivos principales es conectar con la audiencia a través de la obra artística, ya que es probable que muchas personas hayan experimentado sentimientos de inseguridad, autocrítica y falta de confianza en sí mismos en algún momento de sus vidas. Al mostrar la vulnerabilidad y el proceso personal de aceptación, junto con el amor propio, el canal artístico, como es el videoarte, puede conectar con la audiencia, con las personas, y hacerles sentir que no están solas..

Esta práctica artística nos permite fomentar la autoestima y promover la aceptación personal. El videoarte puede ser una herramienta poderosa contra la falta de autoestima, ya que puede mostrar de manera visual y emocional cómo es sentirse bien consigo mismo. Como concepto, el amor propio implica aceptarse a uno mismo, con todas las virtudes y defectos. A través del videoarte se puede ayudar a las personas a comprender la importancia de aceptarse a sí mismos y a superar la autocrítica y el perfeccionismo.

Una de las intenciones de realizar un trabajo de estas características es desafiar las normas sociales, en una sociedad que a menudo nos hace sentir que necesitamos cumplir con ciertos estándares de belleza, éxito y popularidad para ser valorados. ¿Por qué no desafiar

esas normas y alentar a las personas a encontrar su propia autenticidad? ¿Puede ser el videoarte una fuente de inspiración hacia la creatividad personal y emocional? ¿Una forma poderosa de fomentar el amor propio?

## **2. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAS**

### **2.1. EL VIDEOARTE**

Desde que el vídeo apareció en la práctica artística, hacia 1960, con el pensamiento interdisciplinario y multidisciplinario de la filosofía Fluxus, el vídeo se encuentra en constante expansión, siendo un “inter medium híbrido” (Martin, 2006). El videoarte se puede clasificar como una forma de expresión artística que combina el medio del vídeo con elementos visuales y sonoros, ha revolucionado la forma en que percibimos experimentamos el arte contemporáneo. A través de la combinación de imágenes en movimiento, sonido, narrativa y estética visual, el videoarte ha sido utilizado como medio para transmitir ideas, emociones y reflexiones en un formato innovador y dinámico.

La historia del videoarte se remonta a la década de 1960, cuando los avances tecnológicos permitieron por primera vez la grabación y reproducción de imágenes en movimiento de manera accesible y asequible. Pioneros en este campo, como Nam June Paik, un artista coreano-estadounidense, fueron figuras clave en el desarrollo temprano del videoarte. Otro destacado pionero del videoarte fue Bill Viola, cuyo trabajo a lo largo de las décadas de 1970 y 1980 lo estableció como uno de los artistas más influyentes en el campo.

A medida que la tecnología del video se volvió más accesible, el videoarte se expandió y se convirtió en una forma de expresión popularizada por una amplia gama de artistas. A lo largo de las décadas de 1990 y 2000, el videoarte continuó evolucionando, incorporando nuevos enfoques y tecnología.

### **2.2. VIDEOARTE COMO FORMA DE EXPRESIÓN**

De acuerdo a Roncallo (2005): “El videoarte se abre como un ámbito de experimentación en el que la imagen no sólo está para ser vista, sino también como parte de un ambiente o de una nueva figura”. A través de la utilización de técnicas cinematográficas y audiovisuales, los artistas encuentran en el videoarte una herramienta

versátil y multidimensional para comunicar sus ideas, emociones y reflexiones.

El videoarte se ha convertido en un espacio de reflexión y crítica social, abordando temáticas como la identidad, la política, la ecología, la sexualidad y la memoria colectiva. Se mostrarán ejemplos de obras que utilizan el videoarte como plataforma para el activismo y la denuncia.

### **2.3. BILL VIOLA**

Bill Viola es uno de los pioneros y figuras más destacadas en el ámbito del videoarte. Nacido en Nueva York en 1951, Viola ha dejado una profunda huella en el arte contemporáneo con su enfoque poético y espiritual de la creación audiovisual. Desde sus primeras exploraciones en la década de 1970, Viola se ha dedicado a expandir los límites del videoarte y explorar su potencial como medio artístico. Su trabajo se ha caracterizado por la combinación de imágenes en movimiento y sonido para transmitir emociones y experiencias profundamente humanas.

Viola ha abordado temas universales como la vida, la muerte, la espiritualidad y la conciencia, creando obras que se conectan con la audiencia a un nivel emocional y trascendental. Sus piezas a menudo se caracterizan por movimientos lentos y meditativos, lo que permite al espectador sumergirse en la experiencia visual y reflexionar sobre los misterios de la existencia.

Entre sus obras más destacadas se encuentran *The Reflecting Pool*, *The Greeting*, *The Crossing* y *The Messenger*. En estas obras, Viola utiliza imágenes en movimiento para crear experiencias emotivas e intensas que invitan al espectador a reflexionar sobre la vida y la existencia.

Para el artista lo importante es descifrar lo que está en el interior de cada imagen. “Cuando ruedo con mi cámara es como ver y cuando hago el montaje es como pensar” dice Viola (2017). Por esa misma razón él mismo describe el uso de la cámara como si fuera un pincel.

El recorrido de Bill Viola como videoartista ha sido notable tanto por su técnica como por la profundidad de su exploración de temas humanos fundamentales. A través de su obra, ha demostrado la capacidad del videoarte para mover y conmover a través de la imagen en movimiento y el sonido.

### 3. METODOLOGÍA: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

A continuación se presentan las diferentes fases del proyecto y cómo se han llevado a cabo a la hora de la realización de videoarte. Dichas fases se encontraran ordenadas cronológicamente.

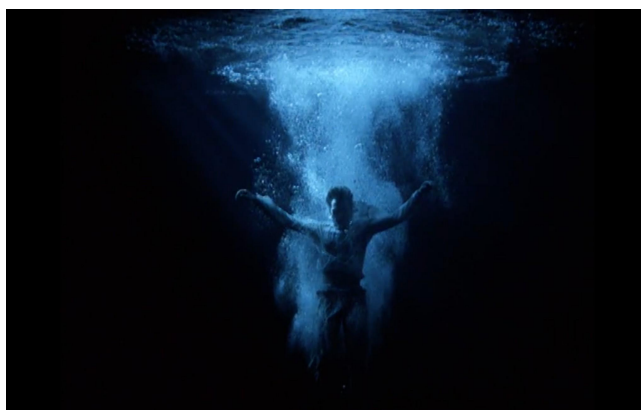
#### 3.1. PREPRODUCCIÓN

##### a. Referentes

Desde el primer momento a la hora de la realización del trabajo se han considerado diversas referencias audiovisuales que podrían correlacionarse con los diferentes objetos estéticos y narrativos que se pretendían lograr. Para poder llevar a cabo el proyecto se ha realizado un visionado de diferentes autores, videoartes, fashion film y todo tipo de proyectos audiovisuales que hayan sido requeridos para poder conseguir el resultado final.

En relación a lo que se quería transmitir en esta pieza audiovisual se ha tomado de referencia el trabajo de Bill Viola, autor mencionado anteriormente en el marco teórico. Todos sus proyectos audiovisuales esconden detrás una gran crítica social y un remolino de sentimientos y emociones plasmados en imágenes en movimiento. Viola sabe como capturar la esencia de la condición humana y desafiar a la vez las convenciones tradicionales del arte.

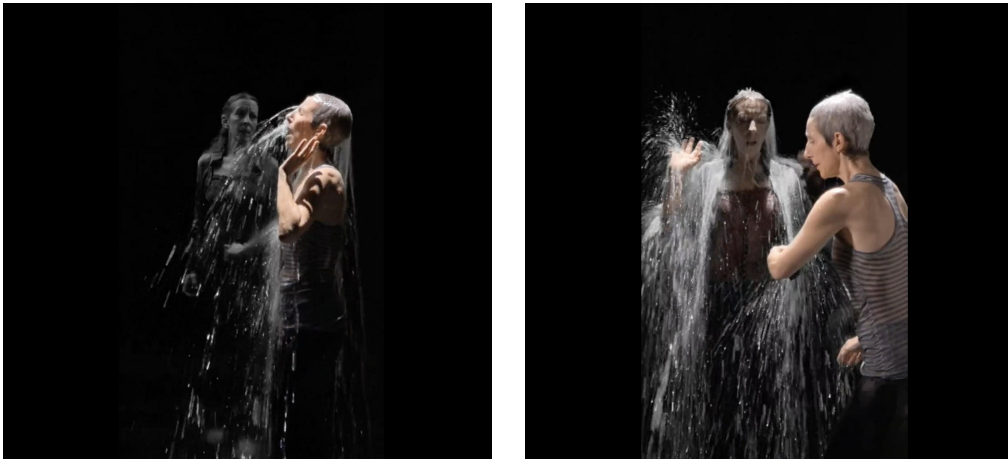
A través de su trayectoria como videoartista, Bill Viola ha demostrado que el videoarte puede ser una forma poderosa de expresión artística y una herramienta para explorar los aspectos más profundos de nuestra existencia. Persigue una búsqueda constante de nuevas formas de comunicación visual y toma un enfoque espiritual, consolidando así sus obras como uno de los principales exponentes del videoarte nivel mundial.



**Figura 1:** Fotograma extraído del videoarte *Ascension* de Bill Viola (2010). Fuente: Vimeo.



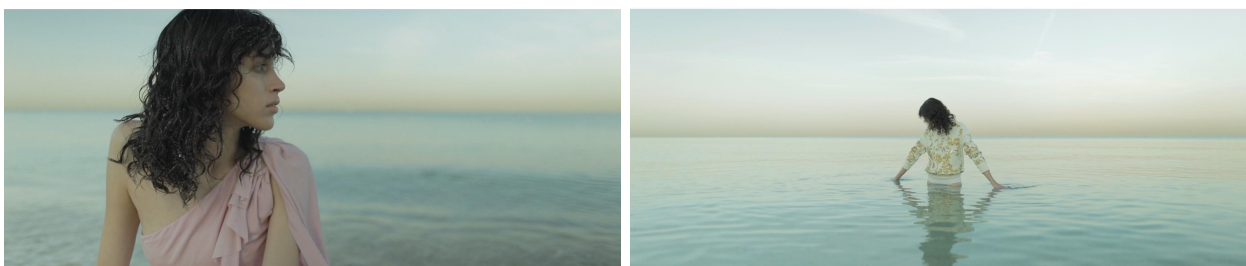
Algunas de sus obras han servido de inspiración para saber cómo transmitir ciertos sentimientos como la pena y la angustia, entre ellos, también para incorporar el uso de la cámara lenta y dobles exposiciones, pero a la hora de elegir una estética para la realización del videoarte se ha optado por otros autores como pueden ser Vivien & Tamas.



**Figura 2 y 3:** Fotogramas extraídos del videoarte *Two Women* de Bill Viola (2008). Fuente: Vimeo.

La obra de Viola no solo ha llevado el videoarte a nuevas alturas, sino que también ha demostrado que el vídeo puede ser una herramienta poderosa para la expresión artística y la reflexión profunda. Es por eso que ha sido una gran inspiración para la realización del proyecto, ya que se buscaba combinar la belleza de los planos estéticos con la expresión artística para que el espectador se vea sumergido en la obra y provoque en él sentimientos y emociones sobre lo que se está visionando.

Como guía en el aspecto estético y compositivo ha servido el trabajo de Vivienne & Tamas, un dúo de fotógrafos y cineastas de moda especializados en realizar fashion films. El estilo filmico de Vivienne & Tamas se caracteriza por su estética visualmente deslumbrante y su enfoque poético de la narrativa.



**Figura 4 y 5:** Fotogramas extraídos del Fashion Film para Chanel *Castaway* de Vivienne & Tamas (2018). Fuente: Vime



**Figura 6 y 7:** Fotogramas extraídos del Fashion Film para Chanel *Castaway* de Vivienne & Tamas (2018). Fuente: Vimeo.

Una de las características distintivas de su estilo es el uso innovador del color, utilizan paletas cromáticas cuidadosamente seleccionadas para transmitir estados de ánimo y emociones. Además, su enfoque en la composición visual es notable. Cada cuadro se construye meticulosamente, creando una armonía visual y una simetría elegante. Utilizan encuadres precisos y ángulos cautivadores para capturar la belleza y la complejidad de las imágenes que presentan.

La música y el sonido también desempeñan un papel fundamental en sus películas. La elección de la banda sonora es cuidadosa y deliberada, y se utiliza para realzar la narrativa y evocar emociones.



**Figura 8 y 9:** Fotogramas extraídos del Fashion Film para MOJEH de Vivienne & Tamas (2020). Fuente: Vimeo



**Figura 10 y 11:** Fotogramas extraídos del Fashion Film para Chanel SS18 de Vivienne & Tamas (2018). Fuente: Vimeo

En definitiva, con su enfoque experimental y su habilidad para crear imágenes y atmósferas cautivadoras crean obras visuales realmente completas. Por esa misma razón, a pesar de ser un dúo que se dedique al fashion film, se ha querido transformar su estilo junto al de Bill Viola y llevarlo al mundo del videoarte, creando así una pieza única con lo mejor de ambos mundos.

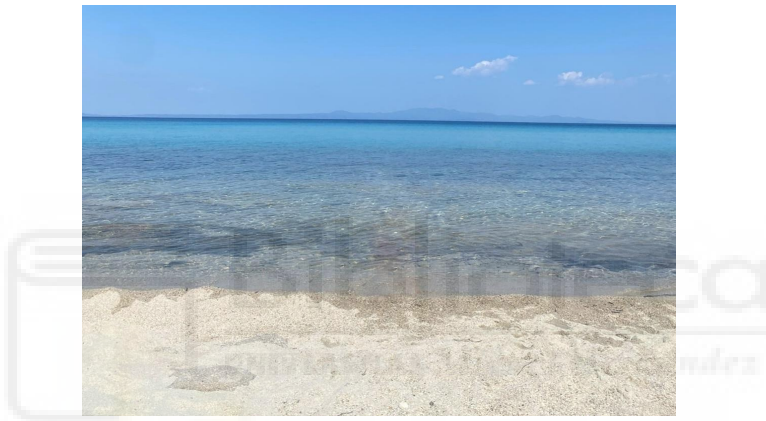
### **b. Elaboración del guión**

Para realizar esta pieza audiovisual no se ha seguido una estructura de guión literario y guión técnico, sino que se ha ido construyendo la idea de forma más experimental, pensando diferentes escenas y planos que encajaría en la estética del videoarte. Se ha realizado la escritura de un texto/guión literario que podremos ver en el apartado de “Anexos”, el cual servirá como hilo conductor de la historia, ya que nos irá hablando de cómo se siente una persona cuando está insegura o no se acepta a sí misma, poco a poco según irá avanzando el videoarte esa persona conseguirá llegar a conectar consigo misma y tratar de perdonarse por todo el daño que se ha causado con esos pensamientos tan oscuros. Este “guión” lo veremos a lo largo del texto mediante subtítulos en castellano y en inglés con una voz en off. Esta decisión se ha tomado para así poder llegar a más gente con la pieza audiovisual, ya que al tener los dos idiomas más gente podrá comprender su significado.

### **c. Planificación**

En relación a la planificación del rodaje, no ha sido un trabajo muy tedioso dado que el volumen de trabajo y organizativo no es muy grande al tratarse de una única pieza audiovisual, en una única localización, con una única modelo y sólo una persona responsable

del trabajo técnico. El casting no fue necesario ya que contaba con el contacto de una profesional del modelaje, Marta Hungría, la protagonista en toda la pieza. Para la decisión de la localización se tuvo en cuenta varias playas, ya que desde un principio quedaba claro que la historia ocurriría íntegramente en una playa. En primer lugar se barajó la posibilidad de grabarlo en la playa de Perea (Thessaloniki, Grecia), dado que el transporte público hasta allí era gratuito y se encontraba relativamente cerca, por lo que no perderíamos muchas horas de grabación. La segunda opción era realizarlo en la playa de Afytos (Halkidiki, Grecia), que a pesar de encontrarse a 1h de distancia y suponer un coste extra para el proyecto al tener que pagar el transporte, sus playas de arena blanca y agua azul cristalina eran una muy buena opción.



**Figura 12:** Foto de la playa de Afytos. Fuente: Elaboración propia

Antes de tomar la decisión final se hizo un viaje a cada una de las playas para ver las opciones y planificar un pre-rodaje, además de confirmar si cumplían con los requisitos necesarios para la realización del videoarte. Finalmente después de ver ambas localizaciones se optó por realizar la grabación en Afytos, dado a que al realizar un videoarte y querer destacar la estética y la composición, la playa de Afytos se veía más acertada a lo requerido.

Para la grabación del proyecto se ha decidido utilizar el material propio, algo que ha ayudado a obtener una mayor flexibilidad en las fechas en las que se podría grabar el proyecto. El equipo con el que se cuenta es una Canon EOS 200D con un objetivo 50mm 1.8 y un objetivo 18-55mm, además de un trípode para poder grabar todas las tomas de forma estabilizada y un micrófono para poder recoger todo el sonido ambiente y voz en off necesario.

Para organizar la fecha del rodaje tuvimos que tener varias cosas en cuenta, la disponibilidad de la modelo, los horarios de autobús para poder transportarnos a la localización, la climatología y las horas de luz. Una vez estaba todo claro se realizó la tabla del plan de rodaje y la escaleta dónde se ve qué forma va coger el guión literario. Destacar que al tratarse de un videoarte y que uno de los objetivos era querer explorar la creatividad, se pensó en sí seguir, o no, en muchas escenas, los planos decididos en la escaleta; otros muchos planos se vieron alterados una vez estuvimos en el set de grabación y posteriormente en la producción.

	MAYO	
	LUNES 22	
12:00	BUS THESSALONIKI - AFYTOS	8,50€ persona
13:00	LLEGADA AFYTOS	
14:00	COMIDA + PLANIFICACIÓN	
15:00	ENSAYO	
16:00		
17:00		
18:00	GRABACIÓN	
19:00		
20:00		
21:00	BUS AFYTOS - THESSALONIKI	8,50€ persona

**Tabla 1:** Plan de rodaje + gastos de elaboración. Fuente: Elaboración propia

### 3.2. PRODUCCIÓN

El rodaje del videoarte se pudo llevar a cabo en una única tarde. Llegamos a la localización sobre las 13:00 de la tarde, pero hasta pasadas las 17:00 no pudimos comenzar a grabar, tras tener varios problemas con la iluminación. Al encontrarnos en horas punta la iluminación que obteníamos en las tomas no nos convencía puesto que era una iluminación muy dura y algunos planos se veían con la imagen sobreexpuesta. Se decidió esperar un par de horas para que el sol bajase y obtener una luz más suave, mientras esto sucedía se comenzó a planificar mejor cada plano y hacer varias pruebas con la modelo.

Una vez la luz fue apta para comenzar la grabación empezamos a realizar algunos de los planos ya acordados en la escaleta previa. Como se ha dicho, algunos de estos planos se vieron alterados a la hora de la realización, ya que una vez en la localización y con la modelo en posición, no terminaban de convencer, conforme estaban escritos en la escaleta, se decidió realizar algunos pequeños cambios en algunos de ellos. Además, se añadieron planos nuevos que iban surgiendo según avanzamos con la grabación, este punto me pareció

interesante ya que, como se ha mencionado anteriormente, se quería explorar de forma artística ciertos puntos en la grabación y, posteriormente, en la edición. Es por ese motivo que en el resultado original se verán planos nuevos no acordados en la escaleta, añadir también que la escaleta se utilizó en forma de guía para saber por qué camino queríamos ir, pero en ningún momento la idea principal era seguir estrictamente lo escrito en ella, se realizó más bien a forma de ayuda visual para ubicar qué aspecto podría llegar a tener el videoarte pero en todo momento se encontraba abierta a cambios y nuevos caminos a explorar.

Todos los planos se grabaron con la cámara Canon EOS 200D, pero con diferentes objetivos, el 18-55mm y el 50mm f 1.8. Esta decisión se tomó a causa de que era el único material con el que se contaba para realizar el videoarte, como ya se ha mencionado anteriormente. En cuanto a la configuración de la cámara se estableció una resolución de 1920 x 1080 y los vídeos se grabaron a 25 fotogramas por segundo.

En el proyecto podemos ver como destacan dos tipos de planos, en los que uno de los dos aparece en más ocasiones. En primer lugar destacamos los primeros planos, planos de detalle o planos medios, los cuales fueron filmados con el objetivo 50mm ya que era una mejor opción para captar ciertos detalles y a su vez hacerlos destacar con la profundidad de campo que nos ofrecía este objetivo. Y en segundo lugar podemos observar planos más grandes y alejados (plano general, plano americano, etc), este tipo de planos se llevaron a cabo con el objetivo 18-55mm puesto que era más fácil obtener planos abiertos y en este caso no era tan importante la profundidad de campo que se obtenía.

### **3.3. POSTPRODUCCIÓN**

En esta última parte culmina el proceso de creación de un videoarte, donde se le ha dado forma y se le ha creado un sentido y una historia a nuestro proyecto.

#### **a. Organización y flujo de trabajo**

En cuanto a la organización y flujo de trabajo del proyecto se utilizó un método bastante sencillo que consistió en organizar por carpetas cada una de las diferentes tomas para cada plano/secuencia para que después a la hora de la búsqueda de cada plano fuese más sencillo encontrarlo y no tener que visualizar una y otra vez cada una de las tomas grabadas.



**Figura 13:** Organización de los brutos. Fuente: Elaboración propia.

Una vez organizado todo el material de trabajo el siguiente paso consiste en visualizar todos y cada uno de los brutos para seleccionar el material final con el que se va a trabajar. Tras haber finalizado con esta limpieza y selección de material el siguiente paso es importar todos los vídeos seleccionados al programa de edición, Adobe Premiere Pro.

#### **b. Edición, etalonaje y sonido**

Con la organización de los brutos ya lista y la selección final importada a Premiere se comienza a realizar la edición. Para realizar esta edición se ha ido consultando la escaleta para ver qué orden se seguiría en el resultado final, aunque, como se ha mencionado anteriormente, esta escaleta ha servido de guía. Uno de los objetivos de realizar este proyecto también era experimentar a la hora de grabar y editar para poder explorar más abiertamente los límites de la creatividad.

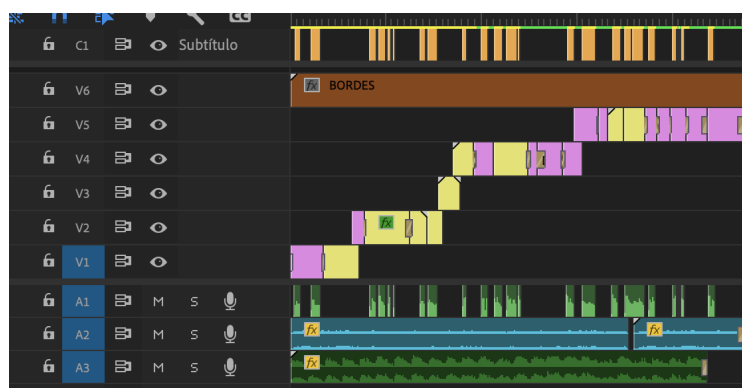
Para continuar, con la edición lista y la estructura del videoarte creada, procedemos a realizar la corrección de color para tratar de igualar todos los planos y que así sigan una única línea y estilo. Esta tarea de etalonaje ha sido complicada debido al cambio constante de luz en cada uno de los planos además del cambio de objetivo, donde se veía una gran diferencia del 18-55mm al 50mm. Pero tras un trabajo tedioso con Lumetri se ha conseguido equilibrar todos los tonos y conseguir el resultado final que se buscaba. Una luz cálida para que el espectador entre en confianza y empatice de manera más rápida con las imágenes que está visionando.

Finalmente, con la estructura lista y la corrección de color de dicha estructura realizada continuamos a añadir el sonido. Para esta pieza audiovisual se ha cogido la canción *Belonging* sin copyright a través de la página web de Artlist, además se ha añadido sonido ambiente de una playa para dar credibilidad al videoarte, ya que está sucediendo en una playa. Finalmente se añade la voz en off en inglés que narra el texto/guion literario ya mencionado anteriormente.

### c. Montaje final

Una vez tenemos la estructura del proyecto, el etalonaje y el sonido listos comenzamos a añadir el material adicional que conformará el resultado final de esta pieza audiovisual.

El montaje primario de la pieza audiovisual, se ha realizado en base a la escaleta hecha previamente, experimentando la creatividad y lo que se veía adecuado a añadir en cada momento para llegar a transmitir más emociones al espectador. Para acentuar esto se tomó la decisión de añadir los bordes negros y darle un toque más cinematográfico al videoarte, además de más profesional. Como en esta parte del proyecto ya se tenía todo lo imprescindible montado y realizado (edición y montaje de los clips, etalonaje, voz en off, música y sonido ambiente), una vez se ha añadido el formato cinematográfico se procede a añadir los subtítulos en español. Para finalizar esta fase de montaje se procede a la realización del título y créditos finales, con lo que una vez añadido esto se daría por finalizado el videoarte y se procedería a exportar el proyecto.



**Figura 14:** Montaje final. Fuente: Elaboración propia.



Por último cabe destacar como se ha organizado el flujo de trabajo a través de Adobe Premiere Pro. En primer lugar, comenzando de arriba a abajo, nos encontramos de color naranja la pista de los subtítulos, después se encuentra las bandas de aspecto cinematográfico con el color marrón, a continuación nos encontramos de color rosa y amarillo las diferentes secuencias que conforman el videoarte. Continuando con el apartado de sonido, de arriba a abajo, nos encontramos con la voz en off en primer lugar de color verde claro, a continuación aparece de color azul el sonido ambiente y para finalizar de verde oscuro la música del proyecto.

#### **4. RESULTADOS DEL TRABAJO DESARROLLADO**

El resultado del videoarte, pese a no ser exactamente igual a lo planeado previamente en la escaleta, coincide con lo esperado. Como se ha mencionado anteriormente en varias ocasiones, la escaleta se requería únicamente como guía para la preproducción, la grabación y el montaje final, pero a la hora de la llevar a cabo el proyecto uno de los objetivos que se quería superar era experimentar con la creatividad, de este forma poder llegar a transmitir lo planteado como concepto global, que el espectador llegue a empatizar con la protagonista y todo el remolino de emociones que estaba sintiendo.

En definitiva, el videoarte ha superado todas las expectativas, pese a los problemas que han acontecido a lo largo de su grabación y postproducción. Finalmente se ha obtenido el resultado esperado.

#### **Enlace al videoarte:**

[https://drive.google.com/drive/folders/19OZoUG773zpz6fnkHyMOVeTIW1R5BNt1?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/19OZoUG773zpz6fnkHyMOVeTIW1R5BNt1?usp=drive_link)

## 5. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

La realización del proyecto de fin de grado, *Reflejos de luz*, culmina el grado de Comunicación Audiovisual y ha sido todo un reto a la hora de realizarlo, ya que todo este trabajo ha sido realizado únicamente por una persona, pasando por cada una de sus fases, preproducción, producción y postproducción. A continuación se exponen las conclusiones extraídas en función a los objetivos planteados previamente:

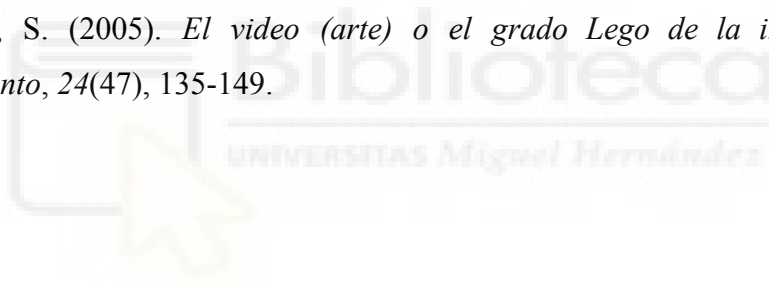
1. Se ha cumplido el desafío de ser capaz de llevar a cabo la preproducción, la producción y la postproducción de manera personal, este objetivo se ha superado con creces siendo capaz una única persona de llevar a cabo cada una de las responsabilidades requeridas, poniendo en práctica todas las habilidades adquiridas a lo largo de los últimos años.,
2. Se ha realizado un trabajo de experimentación en cada una de las fases de la realización del proyecto, explorando así los límites de la creatividad de la autora y creando una pieza audiovisual única.
3. Se ha alcanzado el objetivo de poder obtener una pieza audiovisual en la que el público fuese capaz de empatizar con el sufrimiento de la protagonista, el cual no cabe duda de que ha superado las expectativas, creando así un proyecto audiovisual dónde lo más importante es el sentimiento que nos transmite la protagonista, haciendo reflexionar al espectador.
4. Se ha logrado alcanzar un proyecto audiovisual de carácter profesional para poder posteriormente ser distribuido por diferentes festivales de videoarte o para ser usado de manera profesional en el mundo laboral a modo de portfolio.
5. Se ha cumplido el objetivo de realizar un pieza audiovisual en la que se fomente la autoestima: un videoarte sobre lo importante que es valorarse y quererse a uno mismo. De este mismo modo también se ha cumplido con el objetivo de desafiar las normas sociales e inspirar a la creatividad, realizando una pieza que hable de un tema que nos afecta a todos y mostrándolo de una manera más íntima, estética y creativa.

En conclusión, el Trabajo de Final de Grado ha supuesto la realización de un proyecto audiovisual dónde a través del videoarte la autora ha podido explorar de manera creativa sus límites audiovisuales, creando así una pieza audiovisual única en la que poder llegar a empatizar con el público a través de un mensaje muy claro, la importancia del amor propio. Pese a todos los problemas y dificultades surgidas a lo largo del proyecto se han logrado superar, para así conseguir un videoarte único, dónde se han puesto en práctica todas y cada una de las habilidades aprendidas a lo largo del grado. El proyecto ha superado las expectativas que se tenían y se ha conseguido un acabado profesional y adecuado para el futuro de la autora.



## 6. Bibliografía

- Alonso, R. (2005). *Hacia una des-definición del video arte*. ISEA Newsletter, 100.
- 72 Espino, L., “Bill Viola. ‘Uso la cámara como si fuera un pincel’”, El Cultural, 30 de junio de 2017
- Corporación de Radiotelevisión Española. (s. f.). *Metrópolis: Bill Viola* | RTVE Play. RTVE.es.
- Cuéllar Santiago, F., & López-Aparicio Pérez, I. (2020). *El videoarte como herramienta metodológica y catalizador creativo. La adquisición de las competencias en alfabetización mediática con ayuda de las emociones*. Forum XXI.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Barcelona: Taschen.
- Romero Fernández, M. *Bill Viola: Del videoarte a la videocreación*.
- Roncallo, S. (2005). *El video (arte) o el grado Lego de la imagen. Signo y pensamiento*, 24(47), 135-149.



## 7. Índices de tablas, gráficos y figuras

Figura 1. Fotograma extraído del videoarte <i>Ascension</i> de Bill Viola (2010).	7
Figura 2. Fotograma extraído del videoarte <i>Two Women</i> de Bill Viola (2008).	8
Figura 3. Fotograma extraído del videoarte <i>Two Women</i> de Bill Viola (2008).	8
Figura 4. Fotograma extraído del Fashion Film para Chanel <i>Castaway</i> de Vivienne & Tamas (2018).	8
Figura 5. Fotograma extraído del Fashion Film para Chanel <i>Castaway</i> de Vivienne & Tamas (2018).	8
Figura 6. Fotograma extraído del Fashion Film para Chanel <i>Castaway</i> de Vivienne & Tamas (2018).	9
Figura 7. Fotograma extraído del Fashion Film para Chanel <i>Castaway</i> de Vivienne & Tamas (2018).	9
Figura 8. Fotograma extraído del Fashion Film para MOJEH de Vivienne & Tamas (2020).	9
Figura 9. Fotograma extraído del Fashion Film para MOJEH de Vivienne & Tamas (2020).	9
Figura 10. Fotograma extraído del Fashion Film para Chanel SS18 de Vivienne & Tamas (2018).	10
Figura 11. Fotograma extraído del Fashion Film para Chanel SS18 de Vivienne & Tamas (2018).	10
Figura 12: Foto de la playa de Afytos.	11
Figura 13: Organización de los brutos.	14
Figura 14: Montaje final	15
Tabla 1: Plan de rodaje + gastos de elaboración.	12

## 8. Anexos

### 8.1. GUIÓN LITERARIO

#### Reflejos de luz

¿Alguna vez te has preguntado cómo es amarte a ti mismo?  
Cierra los ojos y piensa cuantos defectos eres capaz de sacarte

No es fácil lidiar con nuestros pensamientos más oscuros  
Esos que te dicen que no eres lo que se espera de ti,  
que no eres capaz,  
que no eres suficiente.

¿Cuántas veces te has hecho daño a ti misma de esta forma?  
¿Cuántas veces te has hecho sentir pequeña e insignificante?  
¿Cuántas más es necesario?

Nadie es perfecto así que no pretendas serlo.

Hay veces que es difícil afrontar nuestras inseguridades.

Amar y aceptarte tal como eres, con todas tus virtudes y defectos, es un acto de valentía.

El amor propio es una danza íntima con nuestra propia alma,  
una relación sagrada que merece ser cultivada con cuidado y respeto.

Es aprender a aceptarnos tal y como somos,  
con todas nuestras imperfecciones y peculiaridades,  
y celebrar nuestra singularidad en lugar de compararnos con los demás.

A veces puede ser difícil amarnos a nosotros mismos.

Pero debes ser capaz de encontrarte a ti mismo.

Amarte.

Y aceptar tu belleza interior.

"El amor propio es el mar que te sostiene cuando te sientes pequeño"

## 8.2. ESCALETA

### ESCENA 1:

Planos amplios de la playa al atardecer, con el sonido de las olas de fondo. La cámara se acerca lentamente a la protagonista (una chica bastante insegura de 20 años que ahora mismo está pasando por un momento complicado ya que no se acepta a sí misma y sufre a diario la presión de no sentirse suficiente) sentada en la arena, con la cabeza baja y las manos apoyadas en las rodillas. *(Comienza a sonar la música)*

### ESCENA 2:

Planos detalle de las manos de la persona acariciando la arena, mientras sus ojos miran al horizonte con tristeza. La cámara se acerca a su rostro, revelando su expresión angustiada y lágrimas que caen silenciosamente. *(La música se intensifica)*

### ESCENA 3:

Primer plano de la mano acariciando suavemente el brazo. + El brazo se desliza fuera de la pantalla y la mano se mueve para acariciar la clavícula.

### ESCENA 4:

PM y la cámara se acerca a la figura, que está sentada en la arena, mirando hacia el mar. PP del rostro de la protagonista, tiene los ojos cerrados mientras respira profundamente, transmitiendo inseguridad y tristeza.

### ESCENA 5:

La cámara se acerca a su rostro para mostrar la tristeza en sus ojos (PD lágrimas cayendo por sus mejillas) mientras piensa en su vida. La cámara se mueve hacia sus manos mientras se aprieta las uñas, como si estuviera luchando consigo misma.

### ESCENA 6:

La cámara se enfoca en la figura solitaria (PG) de la protagonista abrazando sus piernas en la playa para dar la sensación de que es muy pequeña en la inmensidad del océano, transmitiendo la soledad y la tristeza que está experimentando.

ESCENA 7:

La cámara vuelve a enfocar a la protagonista (PP) y enfoca sus manos mientras comienzan a tocar su rostro, como si quisiera recordarle lo importante que es quererse a uno mismo.

ESCENA 8:

La protagonista comienza a desvestirse, lentamente y con delicadeza. El plano se enfoca en las prendas que se quitan, como si fueran una coraza que se desprende.

*\*Intercalar las dos escenas 8 y 9*

ESCENA 9: +

PMC de la protagonista mirando al horizonte (doble exposición de dos planos). La cámara capta su gesto de dolor y confusión.

ESCENA 10:

Planos de la protagonista caminando lentamente por la playa, con los pies descalzos y el viento agitando su cabello.

ESCENA 11:

La cámara se enfoca en la arena mientras la persona camina sobre ella (PD). La cámara muestra las huellas que deja en la arena, como una metáfora de cómo cada uno de nosotros deja una huella en el mundo y es importante valorarse a sí mismo.

ESCENA 13:

Planos de la protagonista dónde se ve como cada vez va abrazando más a sus inseguridades y comienza a amarse.

ESCENA 14:

La cámara se enfoca en las olas del mar mientras se estrellan contra la orilla. La protagonista camina hacia el mar.



ESCENA 15:

Más planos de la protagonista dónde vemos su sufrimiento. La protagonista entra al mar, mostrando como el mar dando la sensación de que está perdida pero realmente esa sensación le hace sentir viva y cada vez más conectada a su yo interior.

*\*FADE IN\**

ESCENA 16:

El videoarte termina con la persona saliendo del mar, mojada pero radiante. El mensaje es claro: el amor propio estético no tiene nada que ver con la apariencia física, sino con la forma en que uno se siente consigo mismo y con el mundo que lo rodea. La belleza está en todas partes, incluso en los detalles más simples de la naturaleza.

*\*FADE OUT\**

