



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Innovación y expresión: un recorrido por las Artes, la Cultura Visual y la Inteligencia Artificial en la Era Digital

Coord.
Javier Albar Mansoa

Dykinson, S.L.

INNOVACIÓN Y EXPRESIÓN:
UN RECORRIDO POR LAS ARTES, LA CULTURA VISUAL
Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ERA DIGITAL



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

INNOVACIÓN Y EXPRESIÓN:
UN RECORRIDO POR LAS ARTES,
LA CULTURA VISUAL
Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
EN LA ERA DIGITAL

Coord.

JAVIER ALBAR MANSOA

Dykinson, S.L.

2024



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

Este libro ha sido sometido a evaluación por pares académicos con el método de doble ciego, así como parte de nuestro Consejo Editorial. Para más información, véase:

https://www.dykinson.com/quienes_somos/

INNOVACIÓN Y EXPRESION: UN RECORRIDO POR LAS ARTES, LA CULTURA Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ERA DIGITAL

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2024

N.º 186 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2024

ISBN: 978-84-1170-920-0

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

INDICE

INTRODUCCIÓN	14
JAVIER ALBAR MANSOA	
CAPÍTULO 1. INVESTIGANDO LA GAMIFICACIÓN EN LA FOTOGRAFÍA: EL CASO DE FOTOQUIZ	17
ELENA LÓPEZ MARTÍN BORJA MORGADO AGUIRRE	
CAPÍTULO 2. LA POSE CORPORAL EN EL NUEVO RETRATO FOTOGRAFICO: INSTAGRAM COMO PROPULSOR DEL AUTORRETRATO DE ÉXITO	37
ELENA GARAY TEJERÍA	
CAPÍTULO 3. EL TALLER DEL ARTISTA. INTERFERENCIAS ENTRE EL ESPACIO DE CREACIÓN Y LA OBRA	50
YOLANDA RÍOS COELLO	
CAPÍTULO 4. LA REALIDAD PRESTADA. UNA PRÁCTICA FOTORREALISTA, ENTRE LA REALIDAD FOTOGRAFICA Y LA PRESENCIA PICTÓRICA	61
SALVADOR CONESA TEJADA	
CAPÍTULO 5. UNA EXPERIENCIA DE VIDEOARTE BASADA EN EL FENÓMENO DE LA CEGUERA PARA EL CAMBIO	76
ÓSCAR HERNÁNDEZ MUÑOZ	
CAPÍTULO 6. ES INTERPELAR. UN MODELO DE OBSERVACIÓN BASADO EN LA PRAXIS DEL DIBUJO	93
IGNACIO TEJEDOR LÓPEZ	
CAPÍTULO 7. PROYECTO NANAI: SALUD EMOCIONAL Y BIENESTAR MENTAL EN EL DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE MATERIALES ARTÍSTICO-EDUCATIVOS PARA EL ALUMNADO EN BELLAS ARTES	115
LORENA LÓPEZ MÉNDEZ	
CAPÍTULO 8. EVALUANDO LA FLEXIBILIDAD CREATIVA. INFLUENCIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EL PROCESO CREATIVO	140
IGNACIO LÓPEZ-FORNIÉS	

CAPÍTULO 65. MÁS ALLÁ DEL PAPEL EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: GENERANDO IMÁGENES Y FORMAS CON FIBRAS DE ESPARTO	1191
BARTOLOMÉ PALAZÓN CASCALES	
CAPÍTULO 66. EL ÚLTIMO VIAJE DE LA BLANCA OFELIA: DEL MITO ANGLOFRANCÉS A LA FOTOGRAFÍA Y AL VIDEOCLIP ...	1212
MÓNICA MARÍA MARTÍNEZ SARIEGO	
CAPÍTULO 67. EL VIDEOCLIP COMO FORMATO COMERCIAL Y DE VANGUARDIA EN EL FESTIVAL DE EUROVISIÓN: ESTUDIO DE CASO.....	1248
MARÍA ISABEL PÉREZ-RUFÍ JOSÉ PATRICIO PÉREZ-RUFÍ	
CAPÍTULO 68. LA FORMACIÓN ACTORAL EN LA ERA DIGITAL: TRANSFORMACIONES METODOLÓGICAS EN EL VIDEOJUEGO CONTEMPORÁNEO (ESTADO DE LA CUESTIÓN)	1268
RUBÉN CANTOS LEAL DAVID ALONSO NOEL PRADANA SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 69. NODOS DE PODER EN LA DEMOCRATIZACIÓN DE LA GENERACIÓN DE IMÁGENES POR IA	1289
SHEILA GONZALEZ-MARDONES	
CAPÍTULO 70. TRAZANDO UN MAPA DE LA MEMORIA COMUNITARIA: LA CARTOGRAFÍA SOCIAL COMO HERRAMIENTA PARA SENTIR, (RE)-CONSTRUIR Y PERCIBIR LA COMUNIDAD	1312
VICTORIA MARTÍNEZ-VÉREZ INÉS ORTEGA-CUBERO	
CAPÍTULO 71. DISEÑO DE PERSONAJES A PARTIR DE LA ILUSIÓN DE PAREIDOLIA: LA IA COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN	1324
MARÍA DE IRACHETA MARTÍN	
CAPÍTULO 72. LA COMPLEJIDAD EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO	1344
MARÍA ASENJO BEJARANO	
CAPÍTULO 73. TECNOLOGÍA CREATIVA: LA REVOLUCIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EXPLORACIÓN ARTÍSTICA...	1370
ANA TOMÁS MIRALLES CHELE ESTEVE SENDRA OCTAVIO IRVING HERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 74. MISSING & FICTIONAL DATA: A SPACE FOR OTHER IMAGINARIES	1402
ESTHER RIZO CASADO	

CAPÍTULO 75. RESIGNIFICANDO IMÁGENES: IMPLEMENTACIÓN DE CRÍTICA A LA CULTURA VISUAL Y USO DE IA PARA LA CREACIÓN VISUAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	1422
SANDRA PATRICIA BAUTISTA NURIA PAZOS GÓMEZ	
CAPÍTULO 76. LA AUTORÍA DE LA IMAGEN EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL: UN ANÁLISIS CRÍTICO A TRAVÉS DEL CUARTO CHINO DE JOHN SEARLE Y PERSPECTIVAS FILOSÓFICAS ADYACENTES.....	1443
VIRGINIA PUERTOLLANO GALÁN	
CAPÍTULO 77. SINERGIA ENTRE CREATIVIDAD E INTELIGENCIA ARTIFICIAL: EXPLORANDO NUEVOS ENFOQUES PEDAGÓGICOS EN EL GRADO DE BELLAS ARTES.....	1467
TRIANA SÁNCHEZ HEVIA	
CAPÍTULO 78. TECNOLOGÍA, ARTESANÍA Y MODA: UNA DISRUPCIÓN CREATIVA IMPULSADA POR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....	1483
CHELE ESTEVE SENDRA ANA TOMÁS MIRALLES OCTAVIO IRVING HERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 79. CRÓNICA GRÁFICO-VISUAL DE LOS CONFLICTOS BÉLICOS ACTUALES: ANÁLISIS DE VIÑETAS EN PRENSA DIGITAL.....	1513
BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 80. DOS CONCEPTOS DE ESTILO APLICADOS AL DIBUJO CON EL LADO IZQUIERDO Y DERECHO COMO DOS FORMAS DE ENTRENAR A LA IA.....	1533
LUIS MAYO VEGA CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ MIGUEL RANILLA RODRÍGUEZ	

EL VIDEOCLIP COMO FORMATO COMERCIAL Y DE VANGUARDIA EN EL FESTIVAL DE EUROVISIÓN: ESTUDIO DE CASO

MARÍA ISABEL PÉREZ-RUFÍ
Universidad de Sevilla

JOSÉ PATRICIO PÉREZ-RUFÍ
Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge a partir de la pregunta sobre la posible adecuación de la producción experimental artística y de vanguardia a los formatos audiovisuales de mayor popularidad y éxito. Si bien no es la intención de este estudio establecer una división tajante entre estas dos alternativas dentro del amplio campo de posibilidades de la producción audiovisual, se desea destacar el posicionamiento especial del videoclip como un formato capaz de aunar tanto la libertad de la creatividad artística como la intención comercial propia de la publicidad.

La presunta libertad en cuanto a aspectos formales que define la articulación del videoclip ha posibilitado el empleo de nuevas técnicas formales, narrativas y tecnológicas que, en ocasiones, han influenciado otros formatos. No obstante, el propósito comercial y promocional inherente al videoclip ha determinado su naturaleza.

En base a esto, la hipótesis de este estudio propone que el lenguaje formal experimental y vanguardista en el vídeo musical tomado como estudio de caso se reduce a aspectos visuales y expresivos que sean fácilmente comprendidos por la audiencia, con el fin de minimizar el riesgo y el posible rechazo que pueda generar. Cabría hablar en este caso de una experimentación formal comedida y pactada con la audiencia, por

cuanto la intención del clip es contar con el favor de su público potencial e invitar al consumo de la canción, tanto más cuando el caso de análisis propuesto se integra en la campaña promocional de una candidatura del Festival de Eurovisión (Eurovision Song Contest).

Como estudio de caso se toma el video musical de "Universo", interpretado por Blas Cantó y dirigido por Cristian Velasco, el cual se publicó el 31 de enero de 2020 con el propósito de apoyar la participación del artista en Eurovisión (Velasco, 2020). Incluso si la celebración del concurso de 2020 fue cancelada como consecuencia de la irrupción de la pandemia sanitaria de coronavirus, ello no cambia los objetivos desde los que se configuró el videoclip de la propuesta española, publicado en enero de 2020.

En Eurovisión el videoclip de cada país es una pieza básica en la estrategia de promoción de los concursantes, dentro de lo que podrían entenderse como “multimedial performances” (Reyes y McGee, 2023). Además del objetivo comercial y promocional que se supone al clip con intención de máxima distribución, se suma la necesidad de seducir a la audiencia, aquella que más adelante tendrá una activa participación en el desarrollo del concurso a través del televoto. Por esa razón se ha considerado este vídeo como representativo del formato con una intencionada voluntad de ser accesible y apreciado por la audiencia. El contexto competitivo y promocional en el que se distribuyen estas piezas audiovisuales las hace un objeto de estudio interesante y paradigmático en cuanto a los objetivos de esta investigación.

Este trabajo quiere enfatizar la idea de que el videoclip, a pesar de ser altamente comercial y estar sujeto a ciertas expectativas en términos de rentabilidad, sigue siendo una forma de arte vanguardista y experimental en su lenguaje y enfoque. Desligar funcionalidad comercial de arte puede antojarse una obligación a la que parece haber conducido la reflexión acerca del arte contemporáneo. Dicha posible exigencia no puede antojarse una obligación a la que parece haber conducido la reflexión acerca del arte contemporáneo.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de esta investigación es examinar la estructura en los aspectos formales de un videoclip que pudiera ser considerado como una referencia prototípica y representativa de la creación del formato en la industria musical y en la televisiva. Este análisis tiene por objeto identificar y describir técnicas narrativas y discursivas, tanto en términos de producción como de realización y postproducción, que doten a la pieza de una identidad formal próxima a la experimentación y la vanguardia audiovisual, aunque se haga con un propósito comercial y atractivo.

3. METODOLOGÍA

El enfoque metodológico elegido requiere un estudio de caso de un vídeo musical, práctica frecuente en la investigación sobre el formato (Edmond, 2014; Vernallis, 2016; Thaller y Messing, 2020; Reyes y McGee, 2023). Para llevar a cabo este análisis, se aplica la metodología de análisis textual audiovisual de Pérez-Rufi y Jódar-Marín (2019).

Con la intención de conseguir el objetivo propuesto para esta investigación, se aplica sobre el caso seleccionado un análisis textual audiovisual, que implicaría en su concepción más clásica la descomposición de la pieza y su posterior recomposición con objeto de reconocer sus mecanismos de funcionamiento y su propia construcción (Casetti y Di Chio, 2007).

El modelo de análisis aplicado se divide en cuatro apartados, adaptando el esquema metodológico propuesto por Pérez-Rufi y Jódar-Marín (2019). En primer lugar, la fase previa contextualiza el vídeo y la canción desde el ámbito de la producción: título del videoclip, intérprete, dirección, autoría de la canción, discográfica, créditos de autoría del vídeo, link a YouTube, fecha de publicación en YouTube, género de la canción, BPMs, duración del clip, duración de la canción y cantidad de visualizaciones en YouTube. La segunda fase describe el relato para después categorizarse como descriptivo, narrativo o mixto (Sedeño, 2002). En una tercera fase abordaría el análisis formal audiovisual, donde se segmentan las escenas para atender a las elecciones creativas

aplicadas en la realización y la edición y postproducción. En este estudio se examinan las siguientes cuestiones, siguiendo la clasificación de Pérez-Rufi y Jódar-Marín (2019): los distintos tipos de encuadres de acuerdo con la escala de planos europea; los diferentes movimientos de cámara, así como las diversas angulaciones de cámara; y la presencia de sonido ambiente (sonido diegético); el número de planos; el ASL (*Average Shot Length*, o relación entre el número de planos y la duración total del clip); la duración media del plano; la percepción de ritmo, “condicionada por la duración media del plano, los movimientos de cámara, el movimiento interno y la tensión en la composición” (Pérez-Rufi y Jódar-Marín, 2019); el tipo de transiciones entre planos; la velocidad del plano; la aplicación de efectos visuales digitales (VFX) e infográficos; etalonaje; y la presencia de grafismo y recursos textuales (diegéticos o extradiegéticos).

La última etapa de este enfoque metodológico se enfoca en analizar la dirección artística y la composición visual de la obra, atendiendo a cinco categorías: composición del plano, escenografía (natural o artificial, con intenciones dramáticas o realista), iluminación (realista, funcional o dramática), caracterización (maquillaje y vestuario, realista o no) y actuación (o dirección de actores) (Pérez-Rufi y Jódar-Marín, 2019).

4. RESULTADOS

4.1. INFORMACIÓN PREVIA

“Universo” es una canción compuesta por Hammond, Cantó, Hicklin, Ortega y Trybulec específicamente para ser interpretada por Blas Cantó en el después cancelado Festival de Eurovisión de 2020, con sede en Róterdam en principio. Su videoclip fue distribuido públicamente en YouTube el 31 de enero de 2020. La superación del millón de reproducciones en la primera semana tras su publicación da cuenta de la naturaleza comercial y popular de la pieza. En octubre de 2023 superaba los tres millones de reproducciones en YouTube.

Con una duración de 3 minutos y 6 segundos, rebasa en algunos segundos la duración del single, destinándose esos segundos de más a ofrecer los títulos de crédito del personal técnico y creativo del vídeo musical, procedente en su totalidad de las Islas Canarias. La pieza fue filmada en diversos exteriores de la isla de Lanzarote (figura 1), así como en el Auditorio de Tenerife Adán Martín (figura 3), construcción del célebre arquitecto Santiago Calatrava promocionada como localización por la Spain Film Commission (2020). El director del vídeo es el canario Cristian Velasco, con una amplia experiencia en la creación de *fashion films* (CMAD, 2020), en los que destacan la cuidadísima dirección de fotografía y de la puesta en escena, la agilidad en la edición y la importancia del movimiento de los cuerpos filmados, cualidades que traslada a la pieza objeto de análisis.

TABLA 1. Fase previa del análisis

Videoclip	Universo - Blas Cantó (https://youtu.be/nXb46PPcwQ0?si=HM08918CdJBJ0oMW)		
Dirección	Cristian Velasco		
Autoría canción	Blas Cantó, Ashley Hicklin, Dan Hammond, Maciej Mikolaj Trybulec y Dangelo Ortega		
Discográfica	Warner Music/TVE		
Dirección	Cristian Velasco		
Autoría	Dirección y producción: Cristian Velasco Dirección de fotografía: Juanmi Márquez Ayudante de dirección: Marta Bombín Ayudantes de producción: Marta Bombín, Daira Monzón, Daniel Ortega, Armiche Ventura Ayudante de cámara: Sergio Estévez Asistente de cámara: David Márquez Edición: Cristian Velasco Postproducción: Alejandro Gil Estilismo: Victoria Nogales Maquillaje y peluquería: Yurena Cazorla Bailarines: Janisey Guerra, Pedro Sánchez, Sergio Pérez		
Publicación	31/01/2020	Género: Pop	BPM: 92
Duración clip: 03:06	Duración single: 03:02	Vistas (YouTube): 1.059.885 (07/02/2020); 3.692.213 (22/10/2023).	

Fuente: elaboración propia

4.2. DESCRIPCIÓN

El videoclip de la canción "Universo" de Blas Cantó presenta al cantante interpretando el tema en diversos entornos, tanto interiores como exteriores. Entre ellos, se incluyen dos platós con diferentes tipos de iluminación y un escenario exterior ubicado en un paisaje desértico en Lanzarote (figura 1). Además, el videoclip presenta escenas intercaladas de una coreografía interpretada por bailarines con maquillaje negro y purpurina, con un efecto visual incrustado sobre ellos de elementos lumínicos dinámicos. Este conjunto de imágenes sugiere una posible interpretación de aquellas figuras como personalizaciones dinámicas de un paisaje de estrellas, lo cual concuerda con el título de la canción.

En la segunda estrofa (a partir del minuto 01:06), dos bailarines realizan la coreografía con Cantó entre ellos. En el segundo estribillo (01:27), el cantante parece emerger de un espacio interior hacia el exterior desértico, para encontrarse con un grupo de personajes uniformados organizados en filas que después girarán alrededor de él (figura 1). Este segundo estribillo se alterna con imágenes del segundo plató con leds suspendidos (01:44). El inicio del puente de la canción se ubica en el interior del Auditorio de Tenerife (02:11) (figura 3), escenario alternado hasta el estribillo final con los exteriores y el grupo ya mostrado. Los últimos planos muestran al intérprete en soledad sobre las rocas oscuras rodeado de un cielo estrellado.

La letra de la canción es el relato de autoafirmación del personaje, que tras un periodo de ocultación y negación ("Todo lo que escondo cuando tengo miedo/ se hace realidad dentro de este silencio"), termina por aceptarse y disculparse por su actitud previa ("Perdóname, perdóname/ uni/ universo/ por apagar mi voz/ para evitar ser el culpable/ de lo que soy").

Este vídeo musical se puede considerar descriptivo debido a que no tiene una narrativa clara que involucre eventos, personajes y cambios de situaciones. En cambio, focaliza su atención en la interpretación del tema por parte de Blas Cantó, lo que se conoce como una actuación (*performance*), y en la creación de una experiencia visual estética (conceptual). A pesar de que se utiliza una puesta en escena con personajes

caracterizados, la construcción del personaje no se basa en componentes narrativos significativos. Por lo tanto, se podría justificar que Blas Cantó interpreta el rol de un personaje, pero sin una construcción narrativa clara.

Más compleja podría ser la argumentación del desarrollo de un relato narrativo, por cuanto los acontecimientos no son precisos y no hay una lógica causal en la sucesión de situaciones que permita evaluar la transformación. Macías (2020) analiza el clip para la web de RTVE apuntando que el vídeo “es altamente conceptual”, evita lo evidente y presenta el mensaje “con símbolos, espacios y figuras”. De esta forma, describe una evolución que se inicia con el protagonista en un lugar “oscuro y frío, donde la niebla lo envuelve y le impide ver la realidad que hay frente a él”, mostrándose “confuso, débil e incapaz de ser fiel a su corazón”. Posteriormente, se abrirá camino “entre las sombras, huyendo de ese sentimiento que le consume, y avanza hacia un terreno inhóspito, desconocido para él, pero siguiendo a su voz interior que le indica que va en la dirección correcta”, hacia “la felicidad anhelada”. En una última fase, Blas se hallaría “entre un ejército, las sombras de su pasado que intentan retenerlo” para, tras el paso por “el puente que conduce a la salvación del alma” (simbolizado por el Auditorio), ser “dueño de su destino” al conjugar pasado y presente (Macías, 2020).

Esta descripción del contenido en términos de evolución narrativa ofrece un código de lectura muy eficaz para los receptores del mensaje, pero puede ser difícil de justificar. Las claves del vídeo, en definitiva, no son certeras y antes que por la exposición de un relato preciso se aboga por la articulación de escenas con poderosos elementos visuales.

4.3. ANÁLISIS FORMAL AUDIOVISUAL (REALIZACIÓN, EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN)

En el vídeo se puede observar una gran variedad de encuadres. Los Planos Cortos se emplean con la misma frecuencia que otros tipos de encuadres como los Planos Enteros, los Planos Medio-Largo y los Planos Americanos, sobre todo en las escenas performativas. Los Primeros Planos, por su parte, se destinan para la primera escena con los bailarines y para situaciones específicas del vídeo, como cuando Cantó parece

salir al exterior. Además, algunos Planos Generales son utilizados con una intención espectacular, mostrando al grupo uniformado en una formación disciplinada o girando alrededor del cantante. Asimismo, se utilizan para cerrar el vídeo con una contextualización en "el centro del universo".

TABLA 2. Análisis formal audiovisual del videoclip "Universo".

Tipos de plano y angulaciones	Encuadres muy variados. Angulaciones normales, también frecuentes picados y contrapicados. Algunos planos con elementos ópticos frente al objetivo para deformar las imágenes.
Movimientos de cámara	Travellings muy frecuentes, la mayor parte de ellos cámara en mano. Evolución de planos más inestables a movimientos travelling con soporte con mayor estabilidad.
Sonido diegético	No
Nº de planos	182
ASL	0,97
Duración media/plano	25 frames (1 segundo)
Percepción ritmo	Muy rápida
Transiciones	Al corte
Velocidad del plano	La mayoría normal. Bastantes planos en ralenti.
VFX	Sí (puntos luminosos en movimiento, iluminación dinámica de la cúpula del Auditorio y efecto de noche americana).
Etalonaje	Muy cuidado. Colorimetría muy restringida. Colores oscuros y sobrios.
Grafismo y texto	Texto extradiegético. Tres composiciones tipográficas: nombre del intérprete, título del tema musical (al inicio) y créditos de autoría (al final). Movimiento en salida del primer texto y entrada del segundo. Tipografía Decker Bold con kerning al menos 20 veces superior al interletraje por defecto.

Fuente: elaboración propia

En el vídeo musical predominan las angulaciones de cámara normales, colocando el objetivo a la altura de los ojos de los sujetos filmados. Sin embargo, también se utilizan angulaciones contrapicadas, que muestran al intérprete desde un punto de vista superior, resaltando su presencia y la del grupo uniformado que lo rodea, y angulaciones picadas, que enfatizan la importancia y centralidad del protagonista, especialmente en los planos del interior del Auditorio (figura 3) y en los últimos planos en exteriores. Estas angulaciones se integran de manera efectista para crear diferentes sensaciones y perspectivas visuales. Podría hablarse de

una evolución que va de los planos iniciales con una angulación normal para continuar con las angulaciones contrapicadas y finalizar con las angulaciones picadas, de forma paralela al posible relato de búsqueda de empoderamiento del protagonista.

En algunas partes del vídeo se utilizan lentes y elementos ópticos que provocan distorsiones en la imagen, lo que dificulta la visualización clara del personaje, duplicándolo u ocultándolo. De esta manera, parece transmitirse una sensación de confusión o inestabilidad emocional en el personaje.

Los movimientos de cámara (*travelling*) son constantes a lo largo de todo el vídeo, además con un efecto de cámara en mano, lo que incrementa la tensión y el dramatismo de los planos. Con todo, nuevamente hay una evolución que va de la inestabilidad del movimiento a la estabilidad con la que son filmados los planos finales en el Auditorio.

Siguiendo prácticas más clásica del vídeo musical, no se activa el sonido diegético (sonido ambiente), de tal forma que la centralidad sonora se mantiene en el tema musical. Además cuenta con un alto número de planos, 180, lo cual supera ampliamente la media de la mayoría de clips. Dado que la duración del clip es de 3 minutos y 6 segundos, se obtiene un ASL de 0,97, lo que significa que la duración media de cada plano es de 25 *frames* (equivalentes a un segundo). La velocidad de cambio de plano es muy rápida; solo dos planos superan los 3 segundos. Los planos más breves se suceden en la segunda estrofa y en ocasiones no superan los 8 *frames*, lo que aporta un ritmo tremendo, singular por cuanto el ritmo de la canción es de un tiempo medio en música pop (92 BPM).

Si a la brevísima duración de cada plano se suma el frecuente movimiento de cámara y las coreografías en el interior del plano, resulta una impresión de ritmo trepidante, incluso si se alternan planos en ralenti o estáticos. Las transiciones al corte (sólo encontramos un encadenado y un fundido a negro en los planos iniciales) contribuyen a incrementar el ritmo. Los planos que se suceden en la edición alternan encuadres muy diferentes, lo que aporta una mayor tensión y ritmo al conjunto.

Equilibra el acelerado ritmo en el paso de un plano a otro, la frecuente presencia de planos editados en ralentí, si bien en el conjunto son una minoría, siendo la duración normal la más abundante. Los planos en ralentí, incluso si no superan en su mayor parte los dos segundos, poe-tizan la imagen y contribuyen a la creación de un entorno misterioso y mágico, potenciado por los inhóspitos exteriores de la isla de Lanzarote (figura 1).

Los planos con efectos visuales digitales (VFX) se integran con naturalidad en el discurso. Los VFX se aplican en los planos con los bailarines cubiertos de purpurina, como destellos de luz animados simulando ser estrellas o como expansión de la propia purpurina que cubre los cuerpos danzantes. Este efecto otorga mayor espectacularidad a la caracterización de los bailarines, dinamiza los planos y subraya la idea de la recreación antropomorfa de un elemento de tan compleja representación figurativa como el mismo universo, aquí como textura galáctica. Con el primer estribillo, el efecto luminiscente de los destellos de luz toma color, como si de un confeti brillante y colorido se tratara.

FIGURA 1. Plano del videoclip “Universo” (Blas Cantó, 2020)



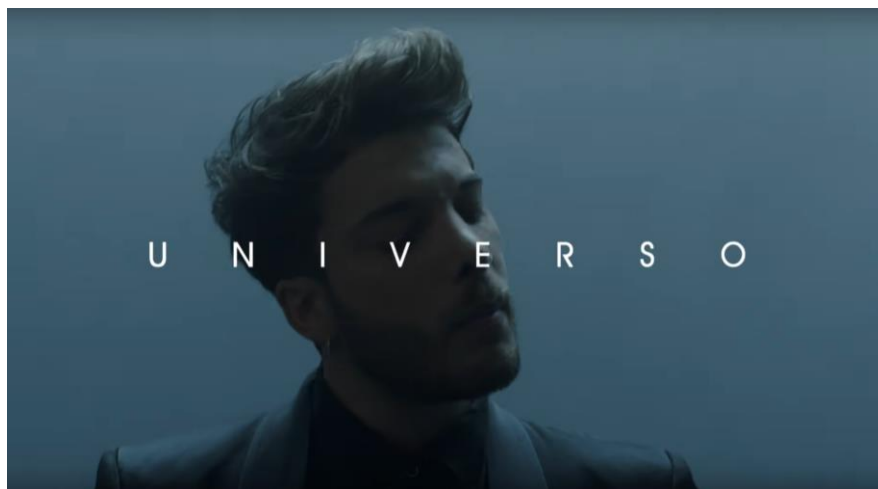
Fuente: Velasco (2020)

Se intuye, aunque no se puede demostrar, la presencia de nuevos efectos digitales lumínicos en la iluminación dinámica de la cúpula interior del

Auditorio de Tenerife (figura 3), una vez más con un objetivo espectacular al subrayar el progreso ascendente del estado emocional de la canción y del personaje. En tercer lugar, los últimos planos (Planos Generales) en los que el cantante aparece rodeado de un fondo estelar parecen haber sido editados para recrear digitalmente un efecto de noche americana (aquella escena que simula ser nocturna pero que se filma con luz natural diurna). En definitiva, los efectos visuales son muy comedidos, no tienen un protagonismo por sí mismos, tienen una función que enfatiza el discurso visual y lo hace más espectacular.

El etalonaje o tratamiento digital de la colorimetría es muy cuidado y contribuye a otorgar sobriedad al vídeo, dado que se restringe la cantidad de colores y se juega con los variantes del azul acero y del gris (figura 2). Como consecuencia, se subraya la solemnidad del mensaje y se contribuye a la creación de un espacio misterioso.

FIGURA 2. *Uso de recursos tipográficos en el videoclip “Universo” (Blas Cantó, 2020)*



Fuente: Velasco (2020)

Los únicos recursos de grafismo digital son las tres composiciones tipográficas que se superponen en la pantalla como texto extradiegético. Las tres están realizadas con una tipografía sin remate que se adapta al lenguaje moderno del videoclip. En concreto se utiliza la fuente Decker Bold, con la particularidad de que aplica un *kerning* (o *interletraje*, o

distancia entre caracteres) muy exagerado, posiblemente hasta 20 veces superior al *Kerning* con el que fue diseñada la tipografía (figura 2).

Los textos extradiegéticos indican en los planos iniciales el nombre del cantante y el título de la canción, siendo animadas la salida del primer texto y la entrada del segundo. La tercera composición tipográfica aparece sobreimpresa en el último plano y recoge los nombres del personal técnico y creativo más destacado de la producción. El texto está escrito en mayúsculas con un solo párrafo justificado por los dos lados con una distancia entre caracteres también muy amplia y una gran cantidad de texto (alrededor de 85 palabras). La escasa permanencia de este texto en pantalla (apenas cinco segundos) y la combinación de factores que no facilitan la legibilidad lo convierten en un texto ilegible en plena reproducción del vídeo. Aunque la legibilidad no es el objetivo, la indicación de la autoría en el propio discurso destaca la importancia del personal implicado en su creación.

4.4. ANÁLISIS DE LA PUESTA EN ESCENA

TABLA 3. *Análisis de la puesta en escena en el vídeo “Universo”*

Composición (regla tercios)	No se aplica la regla de tercios: composiciones simétricas.
Escenografía	Natural (exteriores), realista, aunque insólita. Artificial (interior plató), no realista, estilizada. Natural (interior Auditorio), realista, aunque estilizado. Función dramática: incluso siendo escenarios naturales, no lo parecen.
Iluminación	Dramática, especialmente en los interiores. Protagonista. Evolucionaria.
Caracterización	Realista. Vestuario con efecto elegante, sobrio y a la vez contemporáneo.
Actuación	Apropiada.

Fuente: elaboración propia

El videoclip analizado apenas aplica en la composición de planos la regla de tercios, al ubicar al motivo principal de la imagen (el intérprete de la canción) en el centro. Las imágenes resultan simétricas. Villafañe (2006, p. 181) califica esta técnica compositiva como “equilibrio estático”, sin crear la tensión de las composiciones dinámicas. La

composición del plano en “Universo” se convierte así en un factor de estabilidad frente a la edición acelerada de planos y el movimiento interno dentro del encuadre comentado.

Siguiendo con la siguiente categoría de la puesta en escena, la escenografía condiciona por completo el mensaje del vídeo y su posible interpretación. Así, cuenta con escenarios naturales (todos los exteriores y el interior del Auditorio) que, con todo, resultan extraños. El escenario exterior es un paraje pedregoso sin referencias vegetales ni arquitectónicas a su alrededor, muy neutro, que recuerda a las imágenes no ya de la Luna sino también del planeta Marte que en los últimos años ha difundido la NASA de su expedición robótica a este planeta y que enlaza con el mensaje del tema musical. Esta escenografía termina así por remitir al cine de ciencia ficción, referente icónico de la representación del espacio.

FIGURA 3. Plano del videoclip “Universo” (Blas Cantó, 2020) en el Auditorio de Tenerife



Fuente: Velasco (2020)

La cúpula interior del Auditorio de Tenerife de Calatrava, captado desde una angulación contrapicada, resulta igualmente extraña y sorprendente; incluso tratándose de un escenario natural, no resulta realista y parece una recreación futurista propia una vez más de los filmes de ciencia ficción de las últimas dos décadas. La cúpula de la sala sinfónica

del Auditorio de Tenerife conjuga una gran plasticidad estructural junto con el geometrismo de su decoración interior. Para apreciar la espectacularidad de la cúpula se emplea un plano contrapicado de Cantó.

Los escenarios recreados en plató (un espacio neutro en gama de grises y negros, con luz horizontal trasera y otro espacio neutro negro con iluminación trasera de líneas verticales blancas) conformarán escenografías artificiales y estilizadas que, en su desnudez y sobriedad y con el único apoyo de los recursos de iluminación, serán coherentes con los espacios futuristas y espaciales previos.

La iluminación y la limitada colorimetría comentada en el análisis formal audiovisual tendrán una función dramática, muy especialmente en los escenarios interiores: la oscuridad que rodea al protagonista en los planos iniciales contribuye a crear un espacio tenebroso acorde con el mensaje del clip (el personaje parte de un lugar lúgubre para evolucionar). Además, la iluminación a contraluz oculta el rostro del intérprete, de manera coherente con el contenido de la letra (“Puedo ser como el viento/ y desaparecer”).

De manera paralela al desarrollo del videoclip, la iluminación variará, abriéndose a los ojos del espectador la identidad del protagonista hasta llegar al clímax del último estribillo, con Cantó mostrado esta vez con una iluminación brillante y espectacular, potenciada con los efectos luminosos ascendentes de la cúpula del Auditorio. La iluminación cuenta, de esta forma, con protagonismo en la transmisión del mensaje del videoclip y evoluciona acorde con dicho mensaje.

Con respecto a la caracterización, y más concretamente al vestuario, en el vídeo se presentan siete estilismos firmados por Ana Locking. En primer lugar, Blas Cantó aparece vestido con pantalones de raso negro y levita negra extra-larga, también de tejido de raso negro, un tejido que se caracteriza por su textura lisa y brillante, suave al tacto y con caída ligera. La camisa negra es de un tejido semitransparente con minúsculas lentejuelas apenas perceptibles y cuello de raso negro, a juego con el terno, que se abrocha hasta el cuello sin corbata, tal como se imponen en las tendencias de moda actuales.

La segunda de las indumentarias corresponde a un traje de chaqueta cruzada entallada. Si bien el corte responde al traje clásico de caballero, el tejido resulta muy innovador y atrevido en la estética general del vídeo, pues es el único que introduce el color. El tejido es seda salvaje con estampado de cebra en colores rojo y dorado, de textura gruesa similar al brocado. Es un tejido que, si bien bebe de un origen medieval como es el brocado, se innova mediante el tipo de estampado animal. Se completa con camisa blanca clásica, abrochada hasta el cuello, de nuevo sin corbata, que podría rematar excesivamente el conjunto.

En tercer lugar, Cantó viste un traje de chaqueta de caballero de tono gris medio en tejido mate. Es un traje en principio muy clásico al que se le añaden unas grandes y llamativas solapas junto con la botonadura en el lateral con botones blancos perlados. Se observa pues que es un diseño clásico al que se introducen discretos elementos estructurales que producen una disrupción en busca de una imagen contemporánea y a la vez discreta. Se completa el conjunto con una discreta camisa blanca sin abrochar en el cuello.

El cuarto *outfit* presenta camisa negra y pantalón tipo chino de color negro (figura 1). Los elementos de innovación en este caso son el empleo de guantes de cuero negros que le cubren todo el brazo casi hasta llegar a las axilas, elemento asociado a la indumentaria femenina. Los guantes largos eran prendas usadas por las mujeres para los vestidos de fiesta cuyo objetivo era abrigar los brazos, dado que el vestido de fiesta no llevaba mangas. Utilizadas a partir del siglo XIX, su uso se extendió hasta mediados del siglo XX.

De nuevo se juega con elementos de vestuario del pasado reinterpretado de tal manera que, sin resultar excesivo ni estrafalario, encaja en la imagen de modernidad minimalista del concepto general de la estética del vídeo. Se remata el vestuario con una especie de arnés puramente decorativo que pasa por los hombros y se cruza en la espalda a la altura de las escápulas. Es un estilo más deportivo respecto a los anteriores.

Es en este punto cuando se introduce un coro ataviado de manera uniforme con ropa negra bajo un chubasquero blanco y largo, semi-transparente con capucha y largo hasta la rodilla (figura 1). Se cubren la cara

con redecilla negra con pequeñas piedras brillantes, de manera similar a los elementos utilizados por la sombrerería femenina.

Aunque aparece muy brevemente, la quinta indumentaria se resume en una americana de corte clásico de terciopelo negro con pedrería de *strass*, sobre camisa negra de satén abrochada hasta el cuello y pantalones negros.

La sexta caracterización va en consonancia con la localización (el Auditorio), al tratarse de un traje de caballero cruzado que se abrocha no con botones sino mediante cinturón lateral de cuero (figura 3). Es de color gris oscuro y se completa con una banda de tejido de raso gris perla, similar a las antiguas bandas militares, que hoy quedan reservadas a los militares de alta graduación o las órdenes honoríficas que lucen los reyes o sus invitados en actos de excepcional importancia protocolaria.

La séptima y última de las caracterizaciones presenta un look de cuero negro compuesto por chaqueta tipo *bomber* o cazadora de corte regular en el que adquiere protagonismo el empleo de cuero con aplicaciones de plumas de marabú y abalorios en color negro. Los pantalones son de corte militar, anchos pero ajustados al tobillo. Se completa la vestimenta con un par de botas de caña corta de aire militar, tipo Dr. Martens, muy en la tendencia de moda joven de estos últimos años.

Entre las joyas que porta tan solo se mantiene el pendiente en forma de arete de plata en una de las orejas, junto con un anillo de plata bastante ancho de diseño tribal que luce en el séptimo estilismo. Podemos identificar estas piezas de joyería con el tipo de joyas que llevaría un chico joven con ecos de estética rapera, hoy popularizada con un matiz de modernidad, pero sin resultar llamativa ni especialmente asociada a ninguna tribu urbana. La discreción de las piezas de joyería se alinea con el planteamiento del maquillaje y peluquería, en los que no destacan elementos estrafalarios y tan solo se permite un corte de pelo con tupé ligeramente desteñido conforme la tendencia de moda joven.

En resumidas cuentas, se observa en la indumentaria una búsqueda de una estética muy determinada y estudiada en la que se procura un efecto elegante, sobrio y a la vez contemporáneo, optando para ello

mayoritariamente por trajes sastres masculino de corte clásico renovado, donde se introducen elementos de diseño contemporáneo muy discretos y contenidos, casi minimalista. Se introducen, así mismo, elementos estructurales asimétricos allá donde se opta por la sobriedad del negro y el gris, mientras que se mantienen los cortes clásicos y se innova mediante el uso de tejidos ricos como la piel con marabú y pedrería o la seda salvaje de estampados colorista. Se observa, no obstante, una prevalencia del uso del traje de chaqueta en los escenarios interiores, mientras que en las tomas en escenarios exteriores se plantea un estilo algo más informal y deportivo, sin perder en ningún momento la referencias a las Islas Canarias (a través del Auditorio de Tenerife o el paisaje lunar) como punto de observación del cielo y en línea con la temática de la letra de la canción.

Cabe apuntar, en último lugar, muy brevemente con respeto a la actuación (en la categoría de dirección de actores), que la interpretación de Cantó es apropiada con el mensaje que pretende transmitirse a través del contenido de la letra del tema y del vídeo, reforzando su significado de manera funcional.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Después de examinar el videoclip, pueden extraerse dos conclusiones importantes. En primer lugar, puede destacarse que el aparente caos que se ve en el videoclip, con una edición rápida de planos, movimientos de cámara imprecisos y una narrativa poco clara, en realidad oculta una estructura muy definida y bien planeada, creada en torno a la estructura del tema musical y del mensaje de autoafirmación transmitido por la letra de la canción. El cambio en el estado emocional del intérprete se refleja de manera visual mediante diversas técnicas, como la variación de la tipología de planos y encuadres, los movimientos de cámara más estables, la iluminación que muestra su figura, la secuencia de escenarios que pasan de ser neutros y oscuros a exteriores abiertos y monumentales, y la variación en su vestuario formal sin perder su identidad original, lo que aumenta el carácter único del personaje.

Otro aspecto destacable del vídeo musical es la sutil alusión a la cultura audiovisual de la ciencia ficción, que ha sido muy relevante en los últimos años. Esta referencia se manifiesta en elementos simbólicos que se derivan del nombre de la canción ("Universo") y de su más inmediato significado, aunque la letra en sí no tenga una relación directa con el espacio. El atuendo largo y oscuro del protagonista tiene similitudes con el vestuario de Neo en *Matrix*, mientras que los guantes que usa se parecen a los que usan los villanos en *Star Wars*. La elección de una paleta de colores fríos y el uso de escenarios áridos recuerda películas como *THX 1138* o *Alien*, y la representación de paisajes de otros planetas evoca películas como *Oblivion*. Además, se pueden apreciar influencias de clásicos del género de ciencia ficción y de la fantasía como *2001: Una odisea del espacio*. Todo esto, a pesar de que la canción en su letra no tiene una temática espacial explícita, más allá de su propio título.

De este modo, la utilización de los códigos visuales de la ciencia ficción sirve como una metáfora que permite conectar la estructura narrativa del videoclip con la interpretación desde una perspectiva futurista del título del tema. Aunque la historia se basa en los sentimientos y el significado profundo de la letra, la parte visual utiliza una iconografía que se relaciona con una visión futurista del universo. Puede igualmente destacarse que la ciencia ficción ha sido el género que más ha experimentado a nivel visual y sonoro, apoyándose en el arte de vanguardia para representar de manera futurista sus historias. Esta misma experimentación artística y vanguardista es la que se puede observar en el videoclip, ya que la interpretación futurista del título de la canción encaja perfectamente con la voluntad de vanguardia del mismo.

En relación a la premisa inicial de este análisis, se concluye que el vídeo musical analizado logra conjugar tanto la experimentación artística de vanguardia como el eficaz empleo de recursos visuales y expresivos mencionados, lo que genera un discurso coherente y consciente en la utilización de dichos recursos. Esto se aleja del caos que podría producir una creación artística menos estructurada. La atención y precisión empleada en la estética y en la técnica del videoclip, buscando una coherencia en la presentación del concepto del contenido y en los

elementos visuales inspirados en la ciencia ficción, logran la apreciación de la audiencia, como puede demostrarse a partir del amplio número de reproducciones que consigue. De esta manera, el discurso se vuelve más accesible y se genera un mayor impacto en el público.

En conclusión, se puede afirmar que el videoclip examinado logra combinar la vanguardia y la experimentación artística con su función promocional como propuesta competidora en el Festival de Eurovisión. El vídeo se presenta como una obra comercial, pero con una estética y un mensaje cuidadosamente configurados, que lo diferencian de otros vídeos musicales convencionales. De esta manera, el videoclip satisface tanto al público general como a los espectadores más exigentes que buscan una obra de arte vanguardista.

En resumen, el videoclip tomado para el estudio de caso cumple con éxito su función promocional, al mismo tiempo que presenta una obra audiovisual vanguardista y experimental. También es importante mencionar la minuciosidad en la construcción del mensaje y la selección de elementos visuales de la ciencia ficción, lo que logra que el mensaje sea fácilmente comprensible para la audiencia y que sea valorado por su calidad estética y técnica. Aunque se trata de un estudio de caso cuyas conclusiones no pueden ni deben extrapolarse al conjunto del formato, sirve como una muestra de cómo la experimentación artística y la promoción comercial pueden ir de la mano en el contexto de un festival de música como Eurovisión, haciendo accesible recursos y propuestas formales cercanas a la experimentación audiovisual y al videoarte.

6. REFERENCIAS

- Casetti, F. y Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- CMAD (2020). Cristian Velasco. Fashion filmmaker. Ciudadesdemoda.com.
<https://bit.ly/47jXQ4d>
- Edmond, M. (2014). Here We Go Again: Music Videos after YouTube. *Television & New Media*, 15(4), 305-320.
<https://doi.org/10.1177/1527476412465901>
- Macías, F. (2020, 31 de enero). Analizamos el videoclip de Universo: una producción conceptual, coreográfica y actual. *Rtve.es*.
<https://tinyurl.com/ybjtv24x>

- Pérez-Rufi, J. P. y Jódar-Marín, J. A. (2019). El análisis textual del videoclip: una propuesta metodológica. En Sierra Caballero, F. y Alberich Pascual, J. (coords.). *Epistemología de la comunicación y cultura digital: Retos emergentes* (pp. 297-310). Universidad de Granada.
- Reyes, M. y McGee, K. (2023). Patches of Survival in the Anthropocene: Melancholy and Ecstasy within Go_A's 2021 Eurovision Song Contest Performance of "SHUM" (IIIYM). *Popular Music and Society*, 46(2), 191-212. <https://doi.org/10.1080/03007766.2023.2188363>
- Rodríguez-López, J. (2014). *Diseño de un modelo crítico-estilístico para el análisis de la producción videográfica musical de Andy Warhol como industria cultural* (Tesis doctoral). Universidad de Huelva, España.
- Sedeño-Valdellós, A.M. (2002). *Lenguaje del videoclip*. Málaga: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga.
- Spain Film Commission (2020). Auditorio de Tenerife Adán Martín. Shooting in Spain. Rueda en España. <https://tinyurl.com/ybw8wq3g>
- Thaller, J., Brown, M. L. y Messing, J. T. (2020). (Mis)Perceptions Around Intimate Partner Violence in the Music Video and Lyrics for Love the Way You Lie. *Feminist Media Studies*, 14, 623-639. <https://doi.org/10.1080/14680777.2013.826267>
- Velasco, C. (2020). *Universo - Blas Cantó (Cristian Velasco)*. YouTube. <https://youtu.be/nXb46PPcwQ0?si=HM08918CdJBJ0oMW>
- Vernallis, C. (2016). Beyoncé's Lemonade, Avant-Garde Aesthetics, and Music Video: The Past and the Future Merge to Meet Us Here. *Film Criticism*, 40 (3), <http://dx.doi.org/10.3998/fc.13761232.0040.315>
- Villafañe Gallego, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide.