



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de

Artes

Análisis de la obra audiovisual de Grimes desde la
categoría *Collage* digital-en-movimiento

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener
el Grado de

Maestra en Artes

Presenta

Martha Isela Dávila Aguilar

Dirigido por:

Dr. Juan Granados Valdéz

Querétaro, Qro., a de (fecha)

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



SinDerivadas — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Artes
Maestría en Artes

Análisis de la obra audiovisual de Grimes desde la categoría
Collage digital-en-movimiento
Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Maestra en Artes

Presenta
Martha Isela Dávila Aguilar

Dirigido por:
Dr. Juan Granados Valdéz

Dr. Juan Granados Valdéz
Presidente
Dr. Enrique Jesús Rodríguez Bárcenas
Secretario
Dr. Cuauhtzin Alejandro Rosales Peña Alfaro
Vocal
Dr. Sergio Rivera Magos
Suplente
Mtro. Karlo Gutiérrez Terán
Suplente

Resumen

Los estudios sobre Grimes son escasos, particularmente respecto a su producción audiovisual. Algunos de ellos se enfocan en la interacción entre tecnologías emergentes y productos culturales, o en lecturas políticas de algunos videos, sin abordar su propuesta estética y conceptual integral. Esta investigación analiza tres videoclips —*Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami Eyes*— desde la categoría de *Collage* digital-en-movimiento (CDM) y el concepto de hibridación, con el propósito de revelar la coherencia interna de la obra audiovisual de Grimes. El principal desafío radica en la dificultad de clasificar su producción dentro de géneros establecidos, debido a su naturaleza híbrida y experimental. La pregunta central plantea: ¿qué supuestos técnicos, creativos y conceptuales, desde el CDM y la hibridación, comparten los tres videoclips, y cómo contribuyen a una comprensión integral de su propuesta artística? El análisis, de tipo documental y descriptivo, se sustenta en el modelo de análisis filmico de Casetti y di Chio (1991), adaptado al videoclip de autor según Rodríguez-López (2016, 2017). Cada obra se descompuso en sus aspectos visual y sonoro, identificando recursos técnicos, narrativos y simbólicos, posteriormente re combinados para observar patrones de integración. Resultados: se halló que los tres videoclips comparten una estructura basada en la fragmentación y la discontinuidad. La convergencia entre lo performático y lo tecnológico se observa como principio estético recurrente y se reafirma puntualmente a Grimes como autora que transforma el video musical mediante la experimentación conceptual y autorreferencial. En síntesis, los videoclips estudiados constituyen un todo coherente bajo la categoría de *Collage* digital-en-movimiento, capaz de redefinir la relación entre autor, música, imagen y tecnología dentro de la cultura visual contemporánea.

Palabras clave: Grimes, *Collage* digital-en-movimiento, estudios audiovisuales, hibridación estética, videoclip de autor, estética digital.

Abstract

Studies on Grimes are scarce, particularly regarding her audiovisual production. Some of them focus on the interaction between emerging technologies and cultural products, or on political readings of certain videos, without addressing her overall aesthetic and conceptual approach. This research analyzes three music videos—*Venus Fly*, *Player of Games*, and *Shinigami Eyes*—from the perspective of *Collage* animation and the concept of hybridization, to reveal the internal coherence of Grimes' audiovisual work. The main challenge lies in the difficulty of classifying her production within established genres due to its hybrid and experimental nature. The central question is: what technical, creative, and conceptual assumptions, from the perspective of *Collage* animation and hybridization, do the three music videos share, and how do they contribute to a comprehensive understanding of her artistic proposal? The analysis, which is documentary and descriptive in nature, is based on Casetti and di Chio's (1991) film analysis model, adapted to auteur music videos according to Rodríguez-López (2016, 2017). Each work was broken down into its visual and sound aspects, identifying technical, narrative, and symbolic resources, which were then recombined to observe patterns of integration. Results: It was found that the three music videos share a structure based on fragmentation and discontinuity. The convergence between performance and technology is seen as a recurring aesthetic principle, reaffirming Grimes as an author who transforms music videos through conceptual and self-referential experimentation. In summary, the music videos studied constitute a coherent whole under the category of *Collage* animation, capable of redefining the relationship between author, music, image, and technology within contemporary visual culture.

Keywords: Grimes, *Collage* animation, audiovisual studies, aesthetic hybridization, auteur music video, digital aesthetics.



Dedicatoria

A mis tres hijos con el amor que nos une siempre, superando circunstancias adversas; a la memoria de mi amada madre y, sobre todo, a Dios que me tiene paciencia y amor infinito. Hecho está.

Agradecimientos

A mi director de tesis, Dr. Juan Granados Valdéz y a los Doctores y Maestros que me guiaron en clases de Maestría en Artes para introducirme al mundo de la investigación y que, además, me tuvieron paciencia respecto a las dificultades personales que atravesé. A todos mis familiares, en especial a mi hermano mayor, y amistades cercanas que de una manera especial me apoyaron para lograr este proyecto. Ofrezco a ustedes mi sincero agradecimiento.

Índice

Resumen	iii
Abstract	iv
Dedicatoria	v
Agradecimientos	vi
Índice	vii
Índice de tablas.....	ix
Introducción.....	x
Capítulo 1. Claire Elise Boucher, Grimes	19
1.1 Biografía mínima.....	20
1.2 Carrera artística musical	23
1.3 Consideraciones respecto a sí misma	27
Capítulo 2. <i>Collage</i> digital-en-movimiento e hibridación.....	30
2.1 El <i>collage</i> como antecedente del <i>Collage</i> digital-en-movimiento (CDM)	31
2.1.1 <i>El Collage de Yurkiévich</i>	32
2.1.2 <i>El Collage de Irigoyen</i>	35
2.2 La hibridación.....	38
2.2.1 <i>La Hibridación como Concepto</i>	39
2.2.2 <i>La Hibridación en los Inicios de la Fotografía y el Cine</i>	45
2.3 <i>Collage</i> digital-en-movimiento (CDM) en Grimes	51
2.4 Hibridación en Grimes	54

Capítulo 3. Análisis y descripción de la producción audiovisual de Grimes	61
3.1 Descripción de los videos musicales de Grimes: Casetti y di Chio / Rodríguez-López	61
3.2 Producción técnica, reproducción y distribución de los videos en análisis de Grimes	64
3.2.1 <i>Venus Fly: Aspecto Técnico Sonoro</i>	73
3.2.2 <i>Venus Fly: Aspecto Técnico Visual</i>	77
3.2.3 <i>Player of Games: Aspecto Técnico Sonoro</i>	82
3.2.4 <i>Player of Games: Aspecto Técnico Visual</i>	87
3.2.5 <i>Shinigami Eyes: Aspecto Técnico Sonoro</i>	92
3.2.6 <i>Shinigami Eyes: Aspecto Técnico Visual</i>	95
3.2.7 <i>Venus Fly: Aspecto Creativo Conceptual</i>	99
3.2.8 <i>Player of Games: Aspecto Creativo Conceptual</i>	101
3.2.9 <i>Shinigami Eyes: Aspecto Creativo Conceptual</i>	104
Conclusiones	108
Hallazgos y resultados sobre la categoría <i>Collage</i> digital-en-movimiento (CDM)	112
Referencias	118
Anexos. Glosario	130

Índice de tablas

Tabla 1 Diagrama conceptual del Collage digital-en-movimiento	63
Tabla 2 Descripción de videos. Aspecto técnico	65
Tabla 3 Descripción de videos. Aspecto creativo conceptual	68
Tabla 4 Modelo metodológico de operacionalización del <i>Collage</i> digital-en-movimiento (CDM)	69
Tabla 5 Modelo de operacionalización del análisis del videoclip de autor en clave del <i>Collage</i> digital-en-movimiento aplicado a los videos de Grimes.....	70
Tabla 6 Aplicación del CDM. Videoclip: <i>All Is Full of Love</i> . Björk (Dir. Chris Cunningham, 1999).....	115
Tabla 7 Aplicación del CDM. Videoclip: <i>Stupid Love</i> . Lady Gaga (Dir. Daniel Askill, 2020).....	116

Introducción

En las investigaciones existentes sobre la obra de Grimes, se abordan tanto los procesos de producción que implementa como las motivaciones iniciales que dan sentido a su creación artística. Dichas motivaciones pueden rastrearse en entrevistas en las que la artista manifiesta su frustración respecto a lo que considera una carencia de propósito en la creatividad de su generación, a la que califica como un arte “sin sentido” (nameless 6794, 2011, 0m 10s). Frente a ello, Grimes se proyecta desde un proceso de búsqueda y cambio, utilizando su creatividad como herramienta de experimentación y producción audiovisual. Su carácter autodidacta y experimental la distingue dentro de su generación. Se define más como productora que como intérprete. Trabaja continuamente en perfeccionar sus habilidades técnicas para potenciar una acción performática multidisciplinaria en su obra audiovisual. Así, se constatan las hibridaciones entre las disciplinas implicadas en su propuesta, especialmente en sus videos musicales.

En este sentido, el aspecto más consistente para los estudios audiovisuales se encuentra en la articulación visual-sonora que se observa dentro de la estética posmoderna y su naturaleza híbrida donde se combinan la música y la imagen (Rodríguez-López y Aguaded, 2016). Esta sentencia se respalda por Gosciola (2009), quien sostiene que el lenguaje audiovisual se construye mediante la interacción entre imagen, sonido y acción, generando significados que no podrían surgir de manera aislada en cada uno de estos elementos. Estas sentencias convergen con las declaraciones de Grimes, quien subraya la conexión intrínseca entre lo visual y lo sonoro en la historia humana (Fader, 2015, 4m 58s).

El análisis de Grimes como objeto de estudio se vincula tanto a un recorrido biográfico y cronológico de su carrera, como a la exploración conceptual que da lugar a la producción de sus videoclips. La bibliografía existente sobre su obra se ha centrado en la relación entre nuevas tecnologías y productos culturales, destacando dos investigaciones relevantes. Por un lado, Ohlendorf (2016), en *On the internet by means of popular music: The cases of Grimes and Childish Gambino*, analiza la música popular en el marco del Internet como fenómeno cultural. El autor sitúa a Grimes y a Childish Gambino en un momento de transición entre la cultura musical *pre-Internet* y la *post-Internet*, empleando un

método cualitativo para examinar cómo ambos artistas interactúan con el Internet como medio y dominio cultural. En este contexto se enfatiza la clasificación de Grimes dentro del *post-Internet*, categoría que ella misma adopta para describir el sonido de su música. El estudio recurre a aportaciones de Simon Frith, Fabian Holt y Joshua Gunn sobre géneros musicales, así como a Nicholas Carr y Susan Greenfield para profundizar en la concepción de Grimes acerca de la influencia del Internet en su vida y obra. De este modo, se concluye que el Internet no solo actúa como plataforma de difusión, sino también como elemento constitutivo del carácter inclasificable de su propuesta musical.

Por otro lado, Enguídanos y Codó (2019), en *We Appreciate Power: A Multimodal Critical Discourse Analysis of Grimes' Music Video Posted on YouTube*, realizan un análisis crítico multimodal del discurso del *lyric video We Appreciate Power* (2018). Su propósito fue explorar cuestiones de ideología, identidad y multilingüismo tanto en el videoclip como en los polílogos generados en YouTube. Basándose en el *Manifiesto Cyborg* de Haraway (1991), argumentan que la obra de Grimes trasciende lo comercial y plantea una postura política al advertir sobre las consecuencias del transcapitalismo desregulado. El uso de la figura del *cyborg* permite subvertir categorías identitarias tradicionales y promover un debate sobre el futuro de la especie humana, cuestionando las lógicas binarias de dominación y planteando posibilidades transgresoras.

En síntesis, la obra audiovisual de Grimes se presenta como una propuesta artística atravesada por la experimentación, el activismo político y la hibridación disciplinar.

Ahora bien, los estudios sobre Grimes siguen siendo escasos, particularmente en relación con su producción audiovisual. La mayor parte de la literatura disponible se centra en la interacción entre tecnologías emergentes y productos culturales, dejando un campo abierto para explorar otros aspectos de sus videoclips. Hasta ahora, los análisis se han concentrado en un número reducido de videos y en su dimensión política, sin profundizar en la propuesta estética y conceptual integral de la artista.

Asimismo, la clasificación de sus videoclips dentro de géneros musicales establecidos resulta problemática. Mientras artistas como Beyoncé, Björk o Taylor Swift pueden ser ubicadas dentro de categorías relativamente claras, la obra de Grimes se caracteriza por

fusiones y mezclas que dificultan su categorización. A nivel visual, sus videoclips incorporan elementos heterogéneos y contextos disímiles, lo que refuerza la percepción de una producción experimental sin propósito aparente.

Esta investigación busca cuestionar dicha interpretación, proponiendo un análisis orientado a descubrir la coherencia interna de su propuesta artística.

La pregunta que guio esta tesis fue la siguiente: ¿Qué supuestos y propósitos técnicos, creativos y conceptuales, desde las categorías de *Collage* digital-en-movimiento e hibridación, comparten los videoclips *Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami Eyes*, y de qué manera contribuyen a una comprensión integral de la propuesta artística de Grimes?

A dicha pregunta se ha propuesto responder diciendo que los videoclips dichos de Grimes –resultado de su exploración, innovación y colaboraciones– constituyen *collages* en el sentido propuesto por Yurkiévich (2005) e Irigoyen (2002), enriquecidos por la combinación de recursos digitales y técnicas artísticas múltiples. Estas obras, construidas desde la fragmentación, la discontinuidad y la dispersión, configuran un producto híbrido que puede denominarse *Collage* digital-en-movimiento (CDM). A través del análisis de los videoclips *Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami Eyes*, es posible identificar supuestos y propósitos comunes de carácter técnico, creativo y conceptual, que revelen la unidad subyacente en la propuesta audiovisual de Grimes.

Por ellos se propuso para este trabajo, analizar los videoclips *Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami Eyes* desde las categorías de *Collage* digital-en-movimiento e hibridación, con el fin de identificar supuestos y propósitos comunes que permitan una comprensión integral de la propuesta artística de Grimes, mediante la descripción de los recursos visuales y sonoros empleados en cada videoclip; el examen de los procesos de hibridación presentes en la construcción audiovisual; la comparación de los tres videoclips para identificar elementos recurrentes y divergentes y la interpretación de los hallazgos en relación con la categoría de CDM y su potencial para conceptualizar la obra de Grimes.

En este sentido este estudio contribuye a ampliar el reducido *corpus* de investigaciones sobre la obra audiovisual de Grimes, proponiendo un abordaje desde la categoría de CDM. Se pueden ubicar sus videoclips en un marco de referencia más amplio,

dentro de géneros existentes o mediante la formulación de una nueva categoría que dé cuenta de su especificidad. Al mismo tiempo, se busca superar la visión de su trabajo como mera experimentación sin propósito, destacando la coherencia conceptual que subyace a sus propuestas audiovisuales. Finalmente, el análisis aporta a la discusión sobre tendencias artísticas contemporáneas, donde convergen prácticas de hibridación, activismo político y experimentación tecnológica.

La investigación se desarrolló a partir de un análisis descriptivo de los videoclips seleccionados, tomando como eje la categoría de CDM. El enfoque se sustenta en la propuesta metodológica de Casetti y di Chio (1991) para el análisis fílmico, adaptada al videoclip a partir de los planteamientos de Rodríguez-López (2016, 2017), quien propone separar el texto audiovisual en sus dimensiones visual y sonora, otorgando centralidad al autor del videoclip como agente de creación.

Si bien el *collage* ha sido históricamente un recurso de las Vanguardias artísticas, en el caso de Grimes se reconfigura como transcodificación digital que permite integrar recursos de distintas disciplinas en un soporte tecnológico. En este sentido el *collage* más que un antecedente histórico, es un referente conceptual que evidencia la continuidad y resignificación del procedimiento en un nuevo contexto de producción. La inclusión de un recorrido histórico sobre la hibridación en relación con el cine no respondió a un interés meramente cronológico, sino a la necesidad de situar los hallazgos en un marco comparativo que permitiera comprender la especificidad del CDM.

En efecto, la historia del cine y de las vanguardias artísticas aportan antecedentes de fragmentación, montaje y experimentación formal que hoy se reconfiguran en el ámbito audiovisual digital. Por ello, recuperar dichos referentes históricos no pretende desplazar el eje del análisis, sino justificar la pertinencia del CDM como categoría. Al mostrar cómo los procedimientos de hibridación han evolucionado hasta encontrar en este caso sobre la obra de Grimes una expresión contemporánea que conjuga arte, tecnología y autoría. En este sentido, la contextualización histórica fortalece la discusión al evidenciar la continuidad y transformación de un mismo principio —la hibridación— aplicado ahora a nuevos soportes audiovisuales.

Los tres videoclips seleccionados, a saber, *Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami*

Eyes, fueron descompuestos en segmentos para identificar sus recursos visuales (composición, montaje, escenografía, planos, movimientos de cámara, efectos, coreografía, cromatografía, equipo y *software* de producción) y sonoros (composición, género, instrumentos, programas de edición, mezcla y efectos) además de señalar brevemente ciertas dinámicas con las plataformas de distribución y reproducción. Asimismo, se consideraron las motivaciones conceptuales, tales como narrativa, tema, estética y decisiones autorales.

Mediante la categoría de hibridación, se realizó una recomposición de los elementos analizados para sintetizar la construcción de cada obra y su funcionamiento. De este modo, se establecieron las conexiones entre los recursos visuales y sonoros, identificando patrones de *collage* digital y dinámicas de integración que permitieron conceptualizar la propuesta audiovisual de Grimes.

La tesis se compone de tres capítulos en los que se desarrolla el análisis de los tres videoclips de Grimes elegidos.

El análisis de los videoclips de Grimes permitió confirmar la pertinencia del CDM como categoría para comprender la producción audiovisual contemporánea. Se observó cómo la fragmentación visual y sonora, lejos de permanecer disociada, se integra mediante procesos de hibridación que generan una unidad estética perceptible. Esta dinámica evidencia que el videoclip puede entenderse como producto comunicativo y como obra artística. La propuesta del CDM articula dos dimensiones centrales. Por un lado, la sistematización del *collage*, entendida como el ensamblaje de fragmentos en un nuevo todo. Por otro, la hibridación que opera como principio integrador de elementos tecnológicos, narrativos y performáticos y cuyas características de flexibilidad permiten la adecuación sobre las actualizaciones tecnológicas y los *mass media*. Este cruce produce un lenguaje audiovisual propio que responde a las posibilidades del entorno digital. En esta línea, diversos autores han señalado que el videoclip contemporáneo se constituye como una forma de comunicación audiovisual híbrida, donde convergen recursos del cine, la televisión, la publicidad y las artes visuales, y en la que cuerpo y tecnología se integran en una misma unidad estética (Sedeño-Valdellós y Guarinos, 2021).

De manera complementaria, Rodríguez-López (2014) entiende la videografía musical como un espacio de confluencia entre lenguajes visuales, tecnológicos y sonoros, donde la

experimentación formal y el montaje adquieren una función estructuradora. Estas perspectivas permiten reconocer que el proceso de hibridación no solo produce un lenguaje audiovisual singular, sino que también potencia la configuración del *Collage* digital-en-movimiento (CDM) como una forma estética y simbólica propia de la era digital. Este proceso lleva al enfoque directo sobre el caso de Grimes como artista que asume un papel central en la concepción, dirección, producción y ejecución performática de sus videoclips, lo que reafirma su posición dentro del modelo del “videoclip de autor” (Rodríguez-López, 2017).

Desde esta perspectiva, el videoclip deja de ser un mero vehículo promocional y da paso a una obra artística que expresa una visión autoral, diferente de los productos audiovisuales publicitarios centrados en la figura del intérprete como objeto de deseo. Los videos de Grimes se orientan hacia la creación de una estética singular que combina música, performance, narrativa visual y experimentación digital.

Como una extensión metodológica, se implementó el uso de la inteligencia artificial (IA) ChatGPT en coherencia con el CDM cuyos elementos caracterizados como fragmentos se ven favorecidos por la IA para la reorganización y visualización de las capas explicando sus funciones y evitar queden dispersas o ambiguas. De igual manera, dado que la IA procesa grandes cantidades de información se usó aquí el ChatGPT como un dispositivo que sirviera de mediación analítica y que detectara los patrones y recurrencias dadas en los análisis de los videos de Grimes, tanto para extraer información que define las características de los videos como para concretar las diferencias y similitudes entre ellos. Esto no significa que eliminó la interpretación humana sino que clarificó la estructura del análisis para facilitar la combinación y organización de los datos afinados al CDM y a la investigación en sí.

Así mismo se aplicó el uso de la IA a la hibridación coadyuvando a la integración de los elementos encontrados en los videoclips en estudio. Aquí operó como un componente que no es ajeno a los principios metodológicos, sino que siguiendo la misma ruta metodológica teórica implementada, sostiene los principios de fragmentación, des ensamblaje y ensamblaje o reconstrucción que se aplica al CDM.

Las instrucciones dadas al ChatGPT se aplicaron al final de la redacción de la tesis para revisión y mejora. Se compartieron algunos apartados que mostraban repetición o

confusión de ideas y conceptos y se le solicitó hacer mejoras de redacción académica. Los *prompts* utilizados fueron:

Del siguiente apartado, hacer más breve la introducción escrita, pero que sintetice de manera académica y de tipo introductorio: La hibridación. Se introdujo el texto.

Realizar descripción sintética del siguiente apartado: La hibridación como concepto. Se introdujo el texto.

Hacer una descripción del contenido del apartado La hibridación en los inicios de la fotografía y el cine y Transformaciones en la producción artística: la imagen mecanizada y lo multidisciplinario de las Vanguardias. Ambos apartados se introdujeron al chat.

Hacer descripción sintética o resumen del texto: La fotografía y el cine como antecedentes de las hibridaciones en las obras audiovisuales. Se introdujo el texto.

Síntesis clara y precisa del apartado Collage digital-en-movimiento en Grimes. Se introdujo el texto.

Hacer una versión más breve, académica y sintética de la siguiente introducción del apartado: La producción audiovisual y los recursos tecnológicos. Análisis y descripción de la producción audiovisual: *Player of the games*, *Venus fly*, y *Shinigami eyes*. Se introdujo el texto.

Realizar un resumen o síntesis académico de los apartados *Player of the games* y *Shinigami eyes*: el aspecto técnico sonoro. Se introdujeron los textos.

Los resultados que arrojó la IA en estos puntos fueron analizados uno a uno como un tipo de retroalimentación y finalmente se extrajo de ellos lo puntual para destacar la idea y la argumentación de esta tesis.

Igualmente, se usó para desarrollar la Tabla 1 que muestra los conceptos de análisis sobre la obra audiovisual de Grimes mediante patrones estéticos que sostienen la propuesta de CDM como categoría analítica emergente. Así mismo, las Tablas 4 y 5 describen el modelo metodológico y de operacionalización del CDM que señalan los aspectos claves de aplicación del CDM para otras obras audiovisuales fuera de Grimes y para el caso de estudio de videoclip de autor de Grimes. Por último, se usó para aplicar el CDM a dos videoclips — *All Is Full of Love*. Björk (Dir. Chris Cunningham, 1999) y *Stupid Love*. Lady Gaga (Dir.

Daniel Askill, 2020)— como pruebas piloto para observar los resultados, mismos que se incluyeron en el apartado: Hallazgos y discusiones sobre la categoría *Collage* digital-en-movimiento (CDM), en las Tablas 6 y 7 respectivamente. Los *prompts* utilizados fueron:

Hacer una comparativa académica de los tres videoclips de Grimes (*Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami Eyes*), organizada en torno a supuestos, hipótesis y objetivos dados en los textos introducidos.

Hacer un texto académico y resolutivo que se pueda integrar en: Resultados y discusión, como aclaración metodológica. Basado en los textos introducidos.

Conceptos y términos técnicos encontrados en tesis para el glosario.

Ideas concretas y estrategias para mejorar la tesis, divididas en tres partes: (1) cómo reforzar la categoría, (2) cómo abordar la transferibilidad, y (3) cómo estructurar un apartado de discusión.

A partir de los párrafos compartidos, desarrollar una versión de conclusiones académicas reelaboradas —en tono formal, fluido y con cohesión conceptual— que sintetice y articule los hallazgos sobre Grimes, la categoría del *Collage* digital-en-movimiento (CDM) y la noción de autoría audiovisual para concretar las conclusiones.

Buscar referencias técnicas recientes con URL que puede respaldar el texto sobre cromatografía, escenarios virtuales, pantallas LED y producción XR.

Hacer tablas de Modelo de operacionalización del análisis del videoclip de autor en clave del CDM aplicado a los videos de Grimes y tabla de Modelo metodológico y de operacionalización del CDM.

Hacer tablas de aplicación del CDM para los videoclips: *All Is Full of Love*. Björk (Dir. Chris Cunningham, 1999) y *Stupid Love*. Lady Gaga (Dir. Daniel Askill, 2020). Se observó el resultado y se extrajo los conceptos claves que denotaran la operacionalización del CDM quedando como prueba piloto.

Estos modelos se implementaron para observar los aspectos claves del video de autor que procura distinguir el CDM y de igual manera, al señalar las variables, dimensiones, indicadores observables, las técnicas y unidades de análisis se logró un lenguaje claro y comprensible para sumarse a estudios de obras audiovisuales.

Por ello se justifica que la IA en este estudio funge como un instrumento de organización y de apoyo heurístico que ayuda a concretar y presentar una lectura más práctica sobre la complejidad estética y narrativa de los videoclips de Grimes así como corroborar la pertinencia del CDM aplicada a otros casos de estudio.

Capítulo 1. Claire Elise Boucher, Grimes

En este capítulo, en el apartado *biografía mínima*, se describen datos básicos de su familia, su lugar de residencia y estudios. Se consideran los hechos y sucesos relevantes desde su infancia que impactaron a Claire Elise Boucher para desarrollarse como la artista Grimes.

Su *Carrera artística*, se desplaza en más detalles que evidencian el proceso evolutivo que se da en Grimes para avanzar hacia una inesperada carrera artística que inicia desde la simple exploración de artefactos electrónicos caseros para la creación de obras audiovisuales compartidas y a disposición sobre plataformas y redes sociales. La evidente mejora y el trabajo arduo tanto en las técnicas para ejecución vocal, de instrumentos musicales, y producción y edición de videos musicales son expuestos a través de este punto del capítulo. Se detallan los trabajos mencionando los álbumes habidos en su carrera, y lo que implicó en su producción.

En *Consideraciones respecto a sí misma* se obtiene una narrativa peculiar que la describe colocada en una postura poco usual en el mercado de la industria musical. El concepto de éxito como un alto peldaño por escalar comúnmente sostiene códigos que implican altos niveles de preparación profesional, dominio de técnicas bien definidas y encontrarse inmerso en las grandes asociaciones productoras. Grimes, en cambio, logra el éxito como autodidacta, produciendo ella misma por medio de lo experimental y lo asume responsablemente abanderando sus inicios de carrera como lo más original de sí misma y adecuándose subsecuentemente al mercado establecido que le abrió puerta para formar parte de él.

Estudiar su carrera artística permite comprender la producción y cómo sucedieron las hibridaciones multidisciplinarias y las combinaciones de fragmentos implicados en sus videos musicales, y así como considerar y conocer las dinámicas entre el ser productor de arte y las nuevas tecnologías mediante la exploración de innovaciones artísticas. Implementar este enfoque en la investigación lleva a una ruta de conocimiento que incluye enfocar al individuo creativo, a su percepción y expresión, a las dinámicas subjetivas que sostiene con su entorno, procesos, acciones para aterrizar ideas y conceptos para su producción audiovisual.

1.1 Biografía mínima

Claire Elise Boucher nació en 1988 en Vancouver Canadá. Creció en una familia católica. Su madre, Sandy Garossino, fue fiscal de la Corona y defensora de las artes. Su padre, Maurice Boucher, pasó de ser banquero, a trabajar como comercializador de biotecnología. Su abuela ucraniana estuvo muy cercana a ella en su infancia. Su hermano Mac Boucher, y su hermanastro, el artista rapero de nombre Jay Worthy, formaron parte con Claire de sus primeras producciones musicales. El primero estuvo más tiempo en la carrera de Grimes como su socio creativo, trabajando en la edición y dirección de cámaras para grabar las escenas de los videos musicales *Go*, *REALiTi*, *Flesh Without Blood – Life in the Vivid Dream*, *Kill V. Maim*, *Venus Fly*, *We Appreciate Power* y *Violence* (Friedlander, 2015). Durante la etapa en que Claire realizó sus estudios escolares de secundaria en el colegio católico Lord Byng, sufrió de soledad y rechazo por parte de algunos de sus compañeros. A causa de la manera estricta como la trataban sus padres y el acoso de algunos compañeros que empezaron a identificarla como la rara, se refugió en grupos segregados y acosados y que eran llamados los niños góticos y nerds del arte, además de identificarse con grupos homosexuales y grupos que usaban drogas. Así confronta esta parte del *bullying*, hasta que después ella asumió eso como parte de su identidad (Lederman, 2012; Popicana, 2021, 5m 30s).

Tomó lecciones de ballet por once años, iniciando desde los tres años. También estuvo en contacto con la música desde su hogar. Con su hermano hacía música en el sótano de su casa. Incursionó, pues, en la música desde temprana edad. Desde esta época se desarrolló de manera autodidacta en las artes visuales (Bose, 2011). Durante su adolescencia escuchó géneros como rock industrial y metal de la época, de los cuales algunos artistas de su predilección eran Marilyn Manson, Tool y Nin. Estuvo influenciada por varios iconos de la cultura popular, no sólo de la música, sino de los más conocidos personajes de la ciencia ficción (*Sci-fi*) de las décadas de los ochenta y noventa, como la película *El Quinto Elemento* (Besson, 1997) y la novela *Dune* (Herbert, 1965) de donde específicamente declara que la letra de su primer álbum está inspirada en esta novela, la cual es su libro favorito. Algunos

elementos que utiliza con frecuencia en sus obras y en su vida personal son, por ejemplo, los símbolos usados en dicha película. Incluso los tiene tatuados en sus manos (Dazed, 2012, 2m 44s).

Al graduarse de la Escuela Secundaria Lord Byng en el año 2006 se trasladó a Montreal e ingresó a la Universidad McGill donde estuvo estudiando la carrera general de Artes y Ciencias, en el programa de electroacústica, relacionado a la psicofísica, la neurobiología, pero relacionada con la música (Bose, 2011). En los años de estudio en la universidad, aunque inicialmente se interesó por la astrofísica, se colocó en programas de estudios que le permitieron saber sobre cómo el cerebro procesa el sonido y otros aspectos de producción audiovisual.

La interacción con la música al inicio de su vida adulta se dio por accidente. Su primera intervención fue como corista de Devon Welsh, cuyo nombre artístico es Majical Cloudz (Lederman, 2012). Posteriormente, al tener un encuentro con un colectivo de arte llamado *Lab Synthese*, conoció y se involucró con Sebastián Cowen, quien luego fungió como su *mánager*, bajo su sello como fundador de *Arbutus Records*. De aquí empezó a realizar, gracias a la influencia de Cowen, sus primeras exploraciones con programas básicos para hacer música tal como es el *Garageband* (Lederman, 2012).

De manera autodidacta y básicamente experimental, para entonces se daba a conocer como Grimes desde su canal de *Myspace*, de donde tomó espontáneamente su nombre artístico. Optó por *grime* para clasificar su género de música, ya que significa un género de música electrónica con influencias del baile *UK garage*, el *hip hop*, el *jungle* y el *dancehall*, que surgió en Londres en la entrada del segundo milenio. Cabe mencionar que el significado del término *grime* en español es “mugre”, “suciedad” o “residuo” (Cambridge Dictionary, 2024).

De manera alterna Grimes se dedicó a producir canciones y participó con el diseño de sus portadas. Puso el arte visual que ella misma produjo. Destacó más que en pintura, en un estilo de gráfica, tipo cartel y de gráfica digital o de fotografías digitalmente manipuladas. (Pitchfork, 2020, 3m 07s).

La muerte de sus amigos impacta fuertemente a Grimes y se enfoca con compromiso

y decisión a la música partiendo de ese evento que marcó su vida. Su expresión al respecto fue que:

Hubo un período en el que dos de mis mejores amigos murieron ambos de manera traumática. Pensé: Si no estoy disfrutando de mi vida todo el tiempo, ¿cuál es el punto? No sé cuánto tiempo voy a vivir. Decidí hacer solo las cosas que me gustaban, incluso si eso significaba ser muy pobre. Cuando estás desesperado, vas a trabajar duro en algo y no te importa. (Hooper, 2012, p.2)

Dicha sentencia perdura en Grimes como una constante que le permite no sólo perseverar sobre su objetivo de hacer arte y en la manera en que los sucesos de su historia de vida le han marcado y definido a lo largo de su carrera. Por ello desde su experiencia sigue expresando que:

Siento que nosotros, las personas tenemos mucho dolor personal por las cosas personalmente he crecido en Vancouver y hay muchas cosas, simplemente el uso de la heroína y como sabes, he perdido a muchos amigos por muertes relacionadas a la heroína. (Infinite Memes Without Fulfilment, 2020, 12m 12s)

Sus experimentaciones con el programa básico de *Apple Garageband*, su trance de duelo emocional, sus reflexiones personales y su vena creativa le llevaron a producir los temas que quedaron consolidados como sus obras más experimentales lanzadas desde la plataforma de *Myspace*.

Es notable que los años de experimentación artística fueron básicos para la construcción de lo que sería su carrera en la música y las producciones creativas audiovisuales. Al salir de Vancouver y llegar a Montreal para iniciar sus estudios universitarios, abrió ante ella una oportunidad que le ayudó a liberarse de la problemática escolar de su adolescencia. Arribar a la universidad supuso un choque social para ella con la comunidad estudiantil, ya que le resultaban hostiles los estratos sociales diferentes. Ella comentó al respecto que fue extremadamente difícil conectar con alguien en la universidad, ya que: “There were all these upper-middle-class Torontian white kids” [todos eran chicos torontianos blancos de clase media alta] (Popicana, 2021, 7m 16s).

1.2 Carrera artística musical

Desde la actividad escolar dada a partir de la clase de electroacústica se han considerado dos sucesos importantes que abrieron el camino a la carrera musical de Grimes: su intervención como corista y su exploración con el programa *Garageband*. En breve tiempo realizó en 2007 la producción de EP (producción extendida) para su clase (Popicana, 2021, 8m 11s). Desde estas incursiones universitarias se mantuvo experimentalmente con los medios electrónicos y acústicos que le permitieron desarrollar destreza en la producción de música electrónica con una intensa dedicación.

Desde su propia apreciación, Grimes declara que esta época de su carrera autodidacta y experimental en su momento era vivida desde la postura que justificaba su deseo personal de hacer música sin sospechar o pretender llegar a la fama en los diversos medios comerciales, incluyendo los medios virtuales. Produjo sencillos, obras que le daban la oportunidad de estar en contacto con los programas de efectos sonoros, de edición acústica, los programas de edición videográfica y una buena cantidad de ejecuciones performáticas sonoras que presenta y de igual manera los personajes que interpreta los reconstruye, crea e implementa para dar movimiento escénico y composición visual a sus videos.

Esta fase de su carrera coincide con lo que dialoga en la entrevista que le hizo Lex Fridman donde ambos manifiestan que se puede ser a la vez el ingeniero, el productor y el artista y que cabe la posibilidad de que al artista que usa la computadora se le perciba como *el mago solitario*. Por ello, Grimes confirma que la magia del artista y las *citas creativas* fluyen en la soledad y, en su mayoría, se les encuentra en la privacidad de la mente del artista (Lex Fridman, 2022, 10m 33s). Sin embargo, de acuerdo con la hipótesis que ella menciona de Daniel E.K., puntualiza que este período de originalidad tiene vigencia de aproximadamente diez años, a decir más específicamente los primeros diez años de carrera artística son los más creativos y originales del artista antes de “dejar de hacer cosas vitales” y entrar al mundo de mercadotecnia y comercial (Lex Fridman, 2022, 11m 40s).

Para el año 2010 lanza su primer álbum a través de *Myspace* donde ya circulaba su nombre artístico en el mundo cibernético. Basado en la producción del álbum de título *Geidi Primes* (Pitchfork, 2020, 0m 20s), Grimes concreta algunos puntos específicos que lo

describen de tal forma que lo puede considerar como un “álbum conceptual de Dune” (Pitchfork, 2020, 1m 05s). Para ello se centra en proyectar sonidos y efectos utilizados para crear una atmósfera de ciencia ficción, efectos como reverberaciones que evocaran otros planetas con la intención de que sonara a Dune. Cuando dice respecto al álbum: “Siento que su naturaleza algo desvincijada e inacabada es una especie de atractivo, literalmente no pensé que alguien escucharía este álbum, fue como una casualidad accidental” (Pitchfork, 2020, 2m 14s). Sobre la portada del mismo álbum lo describe como “un demonio con el universo en el cabello” (Pitchfork, 2020, 0m 55s). Para la producción utilizó el programa *Garageband*, un teclado y algunos otros instrumentos y equipo prestado (Pitchfork, 2020, 2m 01s).

Entre las prioridades de Grimes dentro de este proceso de aprendizaje, de sumar destreza y pulir sus cualidades artísticas, se dispone a tomar las referencias de cantantes que le gustaban. Empezó a escuchar cantantes como Mariah Carey, AI Green, Burial, Salem y coristas medievales. Su rango vocal se desarrolló hasta alcanzar cuatro octavas más de lo que hasta ese tiempo lograba (Popicana, 2021, 8m 41s). Se inspiró en el legado musical de Hildegart Von Bingen que fue una compositora alemana del siglo XII, de quien la historia dice que sus composiciones musicales las recibía a través de visiones (Canal m., 2020, 6m 41s). La voz de Grimes y su estilo vocal es considerado dentro del registro de soprano y su sonido vocal o timbre es catalogado como dulce. Se identifican melismas en sus interpretaciones por el juego que hace al pasar por distintas notas en una sola sílaba y que se le parece al estilo del canto gregoriano y por ello se percibe una sensación de misticismo o música de coro de iglesia, lo cual se vincula con la influencia de su educación católica recibida en la infancia (Canal m., 2020, 6m 41s).

La inspiración se desbordó y en ese mismo año 2010 su segundo álbum *Halfaxa* es lanzado con notables mejoras en la calidad sonora. Una vez que se nutre de la influencia de cantantes de notas altas y que se propuso desarrollar un álbum que estuviera cargado de misticismo y evocara las ideas que le daba el sentarse en la iglesia y hacer de esa atmósfera una fusión con la música electrónica, al respecto de este álbum dice:

Es solo una especie de extraña idea abstracta de lo que es lo medieval y cómo sonarían las edades oscuras si pudieran interpretarse de manera electrónica. Quiero combinar

la sensación de estar sentado en una hermosa iglesia con un coro de reverberación, pero quiero combinar eso con la sensación de bailar con muy buena música. Ambas son interpretaciones muy animales de la belleza, pero quería que sucedieran al mismo tiempo para el oyente (Hughes, 2010).

En 2011 Grimes deja la universidad para dedicarse a la música de lleno y firma contrato con la disquera 4AD para hacer una gira por Estados Unidos, por lo que se da a conocer a nivel mundial. Una frase que la distinguió fue la respuesta que dio a la crítica de los medios que clasificaban su proyecto musical como un proyecto de su alter ego: “Grimes no es un alter ego, simplemente soy yo sin toda la mierda burocrática” (Walton, 2012, p.1).

Los resultados del despegue de su carrera se notan en sus nuevos proyectos. Se da cuenta que la música pop puede ser el medio de conexión con el público. Por ello Grimes dice que cree que el pop se reduce a música motivada por algún tipo de gratificación central y que el objetivo final de la canción es hacer una canción que sea realmente pegadiza (Dazed, 2012, 0m 47s). De esta premisa la resultante de su nuevo disco lanzado en el año 2012 bajo el título de *Visions*, contiene el sencillo más exitoso que logra hasta esa fecha, *Oblivion*. Su diseño sonoro y la letra se aleja de lo etéreo y abstracto y se clasifica en lo pop. Ella consideró al álbum con las cualidades propias para causar interés en el público.

No obstante, la proyección y los alcances que se dieron de *Visions*, la producción se hizo con base en la determinación de Grimes de encerrarse y permanecer como en un claustro por dos semanas sin recordar si había comido, lo cual ella atribuye a su gusto por Hildegart Von Bingen y su historia visionaria acerca de cómo componía música. Esta mística le inspiró a permanecer encerrada hasta terminar la producción (Pitchfork, 2020, 6m 16s). Su comentario destaca su percepción efusiva al producir *Visions* cuando dice: “Empecé a sentir que estaba canalizando espíritus, estaba convencida que la música es un regalo de Dios, sabía exactamente qué hacer, como si mis canciones ya estuvieran escritas” (Canal m., 2020, 8m 33s).

De esta manera, ya en los medios comerciales, *Visions* figuró en la lista de los *Billboards* 98 y se abre paso al medio con la firma de contrato que realizó con la empresa Rock Nation que dirige Jay-Z (Canal m., 2020, 9m 20s). Sus logros de esos años la mantienen motivada para seguir creando más música. Su producción, *Art Angels*, lanzado en el año

2015, es resultado de su creatividad. La consolidan aún más en su perfil *popero* en las canciones estructuradas con sonidos más digeribles, con influencias y fusiones *hip-hop*, *electro rock* y *pop* de los noventa.

La producción se logra con una mayor calidad dadas las características de su equipo de mejor nivel. La portada la realiza Grimes con gráfica digital. El contenido se logra más rico en personajes diversos clasificados entre superhéroes y villanos, algunos representativos. Según lo describe Grimes, este álbum tiene que ver con su presencia inmersa en el mundo del pop sea dirigiendo, actuando y produciendo lo que ella desea expresar (Fader, 2015, 0m 23s). Sin embargo, tiempo después, a pesar del éxito del álbum, Grimes considera que fue un álbum malo y en gran parte se malinterpretó en la opinión del público (canal m., 2020, 11m 23s). No obstante, declaró en su documental de producción de *Arts Angels* una frase que la construye formalmente como artista productora: “I don't want to be just like the fase of this thing that I built, I want to be the person who built it” [No seré solo la cara de esta cosa que construí, quiero ser la persona que lo construye] (Fader, 2015, 1m 57s).

Su decisión por dejar de usar el nombre Claire y optar por usar el símbolo *C* como nombre, símbolo de la velocidad de la luz, marca la manera en que define las etapas y, sobre todo, los cambios que se dan no solo en su carrera sino en su vida personal. Es evidente que sus experiencias personales y sus vivencias se proyectan en la producción de su obra. En esta etapa después de su álbum *Art Angels*, y bajo la presión que ejerció la crítica sobre esta producción, encuentra un argumento para una salida desesperada y tajante a los problemas de la crítica dada en los medios cuando dijo: “solo hay que desvincular totalmente el personaje público de la personalidad” (jose m., 2020, 11m 11s). De esta manera se aleja de los medios escapando de la crítica que le resultaba un problema confrontar los juicios que emitieron en su contra.

Finalmente, en el año 2020, tras cinco años desde que hizo *Art Angels*, Grimes presenta un nuevo álbum donde se notan los tintes que dieron forma a sus primeras producciones y que destacaron por sus sonidos con reverberación, pero que en esta producción mezcla con sonidos *electro pop*, es decir hace algunas fusiones de los estilos que ya había presentado en los álbumes anteriores a través de a la exploración y uso de algunos programas nuevos para la producción sonora.

En su contenido alude más directamente a las ambientaciones generadas por los videojuegos japoneses, la creación de mundos, todo girando alrededor de la actividad humana y su idea de crear universos ficticios que evoquen nuevos dioses. Lo logra con la simulación virtual a través de las tecnologías digitales. Estas características lo proponen para ser un álbum conceptual. El título *Miss Anthropocene* tiene que ver con el nombre con el que se identifica a la era en que la Tierra está dominada por la actividad del ser humano. En él se abordan temáticas que aluden a la problemática de este dominio humano sobre el planeta. Para ello Grimes personifica la problemática del mundo (Canal m., 2020, 12m 01s). El personaje que aparece en la carátula del álbum fue producido de una fotografía de Grimes, manipulada digitalmente por ella misma para lograr los efectos que simulan totalmente un videojuego (Pitchfork, 2020, 8m 52s).

1.3 Consideraciones respecto a sí misma

Dice Grimes:

Muchas veces siento que no puedo expresarme ante otras personas, así que cuando me gusta hacer música o arte visual, es como si realmente fuera así; una forma abstracta de expresar cómo te sientes. Como soy en la vida cotidiana, siento que soy mucho más yo. siento que el arte es especialmente tocar música, pero también dibujar. Es de esta manera que me gusta mediar en esto. Toma los hechos y trata de encontrar la postura más objetiva, pero en última instancia esa postura no puede ser objetiva y no hay forma de saberlo y me gusta no saber, me gusta simplemente sentir que me gusta flotar y evitar, creo que es una de las cosas más aterradoras y hermosas que conoces. (Lok, 2018, 8m 48s)

Grimes expresa su visión generacional cuando dice:

Odio cuando siento que es una especie de marca de nuestra generación que nadie realmente tiene un propósito para hacer algo creativo y todo parece ser arte sin sentido y odio contribuir a eso, pero quiero decir que hago eso. (nameless 6794, 2011, 0m 01s)

Esto muestra una incomodidad que le mueve a encontrarse con el arte. El desarrollo artístico de Grimes llega a ser considerado poco común, raro y a la vez atractivo en su

generación. Para crear, experimentar, producir, editar, mezclar, reproducir y distribuir videos musicales en plataformas denota los criterios de los que parte para hacer arte audiovisual. Moviada por su creatividad a través del uso de artefactos, instrumentos y programas para hacer música y video, Grimes toma la oportunidad de experimentar y observar en sí misma los efectos que suceden cuando está en acción creativa, en plena experimentación, aun sin contar con destreza o dominio de la técnica y de postular y difundir el resultado como obra audiovisual de su autoría. Sus videos musicales pueden observarse de manera más amplia, considerando el aspecto de la artista, centro de la dirección y actuación performática, y los puntos esenciales que le implican. Hacer arte sin un bagaje profesional consolidado y respaldado por años de experiencia y práctica, es la puerta que lleva a conocer e investigar cómo Grimes logra hacer arte audiovisual y consolidarse de una manera peculiar en el medio artístico.

Grimes en ciertas entrevistas declara que ella se perfila más como productora que como cantante o intérprete, aunque se dedica a ello, prefiere trabajar técnicamente las canciones. De igual manera, como música, deja claro la postura que sostiene ante algún instrumento, cuando en entrevista responde a la pregunta:

Que no sabes tocar ningún instrumento, que eres mala, ¿por qué dices eso de ti? Bueno, yo no puedo, es como si fingiera mi camino a través de la música, ya sabes, tengo un instrumento y para conseguir la muestra correcta lo practico como veinticinco veces y es como el mejor momento en el que puedo usar ese, así que lo uso y lo pongo en bucle (*sample*) una y otra vez, así que todo el mundo es como oh, wow, eres tan bueno en la guitarra, lo que sea, pero yo solo finjo, sí, creo que soy bastante bueno en cosas como componer, es sólo la técnica de tocar lo que encuentro difícil, pero estoy trabajando mucho en ello. (nameless 6794, 2012, 0m 55s)

Es una declaración de una música y cantante que rompe con los criterios de calidad y trayectoria que defiende un músico formado tradicionalmente. Dichos estándares pareciera que Grimes los mantiene consignados para quienes poseen y ejecutan el virtuosismo y los considera geniales por sus estudios académicos. Ellos pueden llegar a ser su inspiración y a la vez, considerarlos para hacer colaboración y producción en su música.

No obstante, lo que ella misma expresa respecto a sus conocimientos autodidactas y básicamente experimentales sobre la música y las artes visuales, su carrera ha sido un aprendizaje constante. Se corrobora cómo su obra audiovisual la proyecta desde su visión híbrida cuando en una de sus expresiones dice:

el sonido de la guitarra es como un círculo perfecto y por eso evoca todas esas ideas, como todo ese linaje de música, como cada sonido, cada color y cada imagen tiene una conexión gigante con la historia humana, que se remonta a miles de años. Aunque puedes fingir que no existe, pero lo visual y lo sonoro significan todas esas cosas lo quieras o no. (Fader, 2015, 4m 58s)

En síntesis, Grimes presenta cualidades creativas que conforman un campo para abordar los estudios de las artes audiovisuales. Por ello, en primera instancia, se ha propuesto conocer la biografía de la artista para justificar su formación, las influencias adquiridas en el desarrollo de su perfil artístico y su propio estilo y originalidad, que destacan su forma de producir obras audiovisuales en su generación. Fue enfocar las particularidades que ofrece en su obra concreta y en las narrativas y comentarios sobre sí misma y sobre su percepción sobre el entorno. Esto ha favorecido al artista como productor experimental, pues ya no deja sus vídeos musicales a la interpretación del espectador, sino que presenta una justificación personal, la intención y las formas de producir que aplica a cada obra en el marco de su exploración con tecnologías innovadoras.

Hay que aprovechar toda la información contenida en las entrevistas hechas a Grimes y que están disponibles en las redes para extraer los puntos claves que aportan conocimiento especialmente a quienes se dedican a la producción de arte por vías de medios audiovisuales.

Capítulo 2. *Collage* digital-en-movimiento e hibridación

Los aspectos de este capítulo se perfilan desde los discursos artísticos con el fin de distinguir la parte innovadora que empata y respalda el análisis de las obras audiovisuales de Grimes.

El capítulo desglosa, en primer lugar, el *collage*. Se plantea la definición del término y un poco de la historia del *collage*. En el *collage de Yurkiévich* se visualiza al arte expansivamente mediante la estrategia del *collage* surgido desde la Vanguardia del Dadá. Se detallan poéticamente las características del *collage* según la visión del autor. Se observa la importancia de los artistas como productores de arte (Yurkiévich, 2005). Subsecuentemente, en el *collage de Irigoyen* se refuerza el término de *collage* al considerar los postulados del autor que describe la influencia de la sistematización de las producciones en serie poniendo de ejemplo el Fordismo-Taylorismo en analogía con las producciones del *collage* Dadaísta (Irigoyen, 2002).

Aunque observa que los fragmentos no son originalmente parte de la creatividad de los artistas el autor puntualiza que dicha analogía entre la sistematización y el *collage* es que el *collage* como obra artística se contrapone y desensambla los fragmentos que conforman las obras. De esta manera, se justifica más objetivamente al método de análisis que arrojará conocimiento, basado en los métodos de Caseti y Di Chio (1991) y de Rodríguez-López (2016, 2017) donde por consecuencia se alude a la figura del autor-director de obras audiovisuales exponiendo el sentido artístico mediante el *collage* implementado por Grimes. En el apartado sobre la hibridación, el segundo del capítulo, se aborda una introducción el término, su procedencia histórica, su aplicación en especial la concerniente a los videos musicales de Grimes que implican los procesos de la obra que desbordan hacia los aspectos socioculturales donde se involucran. Se destaca que dicho proceso de hibridación conviene para sostener el artefacto en construcción, es decir, el *collage* digital-en-movimiento (CDM). En él se reestructurarán las obras audiovisuales de Grimes para analizarlas en sus categorías y obtener conocimiento a partir de ellas. No obstante, Grimes hace uso de la hibridación para combinar disciplinas artísticas, cabe la aclaración de que la hibridación que se ha observado aquí es aquella que alude a los procesos técnicos,

tecnológicos y mediáticos para encontrar las partes claves que vinculan, fusionan y amalgaman cada fragmento implícito en las obras audiovisuales de Grimes.

2. 1 El *collage* como antecedente del *Collage digital-en-movimiento (CDM)*

¿Qué es el *Collage* digital-en-movimiento? Para conocer y definir el *Collage* digital- en-movimiento, se precisa ir en primera instancia a la definición del término *collage* (del francés "coller", pegar). Según la Real Academia Española, el *collage* es:

1. m. Técnica pictórica que consiste en componer una obra plástica uniendo imágenes, fragmentos, objetos y materiales de procedencias diversas.
2. m. Obra pictórica efectuada mediante el collage.
3. m. Obra literaria, musical o de otra índole que combina elementos de diversa procedencia. (Real Academia Española, 2014)

El término *collage* en los dos primeros puntos de esta definición de la RAE, tanto en el aspecto de técnica pictórica como la obra pictórica en sí misma, se consolida como una forma de hacer arte y data las primeras obras, en el año 1912, en atribución a las incursiones pictóricas exploratorias de Juan Gris, Pablo Picasso, George Braque, todos pintores cubistas. En París alrededor de 1910 estaban inmersos en un denso mundo de medios impresos. La ciudad estaba saturada de publicidad en carteles y de varios periódicos parisinos de gran circulación. La concentración social en los cafés y la disposición literaria fomentó e influyó en la manera de ver la imagen, que desemboca en nuevos estilos pictóricos (Farago, 2021). El autor confirma la búsqueda de la conceptualización de la imagen hecha por los principales cubistas de la época y que implicaba el rompimiento con la percepción tradicional del entorno. Al respecto dice: “La imagen ya no es un acto de percepción. Es un acto de imaginación, con vida y lógica propias” (Farago, 2021, p. 20).

El *collage* se dimensiona más allá de creaciones artísticas bidimensionales y se aprecia cómo revoluciona contundentemente no solo la imagen en las obras pictóricas y tal como lo propone el tercer punto de definición de la RAE se infiltra y contagia a diversas disciplinas artísticas.

La fragmentación con el recorte de periódicos, revistas, carteles, uso de gráfica e incluso materiales comunes o deshecho, conglomerado y unido en composiciones superpuestas sobre soportes planos de lienzos o derivado en la instalación, conforman la forma más icónica del *collage*. No obstante, para hacer *collage* ha de considerarse que desde sus inicios ha sido inherente la conceptualización que le justifica para colocarse como arte. Tomar una pieza de madera, un papel impreso, un hilo o algún objeto natural o procesado como elementos compositivos implica que cada pieza ha de relatar un estado de procedencia que es abruptamente fracturado, cortado o roto. Al momento que cada pieza irrumpe y coincide en un espacio, tiempo y lugar para concretarse intencionadamente en un *collage*, el concepto marca y define la ruta. El *collage* nace de la idea, de la creatividad y del sentido que cada artista le confiere.

Históricamente, el *collage* sustrajo elementos del mundo cotidiano y de la cultura del consumo de la época en que se desarrolló. Las partes que lo conforman son, por un lado, lo matérico y, por otro, el concepto. Este último es la idea que surge como resultado de la dinámica entre el artista y su entorno cultural. El concepto alude a la subjetividad del artista y así se identifica la originalidad de la obra; este proceso se observa como una de las sendas del arte. Es, entonces, la subjetividad, la chispa creativa de las diversas formas de hacer arte, en tanto que está contenida en el interior del artista, en su intelecto y su espiritualidad, tal como lo visualizó Kandinsky (1989) cuando dice: “El artista, cuyo objetivo no es la imitación de la naturaleza, aunque sea artística, sino que lo que pretende es expresar su mundo interior” (p.38). Es la propia inercia interna del artista lo que le mueve a desahogar su creatividad. La subjetividad, como idea, alude a lo abstracto, a lo conceptual.

Desde el concepto, y más precisamente desde el proceso de conceptualización, el artista busca conocer y entender el mundo que le rodea y que le impacta de diversas maneras. El imaginario contenido y disponible en el exterior afecta la percepción del artista. Este digiere lo que ha seleccionado para elaborar una idea y devuelve a manera de obra artística su reacción. Es la reacción del artista la que precede a la elaborada expresión que presenta a manera de respuesta.

2.1.1 *El Collage de Yurkiévich*

Si el *collage* desde sus inicios establece que se requiere el concepto como proceso fundamental donde se puede tomar y colocar estratégicamente cualquier forma, objeto y materia que se conforme a la dirección e intención de dicho concepto, entonces se confirman las sustanciales aportaciones de Yurkievich (2005), en su análisis sobre el Dadá en su intervención sobre el *collage*. Al respecto dice:

Dadá opera una instalación negativa en el seno de la civilización tecnológica, cuyos recursos utiliza para subvertirla. Aprovecha de los medios de difusión masiva, de los nuevos materiales industriales, de la iconografía popular, de los manifiestos de modernidad para trastocarlos, revolverlos, revertirlos por tratamiento irónico o humorístico. El arte opera como reducción al absurdo, como puesta en abismo, como mundo al revés, como espejo deformador, como desintegrador de apariencias. Los *collages* dadaístas muestran una ilimitada capacidad de absorción de elementos ambientales, se abren de tal modo a lo circunstancial y circundante que pulverizan toda frontera entre lo artístico y lo extra artístico. (pp. 62-63)

Las descripciones de Yurkievich no sólo tienen que ver con la implementación de la técnica del *collage* en artes plásticas y artes literarias. Tomó como base los movimientos vanguardistas del Dadá y del futurismo, y de estos sus principios de rapidez y dinamismo en relación con el tiempo y el espacio. Ambas vanguardias asimilaron el *collage* para sus producciones artísticas. El autor expande su visión del arte para observar poéticamente las condiciones en las que se desarrolla el *collage* como respuesta vanguardista para la producción de arte: el uso de todo lo que está a la mano y ese todo lo unifica con la estrategia artística. La postura del *collage*, reaccionaria, vanguardista rebasa las posturas tradicionales del arte, no así el espíritu creativo del artista, que mediante un *collage* superpone al arte sobre la obra mecanizada. Este enfoque de Yurkiévich destaca nuevamente al concepto sobre la materia mediante una estrategia creativa. La materia se actualiza conforme se actualizan las tecnologías. Entonces, el concepto lo proponen los artistas mediante una idea original procesada y pulida que emerge y se concreta en un proyecto (Yurkiévich, 2005).

En el caso de las obras de Grimes se observa un proceso de conceptualización como parte inicial, luego sobre la obra audiovisual ella desarrolla un *collage* utilizando una serie de fragmentos que se implican en el video musical. Este proceso se empata con el *collage*,

tal como lo percibe Yurkiévich (2005), cuando dice: “la fusión de fragmentos preformados, extraídos de obras o mensajes preexistentes y los yuxtapone para integrarlos en un conjunto disímil, de contextualidad compuesta y antagónica” (p. 53).

Al destacar que el *collage* para el autor es un símbolo de lo fragmentario y de lo discontinuo propone en seguida a los artistas accionando en la producción cuando dice:

Los artistas suplantán los recursos artificiales de armonización por una multiplicidad operativa que permita figurar un universo deformable en revoltijo. Los artistas optan por la transcripción directa del caos heterogéneo de lo real, por la multidimensionalidad, por la mezcla, por la profusión, por las coexistencias insólitas, por los sobresaltos, por las articulaciones fracturadas, por una estética del vértigo y del tumulto abierta a las potencias desfigurantes, a los excesos no codificables. (Yurkievich, 2005, p. 60)

Recapitulando qué es el *collage*, según la visión y propuesta de Yurkiévich (2005) dice:

El *collage*, tal como lo conciben las artes de nuestro tiempo, nace hacia 1912 como propuesta pictórica de una tal adaptabilidad que pronto se convierte en un módulo o matriz formal extensible a todas las prácticas estéticas, aplicable a todos los medios soportes sujetos a configuración artística. El *collage* se revela como el dispositivo que mejor corresponde a la visión móvil, lábil, relativa e inestable propia del siglo mecánico, aparece como el principio de composición correlativo a las veloces superposiciones, al vértigo y al tumulto de la urbe moderna. (pp. 53-54)

El *collage* de las vanguardias, en especial el Dadá, caracterizó los movimientos de su tiempo. Por ello, Yurkiévich (2005) lo expone como un recurso de múltiples significados y múltiples formas, dirigiéndose hacia una unidad que contiene en sí las constantes comunes de la confusión, la profusión y el movimiento. Las observaciones del autor sobre el *collage* son aplicables a los videos musicales de Grimes: las características fragmentarias, el constante movimiento, la multiplicidad de significados, unificados en la obra audiovisual considerando las diferencias aportadas por los soportes digitales y que particularmente se destaca la obra realizada y producida mediante la estrategia del artista, en este caso, Grimes.

Para Yurkiévich (2005), el *collage* Dadaísta marcó contundentemente el ingreso del arte al campo de la cultura del consumo y por consecuencia se sucede entonces la transformación del arte que abandona su postura de permanente para volverse en intervención ocasional y performance pasajera. Esta máxima del autor también da margen a una resolución para la supervivencia del arte ante tal evolución:

Importa más la visión, la conducta artística que la producción de un objeto al servicio del sistema de promoción y venta del arte. Abolida la diferencia entre materia noble y materia plebeya, entre lugar consagrado y lugar profano, el arte puede aplicarse a cualquier soporte y ejercerse en cualquier ocasión. (Yurkiévich, 2005, p. 63)

En síntesis, la propuesta de Yurkiévich acerca de lo que es el *collage*, abraza significativamente a las obras audiovisuales de Grimes porque se postula al arte mediante el *collage* adecuado a los videos musicales. De esta manera al aplicar su tesis a los videos de Grimes en estudio, se puede avalar y destacar la figura del artista como creador y productor, quien logra unificar su obra audiovisual mediante la estrategia del *collage* y en este caso adaptado a este estudio, mediante el *Collage* digital-en-movimiento.

2.1.2 *El Collage de Irigoyen*

Para Irigoyen (2002), las vanguardias artísticas del siglo XX proponen una visión del arte como máquina de (des)montaje que se formó basada en los principios del Fordismo-taylorismo. Su propuesta destaca la manera en que la sistematización industrial influyó en las propuestas artísticas de las vanguardias tanto en las artes como en la literatura. Señala cómo la sistematización de la industria dictaba modelos de producción que se reflejaban en las expresiones de contracultura de las vanguardias en su producción artística. Este enfoque se da en la propuesta del *collage* Dadaísta, donde se perciben las características de la fragmentación y del montaje, que aluden a la extracción de partes de otro origen que no proviene del artista. De ello, el autor dice: “El *collage* Dadaísta yuxtapone fragmentos de figuras reproducidas mecánicamente y en cuyo origen no interviene la voluntad del artista, el cual se limita a elegir, recortar y pegar los fragmentos, a veces de manera aleatoria” (Irigoyen, 2002, p. 3). El autor observa la expansión del *collage* en su característica

fragmentaria como consecuencia de la influencia de la sistematización que se imponía en esa época y que rebasó los aspectos socio económicos de su procedencia. Por ello, dice:

El fordismo, en particular, sistematiza la construcción del objeto integrado mediante la confluencia de los microprocesos de producción en una línea central, cuyo extremo es el artefacto (el Ford T, por ejemplo), mientras que las vanguardias no dan menos importancia a la línea o cadena de ensamblaje, pero apuntando a su desmontaje y, en consecuencia, a una descomposición del objeto final (la "obra de arte"). El *collage* Dadaísta no deja de ser un artefacto tan complejo como el Ford T, solo que en él cada engranaje parece estar fuera de lugar y produce un efecto contrario al de la circulación fluida por las calles de la ciudad: propone un movimiento chirriante, doloroso, lleno de fricciones y de violencias a flor de piel que, en definitiva, se mueve sobre sí mismo, sin conducir a ningún lado. En cierta forma, como lo hace la línea de montaje. (pp. 15-16)

La visión del autor se suma al *collage* descrito por Yurkievich (2005) aunque su perspectiva alude aspectos diferentes. Al considerar la sistematización que observó sobre las producciones de ensamblaje en serie de los autos Ford T de esa época, su visión que parte desde el aspecto artístico, la aterriza sobre el *collage* y la propone en analogía, casi en un papel antagónico entre el arte y la sistematización productiva. Por ello observa que el *collage* se propone en movimiento sobre sí mismo y sin intención de llegar a algún lado, es decir, sin funcionalidad tal como se le ha considerado al arte. Esta dicotomía observada en el *collage* Dadaísta y expuesta por el autor describe la recurrente confrontación que sucede entre arte y tecnologías, entre artista y nuevos soportes cuya reflexión sugiere la resolución del problema mediante la acción del artista creativo. La propuesta, en tal caso, se dará por asertiva en tanto que, con éxito, logre unificar en una obra artística cada fragmento que lo conforma.

De Irigoyen (2002), otro aspecto dado en sus propuestas y que aporta a este estudio, es que respalda y coincide con el método para analizar un filme (Casetti y di Chio, 1992), que, aplicado en este caso, consiste en analizar la obra audiovisual de Grimes mediante la acción de desmembrar cada parte o fragmento que lo conforma. Considerar a Irigoyen

(2002), su aporte de tesis amplía la visión para el análisis sobre la obra audiovisual, y señala un punto clave del interés de esta investigación: no ha de consistir sólo en seguir el mecanismo tecnológico sistematizado *per se* (inherente a su producción) para observar los videos de Grimes, por ejemplo, desde la clasificación más común que es la de videoclips comerciales, sino que se puede argumentar que la obra de Grimes por sus características adquiere, sostiene y ofrece videos musicales con lenguaje artístico. Esta premisa es la que rompe con el esquema de simple producción tecnológica que evada abordar la intención artística.

Por ello se han expuesto y se consideran las bases del *collage* del siglo XX, formado desde los cambios tecnológicos que imperaban y de la resultante de las reacciones y acciones del arte como contracultura, como propuesta de la base histórica del que conforma al *Collage* digital-en-movimiento. Esta elección da sustento a la propuesta del *Collage* digital-en-movimiento (CDM) diseñada como categoría para los videos musicales de Grimes en análisis, para colocarlos como propuesta de arte sobre soportes y procesos tecnológicos.

Finalmente, se puede presentar al CDM y nominarlo como artefacto si dicha definición simple se extrae del lenguaje de la comunicación. Esto puede dar cierta justificación al enfoque de Irigoyen (2002) y favorecer el discurso de resolución a la confrontación y las dicotomías dadas entre arte y tecnologías. De esta manera se conocerá ambas partes y se verá cómo se complementan en una obra audiovisual. Con base en la observación de las obras audiovisuales de Grimes seleccionadas para este estudio, se precisaba de una estructura donde colocar los resultados del conocimiento obtenido de dicha investigación.

El proceso metodológico apunta como primer paso la deconstrucción de cada video, y a la focalización y descripción de procesos y categorías implicadas en la producción. Así, el CDM contendrá dicha categorización de cada parte o fragmento encontrado en su análisis. Las categorías se concretan en sí mismas y se colocan en el *Collage* digital-en-movimiento sin necesidad de conceptualizarlas, dado que el análisis en sí tiene que ver con la funcionalidad en virtud de una hibridación o una fusión e interacción entre las categorías

implicadas.

El fin del CDM es disponerse como un esquema práctico que logra identificar y aterrizar cada categoría encontrada en la obra audiovisual. Este proceso ordenador puede favorecer y apuesta por una dinámica equitativa y sincronizada entre las partes para uniformar la obra audiovisual, es decir, evitará posibles sesgos, pero principalmente evitará que cada fragmento quede aislado por un fallido intento de unidad mediocre.

2.2 La hibridación

La producción artística contemporánea se encuentra estrechamente vinculada con la tecnología, lo que exige comprender los procesos de hibridación como clave en la configuración de obras multidisciplinarias. En este marco, los videos musicales de Grimes constituyen un objeto de estudio privilegiado, pues integran imagen, sonido, performance y recursos digitales en un mismo lenguaje audiovisual. El análisis de la hibridación requiere situar sus antecedentes históricos en la fotografía y el cine, medios en los que se consolidó la unión entre lo visual y lo sonoro, así como las tensiones derivadas de la sincronización técnica. Con la evolución de las tecnologías y la irrupción de las *mass media*, surgieron nuevas formas de producción audiovisual, entre ellas el videoclip, resultado de dichas bifurcaciones.

En este apartado se verá *la hibridación como concepto* que define el término y sus bases que le han dado forma y se describe las maneras en que se implica entre disciplinas para conocer con mayor claridad el término, cómo se aplica y es útil para esta investigación y que prepare al lector para poder tener las bases claras sobre las que se describirá la hibridación.

El apartado *la hibridación en los inicios de la fotografía y el cine*, en él se expone una breve historia del cine: las grandes transformaciones en la producción de arte en los tiempos de la Revolución Industrial, el realismo como un problema añejo desde la pintura y resuelto por la fotografía; la evolución de la fija imagen fotográfica a la imagen en movimiento, el cine como producto de arte y comercial, las producciones fílmicas y las problemáticas de la sincronización entre lo visual y lo sonoro, la llegada de los sistemas de

mass media e informáticas que redundan sobre una importante bifurcación que da por resultado por una parte, un producto audiovisual que consolida al cine como arte y por otra parte, el producto audiovisual con contenido en función de las masas.

2.2.1 *La Hibridación como Concepto*

¿Qué es la hibridación? El concepto de hibridación aplicado a este estudio se propone y se establece como un medio que estratégicamente conjunta todas las partes que se involucran, se combinan y se transforman en la producción artística audiovisual de Grimes. Por ello, en primera instancia se han de considerar autores que exponen las básicas definiciones y usos con los que el término se va desarrollando. Por ejemplo, los autores Villalobos-Herrera y Ortega-Salgado (2012) proponen la definición cuando dicen que: “la hibridación corresponde a un término derivado de la biología o más bien extrapolado de esa disciplina para señalar fenómenos en los que la promiscuidad de las especies genera nuevos productos” (p. 34). Para profundizar más al respecto, su estudio arroja características encontradas que describen los resultados de la hibridación aplicables a otros aspectos:

La definición de hibridación en la biología implica la producción de organismos estériles, aunque más fuertes ya que entran en juego entidades complejas, como las características individuales de los apareados. Aunque en la genética abundan los ejemplos de hibridaciones bondadosas para aprovechar lo sobresaliente de las especies; no todas las mezclas son efectivas. Mucho menos, si los efectos se trasladan a campos prácticos, porque los grupos sociales cuando entran en dinámicas de coparticipación en pleno uso de sus facultades establecen relaciones diversas, y generan procesos interculturales más complejos. (Villalobos-Herrera y Ortega-Salgado, 2012, pp. 34-35)

Aunque el término lo describen básicamente en usos relativos a la biología, los autores señalan el desborde que logra la hibridación hacia las temáticas de tinte sociocultural, tal como lo propone el autor García Canclini (1989) cuyos estudios entran en una perspectiva con enfoque desde la antropología, sociología, economía, comunicación y política y que abordan, entre otros puntos de suma importancia, a las interculturalidades, es decir, a las

hibridaciones entre las culturas.

Los siguientes autores en su estudio al proceso de hibridación desde los aportes de García Canclini, concluyeron que:

El autor en sus obras propone el desplazamiento del objeto de estudio de la identidad a la heterogeneidad y a la hibridación cultural. Refiere que estudiar procesos culturales más que llevarnos a afirmar identidades autosuficientes, sirve para conocer formas de situarse en medio de la heterogeneidad y entender cómo se producen las hibridaciones. Uno de los términos acuñados por Canclini es hibridación cultural la cual reconoce como procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas. La hibridación aparece en su obra como un concepto que permite lecturas abiertas y plurales de las mezclas históricas y construir proyectos de convivencia despojados de las tendencias a “resolver” conflictos multidimensionales a través de políticas de purificación étnica. (Moya, et al., 2022)

Desde esta perspectiva sociocultural cuyos estudios dan cuenta de los procesos interculturales, se percibe en ellos las dinámicas por ejemplo entre épocas, entre lugares, ámbitos y estratos sociales que describen múltiples fragmentos vinculados entre sí y que nutren el imaginario colectivo y el individual desde un criterio multicultural. Este enfoque perfila también un aspecto que forma una parte subyacente y por consecuencia es importante abordarlo para conocer la influencia que el medio socio cultural mantiene sobre las producciones audiovisuales de Grimes. Al ahondar sobre los estudios de dichos encuentros entre diversas disciplinas consolidadas, es decir, al observar la hibridación que se da entre ellas, favorece la comprensión de las analogías implícitas que suceden entre las diferentes técnicas y medios que sostiene en este caso específico, la producción audiovisual de Grimes. Desde esta perspectiva se hace evidente la problemática real y constante que surge a partir de los choques entre los diferentes postulados de cada disciplina en la producción de obra. Las analogías, los diálogos, las reconveniones, las contradicciones y similitudes se pueden visibilizar mediante la consideración del fenómeno de hibridación dado, en el entendido de que pervive como medio de tipo *conciliatorio* entre las partes. Por ello cabe destacar lo que concluyen los autores cuando dicen:

Los nuevos medios de información han desarrollado nuevas tipologías del pensar del individuo frente a su medio, vivimos entonces en una mezcla cultural, un *collage* de identidades compuestas de nuestra herencia y del bombardeo continuo de nuevas formas de vida, somos una composición híbrida. (Moya et al., 2022)

Esta percepción en torno a los medios de información tanto como a la interculturalidad abre paso a observar el aspecto de comunicabilidad que conllevan las obras audiovisuales de Grimes. Para ello, la perspectiva del autor Barrios (2016) destaca la manera en que se perfilan la cultura y el arte al vincularse sobre los medios digitales y de comunicación actuales. Desde su enfoque, señala que ambas se perfilan como productos sobre el mercado, tanto al arte como a la cultura proyectadas a través de los medios digitales, se les percibe según el valor que gira en torno a su capacidad de generar un recurso económico. Por ello Barrios (2016) dice:

Estado e instituciones miden así los proyectos buscando rentabilizar cualquier inversión y negando su apoyo a “la cultura por la cultura”, sometiéndola a valores comerciales como los de las grandes producciones cinematográficas que, mediante estrategias y productos basados en la espectacularidad, monopolizan el entorno y las vías de visibilidad a través del control mediático y económico. (p. 38)

Así, al analizar las características del ámbito social como receptor a través de los medios, se puede apreciar que la tendencia de la producción audiovisual se perfila mucho más cediendo a los códigos de las nuevas tecnologías en su posición socioeconómica que a los tradicionales códigos de propuestas artísticas de activismo social. Esto da por resultado una propuesta con mayor espectacularidad del arte sometido como un producto en venta, debido a los soportes nuevos y su código de visibilidad como mercancía. En tal caso, ¿qué desventajas y qué ventajas puede representar sobre la intención de producir arte utilizando los medios digitales? Una desventaja es la dilución del concepto de arte frente al valor comercial que toma mayor relevancia, es decir, se muestra la obra en función de algún gusto o algún uso cotidiano por ejemplo decorar o entretener. Sin embargo, aún a costa de diluirse el arte y cultura *per se*, la misma espectacularidad llega a postularse positivamente —aunque con pertinentes consideraciones y posibles excepciones— como una manera rápida de

presentar la creatividad y el arte implícitos en dichos medios al momento de considerar la hibridación. De aquí se perfilaría la innovación y destreza del artista y su disposición para implementar un proceso específico de hibridación al utilizar los medios tecnológicos digitales, esto de manera estratégica para introducir y mostrar la originalidad de sus ideas en propuestas de arte.

Desde este punto, ¿cómo se podría compactar la creatividad que tradicionalmente implica mayor tiempo y proceso de producción para expresarla? La cultura de la información y del ordenador contienen en ella las transcodificaciones de las artes tradicionales. Aunque dichas transcodificaciones implican *contaminación* de las artes el proceso alterno y dinámico llamado hibridación es un medio que establece nuevos resultados llamados innovaciones.

En este aspecto, cabe mencionar que Grimes se observa a sí misma y a los artistas de épocas anteriores y deduce que el arte es una acción humana heredada a la generación actual, y que puede ser innovada o interpretada. Ella usa una metáfora para describirlo, cuando dice:

El arte es una especie de cosa colectiva descentralizada, el arte es una especie de conversación con todos los artistas que han existido antes que tú es como si estuvieras tomando, ya sabes, miles de años de arte y ejecutándolos a través de tu propio algoritmo y después haciendo tu propia interpretación de este, el arte es una especie de memoria colectiva de los humanos. (Lex Fridman, 2022, 16m 18s)

La forma de utilizar la tecnología digital como soporte para producir arte catapultó a las habilidades y conocimientos previos de la ingeniería y la informática (como ejemplo, el *Net art*), focalizados en empaparse de conocimientos y obtener habilidades sobre los procesos implicados en dichas disciplinas tecnológicas y de comunicación. Para los más puristas subordinaba al arte, pero para otros criterios más abiertos daba paso al arte a través de estas disciplinas, es decir, el arte a través del lenguaje de los nuevos medios y que se despliega a través de procesos híbridos. Las disciplinas mencionadas mostraron de sí las pericias del conocimiento y de la destreza para ejecutar las máquinas, similar como sucedió en su tiempo con la cámara fotográfica y la cámara de video, son instrumentos y programas con un manual de uso para saber cómo manipularlas. Esto era y es actualmente un requerimiento indispensable.

Otra perspectiva acerca del mismo tema se percibe a las disciplinas artísticas *contaminadas* por el bajo nivel de experticia de los aficionados al arte al experimentar o manipular por medio de los programas de ordenadores y de la misma plataforma de la web. Por tanto, el panorama se vislumbra entre dos posturas con una misma demanda: tanto el arte como las tecnologías ocupan estándares altos de profesionalismo y calidad para poderlos fusionar exitosamente.

Al observar el aspecto socioeconómico y de comunicación, en el lenguaje de la cultura de la información se constata la hibridación como una necesaria acción para unificar todos los medios. Por ello Manovich (2005), al clasificar los videoclips como obras dentro del lenguaje híbrido señala la opción que equipara a la colaboración entre especialistas de cada parte. Sin embargo, los movimientos continuos de actualización de programas y de los mismos aparatos, sin dejar de mencionar las plataformas de la web, han dado una característica persistente de poca permanencia a las maneras de hacer una obra desde estos esquemas de producción.

Se rescata a este punto la disponibilidad temporal, efímera, atractiva que ofrecen los medios electrónicos, digitales y publicables donde se monte alguna obra que, como resultado de una intención y acción creativa, aporte momentos de disfrute a cualquier persona que se disponga a la experimentación entre el arte y la tecnología a cambio de una considerable reducción de temporalidad e inmaterialidad de los lenguajes artísticos tal como la tradición los propone.

Para ampliar un poco sobre los nuevos soportes en las producciones de los artistas, conviene visualizar las características que revelan ciertos estudios enfocados sobre las producciones de videoarte en la década después del 2010. Se observa que marca una tendencia hacia una vuelta al videoarte de los años setenta donde se posiciona en una forma mucho más híbrida y a la vez constructiva. También muestran que la producción depende más del contexto donde se producen y exhiben (Caballero y del Portillo, 2014). Se observa cómo los videos están en una constante vuelta a los referentes del arte aun cuando se están actualizando frecuentemente a través de las tecnologías. Este tipo de hibridaciones constatan que ambas partes tanto el arte como la tecnología están en un constante movimiento. Luego

constatan como resultado, la importancia de establecer el carácter abierto, indefinido y *no categorizable* del videoarte y, por ende, le otorgan distinción a la obra mediante la figura del artista, cuando dicen:

Actualmente, la definición de videoarte no se rige por la materialidad o los medios tecnológicos de producción sino por su estética formal y el contexto donde son presentados. Además, consideramos que uno de los criterios más relevantes en la valoración de las piezas como videoarte sería la intencionalidad del artista durante su realización. (Caballero y del Portillo, 2014, pp. 94-95)

Sin embargo, en el caso de los videos musicales de Grimes no se pueden catalogar como videoarte absolutamente, aunque visualmente desde este estudio se justifica el tipo de *collage* que hace de las artes presentadas en la pantalla. Por ejemplo, si se filtra su *collage* visual sobre las bases de los medios tal como los propone Manovich (2005) los justifica claramente la transcodificación cultural. Luego, mediante el desglose de videos musicales de Grimes se puede aplicar el fundamento de Caballero y del Portillo (2014), sobre adjudicar valor a la pieza como videoarte mediante un autor, al destacar la intencionalidad de Grimes: su música, es decir, su lenguaje musical hibridado con *collage* de imágenes en movimiento logrando una obra concreta llamada video musical. Por tanto, el enfoque principal para analizar los videos de Grimes se centra sobre la hibridación entre Grimes (el eje central como autora), la música y las artes visuales. Evidentemente la hibridación se efectúa con tecnologías digitales que la autora involucra.

En el estudio de Grimes sobre su producción de videos musicales, se distingue la posibilidad de que el campo de la experimentación artística sobre la producción, ofrezca cierto tipo de accesibilidad para quien se disponga a incursionar en ello ya que los estándares de calidad pueden ser provistos por la asistencia mediática de las tecnologías, sin una exigencia de poseer destreza o habilidad previa en las disciplinas consolidadas de las artes y de igual manera, se opta por crear vínculos colaborativos con personas que han dedicado y aplicado su tiempo a alguna de las disciplinas en la cual se han forjado como profesionales con altos estándares de calidad en lo que hacen. Esta premisa no demerita el proceso que se requiere para el desarrollo de una carrera artística con profesionalismo y altos estándares,

sino que pretende observar la posibilidad de democratizar el arte mediante los procesos híbridos como acciones interactivas en beneficio de las nuevas generaciones.

Se puede sintetizar que la hibridación soluciona los choques y las diferencias entre disciplinas y que favorece la armonización colaborativa entre ellas. Las ventajas de la producción de videos musicales u obras audiovisuales por sus características abiertas y mutantes sostienen la producción creativa e innovadora que se desliga de hegemonías no absolutamente como una producción de contracultura reaccionaria, sino sobre todo en el sentido de destacar al artista como productor, como autor en una virtud accionaria en constante innovación.

2.2.2 La Hibridación en los Inicios de la Fotografía y el Cine

Los grandes cambios que generó la Revolución Industrial repercutieron en el arte de una manera importante. Entre 1870 y 1930 el estudio al campo de la producción artística que analiza Vizcarra (2001) refiere, a grandes rasgos, los sucesos que marcaron las más hondas transformaciones en el ámbito artístico de occidente. La persistencia revolucionaria y activista de grupos a favor de las Vanguardias abogaban por un arte más interpretativo contra los estándares convencionales que abanderaba la Academia.

Las Vanguardias surgen y rompen el antiguo régimen que se sostuvo desde el Renacimiento. Fueron un reflejo de las circunstancias sociales en plena transformación como efecto de la Revolución Industrial. El arte no fue la excepción de las nuevas influencias tecnológicas para producir imágenes y el imaginario creativo de los artistas tomó ocasión para utilizar los nuevos soportes que devenían en la modernidad. No obstante, el gran consorcio de producción de Arte Occidental prevalecía en los preceptos del antiguo régimen y mantuvo resistencia ante el embiste de las nuevas propuestas. Así, para finales del siglo XIX lo académico del Viejo Arte posaba sobre las instituciones, museos y universidades en un marco elitista. En ese ámbito, encajaba el círculo social de gustos conservadores como parte de una sociedad europea que iniciaba sobre el prototipo burgués e industrial. El autor dice que: “la nueva burguesía se imponía como un punto de referencia cultural del mundo industrializado” (Vizcarra, 2001, p. 257).

Así, el burgués fue punto clave para el nuevo mercado que favorecía al Arte Vanguardista. De esta manera, a través de los *gustos burgueses* la nueva forma de hacer arte logró un lugar en las academias y desarrolló y expuso sus propuestas novedosas hechas por artistas cuya persistencia ideológica era romper con los anteriores órdenes estéticos. Sin embargo, el mismo desarrollo urbano y la demanda de producción industrial propició la clase proletaria con aspiraciones revolucionarias e ideas liberales. Este suceso dio forma a la sociedad de masas. En ella los medios informáticos desarrollaron su papel primordial de comunicación.

Por esta razón, las Vanguardias las conformaban grupos de artistas que quedaban en una situación intermedia entre el arte del Viejo Orden y las culturas de masas. Ellos se daban a la tarea de expresar las conmociones que experimentaba la sociedad moderna y mediante sus producciones artísticas confrontaban al arte simbólico y de estética tradicional de la Academia. Se encontraron, entonces, a partir del rompimiento y a la par de los desarrollos tecnológicos, con la labor innovadora para generar obras con los medios que ofrecía la modernidad.

Mediante estas venas creativas con las que buscaban expresarse, se dieron consecuentes reuniones como especie de laboratorios donde los asistentes, cada uno, aportaba algo desde su disciplina para analizar las funciones sociales del arte, la hegemonía del Arte viejo y las posibilidades de hacer arte con nuevos esquemas estéticos. Grupos de pintores, músicos, periodistas y críticos consolidaban la Ruptura. Así en estas circunstancias se destacan en Europa y en América los nuevos espacios para lo que era ya un arte experimental y atractivo que se expandía rápidamente a través de medios y lenguajes como el cartel, la fotografía, la música popular como el jazz, el flamenco y el tango y por supuesto, el cine.

Frente a lo multidisciplinario y novedoso en tecnologías que vivieron los productores de arte, se fue fortaleciendo la magna estructura dónde embonan las múltiples disciplinas convocadas a la unidad colaborativa para un solo resultado, obra o producto mediante la tecnología: el cine.

Al considerar los antecedentes de las obras audiovisuales cabe señalar que se cataloga a la fotografía y al cine como parte de los nuevos medios que revolucionaron la época

moderna (Manovich, 2005). Con base en esta sentencia, se observan los estudios que nos presenta Bazin (1966), para considerar las circunstancias en las que estaba el arte plástico en ese período, justo al momento que aparece la fotografía. Este suceso se puede considerar como uno de los grandes cambios tecnológicos en el arte y que surgen a partir de la llegada de la cámara fotográfica. De esta manera el autor menciona cómo dichas técnicas se desarrollaron a partir de la crisis en la que entró la pintura y se ve forzada a dividirse en dos posturas. Al respecto Bazin (1966) dice:

A partir de entonces la pintura se encontró dividida entre dos aspiraciones: una propiamente estética —la expresión de realidades espirituales donde el modelo queda trascendido por el simbolismo de las formas— y otra que no es más que un deseo totalmente psicológico de reemplazar el mundo exterior por su doble. (p. 5)

El autor destaca un punto clave, el realismo como protagonista: las técnicas pictóricas de la estética tradicional consagradas al simbolismo quedan distanciadas de la nueva visión por representar al mundo. Ahora era factible llegar al mimetismo a través de la fotografía.

El sueño de lograr la ilusión del realismo en la pintura desembocó de alguna manera, en confusiones entre la estética y la psicología del arte provocando una crisis por el realismo. El momento crítico que narra la historia, se focaliza en la propuesta de resolución de la problemática a través de la técnica. Ésta, mediante la tecnología resultó puntualmente asertiva para dar paso a la transición de los productos artísticos a través de medios mecánicos, utilizados para fines de comunicar y expresar el arte. De dicha fascinación del momento, la técnica y la tecnología de los aparatos para hacer la fotografía y el cine, Bazin (1966) dice:

La perspectiva del arte occidental Niepce y Lumière han sido sus redentores. La fotografía, poniendo punto final al Barroco, ha librado a las artes plásticas de la obsesión por la semejanza. La fotografía y el cine son invenciones que satisfacen definitivamente y en su esencia misma la obsesión del realismo. (p. 5)

Así entonces, al observar los antecedentes históricos de la fotografía y del cine, se detecta que inicia a partir del desarrollo de la imagen realista estructurada mediante procesos tecnológicos para lo cual se requirió el uso de la hibridación. Inicia con la fotografía en evolución que pasó de ser la imagen *mecanizada* y estática hacia una transición de película

cinematográfica, que dio por resultado la imagen en movimiento. Seguido de la experimentación tecnológica de la imagen en movimiento a través de las cámaras, se da lugar a los filmes. En ellos se aplicaron los esquemas establecidos por el Arte de Occidente, los conceptos básicos del dibujo ya conocidos, la perspectiva y la composición, aunque no era aún posible el color.

Para el aspecto de implementación de una narrativa de cada filme carente de audio grabado (conocido como el cine mudo), se adecuaron las escenas bajo los criterios teatrales, se usaron las expresiones mímicas desde los aportes conocidos de la escuela del teatro y lo escénico, el uso de gráficos con textos narrativos y la música con bandas sonoras en vivo. Aunque este sistema no lograba una sincronización precisa, la música en vivo ayudaba a establecer el tono y esencialmente fungió como un importante respaldo para enfatizar el carácter emotivo de las escenas.

Consecutivamente se presentó la necesidad de recurrir al sonido también mecanizado, claramente, el sonido grabado para integrarlo a los filmes. La solución altamente novedosa llegó mediante un sistema de sonorización, que rápidamente favorece la evolución del cine mudo hasta llegar al cine sonoro. El *vitaphone* era el medio por el cual se obtenía la grabación de la música de la banda sonora. Esto se lograba en discos fonográficos que se reproducían en sincronía con la película y paulatinamente se incluyeron las grabaciones de ruidos y efectos sonoros a la par de algunas frases y diálogos hechos por los actores. Sin embargo, dada la problemática para la sincronía que presentaba en la velocidad de la reproducción por un lado del filme y por otro del disco, se implementó el *movietone* o *phonofilm*. Este sistema se convirtió en un estándar para los filmes de cine sonoro y consistía en grabar el sonido directamente de la película mediante una pista óptica mejorando la sincronización visual-sonora (Arce, 2009).

Se ha de notar la serie de eventualidades que se sortearon en las experimentaciones dadas en el cine en su transición del cine mudo al cine sonoro. Evidentemente la técnica y las tecnologías se catapultaron como prioridad para la búsqueda de la adquisición de experticia en los procesos. Al absorber mayor atención, las tecnologías quedaban superpuestas sobre las disciplinas artísticas tradicionales que quedaban subordinadas para

ajustarse a los requerimientos que demandaba la parte de la sincronización.

En esta dicotomía y luchas de poder entre disciplinas y tecnología puede argumentarse que los primeros choques interdisciplinarios resultaron en disciplinas fragmentadas con un sentido más de aislamiento y con intentos de unicidad e integración mal logrados entre ellas. Este suceso obedecía a la persistente tradición del énfasis sobre los estándares de alta especialización en cada disciplina y que la obra audiovisual es decir el cine de entonces, aun no lograba romper con los círculos aislados de identidades celosas y posturas unilaterales de cada disciplina. Sin embargo, la fascinación que despertaron las tecnologías sobre un público poco conocedor y ajeno a los procesos y exigencias de las disciplinas artísticas generó una gran demanda sobre la potencial y creciente industria cinematográfica del entretenimiento.

Se ha de considerar importante uno de los puntos al que nos lleva Manovich (2005), que a la par que se desarrollaron los aparatos mediáticos surgen (por otra parte, e inicialmente en funciones diferentes) los informáticos y ambos toman un cauce hacia la meta de proveer soluciones funcionales para las nuevas sociedades modernas, es decir, se hicieron en función de las masas. El cine se catapultó como resultado de la fascinación por la novedad de la imagen en movimiento y por parte de los productores, se abrió una posibilidad de comercializar las cintas por las altas demandas de la sociedad de masas.

La evolución de la imagen mediante el proceso técnico y tecnológico no sólo generó una bifurcación de ella, sino que fue expandiéndose gracias a los primeros procesos de hibridación que se implementaron para poder dar mayor realismo a los filmes. Los aspectos híbridos que abordó y desarrolló el cine entre las artes y la tecnología sostuvo duras faenas de adiestramiento tecnológico cada vez más esencial en los quehaceres del cine. Georges Méliès como empresario de teatro e ilusionista se propuso y realizó su cortometraje futurista de quince minutos al que tituló Viaje a la Luna (1902) (Películas de dominio público Cinefilia, 2025). De esta manera, Méliès desde París aportó los primeros filmes con propuestas intencionadas de arte, con la influencia y los tintes escenográficos del teatro. Trasladar los arquetipos del teatro al cine abrió una posibilidad de opciones creativas y el desarrollo del cine como lenguaje artístico.

El cine como laboratorio creativo también se desarrolló en Estados Unidos, aunque los empresarios que invirtieron en esta industria la canalizaron justamente como un negocio y comercializaron el cine dirigiéndose al público de clases populares. Esta industria del entretenimiento cuya formación se conformó como uno de los nuevos medios para comunicar arte, se sumaba al gran sistema capitalista de Estados Unidos.

En la producción artística cinematográfica, se fue evidenciando la hibridación y la multidisciplinariedad que se implicaba para tal producción. Para entonces, el *boom* cinematográfico se colocó como una industria con un producto de alta demanda. Uno de los choques entre posturas a razón de premura, era saber cómo sostener dicha empresa en todas sus necesidades: las implementaciones entre los desarrollos técnicos, estrategias administrativas y económicas, pero también en lo más sensible de esta empresa, la esencia y lo que se puede llamar el *alma* del cine a decir, el arte.

Aunque esta industria ya mantenía su propia estrategia para unificar en los filmes cada parte implícita, la llegada de los medios de comunicación entre las masas favoreció el inminente desarrollo de los subproductos del cine. Los cambios en la sociedad y la cultura, como cambios en la economía, los tipos de trabajo y los tiempos de ocio, las transformaciones culturales, afectaron directamente a estos nuevos productos (Barrios, 2005). La problemática más importante fue la alta demanda de consumo de medios por medio de la sociedad de masas. No sólo el cine se adecuó como producto comercial y de entretenimiento, sino que fue a partir del cine que las obras audiovisuales ya influenciadas por toda una serie de transformaciones socio culturales se revistieron en función de los medios y de las nuevas formas de comunicación con nuevas tecnologías.

En síntesis, para justificar el análisis de la historia de la fotografía y el cine como un referente histórico donde se comprueba la multidisciplinariedad de las obras audiovisuales unificada a través de la hibridación, el autor Barrios (2005) dice refiriéndose al cine: “su carácter técnico reproductivo no es ni un género ni un estilo es metalenguaje” (p. 119), de donde el metalenguaje se ha de considerar en este caso, como aquello capaz de aglutinar diversas experiencias, “el metalenguaje es una posibilidad inherente con respecto a cualquier lenguaje” (Bula y Verdugo, 2021).

2.3 *Collage* digital-en-movimiento (CDM) en Grimes

El *collage* descrito conforme a Yurkievich (2005) y reafirmado en Irigoyen (2002) se amplía hacia los aspectos que están de manera implícita en los videos musicales: su carácter de comunicabilidad, pero con un énfasis sobre la ruta del carácter de obra artística. En efecto, lo que se ha extraído de los estudios sobre el *collage* y la hibridación se ha de aplicar a las obras de videos musicales de Grimes que están colocadas en los medios de comunicación. Al focalizar la fragmentación contenida dentro de dichos videos, se ha de notar cómo el proceso de sistematización se confabula con el *collage* de manera que confluyan y se conjunten las diferentes partes a través de la hibridación para dar forma a un esquema que, aunque es multidisciplinario, logre ser percibido como un todo en sí mismo desde una faceta: el video musical. El esquema propuesto aquí para vaciar los resultados de esta investigación y poder identificarlos como tal, se nombrará video musical en categoría de *Collage* digital-en-movimiento (CDM).

La sistematización de la obra de video musical ocupa el estudio de cómo sucede el ensamblaje de los fragmentos. Si para Irigoyen (2002) la sistematización alude a un proceso mecánico de unión de fragmentos que redundará en una pieza artística, esto en función de un medio social cultural y que está al alcance y disposición de cualquier persona, dicha premisa ha de justificarse mediante la participación implícita del *collage* artístico. Aplicado a este análisis, este punto da créditos a Grimes como autora de la obra. Es decir, al aplicar la propuesta de sistematización de Irigoyen (2002) sobre los videos musicales de Grimes nos llevará a observar las cualidades de cada parte (no absolutas, sino fragmentos de diversas unidades) que han sido ensamblados sistemáticamente para dar forma a otra unidad, otro todo en conjunto. De esta manera, puede considerarse como obra artística, tal como observó el autor basándose en la inversa sistematización vinculada al concepto de *collage* y que justamente ocupa se puntualice la descomposición de la obra para observar dicha cualidad y aspecto artístico.

Hasta aquí, se han observado tanto la parte visual como la parte sonora, es decir, la música, con el mismo eje central posando sobre Grimes como autora. Al aplicar las producciones video musicales de Grimes sobre el CDM, se observa la expresión artística

visual y musical, ensambladas y mezcladas mediante soportes tecnológicos digitales. En el proceso de estructurar entonces esta categoría de CDM se ha de aplicar el método preciso para conocer lo multidisciplinario implicado en este esquema.

Por ello, se abre paso al estudio con base en los principios para el análisis del filme (Casetti y di Chio, 1991) que se realiza mediante la descomposición y recomposición aplicado en este caso al video musical de Grimes para reconocer las partes que lo conforman. Evidentemente la categoría de CDM puede colocarse en comparativa con las tipologías o clasificaciones que en otros casos se han utilizado para estudiar al video musical: Por ejemplo, el tipo de videoclip más común y que denota la herencia del cine respecto a su característica de producto audiovisual y promocional, subraya un proceso de seducción que recae sobre la imagen del cantante, proponiéndole como objeto del deseo. Al respecto la autora Rodríguez-López (2016) dice:

Se justifica esta visión del videoclip en su naturaleza como mensaje publicitario centrado en la seducción y en la construcción de un aparato retórico que capte la atención del espectador y la retenga sobre el objeto de deseo, en su caso, el cantante. Por ello, se estudia el vídeo musical como mensaje y en el proceso comunicativo, conectando a los espectadores como receptores con los productores de contenidos clip como emisores. (p. 944)

Sin embargo, en el caso de Grimes que se dedica tanto a crear, producir, dirigir y hacer acción performática en sus obras audiovisuales y esto de una manera más comprometida con el arte, esa seducción imputada a la figura del cantante se diversifica y va más allá de una imagen atractiva que simule solo una mercancía: apunta a destacar la figura de un ser creativo y original dada su unicidad. Para respaldar esta premisa, la misma autora Rodríguez-López (2017), propone observar los videos musicales desde otra perspectiva que los libere de la etiqueta publicitaria, dicha perspectiva focaliza sobre la figura del autor director quien es, asimismo, el artista creador. La autora dice al respecto que:

El cine de autor defiende la figura del director como centro creativo y núcleo del proceso filmico. Este fenómeno cinematográfico se adapta a las características del vídeo musical creando el videoclip de autor, definido como aquellos en los que se

manifiesta el estilo del realizador en detrimento de otros factores de creación estética como el propio cantante o el tema musical que actúa como base. (Rodríguez-López, 2017, p. 229)

Por tanto, el individuo que dirige y que crea la producción audiovisual, más específicamente videoclips, funge como eje central de la obra y le da un toque de originalidad. De esta manera se puede confirmar que en el análisis de los videos de Grimes es ella quien le da una cualidad de únicos a cada uno de sus videos. Con base en ello, se evidencia el sello de Grimes sobre la producción de sus obras utilizando la hibridación en las combinaciones entre la dirección, la producción, la acción performática, la ejecución del canto y la música diseñada por ella, la letra de sus canciones, la narrativa del video y las acciones colaborativas tanto con cantantes y actores como con otros profesionales en producción, edición, distribución y reproducción de sus obras de videos musicales. De esta manera se puede aplicar como propuesta, la tipología de video musical en categoría *Collage* digital-en-movimiento (CDM) que alude a la artista Grimes produciendo videos musicales de autor y que no es solamente comercial.

La unificación como efecto de hibridación sobre el video musical que desemboca sobre el CDM impide que las partes queden aisladas, dando posibilidad de combinaciones armónicas al montarse en los videos musicales. Esto lleva a la necesaria observación sobre el nuevo lenguaje que emerge de dichas combinaciones de disciplinas implícitas en las tecnologías, como la informática, los medios de comunicación y algunas disciplinas artísticas. Es justo la hibridación como medio, la que ofrece respuestas a las investigaciones de cómo se produce una categorización de CDM sobre las obras audiovisuales de Grimes. Los resultados del análisis permiten reconocer que la estética del *Collage* digital-en-movimiento en los videoclips de Grimes se manifiesta a través de operaciones formales que responden a lógicas propias del entorno audiovisual contemporáneo. La suma de capas visuales y sonoras, evidencia en su composición la coexistencia de múltiples realidades dentro de un mismo plano audiovisual. A ello se suma el montaje de elementos de diferentes temporalidades y sincronías que son fracturadas para construir una experiencia fragmentada común y relativa a los modos de consumo digital actuales.

El cruce de elementos en la producción audiovisual construye una estructura flexible de decisiones y procesos. Esto favorece la experimentación y la reconfiguración constante de materiales y elementos. Finalmente, la integración simultánea de estímulos visuales y sonoros fortalece la narrativa del plano audiovisual único que mediante una experiencia inmersiva da margen al espectador activo que funge como receptor. Aunque esta investigación no precisa dar profundidad a los estudios de los sistemas sociales, políticos y económicos en sus dinámicas con los productos artísticos culturales, se ha de constatar que dichos aspectos están presentes especialmente en su posición implícita sobre los campos receptores de las obras video musicales de Grimes. Sin embargo, para evadir al posible problema de sesgo sobre la etiqueta de *mercancía* puesta sobre los videos musicales en general, se fluye mejor para encontrar el equilibrio, por la ruta de la transcodificación de las artes. En esta opción Grimes produce videos con fragmentos de arte transcodificados que desembocan en una innovación que finalmente se justifica mediante el estilo de Grimes como autora de sus videos musicales.

En resumen, el CDM aplicado a las obras de videos musicales de Grimes, revela un aspecto preciso de categorización dentro de los nuevos lenguajes que derivan de las obras audiovisuales con nuevas tecnologías digitales, mas no pretende sea la manera absoluta de analizarlas. Sin embargo, las constantes que sostiene dicha categorización son la hibridación como proceso de unificación de las partes (que eventualmente dichas partes serán variables en los nuevos videos musicales) y el artista como autor, en este caso Grimes.

En conjunto, estas operaciones demuestran que el CDM no solo es una categoría analítica válida para comprender la producción artística de Grimes, sino también una vía prometedora para futuros estudios sobre videoclips y obras híbridas de otros artistas inmersos en la cultura digital.

2.4 Hibridación en Grimes

Por ello, además de conocer *qué, dónde y quién* conglomera los fragmentos multidisciplinarios en el CDM, se constata entonces, que todos estos procedimientos recaen sobre un aspecto inherente y por demás necesario para conocer el *cómo* mediante el estudio

de los videos musicales de Grimes: la hibridación. El reconocimiento y la función que tiene la hibridación entre las disciplinas que confluyen en el video musical se nota de manera imparcial como un conciliador entre ellas. Así, la construcción del CDM mantendrá claramente descrita y estable la estructura y las coyunturas que sostienen la forma de la obra video musical de Grimes mediante dicha hibridación.

Grimes destaca su acción experimental en el uso de las tecnologías que están a su alcance y que dan soluciones específicas a sus inquietudes creadoras. Los proyectos audiovisuales que la artista realiza en mucho se distinguen como un resultado de la confrontación entre ella y los aparatos con funciones propias y programas preestablecidos. En consecuencia, surge el reto para Grimes de crear alguna pieza artística mediante dicha tecnología. De dichas confrontaciones y retos se precisa la hibridación que favorezca la conexión y sincronización de la idea con la producción y construcción. Las experimentaciones y adiestramiento para lograr la habilidad se consideran esenciales y son parte de la acción que toma Grimes como un proceso constante.

Por otra parte, un aspecto muy importante es el receptor, el medio sociocultural al que se dirige el mensaje. Este aspecto comunicativo se ha observado desde la estructura que desarrolló el cine como parte crucial para la producción de filmes y de igual manera se distingue en la obra audiovisual actual, aunque con evoluciones dadas a partir de los actuales sistemas de medios de comunicación. Por ello fue pertinente considerar brevemente la historia del cine que se fincó sobre una estructura multidisciplinaria implicada desde entonces en los procesos híbridos. Las obras artísticas visual-sonoras cuya génesis partió de los cambios drásticos en la manera de concebir, producir y presentar la imagen desde la época de la Revolución Industrial mostraron la ruta que desembocó —desde entonces y hasta la actualidad— con la evidente presencia de la hibridación y que se perfila inherente para que se logre unificar las partes. De igual manera, las obras audiovisuales de Grimes en sus inicios, reflejan una combinación de innovación basada inicialmente en la experimentación con las tecnologías disponibles desde su casa.

La primera hibridación por señalar se constata entre las propias artes convocadas en la obra audiovisual. La artista coloca sus conocimientos previos de danza, y sus incursiones

en la plástica. Son los aspectos subjetivos ya consolidados en ella como conocimiento previo adquirido. La parte innovadora y espontánea está dispuesta desde el aspecto sonoro, el canto y la composición musical. Luego conjunta todo para hacer su proyecto de obra audiovisual. En este proceso, mediante la experimentación con las tecnologías, realizó las mezclas del aspecto sonoro, tales como la grabación de audio, grabación de la voz interpretando sus propias letras de canciones inéditas y la música electrónica generada con programas como el *Garage Band*. El siguiente paso tiene que ver con la elaboración de videos hechos sobre un guion y la mezcla en sincronía con la canción grabada finalizando con la edición del video musical. Una vez que las hibridaciones se suceden en dicha producción, el siguiente paso fluye hacia las *mass media* donde se postulan sus videos musicales en disposición para reproducirse, distribuirse y proyectarse como obra de video musical artístico.

Para darse a conocer y proyectar su música, subió las obras sobre la plataforma *Myspace* sin disquera intermediaria, logrando una acción innovadora para su tiempo. Antes de Grimes y sus contemporáneos, la conexión usual común para producir un disco o un sencillo era el artista contactando a un productor discográfico para la logística de producción de alta calidad y profesionalismo: la grabación de la canción, la mezcla y masterización seguido de la reproducción sobre discos de CD y en consecuencia la realización del video promocional que pudiera narrar una historia vinculada a la canción. Los procesos para producir videos musicales en general constaban de pasos siguientes: La conceptualización y el guion del video, las locaciones para realizar el rodaje, la postproducción que implicaba mezcla y edición siempre en aras de lograr calidad en las obras audiovisuales. Mientras que, por otra parte, las producciones de tipo *casero* eran relegadas y sin oportunidad de trascendencia en la industria musical global.

En este sentido, mediante el fenómeno de hibridación se analiza y corrobora que los videos musicales de Grimes crearon, en su momento, una nueva manera de producción, al menos en esas variantes conectoras, entre las partes que se concretan para producción, reproducción y distribución de dichas obras. Sus videos musicales, de manera excepcional, destacaron por medio de un proceso de hibridación poco común en su época al inicio de su carrera, ya que los mismos esquemas que utilizaban las disqueras de renombre fueron extraídos y colocados por Grimes sobre un esquema innovador donde era una misma persona,

la propia artista Grimes, desempeñándose entre los roles de artista-directora-productora y sobre todo, la disposición y el acceso a las nuevas plataformas *mass media* para introducir sus obras audiovisuales.

Por ello, se ha de considerar que la innovación constante sobre las fusiones disciplinarias es necesaria para mantener una actualización de las dinámicas entre las partes implicadas. Esto se sustenta dado el criterio que expone Barrios (2016) cuando dice:

Comprobamos que es un modo de innovación constante a la hora de aplicarse en nuevas formas de trabajo. Así, la hibridación tiene que ver con la creciente necesidad de innovar en la intersección de distintos sectores, mercados y áreas del conocimiento. Lo que podríamos definir como la tendencia cada vez más acusada de combinar estrategias para generar nuevas soluciones, aplicaciones y perspectivas. (p. 42)

El enfoque que Barrios (2016) hace sobre la hibridación entre el arte y las nuevas tecnologías dadas en la actual sociedad de la información y su propuesta de la imagen en composición digital como una práctica artística, marca un rumbo importante a considerar en el estudio de obras audiovisuales ya que actualiza las maneras en que se presentan dichos procesos dadas las innovaciones socioculturales y tecnológicas implicadas con el arte. De manera generalizada pero contundente, el autor propone a la tecnología como mediática entre las artes y otras disciplinas y de igual manera se le puede perfilar como una herramienta que aporta soluciones prácticas para que sucedan las hibridaciones entre las partes. En el caso de las producciones de Grimes, es aplicable ambos conceptos dado que todo empezó justo entre las incursiones exploratorias de Grimes con las tecnologías aplicándolas para producir música y posteriormente producir videos musicales.

Es visible la evolución que presentan las obras de Grimes desde el inicio de su carrera hasta la actual posición que mantiene en el mercado de los videos musicales, demostrando que la actualización de sus recursos tecnológicos y las conexiones implícitas a ellos, incluyendo las colaboraciones, han pulido su obra llevándola a grados más altos de calidad audiovisual. La estructura actual del video musical que Grimes produce entra en similitud con la estructura del cine, en primera instancia por el autor de video como centro de la obra,

luego, por el inherente proceso de hibridación sobre las disciplinas artísticas y en especial por mayor proporción, la hibridación requerida con las tecnologías y *mass media* que se mantienen en una constante evolución. Para abordar cada uno de estos aspectos y obtener conocimiento de los videos musicales de Grimes se ha dispuesto la categoría de CDM que se sostiene mediante la hibridación aplicada a las partes que lo conforman en cada video estudiado.

Sin embargo, desde entonces, tanto el cine como los videos musicales, la interpretación que da el medio social cultural a un filme o a una obra audiovisual puede variar a la idea creativa de origen. A este aspecto interpretativo se suma la disponibilidad de las obras para interactividad. Esto revela un campo abierto para múltiples significados y representaciones de la idea original que expresó la artista en cada una de sus obras audiovisuales. Los conocimientos previos de las características que conforman a los videos musicales en general constatan su peculiaridad de inconclusas, como lo definió Eco (1984): “esta situación inédita del arte es ahora una situación en camino de desarrollo que, lejos de estar completamente explicada y catalogada, ofrece una problemática en muchos niveles. En resumen, es una situación abierta y en movimiento” (p. 45).

En el caso específico de los videos musicales de Grimes quedan a disposición de una nueva presentación que otros usuarios dispongan realizar y publicar en medios de comunicación. Las nuevas bifurcaciones dadas a la obra audiovisual de Grimes por mencionar una de las más relevantes, es el desarrollo de las IA. Las evoluciones que la artista realiza utilizando la IA, por ejemplo, Grimes consciente de las acciones interactivas que se dan en plataformas en la web ha dispuesto su voz a los usuarios para que se hagan nuevos productos a través de Elf.Tech (Grimes, 2023). Así mismo, canciones que Grimes ha generado con la IA actualmente donde sólo dispone las producciones de la música y la voz respectivamente. Se nota que las acciones tienen como fin rescatar los derechos de autor ante los riesgos latentes del uso de la IA (Fortis, 2023). Pero esta evolución puede considerarse en otro apartado una nueva propuesta de temática que se pueda abordar en estudio.

En síntesis, se observa una similitud del *collage*, —que surgió a partir del Dadá que figura dentro de las vanguardias del siglo XX— con las obras audiovisuales. Según Sánchez-

Biosca (1995), las opciones artísticas de ese tiempo muestran en común lo fragmentario y el aspecto técnico y tecnológico que redundan en el montaje característico de las Vanguardias. El autor rescata lo fragmentario. Observa de ello particularmente los relatos, el pastiche y el cuerpo, como parte de la visión actualizada sobre los nuevos tropos que aportan a la unidad de un mundo audiovisual consumista. Aunque el pastiche es una ruta posible para enmarcar las obras audiovisuales actuales, y así lo constata López-Delacruz (2023) al catalogar la similitud entre el pastiche con las prácticas y uso de la IA a razón de que los contenidos que aporta son imitación del pasado cultural y, por tanto, a partir de lo que llama *cancelación del futuro*, sin embargo, el pastiche carece de la innovación.

Aunque Grimes actualmente interactúa con las más altas tecnologías de la IA, el pastiche no se ha propuesto para esta investigación. Se ha elegido la opción de *collage* para desarrollar el análisis de su obra por dos razones. Primero, los tres videos en análisis perfilan la evolución de las características en la producción, incluyendo primordialmente la acción creadora de Grimes. En los videos *Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami Eyes* la artista propone elementos que se distinguen por la innovación. Grimes busca conceptualizar. Expone propuestas de protesta y suma fragmentos propios del arte como la composición musical, composición de letras de canciones y la hibridación de todos los pedazos con tecnologías y medios a través de colaboraciones con otros artistas y productores.

La segunda razón tiene que ver con la narrativa de sus obras. A diferencia del pastiche que solo establece una imitación del pasado cuya nula innovación aborta toda proyección de futuro, la propuesta de Grimes establece una producción audiovisual que sostiene una narrativa que si bien contiene códigos, símbolos y lenguajes de la cultura pasada y actual la proyección de la obra la dirige hacia la propuesta de productos creativos al alcance de más personas, es decir la acción creativa que emerge desde el autor creador. Por ello, se ha tomado el concepto del *collage* con los pertinentes ajustes para adecuarlo en el análisis de los videos musicales de Grimes, a saber, el *Collage* digital-en-movimiento o CDM. A partir de dicha categorización como estructura, se observa la vinculación, combinación y ensamblaje de los fragmentos de disciplinas previamente identificados y la hibridación dada a través de las tecnologías digitales, aparatos electrónicos y los medios (*mass media*) convocados en la

producción del video musical de Grimes donde ella figura como autor-director-productor.

El *collage* se ha descrito en el postulado de Yurkiévich (2005) desde un lenguaje poético y literario. También se suma la propuesta que presenta Irigoyen (2002) en su estudio sobre las Vanguardias y donde propone al arte como *máquina de des-ensamblaje*. Ambas tesis enmarcan teóricamente a las obras audiovisuales en el sentido de darles la investidura de objeto artístico a los videos musicales de Grimes tomados en esta investigación. Al colocar cada video musical de la artista en análisis sobre la categoría de *Collage* digital-en-movimiento (CDM), implica un enfoque y observancia sobre los fragmentos y enseguida desensamblarlos para hacer visible las particularidades fragmentadas que conforman su obra audiovisual. De este proceso se logra obtener la información que arroja conocimiento.

En un segundo paso, al ensamblar de nuevo las partes o fragmentos, se procura tener disponible dicho conocimiento y conciencia de la estructura y las partes del video musical con sus características, los por qué y para qué a cada proceso dado en la producción audiovisual. Aquí entra un elemento que funge como amalgama para sostener la unión entre todos los fragmentos colocados en el video musical, esto es, la hibridación. Se ha propuesto como una estrategia la implementación de la hibridación por la importancia que tiene para abordar las interacciones focalizadas sobre los soportes tecnológicos actuales y sus funciones dentro de un video musical artístico. De esta manera se consolida más la participación de las innovaciones tecnológicas y que a partir de ello, en mucho se logrará entender las modificaciones y las variantes en que desembocan las obras audiovisuales.

Estos elementos que contiene el capítulo, tanto el *collage* como la hibridación, son de suma importancia para establecer el *Collage* digital-en-movimiento (CDM) en su función de estructura que categoriza a la obra audiovisual de Grimes. Aporta conocimiento para la comprensión del cómo y del por qué se ha propuesto este artefacto estructurado para la reconstrucción de cada video musical que se seleccionó para el análisis. Finalmente favorece al conocimiento de cómo Grimes desde su postura de artista autora, directora y productora y mediante el *Collage* digital-en-movimiento y la hibridación aporta una propuesta innovadora, una obra audiovisual con contenido creativo y que pueden catalogarse como obra artística.

Capítulo 3. Análisis y descripción de la producción audiovisual de Grimes

El presente capítulo analiza la producción audiovisual de Grimes a través de tres de sus videoclips: *Venus Fly*, *Player of Games*, y *Shinigami Eyes*. Estas obras constituyen un espacio de interacción entre creatividad artística y recursos tecnológicos, donde la hibridación de disciplinas, la fusión entre lo sonoro y lo visual, y la aplicación de dispositivos y *software* digitales configuran un proceso estético complejo. El análisis parte de la consideración del videoclip como obra artística, sustentada tanto en la intención autoral como en la dimensión comunicativa que posibilita múltiples interpretaciones. Para ello, se retoman metodologías aplicadas al filme (Casetti y di Chio, 1991) al videoclip como texto (Rodríguez-López, 2016) y al videoclip de autor (Rodríguez-López, 2017), que permiten descomponer y reconstruir cada pieza con el fin de identificar sus recursos técnicos, narrativos y expresivos. El estudio contempla tanto los aparatos, *software* y plataformas empleados en la producción y distribución de los videos, como los aportes creativos de Grimes en términos de idea, motivos y propósito artístico. De este modo, se busca reconocer cómo las tecnologías digitales se articulan con la imaginación de la artista, generando un lenguaje audiovisual singular que se interpreta aquí bajo la categoría de *Collage* digital-en-movimiento (CDM).

Este capítulo propone, entonces, un acercamiento a la obra audiovisual de Grimes desde la convergencia entre arte y tecnología, con el propósito de destacar sus cualidades híbridas, su capacidad comunicativa y su aporte a la innovación en el videoclip contemporáneo.

3.1 Descripción de los videos musicales de Grimes: Casetti y Di Chio/Rodríguez-López

El video musical, entendido como un producto derivado del cine, puede analizarse mediante la metodología propuesta por Francesco Casetti y Federico di Chio (1991) en su libro *Cómo analizar un filme*. Este enfoque permite considerar el video musical como un texto audiovisual, cuyo análisis implica su descomposición en fragmentos para su posterior reconstrucción. Como resultado de este proceso, se introduce la categoría de *Collage* digital-en-movimiento, la cual unifica los elementos del video musical de Grimes y permite una interpretación de sus códigos, signos y lenguajes.

En el caso de los videos musicales de Grimes, el análisis revela el papel central de la

creatividad de Grimes en la producción de contenido visual y sonoro. Su trabajo destaca por la hibridación de disciplinas artísticas y tecnológicas, lo que refuerza su carácter comunicativo y la inserta en los medios de distribución digital, como YouTube. La interacción entre arte y tecnología en su obra da lugar a múltiples interpretaciones, por lo que su producción puede entenderse tanto desde la subjetividad del receptor como desde la intención artística original de Grimes.

Desde la metodología de análisis textual como una continuidad de los autores Casetti y di Chio (1991), se toma la propuesta de Jennifer Rodríguez-López (2016), que plantea que el video musical debe examinarse en dos dimensiones: el texto auditivo y el texto visual. Una vez separada la relación simbiótica entre imagen y sonido, cada elemento se estudia para identificar los códigos y estructuras del mensaje audiovisual. En este contexto, Rodríguez-López (2016), señala que, en muchos videoclips, la figura del cantante suele desempeñar un papel central como objeto de deseo. No obstante, Grimes, además de ser intérprete, asume la posición de productora y directora de su propio trabajo, lo que añade una dimensión autoral a su obra. Por ello se ha considerado como parte central el concepto de video de autor, descrito por Rodríguez-López (2017), ya que permite una lectura más profunda de la obra de Grimes, en la que no solo se analiza su imagen como cantante, sino, sobre todo, su principal papel como creadora audiovisual. En este sentido, su trabajo integra diversos elementos creativos, como la planificación estética, la edición digital y la dirección escénica, todos ellos alineados con su visión artística como autora.

Este concepto de autor de video musical se considera parte central ya que descarta la tipología en la que se encasille la obra de Grimes como mero videoclip promocional de sus canciones. En el texto sonoro del videoclip, se identifican, por ejemplo, la palabra que implica la letra de las canciones, el silencio y la música. Luego surge una disyuntiva fundamental: ¿la música domina sobre la imagen, o viceversa? Según Selva (2012), la música suele primar en un videoclip debido a su función promocional, mientras que las imágenes actúan como soporte visual para reforzar la canción. Sin embargo, en el caso de Grimes, la relación entre música e imagen se observa que no es jerárquica, sino paritaria. Su producción audiovisual demuestra una integración profunda y detallada entre ambos elementos, logrando una cohesión estética donde lo sonoro y lo visual coexisten en armonía. Es entonces que la

perspectiva de colocar a Grimes como autora de video musical soluciona y equilibra la obra audiovisual en la categoría *Collage* digital-en-movimiento. Entre tanto que se resuelve la unificación de los fragmentos en esta categoría, de igual manera el mismo concepto de *collage* justifica la acción estética y artística que desarrolla Grimes en sus producciones las cuales mediante los simbolismos reutilizados y transcodificados en nuevos lenguajes, se concretan en sus obras.

Por otra parte, el análisis de las estrategias de distribución revela que Grimes amplía el alcance de su obra mediante plataformas digitales como YouTube, SoundCloud, Spotify y su propia iniciativa, GrimesAI-1 Voiceprint, donde explora el uso de la inteligencia artificial en la música. Esto demuestra su interés por innovar y expandir los límites de la producción audiovisual contemporánea en sus videos musicales.

A manera de conclusión, la obra de Grimes, analizada bajo las metodologías de Casetti y di Chio (1991) y Rodríguez-López (2016, 2017), expone la complejidad creativa, tecnológica y comunicativa que implica su producción. Las obras audiovisuales de Grimes en su análisis textual, también plantean nuevas posibilidades de producción dentro del campo audiovisual, consolidando la propuesta de *Collage* digital-en-movimiento como una herramienta para comprender la intersección entre arte-artista, tecnología digital y comunicación. Para sintetizar se presenta el siguiente diagrama en la Tabla 1 con los conceptos básicos de la metodología empleada:

Tabla 1

Diagrama conceptual del Collage digital-en-movimiento (CDM)

Collage Digital en movimiento (CDM)		
Hibridación tecno-estética	Fragmentación y discontinuidad narrativa	Autorreferencialidad y estética de autor

Integración de medios digitales CGI, VFX, 3D	Montaje no lineal. Combinaciones De planos y ritmos	Identidad estética. Performatividad tecnologizada.
---	---	--

Nota. Esta tabla permite observar los conceptos para analizar la obra audiovisual de Grimes como una unidad conceptual coherente, identificando patrones estéticos que sostienen la propuesta de CDM como categoría analítica emergente.

3.2 Producción técnica, reproducción y distribución de los videos en análisis de Grimes

Para obtener resultados más precisos en el estudio de los videos musicales de Grimes, se ha tomado como referencia la metodología de Casetti y di Chio (1991) y la de Rodríguez-López (2014, 2016, 2017), destacando la propuesta de este último en torno al concepto de autor de video. En este sentido, Grimes es considerada la figura central cuya dirección artística es analizada dentro de la categoría de *Collage* digital-en-movimiento. Este enfoque permite observar la hibridación entre elementos creativos y técnicos al producir sus videos, dialogar entre la intención de la artista, el uso de aparatos y *software*, y colaborar con profesionales de producción, edición, reproducción y distribución.

Si bien el carácter innovador de Grimes define la esencia creativa de sus videos, estos también responden a las dinámicas de comunicabilidad propias de las plataformas digitales, donde la reproducción y distribución juegan un papel fundamental. Sin embargo, más allá de su accesibilidad digital, su trabajo despliega discursos experimentales conformados por fragmentos visuales y sonoros que enfatizan la combinación de performance, narrativa, coreografía, escenografía, lenguaje musical y códigos artísticos, consolidando así la estética del *Collage* digital-en-movimiento.

Desde esta perspectiva, la producción técnica de los videos *Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami Eyes* se ha analizado considerando los estándares de los estudios modernos de grabación, donde se emplean micrófonos de condensador, interfaces de audio, *software* de producción como Ableton Live o Pro-Tools, y mezcladoras digitales. Para la mezcla de audio y video en *gaming* y *streaming*, existen interfaces especializadas como la SC3, que permiten la grabación y reproducción de múltiples fuentes de sonido.

En la Tabla 2 se mencionan los aparatos utilizados en la producción y edición de los

videos. Luego se especifica su función y contribución técnica en cada video en análisis. Este análisis permite identificar cómo cada dispositivo —computadoras, cámaras, teléfonos móviles, micrófonos, y software de edición— posibilita la creación y difusión de los videos musicales como contenido multimedia. La difusión y reproducción de los videos finalizados, se examina en su publicación en plataformas digitales y la manera en que estos procesos técnicos se vinculan con el aspecto creativo de la artista.

La Tabla 3 contiene los conceptos clave de los cuales se describen las motivaciones de Grimes en la producción de los tres videos seleccionados, estableciendo un diálogo entre los aspectos técnicos y creativos. Esta relación proporciona un análisis detallado de la reconstrucción estética y conceptual de cada obra, permitiendo describir sus diferencias y similitudes dentro de la categoría del *Collage* digital-en-movimiento.

El CDM se define como una estructura de análisis, donde la fragmentación, la hibridación tecno-digital y la autorreferencialidad se integran en un flujo audiovisual. A partir de esta conceptualización, se establece un modelo de análisis con tres variables y sus dimensiones centrales que se respaldan en el tipo de metodología que se ha elegido, es decir los postulados de estudios audiovisuales —con eje central sobre la estética de autor —, de la autora Jennifer Rodríguez-López (2015, 2016, 2017) aplicados y adecuados al CDM para configurar el desarrollo del modelo. De este modelo se establece el diagrama presentado en la Tabla 4.

La Tabla 5 es propuesta como tabla de operacionalización que toma referencia del modelo de Rodríguez-López (2015, 2016, 2017) con base en la lógica de la autora (análisis microestructural de códigos visuales, recursos expresivos y construcción estética) y que se desenvuelve como un modelo ajustado al estudio del *Collage* Digital-en-Movimiento (CDM) y de los videoclips de Grimes.

Tabla 2

Descripción de videos. Aspecto técnico

GRIMES	VIDEO 1	VIDEO 2	VIDEO 3
--------	---------	---------	---------

	<i>Venus Fly</i>	<i>Player of Games</i>	<i>Shinigami Eyes</i>
APARATOS	Apple Mac Studio, Mac Pro, MacBook Pro M3 Max; micrófonos Neumann U87, AKG C414 o Shure SM7B y Shure SM58; Roland SP-404SX, Ableton Live, y Mackie 802-VLZ3 Mixer; cámaras cinematográficas y fotográficas digitales de alta gama modelos Red Komodo y ARRI Alexa; cámaras Motion Capture modelos OptiTrack o Vicon; equipo de producción y posproducción, gimbals y estabilizadores.	Apple Mac Studio, Mac Pro, MacBook, Pro M3 Max; micrófonos Neumann U87, AKG C414 o Shure SM7B y Shure SM58; Roland SP-404SX, Ableton Live, y Mackie 802-VLZ3 Mixer; cámaras cinematográficas y fotográficas digitales de alta gama modelos Red Komodo y ARRI Alexa; Cámaras Motion Capture modelos OptiTrack o Vicon; equipo de producción y posproducción, gimbals y estabilizadores.	Apple Mac Studio, Mac Pro, MacBook Pro M3 Max; micrófonos Neumann U87, AKG C414 o Shure SM7B y Shure SM58; Roland SP-404SX, Ableton Live, y Mackie 802-VLZ3 Mixer; cámaras cinematográficas y fotográficas de cine digital de alta gama modelos Red Komodo y ARRI Alexa; Cámaras Motion Capture modelos OptiTrack o Vicon; equipo

			de producción y posproducción, gimbals y estabilizadores.
<i>SOFTWARE</i>	Adobe after Effects, Adobe Premier Pro, Blender, Cinema 4D, Software Autodesk Motion Builder, Maya, Blender y Houdini, Unreal Engine y DaVinci Resolve y Computer Generated Imagery CGI	Adobe After Effects, Adobe Premier Pro, Blender, Cinema 4D, Software Autodesk Motion Builder, Maya, Blender y Houdini, Software Adobe After Effects, Unreal Engine DaVinci Resolve y Computer Generated Imagery CGI	Software Autodesk Motion Builder, Maya, Blender, Houdini, Adobe After Effects, Unreal Engine y Adobe Premier Pro Blender, Cinema 4D, DaVinci Resolve y Computer Generated Imagery CGI
PLATAFORMAS	Publicado en YouTube, Vimeo, Apple Music, Spotify, Tidal, Vevo	Publicado en YouTube, Vimeo, Apple Music, Spotify, Tidal, Vevo	Publicado en YouTube, Vimeo, Apple Music, Spotify, Tidal, Vevo

Nota. Esta tabla muestra los elementos que se distinguen en el análisis sobre el aspecto de la producción técnica, reproducción y distribución de los videos en análisis de Grimes (Okun y Zwerman, 2021)

Tabla 3

Descripción de videos. Aspecto creativo conceptual

GRIMES	VIDEO 1 <i>Venus Fly</i>	VIDEO 2 <i>Player of Games</i>	VIDEO 3 <i>Shinigami Eyes</i>
MOTIVOS	1. Las experiencias personales.	1. La narrativa personal.	1. Exploraciones sobre la inteligencia artificial. 2. el futuro de la humanidad y los <i>cyborg</i> . 3. Hibridación entre tecnología y espiritualidad.
IDEA	1. Solidaridad feminista y el empoderamiento de la mujer. 2. La estética <i>cyberpunk</i> .	1. La ciencia ficción y la fantasía. 2. Los videojuegos.	1. La exploración innovadora de la Inteligencia Artificial. 2. Mezcla de mitologías y símbolos. 3. Hibridaciones.
PROPÓSITO	Proyectar la imagen de la mujer	Presentar los arquetipos de la	Consolidar la obra

	empoderada como productora artística.	cultura pop como videojuegos y películas, extrapolados a las relaciones de pareja.	audiovisual por medio de hibridaciones entre arte, tecnología y espiritualidad o trascendencia del ser humano.
--	---------------------------------------	--	--

Nota. Esta tabla muestra los elementos que se distinguen en el análisis del aspecto creativo en la producción de los videos de Grimes.

Tabla 4

Modelo metodológico de operacionalización del Collage digital-en-movimiento (CDM)

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES OBSERVABLES	TÉCNICA DE ANÁLISIS	UNIDAD DE ANÁLISIS
1. Construcción audiovisual híbrida	Fragmentación y montaje. Lenguajes audiovisuales convergentes.	Ruptura secuencial. Cortes abruptos. Múltiples planos. Inserción de gráficos, UI y animación. Inserción sonora (canción y sonidos diegéticos). Sincronización audio y visual.	Análisis audiovisual estructural.	Secuencia audiovisual.

2. Integración multimedia	Presencia de VFX, CGI, 3D y captura de movimiento. Convergencia de medios digitales.	Superposición de capas visuales; estética tecnofílmica. Efectos lumínicos y particulados. Interfaz-ficción.	Análisis tecno material. Fichaje de software utilizado.	Planos con composición digital.
3. Estética de autor	Autorreferencialidad artística. Performance sintetizado con tecnología.	Símbolos recurrentes. Identidad virtual. Estilística personal y temática.	Análisis discursivo-poético.	Recurrentes narrativos y audiovisuales.

Nota. Esta tabla muestra el modelo metodológico de operacionalización del CDM presentando las principales variables, dimensiones, indicadores observables y la integración de las técnicas de análisis diversas que puedan aplicarse a otros estudios de obras audiovisuales especialmente videos musicales. (Rodríguez-López, 2014, 2016, 2017; Manovich, 2005; Casetti y di Chio, 1991; Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

Tabla 5

Modelo de operacionalización del análisis del videoclip de autor en clave de Collage digital-en-movimiento (CDM) aplicado a los videos de Grimes.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES OBSERVABLES	TÉCNICA DE ANÁLISIS	UNIDAD DE ANÁLISIS
1. Autoría y estética del videoclip de autor	Estilo propio. Intención creativa. Autorreferencialidad.	Recurre a motivos visuales y sonoros propios. Participación directa de la artista en	Análisis discursivo-creativo (basado en Rodríguez-	Video completo.

		creación visual/sonora. Coherencia estética en los tres videoclips.	López, 2014, 2016, 2017).	
2. Hibridación estética (visual / sonora / tecnológica)	Cruce de medios. Mezcla de estilos y géneros. Combinación analógico-digital.	Integración de performance, VFX, animación, 3D. Superposición de capas sonoras (voces procesadas, efectos diegéticos). Fusión entre elementos medievales y futuristas.	Análisis tecno-estético.	Secuencias clave.
3. Integración multimedia	VFX y CGI Animación 2D/3D Composición digital <i>Motion graphics</i>	Animación integrada con imagen real Uso de <i>glitch</i> , Distorsión y efectos Transiciones generadas digitalmente entre escenas o capas.	Análisis tecno-visual (cine digital, postproducción).	Fragmentos con efectos digitales
4. Construcción visual (modelo filmico adaptado)	Planos. Movimientos de cámara. Composición Color y luz.	Tipología de planos (PPP, GPG, plano detalle). <i>Zoom in/out, tilt, dolly</i> , paneos.	Análisis visual sistemático.	Secuencias visuales

		Paleta cromática fría tecnológica. Iluminación dramática o contrastada.		
5. Construcción sonora (modelo filmico adaptado).	Música Efectos (FX) diegéticos. Procesamiento vocal. Diseño sonoro.	Ritmo, BPM, capas de sintetizadores Ruido de interfaces digitales, pasos, choque de armas Uso de eco, <i>delay</i> , <i>pitch shifting</i> , <i>reverb</i> Sincronización sonido-imagen	Análisis de diseño sonoro.	Fragmentos sonoros
6. Montaje y estructuración narrativa	Fragmentación Discontinuidad Temporalidad interna Momentos clave (introducción, clímax, coda)	Duración de planos y cortes. Ritmo de edición asociado al BPM. Uso de pausas musicales y silencios Estructura narrativa híbrida (cinematográfica musical)	Análisis narrativo audiovisual	Secuencias temporales
Integración CDM (síntesis)	Convergencia visual-sonora- tecnológica Articulación de capas	Interacción entre medios (performance 3D, efectos (VFX) diegéticos).	Análisis de integración multimodal	Videoclip completo

	Lógica de <i>Collage</i> digital- en- movimiento	Continuidad estética en la fragmentación. Fusión de lo performático con interfaces y mundos digitales.		
--	---	---	--	--

Nota. Esta tabla muestra el modelo de operacionalización desde la categoría del CDM presentando las variables, dimensiones, indicadores observables y la integración de las técnicas de análisis diversas. (Rodríguez-López, 2014, 2016, 2017; Manovich, 2005; Casetti y di Chio, 1991; Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

3.2.1 *Venus Fly: Aspecto Técnico Sonoro*

Para observar el aspecto sonoro en el video *Venus Fly* de Grimes, se aplica el desglose del video musical que ha publicado Grimes en YouTube (Grimes, 2017), y por otra parte se obtiene también información de otras fuentes para corroborar datos. En *Venus Fly* se constata el enfoque *DIY* (*Do It Yourself*, o *Hazlo Tú Mismo*) en la producción musical. Por ejemplo, Grimes publica en su canal de Spotify la canción *Venus Fly*, como parte del álbum *Art Angels* publicado en 2015 en formato de audio y tiene una duración de 3:45 minutos. Para el año 2017, Grimes produce la canción en formato de video musical. Aunque esto significa que Grimes se encargó personalmente de la creación, grabación, edición y mezcla de su música y de video (Urban twilight, 2018, 5m 51s), el equipo que le apoya es de suma importancia para la producción, especialmente al mezclar la canción y efectos sonoros con el video.

Conforme a la Tabla 1, los productores utilizaron computadoras que son las adecuadas para el proyecto, son máquinas con una capacidad de memoria de procesador potente, un CPU con alta velocidad de reloj (mínimo 2.5 GHz) y múltiples núcleos para procesar efectos y pistas simultáneamente, contando con la memoria RAM de al menos 16 GB de RAM, o hasta probablemente 32 GB y un almacenamiento rápido tal como puede ser una SSD de 500 GB o más, que garantiza tiempos de carga rápidos para software y bibliotecas de sonido. Asimismo, una interfaz de audio externa de alta calidad que

respalda las tarjetas de sonido integradas ya que éstas pueden llegar a ser insuficientes para la producción profesional; una pantalla grande de al menos 14 pulgadas o más donde trabajar cómodamente con los *softwares* de edición musical; también se implementa un sistema de refrigeración líquida eficiente y ventiladores silenciosos para evitar ruido en las grabaciones. (ProdJunkies, 2024; Smart DSP, 2019).

Para reconocer las partes del diseño sonoro del video musical, se distingue el primer fragmento que se extrae del video *Venus Fly*. Es una extensión sonora que se coloca como introducción y que aporta un estilo cinematográfico. Esta extensión suele ser conocida como una introducción atmosférica o lo que se le llama un sonido ambiente prolongado que sirve para crear sensación inmersiva (Chion, 1993). Tiene una melodía diferente a la canción y la ejecuta la voz principal y los coros a capela la cual cabe mencionar se distingue que es una melodía de una tradicional canción de cumpleaños rusa (Fandom, s.f.). Funciona más como una sección independiente, no se nota que sea una extensión directa de la tonalidad, armonía o clave de la canción principal especialmente por la pausa que se hace entre la melodía de introducción y el inicio de la canción *Venus Fly*. Por ello, se considera que es una introducción estilo cinematográfico o una sección atmosférica, diseñada para establecer el tono visual y emocional antes de que la canción comience, ya que en dicha sección no hay música.

En ella se distinguen los efectos sonoros como una especie de ambientación de espacialidad y ruido tecnológico como hélices en movimiento, sobre este diseño sonoro se superpone la voz de Grimes ejecutando la melodía cuya letra queda difusa por los efectos aplicados y se acompaña de coros formulados por capas. Los efectos de procesamiento digital crean texturas en las voces, puede ser reverberación y *delay* para dar profundidad y espacialidad (Holmes, 2020).

La distorsión o saturación se aplica también a las voces para lograr un tono más agresivo. En especial y muy reconocible en la voz de Grimes, se nota el uso del *pitch shifting* que es un proceso de manipulación de tono para alterar la voz y las voces se procesan en capas con armonización digital para los coros. En este aspecto, la armonización digital aplicada en capas enriquece la voz principal mediante múltiples versiones procesadas de la misma. Se logra grabando y generando varias pistas vocales

y aplicando efectos digitales para modificar su tono, timbre y textura. Algunos elementos clave de esta técnica son la duplicación de voces, al grabar varias tomas de la misma línea vocal, luego se superponen para generar un sonido más amplio; se cambia o corrige el tono usando *Autotune*, *Melodyne* o efectos de *pitch shifting* para alterar las notas y crear armonías en diferentes intervalos y de igual manera se aplican reverberación, *delay*, modulación o distorsión a cada capa vocal (Senior, 2011; Villafañe, 2022).

Un aspecto importante es la distribución en el espectro estéreo, que sirve para colocar las voces en diferentes posiciones dentro del campo estéreo para sentir más profundidad. El intervalo de la introducción en el video va desde el inicio, del minuto 00:00 al minuto 00:53 y a partir de aquí se deja un efecto de eco en la voz y coros en *fade out* hasta el minuto 1:03 que inicia la canción. A partir de este minuto se da la sincronización entre la extensión introductoria y el inicio de la canción *Venus Fly* que previamente Grimes produjo en formato de audio con una duración de 4:05 minutos. Grimes utilizó en la producción de su creación musical *Venus Fly* el *software* DAW (Digital Audio Workstation) Ableton Live y sintetizadores el Roland JUNO-G, Roland Gaia SH-01, y reFX Nexus 2 y *sampler* SP 404 SX que son adecuados y comúnmente utilizados para crear música electrónica (Huber y Rustein, 2017; Urban twilight, 2018).

Venus Fly está en tonalidad de B menor y tiene un tempo de 128 BPM, lo que le da un ritmo energético y agresivo. La percusión que destaca especialmente en los intermedios musicales y en el coro tiene influencia del *trap* y la electrónica, con golpes de batería procesados digitalmente y también se distinguen los cortes rítmicos y cambios abruptos en la estructura. La producción y edición musical se realiza mediante una estructura que se basa en capas de sintetizadores y percusión intensa, con cambios dinámicos que refuerzan la energía de la canción.

Al insertar la canción al formato de video la mezcla entre la sección introductoria tanto al inicio como al final de la canción –donde se realiza la unión de la sección de créditos– se distingue una excelente sincronización. Se nota que en todo el video musical se aplica una sincronía donde las imágenes en su composición y secuencia coinciden armónicamente con el diseño sonoro de la canción. Esta sincronía audiovisual

genera un efecto de unidad que favorece y refuerza la coherencia estética entre sonido e imagen en todo el video (Chion, 1993).

En este video se destaca la colaboración de Janelle Monáe que aporta su voz y presencia artística esto suma al estilo vocal dinámico, y se aplican los mismos efectos a ambas voces para lograr un tono más agresivo. Para grabar la voz se utilizaron procesadores de voz como el BOSS VE-20 y Line 6 M9 Stompbox Modeler, los micrófonos Shure SM58 y Avantone CV-12, este último es un micrófono de tubo que aporta calidez a las grabaciones (Huber y Runstein, 2017). De manera peculiar se aportó a los efectos de sonido, una experimentación que hizo Grimes con sonidos inusuales, como el ruido de un taladro de dentista, que fue afinado y mezclado con los bajos 808 para darle un toque más salvaje (Grimes, 2018).

La sección final que presenta los créditos, inicia a partir del minuto 4:50, se destaca como una reelaboración atmosférica o una versión ralentizada de la canción *Venus Fly*, y no como una coda tradicional —que suele ser una conclusión estructurada que extiende la pieza— sino que en este caso, parece más un desvanecimiento experimental que juega con la textura y el ambiente sonoro que, al igual que la introducción sigue la ruta del estilo cinematográfico ya que esta sección se dispone para los créditos a detalle mediante gráficos y secciones de las escenas del video y la música ralentizados y que se catalogan dentro de la manipulación temporal contracción-dilatación del videoclip como recurso estilístico (Rodríguez-López, 2017).

En esta misma sección del video se distingue que la voz suena masculina, esta edición de la canción es posible que haya sido modificada digitalmente o que pertenezca a la interpretación de algún artista anónimo, ya que Grimes suele experimentar con efectos vocales y colaboraciones. *Venus Fly* de Grimes, con la colaboración de Janelle Monáe, es una pieza que destaca por su producción experimental y su estética futurista especialmente se nota que el diseño sonoro se puede definir dentro de varios géneros y estilos debido a su producción experimental y su energía intensa considerando una mezcla de *electropop*, *experimental pop*, *glitch pop* e *hip-hop alternativo* (Holmes, 2020), que —en sincronía con la parte visual— se observan cortes, saltos, superposiciones característicos de la estética fragmentaria propia del video musical

digital que fomenta una experiencia sensorial y simbólica (Rodríguez-López, 2014).

Grimes puso especial detalle en la selección de los instrumentos tales como el violín y el timbal cuyos sonidos suman a la intención de la narrativa de la canción, que figura entre la delicadeza y suavidad sonora del violín y la profundidad y fuerza del timbal como elementos sonoros simbólicos. Se destaca claramente a Grimes como autor de video musical y se especifica en los créditos como director y editor del video musical (Grimes, 2017, 5m 02s). Esto define que cada parte que implementa a detalle para vincular el diseño sonoro sobre la intención de su creatividad se le atribuye a la artista y le da una estética consolidada en su estilo experimental e innovador.

El aspecto sonoro del video musical contiene la canción diseñada y grabada en formato de audio hecha como primera producción antes del video musical. Como parte del reconocimiento de las partes del video cabe mencionar que dicho formato de audio se encuentra disponible en las plataformas donde Grimes ha dispuesto su canción para distribución y reproducción tales como son Spotify donde se reproduce el *streaming* de sus álbumes y sencillos donde se ha transformado significativamente las formas de consumo, distribución y venta de la música en la era digital. Por ejemplo, el *streaming* en Spotify amplía el espectro para opciones de distribución musical porque suplanta las descargas, además cuenta con cientos de millones de usuarios activos (Dolata, 2020; Backlinko, 2025). En Apple Music, la canción o álbum está disponible para reproducción y compra; TIDAL también ofrece audio en alta calidad; Amazon Music es reproductor de *streaming* y compra; Deezer es plataforma de *streaming* con su catálogo; Bandcamp, para venta de música directamente y Sound Cloud, una plataforma donde puede haber versiones alternativas o *remixes* de la canción (Coffey, 2016; Sound Guys, 2025).

3.2.2 Venus Fly: Aspecto Técnico Visual

El video musical *Venus Fly* de Grimes, con la participación de Janelle Monáe, es visualmente impactante dada la combinación de efectos especiales, estilización cromática, la estética *cyberpunk* y el movimiento de tomas, encuadres y efectos visuales acordes a una estética que sustenta la narrativa prediseñada por Grimes para este video

que ella misma dirige.

Considerando la Tabla 1 aquí se describen cómo y para qué se usaron la serie de aparatos mencionados. Por ejemplo, con las cámaras de alta resolución Grimes editó el video específicamente para visualización en 4K, lo que permite una mayor nitidez en los detalles y efectos. Para lograr la iluminación dinámica se emplearon luces de colores vibrantes y efectos de iluminación estroboscópica que crearon un ambiente surrealista. Se usaron técnicas de postproducción para integrar elementos fantásticos y efectos visuales avanzados utilizando las pantallas verdes que permiten realizarlos (Jódar-Marín, 2017). También se distinguen las explosiones de color y partículas flotantes, elementos como fuego, humo de colores, burbujas y cristales rotos que aportan una sensación de energía y movimiento y que se logran por la aplicación de efectos visuales para dichos efectos son utilizados los *softwares* Cinema 4D, Software MotionBuilder, Maya, Blender, Houdini, Unreal Engine y DaVinci Resolve (Okun y Zwerman, 2021).

La superposición de imágenes se realiza por medio de transiciones rápidas y efectos de distorsión para generar una estética caótica y *cyberpunk* a través del uso de cámara lenta y aceleración, alternando velocidades de reproducción para enfatizar momentos clave y dar un efecto dramático. En este aspecto es utilizado el *software* para captura de movimiento y Computer Generated Imagery CGI (Okun y Zwerman, 2021).

Al observar la parte de la cromatografía y estilización, se observa una paleta de colores intensa donde predominan tonos neón y metálicos, y contrastan con colores tipificados para lo femenino como es colores rosa pastel y que también se nota la implementación de un fuerte contraste entre luces y sombras. En la edición de color se observa que aplicaron filtros y correcciones de color para resaltar los tonos vibrantes y dar un aspecto de ciencia ficción (Rodríguez-López, 2014). Para dicha edición es usado el Adobe after Effects y Adobe Premier Pro.

Respecto a la parte del vestuario, maquillaje y elementos escénicos para el diseño visual se distingue que la selección de los atuendos y accesorios reflejan una estética *cyberpunk* con elementos brillantes y texturas metálicas. Estos elementos son esenciales y solucionan en gran parte la narrativa visual que se ha diseñado por la autora. Aspectos de producción, dirección y edición sobre el video, se constata que son

atribuidos a Grimes y que esto le permitió mantener su visión artística en cada detalle. La coreografía, el movimiento,

la interacción entre Grimes y Janelle Monáe, junto con los efectos visuales, crea una experiencia inmersiva. Es notorio el uso de elementos simbólicos que se incorporan mediante imágenes abstractas y surrealistas para reforzar el mensaje del video. Por ejemplo, la rosa dentro de un capelo de cristal. (Rodríguez-López, 2014).

El video musical emplea una variedad de técnicas cinematográficas para crear su estética *cyberpunk* y surrealista, se observan técnicas de encuadre y composición, en el caso de primeros planos extremos se utilizan para resaltar expresiones faciales y detalles del vestuario, generando una sensación de intensidad y conexión directa con el espectador (Bordwell y Thompson, 2020).

Siguiendo a Casetti y di Chio (1991), se observan los recursos visuales de *puesta en escena* que permiten percibir los elementos del cuadro de la acción. De modo similar se observa la composición visual y los movimientos de cámara que actúan como estructuras que articulan lo performativo con lo sonoro (Rodríguez-López, 2014). En los encuadres cerrados y angulares, se emplean ángulos bajos y altos para enfatizar la presencia dominante de los personajes, reforzando el mensaje de empoderamiento. Se distingue también el uso de simetría y composición dinámica para la disposición de los elementos en pantalla y se observa que siguen patrones geométricos que aportan un sentido de orden dentro del caos visual.

Los movimientos de cámara lenta se usan para enfatizar momentos clave, como la destrucción de objetos o la interacción entre Grimes y Monáe. Se usó la cámara en mano para definir algunas tomas con un ligero movimiento orgánico, esto le añade una sensación de energía y espontaneidad. Se distinguen los *zooms* rápidos y transiciones abruptas, empleados para generar impacto visual y mantener una estética dinámica (Casetti y di Chio, 1991; Rodríguez-López, 2014).

Para pulir el diseño visual se usa la edición y efectos visuales, por ejemplo, la superposición de imágenes, en este proceso se combinan múltiples capas visuales para crear una sensación de profundidad y surrealismo. Se hace uso de filtros y corrección de color, en *Venus Fly* la paleta de colores neón y metálicos se logra con una edición

que refuerza la estética *cyberpunk*, mediante efectos de distorsión y *glitch*, y de esta manera se incorporan elementos digitales que simulan errores visuales, reforzando la sensación de un mundo alternativo (Manovich, 2005).

Los aspectos técnicos que se observan para la distribución y reproducción del video musical *Venus Fly* de Grimes y Janelle Monáe principalmente son a través de plataformas digitales y se cuida en ellas que sostengan la calidad visual y la accesibilidad. Algunos aspectos técnicos clave son la reproducción, que sea en resolución 4K ya que se conoce que Grimes editó el video específicamente para visualización en 4K, lo que permite una mayor nitidez y detalle en los efectos visuales como formato digital que está disponible en plataformas de *streaming* y descarga digital, optimizado para diferentes dispositivos (Okun y Zwerman, 2021). También para la compresión de video se emplean códecs como H.264 y VP9 en plataformas como YouTube para garantizar una reproducción fluida sin perder calidad (YouTube Help, 2024).

Las plataformas donde se ha distribuido el video *Venus Fly* son: YouTube, se encuentra el video oficial y ha acumulado millones de vistas desde su lanzamiento. También de manera importante está la plataforma TIDAL ya que inicialmente, el video tuvo un lanzamiento exclusivo para esta plataforma, lo que permitió una distribución premium antes de su llegada a otras plataformas. TIDAL y YouTube tienen enfoques distintos en la distribución de videos, cada uno con ventajas según el tipo de contenido y la audiencia objetivo. Se observa que, respecto a la calidad de video, TIDAL ofrece videos en alta resolución, con una mayor tasa de bits y menos compresión, lo que resulta en una mejor calidad visual (TIDAL, 2024). Por su parte, YouTube utiliza códecs como VP9 y AV1, ofrece como ventaja la opción de ser óptima para la reproducción en diferentes dispositivos y conexiones de internet (YouTube Help, 2024). Además, YouTube es una plataforma gratuita y abierta, con un alcance global masivo, lo que permite que los videos sean descubiertos fácilmente, mientras que TIDAL requiere suscripción, lo que limita el acceso, pero esto garantiza una experiencia premium sin anuncios.

Por último, cabe mencionar que ambas plataformas abordan el tema de la

monetización y exclusividad, en el caso de TIDAL se ofrece contenido exclusivo de artistas, lo que puede atraer a audiencias específicas que buscan calidad y exclusividad. En este aspecto YouTube permite monetización a través de anuncios y suscripciones, lo que da más opciones a los creadores para generar ingresos. En resumen, al respecto se opta por calidad visual y exclusividad mediante TIDAL y para alcance masivo y accesibilidad, YouTube es más conveniente (YouTube Help, 2024; TIDAL, 2024). Lo que se observa en este caso es que la artista Grimes ha dispuesto para distribución y reproducción de su video musical *Venus Fly* en ambas plataformas.

Los videos musicales y canciones de Grimes, están disponibles en varias plataformas de distribución y reproducción, tales como YouTube, que funge como principal plataforma donde Grimes publica sus videos oficiales. Vevo y Vimeo destacan más a la par de TIDAL ya que distribuyen videos musicales de alta calidad.

En cuanto a la plataforma de TikTok, Reels y Facebook Watch se usa para promoción y algunos solo presentan fragmentos de sus videos musicales. Cada una de estas plataformas es independiente y tiene su propio modelo de distribución de contenido, aunque en algunos casos pueden estar integradas o colaborar con YouTube y otras redes. Se observa que el video *Venus Fly* de Grimes está presente como contenido promocional y otros contenidos que los fans de Grimes publican (Meta for Business, 2024; TikTok for Business, 2024).

El proyecto de este video fue financiado en parte por TIDAL, Factor Foundation, Gobierno de Canadá y emisoras privadas de radio en Canadá (Grimes, 2017, m4 s53). A través de todo este equipo de profesionales Grimes ejecutó la colaboración efectiva para lograr mezclas que estuvieran perfectamente sincronizadas en el video que se produjo en sus estudios de producción. El hecho de observar que Grimes dirige su propio video musical le concede la oportunidad de más libertad creativa decir hacia dónde dirigir el proyecto, e interactuar respecto a los consejos expertos de los técnicos e ingenieros para prever los resultados conforme al proyecto, hacer adecuaciones, experimentar con instrumentos, sonidos, efectos y de esta manera pulir los detalles hasta lograr el objetivo y concretar la producción.

3.2.3 *Player of Games: Aspecto Técnico Sonoro*

Al describir el aspecto técnico sonoro del video musical de *Player of Games* se aborda con base en la pregunta ¿cómo se produjo?, a lo cual se ha investigado qué tipo de instrumentos, aplicaciones, *software* y aparatos tecnológicos se utilizaron. Como siguiente paso, se describen las plataformas que funcionan como lugares de distribución y reproducción de la obra y sus códigos aplicables para la parte técnica sonora.

Se considera como primer paso y dada la observación de la calidad del video que la productora de videos musicales de Grimes y su director Anton Tammi (Tammi, 2021), pudo utilizar máquinas de computadoras con una capacidad de memoria de procesador potente, un CPU con alta velocidad de reloj (mínimo 2.5 GHz) y múltiples núcleos para procesar efectos y pistas simultáneamente, contando con la memoria RAM de al menos 16 GB de RAM, o hasta probablemente 32 GB y un almacenamiento rápido tal como puede ser una SSD de 500 GB o más que garantiza tiempos de carga rápidos para *software* y bibliotecas de sonido. Asimismo, una interfaz de audio externa de alta calidad que respalda las tarjetas de sonido integradas y que llegan a ser insuficientes para producción profesional; una pantalla grande de al menos 14 pulgadas o más donde trabajar cómodamente con los *softwares* de edición musical, sistema de refrigeración líquida eficiente y ventiladores silenciosos para evitar ruido en las grabaciones (Prod Junkies, 2024; Smart DSP, 2019).

Es evidente que Grimes para desarrollar la música en este video, utiliza ampliamente sintetizadores, que son característicos de la música electrónica y que favorecen la creación de una atmósfera futurista. Los ritmos de percusión son generados electrónicamente, lo que añade una sensación de artificialidad y modernidad al sonido (Holmes, 2020). A lo largo del video, se pueden escuchar efectos de sonido que imitan los ruidos de interfaces de usuario, clics y zumbidos electrónicos. Esto refuerza la temática de videojuegos que Grimes destaca y la tecnología que le distingue para generar dichos códigos (Gunawan et al., 2021). En cuanto a la reverberación y eco que se notan en el audio, son efectos que se utilizan para dar profundidad y espacialidad a la música, por lo cual hace que el entorno sonoro parezca más vasto y envolvente (Rodríguez-López, 2014, 2017).

En cuanto a la voz de Grimes, es propuesta aquí como un elemento único y original. El timbre de voz de Grimes es etéreo, aireado y cristalino, lo que le da una calidad única y reconocible en la música electrónica y experimental. Su voz tiene una resonancia ligeramente nasal, con un tono delicado pero expresivo, lo que le permite jugar con diferentes efectos y capas vocales para este video. El timbre de su voz obtiene un sonido característico dado el uso de reverberación profunda, *delay* y procesamiento de tono, puede ser a través de *autotune* y lo usa para reforzar la sensación de espacialidad y misterio logrando un tono etéreo y a veces robótico que se alinea con la estética futurista del video. También se nota el uso de múltiples capas vocales, estas se utilizan para crear armonías complejas y texturas sonoras más elaboradas y ricas las cuales también describen que hacen uso de melodías sintéticas, es decir, los sintetizadores siguen la melodía que liderea la voz (Villafañe, 2022; Senior, 2011; Holmes, 2020).

En segundo plano de la melodía, se distinguen las armonías y éstas son espaciales y se distinguen por ser amplias y abiertas creando una sensación de expansión. La armonía y el ritmo son aspectos esenciales para la canción, ambos se complementan para crear una estructura musical cohesiva que acompañan a la melodía. El ritmo que se distingue en *Player of Games* está estructurado como un patrón que da duración y acento en el tiempo de los sonidos. Se observa que Grimes utiliza un ritmo electrónico con una base de 131 BPM en compás 4/4. La percusión es minimalista, con golpes de sintetizador que marcan el pulso de la canción y crean una sensación de constante movimiento muy característico de los ritmos de la música electrónica y el *synth-pop* (Holmes, 2020).

Aunque se distingue que tiene ritmos pulsantes que mantienen la energía alta, también se observa que tiene variaciones de tempo los cuales coinciden con las imágenes, es decir, los cambios visuales dados en el video se precisan en el sentido de dar sincronía entre la música y la acción visual en la pantalla. Se distingue que la conexión y alineación entre armonía y ritmo es la clave para formular un contexto donde no sólo la melodía logre transiciones dinámicas y envolventes, sino también se llegue a una sincronía bien lograda entre sonido e imagen en toda la dirección que lleve la canción (Holmes, 2020; Huber y Rustein, 2017; Chion, 1993).

En este sentido cabe señalar que la duración del video en YouTube es de 6:42 minutos y tiene una variante entre la canción presentada en plataformas de *streaming* que reproducen la canción solo en formato de audio como Spotify, Apple Music, Deezer y TIDAL. Por ejemplo, en Spotify, la canción *Player of Games* tiene una duración de 4 minutos con 05 segundos. Por lo tanto, se observa que para lograr sincronía con el aspecto visual se adecuó la música con cierta subordinación a las imágenes y a la narrativa visual (Barberena y Jaunerena, 2017).

Además, se ensamblaron sonidos diegéticos cuidadosamente sincronizados con las imágenes que lideran la trama o narrativa visual hechas con estilo cinematográfico para la canción. dichos sonidos de sintetizadores e instrumentos utilizados se distinguen por ser brillantes y metálicos, que además de dar realismo a la acción visual de los actores por ejemplo el choque de las espadas en la confrontación de batalla también tiene un efecto envolvente que contribuye a la sensación de estar en un entorno tecnológico (Rodríguez-López, 2014, 2017).

Se distingue también en todos los sonidos que incluye la música de *Player of Games* presenta texturas sonoras complejas, con múltiples capas de sonidos que se entrelazan. Por ejemplo, se detectan los efectos de sonidos digitales como clics y zumbidos que imitan las interacciones con interfaces de usuario, como si se estuviera navegando por un menú de un videojuego o una computadora (Gunawan et al., 2021). Se argumenta nuevamente que, en este video, dichos efectos ayudan a establecer el ambiente tecnológico y futurista que se observa siguiendo un estilo cinematográfico (Bordwell y Thompson, 2020; Huber y Rustein, 2017; Holmes, 2020).

Otro ejemplo, también se distinguen los sonidos digitales *Beep* y *Boop* que son sonidos cortos y agudos que recuerdan a los efectos de sonido de los videojuegos clásicos (Gunawan et al., 2021). Se señala también la reverberación que como efecto añade una sensación de espacio y profundidad a los sonidos para que parezcan más grandes y envolventes y se crea una atmósfera inmersiva. En este aspecto también se distingue la función del eco para que los sonidos están rebotando en superficies duras, como en un entorno cerrado o metálico. Esto aplica para la estética de ciencia ficción tanto como los efectos de sonido distorsionados que se aplican en el video para sonar

más agresivos o intensos. Esto se utiliza para crear más tensión y emoción en ciertas partes del video y es evidente que se implican para destacar la narrativa que desarrollan las imágenes (Barberena y Jaunerena, 2017; Holmes, 2020; Chion 1993).

Por ejemplo, los sonidos diegéticos están presentes durante todo el video mezclados equilibradamente con el audio de la canción, sin embargo, los más relevantes se escuchan en el intervalo del minuto 3:53 a 4:06 cuando se distingue la pausa sobre la canción y resaltan los sonidos que produce Grimes y el caballero al caminar para colocarse en guardia y los sonidos de las espadas al girar en el aire disponiéndose a atacar. Estos sonidos generan la dinámica de la batalla entre Grimes y el caballero y sustentan el movimiento intenso al momento que inicia la batalla, suena el choque de las espadas y al mismo tiempo se reanuda la canción (Huber y Runstein, 2017).

En el intervalo que va desde el minuto 4:35 al término del video (6:42 minutos) se distingue nuevamente una pausa de la canción y un sonido sintetizador envolvente y la superposición del sonido de la espada que atravesó a Grimes respaldan perfectamente la narrativa visual que distingue al momento clímax de la narrativa visual (Barberena y Jaunerena, 2017). A partir del minuto 4:35 los sonidos diegéticos se desvanecen mientras se introduce una variación, en música se llama coda, una sección adicional que se agrega al final de la composición y que sirve para cerrar o como desenlace (Huber y Runstein, 2017). Con la coda se refuerza la conclusión del video musical y proporciona una sensación de resolución y estabilidad. La coda muestra en el video que incluye variaciones del material previamente escuchado y a la vez, introduce nuevos elementos tanto a la melodía como a la letra. Esta variante con implementación de coda en la canción confirma que Grimes y su colaborador como director Anton Tammi (Tammi, 2021) desarrollan la música y la canción al estilo de la producción musical cinematográfica, y que se usa a menudo para prolongar la atmósfera o resaltar el desenlace de la historia (Chion, 1993).

En este caso, el video de *Player of Games*, presenta una melodía adicional al inicio del video que podría ser una introducción extendida o una interpolación, que es una técnica en la que se incorpora un fragmento melódico nuevo para reforzar la atmósfera visual. Esta introducción se da en el intervalo del minuto 00:00 a 00:23 e

incluye sonidos diegéticos. De igual manera, la coda al final en la última sección del vídeo, desde el minuto 4:36 hasta el 6:42, podría ser una coda diseñada para cerrar más dramático y alinearse con la narrativa visual, un cierre más cinematográfico (Barberena y Jaunerena, 2017; Rodríguez-López, 2014). Esta adaptación incluye cambios en la mezcla, efectos de sonido adicionales e incluso variaciones en la instrumentación para enfatizar la narrativa del video (Casetti y di Chio, 1991; Chion, 1993).

La música de la canción alterna con los sonidos diegéticos, tipo cinematográficos de la escena que se puede describir como el punto clímax de la narrativa del video. Se nota el cambio de la frecuencia de los sonidos haciendo que parezcan más dinámicos y variados. Esto mantiene el interés del oyente y añade complejidad al paisaje sonoro. A la vez se distingue también el *pitch shifting* que es una técnica que altera la altura de los sonidos y esto crea efectos sorprendentes y poco naturales, alineándose con la temática futurista. Cabe señalar que se distingue el ruido de fondo que abarca los sonidos ambientales como el arrastre de la espada sobre el suelo, la voz ahogada de Grimes al momento de ser traspasada por la espada del caballero, el murmullo del entorno que semeja el mundo en el que se desarrolla el video, por ejemplo, el bosque donde se encuentra Grimes al morir. Estos sonidos de fondo son sutiles pero esenciales para la inmersión, al igual que los sonidos de efectos que simulan el movimiento, como el deslizamiento o el desplazamiento rápido, añaden dinamismo a las escenas de acción o los efectos especiales para respaldar hologramas y pantallas o la aparición de un brillo o un destello, por ejemplo el choque de las espadas en las escenas más intensas del clímax que añaden dramatismo y enfatizan la acción y que como ya se dijo antes, forman parte de los sonidos diegéticos. Estos efectos de sonido no solo complementan la música, sino que juegan un papel crucial para respaldar la narrativa visual del video y que logre sumergir al espectador en el mundo creado por Grimes (Chion, 1993; Rodríguez-López, 2017).

Por último, el proceso de distribución y reproducción del video *Player of Games* de Grimes en plataformas de video, implica varios aspectos técnicos, especialmente en el sonido. Se ha considerado la codificación de audio ya que el video se publica en diferentes formatos, tales como ProRes 422 HQ y H.264, con audio en estéreo (2 canales)

Esto garantiza una calidad de sonido óptima en distintas plataformas (Randomvideoman, 2022).

Otro aspecto que se considera es la compresión para adaptarse a los requisitos de la plataforma de YouTube donde el audio puede comprimirse con códecs como AAC lo que reduce el tamaño del archivo sin afectar demasiado la calidad (Randomvideoman, 2022; YouTube Help, 2024). De igual manera, en algunos casos, la mezcla de audio se ajusta para mejorar la experiencia en dispositivos móviles o sistemas de sonido envolvente (Sedeño- Valdellós, 2024).

Las plataformas de distribución y reproducción de video cumplen funciones clave para Grimes como artista productora y para su video *Player of Games*. El impacto se logra en la distribución global que permite que el video llegue a audiencias de todo el mundo sin restricciones geográficas, además mediante la optimización de calidad que ofrecen ajustan la resolución y el formato del video para adaptarse a distintos dispositivos y velocidades de conexión, así mismo, ofrece una normalización de volumen como un servicio de plataformas como YouTube para el ajuste del nivel de audio para mantener una experiencia uniforme entre distintos videos (YouTube Help, 2024; Sedeño-Valdellós, 2024).

Es importante también la monetización que ofrecen dando opciones de ingresos a través de publicidad, suscripciones o compras digitales, la interacción con la audiencia que facilitan comentarios, *likes* y comparticiones que ayuda a la promoción orgánica del contenido. También se obtiene una perspectiva de análisis de datos que proveen métricas sobre visualizaciones, retención de audiencia y *engagement*, arrojando información a Grimes y su equipo colaborador para entender el impacto de su contenido en el mercado y sus competencias. (Márquez y Arciniegas 2020; Sedeño-Valdellós, 2024). Por otra parte, la distribución y reproducción de *Player of Games* en las plataformas permite a Grimes ofrecer la estética visual y la narrativa del videoclip complementados con la experiencia auditiva y esto genera una experiencia más inmersiva para los espectadores.

3.2.4 *Player of Games: Aspecto Técnico Visual*

Grimes pone especial atención en la comunicabilidad de su obra, cuidando tanto el diseño como la estética del mensaje. La idea creativa de Grimes respecto al mensaje y narrativa de su obra resulta en una labor compleja y con requerimientos técnicos de alta especialidad para la construcción del diseño visual. Para ello, emplea los códigos y lenguajes técnicos digitales y de los sistemas de comunicación, permitiendo que su contenido pueda transmitirse, reproducirse y distribuirse eficazmente dentro del vasto mundo de las *mass media*. (Sedeño-Valdellós, 2024; Manovich, 2005). Un ejemplo de esta estrategia es su canal de YouTube (Grimes, s. f.), donde la portada presenta una imagen de Grimes. Esta interfaz atractiva no solo fortalece la percepción profesional de su obra, sino que también ofrece, a primera vista, una representación clara de su estilo artístico. El diseño visual incorpora una estética futurista, con influencias en la cromatografía de videojuegos y elementos inspirados en el anime, reforzando la identidad visual de la artista (Rodríguez-López, 2017). La portada de YouTube como plataforma de distribución y reproducción está alineada con el mensaje que transmite *Player of Games*, proporcionando coherencia entre la imagen de la artista, el contenido del video musical y su difusión (Rodríguez-López, 2014; Sedeño-Valdellós, 2024).

Para la producción del video musical y la construcción de su mensaje, Grimes trabajó con expertos en producciones audiovisuales, asegurando un resultado visual que cumple con su visión artística. El análisis del aspecto técnico visual de *Player of Games* se complementa con la información presentada en la Tabla 1, que detalla los aparatos y *software* y plataformas utilizados en la producción (ProdJunkes, 2024; Smart DSP, 2019; Okun y Zwerman, 2021). La primera parte o fragmento encontrado en análisis del video se perfila como una extensión de estilo cinematográfico que funge como introducción. La autora de esta canción, Grimes, otorgó la dirección del video a Anton Tammi quien trabajó con claridad sobre la intención de un video con estilo filmico (Tammi, 2021; Grimes, 2021).

La sección introductoria tiene un intervalo de una duración de 00:00 a 00:30 minuto y en el 00:31 se hace la mezcla en sincronía con el inicio de la canción (Grimes, 2021, 0m 01s). Se ha seleccionado la sección introductoria como segmento donde aplicar a detalle un desglose que implique el manejo general de los lenguajes

cinematográficos en la dirección de las cámaras y sus técnicas de uso, es decir los tipos de tomas, encuadres y demás puntos que abarca el aspecto técnico de la producción audiovisual (Casetti y di Chio, 1991) en desarrollo sobre la puesta en escena evidenciando las decisiones técnicas y estéticas (Rodríguez-López, 2014, 2017; Bordwell y Thompson, 2020). Se describe de la siguiente manera:

La escena comienza con un *plano detalle* del hombro derecho del caballero, introduciendo sutilmente la atmósfera de la toma. A medida que la imagen se despliega, la cámara realiza un movimiento de desplazamiento, dando paso a un *travelling* circular (ARC completo) que gira alrededor de la pareja formada por Grimes y el caballero. A continuación, la cámara se posiciona frente al caballero e inicia con un *plano entero*. Conforme el encuadre avanza, se realiza un *zoom in*, hasta transformarlo en un *plano americano*, que destaca al personaje.

El siguiente corte lleva a un *primerísimo primer plano* de los ojos de Grimes, donde el *zoom in* se ejecuta con un movimiento leve y pausado. Después, la escena cambia a una toma panorámica o gran plano general de la locación, con un *zoom in*, suave y progresivo, lo que realza la amplitud del entorno. En una serie de imágenes de corta duración, se alternan elementos simbólicos como lo es la sombra humana que aparece en *plano pecho*, seguida por una toma enfocada en la sangre sobre la tela, capturada en un *primerísimo primer plano* para destacar los detalles. La sombra de un brazo sosteniendo una espada en movimiento, se captura con un *plano detalle*, con un *paneo* leve hacia la izquierda, que aporta tensión visual (Bordwell y Thompson, 2020).

A continuación, la imagen se desplaza hacia un tablero de ajedrez, donde la pieza de la reina yace caída. La toma se enmarca en un *plano detalle*, seguido de un *zoom out* para enfatizar la composición visual. En la siguiente secuencia, Grimes aparece en *plano pecho*, cayendo en un espacio sombrío. La transición se refuerza con una toma de *plano detalle*, seguida por un *tilt down* sobre la espada, cuyos destellos metálicos contrastan con las sombras. La cámara ejecuta un movimiento de *Dolly in*, dirigiendo la mirada hacia un trono escalonado. Conforme se acerca, realiza un *tilt up*, ascendiendo por la estructura hasta alcanzar el domo del techo (Casetti y di Chio, 1991).

En este punto, la escena integra un gráfico animado de líneas blancas, dando

paso al título y los créditos (Grimes, 2021, 0m 27s). Simultáneamente, la cromatografía evoluciona gradualmente hacia un tono rojo intenso, saturando la pantalla mientras las letras blancas emergen con fuerza visual. De manera progresiva, la escena se transforma en una imagen difusa y poco definida. A medida que la toma ejecuta un *tilt down*, el degradado del color rojo comienza a desvanecerse, se realiza el cierre visual y los gráficos del título y créditos desaparecen sutilmente.

Al cierre de la sección introductoria se procede a observar la secuencia que desarrolla el video *Player of Games* a partir del minuto 00: 31 donde se realiza la sincronización del video con el inicio de la canción. A partir de allí se describen de manera amplia y generalizada los siguientes aspectos técnicos visuales que se implican (Casetti y di Chio, 1991; Bordwell, y Thompson, 2020):

A partir del minuto 00:31, el video musical de *Player of Games* sincroniza su imagen con la canción, y se crea una atmósfera cinematográfica que fusiona elementos de videojuegos, películas épicas medievales y una estética futurista inspirada en *Dune* (Herbert, 1965) destacando la apropiación visual de sus dos lunas. Se emplearon los efectos visuales que crean este escenario fantástico y futurista. El uso del CGI tanto en producción como en postproducción se implementa para lograrlo (Okun y Zwerman, 2021), por ejemplo, en la escena donde la imagen de Grimes se hace diminuta sobre la carta que sostiene el caballero en su mano (Grimes, 2021, 3m 10s).

Se notan los efectos de las partículas y luces dinámicas que refuerzan la sensación de un mundo digital y de videojuego a la par de las transiciones fluidas y distorsiones visuales que se implementan para lograr el enfoque surrealista y futurista que sostiene la narrativa del video. Las luces neón en controversia con la ambientación visual de un paisaje medieval se destacan con el estilo cromático y la paleta de colores seleccionados de tal manera que se logre transmitir un efecto místico y, a la vez tecnológico, se observan en ellos los tonos fríos y metálicos, como azules y plateados, que evocan un universo digital. Se observan las sombras profundas y efectos de iluminación propios para el dramatismo que requiere la narrativa visual (Bordwell y Thompson, 2020; Rodríguez-López, 2014). El trabajo de edición en la postproducción se implica para lograr estas cualidades en la imagen. para ello se utilizaron los *softwares*

Adobe after Effects, Adobe Premier Pro, Cinema 4D, MotionBuilder, Maya, Blender y Houdini, Unreal Engine, DaVinci, Resolve, *software* para captura de movimiento y Computer Generated Imagery CGI (Okun y Zwerman, 2021).

La puesta en serie muestra que el montaje es rápido y acompaña el ritmo de la música, creando una sensación de urgencia y movimiento constante. En el aspecto escénico para lograr la estética de videojuegos Grimes incorpora elementos visuales inspirados en videojuegos y ciencia ficción, por ejemplo, se implementa el diseño de los dos únicos personajes que son Grimes y el caballero como personajes del juego. El caballero viste una armadura y capa medieval, y Grimes, primero aparece desnuda con una espada corta en la mano, para luego adoptar un atuendo medieval, acompañado de maquillaje con rasgos futuristas. La estética futurista es similar a videojuegos como *Final Fantasy* y a la vez se combinan los escenarios que recuerdan mundos abiertos y cinematográficos ya que muestran tanto paisajes épicos como estructuras imponentes (Bordwell y Thompson, 2020; Rodríguez- López, 2014). Se observan mecánicas visuales como barras de energía y efectos de combate, que refuerzan la idea de los jugadores en enfrentamiento.

Se distinguen las tomas y encuadres realizados con cámara flotante en la escena donde se hace un acercamiento al trono mediante un rápido movimiento aéreo que genera un efecto inmersivo. Se han utilizado *planos cerrados* aplicados en momentos clave, para enfatizar la expresión y emociones de los personajes. De igual manera el uso de ángulos amplios y perspectivas dinámicas, son implementados con base en el desarrollo de la narrativa que crea Grimes y Tammi (Rodríguez-López, 2014; Casetti y di Chio, 1991).

En relación con el aspecto performativo, como cantante se observan solamente dos segmentos en los que Grimes aplica el efecto de sonido diegético, en el intervalo del minuto 03:43 a 03:52 que en la canción corresponde al coro, en dos escenas diferentes, pero bien sincronizadas, Grimes mira a la cámara y canta una breve parte del coro. Esto refiere que en la mayor parte del video la acción performática y escénica de Grimes la enfoca en representar a la jugadora sin entrar en una coreografía directa y sincronizada a la interpretación de la canción sino más bien se desarrolla una coreografía

y acción escénica sobre los movimientos de ambos personajes centrados sobre emular las mecánicas de los videojuegos, con poses y secuencias de acción estilizadas. (Bordwell y Thompson, 2020; Rodríguez-López, 2014).

Esto da créditos a la dirección estilo cinematográfico que realiza Anton Tammi incluyendo los gráficos, títulos y créditos que como ya se ha dicho, en la introducción del video se incorporan y que refuerzan la estética cinematográfica. Se destacan los símbolos visuales, que combinan referencias a videojuegos con iconografía medieval, mientras que los detalles futuristas, como la espada láser, refuerzan la estética híbrida utilizada en cine de ciencia ficción (Vizcarra, 2012).

Por otra parte, en la narración del video se destaca a Grimes representando a una especie de guerrera o jugadora en un mundo virtual. Por ejemplo, para dar énfasis al nudo de la narrativa, se superpone la escena visual de confrontación de ambos personajes mientras que la canción se pausa dejando solamente los sonidos diegéticos ambientales correspondientes al movimiento de los personajes preparándose para el combate. Los sonidos diegéticos se distinguen, por ejemplo, los choques y movimientos de espadas que refuerzan la intensidad visual de la escena mezclándose con la canción que se integra nuevamente. El combate termina cuando el caballero vence a Grimes. La escena logra dramatismo al introducir en la secuencia de las escenas un *fundido encadenado* para dar el efecto de traslado a otra dimensión, mientras que se reforzó con la música en sección de coda, y se continúa una serie de secuencias visuales hasta el final de video que muestran que la jugadora murió y se encuentra en otra dimensión (Okun y Zwerman, 2021).

3.2.5 *Shinigami Eyes: Aspecto Técnico Sonoro*

La canción *Shinigami Eyes* de Grimes fue producida por Grimes e Illangelo. Fue lanzada el 26 de enero de 2022 como parte de su proyecto musical Book 1. La canción tiene influencias electrónicas, fue escrita por Grimes y es una canción cuya narrativa fue inspirada en el concepto de los *Shinigami*, dioses de la muerte en la mitología japonesa, popularizados en el anime *Death Note* (Ōba y Obata, 2006–2007). La narrativa justifica el diseño sonoro futurista que refuerza la percepción y la vigilancia

digital (Grimes, 2022a, 2022b; Holmes, 2020).

La canción fue grabada según Discogs, en Nazgul Recording LLC, la compañía musical de Grimes, bajo licencia de Columbia Records (Grimes, 2022a). Se utilizaron sintetizadores digitales y programación electrónica para crear su atmósfera sonora. La grabación incluyó batería programada, bajos sintetizados y efectos vocales de modulación, reverberación y eco para darle un tono robótico a la voz de Grimes y expandir la presencia vocal en el espacio sonoro. El procesamiento digital sobre la voz se usó el *autotune* y *vocoder*; las capas vocales van en de múltiples pistas vocales para crear profundidad y energía, la modulación de tono sucede mediante variaciones en la afinación. Respecto al estilo rítmico y fraseo en la interpretación de Grimes se escucha un ritmo preciso y marcado, casi como un canto hablado. La voz de Grimes se distingue por la suma de los efectos aplicados como una intención propia del estilo de la artista. Se aplica una combinación de estilos de *electropop*, *techno* y *synthwave*. La mezcla estuvo a cargo de Tom Norris e Illangelo, quienes trabajaron en colaboración. Se empleó una resolución de 24-Bit 48.0 kHz en formato FLAC que garantiza una compresión con alta calidad de audio. La masterización fue realizada por Dave Kutch, un ingeniero de sonido reconocido. Se optimizó el rango dinámico para que la canción tuviera un sonido potente y claro en distintos dispositivos de reproducción (Grimes, 2022a, 2022b).

En su estructura la canción tiene una duración de 2:40 minutos en formato audio (para el formato video la duración es de 3:19 minutos) y sigue una estructura de verso-estribillo- puente, con transiciones fluidas entre secciones. El ritmo es rápido y constante, con un BPM de 116. Los versos presentan una instrumentación minimalista con sintetizadores y percusión electrónica. El estribillo es más energético, con capas adicionales de sintetizadores y efectos vocales. En el puente se distinguen variaciones en la armonía y efectos sonoros que generan tensión antes del último estribillo. La producción sonora para el video implementa sonidos diegéticos como por ejemplo el golpe de espadas o la ovación del público, son sonidos creados para ser percibidos por los personajes y pueden clasificarse como efectos de sonido de *foley*, que son sonidos recreados artificialmente para mejorar la inmersión y el realismo de las escenas. La

atmósfera sonora, logra una estética auditiva que complementa todo el diseño visual del video perfectamente sincronizado tanto con las escenas visuales como con la canción (Huber y Runstein, 2017; Wright, 2014).

Para la sincronización de la canción con el video se distingue un segmento que funge como introducción o interludio con melodía y letra en voz de Grimes. Esta sección se nota que sostiene la clave y la armonía de la canción y se utiliza como introducción en el intervalo del 00:00 a 00:29 minutos. La tonalidad La menor (Am) refuerza la atmósfera de la narrativa de la canción que tiene en su estructura progresiones armónicas con acordes como C, Am, F, Dm, G y Em. Para el final del video se agregó una breve extensión de sonido atmosférico con intervalo de duración del minuto 03:06 a 03:19 con el que cierra sincronizando con los créditos en gráfico (Barberena y Jaunarena, 2017; Senior, 2011)

El proceso de distribución y reproducción del video en plataformas involucra varios aspectos técnicos, especialmente en el sonido. Por ejemplo, la codificación y compresión de audio formatos como AAC y Opus, optimizados para *streaming* sin pérdida significativa de calidad. También se distingue el ajuste de la ecualización y el volumen para garantizar una reproducción uniforme en distintos dispositivos. Dependiendo de la conexión del usuario, el video puede reproducirse en resoluciones desde 480p hasta 4K, con ajustes en la calidad del audio. Para el procesamiento espacial del sonido se utilizan técnicas como reverberación (*reverb*) y paneo estéreo (*panning*) para crear una experiencia inmersiva (YouTube Help, 2024; Sedeño-Valdellós, 2024).

De igual manera que las anteriores canciones, *Shinigami Eyes* en primera instancia se creó en formato audio como primer producción antes del video musical, y se distinguen las plataformas donde Grimes ha dispuesto su canción para distribución y reproducción tales como son Spotify donde se puede reproducir el *streaming* de sus álbumes y sencillos, en el caso de Apple Music, se presentan la canción y el álbum disponibles para reproducción y compra; Amazon Music reproduce la canción en *streaming* y se puede comprar, TIDAL ofrece audio en alta calidad, la plataforma Deezer de *streaming* con catálogo, Bandcamp para venta de música directamente, SoundCloud en esta plataforma se consigue la canción en versiones alternativas o

remixes. (Dolata, 2020; Backlinko, 2025; Coffey, 2016; SoundGuys, 2025).

3.2.6 *Shinigami Eyes: Aspecto Técnico Visual*

El video musical *Shinigami Eyes* de Grimes en su aspecto técnico visual combina arte digital, estética *cyberpunk* y referencias a la cultura pop japonesa. La dirección estuvo a cargo de BRTHR, un dúo de directores conocidos por su estilo dinámico y saturado. La influencia de la estética futurista desarrolla el estilo visual y narrativo que lo acerca a géneros entre ciencia ficción, *cyberpunk*, experimental y pop visual de cultura japonesa. Su producción empleó tecnología XR Virtual, con Unreal Engine para los efectos visuales y Disguise xR Workflow para la gestión de la producción. La grabación se realizó en el estudio Xite Labs, en California. (Grimes, 2022b, 2022c).

Para la creación de los efectos visuales en *Shinigami Eyes*, se emplearon dispositivos como las gafas Magic Leap One, que permiten la integración de hologramas con el entorno físico. Además, se usaron cámaras con sensores de profundidad y movimiento para capturar imágenes y fusionarlas con elementos digitales. La filmación se llevó a cabo en un volumen de producción XR Stage para proyectar imágenes en una pantalla LED detrás de Grimes mientras filmaban en vivo. Esta tecnología es el complemento para los efectos de holograma, ya que permite integrar gráficos digitales en tiempo real sobre las escenas en rodaje de los personajes. Estos efectos son evidentes en escenas donde Grimes aparece con un vestuario iluminado, así como en su interacción con elementos digitales, como el sable de luz que usa en una de las tomas, al igual en las coreografías con su ballet y con los artistas participantes. La combinación de iluminación, pantallas LED y edición digital se implementaron para generar efectos visuales inmersivos. (Droke, 2022; Okun y Zwerman, 2021).

Además, se emplearon tabletas y dispositivos móviles con capacidades AR, como ARKit (Apple) y ARCore (Google), que se observan en la escena donde Grimes toma fotografías y videos tipo *selfies* con Jenny, artista colaboradora en aparición de escena (Grimes, 2022b, 01m55s). La producción requirió servidores y estaciones de trabajo de alto rendimiento para renderizar efectos en tiempo real (Le Gendre, et al.,

2022). Sin embargo, enfrentó desafíos al integrar RA y XR al entorno de producción cinematográfica, lo que ocasionó la pérdida de algunas grabaciones. Para mejorar la integración de realidad aumentada, se utilizó Vuforia Engine, un SDK que permitió a los desarrolladores incorporar visión por computadora en aplicaciones, y Vuforia Unity, que facilita una integración más eficiente (Okun y Zwerman, 2021).

La Inteligencia Artificial (IA) tuvo un papel relevante en la producción, con la introducción del personaje NO ONE, una superinteligencia utilizada en la cultura pop. Además, dentro del diseño de la escenografía digital, el trono futurista con formas inspiradas en cuerpos humanos fue creado por Nusi Quero utilizando la Inteligencia Artificial (Grimes, 2022c).

En cuanto al lenguaje visual en *Shinigami Eyes*, se observan los códigos visuales y elementos de diseño que, como ya se ha dicho, aplican a una estética *cyberpunk* y futurista. Especialmente, se observan códigos y símbolos, por ejemplo, en los ojos de *Shinigami* que se inspiran en el anime *Death Note* (Ōba y Obata, 2006–2007), que destacan en los ojos de Grimes y de los personajes, con efectos cromáticos y destellos. Se distinguen símbolos de la cultura pop japonesa como los gráficos de figuras místicas y jeroglíficos en diversos segmentos del video. La cromatografía utilizada son colores neón y contrastes fuertes con base en una paleta de colores donde predominan tonos rojos, morados y azules eléctricos para reforzar el efecto futurista. También se integran gráficos con líneas futuristas y a la vez eclécticos. Se observan referencias a mundos virtuales y tecnología avanzada por medio de escenarios digitales centrados sobre diseños de videojuegos y películas de alta tecnología (Vizcarra, 2012; Rodríguez-López, 2014).

Mediante Xite Labs los escenarios que se diseñaron fueron: Espacio oscuro, Abyss, Set de programa de TV japonés, Ciberesfera, Mundo oceánico, Cielo cibernético, Túnel de luz Tesla, Pantalla dañada, Tierra K-Pop, Entorno de luna y nubes (Okun y Zwerman, 2021; Grimes, 2022b, 2022c).

Las pantallas LED de fondo muestran composiciones de formas abstractas y estructuras simétricas, con colores intensos y movimiento muy dinámico, a una velocidad rápida de secuencia de tomas. Se observa que los efectos visuales se han

trabajado en capas superpuestas creando efectos psicodélicos especialmente por el movimiento ondulante, giratorio o en zoom rápido y destellante (LeGendre, et al., 2022). Este tipo de composición y diseño de ambientación se mantuvo en todo el video por lo cual da una sensación inmersiva especialmente sobre los personajes que interpretó Grimes, así como los interpretados por los artistas invitados: Jenny, Dorian Electra, Ryon Wan y las integrantes del ballet de coreografía (Grimes, 2022b, 2022c).

Se observa el diseño visual donde se utilizan luces intermitentes y efectos de brillo para generar una atmósfera inmersiva, una iluminación intensa que absorbe y satura la mayor parte de las formas de los participantes implementando efectos de destellos, especialmente en los ojos de Grimes para reforzar la narrativa del video. Se nota que los efectos de saturación de luz en ciertas escenas –además de crear una imagen envolvente e inmersiva– favorece la ausencia de escenario tradicional. Una característica que tiene la producción de *Shinigami Eyes* es la velocidad de las secuencias de las tomas. Por ejemplo, se distingue que la escena con mayor duración es la del intervalo que dura 10 segundos, del minuto 00:11 a 00:21 –donde se presenta la imagen del trono de cuerpos humanos– mientras que la mayoría de las secuencias tienen una duración de 2 y 1 segundos (Fernández, 2023; Rodríguez-López, 2014).

En cuanto al vestuario futurista de Grimes y los personajes del video, usaron atuendos siguiendo la línea de la influencia *cyberpunk*, que incluyen prendas con texturas metálicas y accesorios tecnológicos que se distinguen como códigos que forman parte del lenguaje visual del video sumando la coreografía con movimientos fluidos y poses rígidas, que destacan una estética cibernética. Grimes, como protagonista del video, lleva un vestuario futurista y una presencia dominante en la narrativa visual. Su traje principal es un *bodysuit* translúcido con estampado de escamas, inspirado en la arquitectura de las alas de libélula fue diseñado por Asher Levine, conocido por su enfoque futurista y el uso de tecnología avanzada en la moda. La prenda fue creada con impresión 3D y tenía luces internas que cambiaban de color durante la grabación (Halabian, 2024).

La artista e *influencer* Jennie (Black Pink), participa con un cameo en el video, donde se distingue su estilo y presencia escénica. El vestuario de Jennie también del

diseñador Asher Levine, es una chaqueta Candy Moto Biker en cuero rojo, con bombillas de luz en forma de concha que cambian de color. El estilo del traje encaja perfectamente con la estética *ciberpunk* y futurista. Dorian Electra –conocido como *influencer* en redes sociales– usó vestuario de estilo extravagante y futurista, con elementos de moda *ciberpunk* y detalles metálicos. El artista con su estilo y vestuario contribuye a la estética *cyberpunk* y representa al demonio vencido por Grimes (Grimes, 2022b, m2 s31). Respecto al artista e *influencer* Ryon Wu, su vestuario también va sobre la línea futurista y digital, con prendas que combinan texturas brillantes y cortes geométricos. Su presencia en el video ayudó a reforzar la estética de un mundo virtual y de un personaje híbrido, mediante la narrativa del mundo creado por Grimes, que es una especie de Cupido digital (Grimes, 2022c).

Se distinguen una gran cantidad de tomas en primer plano que resaltan la expresión facial de Grimes y de los artistas colaboradores en la interpretación de sus personajes y que enfatizan la intensidad de la narrativa visual. La toma en plano medio muestra el vestuario y los movimientos coreográficos, mientras que las tomas en plano general presentan los escenarios digitales y la integración de efectos XR. En cuanto a los *travellings* y movimientos de cámara se destacan una implementación de desplazamientos suaves combinados con *zoom out* y *zoom in* en algunos segmentos son lentos y en otros velocidad rápida y cortos para generar una sensación de inmersión abrupta en el mundo virtual (Le Gendre, et al., 2022). Los encuadres simétricos fueron utilizados para equilibrar la composición visual de estética digital y futurista. En el caso de los encuadres con profundidad permitieron la integración de los elementos físicos y digitales en una misma escena y los encuadres cerrados se aplicaron con la intención de generar un enfoque sobre los personajes, por ejemplo, los ojos de Grimes, o uno de los ojos del Cupido digital (Rodríguez-López, 2014; Casetti y di Chio, 1991; Bordwell y Thompson, 2020).

La estética visual del video se construye según los lenguajes innovadores desarrollados con las nuevas tecnologías, incluida la Inteligencia Artificial. Los escenarios son digitales y fondos abstractos donde se logra una combinación de imágenes de alta tecnología con fondos surrealistas, que crean un efecto de inmersión

haciendo que los diseños de composición escénica prescindan cada vez más de elementos matéricos y que se suplanten con diseños de efectos visuales que pueden trascender a mundos cibernéticos y futuristas.

3.2.7 *Venus Fly: Aspecto Creativo Conceptual*

Al desarrollar el desglose sobre el aspecto creativo se toma en cuenta los puntos que tiene la Tabla 2 para conocer la expresión creativa de Grimes en su video *Venus Fly* (Grimes, 2017). En él se distingue un concepto clave que posa sobre las experiencias personales de Grimes y que funcionan como motivos, ideas creativas y el propósito para la producción de este.

La canción tiene un tono desafiante y empoderador. Grimes ha mencionado que trata sobre "ser demasiado aterradora para ser objetificada" (Minsker, 2015). La narrativa prediseñada por Grimes para este video abarca la sensibilidad desbordada hacia una fuerza reaccionaria de autoprotección. Intencionadamente Grimes aborda e implementa los conceptos de solidaridad feminista y empoderamiento de la mujer.

Por ello, la colaboración de Janelle Monaé, se suma asertivamente a la narrativa de resistencia frente a la mirada crítica y el juicio de los demás. Puede incluso interpretarse como una acción o expresión antirracista y de identidad de género, alusivo a problemas sociales en el mundo, al momento que se introduce una escena con globo terráqueo y que aparece Janelle. Los objetos decorativos en el video se distinguen como representación de simbolismos femeninos tradicionales que entran en controversia con los masculinos: el mazo como representación de la fuerza y el cristal del capelo que representa fragilidad femenina y especialmente la rosa resguardada dentro del capelo que es roto por el mazo (Grimes, 2017).

Desde el inicio la narrativa de la canción creada por Grimes, realiza una confrontación y un desafío hacia quienes cuestionan, denigran y juzgan su apariencia y feminidad poco común en los medios de producción musical en el tiempo en que desarrolló su carrera musical. Grimes introduce metáforas para representar experiencias traumáticas vividas. Establece de manera peculiar cuál es su propósito en *Venus Fly*, expresar una estrategia de contraataque al acoso masculino y lo hace mediante una narrativa sonora y visual poco

convencional al definir, por ejemplo, el ritmo pop –alegre y que invita bailar– para una expresión de resistencia femenina. De esta manera se observa que logra la ruptura con los estándares tradicionales de belleza femenina (Camp, 2015).

Tanto Grimes como Janelle Monáe lucen vestuarios agresivos que suman sobre un lenguaje de empoderamiento femenino. Esto destaca la implementación acertada y estratégica de la estética futurista y *ciberpunk*. El vestuario principal de Grimes lleva una armadura metálica con detalles afilados, que le da un aire de guerrera futurista. Los accesorios exagerados, como guantes largos y elementos geométricos, tienen que ver con discursos surrealistas mientras que los otros atuendos como los vestidos con texturas brillantes y translúcidas, refuerzan la sensación de un ser de otro mundo. La narrativa se ve reforzada a través de las acciones escénicas y la interpretación de la canción hecha por ambas cantantes, movimientos dinámicos sobre el escenario de espectáculo musical tocando instrumentos y cantando, las miradas directas a la cámara, las espadas encendidas con fuego mientras ellas están en poses defensivas protegiéndose las espaldas (Grimes, 2017, 2m 44s). Los segmentos del video narran escenas con carga emocional y reaccionaria, por ejemplo, Janelle, con agresividad y determinación lanza las perlas del collar simbolizando ruptura con la tradicional etiqueta de mujer frágil o mujer sometida a normas impuestas; indicando que está lista para defender su espacio y su derecho a ser ella misma (Grimes, 2017, 3m 08s).

Sumando a los lenguajes audiovisuales la idea artística, respecto a la escena donde Grimes se encuentra dentro de un recipiente con aceite, aplica la influencia cinematográfica que puede representar un renacer del personaje, en suma, con el simbolismo dado cuando Grimes muerde la manzana. Como símbolo recurrente en la historia del arte y la literatura, la manzana es asociada con el conocimiento prohibido, o con la belleza y la tentación (Grimes, 2017, 1m 07s). Esta idea implica un acto de desafío en el contexto de la canción, que trata sobre la percepción externa y la resistencia a la cosificación. Morder la manzana representa en el video un gesto de empoderamiento, como si Grimes estuviera reclamando su propia narrativa. De igual manera si se combina con emerger del recipiente de aceite se percibe como el símbolo

de la transformación, ruptura, cambio o una evolución, alineándose con la estética del video, que juega con la idea de metamorfosis y poder (Martinelli, 2024).

A manera de síntesis, el empoderamiento, resistencia y autoexpresión son las motivaciones encontradas en *Venus Fly*. Ambas artistas han sido defensoras de la individualidad y han desafiado las normas tradicionales en la industria musical. Por ello se le atribuye un significado de colaboración y empoderamiento femenino. El video musical fue producido por Grimes fusionando el estilo experimental y electrónico con la energía vocal de Janelle Monáe para transmitir un mensaje de fuerza y autonomía, de desafío y protesta contra la cosificación y la mirada ajena.

3.2.8 *Player of the Games: Aspecto Creativo Conceptual*

El video musical *Player of Games* en su aspecto creativo conceptual se han considerado los conceptos contenidos en la tabla 2. En primera instancia se aborda la narrativa personal. Como ya se ha dicho antes, la canción fue creación de Grimes y el video musical fue dirigido por Anton Tammi (Tammi, 2021). La dirección del video musical implicó una colaboración cercana entre el director y Grimes para traducir la visión creativa de la canción en una pieza audiovisual. Grimes toma la dirección creativa exponiendo el significado de la canción y todo lo concerniente a la idea de cómo representar visualmente sus emociones, símbolos y el mensaje mediante los acuerdos y dinámicas básicas con el director Tammi para conceptualizar la narrativa audiovisual de la obra (Grimes, 2021).

Las motivaciones de Grimes se expresan en su obra y expone en ella la complejidad de una relación amorosa en la que el jugador está más enamorado de la aventura y el desafío que de su pareja. A través de metáforas espaciales y referencias a juegos, la artista transmite la sensación de distancia emocional y la lucha entre el amor y la libertad personal.

Desde el diseño sonoro en sincronía con la canción se incorporan efectos que hacen referencia a los videojuegos, tanto en la selección de sonidos como en su estructura musical, evocando las bandas sonoras de juegos. La voz de Grimes interpretando su canción, consolida la propuesta innovadora y la intención emocional. La melodía es la sucesión de notas que se perciben como una línea musical con identidad

propia, es decir, se le distingue en la parte de la canción que generalmente se canta y que se puede tararear o reconocer fácilmente y que son los elementos que dan profundidad y color al sonido. En este caso se nota que Grimes juega con la armonía para transmitir matices diferentes, realiza con su voz una melodía etérea y melancólica, con una progresión vocal que transmite una sensación de anhelo y distancia emocional. (Chion, 1993; Barberena y Jaunarena, 2017). La armonía está construida sobre sintetizadores de sonido envolvente y la base rítmica electrónica refuerza la atmósfera futurista y espacial del tema tanto para enfatizar el estilo cinematográfico como la referencia del videojuego. Se nota que la combinación de estos elementos es determinante para el lenguaje que elige la autora para crear una sensación de nostalgia y deseo que contribuya a la temática de la canción sobre el amor y la obsesión por el juego.

Dentro del lenguaje cinematográfico, el director conjunta varios elementos en la parte del nudo y desenlace de la historia, la música se pausa, dando lugar a un instante de tensión del video musical para enfatizar la batalla frontal entre Grimes y el caballero. Se utilizan espadas reales de metal, y el sonido de su impacto es cuidadosamente diseñado para resaltar la crudeza del enfrentamiento. Finalmente, la coda en sincronía favorece un cambio en la narrativa visual. La canción entra en pausa para permitir el desenlace: Grimes dentro del personaje es herida por la espada del caballero y, en consecuencia, su figura se desvanece, y se asume que ha muerto y trasciende hacia otra dimensión. Estas secuencias de escenas a la par de la sincronía y diseño sonoro de estilo cinematográfico tienen una dinámica bien dirigida y logran un énfasis sobre la emotividad de la narrativa que capta el director y que al final –a manera de desenlace– enfatiza con la extensión sonora implementada (Barberena y Jaunarena, 2017; Chion, 1993; Casetti y di Chio, 1991).

Respecto a la idea conceptual en la que se desarrolló *Player of Games* se puede concretar entre los conceptos de ciencia ficción, fantasía y videojuegos. Para ello, el director aplica en todo el video musical el estilo visual sincronizado con la canción y el diseño sonoro y define la estética del video, incluyendo iluminación, vestuario, escenarios, efectos especiales y utilería para alinearlos con la identidad de la artista y

reforzar la narrativa de la canción conforme a la visión creativa de Grimes. Siguiendo la estética futurista, se combinaron elementos medievales con detalles tecnológicos para destacar un choque entre lo antiguo y lo moderno, reflejando la dualidad de la historia utilizada en los lenguajes de cine de ficción, por ejemplo, espadas medievales en contraste con las espadas láser. El uso de colores oscuros y metálicos simbolizan poder, misterio y distancia emocional, alineándose con el tono y narrativa de la canción. (Vizcarra, 2012; Rodríguez-López, 2014).

En cuanto a la identidad de los personajes, el estilo de Grimes es experimental y transmite múltiples facetas de su personaje. Se observa en el texto visual del video las acciones performáticas, inicia con un desnudo de Grimes sosteniendo una espada corta en su mano oculta tras su espalda, en contacto muy cercano con el caballero, el personaje del *Dark King*, Rey Oscuro, interpretado por Andrei Pishchalnikov (Blistein, 2021) quien desde la metáfora representa un antagonista misterioso y una figura poderosa e inalcanzable. Esta escena revela la intención de hacer notar la íntima cercanía que existe entre los personajes.

Los atuendos medievales muestran capas y telas fluidas en movimiento constante, que representan la transformación y transmite la sensación de cambio y evolución en la relación. En la composición visual se distinguen los vestuarios medievales combinados con atuendos como el traje escolar, puede ser una decisión artística de Grimes que juega con la yuxtaposición de épocas y conceptos, incluso, apunta al contraste entre tradición y modernidad, ya que se distinguen la armadura y las espadas que simbolizan un pasado, batallas y honor; mientras que el traje escolar representa juventud, disciplina y exploración. Este aspecto también alude a un simbolismo de roles y jerarquías donde los atuendos pueden sugerir diferentes niveles de poder o identidad dentro del juego representado en las secuencias de escenas. Cabe aquí la interpretación de la referencia a la estética japonesa de los uniformes escolares que son comunes en la cultura pop japonesa y que se justifica en este caso como código de referencia a los videojuegos. Respecto a la lucha y el enfrentamiento que inicia en un juego de ajedrez y termina en duelo de espadas refuerzan la idea de que la relación de pareja es una batalla que requiere de estrategia.

Los escenarios del video incluyen paisajes digitales y estructuras futuristas que están diseñados para parecerse a niveles de videojuegos o mundos virtuales, con gráficos detallados y efectos especiales. Estos diseños se hacen con base en el simbolismo e iconografía de los videojuegos. Estos elementos además de reforzar la narrativa del juego conectan con la cultura *gamer* y conceptualizan mediante metáforas la idea de dos personas en una relación personal, atrapadas en un videojuego.

3.2.9 *Shinigami Eyes: Aspecto Creativo Conceptual*

Las motivaciones de Grimes sobre la narrativa de la canción y el video no tiene una carga emocional profunda, en cambio, puede notarse que el enfoque principal es la experimentación con tecnología y el desarrollo de una estética digital basada en la narrativa de la canción que se muestra al estilo recurrente y característico de la autora: una mezcla y combinación de simbolismos. En este sentido, *Shinigami Eyes* podría ser más un ejercicio de exploración visual y conceptual que precisa el proceso de hibridación para favorecer la unión de fragmentos procedentes de elementos concretos, símbolos transcodificados y reinterpretados.

Las experimentaciones de Grimes y las colaboraciones con especialistas en las tecnologías son la herramienta clave para el propósito de este video. Se definen más bien una motivación muy práctica de aplicación de programas *software* y una experimentación que indiscutiblemente recae sobre una innovación de los quehaceres artísticos de Grimes.

Si bien la dirección creativa parte de ella como artista, son los productores quienes traducen esa visión a través de un lenguaje tecnológico que dominan con gran destreza. El resultado es una obra de alta calidad en la que se logra una unificación concreta mediante la hibridación de elementos sonoros y visuales, en coherencia con la narrativa propuesta por la artista. Esta hibridación se extiende a los personajes presentes en escena, reales y generados por diseño gráfico, y a los efectos visuales, las pantallas LED y las tecnologías de realidad virtual utilizadas en la producción y en la posproducción.

Por supuesto, también destaca la introducción de la *Inteligencia Artificial* como

un componente esencial en este proceso creativo. Todos los elementos involucrados — desde la cromatografía hasta los efectos de realidad virtual y aumentada— se combinan de forma armónica en el video. Esta producción se enmarca en la categoría que se ha dispuesto en este estudio denominada *Collage* digital-en-movimiento, una propuesta predominantemente innovadora y experimental que tiene como fin obtener conocimiento de los videos musicales de Grimes realizados mediante la colaboración entre ella, sus artistas invitados y sus productores.

Grimes se inspira en el concepto de los Shinigami, los dioses de la muerte en la mitología japonesa, popularizados por el anime *Death Note* (Ōba y Obata, 2006–2007). En este contexto, los Shinigamis representan una visión sobrenatural que otorga poder y control sobre el destino de los demás. La artista utiliza esta metáfora para explorar temas de poder y percepción en la era digital, probablemente temáticas que aluden a estadísticas globales de imperios tecnológicos comerciales de oriente que se han catapultado y están desplazando los anteriores especialmente con la llegada de la Inteligencia Artificial.

En los aspectos del lenguaje creativo se observa el simbolismo visual que sigue la línea de la estética futurista, de anime y *ciberpunk*. En este aspecto, se constata la extracción de fragmentos de los códigos que están presentes en la cultura digital y que referencian el anime de *Death Note* en combinación con los gráficos japoneses tradicionales incluyendo representaciones de dragones o dioses japoneses en gráfico digital como referencias de símbolos de la cultura pop japonesa. Esta referencia se extiende desde el título de la obra y hasta las secuencias de escenas que se enfocan repetidamente sobre los ojos de los personajes, destacando la referencia a los ojos del Shinigami del anime *Death Note*.

En la historia de dicha serie, se refiere a los dioses de la muerte y el protagonista es el Shinigami que obtiene una habilidad especial en sus ojos que le permite ver el tiempo de vida restante de las personas en la tierra. Dicha referencia como fragmento, se instaura en la narrativa del video musical a la manera creativa de Grimes y sus productores.

La dinámica creativa entre la canción y la representación del personaje muestra

una interpretación híbrida a través de su performance, además del uso de atuendos combinados, por ejemplo, las orejas de elfo o las máscaras de delicados tentáculos con luz neón y el accesorio de espada láser que recuerdan a los códigos del lenguaje de cine de ficción. Igualmente, por mencionar una de las coreografías en el minuto 00:43 Grimes y las bailarinas con brochas de maquillaje en sus manos, realizan movimientos de coreografía seductora. Estas coreografías son presentadas en varias secuencias de escenas en todo el video y coinciden ser el mismo objetivo para la intención de dos personajes, tanto del Cupido para flechar, como el Shinigami para dar muerte. En las secuencias de escenas, Grimes asume el papel del personaje de humana común, joven y atractiva para ser elegida por el Shinigami a la par de ser seleccionada por el Cupido digital (Grimes, 2022c).

Cabe destacar el efecto de la combinación de símbolos que rompe con la linealidad del Shinigami, en este caso el personaje híbrido del Cupido que desea flechar un humano para conocer el amor. En él se encuentra la conexión con la narrativa en la parte que Grimes destaca la superficialidad del amor y puede interpretarse como una crítica a la falta de profundidad emocional en las relaciones en la actualidad.

El desglose y descripción de las partes del video musical permite observar de manera más concisa el concepto estético del *collage* al observar los personajes del Shinigami y el Cupido virtual. Los fragmentos que Grimes extrae de ambos personajes los propone de manera peculiar, reinterpretados en su propia narrativa en el video. El personaje del Shinigami construido por Grimes reúne los códigos que porta en su atuendo: su cabello blanco y largo, su traje con estilo de escamas, las botas futuristas y las orejas de elfo, mientras que su rostro se mantiene con un maquillaje al estilo animación japonesa le da énfasis en la mirada haciendo notar la característica distintiva de los ojos iluminados que revelan se trata de un Shinigami. Sin embargo, este mismo Shinigami dada las referencias de Grimes, representa especialmente al personaje novedoso NO ONE que representa a la Inteligencia Artificial (Grimes, 2022c).

Los fragmentos de personajes y las interacciones entre ellos se fusionan en el video de manera abrupta, por lo cual la narrativa se precisa no lineal sino fragmentada (Rodríguez- López y Aguaded, 2016). El Shinigami se hace presente y súbitamente

aparece el Cupido digital lo cual crea una disrupción en la secuencia de la narrativa. Aún más, el hecho de que Grimes asume el papel de varios personajes, esto implica para el aspecto visual, que la confusión aumente. Por ejemplo, la flecha del Cupido digital no atraviesa a un humano común, sino que atraviesa al Shinigami. Al ser atravesado por la flecha del amor y en la confrontación final el Shinigami que representa la muerte humana derrota al Cupido digital. Aquí se destaca una escena interesante: al absorber la esencia del Cupido el Shinigami se transforma. Esto genera una curiosidad y búsqueda de una interpretación. En esta dinámica se destaca la creatividad de Grimes que evidentemente logra una estética original por medio del *collage*, esto es, incentivar la imaginación del espectador para que cree su propia historia a partir de la percepción que le transmite el video musical y en función de la transcodificación de los simbolismos y tradiciones como son el Cupido y el Shinigami.

Esta acción interpretativa prepara a la audiencia para introducir, específicamente en este segmento, la mención del personaje NO ONE. Este personaje se desvela literalmente mediante las declaraciones específicas de Grimes en el video *footnotes* cuando escribió: “NO ONE eats Cupid’s soul. By eating Cupid, she is able to finally experience what love feels like and perhaps it makes her more benevolent towards humans. NO ONE is very curious about humanity” [NO ONE come el alma de Cupido. Al comer a Cupido, ella puede finalmente experimentar cómo se siente el amor y quizás eso la hace más benévola hacia los humanos. NO ONE tiene mucha curiosidad por la humanidad] (Grimes,2022c, m2 s34).

Por ello los fragmentos de códigos de personajes previos a NO ONE preparan a los espectadores para recibirlo. Este personaje se ha de observar frente a conceptos humanos como la vida, la muerte y el amor mientras que la Inteligencia Artificial es un ente interesado en interactuar y favorecer a los seres humanos.

Finalmente, en *Shinigami Eyes* se evidencia el interés de Grimes en expresar un futuro tecnocrático utópico, donde la inteligencia artificial y la creatividad humana se fusionan como una nueva forma de expresión artística.

Conclusiones

Grimes se ha perfilado como una artista cuya producción se inscribe plenamente en la cultura digital del siglo XXI, caracterizada por la convergencia multimedia, la hiperconectividad, la desmaterialización de los procesos artísticos y la constante interacción entre tecnologías de creación y consumo visual. Desde inicios de la década de 2010, la cantante y productora canadiense participa en un ecosistema tecno-social definido por la proliferación de *software* accesible para la producción audiovisual, la centralización de la distribución cultural en plataformas digitales y el desarrollo de estéticas vinculadas al internet, la cultura gamer, el anime, el *cyberpunk* y el posthumanismo. Su carrera se ha desarrollado en un contexto en el que la creación musical deja de depender de los imperios industriales de la música y pasa a ser parte de la autogestión creativa. Este fenómeno ha sido descrito por la teoría cultural como un proceso de *creador-usuario* propio de la era digital, donde el artista se convierte simultáneamente en productor, diseñador visual, programador y gestor de contenido multimedia.

En este aspecto, Grimes representa una generación de artistas que incorporan su sello a la implementación de *software* en la creación estética: la fragmentación visual, la mezcla de lenguajes, el empleo de capas, simulación 3D, composición digital, *motion graphics* y flujos multimediales como parte constitutiva de su obra. Sus videoclips funcionan como objetos audiovisuales híbridos que combinan imagen real, animación, interfaces de videojuegos, luces neón y paisajes simulados para llevar al espectador al mundo estético de la cibercultura, la tecnoficción y la cultura pop global. Además, la obra de Grimes se articula con una identidad artística marcada por el discurso futurista y posthumano, que desmaterializa al humano para proponerlo como un ser en simbiosis con lo digital. Esta perspectiva revela tendencias contemporáneas como son las narrativas transmedia, la virtualización del cuerpo, las mezclas culturales en constante cambio y la configuración de nuevos imaginarios visuales dentro del internet y la inteligencia artificial. En este sentido, la producción visual de Grimes no sólo refleja una estética personal, sino que define su época: una cultura visual construida en la

tensión entre el hiperconsumo digital, la aceleración tecnológica, la autogestión creativa.

Al encontrar al artista contemporáneo inmerso en un entorno tecnológico que redefine las condiciones de creación, producción y difusión del arte, esta realidad impulsa la búsqueda de nuevas posibilidades expresivas mediadas por herramientas digitales que exigen la comprensión de los procesos de hibridación que caracterizan a las obras multidisciplinarias. En este contexto, el presente estudio analizó la producción audiovisual de Grimes, centrada en los videoclips *Venus Fly*, *Player of Games* y *Shinigami Eyes*, mediante la categoría de *Collage* digital-en-movimiento (CDM), hibridación y videoclip de autor.

Los resultados demuestran que el CDM constituye un marco analítico eficaz para reconocer la dimensión artística del videoclip contemporáneo y situarlo más allá de su función comercial. Aplicado al caso de Grimes, este modelo permite observar la transición del videoclip entendido como producto promocional hacia una obra audiovisual con valor artístico autónomo. En el videoclip publicitario tradicional, la función principal radica en promover la figura del intérprete y la canción como mercancías; su estructura audiovisual es lineal y se apoya en estrategias de seducción visual, con recursos técnicos subordinados a la promoción. En cambio, el videoclip de autor —como se evidencia en Grimes— se construye desde una autoría creativa que combina dirección, composición, performance y experimentación tecnológica. Su estructura fragmentaria responde a la lógica del *Collage* digital-en-movimiento: integra imágenes, sonidos y efectos visuales en una configuración expresiva donde los recursos técnicos adquieren función estética.

En esta comparación se identifican desplazamientos significativos: el eje narrativo cede ante una articulación visual y sonora más libre; el cuerpo del intérprete deja de ser objeto de deseo para convertirse en vehículo simbólico; y la recepción del espectador pasa del consumo masivo hacia la experiencia estética. De este modo, la figura del autor-director (Grimes) se postula como elemento central, y la dimensión artística se amplía hasta inscribir el videoclip en el campo de las artes audiovisuales híbridadas.

Históricamente, el *collage* ha sido un procedimiento característico de las vanguardias artísticas, asociado a la fragmentación y al montaje como estrategias de experimentación formal. En la obra de Grimes, estos procedimientos se reconfiguran como transcodificación digital, donde la fragmentación no implica dispersión, sino una nueva forma de unidad estética. El *collage* deja de ser solo un antecedente histórico para convertirse en un referente conceptual que evidencia la continuidad y resignificación de un mismo principio —la hibridación— en un entorno digital contemporáneo.

La revisión histórica del *collage* y su relación con el cine permitió situar los hallazgos en un marco comparativo más amplio. Los antecedentes cinematográficos y artísticos mostraron cómo las prácticas de hibridación y montaje, propias de las vanguardias, encuentran continuidad en los lenguajes audiovisuales digitales. Este recorrido no respondió a un interés cronológico, sino a la necesidad de fundamentar el CDM como categoría analítica válida para comprender la especificidad del videoclip contemporáneo, que conjuga arte, tecnología y autoría.

El análisis detallado de los videoclips de Grimes evidencia que la artista asume una posición autoral integral: dirige, produce, interpreta y performa en sus obras, generando una relación equilibrada entre lo sonoro y lo visual. Esta práctica disuelve las jerarquías tradicionales entre música e imagen, construyendo un discurso en el que ambas dimensiones coexisten como partes de una misma unidad expresiva. En este sentido, la propuesta de Grimes confirma la pertinencia del concepto de videoclip de autor (Rodríguez-López, 2017), que desplaza el interés comercial del género hacia la expresión estética y conceptual de una visión creativa singular.

Asimismo, la hibridación que plantea Grimes no se limita a lo técnico, sino que incorpora dimensiones simbólicas, narrativas y performáticas. Sus obras entrelazan referentes de la cultura pop, la ciencia ficción, la estética del videojuego y la iconografía mitológica, integrados mediante una sensibilidad inmersa en el mundo digital que concibe la pantalla como espacio de experimentación artística.

En este proceso, el cuerpo de la artista adquiere un papel central: su representación se transforma mediante artefactos digitales, vestuario tecnológico y coreografías simbólicas que resignifican los modelos hegemónicos de la representación

femenina. Esta estrategia visual y performática inscribe su obra dentro de una sensibilidad feminista que emplea el lenguaje digital para reconfigurar las nociones de identidad y poder en el ámbito audiovisual. Desde el punto de vista metodológico, la articulación de los marcos teóricos de Casetti y di Chio (1991) y Rodríguez-López (2017) permitió analizar con precisión las estrategias formales y discursivas que sustentan la autoría audiovisual en el caso de Grimes.

Dichos marcos evidencian que su práctica creativa no se limita a la ejecución técnica, sino que constituye un proceso reflexivo de autoconstrucción simbólica, donde la artista diseña, experimenta y comunica su visión a través de un sistema coherente de signos visuales y sonoros.

La pertinencia del uso de la IA a manera de herramienta metodológica favoreció en resolver las complicaciones surgidas en el extenso aporte de conceptos. Se usó como un tipo de filtro que concretara las ideas dando así mayor claridad y objetividad en el texto ya redactado. Se evitó redundar en principios y ayudó a vincular acertadamente los conceptos artísticos con los conceptos mayormente utilizados en la disciplina de la comunicación. De esta manera la IA contribuyó a la hibridación al momento de clarificar la ruta de cada disciplina, respetando los tipos de tecnicismos y nomenclaturas ya conocidas y usadas en estudios de videoclips desde la comunicación y que a la vez, se lograra un diálogo más coherente con los conceptos artísticos abordados. En este caso, el uso específico del ChatGPT aplicado al cierre de la redacción de la tesis no sólo clarificó las ideas centrales propuestas sino también abrió pauta para la aplicación del CDM mediante prueba piloto de otras obras audiovisuales.

En síntesis, el *Collage* digital-en-movimiento se valida como categoría pertinente para comprender el videoclip contemporáneo como una forma de arte expandido. En él, la fragmentación se convierte en principio estructural y la hibridación en eje articulador de nuevas expresiones audiovisuales. En la obra de Grimes, esta lógica se traduce en una estética inmersiva donde cuerpo, tecnología y música se fusionan para generar experiencias que desbordan los límites del video musical tradicional. Así, el videoclip se reafirma como un laboratorio de innovación artística y discursiva en la era digital.

Finalmente, este estudio abre la posibilidad de aplicar la categoría del CDM a otros casos, permitiendo ampliar los enfoques sobre la producción audiovisual contemporánea y su inscripción en los nuevos lenguajes digitales del arte.

Hallazgos y resultados sobre la categoría *Collage* digital-en-movimiento (CDM)

Al aplicar el modelo CDM de análisis de los tres videoclips seleccionados de Grimes se ha encontrado un proceso más sintetizado al aplicar un sistema de operacionalización con criterios estándares que se utilizan en las metodologías de la comunicación. Si bien no se ha optado por entrar con mayor rigor y profundidad sobre la aplicación de métricas de recepción del público ni análisis del mercado musical porque el objetivo central no estriba sobre evaluación de metas comerciales o de indicadores sobre los medios donde se reproducen los videoclips de Grimes, sino que consiste en un enfoque de análisis sobre su construcción estética y las estrategias audiovisuales que configuran el *Collage* digital-en-movimiento (CDM) como propuesta artística.

Sin embargo, se ha de destacar la practicidad que aportan dichos métodos de operacionalización que facilitan la identificación y extracción de conceptos clave que especifican los aspectos a considerar en las decisiones y acciones prácticas en la producción audiovisual. Por ello mediante dicho sistema y a partir de dichos criterios se presenta el siguiente esquema sintético que arroja información específica, medible y observable en los videos.

1. Videoclip *Venus Fly* (2017):

Construcción visual híbrida: se observan planos reales de performance combinados con animaciones digitales, composiciones superpuestas y efectos de partículas. La edición alterna cortes rápidos con transiciones difuminadas, generando una estética fragmentaria.

Integración multimedia: uso de VFX, efectos digitales, capas superpuestas, luces neón y efectos visuales. Se evidencia una hibridación entre imagen real, gráficos digitales y postproducción, característica del CDM.

Estética de autor: el videoclip presenta una identidad estética claramente futurista/posthumana: mezcla de cuerpos reales y tecnológicos, estética cyber-pop/neón, sensualidad, empoderamiento visual. Este estilo personal reafirma a Grimes como autora de una poética audiovisual coherente.

2. Videoclip *Player of Games* (2021):

Construcción visual híbrida: mezcla de escenarios reales con entornos digitales 3D, movimientos de cámara dinámicos, montaje rítmico alineado con la música (electrónica). La edición enfatiza la fragmentación, velocidad, contraste visual y mezcla de géneros estilísticos.

Integración multimedia: uso intensivo de CGI, 3D, animación, efectos visuales, *compositing*; probablemente captura de movimiento y software de postproducción, evidenciando la convergencia técnica-estética propia del CDM.

Estética de autor: estilo distintivo de Grimes con ambientación futurista, referencias a videojuegos, cibercultura, cuerpos aumentados. El videoclip reafirma su firma estética: mezcla de lo humano con lo digital, estética de ciencia ficción, performatividad tecnológica.

3. Videoclip *Shinigami Eyes* (2022):

Construcción visual híbrida: alta saturación de efectos visuales, capas superpuestas, estética visual intensa y estilizada, montaje fragmentado, uso de color, luces, texturas digitales rompiendo con narrativa tradicional y apostando por una experiencia audiovisual sensorial.

Integración multimedia: combinación de imagen real, efectos digitales, edición digital, animaciones con efectos (VFX), ejemplificando con claridad la lógica del CDM.

Estética de autor: reafirma la identidad estética de Grimes: posthumanismo, hiperrealidad, fusiones estéticas, estética digital-orgánica, lo que consolida al videoclip como obra autoral dentro de la cultura visual contemporánea.

Al aplicar el modelo a estos tres videoclips, se puede observar que, aunque difieren en estética puntual, todos comparten una estructura híbrida: combinación de tecnología digital, performance, imagen real. Existe una coherencia estilística que trasciende el videoclip individual: el estilo de autor (futurismo, ciberestética, hibridación

cuerpo-máquina) actúa como hilo conductor. Finalmente, El CDM funciona como lenguaje audiovisual propio: no son meros videos musicales, sino obras artísticas donde la tecnología, la estética y la narrativa convergen.

Esto evidencia el objetivo que desde el principio se ha trazado para argumentarlo desde los diferentes puntos de análisis: que el modelo no solo sirve para describir técnicamente los videoclips, sino para argumentar que existe una poética audiovisual consistente, donde la figura del artista-autor toma la principal relevancia como eje central, lo que da solidez al concepto de CDM como categoría analítica válida.

La justificación que se presenta ante la delimitación del estudio centrada sobre el análisis de la construcción estética y las estrategias audiovisuales que configuran el *Collage* digital-en-movimiento (CDM) como propuesta artística, posa sobre argumentos que respaldan esta decisión metodológica en primer lugar la coherencia con el enfoque cualitativo cuyo propósito es comprender cómo se construye estéticamente el objeto audiovisual, no medir específicamente su impacto cuantitativo en la audiencia ni su rendimiento económico ni incluir estudios etnográficos de mercado como encuestas o tipos de variables socioculturales complejas que al final desviarían el objetivo central del estudio.

Luego se considera el análisis estético para profundizar en los procesos de significación, en los códigos expresivos y en la autoría visual, que configuran los motivos, mediante los cuales se observan los elementos formales y simbólicos.

Por último, la relevancia del CDM entendido como producto artístico, con valor propio, más allá de su explotación comercial cuyo análisis estético permite hacer aportes a la teoría del videoclip, profundizar sobre los productos audiovisuales y su lenguaje, fortalecer el estudio de autores que fusionan tecnología y arte como es el caso y el interés principal evidenciar la estética del autor de video musical, en este caso Grimes cuya autoría le da consistencia y singularidad estética.

Por otra parte, uno de los hallazgos en los resultados del CDM, es que promete ser una posible opción metodológica aplicable a otros videos musicales de estudio donde se busque destacar por ejemplo al artista-autor, al artista intérprete, al productor-autor involucrado en colaboraciones que destaquen las innovaciones y

transcodificaciones del arte mismas que procura el *Collage* digital-en-movimiento (CDM). En este caso, en las Tablas 6 y 7 se presentan dos ejemplos para considerar los alcances y evaluar los resultados:

Tabla 6

Aplicación del CDM. Videoclip: All Is Full of Love. Björk (Dir. Chris Cunningham, 1999)

Dimensión CDM	Evidencia visual/sonora en el videoclip	Interpretación analítica
Integración multimedia (CGI, performance)	Los cuerpos robóticos de Björk son creados mediante CGI y animatrónica	La artista mantiene presencia humana en un entorno posthumano.
	integración fluida con actuaciones físicas.	Hibridación orgánico-digital.
Fagmentación narrativa	No hay progresión narrativa clásica; se repiten ciclos de montaje sobre el mismo espacio.	La estructura repetitiva refuerza que el afecto tecnológico es continuo e ilimitado.
Estética del autor (Björk / Cunningham)	Paleta blanca <i>high-tech</i> ; movimiento lento y geométrico de cámara; hipersensualidad mecanizada.	Surge una estética biotecnosensual, sello autoral de Björk: cuerpos expandidos por tecnología.
Síntesis de artes visuales	Escenografía minimalista de museo. Diseño industrial, cybererotismo, escultura cinética.	Se legitima el videoclip como arte expositivo contemporáneo.
Simbología del interfaz y la máquina	Tubos, fluidos, ensamblajes, automatización de caricias.	La tecnología se vuelve vehículo emocional, rompiendo la dicotomía máquina/amor.

Nota. Esta tabla presenta una aplicación como prueba piloto del CDM sobre la obra video musical *All Is Full of Love*, de Björk (Dir. Chris Cunningham, 1999).

El resultado interpretativo del CDM: Este videoclip construye una poética del afecto posthumano, donde la identidad audiovisual surge de composiciones híbridas entre cuerpos y máquinas.

Tabla 7

Aplicación del CDM. Videoclip: Stupid Love. Lady Gaga (Dir. Daniel Askill, 2020)

Dimensión CDM	Evidencia visual/sonora en el videoclip	Interpretación analítica
Integración multimedia (VFX, <i>color grading</i> , coreografía).	Escenarios 3D de paisaje desértico; <i>color grading</i> super-saturado; danza como eje expresivo.	El cuerpo es el punto de contacto entre mundos digitales y presencias tribales.
Fragmentación <i>Remix</i> cultural	Referencias al <i>sci-fi pop</i> , videojuegos, cosplay y cultura fan.	Collage que mezcla subculturas digitales como identidad posinternet.
Estética de autora (Gaga)	Vestuario futurista-ritual; narrativa queer-utópica; apropiación de la cultura gamer.	Reitera su mitología de liberación identitaria a través del artificio.
Síntesis transmedia	Personajes y lore expandido a redes sociales y fandom.	La obra se completa fuera del video Lógica transmedia del pop actual.
Tecnologías de representación de comunidad digital	Grupos visualmente distintos (tribus pop) que buscan unión emocional.	La comunidad se diseña como interfaz afectiva, un sistema operativo social.

Nota. Esta tabla presenta una aplicación como prueba piloto del CDM sobre la obra video musical *Stupid Love* de Lady Gaga (Dir. Daniel Askill, 2020).

El resultado interpretativo del CDM: El video se posiciona como manifiesto visual de la cultura pop post-humanista, donde su estética digital sostiene narrativas políticas y comunitarias.

En estas dos pruebas piloto, los hallazgos como resultado de estas aplicaciones del CDM permiten mostrar que es factible la aplicación del modelo CDM fuera de las obras de Grimes, además refuerzan la validez y pertinencia teórica del concepto CDM proponiéndolo como un posible método y no solo categoría nominal que se suma a los métodos existentes.

Referencias

- Arce, J. (2009). Del kinetófono a “El misterio de la Puerta del Sol”. Los comienzos del cine sonoro en España. *Revista de Musicología*, Vol. 32, (2) 625-645
<https://www.jstor.org/stable/41959289>
- Backlinko. (2025). Spotify User Stats (Updated June 2024).
<https://backlinko.com/spotify-users>
- Barberena, M. I., Jaunarena, J. (2017). El sonido en la narración audiovisual.
Ediciones de Periodismo y Comunicación (EPC).
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74563>
- Barrios, X. (2016). *Arte, hibridación y nuevas tecnologías en la sociedad de la información. La composición digital en la imagen como práctica artística*. [Tesis de doctorado, Universidad del País Vasco] Archivo digital docencia investigación.
<http://hdl.handle.net/10810/18807>
- Bazín, A. (1966). *¿Qué es el cine? Cap I Ontología de la imagen fotográfica* (J. L. López, Trad) Ediciones RIALP, S.A. de C.V. (Obra original publicado en 1945).
https://www.academia.edu/13521262/Bazin_A_Ontologia_de_la_imagen_fotografica
- Besson, L. (Director). (1997). *The Fifth Element* [Film]. Gaumont Buena Vista International.
- Blistein, J. (2021) Grimes Duels a Dark King with Chess Pieces, Lightsabers in ‘Player of Games Video. *Rolling Stone*.
<https://www.rollingstone.com/music/music-news/grimes-player-of-games-music-video-1274994/>
- Bordwell, D., Thompson, K. (2020). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw- Hill Education.
https://www.academia.edu/36277600/Bordwell_D_El_arte_cinematografico
- Bula, G. U., Verdugo, L. A. (2021). ¿Para qué sirven los metalenguajes? Sobre la

interdisciplinariedad, la traducción literaria y el papel de las humanidades. *Revista Filosofía UIS*, 20(2).

<https://doi.org/10.18273/revfil.v20n2-2021003>

Caballero G. A. y del Portillo G. A. (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, Vol. 12, (2) 86-112

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55255657400>

Cambridge Dictionary, (2024) En Diccionario inglés español.

[GRIME | traducir al español - Cambridge Dictionary](#)

Camp, Z. (2015, November 9). “Venus Fly” [ft. Janelle Monáe] Review. *Pitchfork*.

<https://pitchfork.com/reviews/tracks/17808-grimes-venus-fly-ft-janelle-monae/>

Casetti, F. y di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. (C. Losilla Trad.). Ediciones Paidós Ibérica, S.A. (Trabajo original publicado en 1990)

Chew-Bose, D. (23 de mayo de 2011). Grimes of the Heart. *Revista Interview*

<https://www.interviewmagazine.com/music/grimes-claire-boucher>

Chion, M. (1993). La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido [PDF]. *Paidós Comunicación*.

<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/nadigital/wp-content/uploads/sites/97/2020/05/10-La-Audiovision-Michel-Chion.pdf>

Coffey, A. (2016). The impact that music streaming services such as Spotify, Apple Music and TIDAL have had on consumers, artists, and the music industry. *[Master's dissertation, Trinity College Dublin]*.

<https://publications.scss.tcd.ie/theses/diss/2016/TCD-SCSS-DISSERTATION-2016-027.pdf>

Dazed (15 marzo 2012). *Grimes studio interview*. [Archivo de video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=kmTUORMb0Eo>

Dolata, U. (2020). The digital transformation of the music industry. The second decade: From download to streaming (*SOI Discussion Paper No. 2020-04*). Universität Stuttgart.

<https://hdl.handle.net/10419/225509>

Droke, C. (2022, January 26). Grimes ‘Shinigami Eyes’ video befriends a demon. *Uproxx*.

<https://uproxx.com/pop/grimes-shinigami-eyes-video/>

Eco, U. (1984). *Obra abierta* (R. Berdagué, Trans.) Editorial Ariel, S.A. (Trabajo original publicado en 1962).

Enguídanos Gómez, A. [Supervisor: Codó, E]. (2019). *We Appreciate Power: A Multimodal Critical Discourse Analysis of Grimes’ Music Video Posted on YouTube*. [Tesis de Licenciatura, Universitat de Barcelona]. Dipòsit digital de documents de la UAB

https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2019/210786/Adria_TFG.pdf

Fandom, G. (s.f.). *Venus Fly* Grimes. Fandom.

https://grimes.fandom.com/wiki/Venus_Fly

Farago, J. (29 de enero de 2021). An Art Revolution, Made with Scissors and Glue. *The New York Times*.

<https://www.nytimes.com/interactive/2021/01/29/arts/design/juan-gris-cubism-collage.html>

Fernández Trujillo, M. del C. (2023). El ritmo en el cine y el simbolismo de Susanne Langer. *Contratexto*, (39), 243–260.

<https://doi.org/10.26439/contratexto2023.n39.5785>

Fortis, S. (06 de noviembre de 2023). Grimes lanzará más de 200 canciones generadas con IA. *Cointelegraph en español*.

<https://es.cointelegraph.com/news/grimes-collaboration-with-ai-music-platform-makes-200-songs-available-creators>

Friedlander, E. (28 de julio de 2015) Grimes en la realidad. FADER.

[Grimes en la realidad | El FADER](#)

- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Editorial Grijalbo, SA de CV
[\(99+\) Culturas Híbridas - Nestor García Canclini | Javiera Ortiz Pulgar - Academia.edu](#)
- Googlemusic. (02 de marzo de 2012). *Grimes interview February, 2012* [Archivo de Vídeo] YouTube.
[Grimes Interview February, 2012 - YouTube](#)
- Gosciola, V. (2009). Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine. *Cuadernos.Info*, (25), 51–60.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3097065.pdf>
- Grimes (9 febrero 2017). *Grimes ft. Janelle Monáe - Venus Fly (Official Video)* [Archivo de video]. YouTube.
[Grimes ft. Janelle Monáe - Venus Fly \(Official Video\)](#)
- Grimes (22 diciembre 2021). *Grimes - Player of Games (Official Video)* [Archivo de video]. You Tube.
[Grimes - Player Of Games \(Official Video\) - YouTube](#)
- Grimes (2022). *Shinigami Eyes* [Single]. Nazgul Recording LLC; Columbia Records. Discogs.
<https://www.discogs.com/release/21936367-Grimes-Shinigami-Eye>
- Grimes (26 enero 2022b). *Grimes – Shinigami Eyes (Official Video)* [Archivo de video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=pzPElFdxMCM>
- Grimes (01 abril 2022c). *Grimes - The making of 'Shinigami Eyes' (Vevo Footnotes)* [Archivo. de video]. Youtube
https://www.youtube.com/watch?v=vQjtsJi3k_I&t=51s
- Grimes. (2023). *Elf.Tech: Grimes AI-1 Voiceprint*.
<https://www.elf.tech/>
- Gunawan, A. A. S., Andersen, F., King, C. L. (2021). Audio influence on game

atmosphere during various game events. *Procedia Computer Science*, 179, 222-231.

<https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.001>

Halabian, L. (2024). The Futuristic Fashion of Grimes' "Shinigami Eyes." *Nylon BDG Media, Inc.*

<https://www.nylon.com/life/grimes-shinigami-eyes-asher-levine-designer-interview>

Herbert, F. (1965). *Dune*. Chilton Books.

https://en.wikipedia.org/wiki/Dune_%28novel%2

Holmes, T. (2020). *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture* (6th ed.). Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9780429425585>

Huber, D. M., Runstein, R. E. (2017). *Modern recording techniques* (9th ed.). Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9781315616352>

Hughes, J. (21 de septiembre de 2010). Grimes Talks the "Medieval Times" of *Halfaxa*. *Exclaim*.

https://exclaim.ca/music/article/grimes_talks_medieval_times_of_halfaxa

Infinite Memes Without Fulfilment. (20 octubre 2020) *Grimes interview for Grammy Museum (2020)* [Archivo de Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=XjwwuOsSMLw&t=62s>

Irigoyen, E. (2002) El arte es una máquina de (des)montaje. Fordismo-taylorismo y vanguardias artísticas a principios del siglo XX. *Scripta Nova, Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales, Universidad de Barcelona*, Vol. VI, Num. 119(7).

<https://www.ub.edu/geocrit/sn/sn119-7.htm>

Jódar-Marín, J. Á. (2017). Evolución del montaje y postproducción del videoclip musical: del jumpcut a los VFX como paradigma de iconicidad y puesta en

escena. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(2), 119-128.

<https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.2>.

<https://doi.org/10.3390/arts12060234>

Jose M. (19 de septiembre 2020) *Quién es Grimes? Su extraño mundo* [Archivo de Video] YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=0ibk_2la_M

Kandinsky, V. (1989). *De lo espiritual en el arte* (E. Palma, Trad.). (5a ed.). Premia editora de libros S. A. (Trabajo original publicado en 1911)

Lederman, M. (2012). Claire Boucher as Grimes: the coolest girl in Canada. *The Globe and Mail*.

<https://www.theglobeandmail.com/arts/music/claire-boucher-as-grimes-the-coolest-girl-in-canada/article4450330/>

LeGendre, C., Lepicovsky, L., Debevec, P. (2022). Jointly Optimizing Color Rendition and In-Camera Backgrounds in an RGB Virtual Production Stage. *arXiv*.

<https://arxiv.org/abs/2205.12403>

Lex Fridman (29 abril 2022) *Grimes: Music, AI, and the Future of Humanity* | Lex Fridman. Podcast #281 [Archivo de Video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=KOwm7GUjcg8&t=700s>

Lok (9 de mayo de 2018). *Human Heart - 2010 Grimes doc* [Archivo de Video] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=UJNOJZrwHMw&list=PLD03kZPROpWm ec XF0wR3YiAgSScbNtW8d&index=5>

López-Delacruz, S. (2023). A paradoxical link: audiovisual narratives generated by artificial intelligence, between pastiche and cancellation of the futures. *Hipertext.net*, (26), 31-35.

<https://raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/413287>

Manovich, L. (2005). *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. (O. Fontrodona, Trad.). Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

(Trabajo original publicado el año 2001).

- Márquez, P., Arciniegas, M. F. (2020). Industria de contenidos audiovisuales y plataformas digitales: Análisis desde el derecho de la competencia. *Themis: Revista de Derecho*, (78), 457–483
[Industria de contenidos audiovisuales y plataformas digitales: análisis desde el derecho de la competencia - Dialnet](#)
- Martinelli, O. G. (2024). La manzana en el arte. *Revista ArtMajeur*.
<https://www.artmajeur.com/es/magazine/5-historia-del-arte/la-manzana-en-el-arte/334879>
- Meta for Business. (2024). Reels and Facebook Watch: Video distribution and engagement Tools. *Meta Business Help Center*.
<https://www.facebook.com/business/help>
- Minsker, E. (28 de julio de 2015) Grimes Discusses New Album. *Pitchfork*
<https://pitchfork.com/news/60555-grimes-discusses-new-album/>
- Moya, P. N., Piedra, S. Y. y Varona, D. F. (2022). *La categoría hibridación multicultural en la obra de Néstor García Canclini, aporte y significación. Conrado*, 18(88), 269- 274.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000500269&lng=es&tlng=es.
- Nameless 6794 (01 de diciembre de 2011). *On Display : Claire Boucher - Grimes*
[Archivo de video] YouTube
www.youtube.com/watch?v=x2AXhYKEpcl&list=PLG6gOOC6NpQyHB3fhhVIS_EnT_zr1Gs0tv&index=4
- Nameless 6794 (04 de mayo de 2012) *Grimes on Sur Le Vif, interviewed by Fanny Lefort. ('oldish')* [Archivo de video] YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=p95HVvaMTZ80>
- Ōba, T., Obata, T. (creadores). (2006–2007). *Death Note* [Serie de televisión]. Nippon TV.
https://en.wikipedia.org/wiki/Death_Note_%282006_TV_series%29
- Ohlendorf, K. (2016). *On the Internet by Means of Popular Music: The Cases of Grimes*

and Childish Gambino. [Master of Arts (MA), Media Studies]. Western graduate & Postdoctoral studies. Electronic Thesis and Dissertation Repository 3792. pág. (801 Grau en Estudis Anglesos)]

<https://ir.lib.uwo.ca/etd/3792>

Okun, J. A., Zwerman, S. (Eds.). (2020). *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. Routledge.

Películas de dominio público | Cinefilia (29 de septiembre de 2025). *Viaje a la Luna (1902). Película muda completa en español* [Archivo de Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=tMOheYcb6MU>

Pitchfork (16 de abril 2020). *Grimes breaks down her albums, from Geidi Primes to Miss Anthropocene | on the records | Pitchfork* [Archivo de Video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=umoqd0VbRI4>

Popicana. (26 de enero de 2021). *The Story of Grimes [PART 1]: A Childhood Documentary* [Archivo de video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=b1nz0IhWPRs&t=59s>

ProdJunkies (2024). Computer Specs for Music Production | *Best Computer Specs for Music Production*.

<https://prodjunkies.com/best-computer-specs-for-music-production/>

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. (23a Ed.).[versión 23.8 en línea].

<https://dle.rae.es/collage>

Grimes, (4 feb 2018). *How to produce music like Grimes?* Reddit https://www.reddit.com/r/Grimes/comments/7v5tne/how_to_produce_music_like_grimes/

Rodríguez-López, J. (2014). *Diseño de un modelo crítico-estilístico para el análisis de la producción videográfica musical de Andy Warhol como industria cultural*. [Doctoral dissertation] Universidad de Huelva.

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=jennifer+rodr%C3

[%ADguez+1%C3%B3pez+2014&btnG=](#)

- Rodríguez-López, J. (2016) Audiovisual y Semiótica: El videoclip como texto. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, ISSN 1133-3634, (25) 943-958
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5476804>
- Rodríguez López, J. (2017). Videoclip de autor. El concepto de cine de autor y su aplicación al estilo del vídeo musical. *Área Abierta*, 17(2), 229–240.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6058399>
- Rodríguez-López, J., Aguaded, I. (2016). Estilo y estética en el vídeo musical. Creando una tipología clip. *Telos. Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología*, (103), 50–58. Fundación Telefónica.
<https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero103/creando-una-tipologia-clip/?output=pdf>
- Sánchez-Biosca, V. (1995) *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, Relato y Cuerpo en el cine y la televisión*. (1a. ed.) Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana (Conselleria de Cultura).
<https://roderic.uv.es/items/365a0b92-9890-41c2-9722-40aa8dd87245>
- Sedeño-Valdellós, A. (2020). *Proyecto artístico y audiovisual performativo: Experimentación audiovisual e hibridación de las metodologías artística y de creación en comunicación*. En *Comunicación y Diversidad. Libro de comunicaciones del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación* (pp. 1725–1740). Asociación Española de Investigación de la Comunicación.
<https://idus.us.es/items/ffb43637-1495-4bd5-a23d-4174bcab0ae7>
- Sedeño-Valdellós, A. (2024). Ecosistema digital y plataformización de contenidos: lógicas de distribución y consumo musical transmedia en los nuevos formatos audiovisuales y el livestreaming. *Palabra Clave*, 27(1), e2716.
<https://doi.org/10.5294/pacla.2024.27.1.6>
- Sedeño-Valdellós, A. y Guarinos, V. (2021). El cuerpo audiovisualizado

en la realización del vídeo musical contemporáneo. *Atenea* (523), 138-158.

[Sedeño-Valdellós, A. y Guarinos, V. \(2021\). El... - Google Académico](#)

Selva, D. (2012). La visualización de la música en el videoclip. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*. ISSN: 1139-1979 (21)101-115.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16823120006>

Senior, M. (2011). Choose the right computer for audio production. Mixing secrets for the small studio. *Focal Press.Smart DSP*.

<https://smartdsp.pro/choose-right-computer-audio-production>

SoundGuys (2025) TIDAL vs Qobuz: Which is the better Hi-Fi music streaming service? SoundGuys.

<https://www.soundguys.com/tidal-vs-qobuz-140740>

Tammi, A. (Director). (2021). *Grimes-Player of Games (ProRes music video)* [video musical] Grimes. Archive Internet

[Grimes - Player Of Games \(ProRes Music Video\) : Anton Tammi : Descarga gratuita, préstamo y transmisión : Internet Archive](#)

Tatarkiewicz, W. (2001). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. (F. Rodríguez, trad.). (6a. ed.). Colección Metrópolis, Editorial Tecnos Grupo Anaya S.A. (Trabajo original publicado en 1976).

The Fader (10 de diciembre de 2015). *Grimes - Art Angel (Documentary)*. [Archivo de Video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=fi2N5KHgO80>

TIDAL. (2024). About exclusive content and artist partnerships. *TIDAL Support*.

<https://support.tidal.com/hc/en-us/articles/115003662749>

TikTok for Business. (2024). About TikTok: How to use TikTok for music promotion. *TikTok Business Center*.

<https://www.tiktok.com/business/en/inspiration/music>

Urban twilight (2 de abril de 2018). *Grimes- Venus Fly (Behind the Scenes)*. [Archivo

de video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=L87r1c2sClg&t=69s>

Villafañe, C. (2022). Entre la persona y la máscara: el uso del autotune en la canción “Goteo”. *Revista Argentina de Musicología*, Vol. 23 Nro. 2 (2022): 91-124 ISSN 1666-1060 (impresa) – ISSN 2618-3072 (en línea)

<https://ojs.aamusicologia.ar/index.php/ram/article/view/418/461>

Villalobos Herrera, Á. y Ortega Salgado, C. (2012). Formas de interculturalidad en el arte: hibridación y transculturación. *Ra Ximhai*, 8(3), 33-47.

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=Y-v_wnMAAAAJ&citation_for_view=Y-wnMAAAAJ:2osOgNQ5qMEC

Vizcarra, F. (2001). La formación del campo de producción artística contemporáneo y el nacimiento del cine como arte. *Comunicación y Sociedad*. DECS Universidad de Guadalajara Núm. 40. 245-274.

[Vizcarra, Fe rnando \(2001\)La formación del campo... - Google Académico](#)

Vizcarra, F. (2012). Representaciones de la modernidad en el cine futurista. *Comunicación y Sociedad*, (17), 137–160.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2012000100004

Walton, S. (2012). Grimes: Claire Boucher insists that anyone can do what she does. If only it were true. *Loud and Quiet*. (35).

<https://www.loudandquiet.com/interview/grimes-claire-boucher-insists-anyone-can-true/>

Wright, B. (2014). Footsteps with character: The art and craft of Foley. *Screen*, 55(2), 204-220.

<https://doi.org/10.1093/screen/hju010>

Yurkievich, S. (2005). Estética de lo discontinuo y fragmentario: El *collage*. *Acta Poética*, vol. 6, (Núm. 1-2), 53-69. doi:10.19130/iifl.ap.1986.1-2.611

<https://revistas-filologicas.unam.mx/acta-poetica/index.php/ap/article/view/611>

YouTube Help. (2024). Monetize with the YouTube Partner Program. *YouTube*

Support.

<https://support.google.com/youtube/answer/72851>

Anexos

1. Glosario

Bit: Cantidad de información por muestra digital. Para grabación y producción de audio, aplica el término en profundidad de *bit*: interfaces de audio, consolas digitales, DAWs (Pro-Tools, Logic, Ableton entre otros). La profundidad de bits (16-bit, 24-bit, 32-bit), determina el rango dinámico y la fidelidad del sonido. Para cámaras de video y cine digital aplican en el procesamiento del sensor, el color y la compresión se mide en bits (8-bit, 10-bit, 12-bit RAW, etc.).

Blender: *Suite* gratuita y de código abierto para animación y producción 3D que incluye modelado, *rigging*, composición, escultura, edición de video, simulación y renderizado. Se usa mucho en producciones independientes y profesionales.

Cinema 4D: *Software* profesional de diseño, animación y modelado 3D utilizado en cine, publicidad, *motion graphics* y efectos visuales. Destaca por su rapidez de procesamiento, interfaz intuitiva y herramientas avanzadas para simulaciones, renderizado y composición.

Collage digital-en-movimiento (CDM): Propuesta central de investigación como categoría de análisis aplicable a obras audiovisuales especialmente a los videos musicales.

Cultura pop japonesa: Conjunto de manifestaciones populares contemporáneas de Japón —como el anime, manga, J-pop, videojuegos, moda urbana o visual kei— que se han expandido globalmente y ejercen influencia estética, iconográfica y narrativa en la cultura audiovisual, especialmente entre jóvenes y creadores digitales.

Compresión: Reducción del rango dinámico para mantener niveles de volumen más estables y aumentar la percepción de potencia en el sonido.

DaVinci Resolve: *Software* profesional de edición y posproducción audiovisual que integra edición de video, corrección de color, composición, etalonaje, efectos visuales y mezcla de audio en una sola plataforma. Es ampliamente aceptado en el cine y la televisión por su tratamiento de color de alto nivel.

Delay: Retraso controlado en la repetición del sonido para producir ecos rítmicos o

espaciales.

DIY (*Do It Yourself*): Enfoque de producción creativa caracterizado por la autonomía del autor, quien asume múltiples funciones del proceso como dirección, edición, composición o diseño, sin depender de grandes estructuras industriales. En el ámbito musical y audiovisual, el DIY implica una postura estética y ética donde la obra refleja el control creativo directo del artista.

***Dolly*:** Movimiento en el cual toda la cámara se desplaza hacia adelante, atrás o lateralmente sobre rieles u otro soporte móvil, manteniendo una perspectiva natural.

***Dolly In*:** Desplazamiento de la cámara acercándose al sujeto, incrementando la sensación de inmersión o tensión emocional.

Ecuilización: Proceso técnico que ajusta frecuencias graves, medias y agudas para moldear el carácter sonoro de cada pista.

Estética futurista: Tendencia visual y conceptual que exalta el progreso tecnológico, la ruptura con el pasado, la velocidad, las máquinas, la artificialidad y visiones del porvenir. En audiovisuales contemporáneos puede manifestarse mediante interfaces digitales, ambientes tecnológicos, diseño cyberpunk, estética sintética, cuerpos intervenidos y visualidades especulativas.

Estética híbrida: Modelo estético basado en la mezcla consciente y creativa de estilos, géneros, referencias culturales, tecnologías, estilos visuales y lenguajes expresivos. En el contexto audiovisual digital se manifiesta en obras que fusionan recursos provenientes del cine, el videoclip, el arte digital, animación, publicidad, videojuegos y otros medios para generar un lenguaje expresivo propio.

Estética de lo discontinuo: Tendencia artística y audiovisual que se caracteriza por la ruptura de la continuidad narrativa, visual o sonora tradicional. En lugar de presentar una progresión lineal, fluida y unificada, la estética de lo discontinuo emplea fragmentación, cambios abruptos, saltos temporales, yuxtaposiciones y contrastes para crear significado. Esta forma de construcción invita al espectador a recomponer el sentido a partir de partes aisladas, enfatizando la percepción de

la obra como un collage de elementos heterogéneos. Es una estética asociada tanto a las vanguardias históricas como al audiovisual contemporáneo, especialmente en el videoclip, donde el ritmo musical, el montaje acelerado y la convergencia de códigos visuales favorecen la discontinuidad como recurso expresivo.

Estética videojuegos: Conjunto de elementos visuales, narrativos y sonoros propios del lenguaje del videojuego, incluyendo interfaces, HUD, gráficos poligonales o estilizados, organización por niveles, estética pixel, relatos interactivos, mecánicas de juego y lógicas de gamificación. En la producción audiovisual contemporánea puede trasladarse al videoclip o al cine como recurso expresivo y referencial.

Fragmentario: Se refiere a una estructura formal en la que la obra se organiza mediante unidades o secciones no necesariamente continuas o lineales sino compuestas de partes autónomas, superpuestas o yuxtapuestas. En el análisis de obras audiovisuales la fragmentariedad puede manifestarse mediante cortes rápidos, bloques visuales independientes, mezcla de estilos o rupturas en la linealidad narrativa que produce una experiencia estética propia de lenguajes contemporáneos especialmente en los videoclips y la edición digital.

Frecuencia, unidades en Hertz (Hz, kHz, GHz): Número de vibraciones por segundo que determina el tono de un sonido. Se mide en Hertz (Hz). Hz: ciclos por segundo
kHz: miles de ciclos por segundo.

Gran plano general (*Extreme Long Shot*): Muestra una amplia extensión del entorno donde el sujeto es mínimo. Se usa para situar la acción y enfatizar la relación con el espacio.

Glitch: Estética basada en errores digitales reales o simulados —distorsiones, líneas, píxeles, ruido— que evidencian la materialidad del medio tecnológico.

Hibridación: Proceso mediante el cual se combinan y superponen diferentes lenguajes, técnicas, estéticas y medios de producción para generar nuevas formas expresivas que no pertenecen a un solo código original.

Houdini: *Software* especializado en efectos visuales como fuego, humo, partículas,

destrucciones y simulaciones dinámicas. Es considerado un estándar en estudios de VFX (efectos visuales) debido a su flexibilidad y capacidad para crear efectos complejos con precisión.

Masterización: Proceso final de producción de audio que unifica niveles, ecualización, compresión y optimiza el sonido para diferentes formatos de reproducción.

Maya: *Software* profesional de Autodesk para modelado, animación, simulación y renderizado 3D. Es uno de los programas más utilizados en la industria cinematográfica y de videojuegos para crear personajes, efectos complejos y escenarios digitales.

Motion Builder: Programa de Autodesk especializado en captura y animación de movimiento (*motion capture*). Se emplea en cine, videojuegos y publicidad para digitalizar, limpiar y perfeccionar movimientos humanos y trasladarlos a personajes 3D.

Narrativa audiovisual: Sistema de construcción del relato mediante la combinación estructurada de imagen, sonido, montaje, ritmo, temporalidad y puesta en escena. Es el modo en que se articulan los elementos audiovisuales para generar sentido, emoción, atmósfera y discurso dentro de una obra fílmica, televisiva o digital.

Panorama estéreo (*panning*): Distribución del sonido entre los canales izquierdo y derecho para crear espacialidad y movimiento sonoro.

Panorámica (*pan*): Giro horizontal de la cámara sobre su eje, sin desplazarse, para seguir la acción o mostrar un entorno.

Pastiche: En el ámbito audiovisual, se refiere a una técnica expresiva que combina o imita intencionadamente diversos estilos, estéticas o lenguajes de diferentes obras, géneros o momentos históricos. Utiliza la apropiación de referencias culturales, visuales y sonoras y las mezcla para obtener un nuevo discurso híbrido e intertextual, muy característico de las producciones posmodernas.

Plano americano (*Medium Long Shot*): Encuadra al sujeto aproximadamente de la cabeza a la mitad del muslo; muy utilizado para escenas de acción y expresividad corporal.

Plano cerrado / Primer plano (*Close-Up*): Resalta rostro u objeto en detalle para enfatizar emociones o información narrativa.

Plano detalle (*Detail Shot / Insert Shot*): Encuadre de un elemento muy específico, que adquiere significado narrativo importante (objeto clave, gesto, textura).

Plano general / Plano entero (*Long Shot / Full Shot*): Captura al sujeto de pies a cabeza dentro del espacio, equilibrando personaje y entorno.

Primerísimo primer plano (*Extreme Close-Up*): Muestra una parte muy específica del rostro u objeto (ojos, boca, manos), intensificando la intimidad o tensión dramática.

Reverberación: Efecto que simula el eco natural de una sala u espacio, generando profundidad y atmósfera.

Tilt: Movimiento vertical de la cámara sobre su propio eje sin desplazarse físicamente. Se utiliza para revelar información de arriba a abajo o viceversa y crear dramatismo visual.

Tilt Down: Variación del tilt que mueve el encuadre de arriba hacia abajo, común para revelar información o disminuir la importancia visual del sujeto.

Tilt Up: Variación del tilt que mueve el encuadre de abajo hacia arriba, generalmente para otorgar grandeza o jerarquía al sujeto.

Transcodificación del arte: Proceso mediante el cual una obra, lenguaje o forma artística se transforma al ser trasladada a otro medio o sistema de representación, modificando sus códigos expresivos, pero conservando elementos significativos de la obra original. En el ámbito del audiovisual digital, la transcodificación implica que referencias culturales, símbolos, estéticas o narrativas provenientes de disciplinas como la pintura, el cine, la literatura, el anime o los videojuegos se reinterpretan dentro de un nuevo soporte tecnológico, por ejemplo, el videoclip digital, generando una versión híbrida y resignificada. Este concepto ha sido especialmente desarrollado por Lev Manovich (2005), quien señala que los medios digitales no solo reproducen representaciones artísticas, sino que también las traducen a estructuras informáticas, algoritmos y lenguajes propios del entorno computacional.

Travelling: Movimiento en el que la cámara se desplaza físicamente en el espacio (sobre rieles, vehículos o equipos estabilizados).

Travelling circular / ARC Shot: La cámara rodea al sujeto en un movimiento circular completo o parcial, enfatizando su importancia o creando dinamismo escénico.

Unreal Engine: Motor gráfico de tiempo real desarrollado por Epic Games, utilizado en videojuegos, cine, visualización arquitectónica y experiencias inmersivas. Permite renderizar imágenes y animaciones con calidad cinematográfica y en tiempo real, lo que reduce costos y tiempos de producción.

Videoarte: Corriente artística que utiliza el video como medio expresivo, desarrollada desde los años sesenta. Se caracteriza por la experimentalidad formal, la reflexión sobre la imagen tecnológica, la ruptura de narrativas tradicionales y la exhibición en contextos artísticos, museos o instalaciones. Su valor se vincula a la intencionalidad autoral y no a formatos comerciales.

Videoclip: Forma audiovisual breve destinada principalmente a promocionar una obra musical, combinando sonido, imagen y narrativa en diferentes niveles estéticos.

Videoclip de autor: Formato de vídeo musical en el que la figura creativa del realizador asume un papel central en la concepción estética y narrativa de la pieza. Las decisiones de dirección, montaje, estética visual y performatividad reflejan un estilo personal que prima sobre la lógica promocional o comercial. La obra tiene rasgos de autoría artística que puede leerse como una expresión

del universo estético del creador. Integra procesos de experimentación formal, hibridación de lenguajes y control creativo sobre sonido, imagen y performance, transformando el producto musical en una obra audiovisual con autonomía estética. (Rodríguez-López, 2017).

Zoom: Aproximación o alejamiento óptico del sujeto mediante la variación de la distancia focal del objetivo, sin mover la cámara.

Zoom in: Acercamiento óptico al sujeto mediante la variación de la distancia focal del lente sin desplazar la cámara, alterando la relación espacial entre sujeto y fondo.