

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

“El estudio y creación de un videoclip con expresividad artística.”

Trabajo de Fin de Grado
2023/2024

Alumno: Iván Sánchez Pujalte

Tutor: Damián Jordà Bou

Enlace al contenido audiovisual:

<https://www.youtube.com/watch?v=r6QQkWOzECY>

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| Resumen..... | 3 |
| I. Introducción..... | 4 |
| 1. Motivaciones y justificación..... | 4 |
| 2. Objetivos..... | 6 |
| II. Marco teórico..... | 6 |
| 1. Videoclip como obra individual, importancia en su historia y forma..... | 6 |
| 2. Videoclip en la actualidad y diferencias entre videoclips narrativos y descriptivos..... | 10 |
| III. Desarrollo del proyecto..... | 14 |
| 0. Desarrollo de la canción y cómo es componer en base a una idea de videoclip..... | 14 |
| 1. Preproducción..... | 16 |
| 1.1. Desarrollo de la idea..... | 16 |
| 1.2. Desarrollo del concepto narrativo y metáforas en el vídeo..... | 17 |
| 1.3. Desarrollo del concepto visual..... | 20 |
| 1.4 Desarrollo de guion técnico, localizaciones y plan de rodaje..... | 24 |
| 2. Producción..... | 28 |
| 2.1 Dirección..... | 29 |
| 2.2 Uso de la cámara en rodaje..... | 29 |
| 2.3 Portada..... | 31 |
| 3. Postproducción..... | 33 |
| 3.1 Correcciones de color y etalonaje..... | 34 |
| 3.2 Efectos visuales y transiciones..... | 37 |
| IV. Conclusiones..... | 47 |
| V. Bibliografía..... | 48 |
| VI. Índice de figuras..... | 49 |

Resumen

En el sector audiovisual existen muchas formas y medios para transmitir cualquier tipo de mensaje, idea o sentimiento, pero el que mejor combina el arte visual con el musical es el videoclip. Aunque no desde sus inicios, el videoclip se ha convertido poco a poco en una forma de comunicación muy interesante ya que es capaz de combinar música con imagen o separarlas y que cada una cuente su historia. En este trabajo de fin de grado se busca mostrar el proceso de creación de un videoclip que pueda transmitir mediante la música y la imagen desde cero. Para ello, se desarrollará todo el proceso; idea y creación de la canción, preproducción, producción y postproducción del vídeo. Además de todo esto, se elaborará un análisis teórico de la historia del videoclip, la narrativa en estos, sus tipos y formas en la actualidad y cómo la digitalización ha afectado en su creación.

Palabras clave: videoclip, narrativa, actualidad, metáforas, portada, postproducción.

Resum

En el sector audiovisual existixen moltes formes i mitjans per a transmetre qualsevol tipus de missatge, idea o sentiment, però el que millor combina l'art visual amb el musical és el videoclip. Encara que no des dels seus inicis, el videoclip s'ha convertit poc a poc en una forma de comunicació molt interessant ja que és capaç de combinar música amb imatge o separar-les i que cadascuna conte la seua història. En este treball de fi de grau es busca mostrar el procés de creació d'un videoclip que pugua transmetre mitjançant la música i la imatge des de zero. Per a això, es desenrotllarà tot el procés; idea i creació de la cançó, preproducció, producció i postproducció del vídeo. A més de tot això, s'elaborarà una anàlisi teòrica de la història del videoclip, la narrativa en estos, els seus tipus i formes en l'actualitat i com la digitalització ha afectat en la seua creació.

Paraules clau: videoclip, narrativa, actualitat, metàfores, portada, postproducció.

Abstract

In the audiovisual sector there are many forms and ways to send any type of message, idea or feeling to the audience, but the one that best combines visual art with music is the music video. Although not from its beginnings, the music video has become, over time, a very interesting form of communication since it is capable of combining music with images or separating them and letting each one tell its story. This final degree research work aims to show the process of creating a music video that can be transmitted through music and image from zero. For this, the entire process will be developed; idea and creation of the song, pre-production, production and post-production of the video. In addition, a theoretical

analysis will be prepared of the history of the music video, the narrative in them, its types and forms today and how digitalization has affected its creation.

Keywords: music video, narrative, topicality, metaphors, cover, post-production.

I. Introducción

1. Motivaciones y justificación.

Para la realización de mi trabajo de fin de grado he optado por combinar todo aquello que me apasiona, que me motiva día a día y que sirvió como fuente de inspiración para decidirme por estudiar este grado, Comunicación Audiovisual; la creación audiovisual de una obra y la creación de una canción. Es decir, este proyecto abarca la creación y desarrollo de un videoclip desde el nacimiento de la idea hasta la postproducción y resultado final y, a su vez, la creación de una canción también desde la idea hasta la composición, producción y mezcla de la misma.

Por todo esto, combinar las dos cosas que más me apasionan en un proyecto tan importante como este hace que sin duda sea el más destacado en mis cuatro años de carrera universitaria, además de que se verán reflejados todos los conocimientos adquiridos durante esta al ser el último proyecto.

Este proyecto es una oportunidad muy importante para poder plasmar los conocimientos adquiridos durante el grado, y poder tener la libertad de hacerlo con un proyecto personal hace que tenga mucho más valor. Entré en esta carrera con la ilusión de poder aprender a plasmar audiovisualmente mis ideas, poder tomar decisiones con un criterio formado y que, contar historias mediante el uso de una cámara pase de ser un hobby a un hobby y un trabajo. Durante estos años he ido desarrollando otras facetas artísticas destacando sobre todo la creación musical, por lo que un videoclip engloba todo aquello que me gusta y he ido aprendiendo con el tiempo y que espero seguir aprendiendo.

Actualmente la creación de contenido se destaca por la brevedad y la poca calidad debido a la aparición de redes sociales de contenido ligero como *Tik Tok* o *Instagram*, o el gran auge de series con capítulos de 20 minutos. Por ello, cada vez son menos los jóvenes que pueden ver una película entera sin coger el móvil a mitad. Esto, aplicado a lo que nos interesa en este proyecto, se ve reflejado en canciones cada vez más cortas, con menos calidad técnica, sin videoclips, y muchos videoclips realizados con el móvil o sin conocimientos audiovisuales. A día de hoy se valora más la cantidad que la calidad, por lo que cuando vemos una canción de cuatro minutos con un videoclip cinematográficamente interesante y que cuenta una historia independiente a la de la canción nos llama la atención, y en este proyecto hemos optado por ese camino. Hemos decidido realizar un

videoclip con trama propia, coherente con la música, pero que por separado pueda funcionar como un cortometraje y que artísticamente tenga el mismo valor que la canción ya que como vengo mencionando, cada vez se le resta más importancia creativa o artística al videoclip cuando en realidad, es una de las mejores formas para contar historias visualmente.

Todo esto hace que la creación de cero de un videoclip sea la mejor forma para plasmar mis ideas y mi mensaje como creador o artista, tanto en el aspecto de audio o musical como en el visual, ya que no mucha gente dispone de los conocimientos para poder comunicar mediante los dos medios, y por ello, la idea desde el principio fue realizar un proyecto único, dotado de mucha importancia narrativa en ambos sectores. La idea de este proyecto es que se diferencie del contenido rápido y vacío de hoy en día y que deje huella en el espectador.

Este proyecto lo he realizado junto a mi compañero Óscar Giráldez Candel, ya que al empezar a hablar sobre qué queríamos hacer en nuestro TFG hace ya casi 2 años vimos que ambos queríamos contar algo similar, pero cada uno desde un apartado técnico diferente, por lo que nos pareció perfecto realizarlo juntos. Hemos trabajado juntos en el inicio de la idea, en la creación de la canción y de la narrativa, y en la preproducción, producción y postproducción del vídeo. Pero como cada uno ha ido desarrollando sus capacidades a lo largo del grado, él se ha hecho cargo junto a mí del desarrollo de la idea, la dirección, guion técnico, plan de rodaje y localizaciones, y montaje del vídeo y diseño de los elementos gráficos del mismo por su cuenta, mientras que yo me he encargado de la dirección de fotografía, el uso de la cámara, el etalonaje, efectos visuales de postproducción y creación de la portada.

A su vez, hemos decidido realizar el proyecto juntos porque durante todo el grado y en el futuro laboral que nos espera, este tipo de obras se realizan en equipo ya que durante estos años cada persona se especializa en una rama concreta y el resultado siempre es mejor cuando cuentas con especialistas en lo suyo. En un proyecto o un grado como el nuestro el trabajo en equipo y saber delegarlo es imprescindible, por eso hemos querido transmitir esta idea en este último proyecto universitario.

Por último, el contenido de esta memoria se dividirá de la siguiente forma: objetivos del proyecto, desarrollo del marco teórico, explicación de todas las fases del proyecto como preproducción, producción y postproducción, y terminará explicando las conclusiones finales al haber desarrollado el trabajo completo.

2. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es poder aplicar y demostrar todos los conocimientos audiovisuales adquiridos durante el grado y poder realizar y explicar cómo es la creación de un videoclip desde cero en todas sus fases. Además, se busca añadir valor al videoclip como obra artística individual, mostrándolo como una pieza visual que es capaz de contar una historia por sí misma y también se busca añadir valor al trabajo en equipo ya que es algo muy importante que hemos aprendido en el grado, aplicando cada uno sus conocimientos y aportando en todo momento dos visiones diferentes pero similares de las cosas y teniendo en cuenta siempre los criterios de ambos.

Los objetivos específicos son:

- Aplicar los conocimientos visuales y técnicos adquiridos durante estos cuatro años.
- Realizar un videoclip como producto audiovisual desde cero, desarrollando y explicando todas las facetas.
- Contar la misma historia mediante la canción y el videoclip pero de forma diferente, dotando de una narrativa única a ambos por separado.
- Realizar un proyecto audiovisual profesional que funcione como carta de presentación al mundo laboral.
- Resaltar la figura de la metáfora con tal de plasmar nuestras ideas de la forma más eficaz y artística posible.
- Desarrollar y hablar sobre el videoclip como obra y su importancia.
- Aplicar y explicar las técnicas de postproducción empleadas en el proyecto.
- Desarrollar y explicar el uso de un etalonaje y colorimetría óptimos y creativos para el proyecto.
- Crear y diseñar una portada musical que mantenga la estética visual y narrativa del proyecto.

II. Marco teórico.

1. Videoclip como obra individual, importancia en su historia y forma.

Para la RAE un videoclip es un “cortometraje, generalmente de carácter musical, que tiene, por lo común, fines publicitarios.” Para Sedeño Valdellós “puede caracterizarse al videoclip como un formato-producto en la medida en que consiste en una elaboración intencional de un conjunto de entidades empresariales, económicas y sociales para cubrir unos objetivos lucrativos” (Sedeño Valdellós, 2007, p. 501). Además destaca como características del

videoclip que:

“a) Tiene fines publicitarios: su objetivo principal y relativamente manifiesto es la venta de un disco, una canción o tema determinado y, más sutilmente, la imagen y personalidad de un grupo o de un solista. Aunque este tipo de formato nació íntimamente ligado con la publicidad, los grandes presupuestos que mueve permiten múltiples posibilidades de creación, así como la contratación de los mejores equipos técnicos. Ello ha hecho posible la consecución de otro tipo de logros: a través de él se crea ideología y modos de comportamiento, estereotipos sociales y referencias culturales y vitales.

b) Es una combinación o mezcla de música, imagen (imagen móvil y notaciones gráficas) y lenguaje verbal (y excepcionalmente otras materias audiovisuales: ruido, silencio y diálogos). La idea de la que parte un videoclip resulta del intento de asociar unas imágenes a una música siempre preexistente, anterior. Éste constituye, sin duda, el rasgo particular que diferencia al vídeo musical de las demás producciones audiovisuales, aunque eso no signifique que no sea imitado sistemáticamente por otras modalidades o formatos audiovisuales.

c) Constituye un discurso específico, particularizado, que tiene su andamiaje en la especial relación que establecen imagen y sonido (música) en relación a unos fines publicitarios ya expuestos” (Sedeño Valdellós, 2007, p. 503).

A pesar de que en sus orígenes (con la publicación del videoclip de *Bohemian Rhapsody* de Queen en 1975) es totalmente cierto todo lo anteriormente citado, estos últimos años el videoclip no solo ha dejado de ser simplemente una herramienta promocional para los artistas, sino que ha evolucionado hasta convertirse en una forma de expresión artística. Este apartado por lo tanto se centrará en contextualizar brevemente la historia del videoclip desde sus inicios y cómo ha ido evolucionando.

Se puede decir que el videoclip primitivo nace a principios del siglo XX, cuando en los espectáculos musicales que se realizaban en directo se proyectaban imágenes para ilustrarlos. Estas prácticas alcanzaron gran popularidad y, en 1921, el cineasta alemán Oskar Fischinger empezó a experimentar con películas que combinaban formas abstractas con música de fondo, principalmente con música clásica o jazz.

Unos años más tarde, en torno al 1940, se empezaron a proyectar unos cortometrajes llamados *sound-ies* que consistían en mostrar interpretaciones de músicos, por lo que se consideran las primeras grabaciones audiovisuales musicales. Estos pequeños cortometrajes de unos tres minutos de media se proyectaban en los *Soundies Machines*, que principalmente se ubicaban en hoteles y bares.

Los cortometrajes fueron avanzando y desarrollándose, llegando a un punto de inflexión en los años 60 y 70 donde artistas como Elvis Presley, Frank Sinatra o los Beatles realizaban

estas grabaciones con coreografías y decorados mucho más detallados y guionizados.



Figura 1: Fotogramas de los videoclips *Trouble* y *I want to hold your hand*. Fuente: Youtube.

Como se ha mencionado, a todas estas obras se les puede catalogar como videoclips primitivos, ya que como detalla Sedeño “El videoclip tiene fines publicitarios: su objetivo principal y relativamente manifiesto es la venta de un disco, una canción o tema determinado y, más sutilmente, la imagen y personalidad de un grupo o de un solista” (2007, p. 503). Por lo tanto, el considerado primer videoclip tanto en forma como en cuanto a fines es *Bohemian Rhapsody* de Queen (1975). El director del vídeo fue el director y productor de televisión británica Bruce Gowers, que recordaba: “Recibí una llamada de la banda, en especial de Freddie, para hacer un video. Yo había filmado un par de conciertos de Queen y luego me pidieron hacer el video con ellos. Los pop promos, como eran conocidos en ese entonces, estaban empezando a aparecer (...) La idea en mi cabeza fue usar el medio visual para reflejar la música, lo cual no se había hecho antes. Así que para los ecos armónicos en la música usamos ecos visuales” (Bruce Gowers, entrevista para Billboard, 2018).

A pesar de que por estas fechas estaba empezando la práctica de realizar un vídeo promocional para la música, se considera a *Bohemian Rhapsody* la pionera debido a su gran éxito y a la implementación, entre otras cosas, de efectos especiales por primera vez en un videoclip.



Figura 2: Fotograma del videoclip *Bohemian Rhapsody*. Fuente: Youtube.

Tras el éxito de este videoclip, crear un vídeo musical con fines publicitarios empezó a ser una práctica tan común y con tanto desarrollo que, en 1981, se fundó MTV, un canal de televisión neoyorquino. La presentación inicial del canal consistió en mostrar el vídeo musical de *Video killed the radio star* de The Buggles. Sin duda este canal televisivo marcó un antes y un después en la historia de los videoclips y sirvió para impulsar el desarrollo de estos. Sin embargo, no fue hasta mediados de la década de los 80 que la programación televisiva española incorporó programas musicales. En TVE y TV3 se empezaron a transmitir programas musicales pero sin presentadores. Miky Moto fue el primer presentador en dedicar un espacio exclusivo a los videoclips y producciones audiovisuales para promocionar canciones en TV3.

En 1983 se publicó *Thriller* de Michael Jackson. Este videoclip fue tan exitoso que resultó en una gran popularidad para estos vídeos promocionales, empezando así la mejor época de estos hasta llegar a la actualidad. Este vídeo se emitió simultáneamente en casi todas las cadenas del mundo la noche de fin de año. Desde este momento grandes directores de cine empezaron a ver los vídeos musicales como medio de pruebas de nuevas técnicas y formas de comunicación, afirmándolo así Bex, Piqué y Masarnau: “ El videoclip consiste en desobedecer las reglas del cine y dejar la inspiración del artista correr con la cámara a veces el propio realizador no quiere que se le entienda para que el espectador vuelva a ver ese videoclip una y otra vez y cada vez descubrir el entramado de la historia (Bex, Piqué y Masarnau, Universidad de Vic, 2011).



Figura 3: Fotograma del videoclip *Thriller*. Fuente: Youtube.

El videoclip nació como medio de entretenimiento, se desarrolló, sirvió y explotó como medio de promoción para las canciones, pero poco a poco ha ido desarrollándose como

medio artístico, funcionando en la actualidad como medio para transmitir ideas o mensajes desde la narrativa, como en el caso del videoclip realizado en este proyecto.

2. Videoclip en la actualidad y diferencias entre videoclips narrativos y descriptivos.

A pesar que el videoclip tal y como lo conocemos estuvo ligado desde prácticamente sus inicios a la televisión, actualmente gracias a la aparición de internet, esto ya no es así. La creación de contenido audiovisual en general se ha visto alterada porque ya no es necesario tener una productora o invertir miles de euros en realizar una película, un cortometraje o, en este caso, un videoclip. Esto afecta en varios aspectos, y uno de ellos es la velocidad o precocidad del contenido audiovisual general.

“La industria musical está atravesando un período de transformación. A medida que los videos de formato corto continúan moldeando el comportamiento de los consumidores, las discográficas y los artistas deben adaptarse para prosperar. Aquellos que puedan dominar el arte de crear contenido atractivo, comprender los algoritmos de la plataforma y construir conexiones auténticas con las audiencias estarán mejor posicionados para tener éxito en esta nueva era” (Taylor Hawkes, Tiktok Takeover: How Short-Form Video Is Reshaping The Music Industry, 2024).

Actualmente la calidad media del contenido ha disminuido y ha sido sustituida por la cantidad. Todo el mundo puede hacer videoclips para promocionar su música, por lo que todo el mundo puede hacerse conocido. Al haber exceso de contenido rápido es muy sencillo llegar a la cima, pero es igual de rápido caer de ella. A su vez, esta globalización y facilidad para crear videoclips resulta en muchas ocasiones en un cambio favorable hacia el vídeo, hacia el apartado visual, ya que al haber más creadores y no tener limitaciones las posibilidades son casi infinitas.

“A día de hoy resulta casi inconcebible el lanzamiento de música sin su acompañamiento visual. Pero, más allá del producto publicitario, el videoclip interconecta la práctica artística y la cultura popular y ofrece una libertad de formas y contenidos que lo acercan al videoarte y a prácticas videoensayísticas” (José Ángel Escribano, El videoclip en la música urbana, 2019).

Por lo tanto en cuanto a medios o formas existen dos grandes grupos gracias a la digitalización de los videoclips: las superproducciones que mantienen la línea de los orígenes televisivos como *First Person Shooter* de Drake y J. Cole (2023) y los vídeos con la filosofía *Do It Yourself* como *MI P*TO SWAG* de Teo Lucadamo (2023). Lo que queda

claro es que actualmente hay más posibilidades y por lo tanto más competencia, y hacer música ya no es tan solo hacer música, ahora hay que mantener una línea estética y de calidad en los videoclips, en los vídeos y fotos de redes, tener una estrategia de marketing en redes para estas, etc... “El vídeo musical ha cambiado por su presencia online y con su propuesta de remediación de contenido en muchas facetas, consiguiendo la doble función de visualizar la música y musicalizar la visión” (Korsgaard, 2013).



Figura 4: Fotogramas del videoclip *First Person Shooter*. Fuente: Youtube.

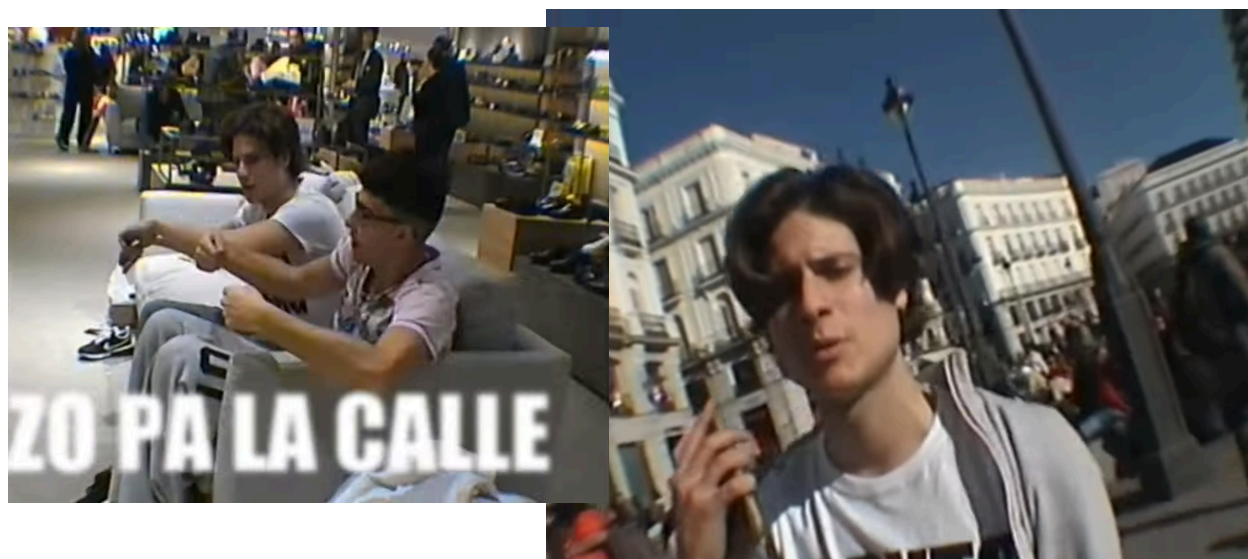


Figura 5: Fotogramas del videoclip *MI P*UTO SWAG*. Fuente: Youtube.

Esto hace que el videoclip actual tenga muchas formas y estilos diferentes, pero, obviando los medios, estilos visuales y todo lo mencionado anteriormente, en rasgos generales, se pueden destacar tres grandes grupos en base al mensaje o la narrativa de estos: los videoclips narrativos, los descriptivos y los conceptuales.

Sedeño Valdellós (2007, p. 500) los describe así:

1. Dramático o narrativo: aquellos en los que se presenta una secuencia de eventos donde se narra una historia bajo la estructura dramática clásica, en los cuales la relación de la imagen con la música puede ser lineal (la imagen repite punto por punto la letra de la canción), de adaptación (se estructura una trama paralela, a partir de una canción) y de superposición (se cuenta una historia que puede funcionar independientemente de la canción, aún cuando en conjunto provoque un significado cerrado).

2. Musical o performance: la banda icónica únicamente es testigo del hecho musical, ya sea en concierto o estudio, o bien consiste en una ilustración estética de la melodía, con lo que únicamente adquiere un carácter escenográfico sin hacer referencia a nada más. La meta es crear cierto sentido de una experiencia en concierto. Vídeos orientados al performance indican al espectador que la grabación de la música es el elemento más significativo.

3. Conceptual: se apoyan sobre forma poética, sobre todo en la metáfora. No cuentan una historia de manera lineal, lo que hacen es crear cierto ambiente o estética de tipo abstracto o surrealista. Puede ser una secuencia de imágenes con un concepto en común en colores o formas que, unidos por la música, forman un cuadro semiótico que expresa el sentir de la música, no precisamente la letra de la canción. Tanto los vídeos performances como los

conceptuales son una especie de subclasificación de los descriptivos.

En concreto los dos estilos más empleados son el videoclip narrativo y el videoclip descriptivo. El narrativo, opta por contar una historia con un estilo cinematográfico y no siempre muestra lo que la canción está contando de manera literal, tienen una conexión pero puede que no sea directa y cada medio cuenta lo mismo con diferentes matices. En este caso, y para la realización del videoclip de este proyecto, este ha sido el estilo empleado.

“Será narrativo todo videoclip que contenga al menos un programa narrativo, aunque este sea simple, es decir, aunque no esté formado por diversos programas narrativos adjuntos o subordinados. El programa narrativo se define como la sucesión de estados y cambios que se encadenan en la relación de un sujeto y un objeto (no personajes sino roles, nociones que definen posiciones correlativas), la relación de pasos o cambios de un estado (relación de un sujeto y un objeto) a otro” (Sedeño Valdellós, El lenguaje del videoclip, 2002: 65).

El descriptivo es mucho más simple ya que no cuenta historias, simplemente se hace una grabación del artista o los artistas de la obra. Suelen ser empleados en videoclips de bajo coste, en canciones comerciales o del género urbano ya que las letras son mucho más vacías. Un ejemplo de videoclip narrativo es *Tumbado En El Jardín Viendo Atardecer* de Sen Senra (2021). En este vídeo, a pesar de que en ocasiones el artista canta a cámara, destaca la narrativa, la simbología y las metáforas constantes, por lo que es un videoclip con un alto valor cinematográfico que, además, ha servido como una referencia muy importante en este factor para la realización del videoclip del proyecto. Un ejemplo en el que simplemente se muestra a los artistas cantando a cámara, pero de una forma estética y atractiva es *X AQUÍ* de Xiakko y Gatti (2024).



Figura 6: Fotogramas de los videoclips *Tumbado En El Jardín Viendo Atardecer* y *X AQUÍ* .
Fuente: Youtube.

Como conclusión, las consecuencias de la digitalización del videoclip en la actualidad afecta en mayor parte de manera positiva tanto al creador como al consumidor. Es más sencillo llegar al éxito al igual que alejarse de él, y, la facilidad para crear contenido consigue que exista tanto contenido basura y sin calidad audiovisual como contenido innovador y con un gran aporte a la industria, tanto narrativa, como artísticamente.

III. Desarrollo del proyecto

En este apartado se desarrollará detalladamente todo el proceso de creación de la obra audiovisual realizada. Es decir, la creación de una canción desde cero y todas las fases que esto conlleva, la idea y búsqueda de referentes visuales para la preproducción del videoclip y el proceso de la producción y postproducción del mismo hasta obtener el resultado final.

0. Desarrollo de la canción y cómo es componer en base a una idea de videoclip.

Al ser un videoclip, la música es uno de los aspectos más importantes del resultado final, por ello, en el desarrollo del proyecto empezaré hablando de la creación de esta y cómo es crear música en base a una idea de videoclip ya establecida.

La idea de este proyecto nace por la propuesta personal de ver si era capaz de crear un videoclip desde cero en todos los sectores, es decir, música y vídeo. Por lo que, esta canción, ha sido creada exclusivamente para el proyecto, es parte del proyecto. Esta es la primera vez que compongo una canción sabiendo que voy a hacer un vídeo después, por lo que en cuanto a composición y producción musical tiene elementos que se fueron añadiendo pensando en cómo afectarían al vídeo, lo cual ha sido una experiencia muy diferente y gratificante.

Para que el vídeo tuviese varias partes o escenas como se explicará más adelante, la canción debía tenerlas también, por lo que esto es lo que más presente estuvo al componer. El tema del vídeo o sobre lo que se quería hablar se sabía de antes también, por lo que esto ayudó a la hora de elegir géneros y ritmos musicales.

Al principio de la canción suena una batería saturada y cruda, sin contexto y de golpe, sin saber de qué va la canción, con la intención de generar incertidumbre en el espectador. Seguidamente suena un piano *loopeado*¹ y una voz *pitcheada*² una octava baja. Estos dos elementos ayudan a aumentar esta incertidumbre o saturación que, a su vez, siente el protagonista del vídeo y que, en un caso más personal, sentimos Óscar y yo al terminar nuestros estudios.

Después de esta introducción la canción se toma un respiro. La batería desaparece, baja considerablemente el tempo y el piano ya no está *loopeado*, ahora es tocado, por lo que muestra un poco más de control de la situación. Para ello, el piano fue grabado en una toma sin cortes, y así es cómo suena después de la introducción, pero en esta el proceso para *loopearlo* fue recortar el primer golpe de cada acorde³ y poner uno detrás de otro.

La voz grave sigue cantando, pero seguidamente entran las de los artistas mientras aparecen otros elementos como sintetizadores o instrumentos percutivos. Sobre las voces de los artistas, la letra cuenta de una manera muy metafórica cómo ambos tenemos dudas sobre nuestro futuro al terminar los estudios y funciona como carta a nuestro yo del futuro, no sabemos si las decisiones que estamos tomando ahora mismo con tan solo 22 años y que ya van a decidir nuestra vida y nuestro futuro son las correctas o no, y eso nos asusta.

Seguidamente la canción rompe y suenan unas percusiones más agresivas y complejas junto a un mensaje en la letra mucho más directo y menos metafórico, representando que tanta duda nos ha vuelto a hacer explotar como al principio del tema. Las dudas cada vez son más grandes y vuelve a acelerar el tempo de la canción hasta que, por sorpresa, rompe en un trap mucho más agresivo o animado.

Musicalmente la parte del trap es la más simple ya que aquí lo realmente importante es el mensaje de la letra que, ahora sí, es totalmente directo y sin metáforas. En esta parte ambos hablamos de todo lo bueno que nos rodea (amigos, familia, hacer lo que nos gusta, etc.) y de que tener dudas no tiene por qué ser algo malo, porque eso significa que queremos avanzar y mejorar como personas, por lo que abrazamos las dudas e intentamos convivir con ellas.

Finalmente, una vez compuesta la canción, el siguiente proceso técnico es hacer que suene bien, es decir, producirla y mezclarla. Estos procesos también fueron realizados por mí. Tanto en la fase de producción como de mezcla el objetivo es hacer que todos los elementos, instrumentos y voces que forman parte de la canción suenen homogéneos y con

¹ Anglicismo que se emplea en la música. Consiste en uno o varios sonidos que ocupan generalmente uno o dos compases exactos y son reproducidos en secuencia una vez tras otra dando sensación de continuidad.

² Modificar de manera artificial, generalmente digitalmente, el tono de un sonido, ya sea haciéndolo sonar más agudo o más grave.

³ Conjunto de tres o más sonidos diferentes combinados armónicamente.

unas bases preestablecidas en la industria musical.

En conclusión, ha sido toda una aventura componer y crear una canción desde cero teniendo una idea de vídeo en mente previa, quería ponerme a prueba como artista audiovisual y estoy muy contento con el resultado y con todo lo aprendido en el proceso, sin duda es una metodología que volveré a aplicar en el futuro para proyectos personales.

1. Preproducción

Una vez terminada la canción es momento de realizar el vídeo, por lo que se debe empezar por la preproducción de este. Esta etapa del proyecto es muy importante ya que en ella se da forma a la idea tomando todas las decisiones necesarias antes del rodaje y la postproducción, por lo que es la etapa en la que más trabajo hemos compartido mi compañero Óscar y yo ya que al ser dos personas para realizar un proyecto así la organización y planificación es imprescindible.

1.1. Desarrollo de la idea.

Como ya se ha comentado anteriormente, este proyecto nace de la necesidad de ambos compañeros de querer plasmar mediante la imagen y la música la incertidumbre y dudas que existen al terminar el grado universitario y no tener claro si las decisiones que se toman desde este punto son las correctas o no. Por lo que en este sentido el mensaje que se quiere transmitir estaba claro desde el principio.

En cuanto a la orientación técnica del proyecto, nuestra idea era intentar plasmar todos los conocimientos aprendidos en los cuatro años de grado universitario, pero no centrarnos en efectos especiales vistosos sin que haya un mensaje o narrativa detrás. La intención en este caso es realizar una obra de calidad técnica, artística y narrativa en todos los campos o factores que rodean la creación de un videoclip desde cero.

Al haber creado una canción concretamente para realizar este videoclip, el funcionamiento para crear una idea narrativa general fue relativamente sencillo ya que los ritmos y las letras sirvieron como ideas para futuros planos o metáforas visuales. Es decir, aunque la composición y creación de la canción fue el primer paso, en todo momento se fue realizando una idea general simultánea del proyecto buscando constantemente conexión entre los elementos musicales y visuales. Un ejemplo de esto se ha comentado ya anteriormente y es decidir dividir la historia en tres actos para obtener mayor valor narrativo, haciendo lo mismo con la canción, lo que nos lleva al siguiente apartado. A pesar de que la historia está dividida en tres actos no comparte el principio de la estructura aristotélica, es decir, la primera escena no funciona como introducción, la segunda no funciona como nudo y en la tercera escena no hay un desenlace. En esta historia cada

parte funciona por separado y cuenta una versión o punto de vista de la historia. El mejor ejemplo de ello es que la primera escena tiene un protagonista y la tercera otro.

1.2. Desarrollo del concepto narrativo y metáforas en el vídeo.

La idea y el desarrollo de un buen concepto narrativo era uno de los aspectos más importantes ya que de ahí saldría todo el vídeo, es la base de todo. Por lo que tras varios descartes se desarrolló la idea original.

La temática principal de la narrativa del vídeo es la duda que tienen los dos protagonistas sobre sus vidas y sobre si todas las decisiones que han tomado a lo largo de estas les han llevado a ser felices o simplemente creer que lo son. Para la creación de estos personajes intentamos realizar un análisis sobre nosotros mismos e imaginarnos en unos años, pero de manera exagerada para que la historia sea más entretenida. Llegamos a la conclusión de que en general, y de manera engrandecida, nuestro futuro puede tener dos vertientes; o tomar la decisión correcta y aburrida y seguir estudiando y buscar un trabajo estable de ocho horas diarias para ser una persona normal y correcta, o apostar por nuestros sueños e intentar vivir de aquello que nos hace felices aunque eso pueda significar fracasar.

Tras analizar todo esto se llegó a la conclusión de que el primer protagonista debía ser una representación del primer camino mencionado. Este primer protagonista desde fuera parece ser un empresario exitoso, con todo resuelto, y con una vida aparentemente envidiable. Pero como se puede apreciar desde el primer plano, esto no es así. El personaje no quiere ir a trabajar y siempre está triste y cansado. Con este personaje se busca plasmar que esta decisión de vida no es la correcta (desde nuestro punto de vista) y a su vez funciona como crítica para este estilo de vida que muchas personas llevan a cabo.

El segundo personaje representa esta segunda decisión anteriormente mencionada. Al principio vemos que es una persona aparentemente apartada de la sociedad, que vive en la naturaleza y no cuida su apariencia. Es una persona que en sí misma representa la libertad y la toma de decisión sobre uno mismo, en este caso, hasta el extremo de apartarse de la sociedad y romper con todo lo establecido. Pero cuando avanza la historia vemos que este segundo personaje tampoco es feliz con su vida actual, y que en realidad es el resultado de una consecución de malas decisiones guiadas por las drogas y la inmadurez de una persona que no ha sabido gestionar su vida.

De esta forma, el objetivo es mostrar que ninguno de los dos extremos es el acertado, y que aunque sea complicado, es posible ir avanzando en la vida poco a poco de la mejor manera posible. Por lo que a la vez que se lucha por sueños y no se abandonan, se puede intentar asegurar un futuro estable por si se fracasa y no terminar como ninguno de los dos personajes. Básicamente, se intentó plasmar todo aquello que no queremos ser en la vida en los personajes de nuestro proyecto.

Una vez decididos y desarrollados los personajes nos centramos en la narrativa del vídeo. La historia de este vídeo se divide en tres actos o partes al igual que la canción. En la primera parte se muestra cómo es un día en la vida del primer personaje y desde el principio se aprecia que no es feliz en ella. Desde que resopla en el coche antes de ir a trabajar, hasta su forma de andar, siempre cabizbajo y desganado.

Cuando sale de trabajar se aprecia cómo su felicidad va en aumento, porque sabe que ha llegado su momento favorito del día: reencontrarse con un amigo suyo al que admira mucho porque cree que él sí fue lo suficientemente valiente como para llevar la vida que siempre había querido, el segundo personaje. Cuando se reencuentran empieza la segunda parte del videoclip y la música así lo indica también, entrando las percusiones por primera vez. En este reencuentro se observa que cada uno es feliz a su manera, el exitoso empresario disfruta de lo más simple, jugando como un niño en la naturaleza evadiendo así su aburrida vida, y su amigo es feliz porque este otro le suministra droga, por lo que en realidad tampoco es tan feliz como aparenta.

Así se da inicio a la parte final del vídeo. En esta parte el cambio musical es mucho más evidente ya que empieza a sonar el trap mencionado anteriormente. Se muestra qué ha hecho llevar al segundo protagonista a llevar la vida que lleva: viviendo en la naturaleza, sin poder cubrir sus necesidades básicas y dependiendo de su amigo para poder seguir drogándose. Se observa que él también tenía su trabajo estable y que tampoco era feliz en él, por lo que decidió empezar a drogarse, terminando arruinado. Es decir, el empresario admira la vida de este segundo protagonista por su valentía, cuando en realidad es una progresión de sucesos lo que le ha hecho terminar así. Por último, en esta parte aparecen también los artistas de la canción en pantalla, en este caso mi compañero y yo, por dos principales razones. La primera es que al ser la parte más cruda y sin tanta metáfora lírica es la que más nos representa y cantarla a cámara ayuda a enfatizar el mensaje. La otra es que al ser trap (un estilo musical muy actual y comercial) buscamos representar ligeramente la esencia de muchos videoclips actuales en los que los artistas cantando a cámara todo el vídeo, lo anteriormente catalogado como videoclips vacíos.

Por otro lado y para terminar con el apartado de la narrativa, las metáforas son muy importantes en esta historia ya que aparecen varios elementos que funcionan como tal. El primero y más destacado es el del globo rojo. En la primera parte del videoclip, la que protagoniza el exitoso empresario, se muestra como en la puerta de su trabajo hay un globo rojo esperando a que este termine su jornada laboral.



Figura 7: Fotogramas del videoclip . Fuente: Elaboración propia.

Este globo es una metáfora de todo aquello que le ata a tener una vida que no quiere tener. Por ello cuando sale del trabajo se lo lleva con él, porque quiere deshacerse de él. Al ser metafórico, este globo no existe, está en su cabeza. Finalmente, cuando se encuentra con el segundo protagonista y por tanto empieza la segunda parte del vídeo, suelta el globo y se marcha volando, haciendo ver que ahora empieza su momento de libertad y de separarse de la vida que no quiere tener.

Otra metáfora de libertad aparece en esta misma escena cuando levanta el maletín en alto como muestra de desahogo total. En este caso, él mismo representa la Estatua de la Libertad de Nueva York que en su caso, en vez del maletín sostiene una antorcha que simboliza la luz de la libertad.



Figura 8: Fotograma del videoclip . Fuente: Elaboración propia.



Figura 9: Estatua de la libertad, símbolo de Nueva York . Fuente: EFE.

Por último, en la última escena el globo de antes aparece pero esta vez en la casa del segundo personaje, y esto quiere decir que él antes de ser libre también estaba atado a la supuesta vida perfecta que tenía en ese momento, pero que evidentemente no quería tener, por lo que en un plano lo golpea.

Como conclusión de este apartado mencionar que como se ha comentado al principio, la narrativa y la historia tienen un valor imprescindible en este tipo de videoclips tan sentimentales y personales. Las metáforas de libertad son, por lo tanto, un aspecto a destacar en este apartado, teniendo en cuenta que la vida de ambos y la exageración de estas al encontrarse son una metáfora en sí de todo aquello que ninguno de los dos artistas queremos vivir. Por lo que desarrollar todo esto de la mejor forma posible es uno de los aspectos más importantes del proyecto.

1.3. Desarrollo del concepto visual.

Una vez desarrollado el concepto narrativo, el siguiente apartado o aspecto a comentar es el concepto visual. Cuando ya existe la narrativa, la idea y lo que se busca transmitir, el

siguiente paso es ver de qué forma se lleva a cabo todo esto. Para ello se realizó una búsqueda de estilos visuales en videoclips que pretendan transmitir mensajes similares para poder crear un concepto visual en base a estos referentes. Otro factor importante a tener en cuenta en este momento es que hay que ser realistas con las ubicaciones y posibilidades a la hora de realizar el guion técnico.

Al igual que con la música y el concepto narrativo, la idea inicial con el concepto visual era separar la estética de las tres partes que completan esta historia. Se buscó que la primera escena en la que se presenta la vida del exitoso empresario no tenga nada que ver ni en color, ni en estética, ni en formato con la segunda en la que aparecen ambos disfrutando en la naturaleza. Por lo que en este apartado los referentes visuales se dividen en estas tres partes.

Empezando por la primera parte, la idea era plasmar la triste vida del empresario exitoso visualmente de la mejor manera posible, para hacer énfasis en sus pocas ganas de vivir y en la poca libertad que este personaje siente. Para ello se llegó a la conclusión de que había varios métodos para transmitir estas sensaciones.

El primero fue el de ubicar al personaje en una ciudad en todos los planos y colocar la cámara en posiciones concretas para que el cielo no aparezca en ningún momento y que los grandes edificios sean protagonistas para aumentar la sensación de que el personaje vive encarcelado. Esto cambia a medida que avanza esta primera etapa, sobre todo cuando sale del trabajo, para remarcar que el protagonista cada vez está más cerca de sentirse libre.

En cuanto al color, en esta escena destacan los colores grises y apagados, por lo que el globo rojo mencionado anteriormente cobra protagonismo cromático. Y por último, el formato de vídeo, que en este caso está en 4:3 durante toda la escena para aumentar esta sensación de agobio y poca libertad. En cuanto a algunos referentes que ayudaron a llegar a estas conclusiones destacan los videoclips de las canciones: *Mentiroso* de Stivijoes y *Lo siento BB:/* de Tainy.



Figura 10. Vision Board referencias de varios videoclips, escena nº1. Fuente: Elaboración propia.

Empezando por el formato en esta segunda parte, nada más empezar (cuando el personaje trajeado llega a su destino y reencuentro) el formato cambia en tiempo real y las dos tiras negras características de los 4:3 se abren poco a poco hasta llegar a los 16:9, haciendo ver que ahora sí se siente libre y con más espacio en su vida. En cuanto a los colores en este caso son mucho más vivos e intensos ya que la libertad y la naturaleza son lo más importante en esta escena, generando mucho contraste con los colores y edificios de la escena anterior.

Los planos además en esta escena son más abiertos y generales, por lo que toda esa mezcla de elementos genera que la sensación de libertad y disfrute sea exaltada. En cuanto a algunos referentes que ayudaron a llegar a estas conclusiones destacan los videoclips de las canciones: *Lucky Luke* de Alu, *Hawaii* de Mvrk y Nadddot, *Ya no te hago falta* de Sen Senra y *Poppin* de Tobi.

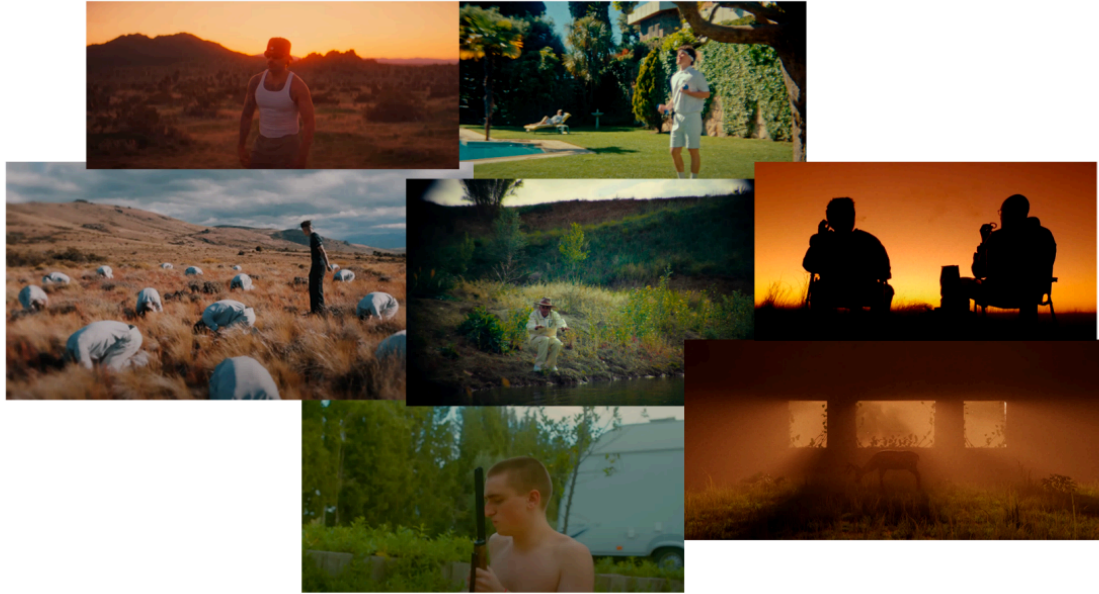


Figura 11. Vision Board referencias de varios videoclips, escena nº2. Fuente: Elaboración propia.

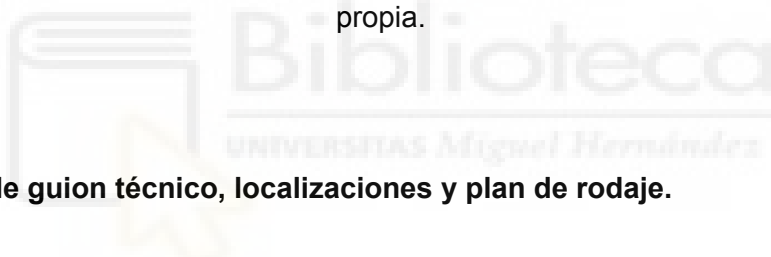
Y por último, la tercera parte. Al empezar esta escena el formato también cambia, aparecen poco a poco otra vez las tiras negras eliminando así los 16:9 de la escena anterior, pero en este caso aparecen de arriba y abajo estando por lo tanto toda la escena en 21:9. En este caso la elección de este formato se debe a que se busca transmitir falta de libertad como en la primera pero de una forma distinta ya que además, se cuenta en pantalla una historia del pasado.

Si en la primera escena los colores que más destacaban eran los grises y en la segunda los colores vivos y cálidos, en esta última los colores que más destacan son los fríos, los tonos azulados. Esto se debe a que esta es una escena mucho más cruda, tanto por la letra de la canción como por la historia que se muestra, por lo que estos tonos fríos ayudan a transmitir esta sensación de crudeza. Esto a su vez contrasta con los textos o mensajes en rojo que aparecen en pantalla a lo largo de la escena, buscando transmitir el peligro y lo que una persona en la situación de este segundo protagonista puede llegar a sentir internamente con tantas dudas y problemas.

Y en cuanto a algunos referentes que ayudaron a llegar a estas conclusiones destacan los videoclips de las canciones: *Pisando charcos* de Oddliquo, *SCI-FI* de Tainy y Rauw Alejandro y algunas películas con estética visual similar como *Joker (2019)* de Todd Phillips o *El maquinista (2004)* de Brad Anderson.



Figura 12. Vision Board referencias de varios videoclips, escena nº3. Fuente: Elaboración propia.



1.4 Desarrollo de guion técnico, localizaciones y plan de rodaje.

Una vez establecidos y asentados los conceptos narrativos y visuales el siguiente paso fue llevar a cabo el guion técnico, seguido de un plan de rodaje y ubicar las localizaciones.

El guion técnico es imprescindible en cualquier proyecto audiovisual para poder ejecutar el vídeo de la mejor forma posible, pero en este caso mucho más porque al ser un vídeo musical y no contar con diálogos, la decisión de qué planos escoger en todo momento es muy importante. Al no contar con un guion literario, se aplicó la idea desarrollada para el concepto narrativo en base a los planos que se consideraron más apropiados. Además del concepto narrativo, se tuvo en cuenta también el material con el que se contaba para el rodaje (que tan solo íbamos a tener un fin de semana), las localizaciones y los tiempos de rodaje. Con el guion técnico terminado ya existía una idea visual en mente de cómo se iba a contar la historia, en qué sitios, qué días y con qué material.

Por lo que como se ha mencionado anteriormente, mientras se desarrollaba el plan de rodaje, se buscaron localizaciones apropiadas y óptimas para el rodaje. Para la primera escena, una gran ciudad para poder realizar los planos del primer protagonista y plasmar la

poca libertad que este siente. Se rodó en diferentes ubicaciones de la ciudad de Alicante, entre ellas el Puente Rojo, calles céntricas de la ciudad y unas oficinas bancarias para simular el sitio de trabajo. Por otro lado, el hecho de que todas las localizaciones de esta primera escena sean en exteriores complicó la capacidad de poder controlar la luz, ya que en su gran mayoría era luz natural.

Para la segunda escena fue la localización más complicada de encontrar porque se buscaba un sitio rodeado por la naturaleza y sin gente, para poder transmitir libertad, naturalidad y exilio de la sociedad. Para ello se realizó una larga búsqueda por lugares de la provincia de Alicante, tanto en persona como desde casa con la ayuda de Google Maps y, finalmente, se encontró un lugar que se adecuaba perfectamente a nuestras necesidades, un pequeño espacio en la naturaleza a los pies del río Vinalopó entre las localidades de Novelda y Aspe. En este caso la luz también era natural y para simular que todo ocurría por la tarde después del trabajo del primer protagonista, se calculó la hora perfectamente para que el sol estuviese donde se quería, pero a su vez no arriesgar a quedarse a oscuras.

La última escena es de la que más localizaciones requería ya que cuenta una historia del pasado que ocurrió en un periodo de tiempo largo y se buscaba simular rutina. Por ello, las dos primeras ubicaciones son dos casas, una ubicada en Novelda y la otra en Elche. En estas aparecen escenas en baños, salón, cocina, pasillos, etc... En este caso controlar la luz fue mucho más sencillo ya que se contó con iluminación artificial. Como también debía aparecer planos del segundo personaje en su antiguo trabajo, yendo drogado y perdido por la calle, se aprovecharon ubicaciones de la primera escena para ahorrar tiempo y desplazamientos, por lo que los exteriores de esta última escena ocurren en calles céntricas de Alicante, exteriores de Elche o calles de Novelda próximas a la casa.



Figura 13. Vision Board localizaciones exteriores. Fuente: Elaboración propia.



Figura 14. Vision Board localizaciones interiores. Fuente: Elaboración propia.

Una vez escogidas las ubicaciones y teniendo terminado el guion técnico el siguiente paso fue realizar un plan de rodaje lo más óptimo posible para aprovechar el poco tiempo del que se disponía. A pesar de que se iba a realizar en tres diferentes ciudades y de que algunas localizaciones necesitaban una hora concreta para su rodaje (como la zona natural cercana a un río en la segunda escena) se llegó a la conclusión de que optimizando todo, se podría realizar la grabación en un solo día. Esto fue un punto de inflexión muy importante porque se contaba con el material de viernes a domingo, por lo que una vez realizado el plan de rodaje, se pudo realizar una prueba de grabación el día de antes, yendo a todas las localizaciones y realizando los mismos trayectos para comprobar que todo era factible y saldría correctamente. Por lo que una vez terminado el plan de rodaje y habiendo grabado el vídeo entero un día antes, estaba todo listo para empezar la grabación final ese mismo sábado (25 de mayo de 2024), teniendo un día más por si fuera necesario regrabar alguna toma o modificar algo con tiempo.



Figura 15. Vision Board planos referencia y planos finales. Fuente: Elaboración propia.

A pesar de tener todo organizado y estudiado siempre aparecen problemas, y en este caso uno de los más importantes fue el de las baterías de la cámara. La grabación se realizó con una Sony Alpha 7 IV y contábamos con 3 baterías, pero al grabar en 4k en verano las baterías bajaban rápidamente y no se había planificado cuándo se iban a agotar. La mayoría del tiempo se rodó en exterior, por lo que hubo que hacer algún cambio de última hora para rodar antes de lo previsto en interiores mientras las baterías cargaban. Por otro lado, la tarjeta SD se quedó sin almacenamiento a mitad de rodaje también, así que mientras las baterías se cargaban y los archivos de la SD se pasaban al ordenador, reajustamos el plan de rodaje del resto del día.

A pesar de estos dos imprevistos, la buena organización y previsualización de todo lo demás, tanto en el plan de rodaje como en el día anterior de prueba, dieron sus frutos y todo el videoclip pudo ser rodado en un solo día sin tener problemas con las luces naturales exteriores.

LOCALIZACIONES

ESCENA 1

| ORDEN | PLANO | SPOT-ALC |
|-------|-------|-----------------------------|
| 1 | 1.9 | puente rojo |
| 2 | 1.4B | puente rojo |
| 3 | 1.11 | puente rojo |
| 4 | 1.12 | puente rojo |
| 5 | 1.13 | puente rojo |
| 6 | 1.14 | puente rojo |
| 7 | 1.1 | puente rojo aparcamiento |

| | | |
|----|------|--------------------------|
| 8 | 1.3 | puente rojo |
| 9 | 1.2 | puente rojo |
| 10 | 1.15 | puente rojo |
| 11 | 1.15 | puente rojo |
| 12 | 3.18 | calle grande alicante |
| 13 | 3.19 | calle grande alicante |
| 14 | 3.28 | calle grande |
| 15 | 1.4 | bbva alicante |
| 16 | 1.5 | bbva alicante |
| 17 | 1.5b | bbva alicante |

Figura 16. Plan de rodaje escena 1. Fuente: Elaboración propia.

2. Producción

Antes de empezar el desarrollo de este apartado, se adjunta de nuevo el enlace al vídeo final para entender con mayor facilidad el proceso de producción de este:

<https://www.youtube.com/watch?v=r6QQkWOzECY>

La producción de un videoclip es la prueba definitiva en la que se verá si todo lo desarrollado anteriormente puede verse reflejado en el resultado que llega al espectador. Es la etapa en la que hay que plasmar las ideas de los creadores de la obra en una realidad visual. Por lo que este fue el siguiente paso después de tener todo organizado y planificado, y por tanto, la segunda fase de este proceso de creación de un videoclip, la producción en el propio rodaje, la grabación. Esta fase es la que más preocupaba por varios motivos que se desarrollarán más adelante, como por ejemplo, el uso de una cámara de alta calidad que desconocíamos y no habíamos usado antes de manera tan detallada.

Por lo tanto, en este apartado se hablará sobre la dirección y organización del rodaje, sobre el uso de la cámara y, finalmente, sobre la idea, desarrollo y ejecución de la portada de la canción.

2.1 Dirección.

Como se indica arriba, se sabía que esta etapa iba a ser la más complicada porque en todos los trabajos o grabaciones realizadas durante el grado universitario, los equipos de trabajo habían sido de unas seis o siete personas y en este caso tan solo éramos mi compañero Óscar y yo, que a su vez somos los artistas de la canción. Esto hizo que uno de los trabajos a realizar previos a la grabación fuera distribuir de la mejor forma posible los roles en rodaje, por supuesto compartiendo algunos y encargándose de varios roles ambos. Al haber realizado juntos el desarrollo previo a rodaje (idea, proceso narrativo y visual, plan de rodaje, etc...) no hubo un solo director, ambos tomamos decisiones importantes durante toda la grabación, tales como planos que se complicaban y había que improvisar, órdenes a los actores, redistribución del plan de rodaje debido al inconveniente de las baterías comentado anteriormente, etc...

A su vez, tanto la reserva o búsqueda del material de grabación, como la de todos los elementos de atrezzo que aparecen en el vídeo, también fue responsabilidad o trabajo de ambos. Algunos de estos elementos de producción previo al rodaje fueron la reserva del material de grabación en la universidad, la capacidad de conseguir prestada la cámara para el rodaje, la impresión, compra o preparación de todo el atrezzo y la organización para tener todo el material necesario en cada ubicación disponible. Porque como se ha comentado en el apartado de plan de rodaje, uno de los aspectos más importantes o destacados de este rodaje es que se realizó en tres ciudades diferentes (cuatro si tenemos en cuenta el paraje natural en el que se rodó la segunda escena) y todo fue rodado en un intenso, largo y cansado día, lo cual es más complicado teniendo en cuenta que tan solo éramos dos personas junto a los dos actores protagonistas que también hicieron el esfuerzo de estar todo el día grabando.

Como conclusión en este apartado me gustaría mencionar de nuevo la gran capacidad de trabajo en equipo y sinergia que hubo entre ambos, además de la buena organización previa y la alta capacidad de improvisación ante los problemas. Pero no es apropiado realizar una grabación de estas magnitudes en un solo día siendo un equipo humano tan reducido y ese es uno de los mayores aprendizajes que obtengo del rodaje y por tanto de la etapa de producción de este vídeo.

2.2 Uso de la cámara en rodaje.

Uno de los aspectos más importantes en cualquier rodaje es el uso de la cámara y la iluminación para poder plasmar de la forma más estética posible la idea de los creadores de la obra desarrollada anteriormente. Para ello mi compañero Óscar y yo decidimos repartir estas dos tareas a pesar de que ambos nos ayudamos mutuamente durante todo el proceso. Por lo que además del resto de roles que ejecutamos ese día de rodaje, a la hora

de rodar Óscar era el encargado de la iluminación o de la fotografía y yo de operar con la cámara.

Parte de que yo me encargase del uso de la cámara es debido a que fue prestada por la empresa en la que actualmente trabajo y, aunque para ese momento llevaba poco tiempo, ya había trabajado con la cámara y tenía más experiencia que mi compañero. Como ya se ha mencionado anteriormente esta cámara es una Sony Alpha 7 IV, sin duda la mejor con la que hemos trabajado hasta la fecha. A pesar de haberla usado con anterioridad y de haber grabado todo el vídeo el día de antes del rodaje, no tenía la suficiente experiencia como para entender o controlar la cámara a la perfección, por lo que en exteriores donde es más complicado controlar la iluminación, quizás no sacamos todo el partido que podíamos al disponer de ese material.

Otro inconveniente a parte de la iluminación natural es que nunca habíamos realizado un rodaje tan largo con esa cámara por lo que no tuvimos en cuenta la duración de las baterías o el espacio de la tarjeta SD. Grabar el día anterior fue de gran ayuda, pero al ser referencial todos los planos se grababan a la primera y de metraje no había más de diez minutos, nada que ver con el día de rodaje en el que diversas complicaciones, errores de los actores o de los entornos, hacen que casi ningún plano salga a la primera. Por ello, hubo que realizar cambios en el plan de rodaje e improvisar en ese sentido para poder cargar las baterías y vaciar la tarjeta SD a mitad del día aproximadamente.

A pesar de esto mencionado, el resultado final es bastante cercano a la idea que se tenía desde un inicio por lo que quedamos satisfechos y no hizo falta grabar al día siguiente a pesar de que disponíamos de ese día como ayuda por si algo había fallado o salido mal.

Como operador principal de cámara considero apropiado hablar del resto de material empleado durante el rodaje (únicamente relacionado con la cámara, como ya se ha dicho mi compañero Óscar fue el principal encargado de la dirección de fotografía en el que se usaron otros elementos como focos o paneles reflectores). Para algunos planos fue necesario el uso de un filtro ND ya que el día de rodaje el cielo estaba muy soleado y ayudaba a que la cámara funcionase de mejor manera principalmente en exteriores. Otro elemento utilizado fue un gimbal o estabilizador digital, para aquellos planos con movimiento de cámara en los que se buscaba suavidad. En otros planos sin embargo se buscaba brusquedad y se optó por la cámara en mano. Finalmente, para planos mucho más estáticos fue necesario el uso de un trípode para la cámara.

En cuanto a los parámetros escogidos para grabar los planos, evidentemente dependía de la luz de cada ubicación, de si se usaba el filtro ND o del efecto que se buscaba. Pero aproximadamente en exteriores se optó por rodar con una velocidad de obturación de 1/100 porque la grabación se realizó a 50fps por si algún plano debía ser usado en cámara lenta y así podíamos mantener la ley de los 180 grados. Esto no fue así en todos los planos ya que algunos requerían de una velocidad mayor debido a la gran cantidad de luz que había o por el contrario a una velocidad mucho menor para buscar efectos especiales como

por ejemplo la sensación de mareo debido al uso de drogas del segundo protagonista en la tercera escena. En cuanto al ISO, es el parámetro que más variaba en todo el rodaje y se usaba una cifra dependiendo de la luz de esa ubicación y ese momento, llegando a un mínimo de 200 y un máximo de 1600. Por último, la apertura del diafragma, que en la mayoría de los casos era de un f/2.8 con tal de tener menor profundidad de campo y dotar así la imagen de estética. Al igual que el resto de parámetros, variaba según la luz del momento o en este caso de si queríamos que los elementos enfocados fueran mayores. El objetivo usado fue un 28-75mm de Tamron y la mayoría de planos fueron rodados en 75mm, pero si el lugar lo impedía o el efecto que se quería generar era incompatible con esto, se ajustaba a la situación.

Se rodó en 50fps y a 4k. Esto se debe a que queríamos tener la posibilidad de poder emplear la cámara lenta si fuera necesario a pesar de no tenerlo estipulado y a que se buscaba la mayor calidad posible, en el caso del 4k, para un mejor resultado y para tener la posibilidad de reajustar algún encuadre o realizar zooms artificiales en postproducción.

Como conclusión de este apartado, a pesar de que fui el encargado principal de operar con la cámara me gustaría comentar que mi compañero Óscar también fue camarógrafo en varios planos con tal de aportar sus ideas improvisadas o mientras yo organizaba otras cosas. Como se ha comentado anteriormente, uno de los aspectos más importantes en este proyecto ha sido la sinergia entre ambos, por lo que él ha intervenido como cámara y yo como director de fotografía en las circunstancias que lo necesitaban y considero eso uno de los aspectos con más valor del vídeo y su resultado final. Además, como mención, hay un plano concreto en el que ambos artistas aparecemos en la localización de la segunda escena (en la naturaleza) y queríamos que el plano estuviese dotado de movimiento descontrolado por lo que el trípode no nos servía, y en realidad el gimbal tampoco, por lo que uno de los dos actores lo grabó bajo nuestras indicaciones.

2.3 Portada.

El primer paso en la producción de una portada musical para esta canción fue realizar un análisis sobre los diseños de portadas actuales. Con esta información el siguiente paso fue decidir cuál de estos estilos iba a ser el seleccionado para la creación de la portada.

Una de las ideas principales que se buscaba plasmar en la portada era el color rojo tan representativo tanto en la primera escena con el globo como en la tercera con los textos y luces. Durante todo el vídeo el color rojo crea muchas metáforas sobre las vidas de los protagonistas y, además, es uno de los colores más llamativos a la hora de promocionar la canción, por lo que sería el principal de la portada.

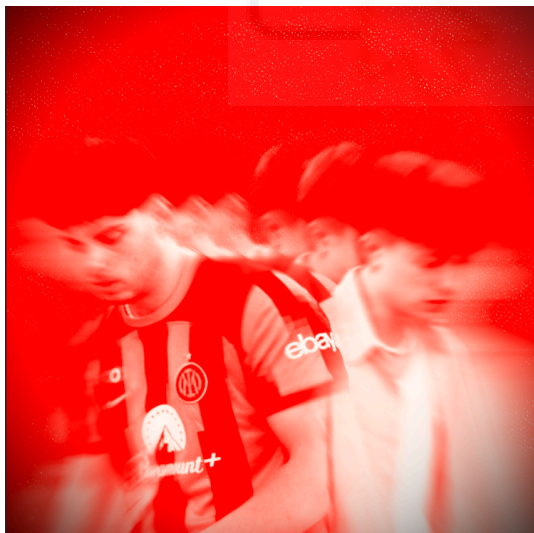
Por otro lado, un aspecto imprescindible en la canción y el vídeo es la lucha interna que

sienten las personas al decidir sobre su futuro y las dudas que existen al preguntarse si las decisiones que toman son las correctas. Como ya se sabe, para representar esto, el vídeo está dividido en tres escenas o situaciones, y se buscó que esto estuviese presente también en la portada.

Tras el análisis y la toma de decisiones el siguiente paso fue realizar bocetos y posteriormente la portada. Una vez seleccionado el boceto final, se escaneó y se pasó al software Adobe Photoshop para empezar a desarrollarla. Primero se seleccionaron fotogramas del vídeo que funcionasen con la composición del boceto y se recortaron a los artistas.



Figura 17: Proceso de creación de la portada. Fuente: Elaboración propia.



El siguiente paso fue aplicar efectos como varios desenfoques, además de ir probando los modos de fusión para lograr el resultado buscado. Después, se duplicó a los artistas para representar las tres escenas del vídeo, modificando la posición, tamaño y opacidad de las diferentes capas.

Figura 18: Proceso de creación de la portada. Fuente: Elaboración propia.

El siguiente paso fue añadir el texto y los elementos visuales de la portada, todo esto en

color blanco para resaltar sobre el fondo rojo. Una vez completa la composición se llevó a cabo la implementación de diversas imágenes con texturas, llegando así al resultado final.



Figura 19: Portada final. Fuente: Elaboración propia.

3. Postproducción

La postproducción es la última etapa de cualquier proyecto audiovisual para dar forma y finalizar la creación de la obra. Por lo que una vez rodado todo el material y finalizado el proceso de producción da inicio esta última fase. En esta parte del proyecto sí que ha

habido una mayor división de trabajo entre mi compañero Óscar y yo. En mi caso, mi trabajo ha sido encargarme del etalonaje del vídeo y de la realización y aplicación de todos los efectos visuales o transiciones. Por lo que para empezar mi trabajo de postproducción el vídeo debía estar montado y listo previamente para la aplicación del color y efectos.

A pesar de que Óscar ha sido el encargado del montaje y edición del vídeo, al igual que en todo el proyecto la comunicación y aprobación constante de los avances ha sido imprescindible para facilitar mi trabajo posterior.

3.1 Correcciones de color y etalonaje.

Uno de los aspectos más importantes de cualquier obra audiovisual es cómo luzca la imagen, el color de esta. Muchas obras son conocidas por el buen tratamiento de color ya que es una herramienta muy poderosa para transmitir y hacer que el espectador esté mucho más inmersivo en la obra. Por lo que en este proyecto se buscaba dar la importancia que consideramos que tiene esta etapa de la postproducción. El objetivo en esta etapa por lo tanto fue facilitar el mensaje que se busca transmitir en cada momento del videoclip mediante el color y apariencia de la imagen. Para ello, esta etapa está dividida en dos fases: corrección de color plano por plano y etalonaje concreto para cada escena del videoclip.

Pero antes de comenzar es importante recordar la idea inicial desarrollada en la etapa de preproducción. En esta etapa decidimos que la obra iba a estar formada por tres escenas y que cada una iba a tener una narrativa y un estilo propio. Cada una iba a tener su propio color y su propia ambientación. Por lo que como ya se ha comentado en el apartado de referencias visuales, la primera escena tiene un aspecto menos saturado donde destacan los grises de los edificios, la segunda tiene un aspecto mucho más vivo y llamativo que la anterior destacando los colores del atardecer y de la naturaleza y la tercera tiene un aspecto más frío y oscuro.

El primer paso por lo tanto fue la corrección de color plano por plano y a su vez, igualar el color de todos los que forman una escena para que luego la aplicación del etalonaje fuese mucho más sencilla y homogénea. Para la realización de esta fase el software elegido fue Adobe Premiere, porque además de ser el más utilizado durante todo el grado es con el que mi compañero Óscar realizó el montaje, por lo que técnicamente fue mucho más sencillo así ya que se podía corregir el color de los planos desde el mismo proyecto en el que se realizó el montaje. El material fue grabado en mp4 y no en S-Log, por lo que los clips brutos no tienen la mejor base de color para poder realizar un etalonaje cómodamente ya que en este archivo la imagen suele tener un contraste alto y colores saturados. Por ello, lo más destacable de este primer paso fue igualar el color de todos los planos apagando los colores eliminando saturación y contraste.

El segundo paso fue la aplicación del color deseado, en este caso con tres estéticas diferentes, una por escena. Para colorizar el vídeo por lo tanto, se usó el software de edición Adobe Premiere, en concreto su herramienta para la colorimetría llamado Lumetri Color.

Para la primera escena, en cuanto a corrección básica, se realizó un pequeño ajuste en el equilibrio de blancos dando al resultado final un tono azulado. Además se realizaron pequeños ajustes con las luces y la exposición y se aumentó el contraste de la escena, ya que en el paso anterior se había normalizado todo el material. Por otro lado se añadió un *look* creativo de color externo al programa que aproxima todos los colores a una escala de grises azulados, acercándose así al resultado deseado. Finalmente, como los negros no tenían la presencia deseada se realizó un ajuste desde las curvas y las ruedas de color del programa consiguiendo así el aspecto esperado.



Figura 20: Proceso de etalonaje. Fuente: Elaboración propia.

Para la segunda escena, en cuanto a corrección básica, se aumentó el contraste por el mismo motivo que en la primera, y además se hizo un gran ajuste en el equilibrio de blancos ya que durante el rodaje de esta escena hubo problemas con el balance de blancos y los clips brutos tienen un tono muy azulado. Como la idea de esta escena es todo lo contrario, se aumentó bastante la tinción naranja, consiguiendo así una imagen mucho más natural. En cuanto al apartado creativo se añadió un *look* que dota de un gran protagonismo a los tonos verdes y naranjas, siendo este el objetivo buscado en esta escena. Al igual que en la escena anterior se dio mayor intensidad a los negros mediante las herramientas de curvas y ruedas de color. Además, gracias al apartado de HSL secundario se seleccionaron los tonos verdes de la vegetación de la escena para aumentar la intensidad de estos colores específicos llegando así al objetivo deseado.



Figura 21: Proceso de etalonaje. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la última escena, la corrección básica fue mucho más sencilla ya que el aspecto más diferencial fue el *look* escogido. Este era perfecto para lo que se busca transmitir en esta escena ya que aporta mucha intensidad a los negros, intensifica y unifica todos los tonos azulados haciéndolos protagonistas y, además, aporta protagonismo al color rojo, que en esta escena es muy importante. A pesar de que esta escena destaca por los tonos fríos, el color rojo es muy importante porque simboliza el peligro, viéndose en pantalla en forma de textos o luces artificiales añadidas en el rodaje.



Figura 22: Proceso de etalonaje. Fuente: Elaboración propia.

3.2 Efectos visuales y transiciones.

En este proyecto concreto los efectos especiales y las transiciones son muy importantes en la última escena, porque el cambio de música y el montaje de esta así lo requieren.

Pero antes, es interesante hablar brevemente de las dos primeras escenas. En estas, no hay efectos de postproducción ni transiciones notorias ya que todos los efectos aplicados en ambas son meramente por necesidad de corrección de determinados planos que no fueron grabados correctamente en el rodaje. Por ello, estos efectos cumplen una función diferente a los de la tercera escena.

El primer efecto aparece en el primer plano de todo el vídeo. El día de rodaje hacía mucho sol y la luz era muy potente. El primer plano empieza enfocando al cielo y termina haciendo un desplazamiento hacia abajo mostrando así al protagonista en su coche. En el propio rodaje surgió el problema de que si se ajustaban los parámetros de la cámara con la luz del inicio del plano, el coche se veía muy oscuro y, con la luz del interior del coche, el cielo quedaba sobreexpuesto. Por ello, la decisión improvisada en el rodaje fue grabar dos planos iguales, uno con la luz que el exterior requería, y otro con la luz que el interior requería, para después en postproducción crear una máscara de recorte entre ambos planos. Al ser una idea improvisada por intentar solucionar un problema con el que no se contaba, no se sabía si el resultado iba a ser creíble, pero consideramos que ha superado las expectativas. Esta máscara de recorte fue realizada con el software de Adobe Premiere.

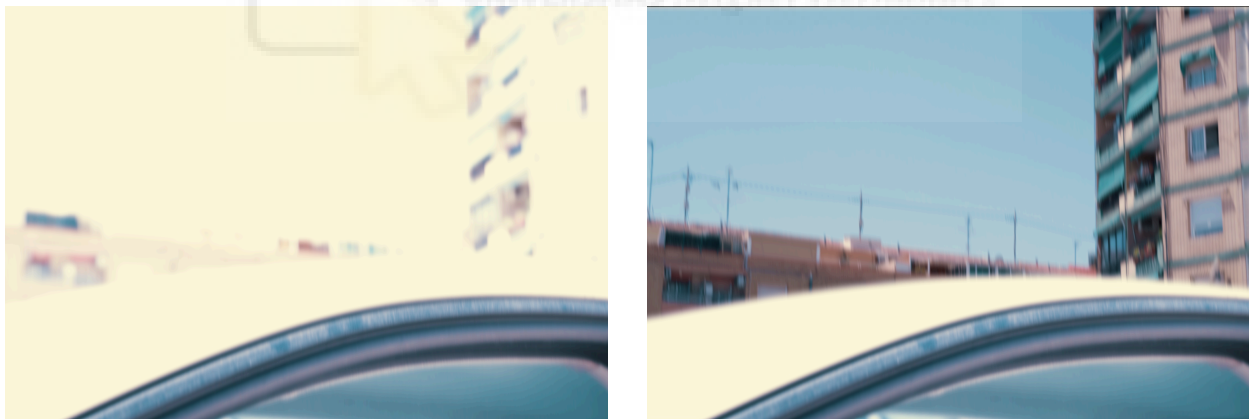


Figura 23: Máscara de recorte aplicada antes y después. Fuente: Elaboración propia.

Durante el resto de escena uno y dos tan solo aparecen dos efectos de edición más, y ambos tienen que ver con la animación de capas de ajuste. Como ha sido comentado anteriormente, cada escena se caracteriza entre otras cosas por tener su formato de vídeo propio y, al cambiar entre escenas vemos como los espacios negros que generan los diferentes formatos se desplazan poco a poco mediante una animación con fotogramas

clave y el efecto de recorte nativo del software.

Otro caso en el que se realiza un efecto igual es en el minuto 00:15 de vídeo, en el que con la misma técnica de animación de fotogramas claves se simula un pestañeo que funciona como transición para el siguiente plano en el que la cámara se encuentra dentro del maletín del protagonista. A la vez que se genera este pestañeo falso, el diseño tipográfico que hay en pantalla también tiene una máscara de recorte para que la transición sea lo más limpia posible.

Pero como ya se ha comentado anteriormente, la tercera escena está repleta de transiciones y efectos especiales realizados con dos softwares, Adobe Premiere y Adobe After Effects. A continuación, realizaré una lista con todos los efectos aplicados y una breve explicación de cómo se ha realizado cada uno. Después, comentaré brevemente todas las transiciones empleadas.

La tercera escena empieza en el minuto 02:00 del vídeo, y el primer efecto de postproducción aparece en el 02:12. Antes de este plano aparece el protagonista de la escena consumiendo drogas intercalando con planos rodados con una velocidad de obturación lenta para simular la sensación de estar bajo estos efectos. Por ello, cuando aparece el primer artista cantando en esta misma ubicación, lo que se buscó fue realizar un efecto similar cuando la canción dice “en la retina su tez dorada”. Además de simular el efecto de ir bajo los efectos de la droga, como la letra de la canción hace referencia al pasado del cantante, la decisión fue que el artista fuese dejando un rastro de clones en cámara detrás de él durante esta frase. Para ello, el software utilizado fue Adobe After Effects. El primer paso fue separar al artista del fondo y para ello se usó la herramienta de pincel de rotoscopia del propio programa.

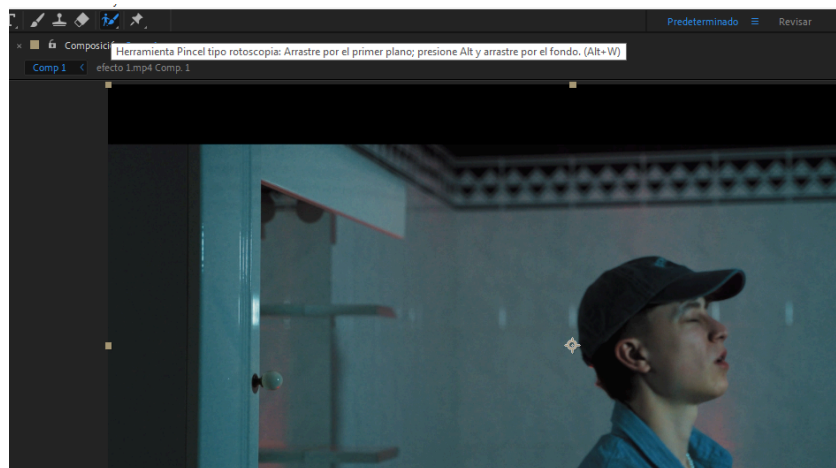


Figura 24: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Una vez separado el sujeto del fondo, el siguiente paso fue aplicar el efecto nativo “eco” y ajustarlo y animarlo mediante fotogramas clave hasta quedar satisfecho con el resultado.

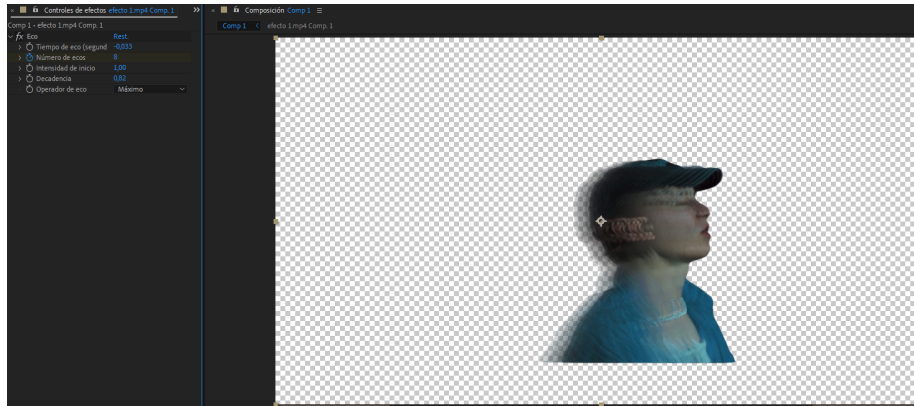


Figura 25: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Por último, para que en ocasiones el sujeto se vea nítidamente se duplicó el recorte de este, se puso por encima del efecto aplicado pero en este caso sin el efecto y se animó la opacidad mediante fotogramas clave, además de duplicar el fondo en otra capa por debajo para obtener el resultado completo. Este mismo procedimiento es aplicado en un plano en el que el otro artista canta a cámara.

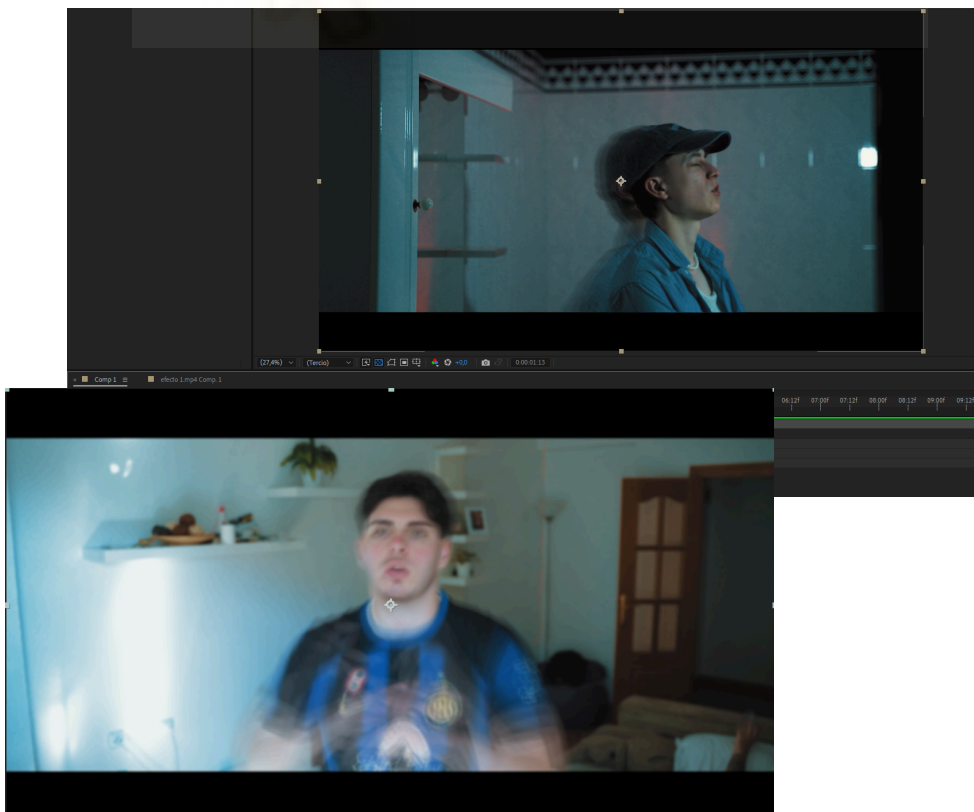


Figura 26: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

El siguiente efecto aparece en el minuto 2:14 y va apareciendo intermitentemente hasta el 2:28. En estos planos el personaje protagonista se muestra tambaleándose por diversos pasillos de la calle y de su casa por estar bajo los efectos de las drogas de nuevo. A pesar de ello, el protagonista avanza y sigue con esa vida que poco a poco le está matando, por eso, la idea de este efecto fue representar esa llamada por el mal camino que recibe constantemente este personaje.

Para realizar este efecto, lo primero fue seleccionar los momentos en los que iba a suceder y después aplicar el siguiente orden de plugins a todos estos. Los primeros en aplicarse fueron “extraer” y “encontrar bordes” consiguiendo así aislar las zonas en las que se aplicó el efecto. Además, se duplicó el clip y se puso debajo sin efectos para poder completarlo correctamente y se realizó una animación mediante fotogramas claves mediante el apartado “punto negro” del efecto “extraer”, para conseguir así que el efecto avance y vaya hacia el protagonista y no sea estático.

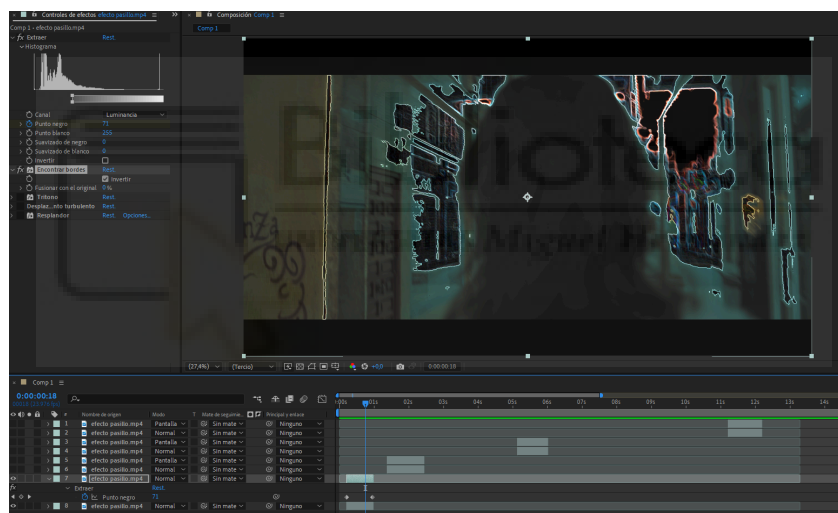


Figura 27: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Para conseguir la estética deseada se aplicaron tres plugins más, en orden: “trítono”, “desplazamiento turbulento” y “resplandor”. Estos efectos modifican el color, la forma de los bordes y la luz de estos. El último paso fue aplicar el modo de fusión “pantalla” de la capa que contiene todos estos efectos para obtener el resultado final.

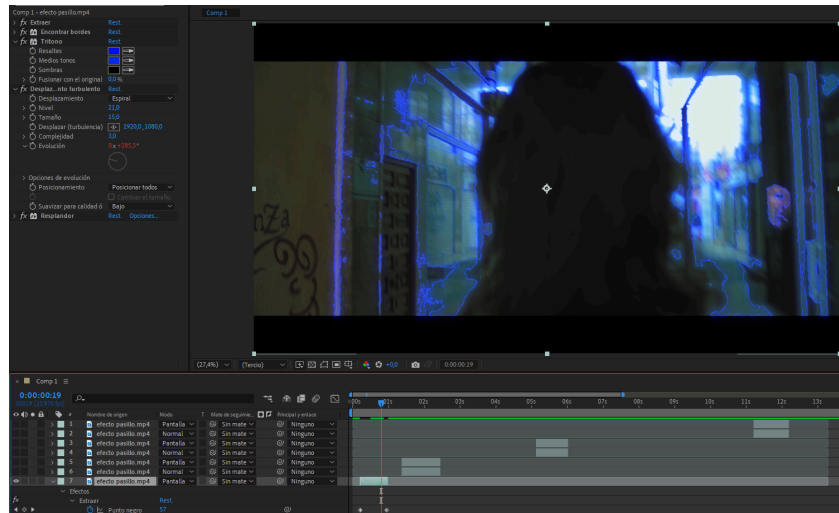
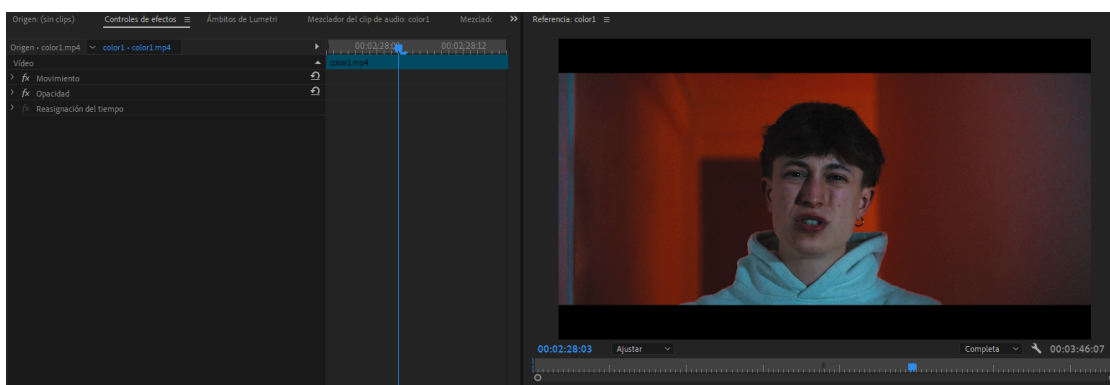


Figura 28: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

El siguiente efecto de postproducción aparece en el minuto 2:28, aunque este es empleado en varias partes del vídeo, en concreto, en todos los planos en los que ambos artistas cantan mirando a cámara en interiores. Este efecto se realizó con el propósito de simular algunas de las cámaras u objetivos que más se están utilizando en la actualidad para la realización de videoclips y en canciones urbanas comerciales. El objetivo era simular un gran angular u ojo de pez. Para este efecto se duplicó el clip y se colocó encima de ambos un color mate negro. A este color se le aplicó una máscara de recorte circular en el parámetro de opacidad para que solo se viesen las esquinas. Al clip duplicado de arriba se le aplicó una máscara de recorte similar pero más pequeña, para que fuese visible a pesar del color mate de encima y además se le añadió el efecto “distorsión de lente” para conseguir el efecto deseado.



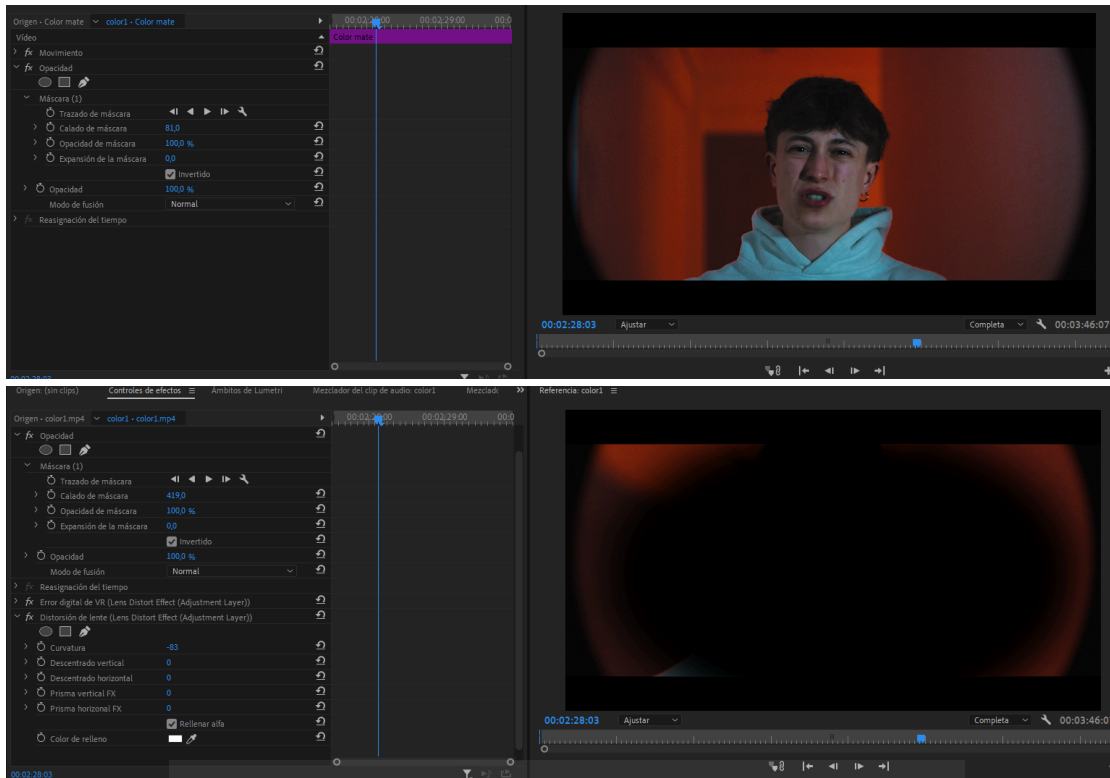


Figura 29: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Además de este efecto, en este mismo plano aparece otro más simple y conocido, el “pixelator”. Este efecto sirve para pixelar la boca cuando se dicen palabras ofensivas, tanto en este plano como en todos los demás en los que los artistas las dicen. Para ello se escogió un tamaño de bloque que coincidiera con la boca y se realizó una animación por fotogramas clave fotograma a fotograma siguiendo el movimiento de la boca.

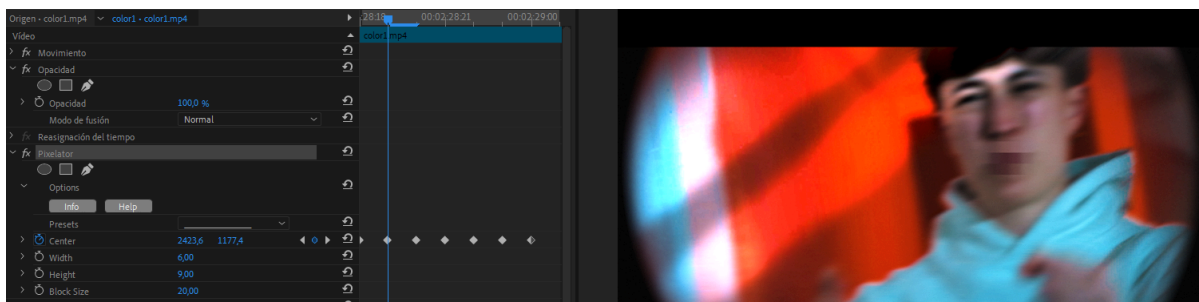


Figura 30: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

El siguiente efecto también se realizó con el programa de edición Adobe After Effects. En este caso aparece en pantalla el segundo artista de la canción con una frase que dice “canto y me quedo ronco”. Para simular las ondas del sonido, la idea del plano era que apareciese una versión líquida en forma de ondas detrás de él mientras canta esta frase. Para realizar el efecto lo primero fue separar a la persona del fondo mediante la herramienta mencionada anteriormente. Una vez separados, se duplicó el fondo y se puso debajo para no perder la referencia. La capa que solo contiene a la persona se duplicó también, por lo que arriba quedó: capa de persona recortada, capa de persona recortada y capa del clip bruto. A la capa del medio se le aplicó el efecto desplazamiento turbulento con algunos fotogramas clave para que estuviese animado y así se llegó al resultado final.

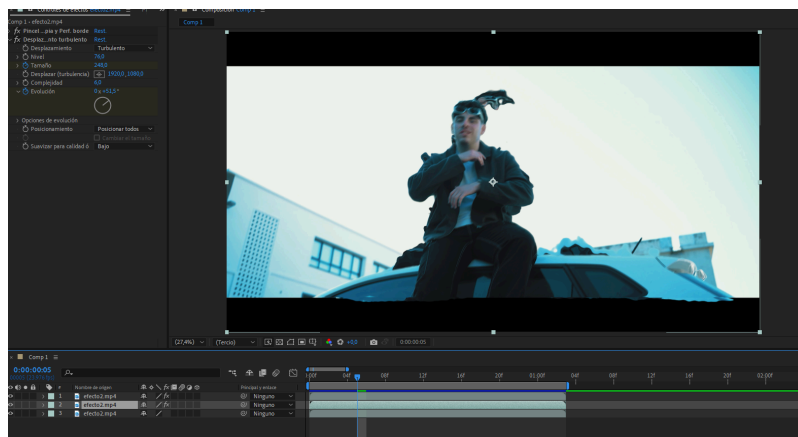
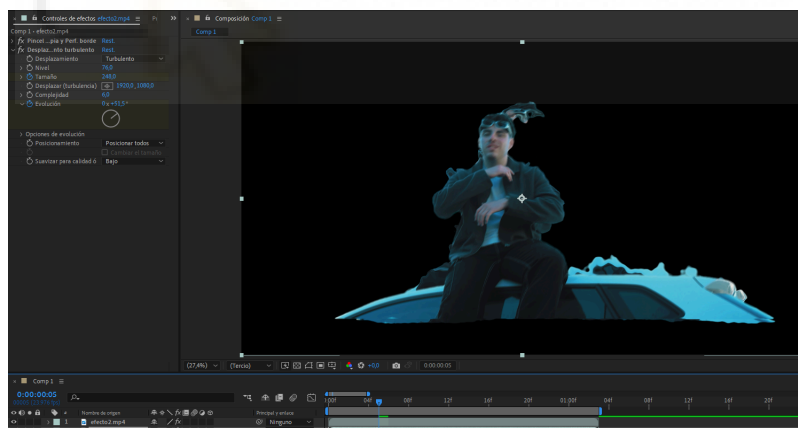
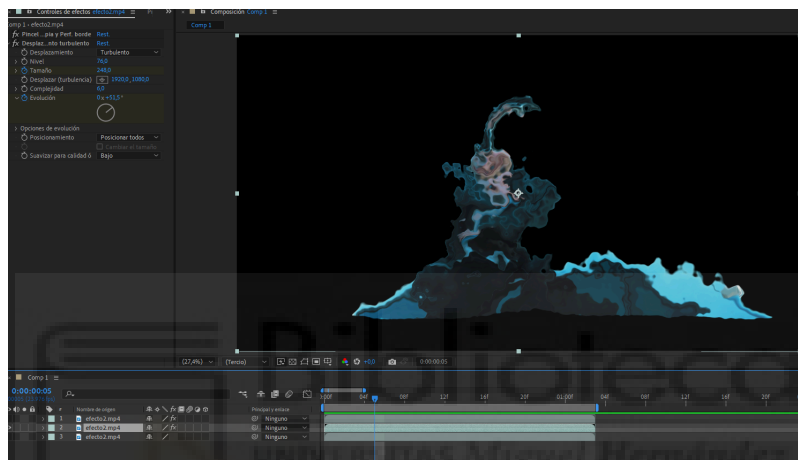


Figura 31: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

El siguiente efecto aparece en este mismo plano ya que como es el primero de este segundo artista, se buscó dotar de gran importancia visual. En la segunda frase de este plano el artista dice “radio y cubito rotos” haciendo referencia a que de pequeño se rompió ambos huesos. Por ello, y por el dinamismo que el plano necesita, el efecto empleado en esta frase consiste en que detrás del artista aparecen dos clones de él, uno a cada lado, y acto seguido empiezan a deslizarse en el eje horizontal. Lo que se busca con este efecto es por tanto plasmar dinamismo visual y a su vez que los clones representen los huesos que el artista menciona.

Lo primero que se hizo para conseguir este efecto fue separar la figura humana del fondo con el pincel de rotoscopia otra vez. Una vez separados se colocó el recorte del artista arriba del todo y el clip original se duplicó por debajo de esta capa sin el recorte realizado. A uno de los clips se le aplicó un “desplazamiento” y un “desenfoco de cuadro rápido”, ambos con una animación mediante fotogramas clave para que el movimiento y el desenfoco fuesen acelerando y después desacelerando para que el clon termine donde empezó, es decir, con la figura original. La otra copia del clip bruto tiene los mismos efectos, pero invirtiendo la dirección, para lograr así el efecto buscado.

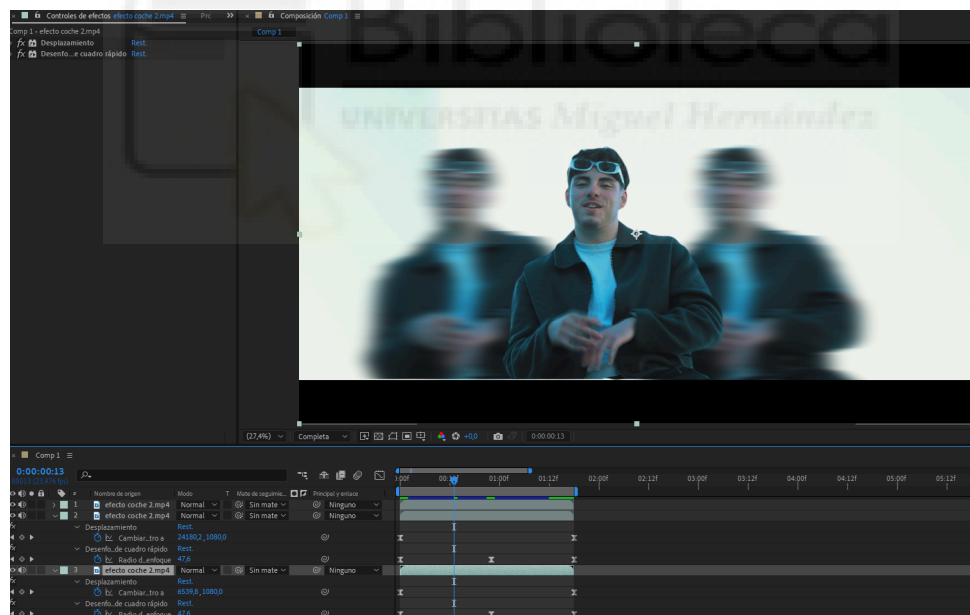


Figura 32: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Para finalizar la etapa de postproducción y por tanto el videoclip, el siguiente apartado a comentar es el de las transiciones de vídeo. Como ya se ha comentado, tanto la primera como la segunda escena no tienen prácticamente efectos especiales de postproducción por lo que tampoco tienen ningún efecto de transición, todos los planos acaban con un corte

seco. Pero al igual que los efectos, la tercera escena está repleta de transiciones. Al ser transiciones muy utilizadas en estos géneros musicales, existe una amplia cantidad de packs con automatizaciones ya realizadas y que, con tan solo arrastrar y adaptar a nuestros clips, obtenemos los resultados deseados. Por lo que para todas estas transiciones se implementó el uso de uno de estos packs. Aún así, la decisión de dónde y cuánto dura cada transición nace de los creadores de la obra. Las más destacadas son:

-Flashes:



Figura 33: Fotogramas del videoclip. Fuente: Elaboración propia.

-Deslizamientos horizontales:

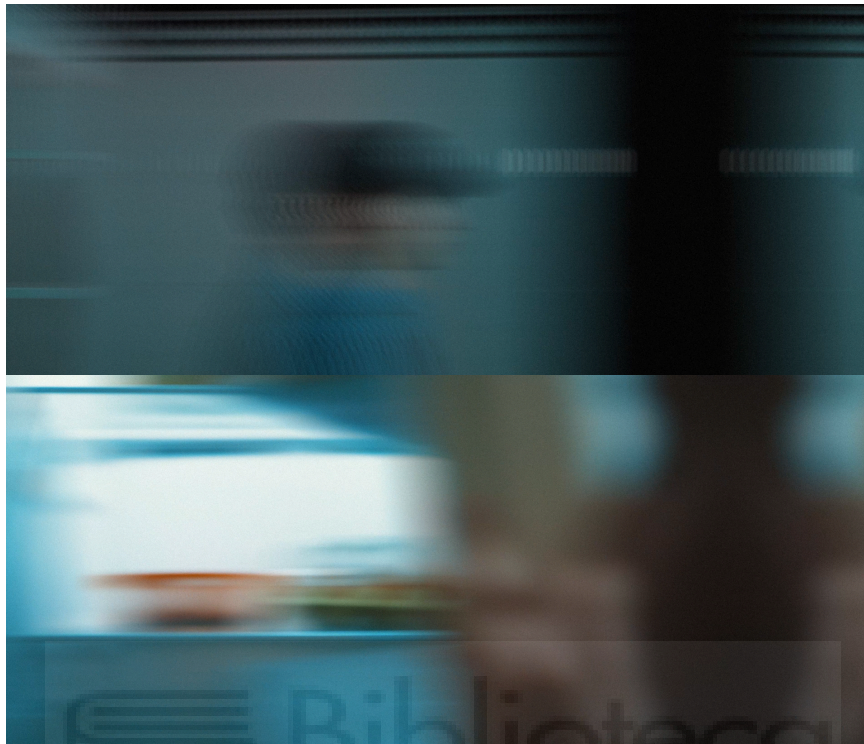


Figura 34: Fotogramas del videoclip. Fuente: Elaboración propia.

-Zooms rápidos con distorsión de la imagen:



Figura 35: Fotogramas del videoclip. Fuente: Elaboración propia.

El objetivo de todas estas transiciones es aportar dinamismo y ritmo al montaje final, pero siempre a favor de la narrativa. Por ejemplo, cuando el artista dice “cada vez pienso más fuerte” la transición escogida fue la del zoom rápido con distorsión, simulando la sensación de dolor de cabeza o mareo. A pesar de ser un estilo de edición menos artístico, como se ha comentado en el marco teórico, el objetivo ha sido buscar el mayor equilibrio entre dinamismo, estética y narrativa.

IV. Conclusiones

Finalmente, y como conclusiones del proyecto, cabe destacar que todos los objetivos establecidos al inicio de este han sido cumplidos con satisfacción, por lo que este último proyecto universitario ha servido como aprendizaje y muestra de todos los conocimientos aprendidos a lo largo de estos cuatro años. Por lo tanto, se mostrarán a continuación las conclusiones globales obtenidas a lo largo del desarrollo de este, basado en el estudio y creación de un videoclip con expresión artística:

- Se han aplicado correctamente los conocimientos visuales y técnicos adquiridos durante estos cuatro años.
- Se ha realizado un videoclip como producto audiovisual desde cero, desarrollando y explicando todas las facetas.
- Se ha contado una historia mediante la canción y el videoclip pero de forma diferente, dotando de una narrativa única a ambos por separado.
- Se ha realizado un proyecto audiovisual profesional que funciona como carta de presentación al mundo laboral.
- Se ha aplicado la figura de la metáfora de la forma más eficaz y artística posible.
- Se ha investigado y desarrollado sobre el videoclip como obra y su importancia.
- Se han aplicado y explicado las técnicas de postproducción empleadas en el proyecto.
- Se ha desarrollado y explicado el uso de un etalonaje y colorimetría óptimos y creativos para el proyecto.
- Se ha diseñado una portada musical que mantiene la estética visual y narrativa del proyecto.

Como conclusión final, por lo tanto, me gustaría plasmar lo que este proyecto ha significado para mí. Como ya se ha mencionado a lo largo de este, realizar un videoclip como trabajo de fin de grado era una idea que desde que empecé la carrera rondaba en mí. El audiovisual y la música son, sin duda, mis dos pasiones, y, poder combinar ambas en el trabajo que culmina mi paso por este grado, ha sido una experiencia importantísima dotada

de aprendizajes y aplicación de conocimientos, de la mano de mi compañero.

V. Bibliografía

-Yanez, P. (2018, 26 febrero). Debajo del polvo del videoclip: los orígenes - Blog CPA ONLINE. <https://www.cpaonline.es/blog/direccion-y-guion/origenes-del-clip/>

-Piqué, M, Bex, F. y Masarnau, J. Videoclips. Lenguajes de la Comunicación. Universidad de Vic. (2011). https://www.agifreu.com/videoclips_alumnes/VIDEOCLIPS_TREBALL_SCOLARI.pdf

-Sedeño, A. (2007, enero). El videoclip como mercanarrativa - ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/28205015_El_videoclip_como_mercanarrativa

-Sánchez, A. (2022, 21 julio). “Bohemian Rhapsody”: Un hito visual de Queen que batió récords y rompió reglas - los40. https://los40.com/los40/2022/07/21/los40classic/1658422725_449186.html

-KISS CONCERT HISTORY ONLINE (s. f.). The Oath: Bruce Gowers. https://www.kissconcerthistory.com/interviews/interview_bruce_gowers.php

-Guadalupe, L. (2023, 10 noviembre) Bohemian Rhapsody: un videoclip histórico - Royal Trilogy. <https://royaltrilogy.blogspot.com/2019/11/bohemian-rhapsody-un-video-clip.html>

-Hawkers, T. (2024, 14 agosto) Tiktok Takeover: How Short-Form Videos Is Reshaping The Music Industry - Tylor Hawkes. <https://www.taylorhawkes.com/knowledge/tiktok-takeover-how-short-form-video-is-reshaping-the-music-industry>

-Sedeño, V., Rodríguez, J., Roger S. (2016) El videoclip posttelevisivo actual. Propuesta metodológica y análisis estético - Nueva época. <https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/807/1228>

-Escribano, J. (s. f.) EL VIDEOCLIP EN LA MÚSICA URBANA - CINEDIVERGENTE. <https://cinedivergente.com/el-clip-en-la-musica-urbana/>

-sil3ncioproducciones. (2017, 23 junio) TIPOS DE VIDEOCLIPS MUSICALES - SIL3NCIO PRODUCCIONES. <https://sil3ncioproducciones.wordpress.com/2017/06/23/tipos-de-clip-musicales/>

[s/](#)

-Sedeño, A. (2001, 1 enero). El lenguaje del videoclip. UMA Editorial.

VI. Índice de figuras

- Figura 1:** Fotogramas de los videoclips *Trouble* y *I want to hold your hand*. Fuente: Youtube.
- Figura 2:** Fotograma del videoclip *Bohemian Rhapsody*. Fuente: Youtube.
- Figura 3:** Fotograma del videoclip *Thriller*. Fuente: Youtube.
- Figura 4:** Fotogramas del videoclip *First Person Shooter*. Fuente: Youtube.
- Figura 5:** Fotogramas del videoclip *MI P*UTO SWAG*. Fuente: Youtube.
- Figura 6:** Fotogramas de los videoclips *Tumbado En El Jardín Viendo Atardecer* y *X AQUÍ*. Fuente: Youtube.
- Figura 7:** Fotogramas del videoclip . Fuente: Elaboración propia.
- Figura 8:** Fotograma del videoclip . Fuente: Elaboración propia.
- Figura 9:** Estatua de la libertad, símbolo de Nueva York . Fuente: EFE.
- Figura 10.** Vision Board referencias de varios videoclips, escena nº1. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 11.** Vision Board referencias de varios videoclips, escena nº2. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 12.** Vision Board referencias de varios videoclips, escena nº3. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 13.** Vision Board localizaciones exteriores. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 14.** Vision Board localizaciones interiores. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 15.** Vision Board planos referencia y planos finales. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 16.** Plan de rodaje escena 1. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 17:** Proceso de creación de la portada. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 18:** Proceso de creación de la portada. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 19:** Portada final. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 20:** Proceso de etalonaje. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 21:** Proceso de etalonaje. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 22:** Proceso de etalonaje. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 23:** Máscara de recorte aplicada antes y después. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 24:** Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 25:** Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 26:** Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 27: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 28: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 29: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 30: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 31: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 32: Proceso de aplicación de efecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 33: Fotogramas del videoclip. Fuente: Elaboración propia.

Figura 34: Fotogramas del videoclip. Fuente: Elaboración propia.

Figura 35: Fotogramas del videoclip. Fuente: Elaboración propia.

