

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



TOSKO ZZ
BALA PERDIDA
MIA

Estudio y creación de un videoclip con expresividad artística.

TRABAJO DE FIN DE GRADO

2023/2024

Alumno: Óscar Giráldez Candel

Tutor: Damián Jordà Bou

Enlace al contenido audiovisual: <https://www.youtube.com/watch?v=r6QQkWOzICY>

ÍNDICE

Resumen.....	2
1. Introducción.....	3
1.1. Objetivos.....	4
2. Marco Teórico y referencias.....	5
2.1. El videoclip narrativo: Antecedentes.....	5
2.2. La narrativa en los videoclips de música urbana.....	8
3. Desarrollo del proyecto.....	12
3.1. Preproducción.....	12
3.1.1. Origen de la idea.....	12
3.1.2. Desarrollo del concepto visual. Referencias.....	13
3.1.3. Desarrollo del concepto narrativo.....	17
3.1.4. Guion técnico.....	20
3.1.5. Localizaciones.....	20
3.1.6. Plan de rodaje.....	23
3.2. Producción.....	25
3.2.1. Dirección.....	25
3.2.2. Dirección de fotografía.....	27
3.3. Posproducción.....	31
3.3.1. Elección del material.....	31
3.3.2. Montaje.....	32
3.3.3. Diseño de grafismos.....	33
4. Conclusiones.....	40
5. Bibliografía.....	40
6. Índice de figuras.....	42

Resumen

Con la realización de este trabajo de investigación de final de grado se desea mostrar el proceso de creación de un videoclip musical partiendo desde cero. Por lo tanto, esta memoria se centra en el desarrollo de las diferentes etapas de preproducción, producción y posproducción. Precisamente se busca tratar la relación que existe entre el videoclip y la expresividad artística dentro del audiovisual, empleando como estudio distintos artículos y obras referenciales. El análisis de los procesos para la composición final del videoclip será tanto teórico como práctico.

Palabras Clave: Videoclip, videoarte, expresividad artística, narrativa, montaje, grafismos.

Resum

Amb la realització d'este treball de recerca de final de grau es desitja mostrar el procés de creació d'un videoclip musical partint des de zero. Per tant, esta memòria se centra en el desenvolupament de les diferents etapes de preproducció, producció i postproducció. Precisament es busca tractar la relació que existix entre el videoclip i l'expressivitat artística dins de l'audiovisual, emprant com a estudi diferents articles i obres referenciales. L'anàlisi dels processos per a la composició final del videoclip serà tant teòric com pràctic.

Paraules Clau: Videoclip, videoart, expressivitat artística, narrativa, muntatge, grafismes.

Abstract

With the realization of this final degree research work we want to show the process of creating a music video clip starting from zero. Therefore, this report focuses on the development of the different stages of pre-production, production and post-production. Precisely, it seeks to address the relationship between the video clip and the artistic expressiveness within the audiovisual, using as a study different articles and reference works. The analysis of the processes for the final composition of the video clip will be both theoretical and practical.

Keywords: Videoclip, video art, artistic expressivity, narrative, montage, graphics.

1. Introducción

Como trabajo de final de grado de Comunicación Audiovisual he tomado la decisión de realizar junto a mi compañero Iván Sánchez Pujalte un videoclip de una obra musical compuesta por ambos, con la intención de reflejar y transmitir nuestros conocimientos adquiridos durante los cuatro años en los que hemos estado aprendiendo sobre el sector audiovisual y todo lo que lo envuelve. Este proyecto tiene una grandísima importancia, ya que supone la conclusión de una etapa muy importante y me permite explotar todas mis capacidades creativas utilizando las herramientas adecuadas.

Una de las grandes motivaciones que surgen de este proyecto es la posibilidad de poder mostrar un contenido audiovisual de calidad y con un gran orgullo, seguido de, como he nombrado anteriormente, mostrar todo mi potencial dentro del proceso y etapas de la creación del contenido, ya sea en la preproducción, la producción o la posproducción. Así como el factor de demostrar que, aunque el presupuesto sea reducido y el número de personas que intervienen en el proyecto sean pocas, es posible crear un material de gran potencial y con una carga narrativa eficaz.

Es un proyecto de gran interés, puesto que la importancia aplicada al apartado narrativo prima sobre la intención de hacer un simple videoclip que no transmita ningún tipo de sentimiento o que no llegue a estimular positivamente la mente del receptor. Este factor viene dado gracias al trabajo previo a la producción con la realización de un guion literario bien desarrollado y con el planteamiento de que todo tiene su explicación y un motivo.

En cuanto al apartado del contenido de la memoria, se tratarán los hechos necesarios para que el trabajo funcione adecuadamente. En primer lugar se tratarán los objetivos principales del proyecto, nombrándolos uno a uno. Por consiguiente, se abordará el marco teórico, en el que se hablará de los aspectos de estudio del apartado artístico y narrativo, profundizando en su historia y en su influencia dentro de la era digital actual.

Más adelante, mostraré imágenes del proceso de producción y posproducción, acompañado de texto que aportará la información correspondiente para el entendimiento, profundizando sobre todo en la etapa de la posproducción.

Para concluir, este trabajo abre la posibilidad de poder enseñar mis aptitudes como creador audiovisual, ya sea en cuanto a dirección, edición, cámara, guion y todo lo que significa crear un producto audiovisual completo. También se mostrará el resultado final aportando una serie de conclusiones que hagan referencia al proceso de creación del proyecto, añadiendo los puntos clave y los matices a destacar, ya sea positiva o negativamente.

1.1. Objetivos

Tal y como se ha comentado anteriormente, la principal intención de este trabajo es crear un videoclip partiendo desde cero en el que se quiere transmitir una historia profunda y artística a través de diferentes recursos narrativos y técnicos. Por lo tanto, para conseguirlo han aparecido los siguientes objetivos:

- Crear un guion que sea capaz de transmitir narrativamente una historia con una gran carga emocional y que sea capaz de ser reflejado audiovisualmente.
- Realizar un videoclip acorde a la historia creada, seleccionando bien a los personajes, ubicaciones y recursos a emplear durante el rodaje.
- Completar el aspecto práctico para que sea acompañado de una investigación detallada y acorde para el apartado teórico, estudiando las diferentes formas de expresión artística, tanto en el ámbito general del audiovisual de creación contemporánea, como en particular en el videoclip musical y el videoclip musical urbano.
- Mostrar las habilidades desarrolladas durante los cuatro años de grado aplicándolas a una creación audiovisual real que sea publicada y salga del contexto universitario.
- Desarrollar un complejo proceso de posproducción en el que se incluyen los grafismos y diseños, junto con la edición, el montaje y la selección de clips.
- Evaluar la experiencia final en su totalidad una vez concluido, pudiendo tratar a ciencia cierta cómo ha sido todo el proceso.

2. Marco Teórico y referencias

2.1. El videoclip narrativo: Antecedentes

Para comenzar este apartado del marco teórico se contextualizará la narratividad dentro del sector audiovisual, más concretamente dentro de los videoclips, objeto de gran interés en la actualidad debido a su importancia y gran impacto dentro de la industria musical y audiovisual llegando a convertirse en un elemento clave.

Pero para llegar hasta este punto y poder comprender el tema tratado, primero se deberán definir los conceptos principales del marco: el videoclip y la narrativa.

El videoclip es un concepto destinado totalmente a la promoción de un contenido audiovisual como lo es una canción, pero en este caso acompañada de un vídeo y de duración normalmente corta, explicado de tal manera por Carol Vernallis "El videoclip es una forma audiovisual que se distingue por su flexibilidad narrativa y su capacidad para jugar con la imagen y el sonido en un espacio breve" (Vernallis, 2004, p. 3).

Con el paso de los años, esta herramienta ha ido cobrando fuerza, así como la expresión artística, narrativa, simbólica y estética de los creadores de estas piezas en ellas mismas.

Esta fuerza ha sido respaldada por el gran crecimiento y auge de las nuevas tecnologías y plataformas digitales, que aunque estos estuviesen destinados principalmente a la televisión en su nacimiento, dónde destacamos la reconocible MTV, fueron comiendo terreno hacia las plataformas como YouTube, permitiendo así un campo de difusión masiva y quizá lo más importante para los artistas, la interacción de manera directa con los consumidores.

Por otro lado, en cuanto a la narrativa, como comenta Gerard Genette "es el conjunto de técnicas mediante las cuales se cuenta una historia, la cual puede ser presentada de maneras diversas dependiendo del medio y del propósito del narrador" (Genette, 1972), por lo que será explicada tanto a rasgos generales como entrando en materia de los videoclips.

Dentro de esta definición se puede explicar la narrativa como el arte de la narración, ya sea contando la historia, así como del discurso, es decir, de la manera en la que se cuenta, siendo la narratología la materia que estudia esta misma con tal de dar significado a lo narrado.

Existen distintas formas de narrar dentro del mundo audiovisual, ya sea de manera convencional, con una estructura básica que cuenta con una introducción, nudo y desenlace; centrándose en el montaje, conllevando de esta forma una gran responsabilidad al montador de la obra; dándole el mayor punto de importancia al escenario, creando planos secuencia en los que la escena transcurre de manera prolongada y cuenta sus detalles de manera extensa; o incluso simplemente, sin seguir una narrativa lineal.

Este estudio aplicado al videoclip tiene la capacidad de llegar a crear narrativas realmente complejas, más allá de la finalidad para la que está establecida este género, pudiendo llegar a dar resultados realmente sorprendentes aún entrando el factor de la reducida duración que suelen tener, teniendo que condensar la historia a contar de manera efectiva y dinámica.

Normalmente la música es la responsable de guiar el ritmo y estructura del vídeo, ya sea con la letra, los cambios de tempo o la base en sí. Bordwell afirma que "En el videoclip, la narrativa no es simplemente una cuestión de contar una historia, sino de cómo el estilo visual y la técnica cinematográfica se integran con la música para crear una experiencia narrativa coherente y emocionalmente poderosa" (Bordwell, 1985).

Uno de los conceptos que llegan a generar más interés y es digno de estudio, puesto que es aplicada en nuestra propia obra es la simbología, recurso que le añade un valor emocional y metafórico a la narrativa y a algo tan simple como lo puede ser un objeto, material, color, etc. Siendo en nuestro caso un globo rojo, dotándolo de gran importancia dentro del videoclip y su historia, llegando a transmitir el mensaje deseado.

Algunos de los ejemplos más reconocibles de esta narratividad aplicada a los símbolos en videoclips actuales y con gran importancia respecto a la cantidad de audiencia a la que pueden alcanzar son obras como:

Blinding Lights, The Weekend (2020): Dirigido por Anton Tammi y protagonizado por el mismo artista, Abel Tesfaye, muestra de manera contundente, tanto por la lírica como por su acompañante visual, esa batalla constante entre la soledad y la confusión que se puede llegar a sentir dentro de la mente humana que añora esa aceptación o amor ajeno pero que no es alcanzado. Todo esto se ve reflejado gracias a la simbología transmitida por los daños físicos del protagonista, las luces y el color rojo, que está presente durante todo el videoclip,

mostrando ese desenfreno y sensación que le pueden llegar a dar los excesos o sus propias adicciones.



Figura 1. Fotogramas del videoclip *Blinding Lights*. Fuente: YouTube.

This is America, Childish Gambino (2018): Dirigido por Hiro Murai y protagonizado por el artista Donald Glover, conforman una de las obras más emblemáticas de la década, suponiendo uno de los videoclips más potentes y cargados de crítica social de la época. Todo esto es conseguido gracias a su fuerte poder simbólico, reflejado en hechos como el valor que se le da a las armas en América respecto al de las personas, el suicidio, los genocidios ocurridos en la región a consecuencia de las armas, la violencia normalizada e incluso el jinete del apocalipsis.



Figura 2. Fotogramas del videoclip *This is America*. Fuente: YouTube.

Como conclusión de este apartado en el que se ha mostrado claramente que la narratividad dentro del audiovisual, concretamente en los videoclips, es un recurso que ha ido evolucionando con el paso de los años de manera clara y evidente, contando con un gran peso en la distribución y promoción de las obras musicales de los artistas contemporáneos que desean crear obras de calidad y sobre todo dejar su huella marcada en el recuerdo de los espectadores y consumidores de su música.

2.2. La narrativa en los videoclips de música urbana

El consumo de la música urbana es otro de los hechos que ha crecido exponencialmente durante estos últimos años, generando una cantidad desorbitada de números y fans alrededor de los artistas que lideran este género.

De esta manera, para poder comprender el siguiente análisis, primero se deberá conocer qué se entiende por género urbano o música urbana.

Este término a decir verdad, puede llegar a ser un tanto ambiguo, debido a que realmente no se trata de un estilo único musical, sino del conjunto de géneros estilísticos musicales que lo conforman, tales como el reggaetón, el trap, el R&B, dembow, bachata, etc.

Todos estos tipos de música que crean este género comparten una misma cualidad y es la digitalización del proceso de creación musical, esto junto con la particularidad de su líricas tan criticadas o la “sencillez” que se cree que tiene su proceso de creación.

Llegados a este punto, como en cualquier tipo de género musical, no se pierde de vista el videoclip en la música urbana, que claramente corre con un factor polémico muy claro como es la sexualización, en este caso sobre todo la de la figura femenina como protagonista.



Figura 3. Fotogramas de varios videoclips. Fuente: YouTube.

En un amplio número de vídeos de música urbana se ve reflejada esa sexualización a simple vista, pero no es tan solo eso, sino que también se recurre a actitudes y comportamientos que aluden al sexismo, la superioridad del hombre frente a la mujer o incluso a situaciones

violentas representando vidas marginales de los artistas o de los barrios en los que se promueve esta violencia.

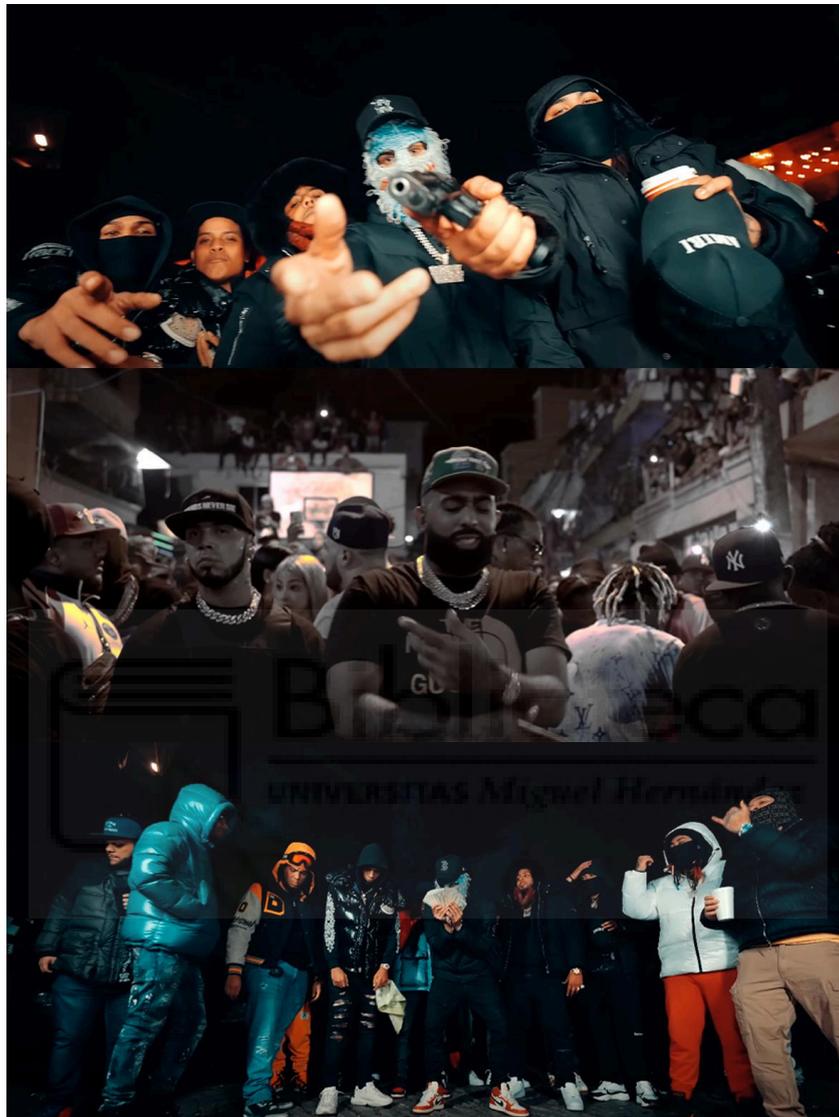


Figura 4. Fotogramas de varios videoclips. Fuente: YouTube.

Estas son algunas de las peores narrativas que pueden llegar a aparecer en los videoclips urbanos, pero en algunos casos, los artistas deciden abandonar estos conceptos sexistas y rancieros.

Como puede ser el ejemplo de una de las mejores narrativas dentro del género urbano, como lo es *Data* de Tainy (2023), que se ha de mencionar para finalizar este apartado como una de las mejores obras hasta la fecha dentro del sector.

Data, que aunque no es un videoclip como tal, es un proyecto de 19 canciones del prestigioso productor puertorriqueño Tainy, en el que lo define como “un viaje de sonidos a través del tiempo”, protagonizado por una figura androide ficticia llamada “Sena”, la cual duerme en un mundo en el que las conexiones orgánicas están desapareciendo por la tecnología, por lo que el productor quiere hacerla despertar de ese sueño con su música, creando las emociones necesarias para poder acceder en su memoria y pueda sentirse viva. Una vez el artista le transmite todas esas emociones, las cuales se cuentan en las líricas, melodías y armonías de sus canciones, la protagonista despierta y cobra el recuerdo del mundo en el que alguna vez vivió.

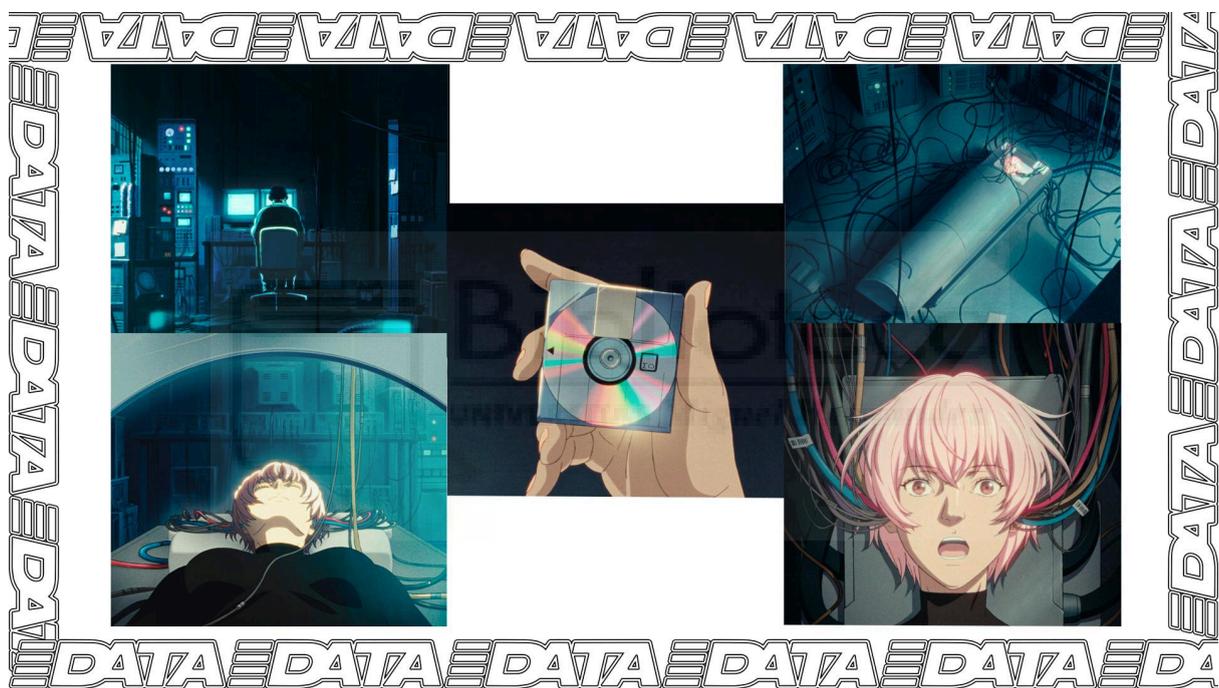


Figura 5. Vision board de la historia de *Data*. Fuente: Instagram.

En este caso, se ve claramente de nuevo una parte de crítica social frente al abuso de las tecnologías y su uso inapropiado por el exceso de estímulos que se crean para conseguir cifras y dinero, que no obstante, todo sea dicho que si no fuese por ello, quizá la posición en la que se encuentra tanto él como los partícipes en el proyecto, posiblemente no tendrían la repercusión con la que cuentan, es decir, es un pez que se muerde la cola.

No obstante, esta gran obra narrativa va acompañada de una producción musical excelsa en la que le aporta ese sonido futurista tan característico del productor, protagonizado por la tecnología, que a su vez se refleja en la historia creada por este mismo a modo simbólico.

Tal y como cuenta en una entrevista, Tainy afirma que "La tecnología juega un papel clave en DATA, no solo en la producción de la música, sino en cómo queremos presentarlo al mundo. Es un álbum que quiere romper con lo tradicional y explorar cómo el mundo digital está cambiando nuestra manera de escuchar y crear música." (Tainy, 2023).

3. Desarrollo del proyecto

Llegados a este punto, se comenzarán a tratar los apartados que han llevado a la creación del proyecto, comenzando desde los inicios en la preproducción, tomando como base algunas referencias, tanto visuales como narrativas y que llevarán hasta la conclusión y obtención del resultado final del videoclip, detallando todas y cada una de estas fases.

3.1. Preproducción

La preproducción es la primera de las etapas que componen la obra audiovisual, siendo crucial debido a que todo el proyecto dependerá de lo que durante este momento se construya, puesto que en esta se planifica y define el proyecto.

3.1.1. Origen de la idea

Este trabajo en su totalidad proviene de la motivación de querer crear una obra audiovisual que fusione una gran pieza musical con un buen acompañante visual como es el videoclip. En todo momento se ha querido que ambas partes estén a la altura de una gran obra que demuestre la calidad de nuestros recursos técnicos y prácticos, ya sea en dirección, composición musical o posproducción.

Para comenzar, primero se planteó el tipo de obra musical que se quería realizar, eligiendo detalladamente qué tipo de armonías, instrumentos, ritmos y estilos se querían utilizar. Una vez elegido, se avanzó en la fase de composición creando unas melodías y una letra acordes con la base, la cual se hizo con la intención de que fuese rompedora, adaptándola a una época y un género más urbano pero destinada a un público con un mínimo de conocimiento y cultura musical. Es decir, es una canción que aquel que quiera la podrá escuchar y disfrutar,

pero a quien tenga un mayor nivel de interés en el género se le garantizará una experiencia todavía mayor.

Teniendo en cuenta el enfoque escogido en cuanto al apartado musical, el deseo de querer realizar una buena pieza visual de promoción que sea capaz de catapultar la canción con tal de que sea valorada de la manera que se merece, ya no en tema de números, sino en apoyo recibido, valoraciones y ante todo la satisfacción propia.

A raíz de esto sería capaz de ser desarrollada la narrativa, los marcos referenciales y la definición del apartado estético del videoclip, lo cual se comentará a continuación en los siguientes apartados.

3.1.2. Desarrollo del concepto visual. Referencias

Hablando de los referentes, se ha centrado sobre todo en el aspecto visual y estético, ya que en sí, las referencias escogidas provienen una vez realizado el guion y contando ya con una base narrativa bastante sólida. Aún así, hay algunos factores referenciales que sí sobresalen de la estética, como en el modo de la actuación, las ubicaciones o el color que más adelante se modificará y retocará.

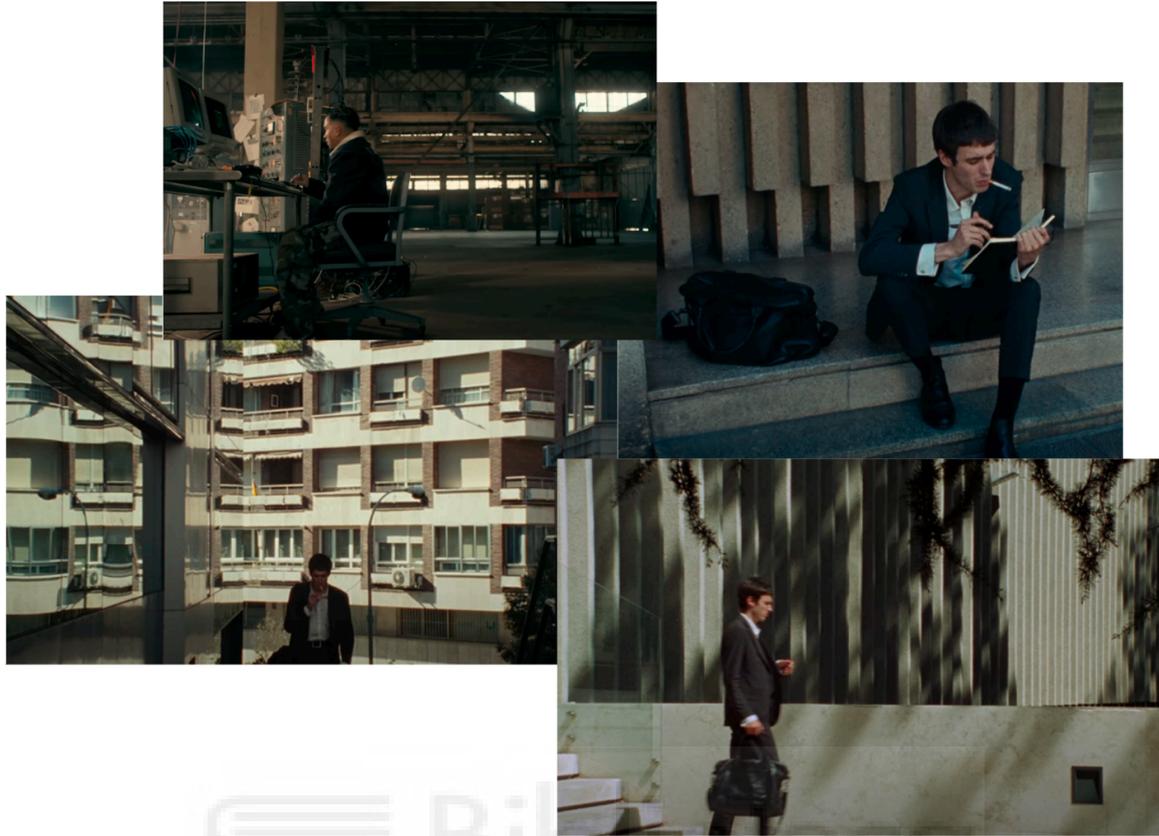


Figura 6. Vision Board referencias escena nº1. Fuente: Elaboración propia.

Las referencias visuales se dividieron en escenas para facilitar el orden y en este caso, en la escena uno, se ve claramente reflejada la intención de replicar en cierto modo la situación, actitud, actuación y localización de estos ejemplos, como son los de *Mentiroso* de Stivijoes o *Lo Siento BB:/* de Tainy. En estas se aprecia una estética muy marcada por las sombras y colores apagados, representando una situación aburrida e indeseada para el protagonista.

Esta parte será la parte introductoria, tanto de la canción como del videoclip con motivo de ubicar narrativamente al receptor de la mejor manera posible.

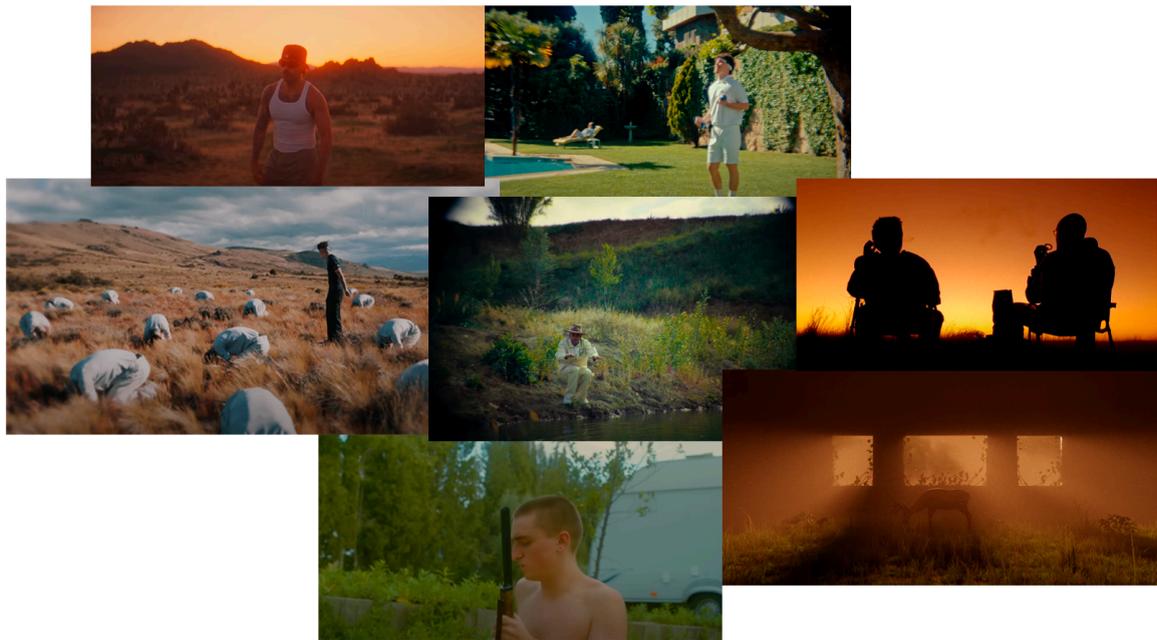


Figura 7. Vision Board referencias escena nº2. Fuente: Elaboración propia.

En esta segunda escena se puede apreciar un color más marcado y una dirección de fotografía arraigada a unos escenarios de exterior y al aire libre, evidenciando la transición de colores y liberación narrativa junto con esa transición de felicidad y éxtasis del videoclip. Uno de los mayores referentes que se han tenido en cuenta para esta escena es Sen Senra en *No quiero ser un cantante* o *Ya no te hago falta*, ya que en ambos videoclips se muestra perfectamente la situación que se quiere lograr, con unos colores y narrativa similares. Así conseguimos acercar al espectador con los personajes, creando una atmósfera única que hace adentrarse en la obra, jugando con los movimientos de cámara y las distancias.



Figura 8. Vision Board referencias escena nº3. Fuente: Elaboración propia.

Llegados a este punto, la tercera escena le da un vuelco de nuevo a la situación y hace volver a una posición parecida a la inicial, pero mucho más impactante y dinámica debido al cambio en la base y del estilo musical. Aumenta el movimiento del videoclip y se logra transmitir ese desenfreno, mezclando más planos externos a la narrativa para aportar esa velocidad y dar protagonismo a los autores. Todo esto se ve en la velocidad de los cambios de plano, las luces, los colores y la historia.

Por otro lado, no solo se tomaron las escenas en sí como hecho a referenciar, sino que como se ha comentado anteriormente, también aspectos que deban tomarse en cuenta más adelante en la posproducción, como el color, los efectos o los grafismos, combinando los aspectos que se tuvieron en cuenta antes de la grabación, hecho que llevó a la creación de un *moodboard* en el que aparecen todos ellos brevemente.

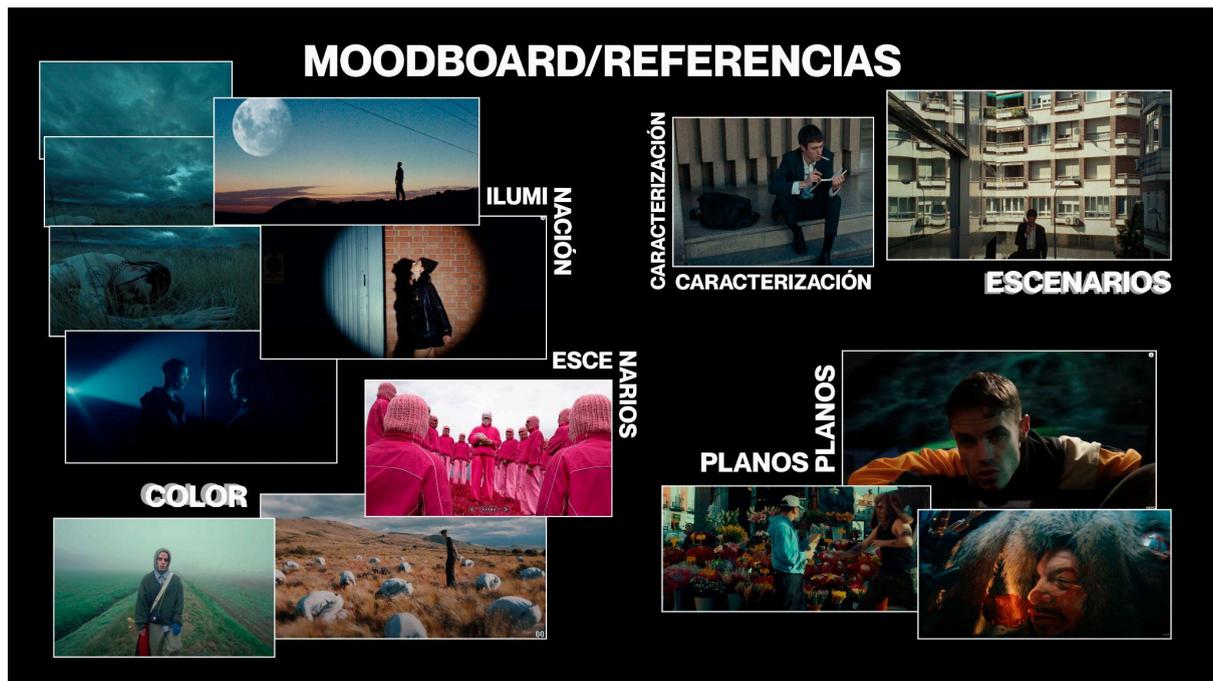


Figura 9. Moodboard referencial. Fuente: Elaboración propia.

3.1.3. Desarrollo del concepto narrativo

Para la creación del videoclip se partió de la base de crear en primer lugar una narrativa, para después poder llegar a componer al detalle un guion técnico y el apartado visual tratado anteriormente.

Este proceso no tuvo mayor complejidad, puesto que en el momento de crear la lírica del apartado musical, ya se tenía en mente el mensaje a transmitir y la manera en la que se quería realizar.

Por ello, la canción muestra la duda sobre si lo que las personas hacen es lo correcto o no para ser felices el resto de sus vidas, siendo representado por dos protagonistas confrontados o comparados.

Por un lado, una persona aparentemente exitosa y correcta, vestido de traje, pero con un trabajo aburrido y un rostro y actitud completamente apagados, debido a que en realidad, este trabajo y vida modélica, establecida por los estándares sociales, no es lo que desea realmente, funcionando totalmente a modo de crítica.

Por otro lado, la representación de otro personaje completamente contrario, mucho más libre, tanto que su exceso de libertad ha sido sinónimo de llegar a ser una persona sin tener la capacidad de cubrir sus necesidades básicas y deteriorado por las drogas y los malos hábitos, exponiendo también el otro extremo, la otra cara de la moneda, dando a entender que se debe encontrar un balance para no llegar a situaciones precarias, ya sea económica o mentalmente.

Este efecto de libertad es incrustado de manera simbólica utilizando un globo, es decir, se utiliza este objeto como representación clara de la libertad mostrando ese peso que cargan algunas personas, en este caso los protagonistas del videoclip, en algunos momentos de su vida.

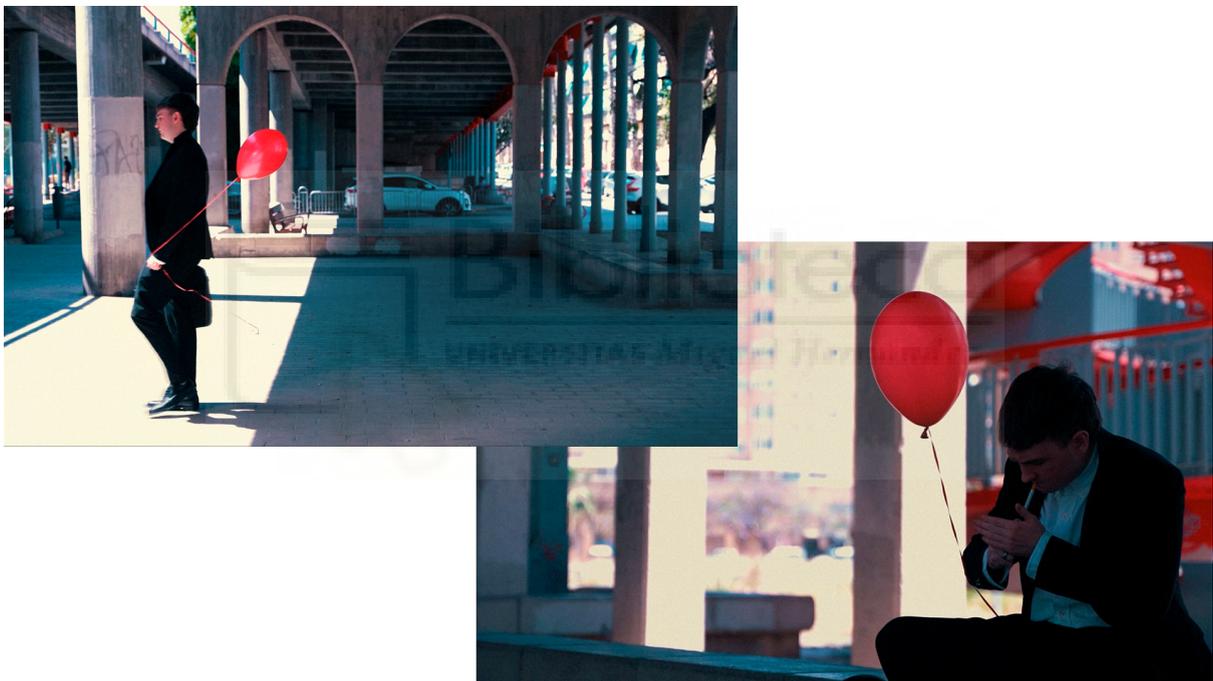


Figura 10. Frames del videoclip. Fuente: Elaboración propia.

Por ello, gracias a esta fuerte simbología se es capaz de representar como el empresario se ve preso en esa vida indeseada de la que se deshace en el momento del encuentro con su viejo amigo, figurando claramente esa libertad al soltar el globo.

Figura de la cual, no se deshace el vagabundo, puesto que por muy libre que sea, jamás se liberará de la vida que lleva si no cambia sus hábitos o manera de afrontar la vida, abandonando los excesos y adicciones.

La narrativa queda dividida en tres partes: la vida de un empresario apagado, el encuentro de la felicidad de ambos al juntarse y la vida del vagabundo.

Se comienza hablando de la vida del empresario, en la que se escenifica perfectamente una actitud pesada y apagada, en la forma de andar y actuar al ir al trabajo o leer las noticias. Al avanzar la narrativa, se da un encuentro entre ambos protagonistas reflejando un motivo de felicidad bastante aparente para los dos, puesto que cada uno tiene lo que necesita el otro en cierto modo para poder alcanzar esa felicidad tan ansiada, el dinero y la libertad.

Este encuentro se lleva a cabo ya que estos dos serían amigos durante una época pasada, en la que los caminos que tomaron les separarían por completo. El empresario se “desmelena” y consigue esa parte de felicidad que añora en su día a día y por otro lado, el vagabundo consigue que al final del encuentro su amigo le de el premio que anda buscando por ese encuentro, la droga. Este hecho, es una de las cosas que hacen que el empresario siga siendo infeliz, ya que sabe completamente que es el precio a pagar por esa felicidad momentánea y, en cuanto al vagabundo, esa conciencia intranquila de aprovecharse de su amigo que le da lo que pide por llenar sus vicios.

En esta tercera parte del videoclip, se muestra de una manera más oscura junto con la música, como el personaje que representa al vagabundo ha llegado a la situación en la que se encuentra con tal de contextualizar a ambos personajes sin dejar indiferente al espectador.

También se mezclan algunos planos de los artistas de la obra cantando a cámara, añadiendo ese factor que tanto ha hecho que los videoclips hayan llegado a representar lo que son y cobrar la importancia que tienen hoy en día, ayudando a mostrar la identidad de los artistas y que puedan llegar a cobrar la relevancia que merecen.

Como conclusión de este apartado, de alguna forma se quiere representar la dificultad que afrontan las personas a la hora de resolver las situaciones del presente o de plantear el futuro próximo, pero sobre todo que quizá, ningún camino es correcto o erróneo, sino que lo verdaderamente correcto es llevar una vida que llene de felicidad, no la que se crea como “perfecta”, pero sin llegar a los extremos de máxima libertad y apartado de todo sin ser capaz de cubrir las necesidades básicas para poder sobrevivir.

3.1.4. Guion técnico

Una vez establecidos los apartados visuales y narrativos, se comenzó el proceso de realización del guion técnico, el cual sirvió de gran ayuda para poder completar las tareas próximas de las cuales se hablará a continuación, así como los materiales y recursos que se necesitarían en el momento del rodaje y del final del proceso en posproducción.

En este se logra plasmar cómo sería el trabajo a completar en el fin de semana del que se dispuso para poder rodar, además de los tipos de planos empleados, las duraciones de cada uno, los movimientos, las localizaciones o algún otro detalle a tener en cuenta próximamente en la posproducción.

3.1.5. Localizaciones

Las localizaciones se seleccionaron durante el proceso de realización del guion técnico, puesto a que se tenían en mente varios lugares que se querían incluir por estética y concordancia narrativa, teniendo en cuenta su cercanía y posibilidad de acceso a cada una de ellas.

Se confeccionó una búsqueda de lugares similares a los que se tenían en mente, los cuales se han visto solventados satisfactoriamente, ya que se cree que han dado un buen resultado.

La mayoría de ellos son exteriores, por lo que se dependía ampliamente de la luz natural, siendo estos el puente rojo de Alicante, algunas calles del centro urbano de Alicante, unas oficinas de banco que simulan el lugar de trabajo de uno de los protagonistas, calles de Novelda (Alicante), una explanada a las afueras de Novelda, unos contenedores a las afueras de la ciudad de Elche y una cascada natural por la zona del interior de la provincia.

Por otro lado, tan solo se cuenta con dos espacios interiores, como son una casa de Elche y una casa de Novelda.

EXTERIORES
LOCALIZACIONES
PUENTE ROJO



Figura 11. Vision Board localizaciones exteriores: puente rojo. Fuente: Elaboración propia.

EXTERIORES
LOCALIZACIONES

CENTRO DE ALICANTE

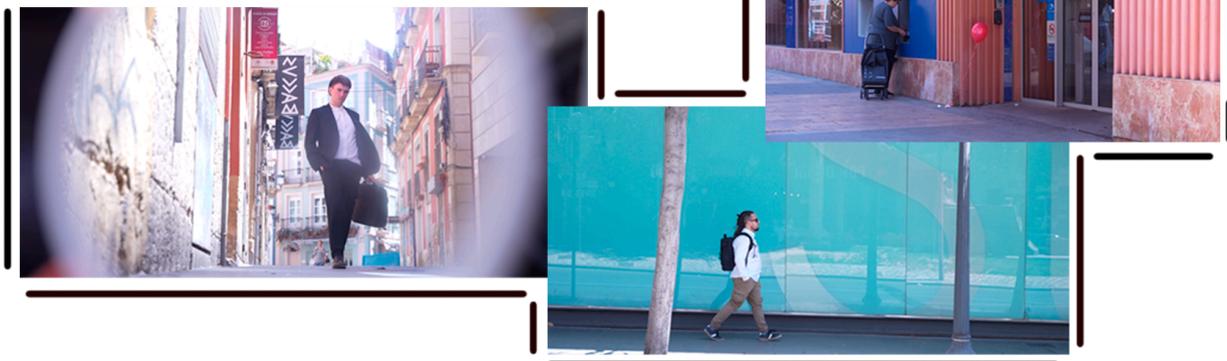


Figura 12. Vision Board localizaciones exteriores: centro de Alicante. Fuente: Elaboración propia.

EXTERIORES LOCALIZACIONES

CASCADA



NOVELDA



ELCHE

Figura 13. Vision Board localizaciones exteriores: cascada, Novelda y Elche. Fuente: Elaboración propia.

INTERIORES LOCALIZACIONES

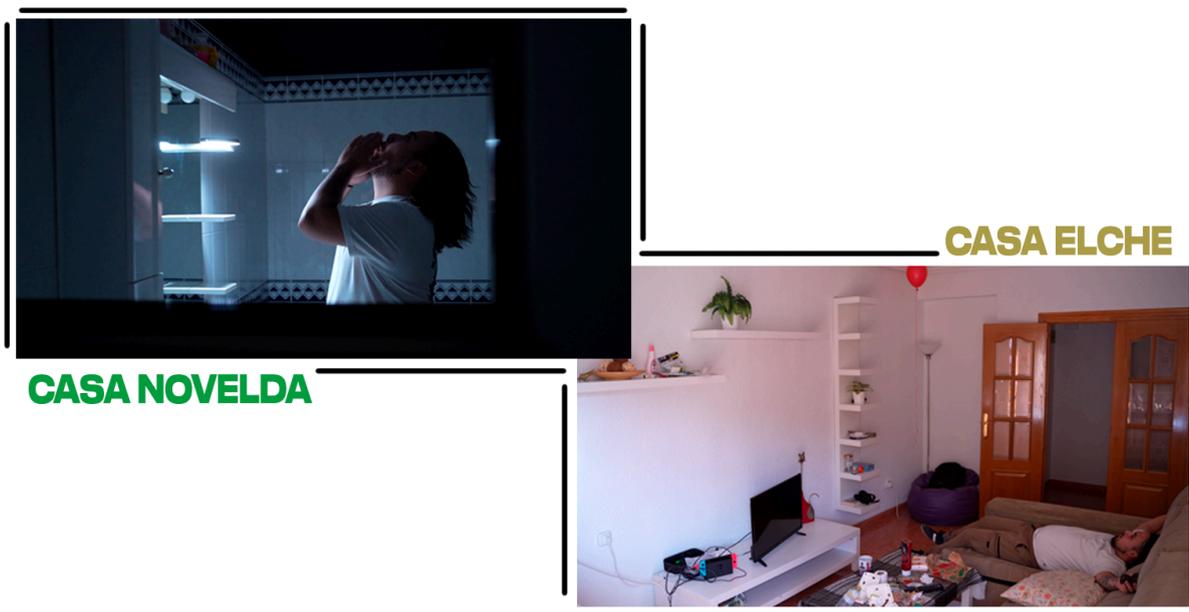


Figura 14. Vision Board localizaciones interiores. Fuente: Elaboración propia.

3.1.6. Plan de rodaje

Concluyendo este apartado de preproducción, al contar con el guion técnico y tener las localizaciones fijas, el último paso sería el plan de rodaje con tal de tener todos los factores bajo control, minimizando al máximo los posibles contratiempos que se puedan llegar a tener durante una grabación.

Por lo tanto, un par de días antes de la grabación, ya que el personal implicado son personas cercanas y de confianza, se le entregó el material necesario para poder conocer cómo serían las escenas, además de un par de semanas de antelación, un guion literario a modo de explicación de cómo sería el videoclip. Pero sobre todo, con accesibilidad a la hora de llegar a los lugares del rodaje, puesto que el transporte no supuso un problema para llegar a las localizaciones, que aunque no fuesen cercanas entre sí, no existió ningún obstáculo.

Cabe añadir, que días antes del rodaje final, se realizaron pruebas con los materiales propios y prestados por la universidad, con tal de asegurar todavía más que no hubiese espacio para

ningún error, probando también los tiros de cámara, recreando el videoclip sin actores, para ver que funcionase narrativa y visualmente el videoclip en caso de tener que buscar soluciones a tiempo.

La cámara utilizada fue una Sony Alpha IV, por lo que en cuanto a esto se refiere no se tiene nada a objetar en cuanto a la cámara, pero sí de sus baterías, con las que se tuvo que luchar por buscar cualquier fuente de energía que nos diese un poco de margen para no perder tiempo en el rodaje, ya que no eran las baterías originales, problemática similar a lo ocurrido con el espacio en las tarjetas SD, las cuales tuvimos que volcar a mitad de día de grabación debido al gran peso de los archivos.

La grabación se realizó en tan solo un día, el sábado 25 de mayo de 2024, condensando el trabajo en un único fin de semana, puesto que uno de los actores trabaja durante el resto de la semana y otro de ellos debía viajar a otro país en unos días, sin tener disponibilidad en los siguientes tres meses.

Una de las mayores dificultades ha sido poder estructurar las distintas localizaciones, siendo muchas de ellas exteriores y dependiendo de la luz solar y los horarios de cada escena, un hecho del cual se quedó satisfecho al lograr el objetivo de rodar en un solo día, con la complicación que eso supone.

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 15. Plan de rodaje escena 1. Fuente: Elaboración propia.

3.2. Producción

Como segunda fase del proceso de creación de un videoclip se encuentra la etapa de producción, en la que nos centramos en el rodaje del audiovisual llevando a cabo todo lo planificado anteriormente, dividiendo esta sección en dos partes; la realización y dirección del rodaje y por otro lado, la dirección de fotografía.

Esta fase supuso algunas de las situaciones más estresantes de lo que llegaría a ser el producto final, puesto que se deben tener un gran número de factores en cuenta, pero lo más importante, el reducido número de personas con las que se contaba durante la filmación.

No obstante, aún existiendo algunos inconvenientes se pudo completar satisfactoriamente el rodaje del videoclip.

3.2.1. Dirección

Como se ha comentado anteriormente, una de las problemáticas durante este proceso de producción, es que ha sido llevado a cabo por los dos creadores de la obra, por lo que no se ha contado con ninguna persona externa para ayudar a completar el rodaje, complicando en gran medida algunos detalles que quizá contando con más integrantes se habrían corregido o evitado.

Otro de los grandes inconvenientes fue la condensación tan compacta del día de rodaje, llegando al final del día con un nivel de saturación y cansancio bastante alto, pero sin llegar a influir negativamente en la calidad de la obra.

Durante todo el rodaje los operadores de cámara fuimos los creadores del material menos en uno de los planos en los que aparecemos ambos, puesto que evidentemente no podríamos controlar la cámara ninguno de los dos dejando en manos el material a uno de los actores y amigo con conocimientos mínimos de cámara, pero de todas formas, restando ese plano, en todo momento se tenía bajo control todo lo filmado, con tal de que fuese lo más fiel posible al concepto creado.

Cabe añadir que aunque se completaran la mayoría de escenas tal y como estaban establecidas, en el momento del rodaje se dejó fluir la creatividad e improvisación, con tal de tener más opciones a la hora de seleccionar los clips antes del montaje.

Tal y como se ha mencionado en otros puntos, la cámara empleada para la grabación fue una Sony Alpha 7 IV, grabando en todo momento a 4k, cosa que nos daría opción más adelante a la hora de la posproducción para poder hacer algunos zooms, razón también por la que se decidió pedir prestada a un compañero de trabajo, puesto que nos daría un gran salto de calidad visualmente, además de poder jugar con los cambios de color durante el proceso de etalonaje.

Se requiere añadir que aunque la cámara no fuese de nuestra propiedad, el compañero Iván sí conoce en gran parte como emplearla de manera adecuada, ya que es su principal herramienta de trabajo diariamente, siendo esto una total ventaja para poder avanzar correctamente durante el rodaje.

Algunos de los materiales utilizados fueron un gimbal o estabilizador digital, prestado por la Universidad Miguel Hernández, utilizado para los planos con mayor movimiento y los cuales se requería de mayor estabilidad, a diferencia de algunos otros en los que la intención principal era dar una sensación de estrés y movimiento, por lo que se realizaron a mano alzada.

Otro de ellos fue un filtro ND, puesto que al grabar al aire libre en las escenas de exterior se necesitó de este para suavizar el cielo y las luces fuertes.

El objetivo empleado fue un 28-75mm de Tamron y gran parte de los planos fueron rodados en 75mm, a no ser que el lugar o el efecto a lograr lo impidiese.

Por otro lado, los parámetros de la cámara, al rodar tanto en exteriores con diferentes luces e interiores, fueron variando según correspondiese en cada plano. Comenzando por la ISO, es el ajuste que más varió durante el rodaje por lo comentado anteriormente, teniendo un mínimo de 200 en algunos planos y llegando a los 1600 como máximo en otros. La velocidad de obturación se mantuvo a 1/100 en algunos exteriores, variando del lugar y reduciendo mucho su número para planos como el del mareo para aportar sentido narrativo. Por último, el diafragma se situó en f/2.8 para contar con una menor profundidad de campo y añadir un toque estético propio.

3.2.2. Dirección de fotografía

En cuanto a la dirección de fotografía del videoclip, al igual que con la cámara, los completos responsables de la iluminación de las escenas en las localizaciones interiores somos los artistas de la obra, el resto, que se trata de la mayoría de escenas, son en localizaciones exteriores, por lo que se depende totalmente de la luz solar, por lo que no podríamos controlar más allá de algunos reflejos o evitar rayos con demasiada fuerza.

Debido a esto, se tratarán en profundidad las escenas en interiores debido a ese control absoluto que se tuvo sobre ellas durante el rodaje, realizando plantas de cámara o esquemas del set de rodaje con tal de agilizar y perfeccionar en el momento de la grabación final. Estos fueron realizados con la aplicación de dispositivo móvil *Shot Designer*.

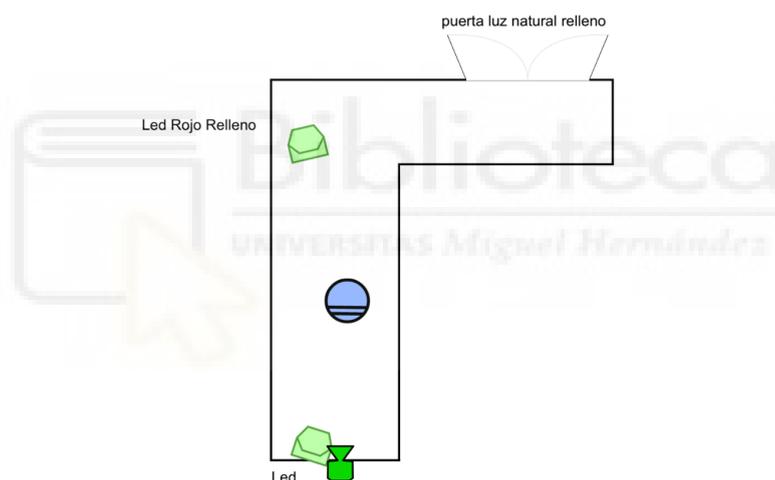


Figura 16. Planta de iluminación pasillo. Fuente: Elaboración propia.



Figura 17. Frame Nativo escena pasillo. Fuente: Elaboración propia.

En esta serie de planos en esta ubicación de la casa se emplean dos distintos focos leds portátiles, uno con luz fría rebotando en la pared con tal de iluminar al artista y que cobre importancia y una luz roja rebotando en la pared del fondo, la cual también cobra una gran parte de presencia en el plano al destacar por ese color intenso y dando profundidad, separando del fondo al personaje, con tal de crear una distinción entre las escenas narrativas y las escenas en las que aparecen los cantantes.

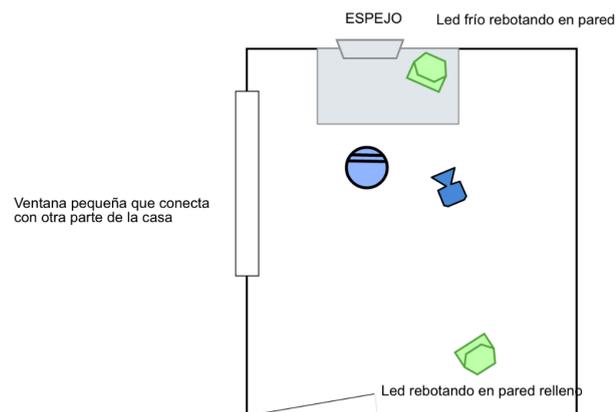


Figura 18. Planta de iluminación baño. Fuente: Elaboración propia.



Figura 19. Frame Nativo escena baño. Fuente: Elaboración propia.

Las escenas filmadas dentro del baño se llevan a cabo siguiendo firmemente los pasos de las referencias tomadas anteriormente, en la que se le da una luz fría al personaje, transmitiendo esa pérdida en la que se encuentra narrativamente el protagonista y oscureciendo el resto del plano, con tal de realzar todavía más esa sensación. Tan solo se emplearon los focos led, sin ningún tipo de intervención de la luz solar, estando uno de ellos detrás de la cámara rellenando mínimamente el fondo rebotando en la pared y el otro de ellos en la estantería del baño, simulando una luz dura y directa con la que se podría jugar más adelante en posproducción.



Figura 20. Frame Nativo escena baño 2. Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, en la misma ubicación, tal y como se ha comentado en la anterior escena, al alternar los planos con los artistas de la canción en esta última secuencia del videoclip, se vuelve a emplear una luz roja, en este caso mucho más suave otra vez rebotando en la pared a baja altura, con tal de crear esa distinción entre este tipo de planos y poniendo de nuevo un led directo hacia el cantante.

Este plano se realiza desde la ventana del baño que conecta con otro espacio de la casa, siendo una luz completamente moldeable al gusto de los responsables.

Como conclusión de este apartado se añaden dos escenas de las cuales no se hicieron esquemas de luz, como son la escena del salón de la casa y en la que se abre la nevera, cada cual tiene su explicación.

En las escenas rodadas en el interior del salón de la casa de Elche se optó por utilizar la luz natural del sol en ese momento, ya que se quiere transmitir una sensación de pesadez en el día a día de la manera más natural posible, dejando a opción el toque y corrección de color que se desee, puesto que si se hubiese dejado una escena mucho más lúgubre, podría haber perdido calidad y algo de juego en cuanto a color.

Y finalmente, en la escena en la que se abre la nevera se cree conveniente dejar la luz que desprende de por sí la nevera, ya que es bastante fría y añadiendo más luz todavía quedaba demasiado directa e irreal, lo que sería molesto y demasiado exagerado.

3.3. Posproducción

Para finalizar las fases de creación del proyecto se llega al momento de la posproducción, en el que se debe rematar el proyecto creado hasta el momento con los elementos necesarios para lograr la obra deseada, ya sea con el color, los diseños, efectos visuales, el montaje, etc.

Como ya se ha comentado con anterioridad, este proyecto audiovisual esta realizado junto con otro compañero, Iván Sánchez Pujalte, por lo que las tareas de posproducción, a diferencia del resto prácticamente, han sido delegadas y repartidas entre ambos, por lo que se tratarán aquellas realizadas por mi.

3.3.1. Elección del material

Uno de los procesos más laboriosos y pesados, ya no por los recursos técnicos necesitados, sino por lo poco entretenido y creativo que es, y también de los que menos se tratan a la hora de hablar del proceso de creación de un audiovisual, es la selección de los materiales a emplear para la siguiente fase de montaje.

Una vez volcado todo el material se comienza la fase de selección, en la que primeramente se dividen los clips por secuencias, creando carpetas para tener un proyecto más ordenado a la hora de trabajar.

Una vez divididos, se hace una selección de los clips adecuados y que servirán, aunque quizá más adelante se sustituyan por otros.

Este proceso facilita la fase de edición y montaje, por lo que se agradece tener un proyecto aseado y ya listo para poder continuar.

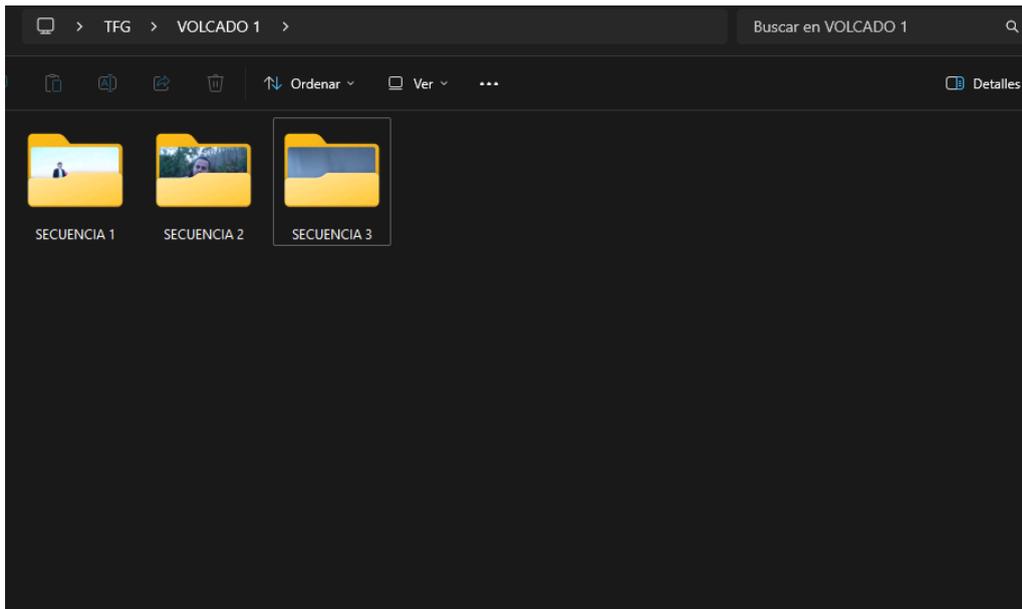


Figura 21. Captura carpetas por secuencias. Fuente: Elaboración propia.

3.3.2. Montaje

Una vez realizada la elección del material, se llega a uno de los momentos más importantes y necesarios de cualquier obra audiovisual, el montaje. Esta fase, gracias al gran trabajo realizado previamente, como son el guion y el rodaje, ha resultado mucho más cómoda y entretenida, ya que crear a medida y a gusto propio una obra siempre resulta satisfactorio, como lo ha sido en este caso gracias a su buen fruto.

Durante este proceso se crea y compone la narrativa redactada y filmada anteriormente, jugando con los ritmos, la base, los instrumentos y la lírica de la canción. Para ello se han empleado herramientas como Premiere Pro para el montaje, como After Effects para crear algunos efectos.

En este, aparte de unir, dividir o crear, también se pueden corregir algunos errores dados durante la grabación de la pieza, los cuales se llegaron a solventar de manera satisfactoria, priorizando en todo momento el dinamismo, la continuidad, la coherencia entre planos y la fidelidad narrativa inicial, junto con el uso de transiciones y elementos artísticos creados en el momento del montaje.

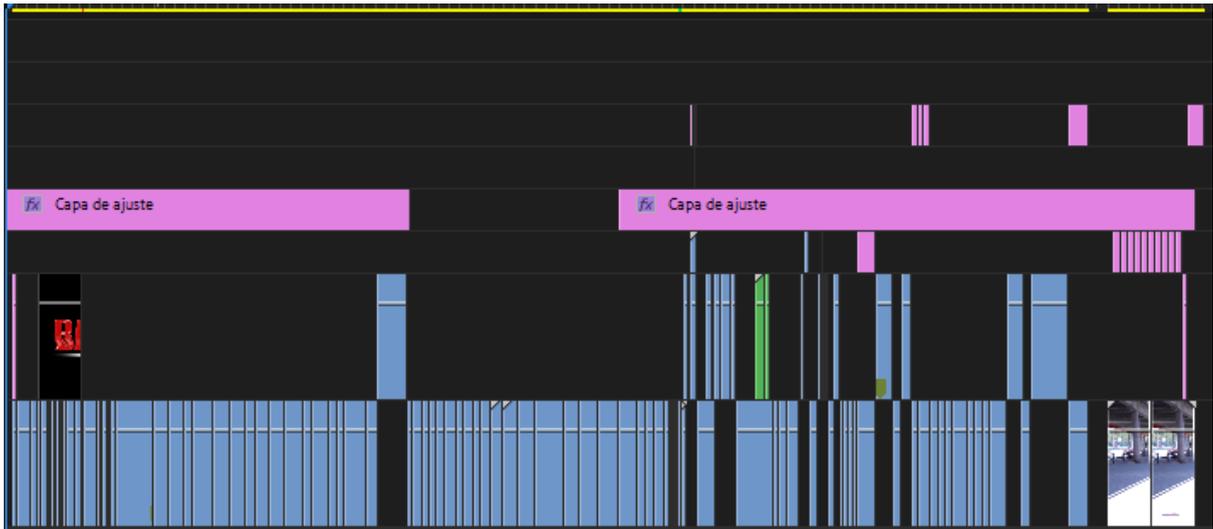


Figura 22. Captura timeline Premiere Pro. Fuente: Elaboración propia.

3.3.3. Diseño de grafismos

Finalmente, para el diseño de los gráficos se recurrió a los programas Illustrator, pero sobre todo a Photoshop, ya que cuento con mayor experiencia a la hora de crear diseños y con una mayor soltura y comodidad para completar el trabajo.

Pero antes de comenzar a hablar de los diseños, trataré brevemente el color protagonista de todos ellos, como lo es el rojo, el cual ya se ha hablado de él con anterioridad en el apartado narrativo, siguiendo así la estética del globo y uno de los escenarios elegidos.

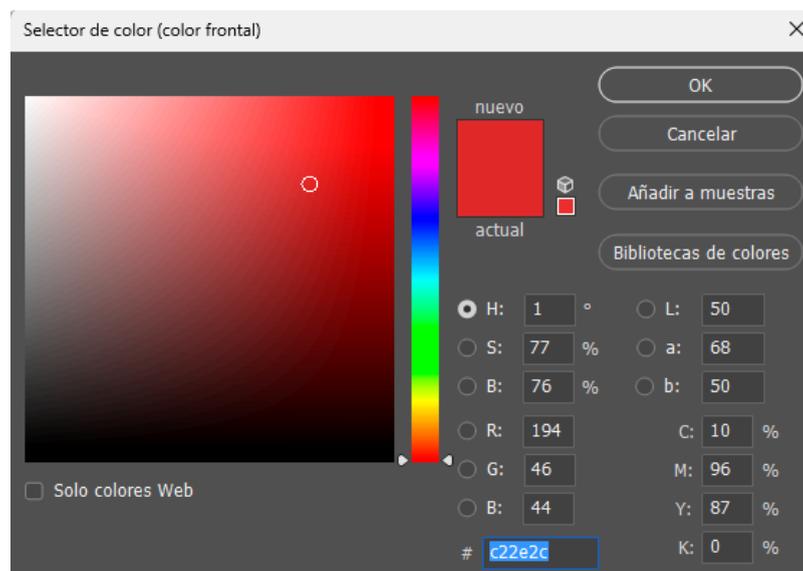


Figura 23. Captura color rojo elegido. Fuente: Elaboración propia.

Se comenzará hablando del diseño más importante: el título de la canción. En este es en el que más empeño y dedicación he acabado poniendo, puesto a que de manera evidente es lo más importante y destacable en cuanto a grafismos de la obra.



Figura 24. Diseño título fondo plano. Fuente: Elaboración propia.

En este se componen las dos palabras del título “Bala Perdida”, fragmento de la canción que reúne los requisitos necesarios para los dos propietarios de la obra para ser elegido como título.

También aparecen en la composición un par de balas con destellos en su parte trasera, simulando así un disparo y cobrando significado por la palabra que las acompaña. Este par de balas tienen un efecto de desenfoque de movimiento para crear esa sensación de disparo y velocidad de la bala aunque el título no tenga movimiento, acompañado de los nombres de los artistas.

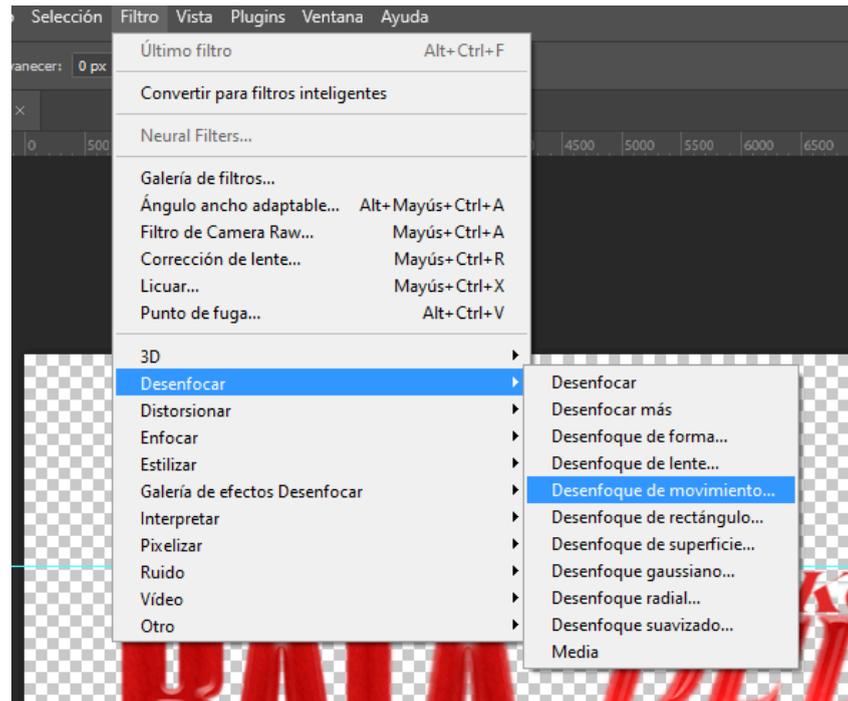


Figura 25. Captura efecto desenfocar de movimiento. Fuente: Elaboración propia.

La elección de las tipografías viene dada por el gusto propio de combinar romanas con geométricas, incluso añadiendo la cursiva deformando el texto a mano, con tal de conseguir el efecto deseado. Así se logra mezclar la sencillez de una tipografía geométrica básica con las formas curvas de la romana.

Otro de los efectos aplicados es el que se encuentra en la palabra “Bala”, en el que se crea esa deformación con la herramienta “dedo” de Photoshop, con tal de aplicar ese efecto de movimiento simulando que acaba de pasar la bala por ese espacio.



Figura 26. Captura efecto movimiento “BALA”. Fuente: Elaboración propia.

Otros de los efectos aplicados a las letras son el “bisel y relieve” y el “satinado”, creando de tal manera esa estética brillante de las letras.

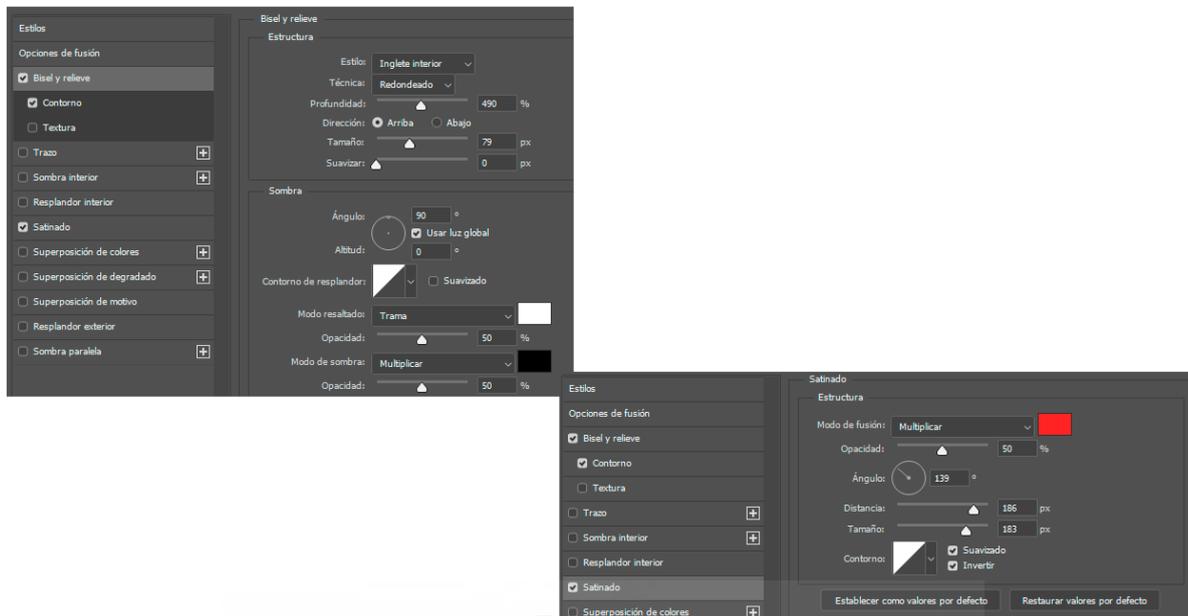


Figura 27. Captura efecto “bisel y relieve” y “satinado”. Fuente: Elaboración propia.

Se añadieron un par de estrellas en función de brillos para decorar las esquinas del diseño sin abandonar esa coherencia visual a lograr, al igual que un poco notable resplandor interior en las letras del centro, con tal de marcar esa sensación brillante y resaltar el título sobre el fondo.

Para finalizar esta fase de creación del título, se añadió desde la galería de efectos de desenfoque un “desenfoque de campo”, aportando el mismo valor que el dicho anteriormente en las balas, al igual que otros recursos distintos, como el “resplandor interior” o el “ruido”.

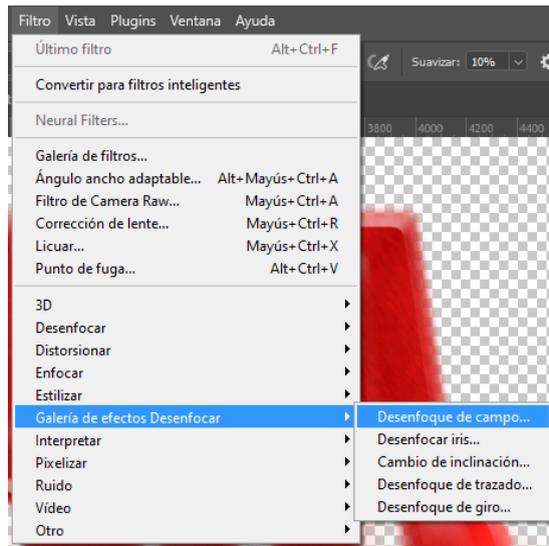


Figura 28. Captura efecto “desenfocar de campos”. Fuente: Elaboración propia.

En cierto momento se barajó la opción de animar este título dándole movimiento a las balas y humo, llegando a hacerlo pero descartándolo, no porque visualmente no quedase bien, sino por motivos narrativos y de concordancia del momento en el que aparece este.



Figura 29. Captura efecto movimiento de balas descartado. Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, en cuanto al resto de grafismos se ha decidido recurrir a unos mucho más básicos que los de la composición del título, con tal de que sean acompañantes de la narrativa del vídeo y no llegar a sobrecargar la estética de este.

Se llegaron a crear cuatro elementos que aportarían narratividad a la obra: nunca más, laberinto, juicio y “¿estoy?”. Cada uno de estos es añadido con la misma tipografía pero empleando recursos distintos a la hora del montaje, con tal de mezclar esa simpleza de una única tipografía con el dinamismo de la edición.

El diseño más elaborado de estas cuatro es el que concluye el videoclip “¿ESTOY?”, siguiendo la línea de las tres anteriores, pero aplicando otra tipografía distinta similar a la de un grafiti hecho a mano, por encima y desenfocada, como a través de un cristal generando un efecto bastante estético y que acompaña perfectamente al plano realizado.



Figura 30. Frame nativo con diseño aplicado “¿ESTOY?”. Fuente: Elaboración propia.

Las palabras “NUNCA MÁS”, cuentan con un diseño alternativo también básico, pero que al combinarlo queda de manera orgánica y dinámica a su vez.



Figura 31. Frame nativo diseño “NUNCA MÁS”. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a las demás, simplemente se acoplan de manera dinámica con otros recursos ajenos al diseño, utilizando conceptos de edición.

Para terminar con este apartado de diseños y grafismos, tan solo queda hablar de los textos de créditos, los cuales a la par que lo nombrado anteriormente, quedan de manera sutil y eficaz al final del videoclip.



Figura 32. Frame nativo diseño créditos. Fuente: Elaboración propia.

4. Conclusiones

Llegados a este punto del proyecto se debe remarcar que este es el último de los que forman parte de este maravilloso ciclo de cuatro años de grado en Comunicación Audiovisual, consiguiendo un resultado bastante favorable alcanzando los objetivos propuestos desde un inicio. A continuación exhibiré las conclusiones dadas durante el proceso de creación de este proyecto de elaboración de un videoclip musical:

- Se ha conseguido crear una historia narrativa y transmitir visualmente lo establecido en los objetivos, gracias a la composición y unificación de los procesos de creación audiovisual.
- Los personajes, ubicaciones y los recursos empleados han resultado satisfactorios una vez completada la fase de producción y posproducción.
- Se ha logrado una investigación satisfactoria sobre la narrativa en los videoclips y sus variantes en el género urbano, adquiriendo nuevos conocimientos durante el proceso.
- Se han demostrado gran parte de las habilidades desarrolladas durante lo aprendido en el grado.
- Se ha alcanzado a la perfección el objetivo propuesto inicialmente sobre la fase de posproducción.

Para concluir, querría mostrar que este proyecto ha significado uno de los retos más apasionantes a lo largo del tiempo en el que he estado en el grado, demostrando así mi calidad como comunicador y todos los aspectos que conlleva crear un audiovisual desde cero, tan solo con un compañero.

5. Bibliografía

- Vazza, F. (2020, 7 septiembre). Clase 2: Preproducción, investigación y fuentes informativas – Taller de realización de proyectos audiovisuales – Cátedra I. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/talleraudiodcat1/2020/09/07/clase-2-preproduccion-investigacion-y-fuentes-informativas/>
- Yumagic Media Productora Audiovisual. (2023, 22 febrero). *La producción audiovisual en 5 fases*. Yumagic Media Productora Audiovisual Barcelona. <https://yumagic.com/fases-produccion-audiovisual/>

- Avisual, C. (2022, 21 noviembre). ¿Cuáles son las fases de una producción audiovisual? - Avisual PRO. Avisual PRO.
<https://www.avisualpro.es/fases-produccion-audiovisual/>
- Videoclip narrativo. (s. f.). Taller de Guion II.
<https://guion2.weebly.com/videoclip-narrativo.html>
- Un estudio acerca de las expresiones audiovisuales. — Steemit. (s. f.). Steemit.
<https://steemit.com/arte/@siruniversalis/un-estudio-acerca-de-las-expresiones-audiovisuales>
- ¿Qué es la narrativa audiovisual? (s. f.).
<https://www.ui1.es/blog-ui1/que-es-la-narrativa-audiovisual#:~:text=La%20narrativa%20audiovisual%20es%20una.de%20medios%20visuales%20y%20auditivos>
- Gonzalez, J. A. (2021, 3 mayo). Neuromarketing: Como influye el vídeo en el comportamiento humano. Agencia de Videos Animados | Productora Audiovisual.
<https://www.operary.es/neuromarketing-como-influye-el-video-en-el-comportamiento-humano/>
- Experiencing music video : aesthetics and cultural context / Carol Vernallis : Vernallis, Carol : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive. (2004). Internet Archive. <https://archive.org/details/experiencingmusi0000vern>
- Significado de la canción BLINDING LIGHTS (The Weeknd) - LETRAS.COM. (s. f.). Letras.com.
<https://www.letras.com/the-weeknd/blinding-lights/significado.html#:~:text=La%20canci%C3%B3n%20captura%20la%20esencia,confusi%C3%B3n%20de%20la%20vida%20moderna>

- Valkyr, D. (2021, 26 mayo). Childish Gambino – This Is America. Todos los mensajes ocultos del video viral. Cargo Music Entertainment.
<https://cargomusic.es/blog/childish-gambino-this-is-america/>
- Sánchez, A. B. (2024, 10 mayo). Tainy: Un viaje de sonidos a través del tiempo con «DATA» - Marie Claire México. Marie Claire México.
<https://marieclaire.com.mx/tainy-album-data-entrevista/>

6. Índice de figuras

Figura 1. Fotogramas del videoclip Blinding Lights. Fuente: YouTube.

Figura 2. Fotogramas del videoclip This is America. Fuente: YouTube.

Figura 3. Fotogramas de varios videoclips. Fuente: YouTube.

Figura 4. Fotogramas de varios videoclips. Fuente: YouTube.

Figura 5. Vision board de la historia de Data. Fuente: Instagram.

Figura 6. Vision Board referencias escena nº1. Fuente: Elaboración propia.

Figura 7. Vision Board referencias escena nº2. Fuente: Elaboración propia.

Figura 8. Vision Board referencias escena nº3. Fuente: Elaboración propia.

Figura 9. Moodboard referencial. Fuente: Elaboración propia.

Figura 10. Frames del videoclip. Fuente: Elaboración propia.

Figura 11. Vision Board localizaciones exteriores: puente rojo. Fuente: Elaboración propia.

Figura 12. Vision Board localizaciones exteriores: centro de Alicante. Fuente: Elaboración propia.

Figura 13. Vision Board localizaciones exteriores: cascada, Novelda y Elche. Fuente: Elaboración propia.

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

Figura 15. Plan de rodaje escena 1. Fuente: Elaboración propia.

Figura 16. Planta de iluminación pasillo. Fuente: Elaboración propia.

Figura 17. Frame Nativo escena pasillo. Fuente: Elaboración propia.

Figura 18. Planta de iluminación baño. Fuente: Elaboración propia.

Figura 19. Frame Nativo escena baño. Fuente: Elaboración propia.

Figura 20. Frame Nativo escena baño 2. Fuente: Elaboración propia.

- Figura 21.** Captura carpetas por secuencias. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 22.** Captura timeline Premiere Pro. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 23.** Captura color rojo elegido. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 24.** Diseño título fondo plano. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 25.** Captura efecto desenfoque de movimiento. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 26.** Captura efecto movimiento “BALA”. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 27.** Captura efecto “bisel y relieve” y “satinado”. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 28.** Captura efecto “desenfoque de campos”. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 29.** Captura efecto movimiento de balas descartado. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 30.** Frame nativo con diseño aplicado “¿ESTOY?”. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 31.** Frame nativo diseño “NUNCA MÁS”. Fuente: Elaboración propia.
- Figura 32.** Frame nativo diseño créditos. Fuente: Elaboración propia.

