

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Máster en Postproducción Digital



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Diseño gráfico y animación para video lyrics”

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a:
Luis Esteban Cuesta Yeste

Tutor/a:
Beatriz Herráiz Zornoza

GANDIA, 2018

SUMARIO

El presente Trabajo de Fin de Máster consta de las diversas fases del desarrollo del mismo, el cual trata de la preproducción, producción y postproducción de un vídeo promocional para una banda musical. Se verá en detalle cada uno de los apartados mencionados anteriormente con fin de aclarar y ver el proceso seguido hasta el resultado final para lanzarlo a redes sociales y plataformas de vídeo.

Palabras Clave: Postproducción; Efectos visuales; Cortometraje; Lyric; Corrección de color.

SUMMARY

This Master's Thesis consist of the diferent phases of it's development, which is about video preproduction, production and postproduction. Promotional video for a music band. We will see in detail each sections mentioned above in order to clarify and see the process followed until the final result to launch it to social networks and video platforms.

Key Words: Postproduction; Visual Effects; Short film; Lyric; Color correction.

ÍNDICE

0 INTRODUCCIÓN	7
1 FASE ANALÍTICA	13
1.1 Análisis de la canción	14
1.2 Copy Strategy	16
1.3 Referentes Histórico-Artísticos	16
1.4 Moodboard	19
2 FASE CREATIVA	20
2.1 Ideación	21
2.2 Guión literario/visual	22
2.3 Línea temporal	24
2.4 Look & Feel	26
2.5 Paleta de color	27
2.6 Dirección de arte y fotografía	28
2.7 Plan de rodaje	31
3 POSTPRODUCCIÓN	32
3.1 Montaje	33
3.2 Efectos Visuales	34
3.3 Color y Etalonaje	36
3.4 Tipografía	37
4 CONCLUSIONES	38
5 BIBLIOGRAFÍA	40

0 INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Hoy en día para un grupo musical es imprescindible tener una imagen definida y una promoción atractiva en los diferentes medios (Redes Sociales, prensa, radio, etc.) con las que conseguir una mayor visibilidad. La realización de productos de promoción de calidad pueden fidelizar al público seguidor y aspirar a otros públicos alcanzables.

Una de las fórmulas eficaces para promocionar y visibilizar, tanto al grupo como sus temas, es mediante la creación de videoclips, mediante esta propuesta recorreremos todo el proceso de trabajo de creación de un vídeo de promoción musical en forma de video lyric.

Un *video lyric* es un cortometraje realizado a partir de la letra de una canción, en la que la tipografía animada, que reproduce literalmente el texto de la canción, se combina con la imagen.

A lo largo de los últimos años los *video lyrics* se han ido convirtiendo en una forma de expresión de las canciones, resultando mucho más estimulante para el público. El audiovisual se adapta a las ideas o emociones que la letra de la canción quiere transmitir, por lo tanto la calidad gráfica y audiovisual del *video lyrics* es tan importan-

te como la pieza musical en sí.

Las Redes Sociales se han convertido en la actualidad en el principal medio de difusión de estas piezas, ya que al tratarse de un medio globalizado puede llegar a muchos más espectadores. Además este tipo de promoción se adapta a todo tipo de perfiles, presupuestos y necesidades por lo que resultan de gran efectividad. Sin embargo, la promoción musical se mueve en un medio muy exigente y competitivo, en el que este tipo de contenidos han proliferado de manera masiva en los últimos tiempos, lo que hace que sea muy complicado diferenciarse y que el resultado realmente llame la atención.

El mayor reto de este trabajo ha sido dotar al *video lyric* de mayor vínculo con la narrativa y con la historia, ya que no queríamos conformarnos con una simple representación textual de la letra. Buscábamos un acabado cinematográfico y una fórmula narrativa y expresiva en la que el mensaje no sólo fuera legible sino que la letra fuera realmente un elemento protagonista de la historia. El propósito era dotarlo de un enfoque diferente a lo que hoy en día se está realizando en los medios de difusión y diseñar de elementos diferenciadores que garanticen su hueco en la competencia.

HIPÓTESIS

Como hemos comentado en el punto anterior Un video lyric se centra principalmente en la letra de la canción, que puede producir que el resultado sea demasiado predecible, lo nos lleva a la formulación de la siguiente hipótesis:

Existen elementos expresivos y narrativos que hacen que un video lyric sea mucho más atractivo y con una lectura más profunda de la canción, evitando una mera reproducción de la letra.

En esta memoria buscaremos las estrategias para encontrar estos elementos que estarán necesariamente ligados a la historia y orientados a producir las emociones adecuadas.

OBJETIVOS

Elaborar los objetivos de este proyecto está relacionado directamente con los objetivos que se plantean para el *video lyric*:

Se trata de abordar un tipo de proyecto en cierto modo novedoso en cual nos haremos cargo de todo lo que ello conlleva como lo es la preproducción, producción y postproducción de una pieza audiovisual.

Hacer un replanteamiento de los video lyrics para darles un enfoque diferente basado en un acabado cinematográfico, que busque la apariencia de un cortometraje.

Lograr un vídeo acorde con los valores de un grupo con una estética ya fidelizada y conocida.

Conceptualizar de manera visual un mensaje proporcionado por el tema musical.

Crear una pieza de interés que llame la atención, no solo del público ya fidelizado por el grupo, sino por un nuevo espectador que, además de sentirse atraído por el tipo de música de un grupo sea capaz de valorar el estilo visual en la que se representa la canción.

Formalizar un nuevo concepto de este tipo de vídeos que bien podríamos llamar "*film lyric*" la unión entre un corto audiovisual y un *video lyric*.

METODOLOGÍA

Se analizarán varios referentes que compartan valores similares a los que el grupo pretende transmitir con el fin de aproximarse al universo narrativo y visual y diseñar el ambiente en el que estará basado el *film lyric*, para ello se tendrá también en cuenta el análisis del mensaje de la letra.

Una vez analizado tanto los referentes como el tema musical y con un guión elaborado, se procederá a la producción de la película, en este caso tendremos que ocuparnos de todas las necesidades propias de la producción; de la dirección de arte, buscando el atrezzo necesario, el estilismo de los personajes extra en caso de que hubiese y las diferentes localizaciones que se pueda tener.

También nos encargaremos de la dirección fotográfica, y se planificarán todos los detalles realizando un plan de rodaje con las características técnicas que pueda tener y una vez montada la posible escenografía, iluminar de forma correcta en base a las exigencias de la estética que se decida finalmente.

Después del rodaje, se pasará a postproducción realizando el montaje e introduciendo los efectos y retoque de color que sean apropiados para ello.

Por tanto tendremos varias etapas que habrá que gestionar, las cuales serán el trabajo de investigación previo, el trabajo de campo, es decir, el rodaje del material audiovisual y finalmente el trabajo de edición.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

La elección del proyecto final surge del propósito de buscar un nuevo concepto en el *video lyric*.

El *video lyric* nace como alternativa al videoclip, por una razón principalmente económica. Sus costes de realización son menores que éste último ya que no es necesaria una gran producción audiovisual. Se trata de una pieza simple a modo de karaoke de las canciones de un grupo, esta fórmula conecta de forma más directa con el espectador ya que plasma en pantalla la letra de la canción. Esta propuesta de vídeos se ha ido imponiendo frente al videoclip tradicional en el último quinquenio, en especial gracias al gran auge de internet y las Redes Sociales, que por otra parte ha facilitado la difusión de este tipo de vídeos. Antes de que estos nuevos medios ofrecieran estas posibilidades, el único medio de difusión disponible era la televisión, que albergaba canales específicos dedicados a la industria de la música como MTV, VH1, Sol música, etc...

Las generaciones actuales, que disponen de múltiples opciones de reproducción en *streaming*, han abandonado definitivamente el antiguo ritual de la época pre-internet en la que el primer paso era ir a la tienda de discos, adquirirlo y mientras se reproducía ir a la par leyendo el libreto que los acompañaban para conocer la letra. En su lugar, el vídeo es una de las mayores tendencias actuales que gracias a internet puede llegar rápidamente a lugares recónditos, por lo que la realización de videoclips y *video lyrics* se ha potenciado de manera exponencial en la última década. Los vídeos musicales pertenecen a una industria muy explotada ya que son contenidos muy atractivos para el público y que a su vez están al alcance de cualquier persona poder realizar este tipo de vídeos, ya que no se necesitan recursos muy costosos para su realización.

Podemos situar el primer *video lyric* en 1965 con el tema del músico, compositor, cantante y poeta estadounidense Bob Dylan *Subterranean Homesick Blues*. En el audiovisual podemos ver a Bob Dylan con unas hojas de papel en las cuales está escrita la letra de la canción mientras él las va pasando, por lo que el espectador va leyendo la letra según se sucede. Vemos como utiliza el vídeo de acción real pero sin ir más allá de ese plano americano prácticamente fijo concebido para mostrar la letra como protagonista.

Los *video lyric* actuales dentro de la música metal son todos muy similares, ya que la gran mayoría de ellos utilizan imágenes fijas con efectos de movimiento para evitar ese estatismo, que sirven principalmente para escribir por encima la letra de la canción. Generalmente tanto las imágenes como la tipografía están relacionadas con el tema musical, pero rara vez se piensa en ir más allá en su propósito expresivo.

La banda estadounidense de *deathcore* Suicide Silence con el tema *Cease To Exist*, realiza un *video lyric* en el que se utiliza acción real de fondo mientras sobre estas imágenes grabadas se va impresionando

la letra y, sin embargo, a pesar de tratar el mismo tema esta no forma un todo con la canción ya que no llegan a integrarse ambos niveles.

Lo que se propone por lo tanto, es buscar la forma de unir estos dos conceptos en uno solo, que la tipografía además de informar, forme parte de la secuencia haciendo partícipe al vídeo de acción real, integrando ambas cosas en una única pieza.

Insaniam es una banda de *black/death metal* psicótico con toques de *dark ambient* y partes progresivas e industriales nacida a mediados de 2013 en la ciudad de Albacete.

Sus canciones representan un conjunto de viajes perturbadores a través del interior de la mente humana, generalmente bajo situaciones extremas en las que el ser humano pierde el control de la conciencia. También abordan, con cierta actitud nihilista y escéptica, temas relacionados con nuestra existencia como individuos y sienten un profundo rechazo hacia la religión y otras tendencias antropológicas.

El grupo tiene una trayectoria musical de dos discos y se coronaron como ganadores del Concurso Pop Rock Villa de Bilbao, un importante premio a nivel nacional. La banda va ganando poco a poco más reconocimiento en el panorama nacional. Además se han publicado entrevistas en revistas como *Metalkorner*, en programas de radio *Diario de un Metalhead* y formando parte de varios festivales reconocidos a nivel nacional como son el Viña Rock y el Alterna Festival.

Tras analizar los diferentes temas de los que el grupo dispone para iniciar todo el proceso proyectual, el tema musical escogido fue *Mother whisper in my ear* tanto por la duración, como por el tema que trata. Un tema cargado de emociones, intenso y perturbador, que puede llegar a hacernos sentir y que a su vez da mucho juego a la hora de la conceptualización del audiovisual.

1 FASE ANALÍTICA

1.1 Análisis de la canción

En este apartado se procederá a realizar un breve análisis del tema musical escogido para el presente proyecto. Examinaremos tanto la letra de la canción como posteriormente explicar el universo conceptual.

1.1.1 Letra

CANCIÓN ORIGINAL: *Mother whispers in y ear*
ARTISTA: *Insaniam*

*Mother whispers in my ear,
There are no innocents,
The culprits must pay before the word becomes depraved,*

*The flowers on my dress extend to the pustules of my arms,
I promised myself..
For this is my bread, which shall be devoured by them,
I promised myself..
Because these are my bones which ll be gnawed by dogs,*

*Mother whispers in my ear,
Now we have to shout deranged, throw sharp stones,
You have to burn the satanic slut and laugh at her tarred remains,
My mouth sores won't prevent my voice resounding,*

*I promised myself..
For this is my bread, which shall be devoured by them,
I promised myself..
Because these are my bones which'll be gnawed by dogs,*

*In the conical arc no demon rests,
The faces on the wall tell me what to hate,
Sink to our knees we have to flee,
Nail the nails (to set me free from sin),*

*Fast! Before the serpent penetrates you,
Fast! Before the word becomes depraved*

1.1.2 Mensaje

El tema trata de la experimentación que se está realizando con unos humanos, a consecuencia de estos ensayos en los humanos es que pierden el juicio y comienzan a escuchar voces en su cabeza y sufren delirios.

En la canción se da especial protagonismo a estas voces que ellos escuchan, sin saber realmente quiénes son estas personas ni qué les ha llevado a esa situación. Tampoco se define concretamente lo que está ocurriendo sino que se crea esa atmósfera caótica y perturbadora que nos hace ver cómo sus mentes se están trastornando y como poco a poco esto está haciendo que su realidad se vea afectada, sin ni siquiera llegar a saber si se trata de una realidad ciertamente.

En la letra leemos versos que se repiten pero cambiando pequeños matices, esto es lo que nos da pistas de que son varias personas a las que les están induciendo a unas sensaciones y alucinaciones, al estilo de *Orange Clockwork* (Stanley Kubrick, 1975), película angloamericana dirigida por Stanley Kubrick, en la que vemos como esos personajes son sometidos a ciertos experimentos forzados, lo que hace que el espectador sufra junto a ellos las mismas sensaciones. En los dos últimos versos se descubre cómo a estas personas aún les quedaba algo de conciencia, sin embargo ya es demasiado tarde y no pueden hacer nada para salir de esa situación y estado mental.

Se utilizan metáforas que relacionan la locura de los pacientes con la situación que están viviendo. Esto se puede ver por ejemplo con la frase *-before the serpent penetrates you-* en la que se hace referencia a los procedimientos médicos que están sufriendo relacionados a las inyecciones o las vías que se les ponen a los pacientes.

La letra finaliza con la frase *-before the word becomes depraved-*, que nos hace ver ese atisbo de conciencia que aún tienen los pacientes y el deseo de escapar antes de perder por completo la razón.

1.2 Copy Strategy

PÚBLICO OBJETIVO

Las edades del público al que va dirigido principalmente oscila entre los 18-45 años, son personas a las que les gusta la música metal, pero que a su vez buscan algo novedoso en la música, y además buscan ese carácter en las letras interesándose por temáticas más reflexivas. A su vez este tipo de público es contrario a la música comercial y de moda.

Este público suele buscar novedades en las redes sociales y plataformas de alojamiento de vídeos para enterarse de próximos lanzamientos, tanto de música, como de vídeos de sus grupos favoritos o para descubrir otros nuevos.

TONO

El tono del vídeo será serio y frenético, oscuro y un poco trastornado, se trata de un tema bastante delicado, como es la manipulación humana.

ACTITUD/respuesta

Perturbadora y reflexiva.

1.3 Referentes Histórico-Artísticos

El presente punto se dividirá en tres apartados para analizar los referentes que provienen de la fotografía, el cine y el grafismo audiovisual, estos serán Fotografía, Cine y Créditos.

cine

Del cine el referente más directo es el expresionismo alemán de principios del siglo XX, de este tipo de cine se toma su actitud de una visión subjetiva, interés por lo inconsciente y la locura, llevando los estados de ánimo a formas distorsionadas, como por ejemplo desenfoces y superposiciones.

Otro de los temas en los que se basa este cine expresionista es la influencia del Kammerspiel (teatro de cámara) alemán, el cual los personajes destacan por su sentimiento de angustia con un lado muy oscuro.

No solo las temáticas, la estética expresionista influye también en nuestra propuesta con un uso de la iluminación muy contrastado, provocando fuertes claroscuros casi tenebristas y sombras pronunciadas.



(figura nº1) *Der Müde Tod* (1921)
Fritz Lang.



(figura nº2) *Nosferatu* (1922)
F.W. Murnau.

fotografía

Hemos tratado de buscar determinados efectos y acabados procedentes de la fotografía, como iluminaciones de gran contraste, búsqueda de la imperfección y el fallo de la emulsión.

Algunos de los artistas que hemos seleccionado utilizan estos recursos para elaborar sus fotografías.

De Man Ray (1890-1976), destacamos las técnicas de trucaje fotográfico y su carácter etéreo, como las dobles exposiciones o las exposiciones prolongadas, también los desenfoques.

Otro autor cuyo universo es afín al estilo que buscamos es Imogen Cunningham (1883-1976), este fotógrafo también utiliza en algunos casos desenfoques para crear atmósferas y sensaciones.

Michael Ackerman (nacido en Tel Aviv-Israel en 1967) tiene un estilo propio relacionado con esta fotografía de grandes contrastes la cual lleva a un paso más, esto es debido a que crea ambientes y percepciones mediante el desenfoque o una exposición lenta. Con ello refleja algunas de las sensaciones que se buscan, como la angustia, la desesperación y el frenetismo.



(figura nº3) *Imogen Cunningham*.



(figura nº4) *Man Ray*.



(figura nº5) *Michael Ackermann*.

1.4 Moodboard

créditos

En este caso se han tomado como referencia créditos de películas caracterizados por su complejidad, ya que nos cuentan una historia en escasos minutos de forma muy visual y llamativa.

El referente principal en este caso se trata de Kyle Cooper y la estética que imprime en algunas de sus creaciones, junto con su estudio Pro-

logue, muy reconocido por sus trabajos de títulos de crédito de películas y series como la secuencia inicial de *Se7en* (David Fincher, 1995), *American Horror Story* (Ryan Murphy y Brad Falchuk, 2011-) o *The Walking Dead* (Robert Kirkman y Frank Darabont, 2010-) que mediante esos efectos de doble exposición y *jumpcuts* y con una estética en clave baja nos sumerge por completo en la atmósfera de la pe-

lícula y nos transmite ese universo previo dando nociones de cómo será la serie.

Además de esto, sus trabajos se caracterizan por ir acompañados en todo momento de una tipografía rasgada diseñada y escogida específicamente para el tema que trata, creando una uniformidad en su conjunto.



(figura nº6) *Seven*.



(figura nº7) *The Walking Dead*.



(figura nº8) *American Horror Story*.



(figura nº9) Moodboard inspiración.

2 FASE CREATIVA

La ideación del presente proyecto comienza con la propuesta de realización de un *video lyric*. La principal premisa es que no nos vamos a conformar con mostrar de manera obvia la letra de la canción proporcionada por el grupo musical, sino que vamos a conducir nuestras energías a realizar una propuesta diferente, proporcionando al *lyric* una nueva conceptualización, que cumpla con la finalidad típica de este tipo de vídeos musicales pero añadiendo una mayor importancia a la dirección de arte y al acabado cinematográfico.

Se pretende afianzar la estética del grupo y la del estilo musical creando una imagen que mantenga la estética propia del grupo, tanto en el audiovisual como en la gráfica.

En este caso tenemos que tener muy en cuenta dos variables que juegan un papel fundamental en la creación de dicho *video lyric*. Desde el punto de vista escenográfico se pretende seguir en todo momento con la estética ya marcada por el grupo y cada elemento que los caracteriza.

En segundo lugar, pero no menos importante, hay que tener en todo momento presente el mensaje de la canción visto en el apartado 1.1.2 Mensaje (pág.

2.1 Ideación

15), ya que es esta la que nos proporciona el tema a tratar y a partir de la cual se creará el guion literario. Por lo tanto, será tan importante definir una estética que sea acorde con la apariencia del grupo y que tenga relación con la canción escogida, ya que la principal prioridad para el *video lyrics* es que el tema de la canción se vea representado audiovisualmente.

Mediante el audiovisual se deben plasmar e intentar transmitir diferentes emociones como desesperación, angustia... que la letra de la canción genera por lo que será imprescindible el uso de efectos que puedan llegar a generar dichas emociones, como por ejemplo movimientos rápidos de cámara que reflejan la agresividad de la canción, o incluso desenfocados para simular confusión o síntomas como el de nublarse la vista, locura, etc.

A continuación se irá detallando más en profundidad el universo conceptual.

2.2 Guion literario/visual

El primer paso para comenzar con la ideación es el análisis exhaustivo de la letra de la canción y el mensaje a transmitir, de esta forma podemos centrar el tema a tratar y podemos comenzar a crear el estilo visual para el *video lyric* teniendo en cuenta los referentes analizados. Posteriormente se crea el guión literario que dará sentido a la narración del mismo. De esta forma conseguiremos unir los valores ya definidos que posee el grupo con la temática e ideas que quiere transmitir la canción, consiguiendo así una sinergia directa entre ambos.

Se diferencian dos tipologías de ideación para la elaboración del guión literario. Estas son: la idea narrativa y la idea temática.

IDEA TEMÁTICA

La idea temática es el mensaje que la historia quiere transmitir, este mensaje está implícito en el contenido y significado de la canción. Teniendo en cuenta esto, el *video lyric* debe representar el mundo interior de los sujetos con los que están experimentando, mostrando así sus sufrimientos y el cambio interior que están sufriendo. Será por lo tanto importante reflejar dicha evolución de los personajes hacia la locura y desesperación, con un ritmo cada vez mayor, ver como su estado de ánimo va volviéndose más demencial, escuchando voces en su interior y otros síntomas propios de la locura.



(figura nº10)

ELABORACIÓN

Con el fin de elaborar la idea dramática se va a hablar a rasgos generales del cómo se sucedería la secuencia narrativa, con el fin de elaborar un guión literario adecuado, consiguiendo que se transmita el mensaje de la canción, recreando así a los ojos del espectador la locura y el proceso por el que están siendo sometidos los personajes. Mientras el espectador lee la letra va relacionando al mismo tiempo lo que está sucediendo con el apoyo del audiovisual.

Durante el proceso de ideación se barajó la realización de una sola escena, en la que se mostraba una habitación donde se sucedería la locura de los personajes, que escribían por las paredes y mostrando detalles de estos mensajes plasmados mientras el conjunto de la letra se va formando. Sin embargo, esto planteaba problemas en cuanto a la narrativa y corríamos el riesgo de caer en la monotonía y en soluciones predecibles.

Esto hizo que fuera necesario volver a analizar la canción para poder realizar otro planteamiento distinto. Se llegó a la conclusión de que para que la narrativa ganase fuerza se podría, no solo mostrar el presente que están viviendo los personajes, si no lo anterior a todas esas vivencias, incluyendo así el momento de la experimentación con ellos. Esta propuesta, más compleja, contemplaba dos momentos temporales distintos; el pasado y el presente, donde se intercalarían dichos momentos temporales. De esta forma se explica mejor los sucesos, la evolución de los personajes y se refleja con mayor detalle los ensayos humanos.

IDEA DRAMÁTICA

Cómo hemos visto la idea dramática está vinculada tanto a la "historia" desarrollada por los personajes como a la parte del *lyric* en la que se muestra la letra de la canción, con lo que se jugará con el presente, la locura de los personajes y el pasado, la experimentación de ellos, mediante el montaje de las dos escenas.

Se presenta una habitación que recrea un psiquiátrico antiguo, de aspecto sombrío, con una cama, mesa de noche y un inodoro. En este escenario será donde se desarrollará la escritura del *lyric*, por las diferentes superficies que presenta la habitación: paredes, sobre la mesita y diversos sitios.

Por otro lado, en las partes instrumentales de la canción se mostrará el entorno y el contexto narrativo, serán escenas de gran densidad narrativa donde el espectador podrá descubrir los acontecimientos que rodean a los protagonistas. Y es en este contexto donde tiene lugar el otro nivel temporal representado en un entorno diferente al de la habitación. Este espacio representa un quirófano donde se llevan a cabo esos experimentos y en el que se pueden ver diferentes elementos, como instrumentos médicos y dibujos anatómicos, en este habitáculo aparecerá una figura de la que no se desvelará su identidad, se trata del supuesto doctor.

Para dar continuidad a la historia y con la intención de introducir nociones de evolución temporal cada vez que se vuelve a la escena de la habitación la letra que ha ido apareciendo se va añadiendo a las partes de la habitación.

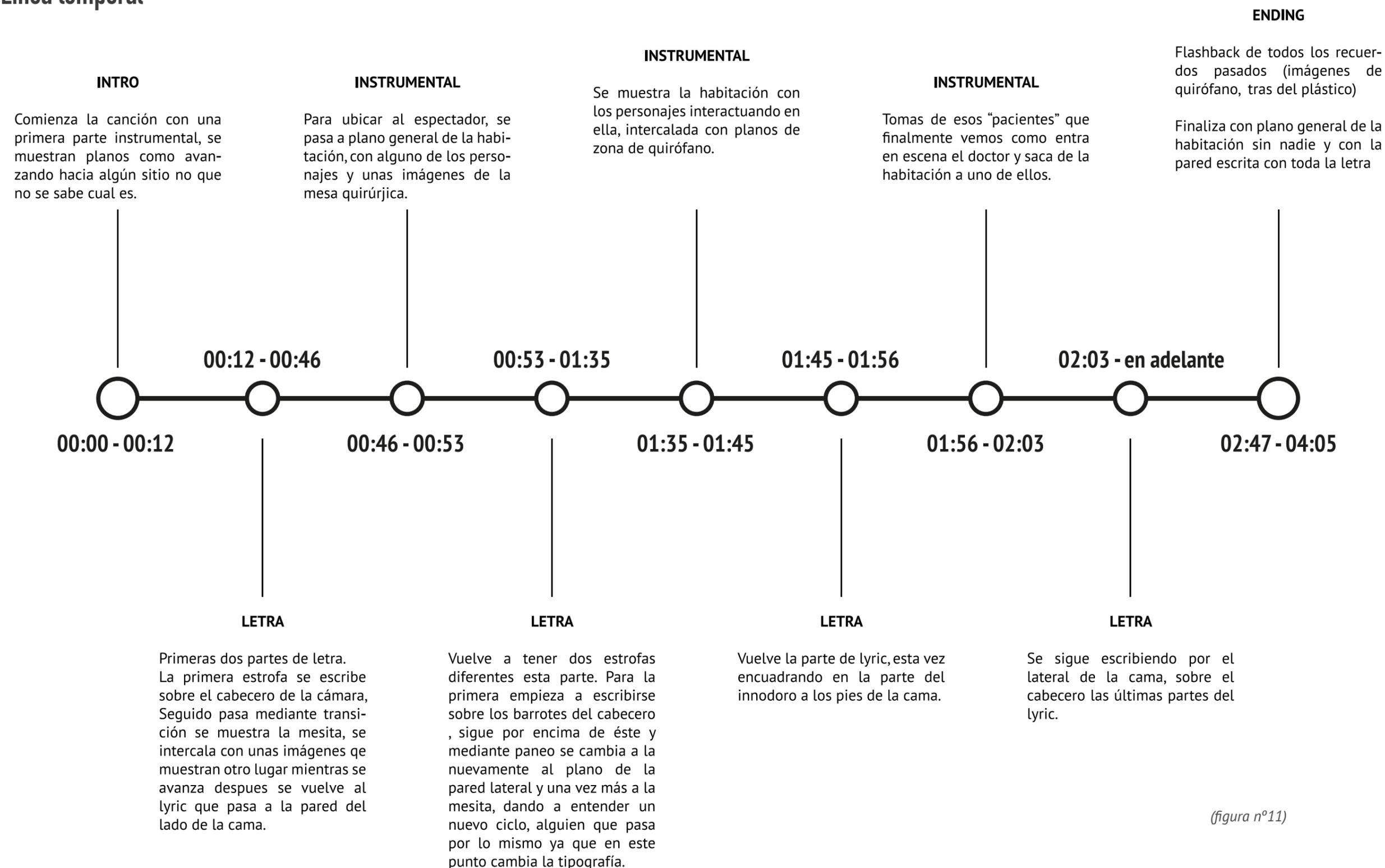
Al final se mostrarán varios planos de la habitación con todas las paredes escritas con la totalidad de la canción. Este espacio muestra una dimensión mental de los individuos que han estado en ella y provocan la ambigüedad de si esas palabras han sido realmente escritas o son la representación de la propia perturbación.

Para darle continuidad a la historia y hacer ver al espectador la evolución temporal, cada vez que se vuelva a la escena de la habitación la letra que siga apareciendo se irá añadiendo a la que ya hay escrita hasta el momento dando así la sensación de que se está completando, para que al final se muestre esta habitación en su totalidad rellena con la letra. La idea que se pretende transmitir es que tras su paso por esa habitación, los individuos que la han habitado, han ido dejando sus pensamientos interiores por toda la estancia.

En el *video lyric* se muestran dos estancias claramente diferenciadas; la que se desarrollará el vídeo: por un lado la habitación donde se ven a esos huéspedes y en la que se muestra la parte del *lyric* y la otra la sala de quirófano donde se está experimentando con ellos.

Para finalizar el vídeo se decide crear una tercera escena en la que convergen, tanto los personajes con los que están experimentando, como el supuesto doctor. En ella volveremos atrás en la línea temporal y se mostrarán escenas de dichos momentos de experimentación. Con esta tercera escena se pretende conseguir aclarar al espectador qué es lo que ha estado sucediendo a lo largo de la propuesta y que así pueda relacionar ambas escenas anteriores.

2.3 Línea temporal



(figura nº11)

2.4 Look & Feel

Como se ha mencionado anteriormente, para este *video lyric* se ha querido ser fiel a la imagen que el grupo Insaniam ha creado desde sus inicios.

La estética del grupo surgió de la idea de la experimentación con seres vivos y por ello las vestimentas y máscaras de cada uno de los componentes tienen su razón de ser en estos supuestos experimentos. Se basa en una imagen muy contrastada con grandes diferencias entre claros y oscuros, uso muy acusado de la clave baja, con elementos muy etéreos y orgánicos.

En los directos los músicos actúan de manera teatral metiéndose en sus correspondientes personajes, creando así una atmósfera atractiva de cara al público, que no sólo va a escuchar su música si no a vivir una experiencia a través de esa puesta en escena.

El Look & Feel por lo tanto se puede resumir en una estética de terror que bebe de videojuegos como; *Silent hill* o *The evil within*. Otra influencia en su estética proviene del cine *slasher*, subgénero del cine de terror.

Por otra parte, las letras del grupo suponen una crítica a la sociedad actual. La canción escogida también está dotada de esta crítica metafórica, haciendo referencia a una sociedad en la que todos somos susceptibles de sufrir una manipulación.



(figura nº12) Fotografía del grupo.

2.5 Paleta de color

Una vez aclarado el Look & Feel, se ha configurado una paleta de color para el metraje y otra similar para la imagen gráfica. De esta forma se crea una unidad y se define un estilo visual en cuanto a color e iluminación se refiere.

En la paleta nº1 (figura nº13) se ha conformado estéticamente con la imagen de la habitación, con predominancia de los grises, ocre y amarillentos.

Estas tonalidades suscitan unas connotaciones negativas como el engaño, la desconfianza, la hostilidad, la inmundicia y un carácter provocativo.

La paleta nº2 (figura nº14) pertenece a las tonalidades que poseerá la secuencia del quirófano. Formada colores algo más saturados que los anteriores, pero con predominancia de tonos fríos conformando una atmósfera más aséptica. En este caso las connotaciones psicológicas negativas se busca que aporten desesperación, insensibilidad, corrosión y además denota una personalidad impulsiva con lo que se refleja esas emociones que se pretenden transmitir en el vídeo.



(figura nº13) Paleta nº1.



(figura nº14) Paleta nº2.

2.6 Dirección de arte y fotografía

2.6.1 Reparto y estilismo

En total, todo el reparto estará formado por 7 personas. Por un lado se contará con los componentes del grupo con su caracterización propia, camisetas y pantalones con correas, vendas en los brazos, ropa manchada y raída y las máscaras características.

Por otro lado, otro de los actores realizará el papel de médico cuya vestimenta es la habitual de doctor, con bata larga blanca y gafas.

Se contará además con una última persona que realizará dos funciones, doble de manos y como paciente con el que experimentan. Este irá vestido con pantalones raídos, camiseta manchada y la piel agriada dando sensación de suciedad.

2.6.2 Localización

La localización para la grabación se ha llevado a cabo en una antigua base militar abandonada en la localidad de Albacete. Me decanté por la localización escogida ya que conocía previamente las características de los diferentes espacios que ofrece (gran tamaño, luminosidad controlable, aspecto del suelo y las paredes, etc.). No obstante se realizó un reconocimiento previo de la estancia para concretar que espacios se utilizarían en función de las características necesarias para el vídeo. Esto permite además realizar una primera idea de distribución de elementos escenográficos y de iluminación. Las estancias que hay en dicha base militar se encuentran afectadas por el paso del tiempo, presentando texturas y cierta suciedad bastante aprovechables para el rodaje.

En concreto se buscaron dos estancias dentro de esta localización. Por un lado se descubrió una pequeña habitación, probablemente un antiguo baño,

cuyas paredes estaban revestidas de alicatado cerámico de un color azul verdoso, color habitual en los quirófanos de los hospitales que a su vez se correspondía a la perfección con la paleta nº2 (figura nº13) definida anteriormente. Además las dimensiones de la estancia permitían un buen control sobre la iluminación y la disposición de los elementos por lo que se decidió en que esta habitación representara la escena del quirófano.

Por otro lado se buscó una segunda habitación que no tuviera las paredes o el suelo demasiado dañados ni rotos, ya que al tratarse de un lugar abandonado muchas de las paredes se encuentran pintadas con *graffitis* o con paredes o suelos derruidos. Además se buscó que no dispusiera de ventanas de gran tamaño logrando así tener poca iluminación exterior y tener mejor control sobre esta.

2.6.3 Dirección de Arte y Fotografía

Esta segunda localización se modificó para dar el aspecto deseado, retirando restos de escombros que quedaban en el suelo y tiñendo tanto las paredes como el suelo mediante nogalina disuelta en agua para darle un aspecto mucho más tenebroso y en la línea definida en la paleta nº1 (figura nº12).

Para la secuencia de la habitación, se buscó una cama de hospital antigua con su cabecero y piecero de metal, un somier de muelles y un colchón envejecido. Además de esto también se dispuso en la estancia una mesita envejecida, la cual se modificó manualmente hasta conseguir el aspecto más antiguo y oscuro, maletas de los años 40-50 debajo de la cama y por toda ella velas de cera blancas encendidas y desgastadas, para conseguir así diferentes texturas. Como elementos secundarios de atrezzo se utilizaron platos de metal, un retrete, papeles, pastillas médicas y vaso, todo ello para añadir mayor carácter a la estancia.

En cuanto a la iluminación de esta estancia se buscó crear un ambiente natural en el que las velas fueran el único punto de luz fijo y real de la habitación. Se utilizarán en este caso dos luces de relleno, una situada a la izquierda de la habitación rebotando hacia el techo y una segunda a la derecha de la habitación rebotando a la pared.



(figura nº15) Localización y arte



(figura nº16) Escena habitación.



(figura nº17) Escena quirófano.



(figura nº18) Escena plástico.



Para la escena del quirófano se realiza el montaje de una mesa con instrumental quirúrgico como bandeja metálica, dibujos anatómicos, jeringuillas, bolsas de suero con vías, probetas, un máquina de escribir y algún tipo de carne roja.

Para esta escena se da un sólo punto de luz real, rebotado al alicatado que ya dota a la escena de ese tono azul verdoso. Dicha luz se moverá en ciertas ocasiones para hacer que las sombras que proyectan los diferentes elementos tengan movimiento.

La segunda localización de la escena del quirófano es un garaje amplio, se requería un lugar amplio ya que en esta escena se colgará un plástico traslúcido de gran longitud y se requiere de bastante espacio. Para que tenga continuidad con la localización de la mesa y los objetos que ahí aparecen, se ha simulado su colocación en el mismo lugar, para que esta escena que se ve a través de éste plástico sea como la anterior pero vista desde un plano general, iluminado a contraluz que genera siluetas difuminadas de los figurantes.

(figura nº19) Atrezzo.

2.7 Plan de rodaje

Tras ver las distintas necesidades se ha diseñado un plan de rodaje que se seguirá a la hora de realizar la filmación. En él se ha establecido el orden de rodaje de los planos para organizarlo de la forma más eficiente posible aprovechando el mismo montaje para tomas no consecutivas. Además se ha establecido el tiempo aproximado para cada uno de ellos así como su tipología, cambios de localización y vestuario. Con esta preproducción el rodaje resultó más ágil y ordenado ya que cada miembro del equipo sabía qué tenía que realizar en cada momento.

Se establecieron unos días de rodaje en la que hubiese disponibilidad de todo el reparto y el equipo. Especialmente en el rodaje de la habitación, todo se realizó en 2 días diferentes no consecutivos debido a la disponibilidad del personal.

DETALLES TÉCNICOS

Para el rodaje se ha utilizado una cámara Sony a6300 grabando en 4K a 100mbps, con un perfil de color Cine4 con algunos de los parámetros modificados para grabaciones con poca luminosidad y producir menos grano, todo ello grabado con un objetivo Yashica de 35mm 1.7f.

Para la iluminación se han empleado dos antorchas led regulables Yongnuo YN-600 Pro, además de complementos para la cámara como estabilizador, *follow focus*, *slider* y carta de color gris 18% para exponer correctamente la imagen.

	ESCENA	ORDEN	TIEMPO	TOMAS	TERMINADO
QUIRÓFANO (localización 1)					
P.D Hojas pasando frontal	2	1	5min		
P.D Hojas pasando perfil	2	1	5min		
P.D Textos de libros	2	1	5min		
P.D Tachando textos	2	1	5min		
P.M Mesa quirófano 3/4	2	0	10min		
P.D Dibujos pared	2	5	5min		
P.D Dibujos (interacción con ellos)	2	3	5min		
P.D Máquina de escribir dedos	2	3	5min		
P.D Máquina de escribir texto	2	3	5min		
P.D Bandeja con cosas	2	2	5min		
P.D Utensilios	2	2	5min		
P.D Utensilios usandose	2	2	5min		
P.D Matraces	2	4	5min		
P.D Bolsa suero	2	5	10min		
P.D Tubos bias	2	5	10min		
P.D Luz parpadeante	2	0	5min		
P.D Jeringa apretando	2	6	5min		
P.D Punta Jeringa	2	6	5min		
P.D Aguja + Hilo miendo el hilo	2	6	5min		
P.D Cosiendo	2	6	10min		
P.D Bisturi tocando punta	2	2	5min		
P.D Cortando con bisturi algo de carne (lento)	2	2	5min		
P.D Poniendo correas	2	7			
		ORDEN	TIEMPO	TOMAS	TERMINADO
PLÁSTICO (localización 2)					
P.M.L Sombras a contraluz	2	1	30min		
P.D Trampilla piscina	0	2	5min		
P.D Luz parpadeando	0	2	5min		
HABITACIÓN (localización 3)					
P.G Habitación sola (luz moviendose un poco?)	1	1	10min		
P.G Habitación David	1	1	10min		
P.G Habitación Puerto	1	1	10min		
P.G Habitación Psycho	1	1	10min		
P.G Habitación Toñin	1	1	10min		
P.G Habitación Luis	1	1	10min		
<small>*Interactuando con la habitación, "comiendo" del plato en el suelo, (Guille y nos saca), etc</small>					
<small>En cada toma se varían la colocación de los objetos</small>					
<small>En la general se irán cambiando cada poco, cada vez más caos</small>					
Planos para Lyric					
P.D Pared Cabecero, paneo izq, ida y vuelta	1	3	5min		
P.D Pared Lateral, paneo drch, ida y vuelta	1	3	5min		
P.D de los barros	1	3	5min		
P.D Mesita, paneo hacia arriba/hacia abajo	1	3	5min		
P.D Pared Sobre mesita	1	3	5min		
<small>Otros Planos recuro de detalles de la habitación*</small>					
P.R Máscaras	1	2	15min		
P.R Velas	1	3	5min		
P.R Maletas	1	3	5min		
P.D Libros	1	3	5min		
P.D WC	1	3	5min		
P.R Encima de la mesita (Vaso, pastillas)	1	3	5min		
P.R Tomando pastillas y bebiendo, Escorzo atrás	1	2	10min		
P.R Detalles varios de plano medio	1	2	15min		
P.M Detrás del cristal, cruzando	1	4	5min		
P.D Slide desde detras de los pies de la cama	1	4	10min		
P.R Detalle del plato en el suelo	1	1	5min		
P.D Lampara pared?	1	3	5min		

(figura nº20) Lista del plan de rodaje.

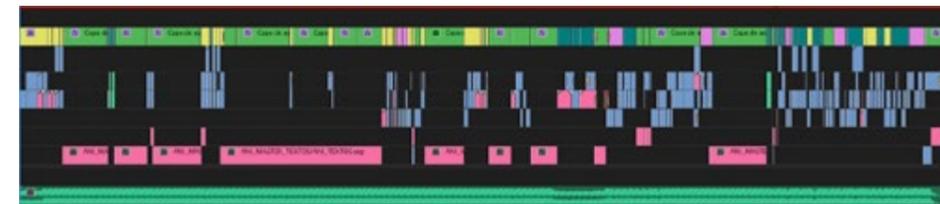
3 POSTPRODUCCIÓN

3.1 Montaje

Una vez volcado todo el material bruto, se ha organizado por carpetas las diferentes escenas, ya que así se conseguirá que a la hora de realizar la elección de los planos sea mucho más sencillo localizarlos y conseguir así que el montaje sea mucho más eficiente y ágil.

Al tratarse de vídeos en 4K y ser tan pesados, se han creado *proxies* de 720p mediante la opción de ingestar de Premiere, para que el montaje sea más fluido y no haya cortes por falta de procesamiento.

Con esto se realiza el montaje del vídeo en Adobe Premiere Pro CC2018. Gracias a la extensión de Dynamic Link, el *workflow* del trabajo se comparte a tiempo real con otros softwares como After Effects y Photoshop y de esta manera evitamos tener que exportar en otros formatos que pueden hacer que la imagen pierda calidad. Además, cualquier cambio realizado en el archivo fuente se cambia automáticamente en el resto de aplicaciones.



(figura nº21) Montaje en Adobe Premiere.

El tipo de montaje elegido para éste proyecto audiovisual es el montaje discontinuo, muy utilizado en el cine experimental y en el video arte. Se trata de un tipo de montaje que en cierto modo hace referencia a la psicología de la acción, jugando con dos tipos de escenas de pasado y presente, que hace que el espectador a priori no sepa ubicar en el tiempo, siendo este mismo el que debe hilar los acontecimientos hasta finalmente darse cuenta de la concordancia.

Este tipo de montaje discontinuo funciona muy bien a su vez con una combinación de montajes catalogados por el director de cine y teatro soviético Serguéi Eisenstein cómo el montaje métrico, el cual se basa en la estructura musical de los compases y el montaje tonal en el que el tono de la música y el tono de la imagen del vídeo se sienten uno.

Para el montaje se utilizarán recursos muy usados en este tipo de contextos, como por ejemplo los *jump cuts* los cuales se basan en pequeños cortes que realizan saltos de tiempo en la imagen, con esto alteramos el tiempo dando un ritmo más dinámico.

Una vez realizado el montaje del vídeo las escenas de *lyric* puro se mandan a After Effects para ir componiendo la tipografía con su correspondiente animación, luego se manda nuevamente el montaje final con las escenas de lyric terminadas a After Effects para introducir efectos de transiciones y retoque de color.

3.2 Efectos Visuales



(figura nº22)

Twitch

Es un plugin externo de After Effects el cual crea efectos estilísticos para vídeo, en este caso se ha utilizado para dar movimiento aleatorio a los cortes del lyric y romper su estaticidad mediante su función de *slide*.

También se ha usado para crear transiciones entre el resto de cortes y tratar de evitar que todos los cambios de planos sean por corte directo, creando así esa atmósfera angustiada y desesperante que se buscaba. Para estas transiciones se han utilizado las funciones *slide* para crear ese movimiento, *blur* para crear el desenfoque del movimiento y *light*, que usa flashazos en la imagen haciendo alusión a lo que transmite el tema musical.

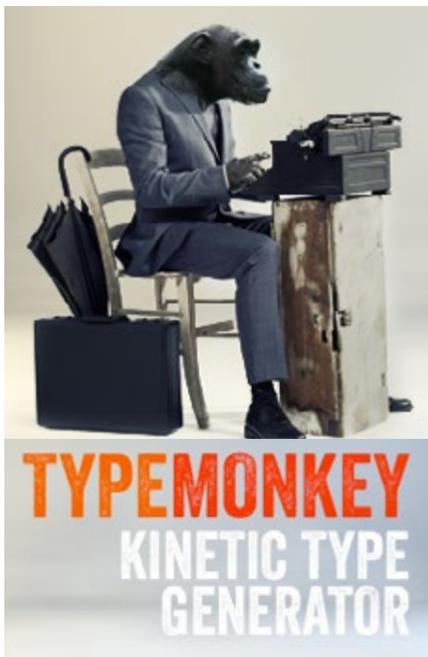
Este efecto está vinculado al audio con la herramienta *Convert Audio to Keyframes* que incluye After Effects. Con ella se ha creado una pista con *keyframes* de la canción, tomando de ella las frecuencias más bajas para que las propiedades vayan en función de los golpes de bombo y bajo.

Type Monkey

Se trata de un *plugin* externo para After Effects especializado para animar y realizar tipografía cinética, en el cual se escribe el párrafo y automáticamente se realiza la escritura con animación y cámaras.

Es un *plugin* que ha simplificado enormemente la tarea de ir creando capas de texto con cada una de las palabras y animarlas una a una, ya que una vez introducido el texto el propio *plugin* genera las capas de texto automáticas y animadas, con unos marcadores en la capa para permitir mover y ajustar las palabras a la letra de la canción. Para evitar que el programa aplique el *presets* de fábrica del que dispone en el que cada palabra rota 90° y no es conveniente para este proyecto se ha decidido deshabilitar esta opción. Además, también se ha desactivado el movimiento de cámara que incluye, el cual se hará posteriormente a mano mediante un nulo para lograr así tener más control que con la cámara predeterminada de Type Monkey.

Por tanto, con este *plugin* creamos el texto y la animación que sigue a la letra de la canción, y una vez esté esto realizado con todos los versos, se hará la composición tipográfica para después añadirle movimientos de cámara.



(figura nº23)

Rastreador de cámara 3D

Se trata de una herramienta incluida en After Effects, la cual analiza un video del que crea unos puntos de *tracking*, permitiendo que mediante triangulación puedas crear cámaras de seguimiento para que el texto o cualquier imagen o vídeo quede anclado a esa perspectiva.

Se ha utilizado para rastrear las escenas de plano general que muestra la habitación, para integrar la tipografía en la líneas de fuga de estas tomas, sacando el plano axial de la perspectiva e incluyendo ahí las composiciones tipográficas.

Overlays

Se han utilizado este tipo de vídeos, los cuales se ponen encima con un modo de fusión superponiendo estas imágenes a las que tengan debajo.

Para ello se grabaron unas tomas a través de una esfera de cristal delante de una luz, la cual se fue moviendo, sugiriendo la vista tras una lupa.

También se creó con el *plugin* Trapcode Particular partículas de polvo para meter más atmósfera a las escenas.

Otros efectos

Al final de todo el proceso se introdujo grano a las imágenes y algunos desenfoques de postprocesado ya que en este tipo de vídeos prima esa vibración que produce el ruido y desenfoque intencionado ante la definición perfecta, propios de la emulsión fotográfica visto en los referentes.



(figura nº24) Rastreado de cámara 3D en After Effects.



(figura nº25) Grabación tras una esfera de cristal.

3.3 Color y Etalonaje

El retoque y etalonaje ha sido realizado con Lumetri de Adobe Premiere.

El perfil de color usado para la grabación fue un Cine4 adaptado de forma similar a un SLog2, pero más adecuado para poca luminosidad, lo que proporcionaba una imagen más lavada sin mucho contraste (figura nº26 parte derecha)

En una primera fase se han igualado la luces y sombras de los planos semejantes de cada escena y se han ajustado e igualado el equilibrio de color, para luego en el caso de las tomas de la escena de la habitación usar un *filmlook* de Kodak 5205 Fuji 3510.

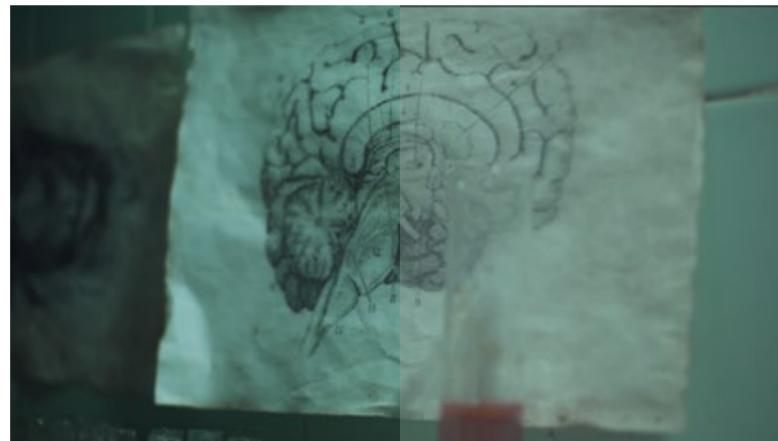
Las imágenes se han retocado en Adobe Lightroom para tener el mismo aspecto que los planos de acción real, para que a la hora de aplicar el *look* quede un conjunto más homogéneo.

Para las tomas de la escena de quirófano se ha utilizado un LUT llamado Clouseau 54 que saturaba un poco más la imagen y la contrastaba.

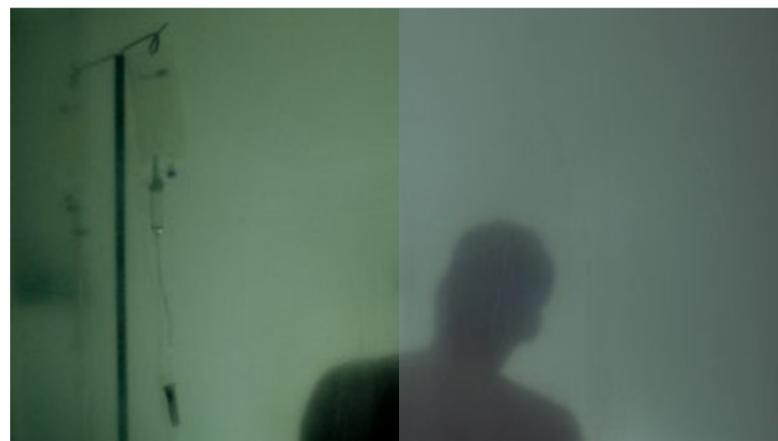
Y finalmente en los planos detrás del plástico el retoque de color ha sido con otro LUT llamado Zed 32, contrastaba la imagen lavada del bruto y añadía una tonalidad verdosa.



(figura nº26) Color escena habitación.



(figura nº27) Color escena quirófano.



(figura nº28) Color escena plástico.

3.4 Tipografía

La tipografía, en un principio, se pretendió realizar manualmente para que tuviese más personalidad e intentar huir de las fuentes tipográficas prediseñadas. Sin embargo, tener que diseñar una fuente tipográfica como tal para ordenadores mediante *software* específico no era un objetivo alcanzable dada la ya dificultosa realización de este proyecto, se trataba de un trabajo difícil de asumir.

De modo que se ha procedido a hacer una selección de diferentes tipográficas que reunieran las necesidades y el estilo que se buscaba, tipo *Handwriting*, con matices de desperfectos como rayados y rasgados que se complementan perfectamente con el estilo visual del vídeo.

Como se mencionó anteriormente al ser varias personas las que habitan en la estancia, se ha utilizado

una tipografía diferente para cada persona que escribe, dándole personalidad a la tipografía. Sin embargo, esto presentaba un problema al tener que diseñar una fuente tipográfica como tal para ordenadores mediante *software* específico para ello, por lo que hacía que esta opción fuera demasiado dificultosa.

Finalmente se ha navegado por diferentes páginas de fuentes tipográficas buscando unas de tipo *Handwriting* pero de estilo rayado y rasgado que se complementan perfectamente con el estilo visual del vídeo y que tengan una calidad mínima.

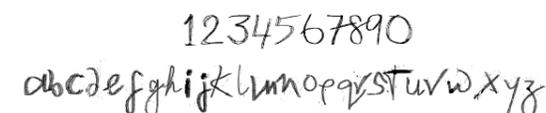
Se han empleado las siguientes fuentes:



(figura nº29)
DieDieDie



(figura nº30)
Tibetan Beefgarden AOE



(figura nº31)
I'm Weird

4 CONCLUSIONES

Para finalizar, este Trabajo de Fin de Máster se revisará si se ha cumplido con lo desarrollado en el primer apartado de introducción y presentación del proyecto y sus objetivos.

El grueso del trabajo realizado ha sido la preproducción, producción y postproducción de un *video lyric* se ha finalizado completamente, dejando el proyecto profesional preparado para su publicación. A continuación se irá analizando aspectos que se vieron en los apartados anteriores.

Haciendo referencia a la hipótesis, a lo largo de este proyecto se ha conseguido establecer unas ideas de los elementos que enriquecen la narración en un tipo de vídeo como el que se presenta. Estos elementos van más allá de una simple tipografía expresiva, abarcando ámbitos como son el poder contar una historia y el mensaje de la canción. Esto lo conseguimos a través de recursos cinematográficos, rompiendo la barrera de los *lyrics* convencionales y elaborando un guion que ha conseguido unir los dos conceptos.

Para conseguir dicha unión se ha tenido muy en cuenta tanto la dirección de arte como la de fotografía, para crear por un lado el ambiente y sensaciones a transmitir y por otro a buscar el cómo hilar ambas partes (*lyric* y *film*) para que sea una única pieza y no varias partes inconexas.

Se observa claramente que gracias a este apartado cinematográfico el resultado ha llegado a ser más potente con una riqueza visual mayor a lo habitual, haciendo uso de imágenes muy expresivas que enlazan perfectamente con el *lyric*. Esto también se ha conseguido gracias al etalonaje y corrección de color, lo que hace que cromáticamente ambas partes estén equiparadas y no nos separe las diferentes fases del *film lyric*. Finalmente con los *VFX* introducidos vemos como, en su resultado final, este vídeo produce las emociones que se buscaban.

Este nuevo formato puede afianzarse más en este tipo de vídeos, siempre y cuando la canción que se escoja pueda ser interpretada de esta manera. Puede tener un gran impulso en redes ya que resulta bastante interesante ya que va más allá de una mera canción escrita.

Por el camino se han tenido que desechar ciertas ideas que resultaban más dificultosas de realizar, como lo son por ejemplo, unir mediante paneos de imagen real la escritura de la tipografía. Estas tomas se realizaron en el momento del rodaje, pero vistas en pantalla se asemejaban completamente a las imágenes fijas por lo que se recurrió a estas ya que proporcionaban mayor definición para realizar *zooms*.

La imagen final del vídeo esta completamente integrada en el *look & feel* del grupo y lo que este pretende transmitir en el mensaje del tema musical.

Al tratarse de un proyecto profesional con un cliente real y un seguimiento por parte de la tutora académica, se han ido obteniendo *feedbacks*, lo que ha servido de gran ayuda para las correcciones y mejoras a la hora de su resultado final.

En cuanto a los conocimientos adquiridos en la realización del presente proyecto han sido de gran apoyo para realizar algunas de las tareas que se planteaban, como por ejemplo el uso del *plugin* *Typemonkey*, del cual se desconocía su existencia y ha sido de gran ayuda.

El trabajo finalmente ha servido no solo para aprender más, si no para dar un paso más y tratar de elaborar productos de la mayor calidad posible, adaptándome al tipo de proyecto que se proponga y aportando en cierto modo un estilo que se pretende ir consiguiendo.

5 BIBLIOGRAFÍA

Libros y artículos

Helena y Ánxel, (Dic 2011). *El fotógrafo trastornado*, Recuperado de <http://blogs.20minutos.es/trastornos/2011/12/01/michael-ackerman-el-fotografo-trastornado/>

Agencevu. (sin fecha). Agencevu Recuperado de <http://www.agencevu.com/photographers/photographer.php?id=1>

Antoine d'Agata. (sin fecha). Magnum Photos. Recuperado de https://pro.magnumphotos.com/C.aspx?VP3=CMS3&VF=MAGO31_10_VForm&ERID=24KL53T_6

Bill Brandt. (sin fecha). Bill Brandt. Recuperado de <http://www.billbrandt.com/>

Cine_Cam. (sin fecha). Cine_Cam Expresionismo. Recuperado de <https://cinecam.wordpress.com/historia-del-cine/las-primeras-vanguardias/expresionismo/>

Imogen Cunningham. (sin fecha). Imogen Cunningham. Recuperado de <http://www.imogencunningham.com/>

José Luis Martín y Montse Mas (Feb. 2011). *Manual de tipografía*. (8ª ed.) Campgràfic

Eisenstein, S. M., Glenny, M., & Taylor, R. (2001). *Hacia una teoría del montaje*. Paidós Ibérica,.

Moreu, D. (2012). Kyle Cooper: el arte de empezar una película. *Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación*, (155), 42-47.

Audiovisual

Der Müde Tod. (1921). Fritz Lang.

Nosferatu. (1922). F.W. Murnau.

A ClockWork Orange. (1975). Stanley Kubrick

Seven. (1995). David Fincher

The Walking Dead. (2010-). Robert Kirkman y Frank Darabont

American Horror Story. (2011-). Ryan Murphy y Brad Falchuk



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

TRABAJO FIN DE MÁSTER
LUIS ESTEBAN CUESTA YESTE
MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL
2017.2018