

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

Máster en Postproducción Digital



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**ESCUELA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA**

“La postproducción del videoclip ‘Videogames’”

Trabajo Final de Máster

Tipología

Profesional

Autora

Gema Judidías Cotino

Tutor

Carlos Manuel García Miragall

GANDÍA, 2018

Resumen

Con este trabajo hemos realizado la postproducción del videoclip “Videogames” del grupo valenciano Bangoo. Pretendemos a través de la imagen y el montaje, mostrar cómo la estética propia del videoclip se sigue manteniendo en el mundo audiovisual actual, apoyándonos en las claves artísticas que conforman el género del videoclip. Por ello, este videoclip tiene un estilo narrativo que mezcla lo abstracto y la *performance*, y en él se utilizan las técnicas digitales más actuales.

El vídeo consta exclusivamente de imágenes grabadas en un set de croma con los tres miembros del grupo como protagonistas, interpretando la canción y realizando otras acciones de forma paralela, permitiéndonos aunar las características del videoclip representativo con la experimentación. También podremos ver los documentos necesarios para la realización: el *storyboard* y el guion.

Veremos cómo se plantea un vídeo musical de estas características desde su concepción ya que he realizado, además de la postproducción, la dirección de fotografía, centrándose ésta en la postproducción y visibilizando la importancia de la supervisión de efectos previamente al rodaje. Mediante este videoclip hemos experimentado, practicado y profundizado en las técnicas digitales del croma, el *scratching*, las transiciones y la corrección de color, entre otros.

Palabras clave

videoclip; postproducción; croma; efectos digitales;

Abstract

With this work we have made the post-production of the video clip "Videogames" by the Valencian band Bangoo. Through image and editing, we intend to show how the aesthetic of the video clip continues to be maintained in today's audiovisual world, based on the artistic keys that make up the video clip genre. For this reason, this video clip has a narrative style that mixes the abstract and the performance, and in it the most current digital techniques are used.

The video consists exclusively of images recorded in a chroma set with the three members of the group as protagonists, interpreting the song and performing other actions in parallel, allowing us to combine the characteristics of the representative video clip with experimentation. We can also see the necessary documents for the realization: the storyboard and the script.

We will see how a music video of these characteristics is conceived from its conception since I have made, in addition to the postproduction, the cinematography, focusing this in the postproduction and making visible the importance of the supervision of effects prior to filming. Through this video clip we have experimented, practiced and deepened in the digital techniques of chroma, scratching, transitions and color correction, among others.

Key words

videoclip; postproduction; chroma; digital effects;

Agradecimientos

Al prometedor grupo de música Bangoo, por confiar en nosotras para la realización de su videoclip, dejándonos vía libre para la creación artística.

Gracias a la UPV y a la EPSG, por prestarnos el Laboratorio de Camarografía y un fantástico material para poder llevar a cabo este trabajo.

A Carlos, que ha sido un tutor atento y ha apoyado esta obra a lo largo de todo el desarrollo.

Sobretudo gracias a Cris, Claudia, Sebas, Borja, Xavi, Elia y Diego, por aportar tanto al proyecto y por prestar todas vuestras manos en el rodaje.

Índice

I.	Introducción	pág. 6
A.	Motivación personal	pág. 6
B.	Objetivos	pág. 7
C.	Metodología	pág. 7
D.	Estructura de la memoria	pág. 8
II.	Marco teórico: El videoclip	pág. 9
A.	Desarrollo	pág. 9
B.	Antecedentes: vanguardias	pág. 11
C.	Antecedentes: cine	pág. 12
D.	Antecedentes: cine musical	pág. 14
E.	Era post televisiva	pág. 15
F.	Guía de estilo	pág. 16
III.	El proceso	pág. 19
A.	Preproducción.....	pág. 20
1.	'Videogames'	pág. 21
2.	Referentes	pág. 22
3.	Preparación previa al rodaje	pág. 24
B.	Rodaje	pág. 26
1.	Iluminación	pág. 26
2.	Configuración de cámara	pág. 26
3.	Planificación	pág. 27
4.	Efectos planeados en rodaje.....	pág. 28
C.	Postproducción	pág. 29
1.	Montaje	pág. 29
2.	Croma	pág. 34
3.	Efectos	pág. 37
4.	Corrección de color	pág. 46
5.	<i>Workflow</i>	pág. 47
IV.	Conclusión	pág. 48
V.	Bibliografía	pág. 49
VI.	Anexos	pág. 51
A.	Guion	pág. 51
B.	<i>Storyboard</i>	pág. 54

I. Introducción

A. Motivación personal

Desde que iniciamos el curso en el Máster de Postproducción Digital, al alumnado se nos insiste en que pensemos con tiempo qué haremos para nuestro Trabajo Final de Máster. En mi caso, el primer día que nos mencionaron que podría ser un trabajo práctico y que se podía realizar cualquier proyecto audiovisual, tuve claro que quería hacer un videoclip. Siempre me ha fascinado cómo la imagen y la música pueden acompañarse la una a la otra, y es, probablemente, una de las cosas que más me emociona respecto al arte. Entre mis películas favoritas se encuentran varios musicales y, cuando escucho música, me abstraigo imaginando qué formas visuales, estilos y narrativas, podrían acompañarla mejor.

Por ello comencé a visualizar una estética concreta, quería realizar algo con mucho color, alegre y que me permitiera experimentar desde casa con todos los efectos digitales que habría aprendido durante el curso. Me puse manos a la obra cuando el joven grupo de música Bangoo se puso en contacto con mis compañeras y conmigo porque estaban interesados en realizar un videoclip. Les comenté mi propuesta y estuvieron de acuerdo en llevarla a cabo.

B. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es la realización de la postproducción de un videoclip para el grupo Bangoo. El tipo de trabajo al que nos enfrentamos es muy completo, desde el ámbito de la postproducción nos da la oportunidad de asumir unas responsabilidades y de trabajar con unos tiempos que quizás no habíamos podido experimentar antes. Los objetivos secundarios del proyecto son:

- Planificar con antelación todos los elementos que van a integrar la postproducción de un videoclip para lograr el resultado final deseado. Si bien es cierto que uno de los atractivos del videoclip es poder experimentar con los efectos una vez rodadas las imágenes, sí que había que establecer una planificación en rodaje referente al croma, a cuántos *fps* (fotogramas por segundo) se debería grabar cada escena o cómo se deberían grabar ciertos efectos ya establecidos en guion.
- Estudiar las necesidades de edición y el *workflow* o flujo de trabajo, ya que es indispensable para la parte más práctica y esencial del trabajo, dado que la postproducción se trabaja desde los programas Adobe Premiere y Adobe After Effects. Para asegurar el correcto funcionamiento se realizarían pruebas previas al rodaje definitivo.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos sobre corrección de color, *motion graphics* y animación, para también tratar de desarrollarlos en profundidad.
- Trabajar las propuestas de efectos digitales teniendo en cuenta el estilo musical y visual, para conseguir así una coherencia que transmita los valores deseados. Se realizaría una edición que se adapte y acompañe a la música, teniendo en cuenta el ritmo y la melodía en el tipo de montaje de las imágenes.

C. Metodología

El proceso de creación del videoclip ha seguido un orden lógico de los factores dentro de la metodología propia de los proyectos audiovisuales: preproducción, realización y postproducción. Sin embargo, en varias de las fases el proyecto te pide que retrocedas o avances en función de la inspiración, el descubrimiento de nuevas perspectivas o ideas que estaban enterradas y vuelven a surgir en un momento dado.

El inicio consistió, sobretodo, en la búsqueda de referentes que encajaran con las imágenes que visualizaba mentalmente al escuchar la canción escogida, ya que muchas veces esas ideas se encuentran en nuestro subconsciente al haber sido bombardeados con distintos productos audiovisuales desde que nacemos. Paralelamente, comenzó la lectura de antecedentes del videoclip y con ello la inmersión en la estética propia del videoclip que caracteriza a la gran mayoría de vídeos musicales y de la cual hablaremos más adelante. De esta forma, antes de abordar un guion, una localización o una idea definida de montaje, presenté a mis compañeras y al grupo de música en cuestión el trabajo previo de investigación que había realizado, para después proponerles ideas más concretas sobre los que serían los puntos fuertes del vídeo.

Como se ha mencionado, decidí encargarme en este proyecto de la dirección de fotografía y de la postproducción, ya que en este caso iban a ir de la mano e iba a ser muy importante la sintonía entre ellas; es una forma útil de supervisar el rodaje desde el punto de vista de la postproducción. Transmití todas mis ideas a la directora, Cristina Sáez, que se encargaría de concretar conmigo toda la estética del videoclip, además de buscar y establecer lo necesario para los 3 integrantes del grupo, como el vestuario, el *atrezzo* y el *acting*.

A partir de aquí elaboramos un guion técnico, y paralelamente realicé un *storyboard*, ya que el guion técnico sería útil a la hora del rodaje y para la planificación de necesidades, y el *storyboard* nos daría una idea más clara sobre el aspecto visual y cómo podrían encajar los efectos digitales. También me preparé a nivel técnico lo necesario para el rodaje: el manual de uso de las cámaras Blackmagic URSA Mini 4.6k y Canon 5d Mark IV, cómo iluminar correctamente un croma y distintos artículos explicativos sobre la velocidad y ángulo de obturación, ya que en un videoclip es esencial tener en cuenta esos parámetros.

El rodaje se realizó en una jornada intensiva en el set de croma del aula de camarografía de la EPSG y conseguimos terminarlo en los tiempos previstos, con muy buenas sensaciones sobre el que podría ser el resultado final. A partir de ese momento, todo el trabajo se centra en la postproducción.

Comencé haciendo el volcado y visionado de los brutos, apuntando las mejores tomas y seleccionando los momentos musicales más llamativos, ya que, por la falta de personal, no pudimos hacer *script* durante el rodaje. Tras esta primera fase, realicé el montaje en Adobe Premiere y posteriormente el videoclip fue transportado a After Effects dividido en varias secuencias con formato .xml para la incrustación del croma, los efectos y la corrección de color. Los pasos seguidos en la postproducción los veremos de forma más detallada a lo largo del presente trabajo.

A. Estructura de la memoria

Tras una breve primera parte introductoria, en la que hemos visto a grandes rasgos las razones por las que realizar un proyecto de estas características, veremos en el siguiente apartado un marco teórico que nos sumergirá en la historia y los antecedentes del videoclip tal y como lo conocemos. Aprovecharemos también para mencionar las claves artísticas que podremos observar en nuestro videoclip. En el tercer bloque haremos un repaso en profundidad del método de trabajo utilizado, dividiendo las fases de preproducción, rodaje y postproducción, y asimismo dentro de ésta, las diferentes partes que incluyen la fase final del producto, hasta su exportación. Finalmente veremos una conclusión que nos permitirá comprobar si hemos cumplido los objetivos marcados y lo que el proyecto ha podido aportar a nuestro desarrollo profesional.

II. Marco teórico: El videoclip

A continuación, vamos a realizar un repaso de la historia del videoclip. Observaremos tendencias propias de sus primeros años de vida y otras actuales, para de ahí extraer en qué categoría se enmarca nuestro videoclip y qué relación tiene tanto con sus antecesores como con sus contemporáneos.

El videoclip ha conseguido abrirse hueco entre la cultura de masas fascinando a espectadores que, o bien consumen el producto siendo seguidores de un artista, o bien descubren al artista gracias al videoclip. Es por esto por lo que el videoclip es un producto, fue creado con intenciones comerciales y así se ha mantenido, aunque su carácter de venta no ha significado la prohibición de darle un sentido artístico y experimentar con sus posibilidades. Las imágenes que se fusionan con la música no tienen límites, podemos ver videoclips que comienzan antes que la canción, que terminan después, o incluso que se permiten hacer una pausa en medio, dándole más importancia como medio de transporte de ideas e imágenes que quieren decir algo más allá de la canción, la enriquecen.

No debemos dejar de lado que, el videoclip, no solo vende una canción, sino que vende toda la imagen en torno a la cual se construye un artista o grupo. Especialmente en la actualidad, gracias al uso de las redes, cualquier *fan* puede estar informado sobre su artista preferido, pero lo que éste muestra no deja de ser una imagen basada en la idea que quiere transmitir (humildad, conciencia social, gustos artísticos más allá de la música...). Un videoclip puede reflejar todo ello a través del tipo de historia que cuenta, de qué forma la cuenta e incluso con qué técnicas, ya que no tendrá el mismo efecto un videoclip de animación, que una narración dramática en acción real, o que un vídeo basado en la utilización de los efectos y recursos más avanzados del momento.

Aunque la sociedad cambia, el videoclip siempre ha conservado el espíritu que hemos descrito, pero también se ha dejado llevar por las influencias artísticas que ha vivido en cada momento.

A. Desarrollo

Según Chion (citado por Martín Sánchez G., 2010, p. 98), “los vídeos musicales no han surgido de la nada ni aparecieron en el momento en que la televisión decidió emitir música, sino que son el resultado de una larga evolución de actuaciones y experiencias televisivas y de la búsqueda de nuevas fórmulas de promoción que definieron a la televisión como una radio “ilustrada””.

Los inicios del videoclip son un tanto difusos en cuanto a que, antes de existir como tal, se realizaron distintos tipos de producto encaminados al mismo fin, aunque no sería hasta la comercialización de la televisión cuando de verdad se explotarían al máximo. En este caso, podríamos señalar varias fechas concretas, lo que nos lleva a varios videoclips, ya que existen dudas sobre si fue primero The Beatles con *Strawberry Fields Forever* en 1967 o Queen con su *Bohemian Rhapsody* en 1975 (ver figura 1). Un año antes del lanzamiento de la obra de Queen, encontramos a ABBA con *Ring Ring* y



Figura 1.

Waterloo, pero la disputa sobre “quién fue primero” va a depender de si se tiene en cuenta el nivel artístico y conceptual del vídeo, su difusión, su estilo de *performance* o simplemente el hecho de unir música con imágenes, algo realizado décadas antes, como Griffith en el estreno de *El nacimiento de una nación* (1916), donde acompañó la película con una orquesta. Una de las diferencias, como hemos dicho, viene de la mano de la televisión, ya que fue en el caso de Queen cuando su videoclip se emitió tan solo dos veces en el

programa *Tops on the Pops* de la BBC y a raíz de esto su disco aumentó sus ventas rápidamente. En el caso de España, se suele mencionar que los primeros videoclips que se realizaron fueron *La estatua del jardín botánico*, de Radio Futura, y *Embrujada*, de Tino Casal.

Si retrocedemos más en el tiempo, encontraremos referentes del videoclip tan antiguos y populares como son el *ballet* y la ópera. En cuanto a obra artística cumple las características que sigue el vídeo musical, significando la unión de música y movimiento acompañadas de un gran trabajo de iluminación, decoración, coreografía e interpretación, otorgándole mucha más espectacularidad. “La danza que realizan los personajes o los elementos que componen las imágenes de los vídeos musicales no tiene por qué ser necesariamente un baile; pero es danza porque también lo es el desarrollo de los acontecimientos y las acciones de los personajes que se estructuran y organizan tomando como eje fundamental el ritmo de la música” (Martín Sánchez G., 2010, p. 14).

Podemos comenzar a hablar de videoclips a raíz del videoarte en los años 60. A finales de esta década ya nos encontramos con algunas promociones de artistas grabadas específicamente para la televisión, con el objetivo de vender ese producto en vez de hacer que los artistas acudan a los programas a actuar. Estos vídeos se utilizaban también en distintas máquinas tipo *jukebox* pero que reproducían imágenes también, y se convirtió en un pequeño aparato de ocio que se podía encontrar en muchos establecimientos, como son los *scopitones*. Pocos años después se comenzaron a comercializar los reproductores de vídeo, lo cual supuso un empujón más hacia la consecuente comercialización de los vídeos que realizaban las productoras a los artistas, ya sea del tipo *performance* o con una estética más cuidada y creativa.

Algunos artistas utilizaron un sistema de vídeo llamado *portapack* con fines artísticos y experimentales, como forma de alejarse de lo comercial de la televisión. Los resultados de estas obras se acercaban más al videoarte, jugando con los efectos de la imagen que podían conseguir con ese material. En las décadas posteriores el desarrollo del videoclip siguió en la línea que unía el carácter comercial con el artístico, los nuevos sonidos y el aumento de las posibilidades técnicas para realizarlos dotó a los vídeos musicales de una compleja cultura que experimentaba con lo nuevo mientras reciclaba lo viejo.

El modo de consumir videoclips cambió de forma exponencial en el año 1981. Antes de esta fecha, existían programas televisivos en los que podíamos ver videoclips, como hemos visto anteriormente con *Tops on the Pops* o el programa juvenil *Popclips*, pero no fue hasta la llegada de la MTV (*Music*

Television Video) cuando se experimentó por primera vez la posibilidad de ver, continuamente, los vídeos musicales del momento, repitiéndose una vez tras otra y sin estar dentro de programas de otro tipo. Se convertiría así en una especie de radio musical con imágenes, motivo por el cual es anecdótico que el primer videoclip que emitiera fuera *Video killed the radio star*, de The Buggles (ver figura 2). La televisión es un medio que ha funcionado mejor que sus predecesores durante varias décadas y causó sensación con su popularización, y una de las razones es su base ecléctica; la televisión puede generar contenido específico para su medio, pero también rescata contenidos del cine, la música, la radio e incluso la prensa, beneficiándose de ello y, generalmente, ofreciendo experiencias más completas que el espectador puede ver desde el salón de su casa.



Figura 2.

Si bien en los inicios de estas emisiones, las productoras discográficas llegaban a acuerdos comerciales para la difusión de los vídeos de sus artistas para ayudarse mutuamente, llegó un momento en que comenzaron a cobrar por la emisión de estos videoclips y finalmente toda esa emisión se desplazó exclusivamente a canales de pago especializados, desapareciendo de la televisión generalista. Por tanto, la década de los ochenta supuso un gran paso para los vídeos musicales al concebirse como un producto de promoción musical, con datos que respaldan la idea de que estos espectadores de videoclips compran los discos de los artistas. Debido a este *boom*, hacia la segunda mitad de esta década, se comienzan a realizar más videoclips dramatizados, con alguna historia que contar y con un aumento en la calidad visual.

Con la revolución digital posterior, los vídeos musicales no se quedaron atrás, experimentaron con todas las nuevas técnicas que ofrecía la postproducción digital obteniendo resultados artísticos y, aun reciclando viejos métodos, más adaptados a su época contemporánea.

B. Antecedentes: vanguardias

Gracias a las vanguardias hemos visto, a lo largo de la historia, infinitas posibilidades a la hora de contar una historia o de provocar un sentimiento en el espectador, y aunque éstas han podido tener un fin o una ideología, el videoclip bebe de ellas para experimentar con la técnica. Del arte más *underground*, experimental y popular nacen las ideas que dan forma al vídeo musical, se pretende fascinar con la imagen de una forma incluso hipnótica, utilizando todos los recursos que sistemas como el MRI (Modo de Representación Institucional)¹ no utilizan por la visibilización del artificio, de la cámara y del montaje, que deberían ser invisibles.

“El videoclip musical se encuentra en territorio fronterizo entre la televisión comercial y el vídeo de creación, prueba de su mezcla de cultura popular de masas y alta cultura elitista, concretada en su

¹ Concepto elaborado por Noël Burch en *Praxis du cinema* (1968) que describe una etapa posterior a la del cine primitivo. Se consolida con títulos como *El nacimiento de una nación* (1915) e *Intolerancia* (1916) de D. W. Griffith en Estados Unidos, reuniendo una serie de características propias.

deuda respecto a las soluciones expresivas de las vanguardias cinematográficas y de las artes plásticas del siglo XX” (Sánchez López J. A. y García Gómez F., 2009, p. 19). Entre ellas encontramos las vanguardias soviéticas, que le confieren una importancia ideológica al montaje y desarrollan distintas técnicas para orientar la atención del espectador a través de él, provocando muchas veces el “choque”: no es un montaje invisible a los ojos, no nos conduce de forma fluida por la historia, sino que nos muestra que ha habido un corte y quiere provocar algo con él. “La creación del efecto Kuleshov² (ver figura 3) es un hito en las teorías de montaje y demuestra que es la suma de imágenes lo que construye las ideas” (Martín Sánchez G., 2010, p. 3).



Figura 3.

Las vanguardias han sido desarrolladas, en su mayoría, por personas descontentas con la cultura popular imperante en su búsqueda por provocar algo distinto con su forma de hacer arte, buscando elementos con los que expresar su propia cultura. Estos artistas se han dedicado al videoarte, el cual como hemos visto ha sido uno de los antecedentes del videoclip que conocemos hoy en día, y una de las razones es su experimentación a la hora de relacionar la imagen y la música para formar una obra completa.

Por otro lado, encontramos otras vanguardias como la francesa Nouvelle Vague³, en la cual se desafían todas las normas convencionales realizando cortes prácticamente aleatorios y jugando con el tiempo y el espacio, repitiendo acciones, olvidando el *raccord* y saltándose el eje. Vanguardias, como el Neorrealismo italiano⁴, tendrían menos relación con el videoclip al tratarse de técnicas más documentales que buscan la verdad a través del “no-montaje”, sin cortar a no ser que sea necesario, buscando menos el impacto visual y artístico.

C. Antecedentes: cine

Podemos decir que los videoclips tratan de ser pequeñas obras cinematográficas, comprimidas en los 3 o 4 minutos que dura normalmente una canción y guiadas a través del ritmo de ésta. Del mismo modo, podemos decir que el cine ha aprendido del videoclip y existen largometrajes con secuencias completas que podrían considerarse videoclips, ya que el uno del otro ha aprendido a utilizar las técnicas visuales y narrativas que forman y deforman a un estilo, especialmente con el cine de montaje y el cine musical.

Desde el cine clásico de Hollywood encontramos referencias al videoclip; se han utilizado secuencias de montaje, elipsis, efectos y transiciones para hacer avanzar una historia con poco

² Experimento realizado por Lev Kuleshov en los años 20 que demuestra que el montaje aporta un significado u otro en función del orden de los planos y que la interpretación del espectador es una parte activa en el significado de un producto audiovisual.

³ Movimiento desarrollado en Francia en los años 60 por críticos de la revista *Cahiers du cinéma*, caracterizado por la discontinuidad en el montaje pero tratando de aportar un mayor realismo.

⁴ Corriente italiana nacida en 1945 con *Roma, ciudad abierta* (Rossellini), que pretendía mostrar la realidad vivida tras el fascismo, que había utilizado el cine como propaganda.

diálogo o con un gran cambio temporal o espacial. De hecho, desde los inicios del cine hemos comprobado cómo se han valido de la *split screen* (pantalla dividida) para mostrar dos acciones simultáneas, antes de la creación del montaje paralelo, como realizó la directora Lois Webber en *Suspense* (1913) (ver figura 4). En aquel momento, al espectador le parecía mucho más natural ver a dos actores en espacios distintos, divididos por una franja negra, que el hecho de ir saltando de uno a otro por corte.



Figura 4.

Con la llegada del rock y su popularización masiva, el cine hollywoodiense se hizo eco de ello y se producirían más películas cuya banda sonora y montaje atraerían al tipo de público joven que más tarde disfrutaría de los

videoclips. Del cine más *underground* en los 60, saldrían obras cinematográficas como *Scorpio Rising* (Kenneth Anger, 1963), acompañada de música rock, pop y soul, y adecuando muchas veces la imagen y el montaje a este ritmo musical.

Pero, en cuanto al tipo de montaje rápido y dinámico, podemos encontrar referencias en el cine oriental de la década de los 80, con obras como *The Killer* y *Hard-Boiled*, de John Woo.

Si hablamos de cine de animación vemos cómo sus influencias en el videoclip lo han llevado por una línea más abstracta, ya que nos permite utilizar técnicas para explorar el inconsciente y mostrar



Figura 5.

visualmente cosas que, físicamente, no encontramos. El hecho de poder controlar la imagen por completo permite sincronizar o desincronizarla en función del sonido y la música, lo cual abre muchas más posibilidades narrativas. Algunos casos de surrealismo en la animación, acompañado con música, los encontramos en *Dumbo* (Ben Sharpsteen, 1941), que nos ofrece en determinadas escenas un flujo de color y efectos caleidoscópicos y abstractos similares a lo que observamos en muchos videoclips (ver figura 5).

Los títulos de crédito de muchas obras cinematográficas también se pueden considerar videoclips: una serie de imágenes reales o abstractas, con animación y efectos, que acompaña y se deja acompañar por una canción. Algunos de los créditos más famosos han sido una gran inspiración en cuanto a la estética que han desarrollado y a la forma de presentar o resumir una historia que habremos visto previamente o veremos seguidamente de los créditos. Uno de los diseñadores de títulos de crédito más famosos es Saul Bass, el cual ha realizado títulos para 'Vértigo', de Hitchcock, o algunas películas de la saga de James Bond 007. También se les da mucha importancia a los créditos en las producciones de *spaghetti western*, con una estética psicodélica y colorida que no deja indiferente.

D. Antecedentes: cine musical

“El género musical aportó la forma de incluir la música dentro de la narración, lo que es fundamental para los vídeos musicales dramatizados, y su evolución propició la justificación para la existencia de los vídeos musicales al adquirir este género cinematográfico la función promocional que le hizo olvidar su forma de ser y lo condujo hasta su casi total extinción” (Martín Sánchez G., 2010, p. 138-139).

El videoclip utiliza al cine musical, y viceversa, de una forma muy clara y evidente, ya que el resto de los géneros cinematográficos utilizan la banda sonora como recurso expresivo y el cine musical basa su historia en ella. De la misma forma, podemos encontrar películas musicales que nada tienen que ver con la estética propia del videoclip, ya que se basan más en obras teatrales cantadas, como *Los Miserables* (Tom Hoper, 2012), y no en la presentación de canciones independientes que aparecen en la historia con un claro inicio y final, significando más un desvarío mental de los personajes que algo que pasa realmente en la historia o siendo una forma de narrarla.

Desde el nacimiento del género, el musical se ha caracterizado por crear, de algo simple o rutinario, un espectáculo fascinante que se desenvuelve a través de la música y la danza, aunando todo tipo de arte en sus producciones, como la pintura, el circo o el ballet. Pero las películas musicales se sirven de la imagen cada vez más para borrar la teatralidad que las ha caracterizado desde su nacimiento, utilizando efectos y recursos de montaje que las aleja del teatro y las acerca al videoclip. Una de las diferencias entre el cine musical y el videoclip es su relación con la narración. En gran parte de los musicales, la canción rompe la narración, pero muchas veces la hace avanzar, explica algunos detalles o engrandece los sentimientos de los personajes. En cambio, el videoclip es una historia en sí mismo.



Figura 6. *La la land* (2017) y *Singing in the rain* (1952) en escenas similares.

Cantando bajo la lluvia (1952) supuso una novedad y un éxito que la ha caracterizado como uno de los grandes musicales de la historia, e incluso el mejor para muchas personas, y precisamente contiene un número musical con recursos propios del videoclip en el cual se narra el inicio del cine sonoro. Aun con estos avances, es curioso cómo al analizar *La La Land: La ciudad de las estrellas* (2017), vemos episódicos homenajes a la obra que nos dio *Singing in the rain*, pero que contrastan

con el tipo de cine actual en el que se desenvuelve el musical de *City of stars*, que es menos teatral (ver figura 6).

El caso de la obra de Damien Chazelle es especialmente interesante en relación al videoclip, ya que contiene esos elementos de color, efectos, realidades abstractas y movimiento que los asemejan, pero resulta ser una película con muy pocos cortes: prácticamente todas sus escenas son en plano secuencia, el movimiento (que siempre está acompañado de la banda sonora) se produce dentro del plano o gracias al movimiento de cámara. "Todo ello proporciona un sentido dinámico a la película, en que danzan la cámara y el espacio, al cual se hace variar con la finalidad de transmitir el ritmo al espectador que observa la película inmóvil en la butaca" (Martín Sánchez G, 2010, p. 130).

Por otro lado, no debemos olvidar que muchos artistas se han servido del cine y, concretamente del cine musical, como método de promoción. Antes de lanzar uno de los que se considera el primer videoclip de la historia, The Beatles ya realizaron en 1964 una película musical sin una importante narración, *A Hard Day's Night*, dirigida por Richard Lester, la cual consistió en una serie de canciones hiladas que satisfacerían al gran séquito de fans de la banda inglesa.

E. Era post televisiva

Al convertirse el videoclip en un producto televisivo que, además, puede moverse en canales específicamente creados para su emisión las 24 horas del día, éstos se han creado en masa y, algo que pocos grupos o artistas tenían para venderse, desde hace un par de décadas se ha convertido en algo indispensable. Se ha convertido en una necesidad mostrar a los artistas visualmente, y el videoclip trata de potenciar rasgos destacables de ellos como puede ser el baile o la forma de moverse.

El hecho de poder reproducir un videoclip tras otro provoca que se busque la originalidad e incluso la ruptura con la estética predominante: puede llamar más la atención un videoclip narrativo y visualmente más plano, especialmente si se emite en medio de muchos videoclips llamativos, rápidos e incluso estridentes. Se genera también un estilo adaptado a cada género, la música rock suele guiarse por el tipo de vídeo de *performance*, mientras que el pop nos muestra a la persona que canta siguiendo la canción, pero realizando otras acciones (del tipo de actuación en las películas musicales).

Actualmente es indispensable no hablar solo de televisión, sino que existe un nuevo medio que está desbancando a la gran máquina creadora de estrellas, que ha reciclado productos de todas las artes. Internet, además de significar todo ello, tiene el plus de la elección: si antes era un logro tener un canal que emitiera videoclips durante las 24 horas, con plataformas como YouTube o Vimeo⁵ podemos consumir éstos no solo durante todo el tiempo que queramos, sino que además vemos lo que queremos, cuando queremos, donde queremos.

⁵ Sitios web para subir y compartir vídeos de cualquier tipo: artísticos, comerciales, amateur... Fueron creados en 2005 y 2004 respectivamente y su popularidad ha ido aumentando con los años.

El acto de descubrir a un artista nuevo se convierte en algo mucho más fácil gracias a sus herramientas de reproducción automática y sus algoritmos para ofrecerte cosas similares a tus búsquedas. Ya no es necesario contar con una discográfica detrás para triunfar, muchos artistas han conseguido saltar a la fama gracias a la democratización del producto, cualquiera puede publicar un vídeo y gente de todo el mundo podrá visualizarlo.

El impacto que tendrá esto en el futuro del videoclip todavía es incierto, pero sí es una realidad que, hoy en día, cada vez más gente consume videoclips, ya que se destina un gran presupuesto a ellos, están mucho más cuidados y se pueden destinar a cualquier plataforma y visualizar desde cualquier dispositivo.

F. Guía de estilo

Para finalizar con el apartado teórico del presente trabajo, vamos a revisar los estilos y las características que se han mencionado anteriormente para establecer una clasificación. Existen varios géneros de videoclips (Martín Sánchez, G., 2010):

- De tipo cinematográfico y musical, suele incluir baile y su objetivo es promover la imagen de los artistas.
- Interpretación musical incluida en una narración. Similar a las representaciones de las películas musicales, en las que se pausa la historia para el número musical.
- *Performance*.
- Pictórico. Suele aparecer solo la o el cantante, y los planos son muy cuidados, con una composición pictórica.
- Interpretación experimental. Mientras el artista interpreta la canción, se producen efectos visuales experimentales. Este género será el que nos guíe para realizar nuestro videoclip.

Además, resumiremos brevemente las características que definen la estética del videoclip comercial:

- Impacto visual. Se busca el dinamismo por medio de la imagen y el montaje con efectos.
- Adaptación al ritmo de la música por encima del ritmo natural de las acciones.
- Generalmente ritmo rápido tanto dentro del plano como la sucesión entre ellos, siendo normalmente planos muy cortos.
- Fragmentación de la imagen a través de pantallas divididas y *collages*.
- Alteración del tiempo mediante elipsis, aceleraciones y cámara lenta.
- Variedad en la tipología de plano en cuanto a escala, ángulo y nivel.
- Colores variados y con una mayor saturación.
- Movimientos de cámara.
- Efectos de transición y sobreimpresiones.
- Montaje discontinuo, las escenas se muestran fragmentadas a lo largo del vídeo.
- Se recurre al baile, al movimiento de los personajes.
- Cambios de espacio y tiempo dentro de un mismo campo semántico.

Por su parte, Andrew Goodwin (citado en A. Sedeño Valdellós y J. Rodríguez López, 2016, pág. 4), “destaca la relación de la banda visual del clip con el género al que pertenece y con su imaginario cultural y estético”, que tiene “una realización basada en el primer plano, el plano medio y su centro en el cantante” y habla también de la “tendencia del formato a la inclusión de referencias intertextuales (a películas, programas de televisión, música y otros vídeos)”.

Esta estética es la llamada ‘videoclipera’, la que se podría considerar como lo que es el MRI⁶ para el cine clásico hollywoodiense, al videoclip. El presente trabajo práctico va a tener en cuenta estas características, con la intención de reciclar, para un videoclip actual, las técnicas y el estilo de décadas anteriores, de forma nostálgica ya que, como veremos a continuación, es lo que transmite la letra de la canción.

⁶ *Modo de Representación Institucional.*

III. El proceso

En este apartado vamos a desarrollar las fases de las que constó la realización del proyecto: preproducción, rodaje y postproducción. Cada una de ellas contiene diversas etapas en las que se ha trabajado desde las primeras referencias visuales, hasta el momento de la exportación, pasando por todo el proceso técnico y artístico de una obra audiovisual.

A. Preproducción

1. 'Videogames'

Bangoo es un grupo formado por tres jóvenes valencianos que, para su corta edad, tiene ya un importante recorrido. Los integrantes del grupo son Robin Sapena, como cantante y guitarrista, Víctor de Nalda como batería y Sergio Lecuona como bajista; los tres músicos son los protagonistas del videoclip. La canción que se nos presenta es de estilo *pop indie* en inglés, alegre, pegadiza y con un ritmo muy marcado. A su vez, tiene un tono nostálgico, ya que la letra nos cuenta la historia de una persona que, siendo ya mayor, recuerda sus amistades de la infancia y su relación con los videojuegos. A continuación, podemos observar la letra original, separada por estrofas con la duración de cada una de las partes, y su traducción al castellano.

<p>INTRO INSTRUMENTAL – 8” + 20” I don't want to feel their faces / Looking ri-i-ight through me / I don't want to see their hatred Messing up all of my dreams – 14”</p> <p>But who will stand with me if I can't keep a single secret / Why am I so different? Just go go go go go go go away. – 11” + 3” (puente musical) And here's my favourite rascal / Looking do-o-own at me / Muscles are hilarious / If you can't join words together / Or sum up a pair of numbers for your daily homework / Yeah, go go go go go go go away. – 20” + 8” (puente instrumental)</p> <p>And I feel less alone if I'm stuck inside my world – 10” INSTRUMENTAL – 7” (encabalgamiento siguiente estrofa) But I am for them what I seek for in the end / I still remember when my friends loved me back then / Back when I was young / Beloved video games you never made me feel friendship that way – 25”</p>	<p>No quiero sentir sus caras Mirando a través de mí No quiero ver su odio Romper todos mis sueños</p> <p>¿Pero quién me apoyará si no puedo mantener un solo secreto? ¿Por qué soy tan diferente? Solo vete. Y aquí está mi bribón favorito Mirándome Los músculos son hilarantes Si no puedes unir palabras juntas O resumir un par de números para tu tarea diaria Sí, vete Y me siento menos solo si estoy atrapado dentro de mi mundo</p> <p>Pero yo soy para ellos lo que busco al final Todavía recuerdo cuando mis amigos me amaron en ese entonces / Cuando era joven / Amados videojuegos, nunca me hiciste sentir la amistad de esa manera</p>
---	--



<p>INSTRUMENTAL – 20” Time is racing towards me / With an uninspiring fate / But I’m prepared for anything / I will break it into b-b-b-b-b-bits – 15”</p> <p>But who will follow me if I can’t stop making things my way / Why am I so stubborn? / Let’s go go go go go go go away! – 9”</p> <p>INSTRUMENTAL PUENTE – 7” Yeah I am for them what I seek for in the end / I still remember when my friends loved me back then / Back when I was young / Beloved video games you’ll never make me feel friendship that way.</p>	<p>El tiempo corre hacia mí / Con un destino poco inspirador / Pero estoy preparado para cualquier cosa / Lo romperé en pedazos</p> <p>Pero quién me seguirá si no puedo dejar de hacer las cosas a mi manera ¿Por qué soy tan terco? ¡Vámonos!</p> <p>Pero yo soy para ellos lo que busco al final/ Todavía recuerdo cuando mis amigos me amaron en ese entonces / Cuando era joven / Amados videojuegos, nunca me haréis sentir la amistad de esa manera.</p>
--	---

A partir de aquí comenzó un proceso que incluye escuchar a menudo la canción, en diferentes lugares, tiempos y estados de ánimo, y dejar que nos inspire imágenes e ideas. La música ha estado siempre vinculada a la imagen, pero no a la imagen creada desde el exterior, fuera fija o animada, sino a la representación visual que inevitablemente se produce al interpretar la música. “La música siempre ha producido en las personas sensaciones que habitualmente son exteriorizadas en forma de representación, de movimiento rítmico” (Martín Sánchez, G., 2010, p. 7).

2. Referentes



Figura 7.

Como se ha mencionado con anterioridad, el proceso de preproducción del videoclip se inició con la búsqueda de referencias artísticas en base a lo que se quería transmitir con la canción, de forma que la imagen siempre potencie esas emociones. Como podemos observar en la figura 7, establecimos junto al grupo, de forma gráfica, qué rasgos característicos queríamos resaltar en nuestro videoclip: colores vivos, alegre, con un visual muy llamativo, sin historia narrativa, que incitara a bailar y que incluyera acciones que interactúan con los efectos digitales.

Junto a los miembros del grupo establecimos una serie de características que tendría el proyecto, entre ellas el hecho de que no buscábamos la narración de una historia *per se*, aunque sí podríamos tener un hilo conductor que estructure el videoclip.

Algunos de los referentes encontrados para inspirarnos a la hora de seguir una estética, son muy actuales, y existen muestras tanto del ámbito nacional español como internacional. En cuanto al uso del color, se observan muchos ejemplos de videoclips que constan de la persona que canta o grupo, o algún actor o actriz, posicionados frente a cámara con un fondo plano que invita a las emociones a través de un color llamativo o, de forma contraria, hace que resalte exclusivamente la figura protagonista.



Figura 8.



Figura 9.



Figura 10.



Figura 11.



Figura 12.



Figura 13.

Dentro de la estética de utilizar colores planos de fondo contrastando con la figura, decidimos que éstos tuvieran una mayor saturación, que transmite más fuerza y menos dulzura; un tipo de color más cercano a *Chupetazos* de Caloncho (ver figuras 8, 9 y 10) que a *Qué electricidad* de Carlos Sadness (ver figuras 11, 12 y 13). En esta línea de colores llamativos y muy cuidados encontramos también un videoclip muy interesante de Calle 13, *Ojos color sol* (ver figuras 14 y 15), que si bien es más romántico y pausado de lo que pretendíamos con nuestro vídeo, consigue a través del color y los efectos despertar alegría y bienestar en el espectador.



Figura 14.



Figura 15.

En una línea más sencilla y minimalista en cuanto a color, encontramos el videoclip *Groenlandia*, de nuevo de Carlos Sadness (ver figuras 16, 17 y 18). Lo que nos llamó la atención especialmente de este vídeo es la interacción de las personas y objetos con letras y garabatos que van sirviendo de *lyric video*⁷.

⁷ Tipo de videoclip centrado en mostrar la letra de la canción, muchas veces realizado exclusivamente con efectos digitales y sin la aparición de los artistas.



Figura 16.



Figura 17.



Figura 18.

En cuanto a efectos, nuestras referencias principales son actuales, ya que las posibilidades que nos ofrece la tecnología hoy en día nos permiten realizar algunas ideas originales y profesionales de una forma más alcanzable. Por tanto, con el material, los conocimientos y la experiencia que contábamos, nos fijamos e intentamos extraer de otros videoclips con efectos algunas de las cosas que podríamos hacer en nuestro vídeo.



Figura 19.

En el videoclip *Sun*, de Two Door Cinema Club, encontramos algunos ejemplos muy interesantes sobre la integración de efectos. Para comenzar, las letras del nombre del grupo aparecen fundiéndose hacia abajo sobre el fondo (ver figura 19).

Además, al inicio del vídeo, vemos al cantante sentado a solas en una mesa, pero cuando un figurante pasa por delante de la cámara, aparece a su paso un gran número de personas, sin que el protagonista se haya inmutado (ver figuras 20, 21 y 22).

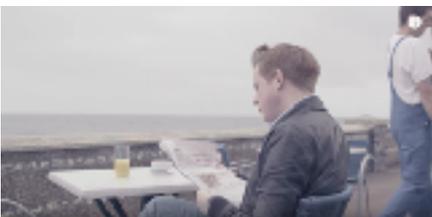


Figura 20.

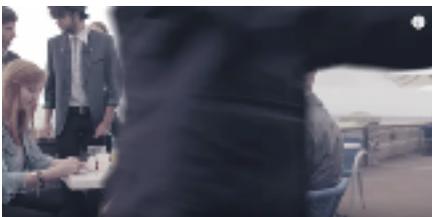


Figura 21.



Figura 22.

También es interesante el uso repetido del recurso de la “invisibilidad”, es decir, la figuración aparece y desaparece bajo una especie de manta que se camufla con el fondo (ver figura 23).



Figura 23.

La cantante francesa Jain cuenta con una serie de videoclips producidos y realizados por “Greg et Lio”, todos ellos con una gran utilización de recursos en efectos, creando de cosas aparentemente sencillas, todo un juego visual muy llamativo.



Figura 24.



Figura 25.

En su videoclip *Come* se utilizan distintos tipos de gafas para mostrar desde la cámara cómo se ve el mundo a través de ellas (ver figura 24). También realiza otros trucos sencillos pero efectivos como la multiplicación de los brazos (ver figura 25).

El inicio del segundo videoclip de la serie, *Makeba*, consta del último plano del vídeo anterior, el cual ella arranca como si fuera una página de papel y da comienzo a una nueva localización (ver figura 26). Encontramos detalles muy interesantes, como los cables de electricidad “bailando” al son de la música en la figura 27, o algunas transiciones entre espacios muy diferentes, tan rápidas que casi podrían ser imperceptibles. Vuelve a jugar con las partes del cuerpo humano, esta vez para mezclar a dos niñas de dos razas distintas, contra poniéndose también al blanco y negro del vestido (ver figura 28).

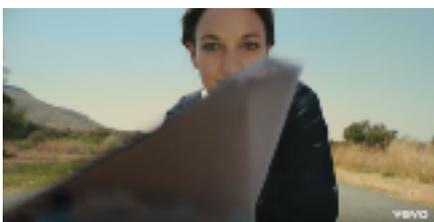


Figura 26.

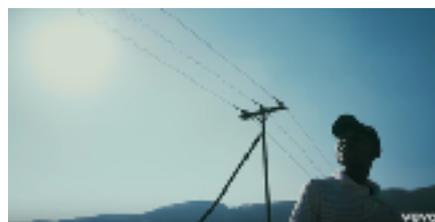


Figura 27.



Figura 28.

En *Dynabeat*, el tercer videoclip de la serie, hay un efecto que nos llama especialmente la atención, ya que tiene esa estética de 8 bits que nos recuerda a los videojuegos. En este caso se produce un choque entre dos personas, del cual sale una tercera, habiendo pasado antes por una amalgama de bits (ver figuras 29, 30 y 31).



Figura 29.



Figura 30.



Figura 31.

En el caso de las figuras 32 y 33, encontramos un video muy interesante en redes sociales que, por su viralización, no hemos podido identificar la fuente original. En él vemos a una bailarina a la que acompañan distintas formas geométricas, que se estiran con ella e incluso se desvanecen a su paso. Es un tipo de animación muy interesante porque se funde con las formas y el movimiento humano.

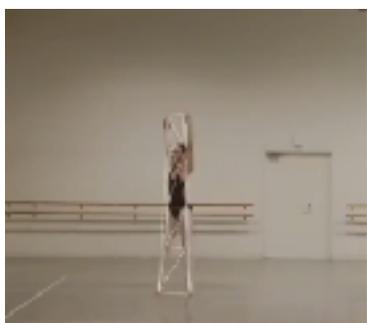


Figura 32.



Figura 33.

Otra de las opciones que se estudiaron fueron, como hemos visto en el videoclip *Groenlandia* de Carlos Sadness, las formas de integrar la letra de la canción como texto de *motion graphics*⁸. En las figuras 34, 35, 36, 37 y 38 podemos ver fotografías de algunos de los ejemplos que hemos tomado como referencia para la realización del videoclip.

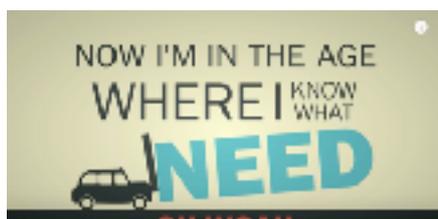


Figura 34. Lyric video - "Midnight memories", One

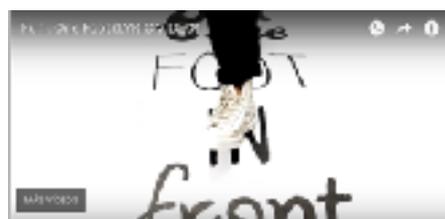


Figura 35. Videoclip "One foot", Fun.

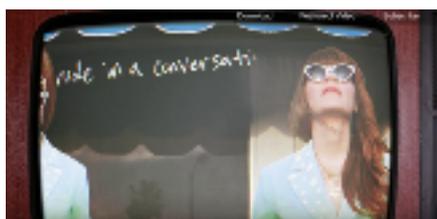


Figura 36. Videoclip "Just one of the guys", Jenny Lewis.



Figura 37. Videoclip "Suit&Tie", Justin Timberlake y Jay-Z.

⁸ En castellano, "grafismo en movimiento". Son animaciones digitales que se pueden servir del vídeo, la fotografía, el diseño, etc.



Figura 38. *Lyric video* - "I'm out", Ciara.

3. Preparación previa al rodaje

En cuanto a la aplicación que podrían tener estas técnicas a nuestro videoclip, se propusieron varias ideas:

- Integrar, durante el vídeo, algunos elementos de videojuego. Éstos podrían estar sobre el fondo, como parte de algunos efectos, y los miembros del grupo podrían interactuar con ellos.
- Integrar interfaces. De forma momentánea, podríamos decir que sería casi como en una alucinación, los miembros del grupo se encontrarían dentro de las interfaces de los típicos videojuegos.
- Un mando de consola con el que puedan controlar lo que pasa. A ellos los veríamos jugando a la consola cuando, repentinamente uno de estos mandos pasaría a hacer cosas raras cuando lo utilizan (cambian los colores, la ropa, los objetos, los escenarios, pausan a sus amigos, modifican la velocidad...).
- Un "cubo" de píxeles como hilo conductor. El videoclip comenzaría con los 3 miembros jugando a la consola. De la televisión veríamos cómo emerge una amalgama de píxeles que se iría convirtiendo en distintos objetos a lo largo del videoclip.

"Cuando hay cierta narratividad, ésta va inmersa en un aura de misterio, que se acerca más a la creación de un sentido nunca cerrado que de una historia con sus fases y su final, dando la impresión de que esta especie de concepto general puede modificarse con cada visionado" (Sánchez López, J. A., García Gómez, F., 2009, p. 36). Esto es lo que, finalmente, trataríamos de conseguir con nuestro vídeo musical: una narración no convencional, con un inicio y un final que proporcionen un sentido cíclico de la historia, y con una amalgama de mini historias muy sintetizadas por el montaje, contadas en muy poco tiempo y sin justificación aparente, libre a cualquier interpretación.

Para realizar el guion (ver anexo 1) nos guiamos por la estructura clásica de guion de Syd Field y Linda Seger, que divide la narración en actos, incluyendo detonante, puntos de giro y clímax. En este sentido, el inicio del videoclip contextualizaría la acción mostrando a los tres protagonistas, sentados en varios sillones, comiendo palomitas y jugando a videojuegos, y en los primeros segundos ya podemos observar el detonante cuando Sergio, que es quien está jugando, observa algo inusual en la televisión, que es la propia cámara con la que se está grabando. A partir de ahí

comienzan a pasar cosas aleatorias, el fondo cambia de colores y ellos cambian de ropa con ello y se suceden varias escenas en paralelo sin relación entre ellas. El hilo conductor de estas escenas sería el propio grupo, con un vestuario y un color de fondo que se mantiene para darle cierta continuidad, tocando la canción; además de integrar varias escenas con rasgos de los videojuegos. Al ser, durante todo el videoclip, una experiencia dinámica con un ritmo constante, no llegamos a un clímax visual, pero el final sí es una vuelta a la calma en la que los tres músicos vuelven al lugar donde empezó todo y apagan la televisión.

A partir de aquí nos dispusimos a elaborar el guion (ver anexo 1) y simultáneamente el *storyboard*⁹(ver anexo 2), mientras que decidíamos qué gama de colores utilizaríamos, cómo encajaría con el vestuario y qué tipo de efectos podríamos realizar.



Figura 40. Realizando pruebas de cámara con Blackmagic URSA Mini 4.6k.

Sabiendo los puntos clave del videoclip, realizamos dos ensayos en el ciclorama con dos cámaras: la Blackmagic¹⁰URSA Mini 4.6k y la Canon 5d Marv IV (ver figura 40). Uno de los objetivos del ensayo era decidir con qué cámara se grabaría el videoclip, pero finalmente decidimos que ambas serían útiles por sus diferentes características: la Canon¹¹ nos permitía realizar más planos de cámara al hombro por su peso, y con la Blackmagic podríamos grabar ciertas imágenes a 120 *fps*¹².

Otro de los objetivos fue conseguir imágenes similares a las que conseguiríamos en el rodaje oficial para poder ir practicando la incrustación del croma y otros efectos, además de poder prever ciertos fallos o problemas dados a la falta de experiencia. En la figura 41 podemos ver un ejemplo de una de las pruebas que se realizaron previamente en rodaje en croma y su tratamiento mediante el software de composición After Effects.



Figura 41.

⁹ Serie de ilustraciones que narran visualmente una historia o concepto. Se suelen utilizar en cine y animación.

¹⁰ BlackmagicDesign es una de las empresas líder en tecnología cinematográfica, además de haber contribuido a la democratización del audiovisual con su relación calidad-precio.

¹¹ Canon se caracteriza por ofrecer al mercado un gran abanico de cámaras tanto fotográficas como de vídeo, siendo una de las más utilizadas a nivel medio e incluso profesional.

¹² *Fotogramas por segundo.*

B. Rodaje

1. Iluminación

Lo esencial para realizar una óptima incrustación por croma comienza en el rodaje. El espacio en el que nos encontrábamos constaba de un ciclorama verde muy bien acondicionado para su uso, ya que contaba con detalles como la curva entre pared y suelo y una gran cantidad de paneles de luz situados ya para no crear ninguna sombra sobre el fondo.



Figura 42. Ejemplo de iluminación.

Al encontrarnos con un fondo ya preparado para su uso, lo más importante era iluminar bien a las personas y objetos que iban a estar sobre él. Principalmente se utilizó una pantalla rebotando en un *sticko*¹³ blanco para suavizar las sombras que se podían crear en el rostro de los músicos, sin que sea tan fuerte como para crear sombras no deseadas sobre el fondo (ver figura 42).

2. Configuración de cámara

A la hora de grabar un vídeo de estas características, es importante controlar bien los parámetros de la cámara para tener la máxima calidad de imagen cuando pasemos al momento de la postproducción. Para empezar, la temperatura de color de ambas cámaras estuvo fija en los 4.800°K durante todo el rodaje, ya que, al encontrarnos en un interior con luz artificial, ésta no cambiaba, y esa temperatura resulta idónea para conseguir un color neutro con ese tipo de luz.

Una de las dificultades a la hora de trabajar con dos cámaras distintas, es que debíamos controlar bien los *fps* y ajustar en cada caso la velocidad o ángulo de obturación, ya que mientras que la Canon trabaja en velocidad de obturación, la Blackmagic trabaja con ángulo de obturación. La cámara Canon nos permite grabar a 25 *fps* hasta una resolución de 4k¹⁴, y a 50 *fps* a una resolución

¹³ Estructura de corcho, de diferentes tamaños, utilizada para rebotar la luz o para realizar balance de blancos.

¹⁴ Resolución de 4096x2160.

FullHD¹⁵, por lo que siempre nos encontraríamos con una velocidad de 50 o 100, ya que ésta debe ser el doble a los fotogramas a los que se graba.

En el caso de la Blackmagic, grabando a 25 *fps*, el ángulo de obturación óptimo sería de 180°, pero si queremos grabar a 120 *fps*, pasaríamos a 240°. Esto es importante a la hora de decidir qué tipo de *motion blur*¹⁶ queremos en nuestro vídeo, si queremos que todo esté definido debemos establecer velocidades más altas, y viceversa. En este caso nos centramos en las velocidades estándar para cada caso porque es lo más natural para el ojo humano y, de esta forma, se puede evitar el *flickering* o parpadeo por la frecuencia de la luz.



Figura 43. Fotografía de rodaje, grabando a 120 *fps* con Blackmagic URSA Mini 4.6k.

Una última cuestión a tener en cuenta es el diafragma. En el caso de las grabaciones con croma, es preferible mantener el diafragma bastante cerrado, a partir de f/4, para obtener una mayor profundidad de campo, que todo lo que queremos en plano esté enfocado. Esto se produce porque al realizar la incrustación por croma, los píxeles desenfocados no tienen un color tan definido y puede provocarnos dificultades en la postproducción; en caso de que queramos una parte del encuadre fuera de foco, es recomendable hacerlo posteriormente de forma digital.

3. Planificación

El rodaje constó de dos partes: durante las primeras horas nos dedicamos a grabar la canción íntegramente de varias formas, y después realizamos los planos en los que los músicos hacían acciones ajenas a la canción. A pesar de tener un guion técnico y un *storyboard* definidos, la directora y yo estuvimos de acuerdo en grabar más de lo planeado, especialmente de la canción, para poder tener más opciones a la hora de montar, y poder experimentar más. Por ello, la canción se grabó entera con los 3 miembros del grupo en un plano máster fijo general, además de dos tomas con movimiento, realizando planos más cortos.

El siguiente paso fue grabar de la misma forma, pero a los 3 músicos por separado, para asegurarnos siempre planos de ellos en todos los momentos de la canción, variando con el

¹⁵ Resolución de 1920x1080.

¹⁶ “Desenfoco de movimiento”.

movimiento entre planos más abiertos y cerrados, centrándonos en su expresión o en su instrumento. Una parte concreta de la canción se grabó también por separado, ya que queríamos que el inicio de la última estrofa lo protagonizara Robin, el cantante del grupo, mientras con un efecto de pixelado lo veíamos en una imagen similar a los 8 bits.

Una de las partes más importantes del videoclip es su inicio, así como también lo es su final, ya que se produce un cierre cíclico que aporta una narración que no se ve en el resto del vídeo. Por ello estas fueron las imágenes que grabamos inmediatamente después, a 50 *fps* y con el movimiento de *slider*¹⁷ hacia delante y hacia atrás, teniendo ya en cuenta que en montaje realizaríamos un *jump cut* sobre las acciones de los músicos. Tras estas secuencias, procedimos a realizar todas las *mini* historias que habíamos planificado para introducir paralelamente a las escenas musicales, además de algunas otras que surgieron en el momento.

4. Efectos planeados en rodaje

Algunas de las escenas del videoclip necesitaban una grabación concreta. Uno de los casos se dio con la idea de hacer que, al golpear con una pelota de playa la cabeza de Sergio, el bajista del grupo, del mismo golpe salieran muchas más pelotas (ver figura 44).



Figura 44.

Esto lo conseguiríamos grabando varias veces la pelota rebotando contra él (ver figura 45), quedándose él en la misma posición y con la misma expresión todo el tiempo, para que en postproducción fuera más sencillo de montar los planos uno encima del otro.

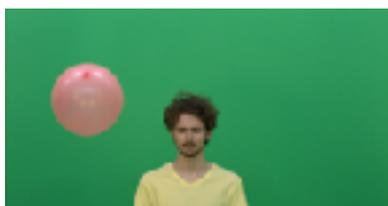


Figura 45. Fotograma extraído de los brutos de rodaje.

Otra secuencia que requería medidas concretas era la del *stop motion*. Para representar que los músicos están momentáneamente dentro de la interfaz de un videojuego, similar al Super Mario Bros, quisimos que su movimiento fuera entrecortado y mecánico, y la mejor forma de conseguir esto era realizando un *stop motion*¹⁸. Se realizó directamente desde la cámara, estableciendo los parámetros en una foto cada dos segundos.

¹⁷ Herramienta para hacer “deslizar” la cámara, creando movimientos suaves y fluidos.

¹⁸ “Animación fotograma a fotograma”, se suele realizar haciendo fotografías en las que se capta un movimiento poco fluido, sin dar sensación de realidad.

C. Postproducción

Para comenzar la postproducción del videoclip, primero me dediqué a volcar los brutos, que resultaron ser de un total de 350gb¹⁹ de peso. Posteriormente hice un visionado de los vídeos, apuntando las mejores tomas y los momentos musicales más importantes. De esta forma, pude comenzar el montaje de una manera más clara y organizada.

1. Montaje

El software de edición escogido para este proyecto es el Adobe Premiere Pro CC 2018, ya que es una de las herramientas de montaje más potentes que hay hoy en día y el flujo de trabajo entre los programas de Adobe es más cómodo y sencillo que desde otros *softwares*. Las ventajas de Premiere sobre otros programas con los que también se puede editar, como es el After Effects que utilizaremos más adelante para los efectos, es que está hecho específicamente para el montaje y tiene más facilidades, sobretodo para trabajar sobre proyectos un poco más grandes o pesados, ya que su procesado del material es más práctico y te permite unir los clips en la misma pista de vídeo dentro de la línea de tiempo.

Para empezar, marqué la estructura de la canción y situé sobre la línea de tiempo (ver figura 46) todos los planos que, según el *storyboard*, teníamos claro dónde irían, con las modificaciones adecuadas para que encajaran con la música. A continuación, seleccioné las partes musicales y las coloqué también sobre la línea de tiempo en su lugar correspondiente; y esto daba como resultado varios clips seleccionados para los mismos tiempos de canción. Esto sería útil para el efecto de pantalla partida que quería incorporar, ya que tenía dos o más clips distintos válidos para ese momento. También sería útil dejar algunos clips, de los cuales había sacado algunos trozos, reservados, para poder utilizar en el futuro si era necesario y quería continuar algunas de las acciones cortadas. A partir de ahí, comencé a experimentar con distintos tipos de montaje.

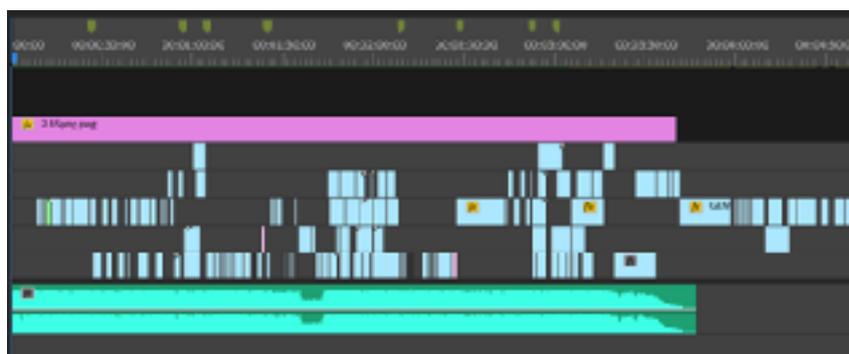


Figura 46. Línea de tiempo del videoclip en Adobe Premiere.

En el momento de la edición es cuando se ha de tener en cuenta la duración, ya que podemos hablar de duración de la historia, del relato y de la proyección. Es usual que, en los videoclips, el

¹⁹ Unidad de almacenamiento llamada comúnmente “gygabyte”, equivale a mil millones de bytes.

tiempo de la historia sea mucho mayor, así como el del relato, ya que se incluyen elipsis que agilizan y hacen avanzar el ritmo de la proyección, sabiendo que las acciones que se realizan en pantalla están incompletas, y aun así es una narración comprensible para el espectador. Para esto es importante la elección en la sucesión de planos, ya que es en el montaje donde se le otorga un sentido u otro a la obra decidiendo dónde irán determinados encuadres y dónde se realizarán las elipsis dentro de la estructura de la canción.

Vamos a poder observar distintos tipos de montaje dentro del videoclip, ya que cada escena en sí misma cuenta una historia independiente. Al inicio del vídeo podemos observar un ejemplo de **montaje continuo**, bastante inusual en un videoclip, pero que se rige por el *raccord* y mantiene el eje. Es el montaje que observamos cuando Víctor le lanza a Robin palomitas y pasamos de un plano general a un plano medio corto de cada uno de ellos (ver figura 47).



Figura 47. Sucesión de planos con montaje continuo en la secuencia 1.

El tipo de montaje que más se utiliza durante el videoclip es el **discontinuo**, que no trata de narrar una historia de forma ordenada, sino que el montaje está al servicio de la música y las emociones del espectador, creando choques visuales que despiertan la atención. Por otro lado, el **montaje creativo**, que juega con el tiempo y el espacio, podemos verlo en escenas como la persecución (ver figura 48), en la que no se aprecia ningún corte porque la abstracción de los personajes con el croma nos permite darle una continuidad a la secuencia en la cual cambiamos de espacio gracias al cambio de colores, y cambiamos de tiempo dentro de un mismo cuadro, ya que muchas veces los protagonistas no han terminado de salir por la derecha, y ya están entrando por la izquierda del cuadro.



Figura 48. Montaje creativo.

Podemos decir que el montaje de este videoclip es rápido, los cambios de plano se producen de forma dinámica y cada plano no dura más de dos segundos en pantalla por norma general. Esto se ajusta a los videoclips *mainstream* que contienen un ASL (*Average Shot Length* o duración media de plano) muy pequeña. Un estudio sobre estos videoclips y su comparación a otros, generalmente menos reproducidos por no ser de música popular o comercial, fue el realizado por A. Sedeño Valdellós y J. Rodríguez López en 2016, en un artículo titulado “El videoclip pos televisivo actual. Propuesta metodológica y análisis estético”.

A continuación, vamos a observar ejemplos de técnicas de montaje más concretas que podemos encontrar dentro de nuestro videoclip. Todas estas técnicas se han utilizado desde los inicios del cine y el videoarte, y hoy en día todavía se reciclan en cualquier tipo de producción audiovisual.

Jump cut

El *jump cut* es un tipo de montaje mediante el cual existe un corte entre dos planos en los cuales vemos a la misma persona u objeto, habiendo variado muy poco o nada la posición de la cámara.

Esto podemos verlo en el inicio del videoclip, que consta de una secuencia de tres planos, de los cuales uno de ellos, en la figura 49, es un desplazamiento hacia delante con cortes entre las acciones, acortando el tiempo y provocando un ritmo más ágil y dinámico. Esto contrasta con la velocidad de reproducción del plano, la cual es a cámara lenta debido a su grabación a 50fps. Además, es la secuencia que incluye los planos cortos de Víctor y Robin, que por su tipo de montaje debería convertir la narración en clásica, pero vemos, en un periodo tan corto de tiempo, tantas técnicas distintas y una alteración del tiempo tan inusual, que el ojo del espectador no lo entiende como un montaje invisible.



Figura 49. *Jump cut* en la primera secuencia.

De esta forma podemos observar, desde el principio, que no va a ser un videoclip narrativo con un montaje clásico, sino que se acoge a las vanguardias artísticas y trastoca la linealidad temporal de las acciones. En otras secuencias a lo largo del videoclip encontramos este tipo de montaje, como es el caso de la escena en la que los músicos se encuentran un montón de cables e intentan ordenarlos, pero acaban enrollados en ellos.

Montaje paralelo

El montaje paralelo se produce cuando ocurren acontecimientos simultáneos, pero su presentación es sucesiva. Esto ocurre, sobretodo y en la mayor parte del videoclip, cuando se van intercalando las imágenes del grupo mientras toca y el resto de las escenas.

También encontramos este tipo de montaje a lo largo de todo el videoclip, ya que la estructura del montaje en las partes del videoclip incluye algunas escenas que aparecen en la primera estrofa y vuelven a aparecer en la segunda, siendo siempre la continuación de la acción, ya que, aunque sean similares, nunca hay planos repetidos, sino que siempre han avanzado en mayor o menor medida.

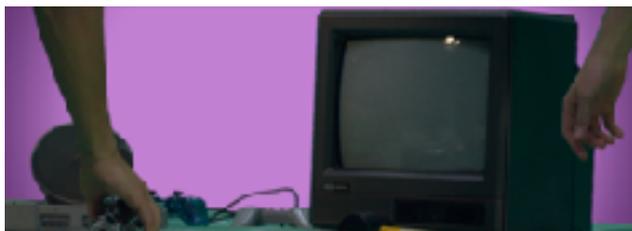


Figura 50.



Figura 51.

En especial, mencionaremos como ejemplo la escena en la que la canción baja de ritmo y aparecen imágenes de los protagonistas a cámara lenta rompiendo una televisión y una consola de videojuegos (ver figuras 50 y 51). La fuerza narrativa de las imágenes, que son agresivas, contrastan con la suavidad y fluidez que provoca la cámara lenta, que se fusiona mucho mejor con el momento musical en el que nos encontramos. En este caso vemos, por un lado, planos cortos de los tres músicos por separado haciendo gestos que simulan dar golpes, y por otro, planos cerrados de la televisión y la consola. El montaje entre estos dos tipos de plano, que además incluye pequeños *jump cuts*, aporta a la narración la sensación de simultaneidad gracias al montaje paralelo, a pesar de que no se contextualiza en ningún momento la acción con planos generales ni se ve explícitamente cómo los intérpretes son los que propician los golpes.

Pantalla dividida

La pantalla dividida es, como hemos mencionado anteriormente, un recurso que se utiliza desde el nacimiento del cine debido a la falta de entendimiento del montaje paralelo. Es una forma de mostrar acontecimientos que ocurren al mismo tiempo, de forma simultánea, sin que se sucedan unos después de otros.

En 'Videogames' aparece, en dos ocasiones, para mostrar a dos miembros del grupo tocando la canción simultáneamente (ver figura 52). También sirve como transición a otro plano, ya que se utiliza como recurso el hecho de tener dos planos distintos reproduciéndose al mismo tiempo para cambiar uno de ellos por un tercer plano (ver figura 53), y posteriormente cambiar el segundo plano para terminar con el tercer plano en pantalla por completo (ver figura 54).



Figura 52

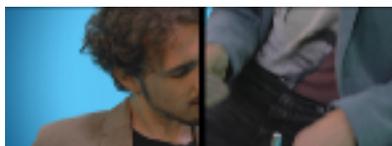


Figura 53.



Figura 54

También se utiliza en una ocasión el recurso de la pantalla dividida para mostrar dos escenas distintas: a la izquierda, vemos a Robin en uno de los planos en los que golpea la televisión, y a la derecha, vemos a Víctor, que continúa comiéndose un pomelo, escena que se repite varias veces a lo largo del videoclip. Esta pantalla dividida es concretamente especial dado que, gracias a la

máscara creada en los personajes por el croma, nos permite jugar con un efecto de 3D dejando que Robin se salga de su propio cuadro para dar el golpe (ver figuras 55 y 56).



Figura 55.



Figura 56.

Efecto Kuleshov

Como hemos visto anteriormente, el efecto Kuleshov es un antecedente muy importante en el videoclip porque demuestra que no importa tanto qué vemos en el plano, sino qué vemos en relación al plano anterior y al plano posterior. En este caso uno de los planos con los que se plantea el efecto es en el que Víctor se come, a cámara lenta, un pomelo (ver figura 57). Este plano aparece varias veces a lo largo del videoclip y siempre es dentro de una estructura de planos diferente. Su primera aparición se produce para iniciar una nueva escena, ya que previamente hemos visto una transición al terminar el primer estribillo y con este plano comienza la parte instrumental.



Figura 57.



Figura 58.



Figura 59.

El plano que observamos inmediatamente después es el primer *stop motion* dentro de la interfaz de videojuego, en la figura 58. Esto es relevante porque, al comenzar la nueva secuencia instrumental, se nos presentan dos planos nuevos, que no habíamos visto con anterioridad y nos sorprenden, pero seguidamente volvemos a ver el plano de Víctor con el pomelo (ver figura 59); retrocedemos a algo que acabamos de ver y acaba de sorprendernos.

La próxima vez que aparece el plano es en la siguiente secuencia instrumental. Esta forma de presentarlo es distinta, ya que no lo vemos ocupando todo el cuadro, sino que está dentro de una pantalla dividida. El hecho de que el plano anterior es la continuación del previo *stop motion* (ver

figura 60) puede hacer que el espectador esté preparado para ver el plano recurrente de Víctor, pero al añadir el efecto de pantalla dividida (ver figura 61), visualmente vuelve a producir un choque. El siguiente plano que observamos es, a su vez, una continuación de otra escena que se ha iniciado momentos atrás y vuelve a ser algo conocido visualmente (ver figura 62)



Figura 60.



Figura 61.

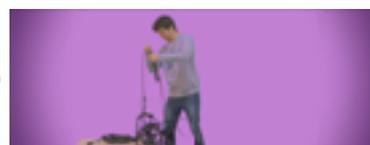


Figura 62.

2. Croma

El croma consiste en extraer, de una imagen, un color y reemplazar éste por otra imagen. Aunque sus usos cada vez son mayores y más variados, se utiliza sobretodo para películas de ciencia ficción en las que los personajes se encuentran en lugares fantásticos o para cualquier tipo de película en la que resulte más barato grabar sobre un fondo y después sustituirlo, que grabar en el lugar en cuestión. Como hemos visto en el rodaje, este fondo suele ser verde o azul, ya que son los colores más alejados del color de la piel humana, y es muy importante, para que funcione bien en la postproducción, que se haya rodado con una buena iluminación que no contamine a los sujetos y que no vistan ropa de ese color o similares.

Como hemos visto, en rodaje se siguieron las pautas para realizar un buen croma, pero es usual que, en algunos momentos, se nos escapen detalles que posteriormente sean más difíciles de arreglar en la extracción del croma. A continuación, vamos a ver qué pasos se siguieron y las dificultades con que nos encontramos.



Figura 63.

La herramienta seleccionada para realizar la extracción fue *Keylight*²⁰ (ver figura 63), la cual podemos encontrar de forma gratuita dentro del programa Adobe After Effects CC 2018. En ella se integran todos los parámetros a través de los cuales se puede afinar la incrustación, y por ello es la forma más ágil de trabajar ya que, de otra forma, tendríamos que utilizar varios efectos por separado.

Para empezar, seleccionamos con el selector de color del apartado “Screen Colour” el croma de la imagen, intentando que éste sea el verde más uniforme y que mejor recorte nos permita, ya que, aunque visualmente parezca el mismo tono, en píxeles podemos ver que siempre hay diferencias en tono, iluminación y saturación.

²⁰ Herramienta desarrollada por The Foundry.



Figura 64. Con desenfoco aplicado.

Un truco previo a la selección de color que se puede realizar para conseguir un verde uniforme es aplicar un efecto de “Desenfoco Gaussiano”, como vemos en la figura 64, de forma que los píxeles se unifiquen en un verde más constante. Tras la selección del rango de color de la incrustación, se puede eliminar este efecto sin provocar ningún problema.

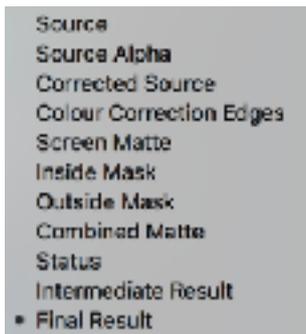


Figura 65.

Con la selección realizada, automáticamente se recorta la zona seleccionada y pasamos a tratar de afinar ese recorte. La herramienta *Keylight* contiene modos de visualización (ver figura 65) muy útiles para este fin, ya que nos permite trabajar con el bruto, el alpha²¹ de la imagen, el matte²² y los bordes, entre otros.

Uno de los modos de visualización más efectivos para afinar la cantidad de píxeles que se recortan o no y corregir sus bordes es el modo “Colour Correction Edges”, el cual nos muestra la imagen en blanco y negro para ver más claramente qué zonas tienen el recorte correcto y qué zonas no, como vemos en las figuras 66 y 67. Además, si con los parámetros forzamos la selección de píxeles dentro o fuera del recorte, nos lo marcará en verde en señal de alerta, porque es probable que eso no se vea correcto en el resultado final (ver figura 68).

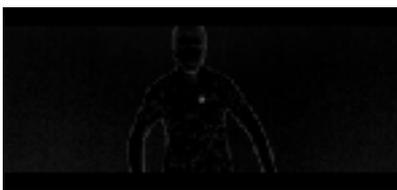


Figura 66. Visualización en “Colour Correction Edges” sin retocar.



Figura 67. Visualización en “Colour Correction Edges” retocada.



Figura 68. Resultado final.

A partir de aquí, todos los parámetros de la herramienta nos sirven para, dependiendo de cada situación, afinar de cada manera el recorte. Algunos de los parámetros más usados son:

-“Screen Gain”. Modifica el total de la imagen, cuanto más alto sea el nivel, más forzará los píxeles para que sean blanco total o negro total.

²¹ Canal que define la opacidad de cada píxel.

²² Técnica que combina dos imágenes para dar un resultado final.

-“Screen Matte”. Dentro de este apartado podemos encontrar: “Clip Black”, para pasar los píxeles a negro; “Clip White”, que realiza lo mismo pero a blanco”; “Screen Shrink/Grow”, que se centra en los bordes de la máscara, recortándolos o aumentándolos; y “Screen Softness” crea un ligero desenfoque que suaviza el recorte. También nos da la opción, en “Replace Method”, de seleccionar un color con el que transformar los píxeles que han quedado grises, y ni forman parte de la máscara ni son recortados, sino que son en cierta forma transparentes. A estos píxeles se les puede aplicar un color gris, como el que viene por defecto, que es neutral y no suele destacar, o se puede elegir que esos píxeles guarden el color de la imagen original, el bruto. Dependiendo del clip y de la calidad de la incrustación se requerirá uno u otro.

-“Foreground Colour Correction”. Esta función aparece desactivada por defecto, pero tan solo hay que pulsar “Enable Colour Correction” para poder utilizarla. Es similar a “Replace Method”, pero contiene más parámetros que podemos usar para ajustarla. “Colour Suppression” nos permite eliminar de la imagen un color no deseado, en este caso el verde, y equilibrarlo mediante “Supression Balance” y “Supression Amount”.

La carga de trabajo que incluyó realizar la incrustación de croma de todos los clips resultó ser la de mayor dificultad. Uno de los problemas a los que nos enfrentábamos, y lo cual sabíamos previamente al rodaje, es el material reflectante que contienen los instrumentos. Muchos de éstos reflejaban el verde de su alrededor y no había otra opción más que tratar de arreglarlo en postproducción. En este caso fue muy útil el uso de “Replace Method” con el color gris, ya que evitaba los reflejos verdes y neutralizaba los destellos, camuflándose mejor con el color del fondo (ver figuras 69 y 70).



Figura 69. Vídeo original con reflejo en el instrumento.



Figura 70. Resultado final.

Una de las herramientas que se tuvo que utilizar a menudo fueron las máscaras ya que, sobretodo en planos más generales, la iluminación del croma era distinta en los márgenes del cuadro y esto provocaba que, al hacer la incrustación, hubiera una gran cantidad de píxeles que no se incluyeran en el recorte. Mediante una máscara, esos bordes en los que no aparecían los protagonistas podían ser recortados fácilmente para que desaparecieran esos píxeles, como vemos en la comparación de las figuras 71 y 72.



Figura 71. Bordes sin corregir.



Figura 72. Resultado final.

También se necesitaron máscaras, especialmente, para ajustar el pelo de uno de los músicos, Sergio, el cual es muy largo y rizado y necesitaba un color gris neutral para que el recorte fuera menos visible. Esto se suma a que con algunas de las prendas de ropa era necesario situar el "Replace Method" en la fuente de la imagen, no con un color neutralizador, ya que algunas camisetas eran muy claras o similares al verde y con los píxeles transparentes, cambiaba el color de éstas. Por tanto, en algunos planos observamos el cuadro general con unos parámetros (ver figura 73) y, en un clip duplicado, tan solo el pelo de Sergio con una máscara con los parámetros adecuados a esa zona (ver figura 74).



Figura 73.

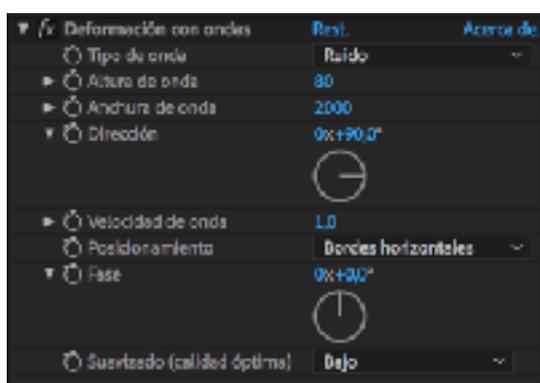


Figura 74.

3. Efectos

'Videogames' contiene algunos efectos realizados en After Effects para conseguir un resultado visual concreto. Pueden estar aplicados sobre un clip o a modo de transición entre dos de ellos, y para su correcto funcionamiento nos fueron de gran utilidad las capas de ajuste.

Uno de los efectos aplicados sobre la imagen es el efecto de “**Glitch**” o “**Deformación con ondas**” (ver figura 75) en castellano, aunque técnicamente significa “fallo”. Esta herramienta nos permite deformar la imagen de distintas formas para conseguir el efecto de televisión rota o una pantalla con interferencias.



Este efecto funciona sobre una capa de ajuste, la cual se ha de posicionar encima de los clips en los que se quiera aplicar el efecto. Para darle más realismo, se pueden usar varias capas de ajuste y, en cada una de ellas, modificar los parámetros del efecto para que el ruido que genere sea distinto, como podemos ver en las figuras 76, 77 y 78.

Figura 75.



Figura 76.



Figura 77.



Figura 78.

En varios casos se ha realizado una **rotoscopia** para ocultar partes del decorado que no quedaban bien visualmente en algunos planos. La rotoscopia consiste en animar una máscara fotograma a fotograma, modificando sus vértices para hacer una selección correcta y adaptada a cada movimiento. En la figura 79 vemos, en la esquina inferior derecha, algunos objetos que desentonan con el resto, y en la figura 80 han “desaparecido” gracias a la máscara con rotoscopia.

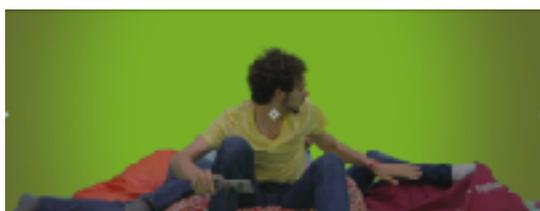


Figura 79.

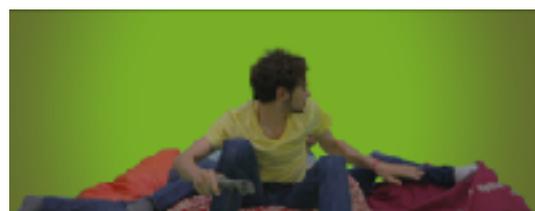


Figura 80.

Podemos observar un momento de la canción en que la instrumental disminuye su presencia para darle protagonismo al vocal, y con la imagen realizamos la misma acción dejando un plano del cantante durante gran parte de la estrofa, siendo algo insólito en el videoclip, que en su mayoría tiene un montaje rápido de planos que no suelen durar en pantalla más de dos segundos. Durante este trozo de canción, en el cual la letra nos narra cómo el protagonista quiere “romper su destino en *bits*”, le aplicamos momentáneamente el efecto de “Desplazamiento de ondas”, para dar sensación de interferencia en medio de esa pausa rítmica, y además se le añade el efecto de “**Mosaico**” (ver figura 81), que convierte la imagen sobre la que trabaja en un mosaico que podemos modificar a través de los parámetros.



Figura 81.

El hecho de trabajar con bloques nos permite crear la sensación de que la imagen se convierte al modo 8bits, tan característico de los videojuegos antiguos. Conforme avanza la canción hasta el momento en que dice la frase que incluye la palabra “bits”, los cuadrados del mosaico se van reduciendo (ver figura 82), dejándonos ver cada vez menos la imagen real y más el efecto, que tendría “menos calidad” (ver figura 83).



Figura 82.



Figura 83.

En el caso de la **interfaz de videojuego**²³ sobre la que aparece dos veces el *stop motion*, inspirada en el Super Mario Bros²⁴, se realizaron dos composiciones a parte, ya que contenían más capas y efectos que podían entorpecer el trabajo del resto del videoclip.



Figura 84.

²³ Juego electrónico que utiliza imágenes en vídeo creadas digitalmente.

²⁴ Videojuego desarrollado por Nintendo en 1985.

Mediante el programa Adobe Illustrator CC 2018 se creó una base para la interfaz (ver figura 84), que incluía el suelo de tierra, una capa de césped, el cielo y una tubería y un cubo clásicos del juego anteriormente mencionado. En archivos separados se realizaron también más nubes, un banco largo de ladrillos, otro cubo distinto al primero y las famosas monedas, que se realizaron en Adobe Photoshop CC 2018 y en este caso llevan “grabado” el logo de Kaboom Producciones (ver figura 85), la productora amateur con la que firmamos nuestros trabajos. Una vez importado todo esto a



Figura 85.

After Effects en formato .png, se procedió en primer lugar a convertir las capas de las monedas a **3D**, ya que éstas debían rotar sobre su eje Y y esto solo era posible aplicando el 3D. También se animó el interrogante, el cual está realizado con la tipografía “Minecraft”²⁵, formada por cuadrados que simulan los bits. En este caso se crearon dos capas con un interrogante cada una y se les realizó un **mate de seguimiento** tipo “alfa invertido”, para que se pudieran desplazar sobre el cubo desapareciendo a su fin. Podemos ver la estructura de capas con el mate de seguimiento en la figura 86.

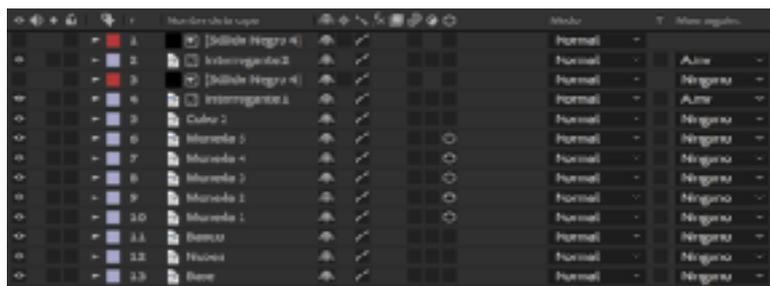


Figura 86.

La segunda vez que aparece en el videoclip la interfaz del videojuego, se producen algunos cambios en la base de la interfaz para dar la sensación de que se han movido en el espacio y en el tiempo, como vemos en la figura 85. Además, se incluye una pequeña seta que, cuando toca a Sergio, contiene una animación en la cual aumenta su escala rápidamente y se disminuye hasta hacerse invisible. A su vez, a la fotografía de *stop motion* en la que se encuentran los protagonistas, se le realizaría una máscara para aumentar el tamaño de Sergio, esta vez de forma inmediata y no acelerando y desacelerando como en el caso de la seta, ya que es el tipo de efecto que sucede en el clásico videojuego de Super Mario Bros (ver figuras 87 y 88).



Figura 87.



Figura 88.

²⁵ Videojuego basado en la construcción, cuya estética es de formas geométricas.

Por otro lado, el videoclip contiene **efectos de transición**. Entre ellas podemos distinguir dos tipos: transiciones con bloques de color y transiciones de transformación del clip. Observamos cuatro **transiciones con bloques de color**, las cuales están repartidas a lo largo del videoclip y coinciden en estilo, aunque no en dirección y color, ya que cada una contiene una gama de colores monocromática dentro de uno de los colores que se usan de fondo a lo largo del videoclip: magenta, azul, verde y morado.



Figura 89. Transición 1.



Figura 90. Transición 2.



Figura 91. Transición 3.



Figura 92. Transición 4.

La transición 1, en la figura 89, realiza el movimiento de un abanico de izquierda a derecha, pasando por detrás del intérprete y “borrándolo” a su paso. La transición 2 (ver figura 90) hace un barrido horizontal, que tapa la primera imagen y descubre la segunda a su paso. Como vemos en la figura 91, la transición 3 desplaza los colores hacia los lados desde el centro, y la transición 4 (ver figura 92) hace un efecto de “puerta” tipo ascensor que se cierra en diagonal. Cada bloque de color está hecho con un sólido, y todos ellos llevan aplicado un efecto de “Sombra Paralela” para aportar más textura.

Las **transiciones por transformación** son las que utilizan como recurso los parámetros propios de la imagen, como escala, posición o rotación. La transición a la que pertenece la figura 93 es de posición, contiene una animación por *keyframes*²⁶ en la que el vídeo se desplaza de derecha a izquierda, entrando a cuadro y manteniéndose centrado. Además, se le aplica un “motion blur” o desenfoque de movimiento para darle más realismo a la imagen. Otras transiciones como las que vemos en las figuras 94 y 95 juegan también con la posición, pero en este caso, vertical; el siguiente clip “tapa” al anterior bajando o subiendo por encima de él. En el caso de la transición de la figura 96, se elaboró una máscara circular mediante la cual desaparece el clip anterior y aparece el clip siguiente de forma simultánea. Finalmente, en la figura 97 tenemos una transición que incluye el

²⁶ Símbolo que marca los cambios a lo largo de una animación, por ejemplo, una posición de inicio y una posición final distintas.

cambio de escala, de forma que un clip disminuye su tamaño hasta desaparecer, y el otro aparece de la forma contraria. Además, se le añade la propiedad de rotación y el ya mencionado desenfoque de movimiento.

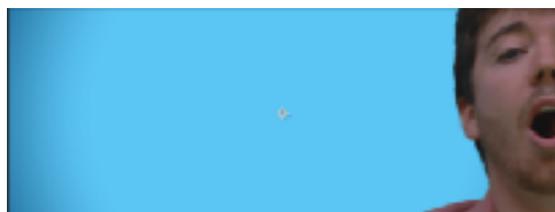


Figura 93.

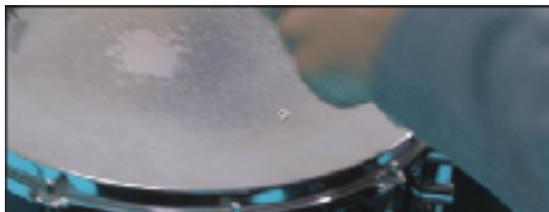


Figura 94.

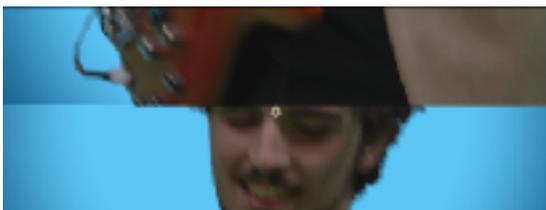


Figura 95.



Figura 96.



Figura 97.

El último efecto que se incluyó en el videoclip fue el de **“scratching” o garabato**. Como hemos visto en algunos referentes que sirvieron de inspiración para nuestro vídeo, este garabato consiste

en pintar digitalmente por encima de la imagen grabada, creando formas que interactúan con la acción y aportan una visión más alegre y desenfadada. Para realizar ese efecto se utilizó una tableta gráfica de la marca Bamboo en la herramienta de “Pintar”, ya que sería más cómodo y con mejor resultado que utilizando el ratón o *trackpad* para hacer los dibujos.

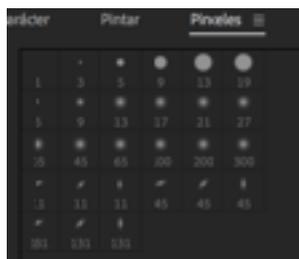


Figura 98.

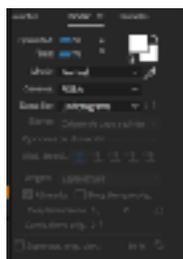


Figura 99.

Dentro de After Effects, para conseguir el efecto, hay que hacer doble *click* sobre la capa en la que queremos pintar, para que así se abra en la ventana de “Capa” y no en la de “Composición”, que es en la que solemos trabajar. Si no lo tenemos abierto ya, debemos abrir en “Ventana” los apartados de “Pinceles” (ver figura 98) y “Pintar” (ver figura 99). A partir de ahí, podemos configurar todos los parámetros según nuestras necesidades y, teniendo la herramienta “Pincel” seleccionada, comenzar a crear el efecto.

En este caso, se ha usado un pincel redondo y sin degradado de diferentes tamaños, entre los 3 y los 9 puntos, y el modo de pintar ha sido de duración de un fotograma. Se realizaron pruebas con el modo de pintar "Simulación de escritura", para que los garabatos se pintaran durante la reproducción, pero finalmente lo que más encajaba con el vídeo era el estilo "un fotograma", ya que, aunque es costoso, al pintar lo mismo cada vez, según los fotogramas que se requieran, nunca es completamente igual, y esto crea un efecto de movimiento muy divertido y dinámico.



Figura 100.



Figura 101.



Figura 102.

Al modificar el diámetro del pincel de un fotograma a otro, se consigue más impacto visual y dinamismo (ver figuras 100, 101 y 102), y no es necesario que el dibujo sea preciso y trabajado, ya que pasa tan rápido que, para el efecto que queremos conseguir, es mejor si se nota que es un garabato y da una sensación infantil. Como podemos ver, este efecto lo hemos utilizado para integrar los símbolos del mando de consola (ver figura 103), pero también para acentuar alguna reacción (ver figuras 104-108), acompañar a los instrumentos musicales (figuras 109-113) o interactuar con los objetos (figuras 114-117).

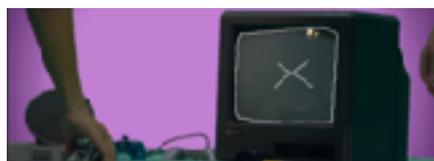


Figura 103.

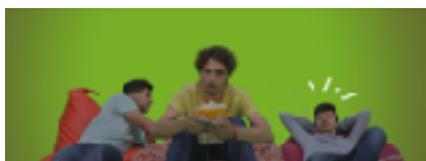


Figura 104.



Figura 105.

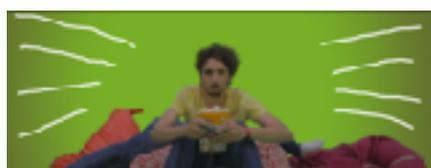


Figura 106.



Figura 107.



Figura 108.

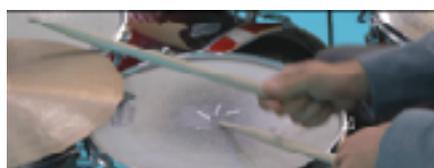


Figura 109.



Figura 110.

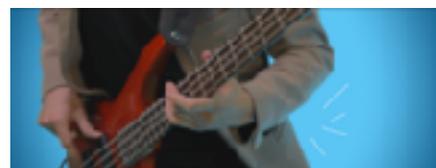


Figura 111.



Figura 112.



Figura 113.



Figura 114.



Figura 115.



Figura 116.



Figura 117.

Para finalizar con el apartado de efectos, veremos a continuación cómo se realizaron los **títulos de crédito de inicio**. Éstos fueron ideados, a rasgos generales desde la realización del guion técnico y *storyboard*, y se acordó que incluirían todos los colores de fondo que veríamos a lo largo del videoclip y tan solo dos palabras: “Bangoo”, el nombre del grupo; y “Videogames”, el nombre de la canción.

Los títulos de crédito deben ir en consonancia con el resto del videoclip, ya que es la primera imagen que ve el espectador y ha de llamar la atención y atrapar la mirada desde el primer momento. Por esto se decidió que se utilizaran dos tipografías distintas, que contrastaran mucho entre sí y representaran lo que sería el vídeo musical que se ve seguidamente. Una de ellas es Amatic SC- Regular, de tipo *ultra condensed*, fina y de bordes irregulares (ver figura 118). Esta tipografía es ligera y un tanto infantil, encajando así con la idea que expresa la canción sobre la infancia y los videojuegos.



Figura 118.

La otra tipografía, con la que creamos una ruptura en las formas y estilos, es la utilizada en el interrogante de la interfaz de videojuego: Minecraft (ver figura 119). Esta fuente es todo lo contrario a la anterior, tiene una altura mucho inferior, es de tipo *bold* y contiene formas geométricas, cubos, para aportar la estética 8bits, como hemos visto anteriormente.



Figura 119.

Durante los golpes de batería introductores a la canción, estas dos tipografías van sustituyéndose al ritmo de la música, junto al cambio en los colores del fondo, e incluso superponiéndose (figuras 121 y 122) la una a la otra en los momentos en los que se producen los efectos ya vistos de “Deformación con ondas” y “Ruido fractal” (ver figura 120).



Figura 120.



Figura 121.



Figura 122.

Otro efecto añadido a las capas de texto es el de **“Desplazamiento turbulento”** (ver figura 123), mediante el cual conseguimos crear un leve movimiento en las letras, con cierta sensación de hormigueo, para que en vez de verse como imágenes quietas y sin vida, tengan ya desde el principio mucho más dinamismo y generen una anticipación, junto al ritmo de la batería, para el comienzo del videoclip.

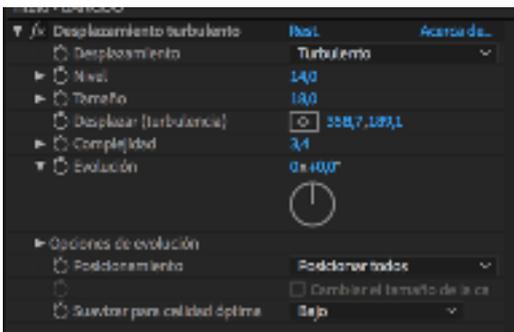


Figura 123.

4. Corrección de color

La corrección de color se realizó, como hemos visto, también en el programa Adobe After Effects, mediante la herramienta *Color Finesse*, la cual podemos abrir desde la pestaña de “Synthetic aperture”. Esta herramienta permite realizar una corrección de color simple dentro de la interfaz de After Effects, o bien nos da la opción de hacer una corrección más profunda a través de su interfaz completa, la cual se abre desde el anterior programa. *Color Finesse* nos ofrece para trabajar un monitor de forma de onda, un vectorscopio, un histograma RGB y curvas de corrección (ver figura 124).

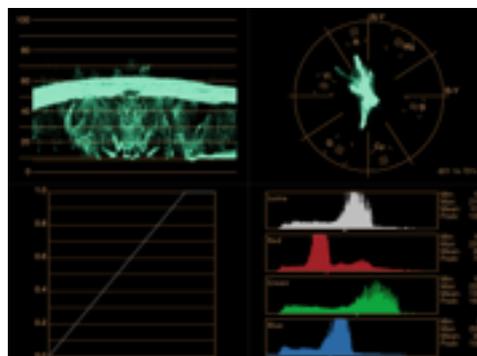


Figura 124.

Para mejorar el resultado final de la imagen del videoclip, se procedió a realizar una corrección de color basada, sobretodo, en hacer destacar a los intérpretes, ya que al incrustar las imágenes en unos colores planos de fondo tan saturados y llamativos, éstos necesitarían adecuarse a esas circunstancias para seguir siendo los protagonistas. Por ello tan solo se realizó una corrección sencilla consistente en el aumento de la *ganancia RGB* y su correspondencia, según cada plano, con la *gamma* y el *pedestal* (ver figura 125) para conseguir unas imágenes luminosas pero bien contrastadas. También se aumentó levemente la saturación de los colores, de forma que se complementara mejor con el fondo, dando un resultado final acorde a lo que buscábamos (ver figuras 126, 127, 128 y 129).

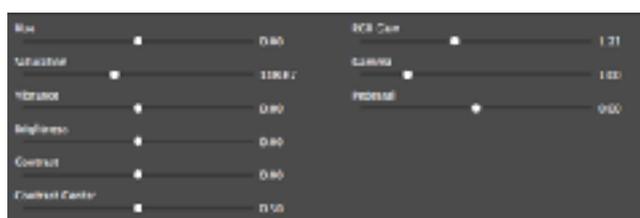


Figura 125.



Figura 126. Previo a la corrección.



Figura 127. Resultado final.



Figura 128. Previo a la corrección.

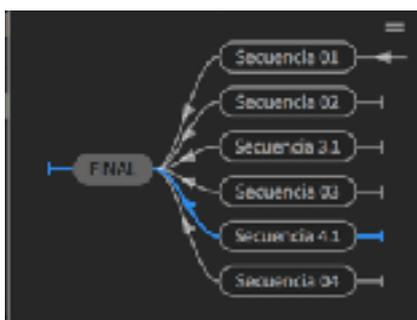


Figura 129. Resultado final.

5. Workflow

Para finalizar, debemos explicar el *workflow* o flujo de trabajo en el videoclip, ya que el montaje se realizó mediante el programa Adobe Premiere, y el resto de la postproducción se desarrolló en Adobe After Effects. Adobe Premiere tiene una función mediante la cual, mientras editas, puedes reemplazar un clip por una composición en After Effects, lo cual es muy práctico para casos concretos en los que se necesite aplicar algún efecto. En el caso de nuestro videoclip, esto no era viable, ya que todos los clips iban a tener el efecto de croma, además de otros efectos. Además, transportando todo el proyecto podríamos realizar la corrección de color en After Effects.

Como After Effects crea una pista por cada clip, no como Premiere, en el cual podemos tener varios clips en una misma pista de vídeo, transportar el videoclip completo como una secuencia nos crearía un *timeline* demasiado extenso y en el cual sería difícil organizarse y encontrar lo necesario. Por esta razón decidí separar en Premiere el videoclip en varias secuencias, para llevar estas a After Effects y poder trabajar con un volumen de clips mucho menor por cada una. De esta forma, desde Premiere exporté 4 secuencias, cada una por separado en un formato .xml, uno de los formatos aceptados por casi todos los programas de edición para transportar la estructura del *timeline*.



El esquema del proyecto de After Effects quedó de esta forma (ver figura 130), con las secuencias independientes sobre las que trabajar, con su correspondiente precomposición en la secuencia FINAL, donde se juntan todas. Además, se crearían dos composiciones más para integrar los elementos de la interfaz del *stop motion*, como hemos visto anteriormente.

Figura 130.

Tras haber realizado tanto la incrustación de croma como todos los efectos en Adobe After Effects, el último paso en la realización del videoclip es su exportación. Para ello, en la ventana de “Composición”, seleccionamos “Añadir a la cola de Media Encoder”. Esto significa que no será el propio After Effects el que realizará la exportación, sino que lo redirige a otro programa de Adobe, el Media Encoder (ver figura 131), especializado en la exportación de proyectos, para esta función. Aunque podríamos exportarlo directamente desde la cola de procesamiento de After Effects, suele ser un paso extra, ya que no contiene algunos formatos de exportación muy utilizados actualmente.

El formato de vídeo con mayor compatibilidad es el .mp4 y el códec más utilizado es el h.264, pudiendo elegir la velocidad de bits entre media o alta, siendo en este caso alta, para obtener la mayor calidad.

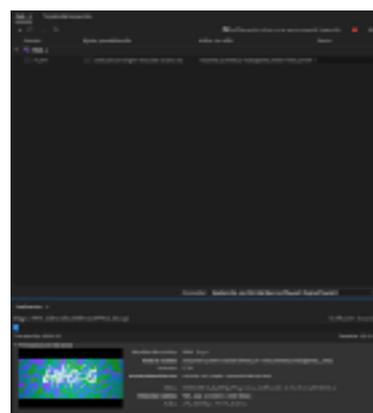


Figura 131.

IV. Conclusión

En la realización del videoclip “Videogames” hemos tratado de cumplir los objetivos planteados, además de solucionar algunos problemas que han surgido durante la preparación, el rodaje y en la postproducción. Uno de los objetivos que se plantearon al inicio del proyecto, fue el de planear con antelación los efectos que se realizarían para no cometer errores en rodaje.

A raíz de la experiencia, podemos decir, en primer lugar, que se debe evitar grabar en croma con instrumentos metálicos o reflectantes, ya que su incrustación en postproducción ha resultado muy complicada y el resultado no es todo lo bueno que podría ser teniendo otro tipo de material. También ha habido ocasiones en que algunos planos no han estado correctamente iluminados y nos hemos encontrado con sombras que reflejaban el verde del fondo; esto probablemente se habría podido resolver con una mejor planificación del rodaje, ya que al hacerlo todo en un día por cuestiones de desplazamiento, a veces la velocidad hizo que no nos fijáramos tan detalladamente en cada plano.

Anteriormente se ha mencionado que nuestra intención fue grabar el videoclip, en su mayoría, a 25fps, y aunque el resultado final es una vista bastante natural para el espectador, nos encontramos con movimientos muy rápidos tanto dentro del cuadro como por parte de la cámara, y quizás el resultado habría sido mejor grabando a 50fps o simplemente con una velocidad de obturación mayor, para reducir levemente el *motion blur* que se puede apreciar.

En cuanto al *workflow* planteado desde el inicio de la preparación, podemos considerarlo un objetivo cumplido por completo ya que, el flujo de trabajo entre los programas y los distintos formatos con los que se ha trabajado, ha funcionado sin dar ningún problema y el orden seguido a la hora de aplicar efectos ha sido el más eficiente. La oportunidad de experimentar con efectos que hemos visto a lo largo del máster también ha significado un avance, ya que se han puesto en práctica técnicas aprendidas, por lo que las hemos podido aplicar en mayor profundidad y con un mayor conocimiento de ellas, como el efecto *Keylight*, la herramienta “Pintar” o la corrección de color.

Finalmente, es relevante comentar que el videoclip se ha mostrado a Bangoo, el grupo de música protagonista, y han quedado satisfechos por el resultado. El vídeo representa bien la imagen que quieren transmitir, es divertido, dinámico y con mucho color, y utiliza los recursos de videojuego y de la infancia para crear esa nostalgia alegre en el espectador.

Personalmente, este trabajo ha sido duro pero muy beneficioso para mí, tanto a nivel profesional como a nivel personal. Me he sorprendido a mí misma siendo capaz de realizar cosas que no había hecho antes y viendo un buen resultado final, y he aprendido muchas otras cosas que solo dan la experiencia y seguro aplicaré en mi vida profesional.

V. Bibliografía

Caloncho. (2015). *Chupetazos* [DVD]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=MafGcC-uQ5A>

Carlos Sadness. (2015). *Groenlandia* [DVD]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=cbj6-ahjQtQ>

Carlos Sadness. (2015). *Qué electricidad* [DVD]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=j>

Chazelle, Damien. (2017). *La la Land* [DVD].

Ciara, Nicky Minaj. (2013) *I'm out*. [DVD]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=AuqWMmMymGk>

Fun. (2013) *One foot*. [DVD] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=2Tuyw9WBFkQ>

García Gómez, F. and Sánchez López, J. (2009). Historia, estética e iconografía del videoclip musical. Málaga: Universidad de Málaga.

Greg et Lio. (2015). *Come* [DVD]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=KDXOzr0GoA4>

Greg et Lio. (2017). *Dynabeat* [DVD] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=vogjd9rzUNQ>

Greg et Lio. (2016). *Makeba* [DVD]. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=59Q_lhgGANc

Jenny Lewis. (2014) *Just one of the guys* [DVD]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=PuxU5an9-H8>

Justin Timberlake, Jay-Z. (2013) *Suit&Tie* [DVD]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=KReoTOZK9W8>

Kelly G., Donen S. (1952). *Cantando bajo la lluvia* [DVD].

Martín Sánchez, G. (2010). *La música y la evolución de la narración audiovisual*. Badajoz: Editorial @becedario.

One Direction. (2014) *Midnight memories* [DVD]. Disponible en

https://www.youtube.com/watch?v=Cq__fNuYfQM

Queen. (1975). *Bohemian Rhapsody* [DVD] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=fJ9rUzIMcZQ>

Sedeño Valdellós, A., Rodríguez López, J. and Acuña, S. (2016). *El videoclip posttelevisivo actual*. Propuesta metodológica y análisis estético.

Sharpsteen, Ben. (1941). *Dumbo* [DVD].

Two Door Cinema Club. (2012). *Sun* [DVD]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=sKyK1Mme9Sc>

Webber, Lois. (1913). *Suspense*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=zfgiUvBaosg>

VI. Anexos

1. Guion

PARTE DE LA CANCIÓN	GUION	NECESIDADES	SEG
INSTRUMENTAL BATERÍA	Créditos		8"
INSTRUMENTAL	<p>Víctor, Sergio y Robin están sentados en un sofá. Sergio está sentado en medio de los 3 jugando con el mando de la play, tiene un bol de palomitas encima. Víctor coge un puñado de palomitas y se lo tira a Robin, que está empanado mirando la televisión. A Robin le molesta y empieza a pelearse con Víctor.</p> <p>Sergio se da cuenta de que hay algo en la pantalla, se acerca a ella y lo siguen Robin y Víctor por los lados. Detrás de ellos comienza a cambiar el color del fondo con los golpes de batería finales.</p> <p>CON JUMP CUTS</p>	<p>SOFÁ</p> <p>MANDO PLAY</p> <p>PALOMITAS</p> <p>M&MS Y DEMÁS SNACKS</p> <p>COLCHONETA</p>	20"
I don't want to feel their faces Looking ri-i-ight feel me	Empezamos con un plano de Robin cantando y se producen desplazamientos rápidos por el resto del grupo mientras tocan.	<p>INSTRUMENTOS</p> <p>PIE DE MICRO</p>	5"
COMPÁS INSTRUMENTAL	Víctor está mirando una nintendo porque no funciona.	NINTENDO ROSA	3"
I don't want to see their hatred	Víctor le sopla a la ranura del cartucho y le sopla de vuelta la Nintendo.	NINTENDO ROSA	4"

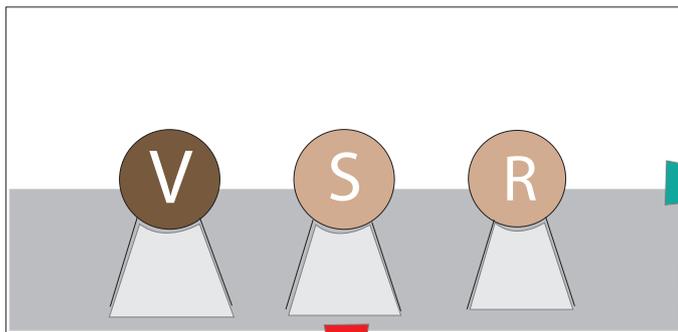
Fucking up all of my dreams	Partimos pantalla y vemos a Robin y Sergio riéndose de Víctor.		4"
COMPÁS INSTRUMENTAL	La pantalla de Robin y Sergio se desplaza para ocupar la pantalla entera, se dan cuenta de que Víctor ya no está .	NINTENDO	3"
But who will stand with me if I can't keep a single secret Why am I so different?	VÍCTOR entra por el otro lado de la pantalla y les tira la Nintendo. Robin y Sergio salen de plano y entran persiguiendo a Víctor. Salen de plano, cambia el color del fondo y entra Víctor en plano corriendo, con Robin y Sergio persiguiendolo. Salen de plano, vuelve a cambiar el fondo y entran Sergio y Robin y Víctor persiguiéndoles corriendo.	SILLA OFICINA	7"
Just go go go go go go go away.	Grupo tocando.	<p>INSTRUMENTOS</p> <p>PIE DE MICRO</p>	3"
COMPÁS INSTRUMENTAL	Grupo tocando.	<p>INSTRUMENTOS</p> <p>PIE DE MICRO</p>	3"
And here's my favourite rasca Looking do-o-own at me	Grupo tocando.	<p>INSTRUMENTOS</p> <p>PIE DE MICRO</p>	8"
Muscles are hilarious	Robin, que lleva una capa, hace un gesto de superhéroe a cámara lenta.	CAPA SUPERMÁN	3"
If you can't join words together	Entra una mano en plano, le estiran de la capa y lo sacan de plano.	CAPA SUPERMÁN	2"
Or sum up a pair of	Cambios de plano y fondo de los tres haciendo posturas sobre su fuerza.		4"

numbers for your daily homework			
Yeah, go go go go go go go away.	Grupo tocando.	INSTRUMENTOS PIE DE MICRO	3"
INSTRUMENTAL	Stop motion (efecto 2D) en interfaz de videojuego. Víctor comiéndose una naranja y chorreando a cámara lenta. Sergio está quieto, le tiran un balón de playa y cuando le da en la cabeza y rebota salen muchos.	NARANJA/POMEL O BALÓN DE PLAYA	8"
And I feel less alone if I'm stuck inside my world	Los tres rompen una televisión antigua y una PlayStation con un bate a cámara lenta.	TV ANTIGUA PLAY ANTIGUA BATE	10"
INSTRUMENTAL VIDEOJUEGO	Aparecen los tres con las manos levantadas, como si ellos no hubieran sido. Detalles de todo lo que han roto.	TV ANTIGUA PLAY ANTIGUA BATE INSTRUMENTOS PIE DE MICRO	7"
But I am for them what I seek for in the	Grupo tocando.	INSTRUMENTOS PIE DE MICRO	27"

end I still remember when my friends loved me back then Back when I was young Beloved video games you never made me feel friendship that way			
INSTRUMENTAL	Stop Motion (efecto 2D) en interfaz de videojuego. Sergio se encuentra una seta, la toca y se hace gigante. Robin se encuentra un montón de cables liados, intenta desliarlos. Vienen Sergio y Víctor que lo intentan ayudar. Cambia el fondo y vemos a los tres enrollados en los cables. A Víctor le cae pintura, pero lo vemos de forma invertida en el tiempo.	CABLES PINTURA	20"
FINAL INSTRUMENTAL/TRANSICIÓN	Plano detalle de la naranja que gira, nos metemos dentro y salimos a un plano de Robin.	POMELO/NARANJA	3"
Time is racing towards me With an uninspiring fate But I'm prepared for	Robin cantando a la cámara, se producen efectos de bits y glitch.	INSTRUMENTOS PIE DE MICRO	17"

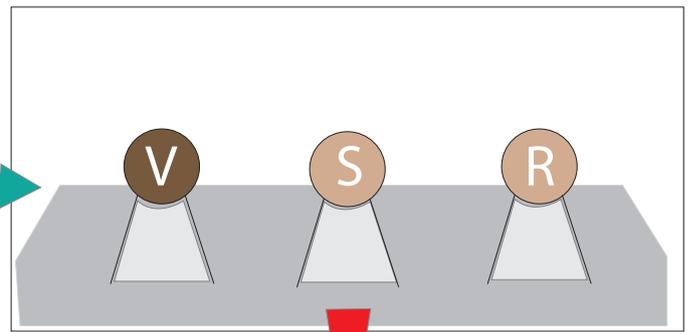
anything I will break it into b- b-b-b-b-b-bits			
But who will follow me if I can't stop making things my way Why am I so stubborn? Let's go go go go go go go away!	El grupo está tocando y de repente, sus instrumentos cambian por cosas de juguete.	INSTRUMENTOS PIE DE MICRO ZAMBOMBA, GUITARRA JUGUETE Y PLÁTANO	9"
INSTRUMENTAL	Sergio se sube las gafas y se desenfoca la imagen. Robin se pone las gafas de sol que lleva en la cabeza y la imagen se oscurece. Víctor se pone unas gafas que no llevan cristal, no pasa nada y se da cuenta de que no tienen cristal	GAFAS DE SERGIO GAFAS DE SOL GAFAS SIN CRISTALES	7"
Yeah I am for them what I seek for in the end I still remember when my friends loved me back then Back when I was	Grupo tocando. Vuelven a la escena del sofá, pero esta vez la están recogiendo. Sergio se acerca a la televisión y la apaga.	SOFÁ BOL PALOMITAS MANDO PLAY INSTRUMENTOS	36"
young Beloved video games you'll never make me feel friendship that way.		PIE DE MICRO	

2. Storyboard



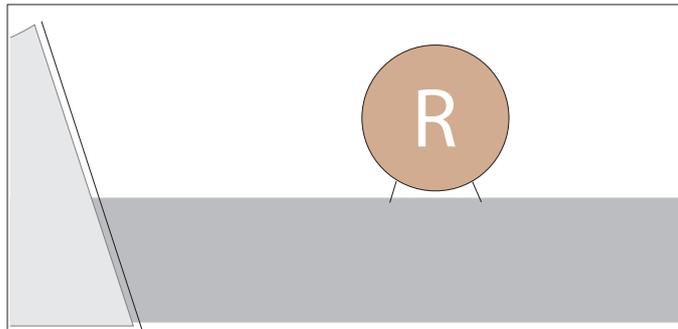
PM
comienza travelling hacia atrás
cámara lenta
jump cut

intro musical
Sergio está sentado en medio de los 3 jugando con el mando de la play, tiene un bol de palomitas encima. Victor coge un puñado de palomitas y se lo tira a Robin que está empanado mirando la tv.



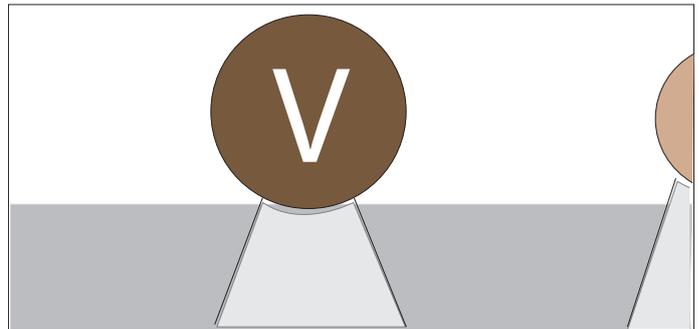
PE
termina travelling hacia atrás
cámara lenta
jump cut

intro musical
Robin se pica y va a pegarle por detrás de Sergio. Robin se cae por detrás del sofá y Victor se rie mientras Robin lo mira fatal por detrás del sofá.



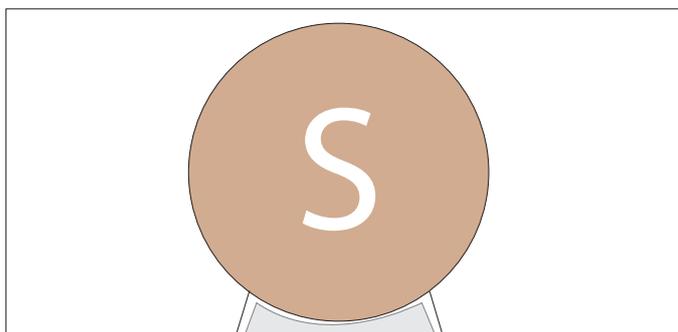
PMC
fijo

intro musical
Robin lo mira fatal por detrás del sofá.



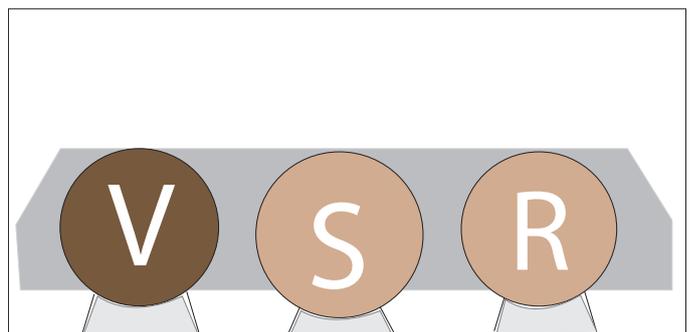
PM
fijo

intro musical
Victor se rie.



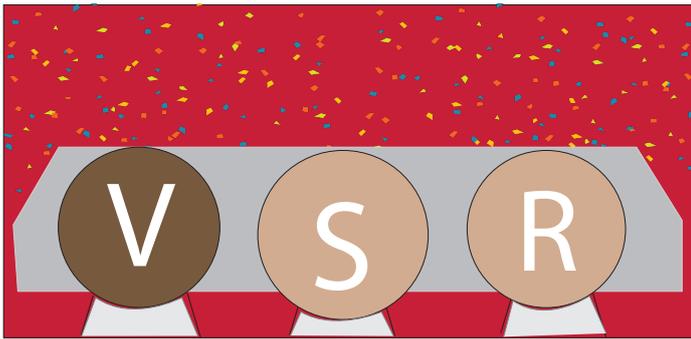
PMC-PP
fijo
cámara lenta

intro musical
Sergio se da cuenta de que hay algo en la pantalla.



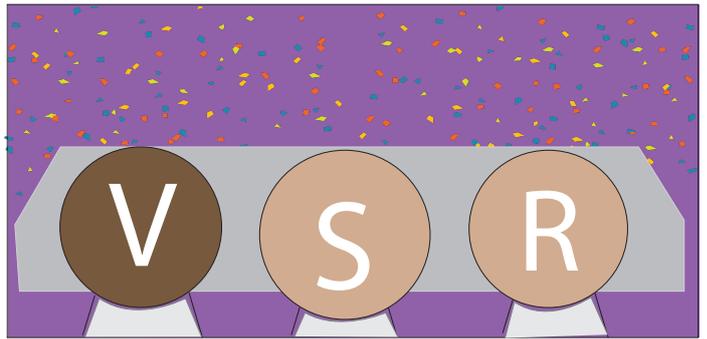
PM
fijo
cámara lenta

intro musical
Se acerca a ella y lo siguen Robin y Victor por los lados.



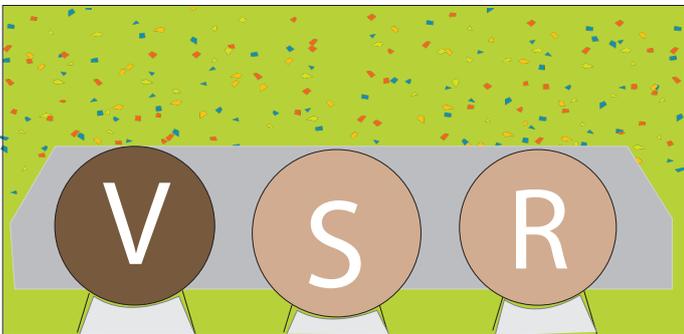
PM
fijo
cámara lenta

intro musical
DETRÁS DE ELLOS EMPIEZAN A VOLAR COSAS Y CAMBIOS DE COLOR DE FONDO (con los golpes de batería finales a modo de transición)



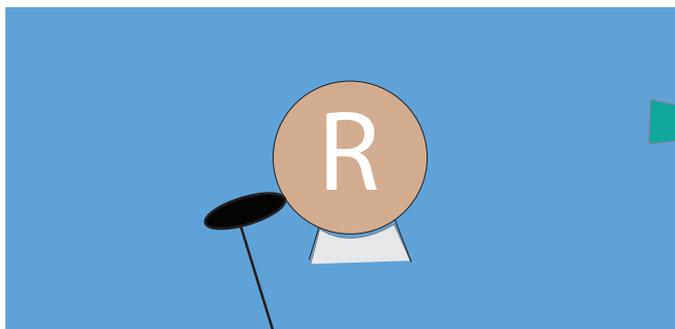
PM
fijo
cámara lenta

intro musical
DETRÁS DE ELLOS EMPIEZAN A VOLAR COSAS Y CAMBIOS DE COLOR DE FONDO (con los golpes de batería finales a modo de transición)



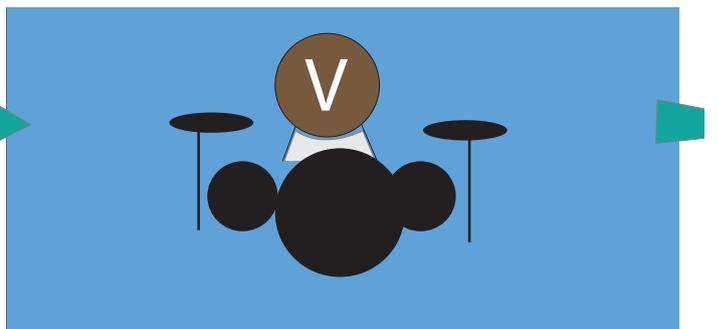
PM
fijo
cámara lenta

intro musical
DETRÁS DE ELLOS EMPIEZAN A VOLAR COSAS Y CAMBIOS DE COLOR DE FONDO (con los golpes de batería finales a modo de transición)



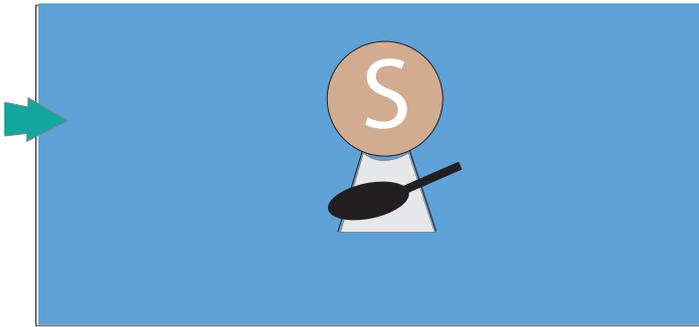
PM
movimiento

I don't want to feel their faces Looking ri-i-ight feel me
Empezamos con Robin y desplazamientos rápidos por el resto del grupo mientras tocan.



PM
movimiento

I don't want to feel their faces Looking ri-i-ight feel me
Empezamos con Robin y desplazamientos rápidos por el resto del grupo mientras tocan.



PM
movimiento

I don't want to feel their faces Looking ri-i-ight feel me

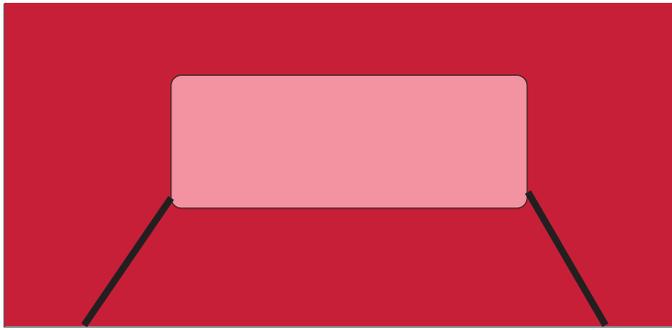
Empezamos con Robin y desplazamientos rápidos por el resto del grupo mientras tocan.



PMC
fijo

COMPÁS INSTRUMENTAL

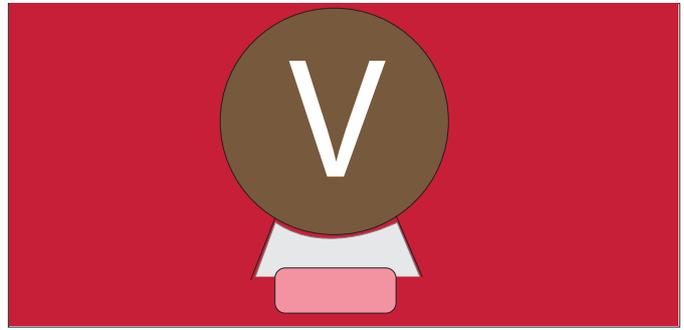
VICTOR está mirando una NINTENDO porque no funciona.



PD
fijo

I don't want to see their hatred

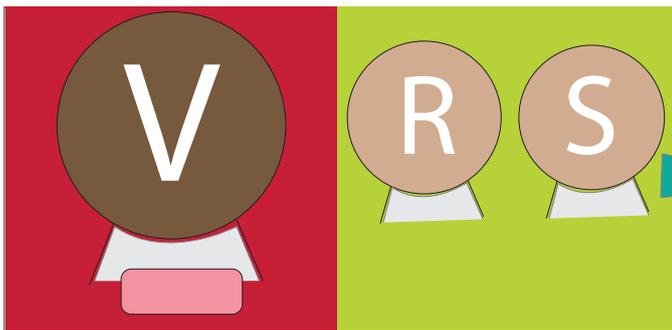
Victor le sopla a la ranura del cartucho y le sopla de vuelta la Nintendo



PMC
fijo

I don't want to see their hatred

Victor le sopla a la ranura del cartucho y le sopla de vuelta la Nintendo



PMC-PML
fijo
cámara lenta

Fucking up all of my dreams

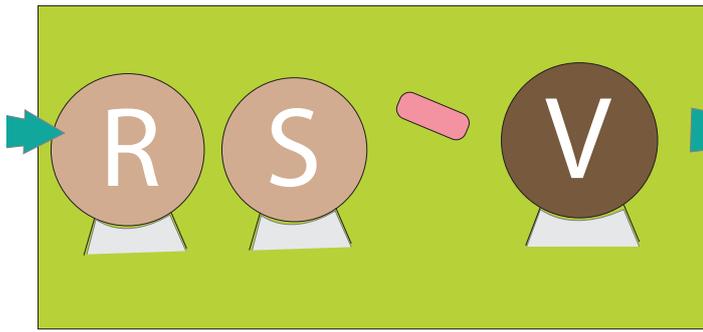
Partimos pantalla y vemos a Robin y Sergio riéndose de Victor



PML
fijo
cámara lenta

COMPÁS INSTRUMENTAL

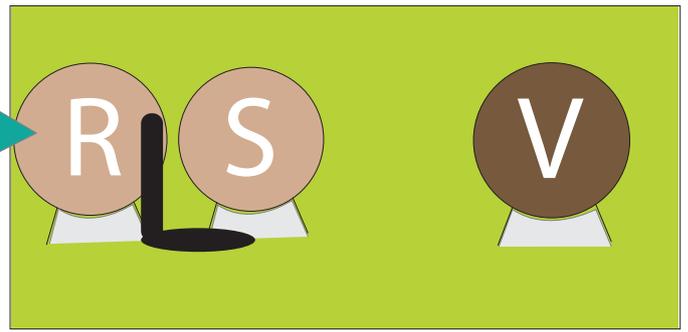
La pantalla de Robin y Sergio se desplaza para ocupar la pantalla entera, se dan cuenta de que Victor ya no está



PML
fijo
cámara lenta

But who will stand with me if I can't keep a single secret. Why am I so different?

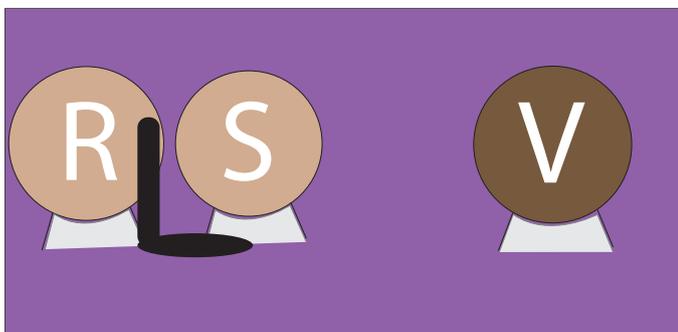
VICTOR entra por el otro lado de la pantalla y les tira la Nintendo a CÁMARA LENTA, Robin y Sergio salen de plano



PML
fijo
cámara lenta

But who will stand with me if I can't keep a single secret. Why am I so different?

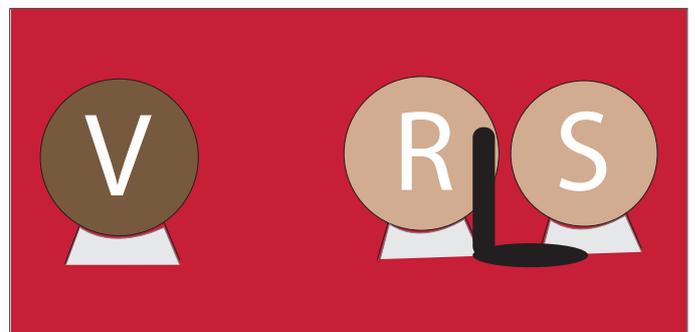
Robin y Sergio entran con una silla de oficina persiguiendo a Victor. Salen de plano



PML
fijo

But who will stand with me if I can't keep a single secret. Why am I so different?

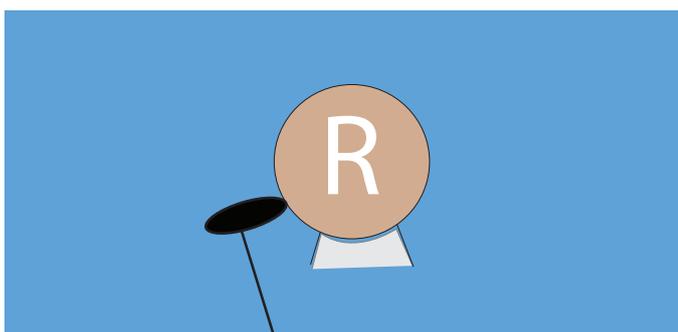
CAMBIO DE FONDO y entra Victor en plano corriendo y Robin y Sergio persiguiendolo con la silla. Salen de plano



PML
fijo

But who will stand with me if I can't keep a single secret. Why am I so different?

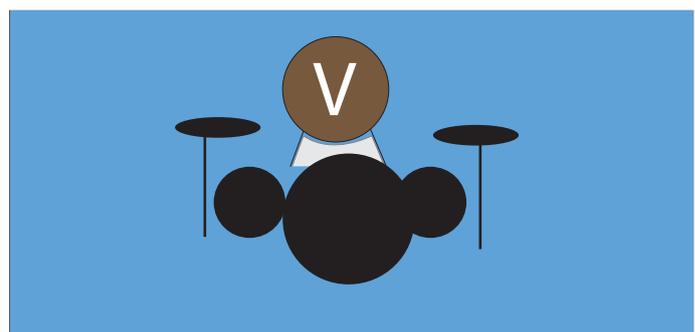
CAMBIO DE FONDO y entran Sergio y Robin con la silla y Victor persiguiéndoles corriendo



MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

Just go go go go go go go away.

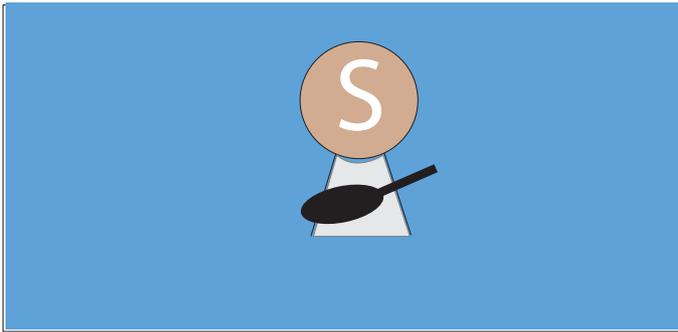
GRUPO



MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

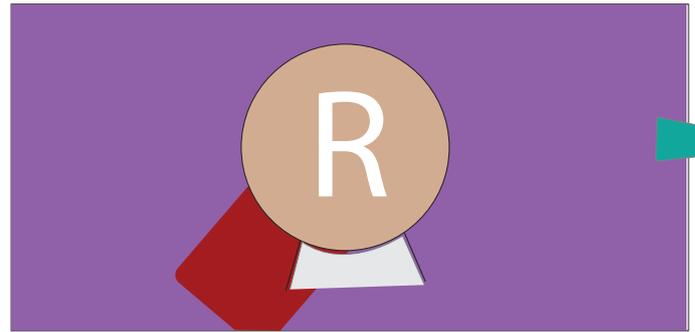
COMPÁS INSTRUMENTAL

GRUPO



MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

And here's my favourite rasca Looking do-o-own at me
GRUPO



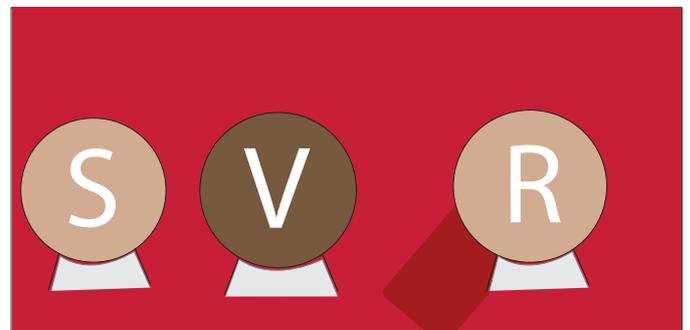
PML
fijo
cámara lenta

Muscles are hilarious
Robin con la capa de supermán.



PML
fijo
cámara lenta

If you can't join words together
Entra una mano en plano, le estiran de la capa y lo sacan de plano.



PML
fijo

Or sum up a pair of numbers for your daily homework
Robin entra en el plano de Victor y Sergio, estirado desde la derecha del encuadre.



PML
fijo
cámara lenta

Or sum up a pair of numbers for your daily homework
Cambios de plano y fondo de los tres poniendo poses



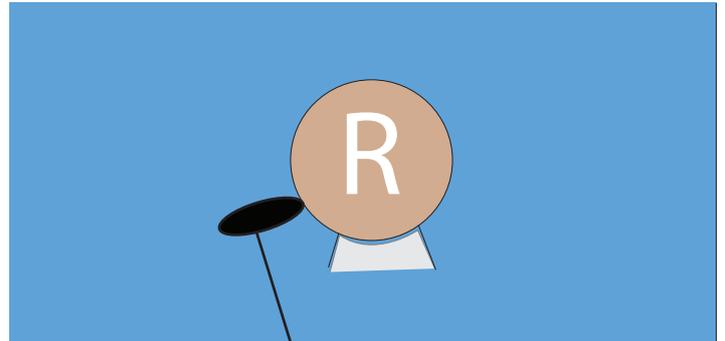
PML
fijo
cámara lenta

Or sum up a pair of numbers for your daily homework
Cambios de plano y fondo de los tres poniendo poses



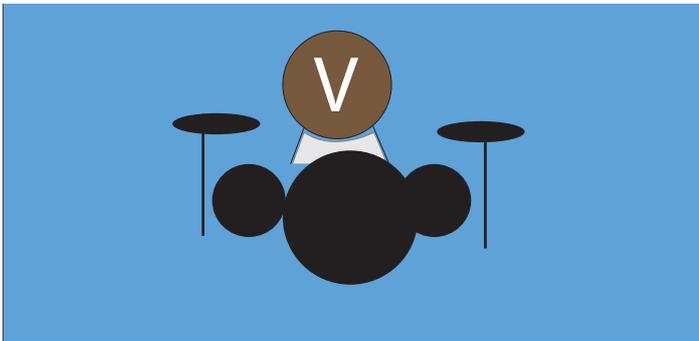
PML
fijo
cámara lenta

Or sum up a pair of numbers for your daily homework
Cambios de plano y fondo de los tres poniendo poses



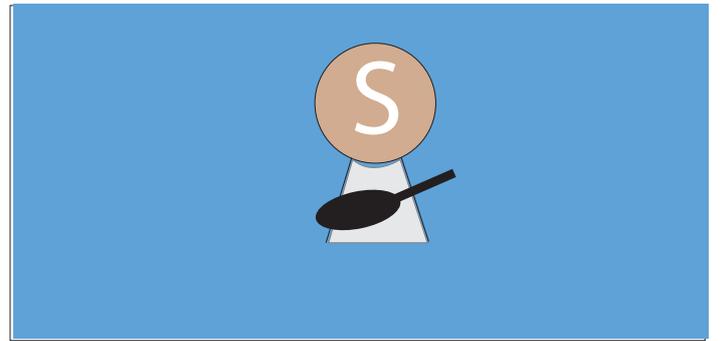
MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

Yeah, go go go go go go go away.
Instrumentos y caras mientras tocan (montaje rápido)



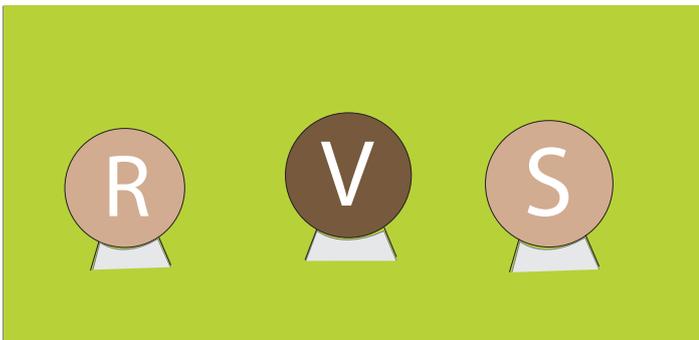
MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

Yeah, go go go go go go go away.
Instrumentos y caras mientras tocan (montaje rápido)



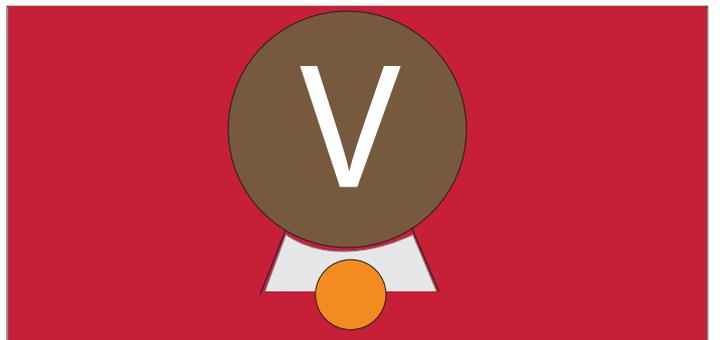
MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

Yeah, go go go go go go go away.
Instrumentos y caras mientras tocan (montaje rápido)



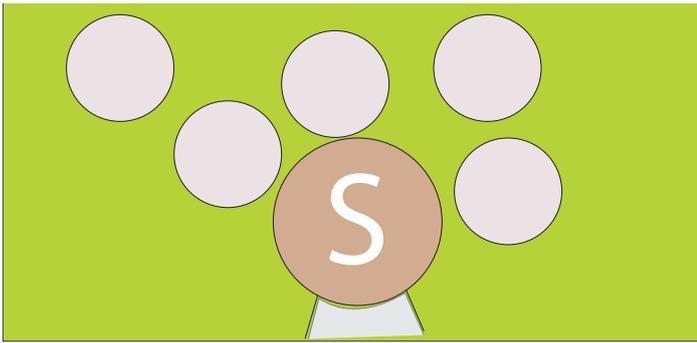
PE
fijo
stop motion

INSTRUMENTAL
Stop motion (efecto 2D) en interfaz videojuego



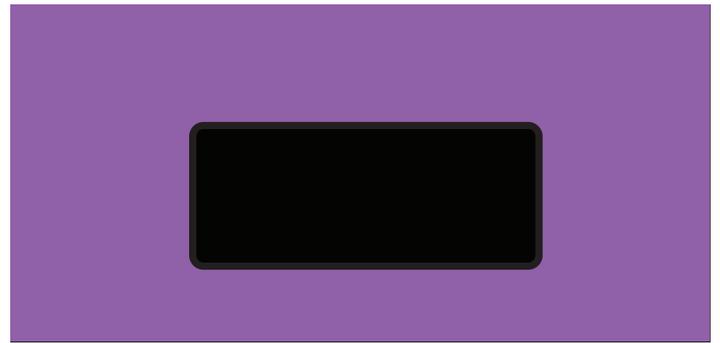
PMC
fijo
cámara lenta

INSTRUMENTAL
Victor le sopla a la ranura del cartucho y le sopla de vuelta la Nintendo



PML
fijo
cámara lenta

INSTRUMENTAL
Sergio está quieto, le tiran un balón de playa y cuando le da en la cabeza y rebota salen muchos



PD-PE
fijo
cámara lenta

And I feel less alone if I'm stuck inside my world
Los tres rompen una tv antigua y una play con un bate a CÁMARA LENTA



PD-PE
fijo
cámara lenta

And I feel less alone if I'm stuck inside my world
Los tres rompen una tv antigua y una play con un bate a CÁMARA LENTA



PD-PE
fijo
cámara lenta

And I feel less alone if I'm stuck inside my world
Los tres rompen una tv antigua y una play con un bate a CÁMARA LENTA



PPP
fijo
cámara lenta

And I feel less alone if I'm stuck inside my world
Los tres rompen una tv antigua y una play con un bate a CÁMARA LENTA



PPP
fijo
cámara lenta

And I feel less alone if I'm stuck inside my world
Los tres rompen una tv antigua y una play con un bate a CÁMARA LENTA



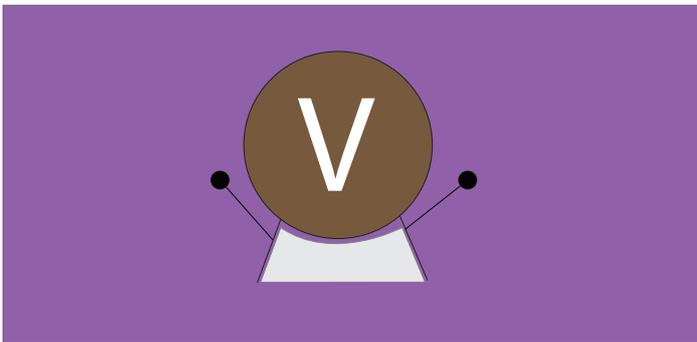
PPP
fijo
cámara lenta

And I feel less alone if I'm stuck inside my world
Los tres rompen una tv antigua y una play con un bate a CÁMARA LENTA



PM
fijo
cámara lenta

INSTRUMENTAL
Planos cortos de los 3 levantando los brazos.



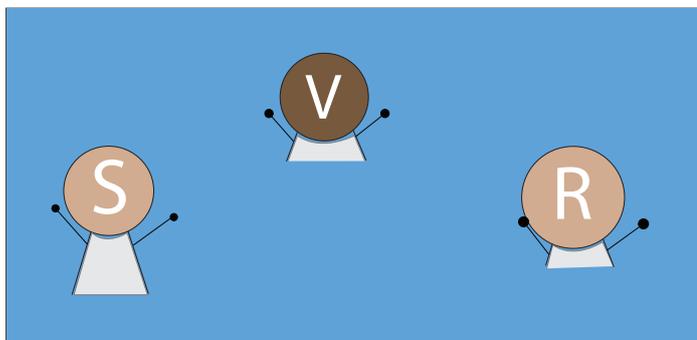
PM
fijo
cámara lenta

INSTRUMENTAL
Planos cortos de los 3 levantando los brazos.



PM
fijo
cámara lenta

INSTRUMENTAL
Planos cortos de los 3 levantando los brazos.



PG
fijo

INSTRUMENTAL
General de los tres con las manos levantadas



PD-PE
slider
cámara lenta

INSTRUMENTAL
TV y Play rotas



PD-PE
slider
cámara lenta

INSTRUMENTAL
TV y Play rotas



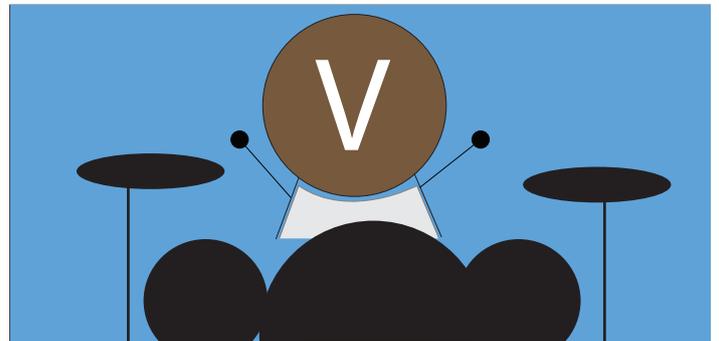
PD-PE
slider
cámara lenta

INSTRUMENTAL
TV y Play rotas



PG
fijo

INSTRUMENTAL
General de los tres con las manos levantadas



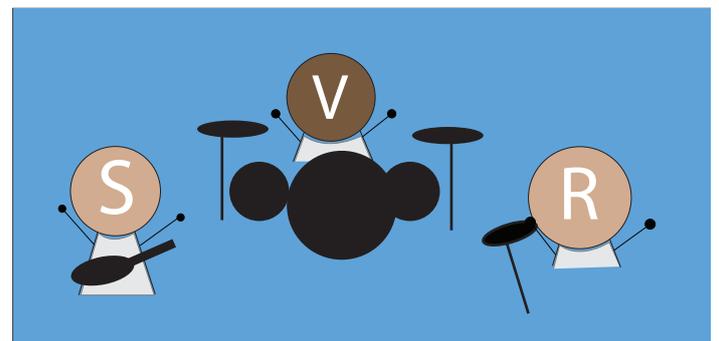
PMC
movimiento
cámara lenta

INSTRUMENTAL
Victor coge las baquetas y se pone a tocar. Seguimos el movimiento



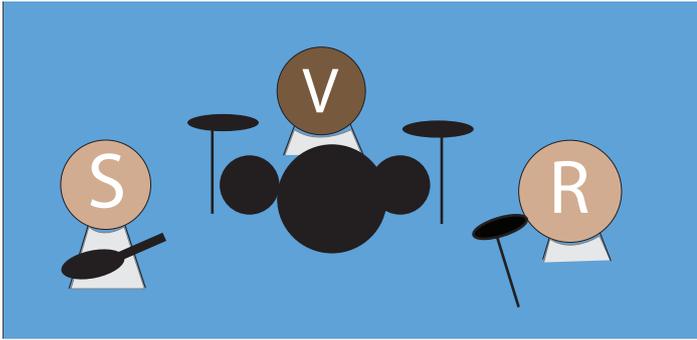
PG
fijo

INSTRUMENTAL
General de los tres con las manos levantadas



PG
fijo

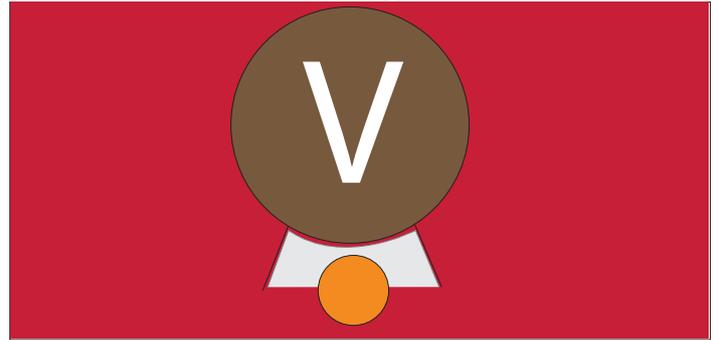
INSTRUMENTAL
General de los tres con las manos levantadas



PG
fijo

But I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then

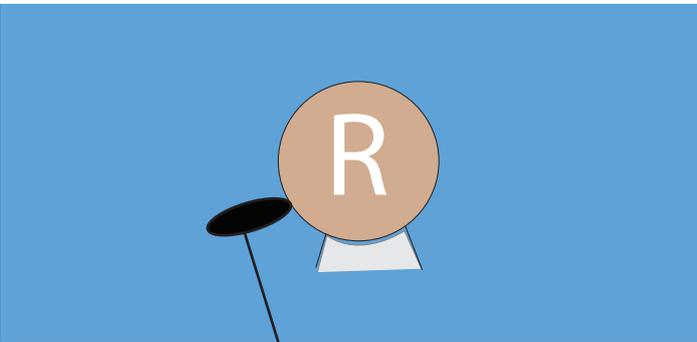
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



PMC
fijo
cámara lenta

But I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then

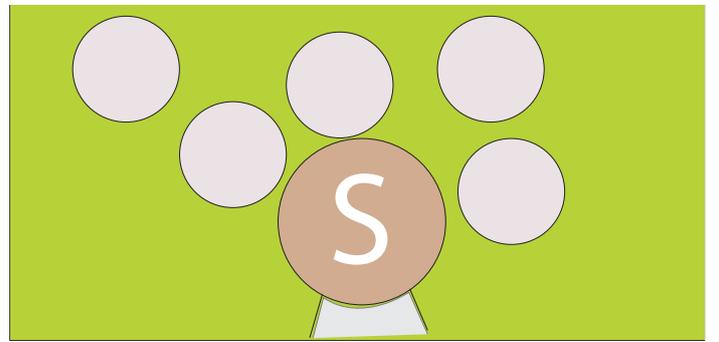
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

But I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then

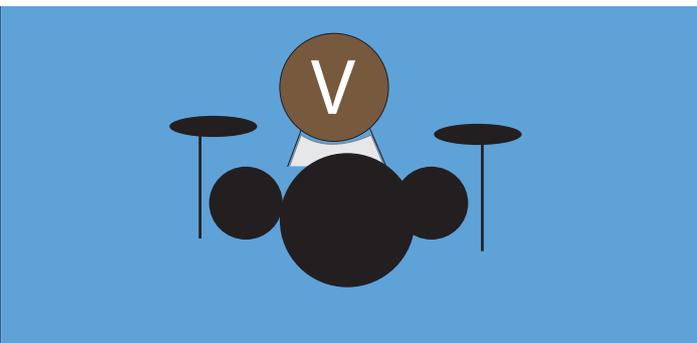
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



PML
fijo
cámara lenta

But I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then

GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

But I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then

GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

But I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then

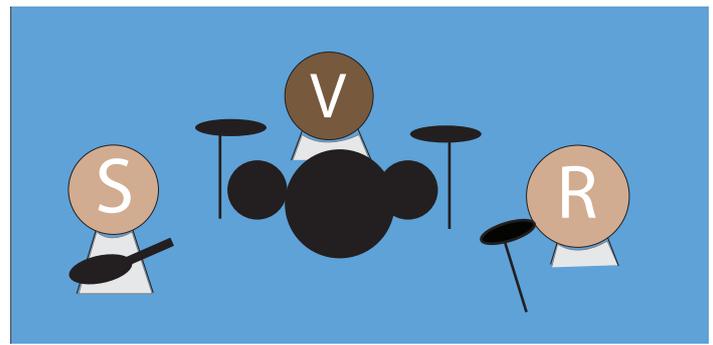
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



PML
fijo
cámara lenta

But I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then

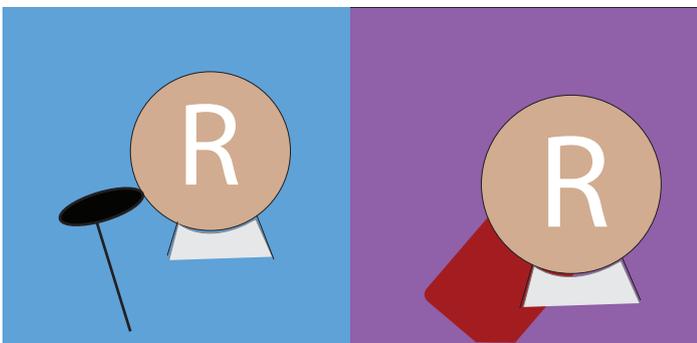
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



PG
fijo

Back when I was young
Beloved video games you never made me feel friendship that way

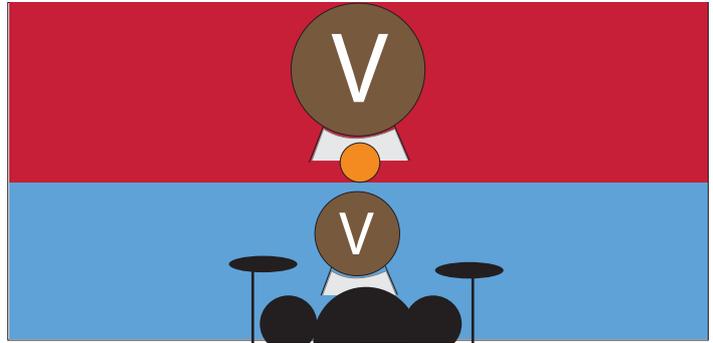
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



MASTER VARIOS
movimiento
cámara lenta

Back when I was young
Beloved video games you never made me feel friendship that way

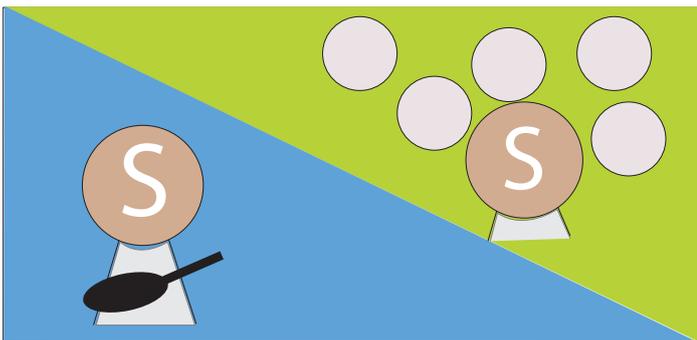
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



PMC
fijo
cámara lenta

Back when I was young
Beloved video games you never made me feel friendship that way

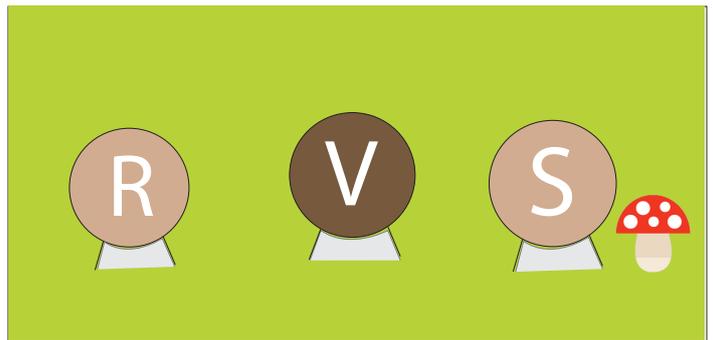
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



PML
fijo
cámara lenta

Back when I was young
Beloved video games you never made me feel friendship that way

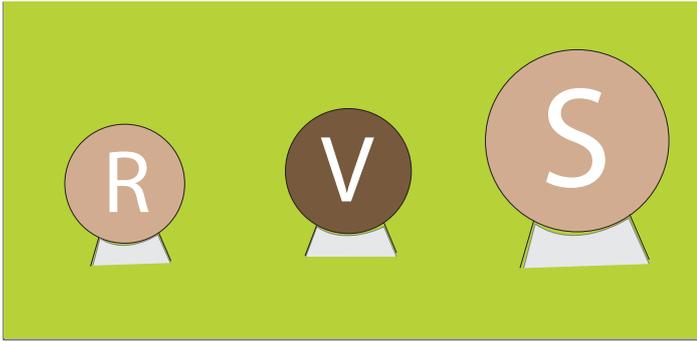
GRUPO + planos cortos de cosas que ya hayan pasado o recursos



PE
fijo
stop motion

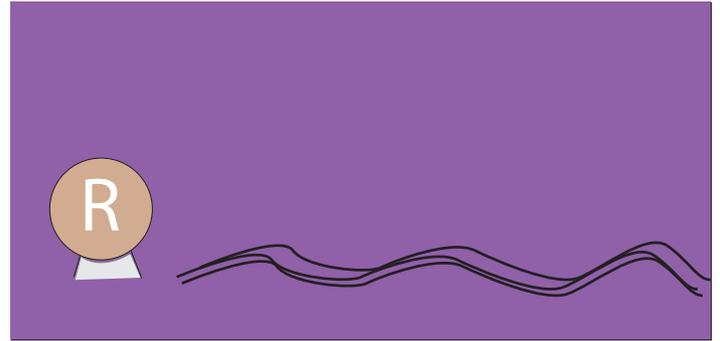
INSTRUMENTAL

Stop motion (efecto 2D) en interfaz videojuego. Sergio toca una seta y se hace grande.



PE
fijo
stop motion

INSTRUMENTAL
Stop motion (efecto 2D) en interfaz videojuego. Sergio toca una seta y se hace grande.



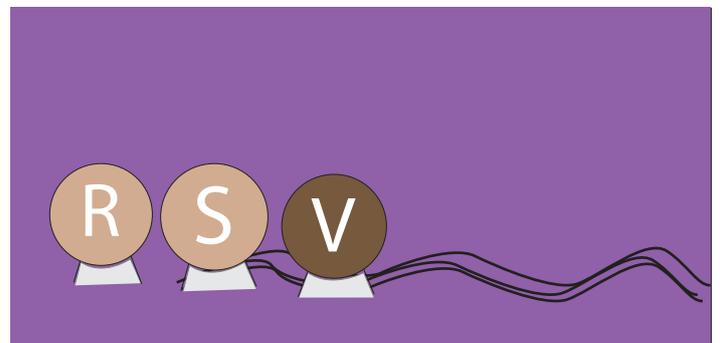
PE
fijo

INSTRUMENTAL
Robin se encuentra un montón de cables liados, intenta desliarlos.



PMC
fijo

INSTRUMENTAL
Robin se encuentra un montón de cables liados, intenta desliarlos.



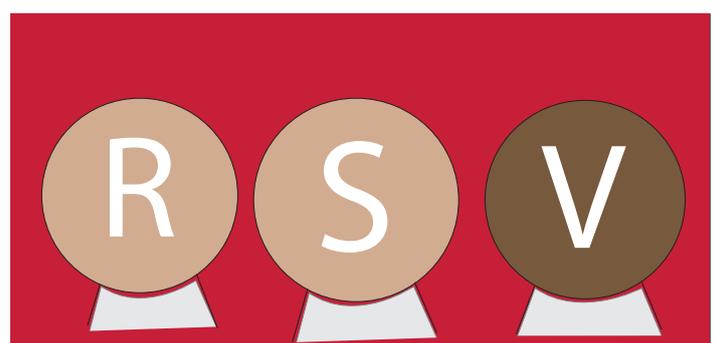
PE
fijo

INSTRUMENTAL
Vienen Sergio y Víctor que lo intentan ayudar...



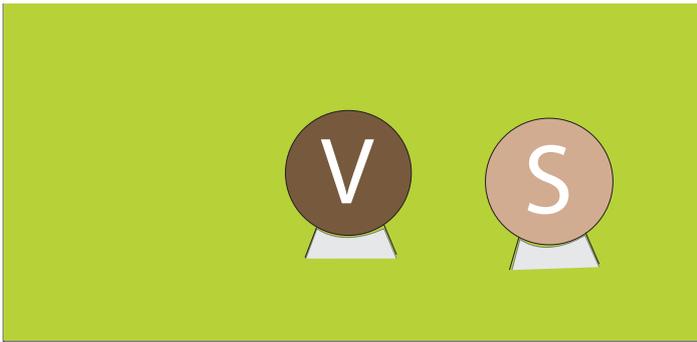
PE
fijo

INSTRUMENTAL
Los tres super enrollados con los cables.



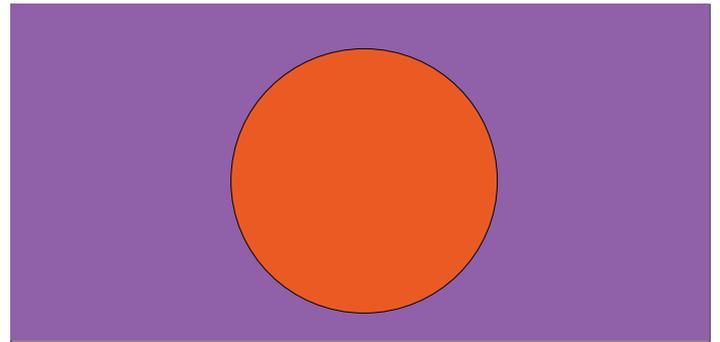
PMC
fijo

INSTRUMENTAL
Los tres super enrollados con los cables.



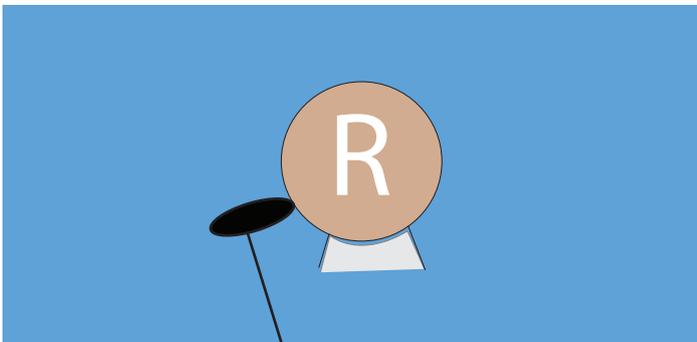
PML
fijo
cámara lenta

INSTRUMENTAL
Victor está lleno de pintura con cara triste, cámara al revés para descubrir que Sergio ha ido por detrás y le ha tirado la pintura encima.



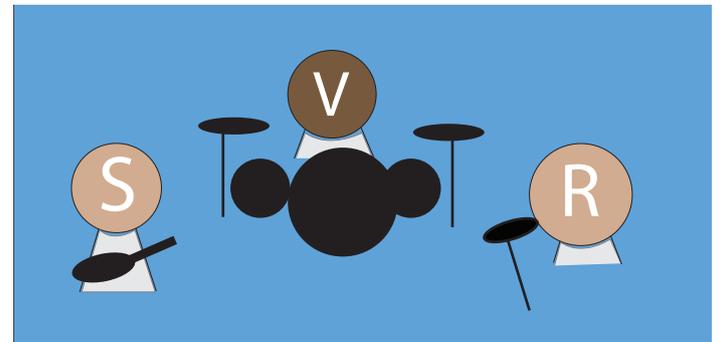
PD
fijo

FINAL INSTRUMENTAL/TRANSICIÓN
Plano detalle del pomelo que gira, nos metemos dentro



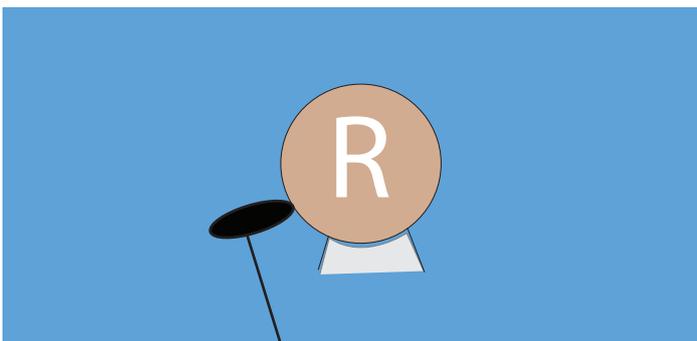
PD-PMC
fijo

FINAL INSTRUMENTAL/TRANSICIÓN
Salimos de la boca de Robin



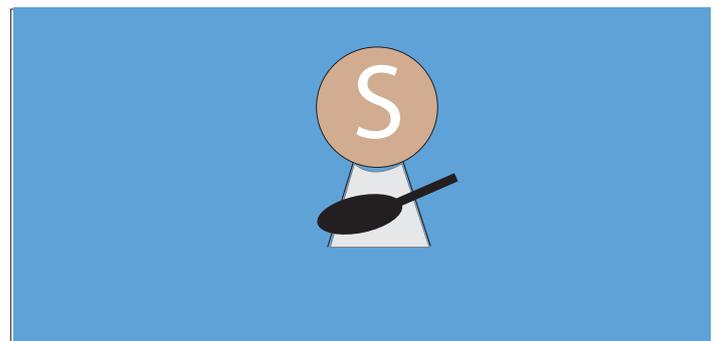
PG
fijo

Time is racing towards me With an uninspiring fate But I'm prepared for anything I will break it into b-b-b-b-b-b-bits
Plano rápido de transición



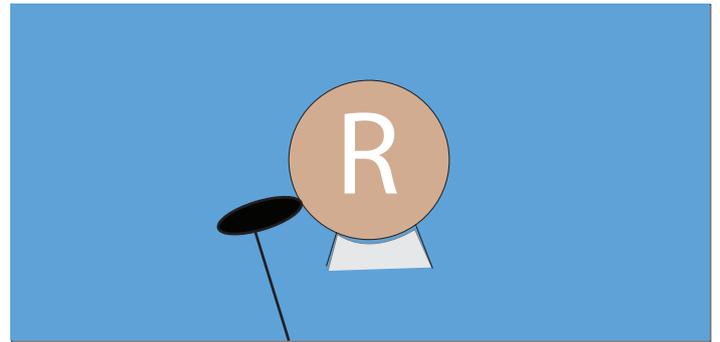
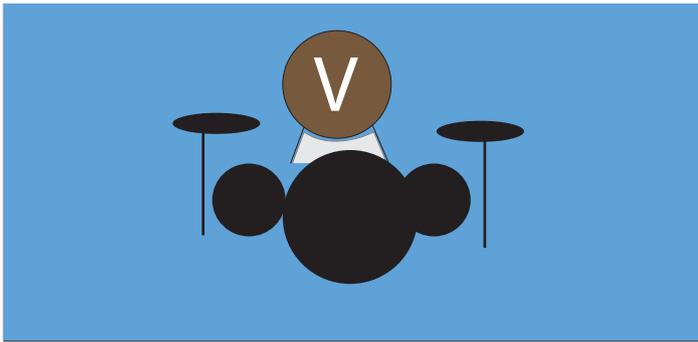
PM
fijo
contrapicado

Time is racing towards me With an uninspiring fate But I'm prepared for anything I will break it into b-b-b-b-b-b-bits
Robin cantando a la cámara como si fuera el público: deformación por gran angular y contrapicado (un poco) masa de bits y glitch.



PML
fijo

But who will follow me if I can't stop making things my way. Why am I so stubborn? Let's go go go go go go go away!
Grupo general con cambios de instrumentos (zambomba, guitarra juguete y plátano)



PML
fijo

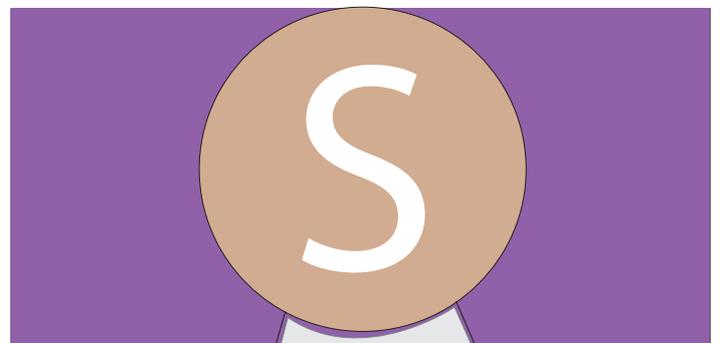
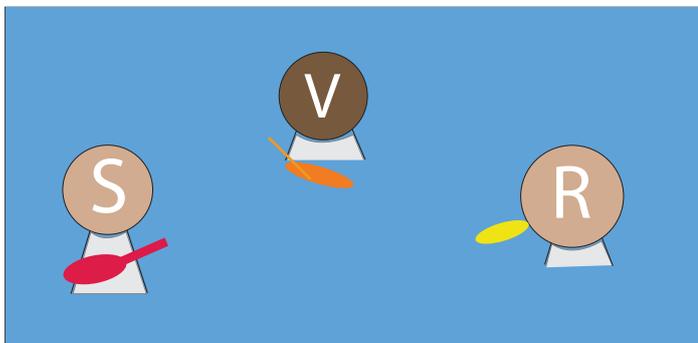
But who will follow me if I can't stop making things my way. Why am I so stubborn?
Let's go go go go go go go away!

Grupo general con cambios de instrumentos (zambomba, guitarra juguete y platano)

PML
fijo

But who will follow me if I can't stop making things my way. Why am I so stubborn?
Let's go go go go go go go away!

Grupo general con cambios de instrumentos (zambomba, guitarra juguete y platano)



PG
fijo

But who will follow me if I can't stop making things my way. Why am I so stubborn?
Let's go go go go go go go away!

Grupo general con cambios de instrumentos (zambomba, guitarra juguete y platano)

PP
fijo

Instrumental

Sergio se sube las gafas y se desenfoca la imagen.



PP
fijo

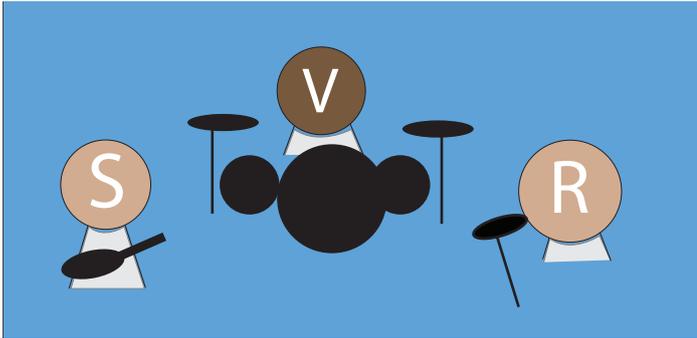
Instrumental

Robin se pone las gafas de sol que lleva en la cabeza y la imagen se oscurece.

PP
fijo

Instrumental

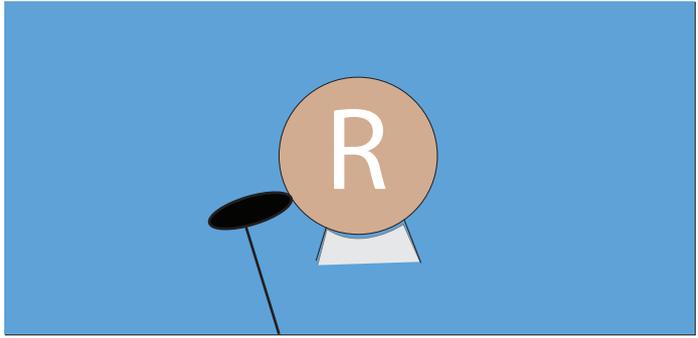
Victor se pone unas gafas que no llevan cristal, no pasa nada y se da cuenta de que no tienen cristal



PG
fijo

Yeah I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then
Back when I was young
Beloved video games you'll never make

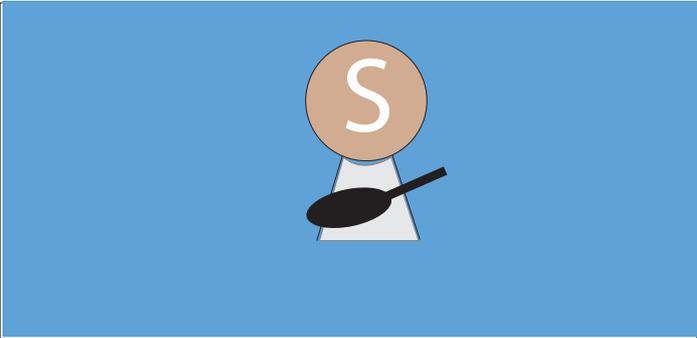
Grupo, tanto general como los medios de máster



PM
fijo
contrapicado

Time is racing towards me With an uninspiring fate
But I'm prepared for anything I will break it into
b-b-b-b-b-b-bits

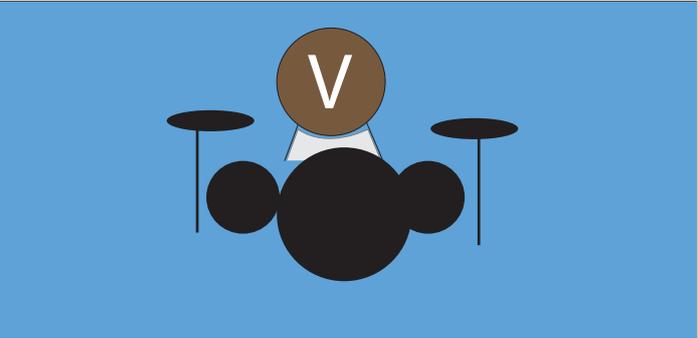
Robin cantando a la cámara como si fuera el público:
deformación por gran angular y contrapicado (un poco)
masa de bits y glitch.



PML
fijo

But who will follow me if I can't stop making things
my way. Why am I so stubborn?
Let's go go go go go go go away!

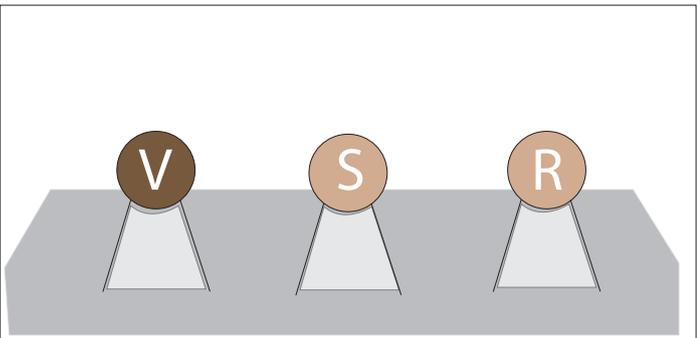
Grupo general con cambios de instrumentos (zambomba,
guitarra juguete y plátano)



PML
fijo

But who will follow me if I can't stop making things
my way. Why am I so stubborn?
Let's go go go go go go go away!

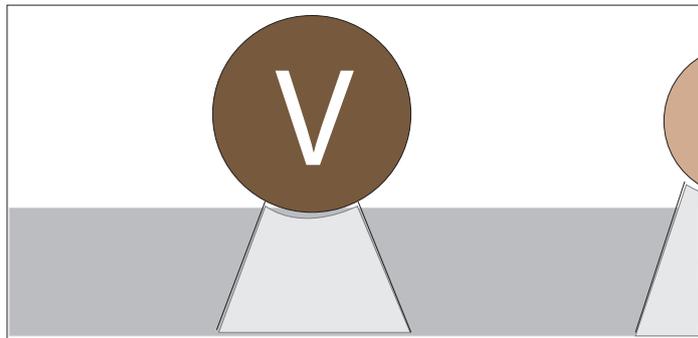
Grupo general con cambios de instrumentos (zambomba,
guitarra juguete y plátano)



PE
jump cut

Yeah I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then
Back when I was young
Beloved video games you'll never make

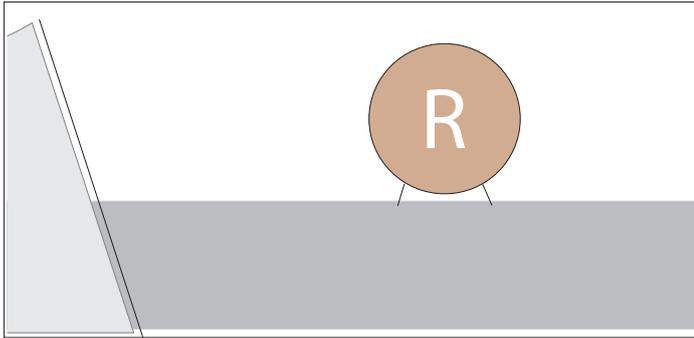
JUMP CUTS de ellos colocando el sofá, poniéndolo de
distintas maneras, cogiendo el mando de la play,
llenando el bol de palomitas.



Plano + cerrado
jump cut

Yeah I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then
Back when I was young
Beloved video games you'll never make

JUMP CUTS de ellos colocando el sofá, poniéndolo de
distintas maneras, cogiendo el mando de la play,
llenando el bol de palomitas.

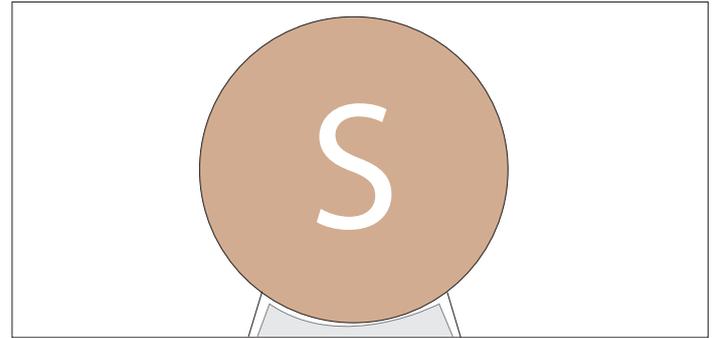


Plano + cerrado

jump cut

Yeah I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then
Back when I was young
Beloved video games you'll never make

JUMP CUTS de ellos colocando el sofá, poniéndolo de distintas maneras, cogiendo el mando de la play, llenando el bol de palomitas.

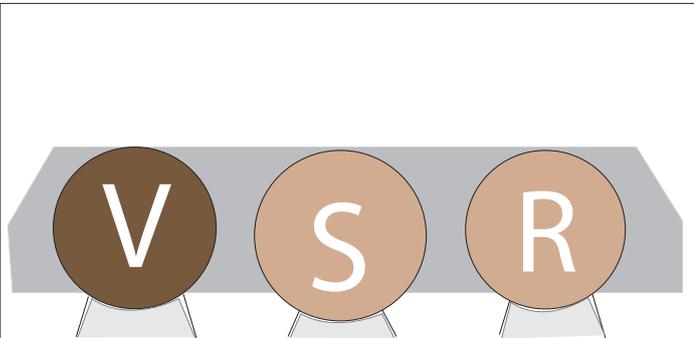


Plano + cerrado

jump cut

Yeah I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then
Back when I was young
Beloved video games you'll never make

JUMP CUTS de ellos colocando el sofá, poniéndolo de distintas maneras, cogiendo el mando de la play, llenando el bol de palomitas.



PM

fijo

cámara lenta

Yeah I am for them what I seek for in the end
I still remember when my friends loved me back then
Back when I was young
Beloved video games you'll never make

Con el efecto DESDE DENTRO DE LA TV, Sergio se acerca, la 'coloca' y se sienta.



Se "apaga" la tele.