



PRODUCCIÓN COMPLETA DE UN VIDEOCLIP MUSICAL

Javier Peña Sánchez

Tutor: Ximo Cerdà Boluda

Trabajo Fin de Grado presentado en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación de la Universitat Politècnica de València, para la obtención del Título de Graduado en Ingeniería de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación

Curso 2018-19

Valencia, 10 de septiembre de 2019



Resumen

Mediante este trabajo final de grado se tratará de exponer detalladamente el proceso de producción completa de un videoclip musical. Dicho trabajo irá desde su concepción hasta su realización y posterior publicación, pasando por las fases de preproducción, producción y postproducción tanto musical como audiovisual.

La artista del proyecto es María Sunset y su single tiene por título: Your Girl. Es una pieza musical de estilo reggae escrita y compuesta por ella misma.

En la primera parte del proyecto se plantearán unos objetivos generales claros y se contextualizará y se realizará un análisis artístico, tanto del entorno cultural de la artista como la situación del videoclip durante el pasado y en la actualidad.

En la segunda parte, se presentará una memoria o diario de producción donde se analizarán y se detallarán las distintas partes que corresponden a la producción completa de un videoclip musical.

Para finalizar, se presentarán unos resultados y se extraerán unas valiosas conclusiones de esta fantástica experiencia junto a un gran equipo coordinado y volcado plenamente en el proyecto.

Abstract

The aim of this final project is to show and describe the full production process of a music video. I will go through all the stages involved in the process, namely the conception, the making and the publication of the project.

The music video features Maria Sunset and her single “Your girl!”, which is a reggae-style song written and composed by the artist.

First, the main objectives of the project will be stated, together with an analysis of the artist’s musical education and the evolution of the videoclip

Secondly, a thorough analysis of the production stages of a music video will be carried out.

Finally, I would like to point out that such an enriching experience and the conclusions drawn from it have only been possible thanks to a work group that has untiringly devoted themselves to the project.



ÍNDICE

Capítulo 1. INTRODUCCIÓN	7
1.1 Introducción	7
1.2 Objetivos	7
1.3 Metodología	8
1.3.1 Esquema del flujo de trabajo	9
Capítulo 2. ESTADO DEL ARTE	10
2.1 Precedentes y antecedentes del Videoclip	10
2.2 El videoclip en la actualidad	12
Capítulo 3. DESARROLLO	13
3.1 Introducción	13
3.2 Preproducción	13
3.2.1 Conceptualización de la idea	13
3.2.2 Referentes audiovisuales	14
3.2.3 Música	15
3.2.3.1 Producción de audio virtual	15
3.2.3.2 Producción de audio en un software DAW	17
3.2.3.3 Masterización.	23
3.2.4 Búsqueda de localizaciones	25
3.2.5 Guion Técnico	26
3.2.6 Estética y estilismo	30
3.2.7 Storyboard	31
3.2.8 Planificación del rodaje	38
3.2.8.1 Primer día – 1 de junio de 2019	38
3.2.8.2 Segundo día – 2 de junio de 2019	42
3.2.9 Equipo utilizado	44
3.2.9.1 Captación de la imagen	44
3.2.9.2 Estabilización de la imagen	45
3.2.10 Presupuesto	46
3.3 Producción	47
3.3.1 Captación de la imagen	47
3.3.1.1 Día 1 - Rodaje en el casco antiguo de Altea	47
3.3.1.2 Día 2 - Rodaje en la playa del Albir y playa y puerto de Altea	49
3.3.1.3 Día 3 - Rodaje extra en Altea y playa del Albir.	50



3.4	Postproducción	51
3.4.1	Montaje	51
3.4.2	Corrección de color	53
3.4.3	Etalonaje.....	55
3.4.4	Barras negras y títulos	57
3.4.5	Exportar vídeo	58
3.4.5.1	Codificación de vídeo.....	58
3.4.5.2	Codificación de audio.....	58
3.5	Distribución en las plataformas digitales.	59
Capítulo 4.	RESULTADOS	62
Capítulo 5.	CONCLUSIONES	63
Capítulo 6.	BIBLIOGRAFÍA.....	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Captura del programa Gantt Project del proyecto completo.</i>	8
Figura 2. <i>Captura del programa Gantt Project de la parte de preproducción.</i>	8
Figura 3. <i>Captura del programa Gantt Project de la parte de producción.</i>	8
Figura 4. <i>Captura del programa Gantt Project de la parte de postproducción.</i>	8
Figura 5. <i>Esquema general del flujo de trabajo.</i>	9
Figura 6. <i>Fonógrafo. Invento de T. Edison.</i>	10
Figura 7. <i>Imagen del video musical Jailhouse Rock de Elvis Presley. 1957.</i>	11
Figura 8. <i>Imagen del video musical Bohemian Rhapsody. 1975.</i>	11
Figura 9. <i>Capturas del videoclip “She Go” de Hirie.</i>	14
Figura 10. <i>Capturas del videoclip “Mediterrània” de La Fúmiga.</i>	14
Figura 11. <i>Capturas del videoclip “Renegade” de Hirie.</i>	14
Figura 12. <i>Captura del proyecto general en Reason.</i>	15
Figura 13. <i>Captura del mezclador general de Reason.</i>	15
Figura 14. <i>Módulo de batería y percusión.</i>	16
Figura 15. <i>Módulos de bajo y arpeggiator.</i>	16
Figura 16. <i>Módulos de las guitarras.</i>	16
Figura 17. <i>Módulo de órgano y sintetizador.</i>	16
Figura 18. <i>Interfaz de audio digital, M-Audio Fast Track Pro</i>	17
Figura 19. <i>Micrófono Rode NT1-A de condensador para voces.</i>	17
Figura 20. <i>Micrófono Shure SM57 de instrumento.</i>	17
Figura 21. <i>Absorbente acústico 60x60 cm.</i>	17
Figura 22. <i>Aislante acústico de 40 mm.</i>	17
Figura 23. <i>Modelo en 3D de la sala de grabación.</i>	18
Figura 24. <i>Proyecto general en Pro Tools con las pistas base.</i>	18
Figura 25. <i>Imágenes de la cantante durante la grabación de las voces.</i>	19
Figura 26. <i>Proyecto general con la grabación de voces y vientos.</i>	19
Figura 27. <i>Ecualizador Fabfilter Pro q3 de la voz principal.</i>	20
Figura 28. <i>Ecualizador para la base de la canción.</i>	20
Figura 29. <i>Compresor de Fabfilter utilizado para la voz.</i>	21
Figura 30. <i>Mixer de Pro Tools con los efectos incorporados en cada pista.</i>	22
Figura 31. <i>Efecto de reverb incluido en algunas de las pistas del proyecto.</i>	22
Figura 32. <i>Efecto de delay incorporado en algunas de las pistas del proyecto.</i>	23
Figura 33. <i>Masterización. Control de la dinámica: Compresor.</i>	24



Figura 34. <i>Masterización. Control de la dinámica: Ecuador.</i>	24
Figura 35. <i>Masterización. Control de la dinámica. Limitador.</i>	24
Figura 36. <i>Altea, pequeño pueblo situado en la provincia de Alicante.</i>	25
Figura 37. <i>Playa de El Albir, municipio colindante a Altea.</i>	25
Figura 38. <i>Mapa con las localizaciones marcadas en las que se va a rodar.</i>	25
Figura 39. <i>Camisa, top y falda para la protagonista.</i>	30
Figura 40. <i>Botas, jersey negro y complementos de la protagonista.</i>	30
Figura 41. <i>Capturas del programa TPE. Muestra el recorrido del sol durante el 1 de junio de 1019.</i>	39
Figura 42. <i>Capturas del programa TPE. Muestra el recorrido del sol durante el 2 de junio de 1019.</i>	42
Figura 43. <i>Cuerpo del modelo utilizado, Sony Alpha 7.</i>	44
Figura 44. <i>Lentes utilizadas en el proyecto. 50 mm y 28-70 mm</i>	45
Figura 45. <i>Drone Mavic Pro para planos aéreos.</i>	45
Figura 46. <i>Estabilizador electrónico, Ronin S de DJI, estabilizador de hombro y trípode.</i>	45
Figura 47. <i>Presupuesto aproximado de la producción audiovisual.</i>	46
Figura 48. <i>Fotografías del making of del primer día de rodaje.</i>	48
Figura 49. <i>Fotogramas de la grabación del primer día de rodaje.</i>	48
Figura 50. <i>Fotografías del making of del segundo día de rodaje.</i>	49
Figura 51. <i>Fotogramas de la grabación del segundo día de rodaje.</i>	49
Figura 52. <i>Fotografías del making of del tercer día de rodaje.</i>	50
Figura 53. <i>Fotogramas de la grabación del tercer día de rodaje.</i>	50
Figura 54. <i>Parámetros de la secuencia en Adobe Premiere Pro.</i>	51
Figura 55. <i>Área de trabajo de la secuencia con el audio incluido y marcadores sobre la línea de tiempo.</i>	51
Figura 56. <i>Aspecto general del entorno de trabajo de Adobe Premiere Pro.</i>	52
Figura 57. <i>Panel de Color de Lumetri.</i>	53
Figura 58. <i>Corrección de color de uno de los fotogramas del videoclip.</i>	54
Figura 59. <i>Corrección de color de uno de los fotogramas del videoclip.</i>	54
Figura 60. <i>Corrección de color de uno de los fotogramas del videoclip.</i>	54
Figura 61. <i>Panel de parámetros para el etalonaje del proyecto.</i>	55
Figura 62. <i>Capa de ajuste en color rosa sobre el vídeo.</i>	55
Figura 63. <i>Ejemplos de fotogramas extraídos del vídeo final del proceso de etalonaje.</i>	56
Figura 64. <i>Ejemplo de efecto de las barras negras cinematográficas.</i>	57
Figura 65. <i>Título al principio del videoclip. Artista y título de la canción.</i>	57
Figura 66. <i>Ajustes de exportación del vídeo final.</i>	58
Figura 67. <i>Captura de la plataforma de vídeo online YouTube.</i>	59
Figura 68. <i>Portada del single para las plataformas digitales de audio.</i>	59



Figura 69. <i>Captura del perfil del single en Spotify.</i>	60
Figura 70. <i>Captura del perfil del single en Amazon.</i>	60
Figura 71. <i>Captura del perfil del single en Amazon Music.</i>	61
Figura 72. <i>Captura del perfil del single en Apple Music.</i>	61
Figura 73. <i>Captura del perfil del single en iTunes.</i>	61



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Guion técnico de la primera secuencia.</i>	26
Tabla 2. <i>Guion técnico de la segunda secuencia.</i>	27
Tabla 3. <i>Guion técnico de la tercera secuencia.</i>	27
Tabla 4. <i>Guion técnico de la cuarta secuencia.</i>	28
Tabla 5. <i>Guion técnico de la quinta secuencia.</i>	28
Tabla 6. <i>Guion técnico de la sexta secuencia.</i>	29
Tabla 7. <i>Guion técnico de la séptima secuencia.</i>	29
Tabla 8. <i>Previsión meteorológica del primer día de rodaje.</i>	38
Tabla 9. <i>Programación del rodaje para la primera secuencia.</i>	40
Tabla 10. <i>Programación del rodaje para la segunda secuencia.</i>	41
Tabla 11. <i>Programación del rodaje para la tercera secuencia.</i>	41
Tabla 12. <i>Previsión meteorológica del segundo día de rodaje.</i>	42
Tabla 13. <i>Programación del rodaje para la cuarta secuencia.</i>	43
Tabla 14. <i>Programación del rodaje para la quinta, sexta y séptima secuencia.</i>	44

Capítulo 1. INTRODUCCIÓN

En este primer capítulo se detallará una introducción, unos objetivos generales del proyecto, la metodología. En el segundo capítulo se contextualizará el proyecto con el estado del arte, que incluirá los antecedentes del videoclip y su situación en la actualidad. En el tercer capítulo, se detallará el desarrollo del proyecto, incluyendo las partes de preproducción o planificación, producción o ejecución del proyecto y por último la postproducción. En el cuarto capítulo se expondrán los resultados finales del proyecto, seguido en el quinto capítulo por las conclusiones del mismo. Y para finalizar, se hará una referencia en la bibliografía de todos los documentos y recursos consultados.

1.1 Introducción

Este documento recoge toda la información de un proyecto audiovisual de bajo presupuesto, el cual, comprende todas las fases que recorre un artista desde la creación de una pieza musical, pasando por su grabación y postproducción en vídeo y audio, hasta su publicación en las plataformas digitales actuales.

La artista del proyecto es María Sunset, una joven cantautora natural de la ciudad de Benidorm. Entre sus estilos más representativos se podría destacar el Reggae, un género musical desarrollado por primera vez en Jamaica y caracterizado por una guitarra o teclado a contra tiempo a la vez de llevar un ritmo lento.

La producción musical se compone de una producción digital usando sonidos MIDI y otra producción analógica grabada en estudio.

La finalidad de este proyecto es acercar a grupos y artistas independientes la posibilidad de elaborar un trabajo de calidad profesional o semi-profesional ajustado a un bajo presupuesto.

Como motivación adicional, se pretende realizar el trabajo haciendo uso de medios y equipo propio que, asimismo, servirá de portfolio junto a otros proyectos para, en un futuro, introducirse en el mundo laboral.

1.2 Objetivos

Se plantean una serie de objetivos a cumplir antes de realizar el proyecto, los cuales, estarán presentes de principio a fin del trabajo.

- Realizar un video musical completo sin necesidad de recurrir a ayuda externa.
- Adquirir la capacidad de llevar a cabo un proyecto de trabajo en el mundo real.
- Dirección completa de una producción musical y audiovisual.
- Realizar la composición de la pieza musical mediante instrumentos MIDI a partir de una base armónica.
- Completar dicha composición grabando en estudio propio, mediante un programa DAW, los instrumentos: Trombón, trompeta, voz principal y coros.
- Realizar una mezcla equilibrada y homogénea de todas las pistas que componen la canción, tanto las diseñadas por MIDI como las grabadas en estudio.
- Ser capaz de producir y post producir un proyecto audiovisual completo satisfactoriamente.
- Adaptar la producción a los medios propios disponibles sin necesidad de alquileres ni préstamos externos.
- Ante las adversidades, ser capaz de resolver y afrontar los problemas o imprevistos que puedan surgir durante la realización del proyecto.
- Ser capaz de plasmar la idea o deseo de la artista y llegar a un resultado satisfactorio para ambos y conforme a lo acordado previamente.

1.3 Metodología

Para ayudar a la gestión del proyecto, se ha utilizado un software gratuito basado en el diagrama de Gantt. El programa se puede descargar desde su web oficial: Gantt Project. Es fácil e intuitivo de usar, además de útil. A continuación, se muestra un diagrama general por meses de la totalidad del proyecto.

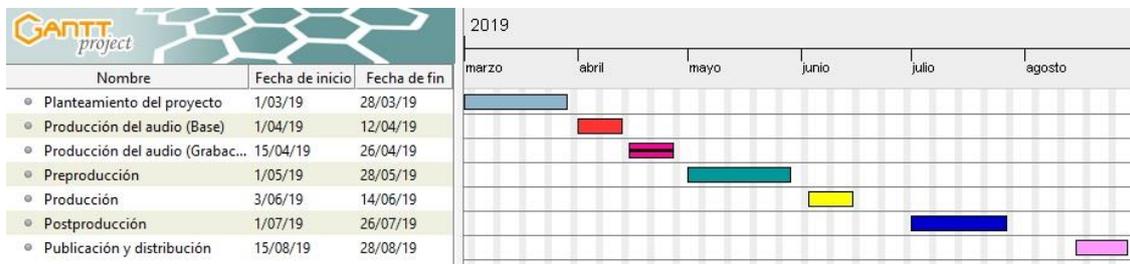


Figura 1. Captura del programa Gantt Project del proyecto completo.

La preproducción se desglosa por días del mes de mayo de la siguiente manera:

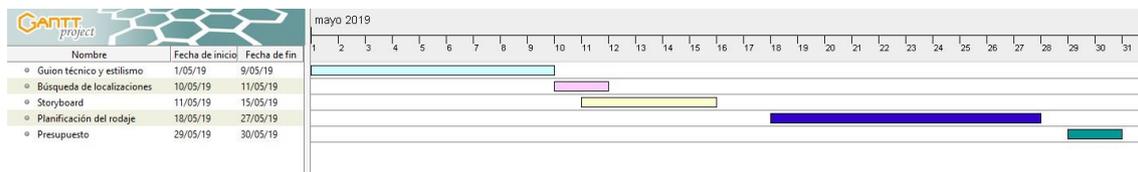


Figura 2. Captura del programa Gantt Project de la parte de preproducción.

Para la producción han sido necesarios tres días, dos días programados y uno extra por imprevistos de última hora. Todo en el mes de junio.

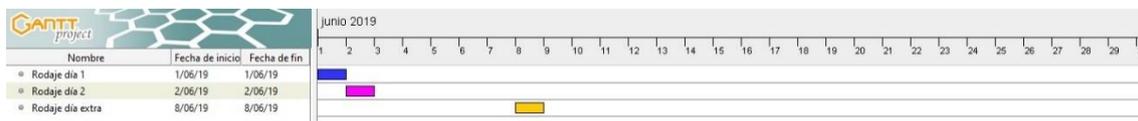


Figura 3. Captura del programa Gantt Project de la parte de producción.

Y, por último, la postproducción se ha realizado en el mes de julio.

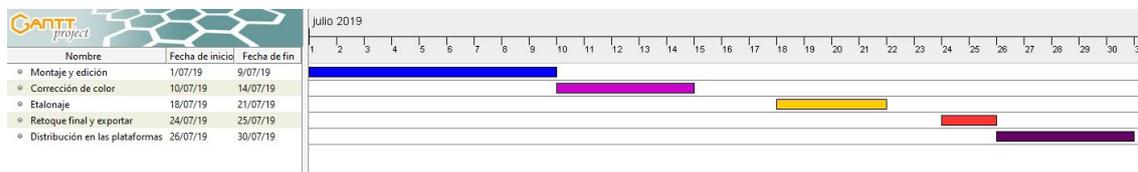


Figura 4. Captura del programa Gantt Project de la parte de postproducción.

1.3.1 Esquema del flujo de trabajo

Se ha realizado un pequeño esquema a modo de resumen por donde pasa toda la información del proyecto audiovisual.



Figura 5. Esquema general del flujo de trabajo.

Capítulo 2. ESTADO DEL ARTE

En este capítulo se detallarán los precedentes y antecedentes del videoclip y se hará un pequeño análisis del videoclip en la actualidad.

Una vez definidos los objetivos y presentado el proyecto, es necesario contextualizar y realizar un análisis artístico, tanto del entorno cultural del artista como la situación del videoclip en la actualidad y su aparición en la sociedad.

Se podría definir un videoclip como un cortometraje basado en el desarrollo de una composición musical previa, grabado y editado en forma de vídeo. La finalidad principal es promocionar una canción y construir o reforzar la imagen de un artista o grupo musical. El tema de éste puede estar relacionado directamente con la obra musical o no tener relación alguna, siendo un complemento abstracto o simbólico a la pieza.

Gracias a la industria musical, el videoclip toma un papel muy importante en la carrera de un artista, convirtiéndose así en una herramienta indispensable de promoción de un álbum o single.

2.1 Precedentes y antecedentes del Videoclip

A finales del siglo XIX, Thomas Alva Edison inventa el Fonógrafo. Fue el primer dispositivo capaz de grabar y reproducir sonidos. Por otro lado, aparecen los Hermanos Lumiere con el Cinematógrafo. El surgimiento de estos dos grandes dispositivos es lo que impulsará el inicio de la imagen ligada al sonido.



Figura 6. *Fonógrafo. Invento de T. Edison.*

En 1940, Walt Disney crea la película *Fantasia*. Oskar Fischinger, junto a otros cineastas, fue el creador de la apertura de la obra *Fantasia* de Disney, la cual combinaba la música con las artes plásticas, la animación. Así se popularizó la idea de conexión creativa entre música e imagen. Fueron pioneros del formato de videoclip.

En la década de los 50, con el surgimiento de la televisión, la industria discográfica se da cuenta del potencial de este medio y lo adquiere como una plataforma de promoción para sus artistas.

Elvis Presley con “Jailhouse Rock” o Billy Halley con “Rock around the clock”, dan su paso de la música al cine e interpretan sus canciones con fines promocionales siendo considerados los primeros vídeos musicales de la historia.



Figura 7. Imagen del video musical *Jailhouse Rock* de Elvis Presley. 1957.

Los programas musicales de televisión de la época empiezan a contratar a bandas locales y la industria musical ve una gran posibilidad, grabando piezas audiovisuales que se emiten en sustitución de la banda cuando ésta no podía acudir a actuar.

Es así, cuando en 1975 se emite *Bohemian Rhapsody*, de la conocida banda internacional “Queen”, considerado el primer videoclip de la historia. Aunque no puede afirmarse con certeza, pues la invención del videoclip no tiene una fecha concreta, sino que ha ido evolucionando con el paso de los años hasta lo que hoy en día conocemos como videoclip.



Figura 8. Imagen del video musical *Bohemian Rhapsody*. 1975.

Así pues, el videoclip surge de manera accidental y a su vez como una herramienta de promoción indispensable en artistas, bandas o agrupaciones musicales.



2.2 El videoclip en la actualidad

Con la llegada de las nuevas tecnologías, el videoclip ha dejado de ser un producto televisivo para dar paso a la nueva era digital y encontrar su espacio en Internet. Gracias a éste, se produce una revolución cultural dentro de los sectores de la industria musical. La venta de discos ya no es algo físico y pasa gran parte de su peso a las plataformas digitales tanto para su distribución como para su consumo. Además, el hardware y software empleado en el desarrollo de las producciones audiovisuales se hace más asequible y bajan los costes de producción. En consecuencia, aumenta el número de realizadores con acceso a esta tecnología y potencia la competencia. Que, a su vez, se traduce en una reducción drástica de los presupuestos para la realización de vídeos musicales. Pasando en España de unos 70.000€ a 5.000€.

Una vez analizado en profundidad los antecedentes del videoclip hasta su situación actual, se puede realizar un contenido con consciencia y retrospectiva. Sabiendo que es posible hacer uso de medios propios y un bajo presupuesto para llevarlo a cabo de manera satisfactoria y profesional.

Capítulo 3. DESARROLLO

En este tercer capítulo se detallará el desarrollo del proyecto, incluyendo en el punto 2 la preproducción, con la conceptualización de la idea, los referentes audiovisuales, la música del proyecto, la búsqueda de localizaciones, un guion técnico, la estética y estilismo del videoclip, el storyboard, la planificación del rodaje y el equipo empleado en la grabación del contenido audiovisual. A continuación, se explicará detalladamente en el punto 3, la producción o ejecución del proyecto. Incluyendo la captación de la imagen y sus tres días de rodaje. Para finalizar, en el punto 4, se expondrá la postproducción, incluyendo las partes de montaje, corrección del color, etalonaje, barras y títulos y por último la exportación del vídeo final. Además, se incluirá un último apartado de distribución en las plataformas digitales y difusión en las redes sociales.

3.1 Introducción

Posteriormente a la contextualización del videoclip es necesario detallar el desarrollo de la producción audiovisual que nos ocupa. Dicha producción consta de tres partes claramente diferenciadas e independientes. La preproducción, producción y postproducción.

3.2 Preproducción

La parte más importante de un proyecto audiovisual es la preparación previa del mismo. Por ello, será necesario planificar bien todos los aspectos del proyecto y dedicarle la mayor parte del tiempo. Se deberá también, evaluar las diferentes opciones y realizar una serie de previsiones para que las decisiones durante la producción sean las correctas, haciendo a su vez más fácil la resolución de problemas que puedan surgir en un futuro.

La preproducción es la base de un proyecto, agilizará el trabajo posterior y determinará una buena producción audiovisual. A continuación, se describen los pasos a seguir durante el periodo de preproducción.

3.2.1 Conceptualización de la idea

Después de conocer a la artista en cuestión, se ha realizado un trabajo de síntesis y conceptualización de la idea del proyecto.

La intención de este videoclip es definir, por una parte, la imagen de la artista “María Sunset” y situarla geográficamente en base a sus orígenes y estilo. Al ser su primer trabajo, se ha centrado toda la atención en la artista, sin personajes o protagonistas secundarios que puedan interferir en la finalidad del proyecto. Además, fue una decisión consensuada tanto por los medios disponibles como por el deseo de la artista.

La pieza musical en cuestión trata sobre el recuerdo de un viejo amor, de una vida de buenos momentos y de cómo añora todo ese tiempo pasado junto a él. Todo este repaso que da la artista en su canción, se ha querido representar a través de un paseo por las calles de un pequeño pueblo, el cual, le da un enfoque más íntimo y cercano a la historia. La artista recorrerá todo el pueblo hasta llegar a una playa, donde ese amor un día estuvo y ahora sólo es parte del recuerdo.

3.2.2 Referentes audiovisuales

Para poder empezar a realizar un guion técnico, se ha procedido a la búsqueda de referentes audiovisuales, de los cuales, se exponen los más relevantes que han ayudado a encontrar la estética y aspectos técnicos del videoclip.

HIRIE - She Go (OFFICIAL VIDEO) (<https://www.youtube.com/watch?v=Q6HUacBU-nQ>)

En este videoclip, se muestra una imagen muy parecida a la deseada por la artista. Por ello, se ha seleccionado como referencia estética tanto de planos como de paleta de colores.



Figura 9. Capturas del videoclip “She Go” de Hirie.

La Fúmiga - MEDITERRÀNIA ft. Flora (<https://www.youtube.com/watch?v=AQcRLOhO3Ng>)

En este caso, se ha seleccionado este videoclip como referencia de localización. El lugar en el que se grabó coincide con el del proyecto. Por ello, se han tomado ideas de diferentes planos del pueblo.

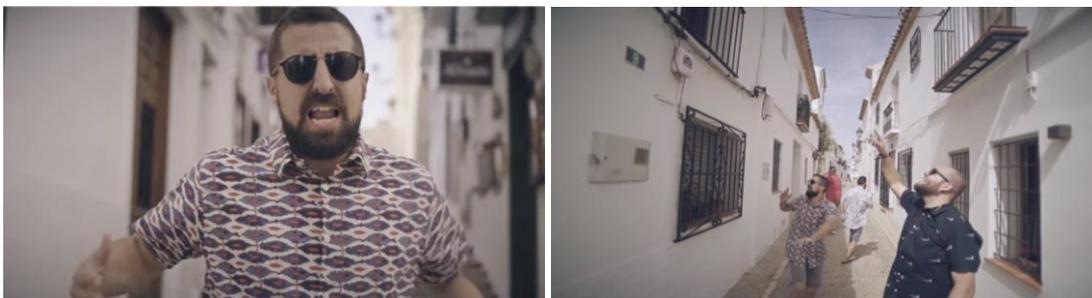


Figura 10. Capturas del videoclip “Mediterrània” de La Fúmiga.

HIRIE - Renegade feat. Nahko (<https://www.youtube.com/watch?v=yN5yBAVsXpo>)

En este vídeo, se ha tomado como referencia el ritmo y estilo de la canción, que es muy parecido al del proyecto y da una idea para los cambios de plano además de su estética visual.



Figura 11. Capturas del videoclip “Renegade” de Hirie.

3.2.3 Música

La producción musical de este proyecto se compone de dos partes. Una primera parte de producción digital con instrumentos virtuales realizada con Reason, un software desarrollado por Propellerhead Software, especializado en instrumentos virtuales y procesadores de efectos. Y, una segunda producción analógica digital que está grabada en un home estudio a través de un sistema DAW especializado en la grabación de audio, Pro Tools, desarrollado por Avid Audio. A continuación, se detallarán cada una de las partes.

3.2.3.1 Producción de audio virtual

La producción de instrumentos virtuales, como ya se ha mencionado anteriormente, se ha realizado con Reason. Después de un largo periodo de composición con músicos profesionales, se han recogido todas las partituras de la canción organizadas por instrumento y se han añadido por pistas al software de producción. El programa está organizado por pistas, y a cada pista se le añade la partitura de cada instrumento de manera independiente.

A continuación, se muestra una captura de la interfaz general del programa. Cada una de las pistas está representada en una fila diferente a la izquierda y las notas de las partituras, se ven traducidas en las notas del programa gráficamente en la parte derecha.



Figura 12. Captura del proyecto general en Reason.

Además, cuenta con un mezclador de canales general en el que se podrán configurar parámetros de volumen, pan o ecualización. Simula una mesa de mezclas de manera virtual.



Figura 13. Captura del mezclador general de Reason.

Una vez se ha añadido a cada pista la partitura correspondiente, es momento de darle el sonido deseado. Para ello, Reason cuenta con un amplio banco de sonidos de diferentes instrumentos. El proceso ahora es escuchar por tipo de instrumento e ir asignando a cada pista el sonido que más se adapte a la idea del proyecto. Se muestran varios ejemplos de algunos de los sonidos usados en esta composición y su correspondiente secuenciador o controlador.



Figura 14. Módulo de batería y percusión.



Figura 15. Módulos de bajo y arpeggiador.



Figura 16. Módulos de las guitarras.



Figura 17. Módulo de órgano y sintetizador.

Una vez se ha alcanzado el sonido del instrumento deseado para cada pista, se procede a exportar el proyecto por pistas separadas en un archivo .wav, que posteriormente se utilizará en la mezcla general dentro del software DAW Pro Tools.

3.2.3.2 Producción de audio en un software DAW.

La edición, mezcla y masterización de audio se ha realizado a través de una estación de trabajo de audio digital DAW (Digital Audio Workstation). El software con el que se cuenta es Pro Tools, considerado un estándar de grabación y edición en estudios profesionales. Además, para la grabación de la voz y los instrumentos reales, se ha usado una interfaz de audio de la misma empresa del software, concretamente, la M-Audio Fast Track Pro. Para la captura de los sonidos se han usado los micrófonos: Rode NT1-A de condensador para la voz y un Shure SM57 LC para los instrumentos de viento.



Figura 18. Interfaz de audio digital, M-Audio Fast Track Pro



Figura 19. Micrófono Rode NT1-A de condensador para voces.



Figura 20. Micrófono Shure SM57 de instrumento.

El home estudio con el que se cuenta tiene unas medidas reducidas, aunque éstas son suficientes para grabar las voces o algún instrumento de viento. Se han revestido todas las paredes de madera con paneles de aislante acústico de 40 mm. Además, sobre el aislante, se ha colocado un absorbente acústico piramidal en paneles de 60x60 cm.

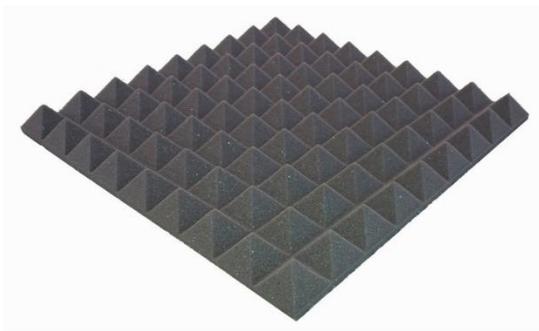


Figura 21. Absorbente acústico 60x60 cm.



Figura 22. Aislante acústico de 40 mm.

Se ha diseñado un modelo 3D de la sala de grabación, totalmente hermética.

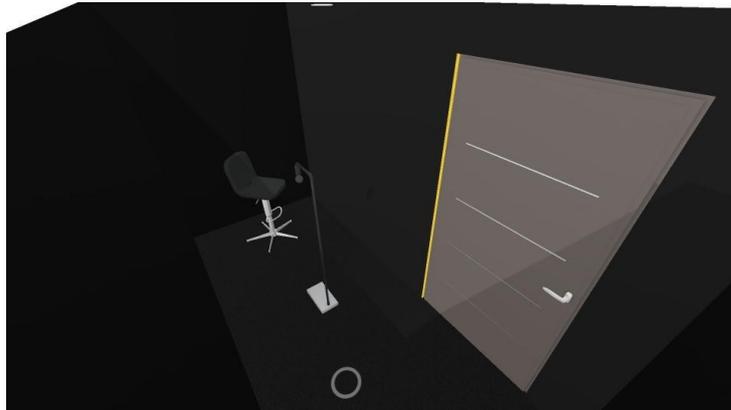


Figura 23. Modelo en 3D de la sala de grabación.

Para empezar, se crea un nuevo proyecto en Pro Tools con el nombre de la canción: Your Girl. Al proyecto se le importan las pistas .wav creadas con Reason previamente. Una vez están las pistas, se hace un balance rápido de volúmenes sin entrar en demasiados detalles para que todo suene más o menos uniforme. Cuando detectamos que la mezcla suena agradable y no hay ningún instrumento que destaque por encima del resto, estará la sesión lista para comenzar a grabar los instrumentos de viento.

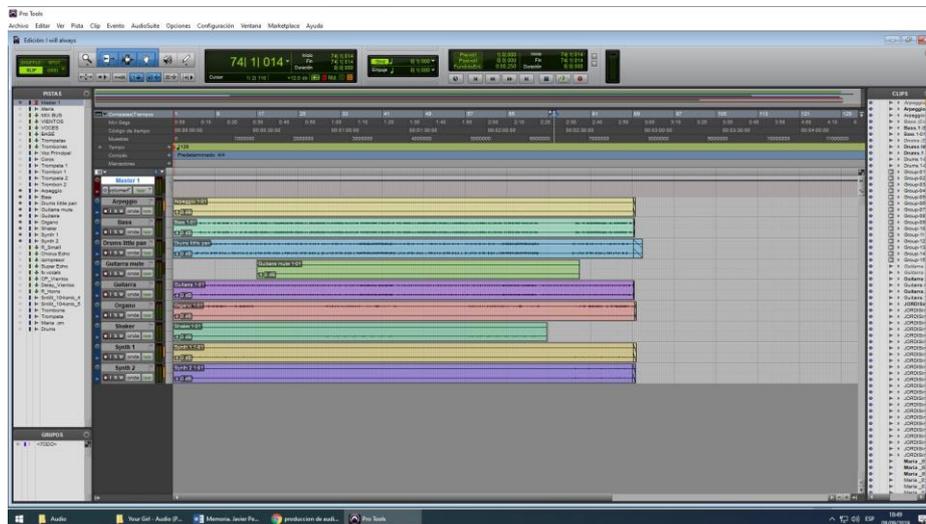


Figura 24. Proyecto general en Pro Tools con las pistas base.

Se crean 4 pistas nuevas de audio, dos para el trombón y dos para la trompeta. Se conectan todos los equipos de grabación al ordenador, el micrófono Shure a la M-Audio y se emite al músico la pista base por los cascos de estudio para que pueda grabar su parte. Después de varias pruebas se escoge la que mejor ejecutada esté y la que mejor sensación produzca tanto al músico como al productor. Se repite el mismo proceso con el otro instrumento de viento y se guardan las pistas para la posterior mezcla general.

A continuación, se realiza el mismo proceso, pero con el micrófono de condensador Rode NT1-A para las voces.



Figura 25. Imágenes de la cantante durante la grabación de las voces.

Después de haber finalizado la grabación de voces y coros, el proyecto en cuestión queda de la siguiente manera:

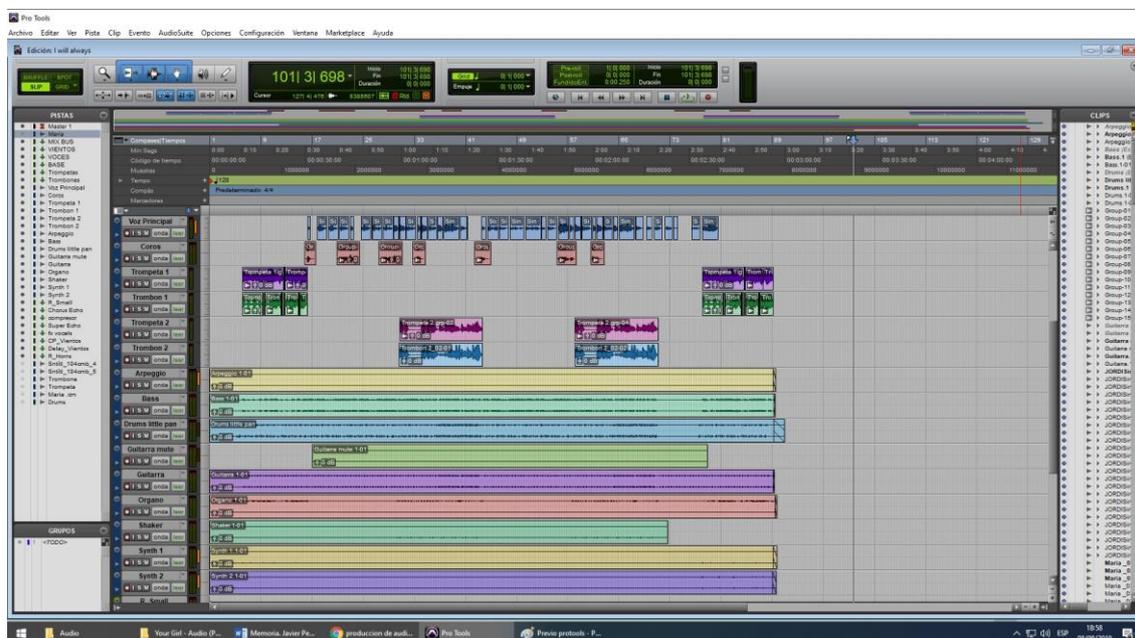


Figura 26. Proyecto general con la grabación de voces y vientos.

En azul se muestra la pista de la cantante, la voz principal. En rojo aparece la pista secundaria de voces, los coros. En morado y verde aparecen las partes de vientos solistas y en lila y azul claro las partes de vientos que acompañan a la voz. Se ha elegido dividir estas pistas para después procesarlas por separado y aplicar efectos diferentes, pues no será lo mismo una melodía solista que debe destacar por encima del resto que una melodía de acompañamiento que debe estar empastada con la mezcla y no sobresalir por encima de las voces.

Con la totalidad de las pistas sobre el programa de mezcla, se empieza a balancear de manera sutil las ganancias de todas las pistas y se crea una primera mezcla base de partida sobre la que se trabaja. Es el momento de empezar a aplicar los diferentes procesos que intervienen en la mezcla de una producción de audio.

En primer lugar, es necesario dar espacio dentro de la mezcla a cada instrumento. Para ello, se simulará la situación de estar tocando en un escenario, de modo que, si un guitarrista está colocado a la derecha del escenario, se paneará dicha guitarra ligeramente hacia la derecha. Al igual que si un cantante está en el centro, éste, además de ser uno de los elementos más importantes, se situará en el centro de la mezcla. Así, se irán colocando todos los instrumentos por situación y por orden de importancia desde los extremos al centro. Además, para dar todavía más espacio en la mezcla a los diferentes instrumentos y demás elementos, se ha de aplicar un ecualizador. Existen múltiples tipos de ecualizadores, en este caso se usará el Fabfilter Pro Q3. Es fácil e intuitivo de usar y, además, se puede ver de una manera muy rápida y en tiempo real una imagen de las frecuencias que están actuando en dicho instrumento.



Figura 27. Ecualizador Fabfilter Pro q3 de la voz principal.

En este caso, se ha hecho una ecualización dinámica de la voz, alterando las frecuencias sensibles de la voz femenina, evitando la rigidez y ganando en presencia y en cuerpo. Se ha aumentado el rango de frecuencias de 100Hz a 1kHz para ganar en cuerpo, se ha reducido el rango de 2kHz a 5kHz para atenuar la rigidez y se ha aumentado el rango de 1kHz a 3kHz para aumentar la presencia de la voz femenina. Además, se ha añadido un filtro paso bajo para cortar las frecuencias por debajo de los 80 Hz y eliminar así partes indeseadas que puedan ensuciar la mezcla general.

Los instrumentos base ya venían con una ecualización más o menos plana y simplemente se ha tenido que aplicar un ecualizador general para reducir levemente las frecuencias de 1kHz a 3kHz para dar espacio a la voz dentro de la mezcla.



Figura 28. Ecualizador para la base de la canción.

El proceso de ecualización para los instrumentos de viento es muy similar al de la voz, salvo que en las partes de acompañamiento se deberá atenuar levemente las frecuencias importantes de la voz femenina. Por ello, se le aplicará un ecualizador general a la trompeta y el trombón atenuando las frecuencias de 1kHz a 3kHz, pero sólo en las partes de acompañamiento de la voz.

El siguiente proceso natural a la ecualización, es tratar la dinámica de la señal. Toda mezcla necesita que los volúmenes sean más o menos constantes durante toda la canción, pues hará que se escuche de una forma más homogénea y agradable, a la vez que evitará posibles desajustes que hayan ocurrido durante la grabación. Tampoco se ha de abusar de este proceso, pues un abuso sin control podría echar a perder toda la mezcla y dejarla sin la emoción principal que tiene la canción. Cada proceso de mezcla busca potenciar la emoción principal de la canción. Así que los ajustes deben ser sutiles y no salirse de esta línea previamente establecida.



Figura 29. Compresor de Fabfilter utilizado para la voz.

Los parámetros principales de un compresor son:

Ataque: Tiempo que tarda el compresor en empezar a actuar desde que detecta que ha sobrepasado el threshold.

Release: Tiempo que tarda el compresor en dejar de actuar después de haber comprimido la señal.

Threshold: Un umbral que permite a partir de un punto determinado aplicar la compresión. Todo lo que sobrepase ese umbral, estará sometido al factor de compresión.

Ratio: Una vez la señal ha sobrepasado el threshold, el ratio indica en qué proporción el compresor ha de reducir la señal.

En el caso de esta canción, al ser una pieza reggae-pop en la que la voz no tiene grandes matices, se ha aplicado una compresión estándar y se ha igualado bastante la señal durante toda la pista, con un ataque rápido, un release intermedio y un ratio de compresión de 2:1. Para los vientos se ha usado la misma compresión que para las voces y para la base, una compresión estándar para Pop dada por defecto en el compresor utilizado.

A continuación, se muestra una captura del programa con la ventana de mezcla y efectos de Pro Tools.



Figura 30. Mixer de Pro Tools con los efectos incorporados en cada pista.

Cada fader se corresponde con una pista. Sobre cada fader se añaden los diferentes efectos para cada pista.

Después de la ecualización y compresión, ya se puede empezar a incluir efectos. Estos efectos son totalmente subjetivos y dependen del tipo de música y gusto y medios del productor musical o ingeniero de sonido. Para este proyecto se hará uso de los efectos de reverb y delay.

La reverberación es un fenómeno sonoro producido por la reflexión de las ondas de sonido sobre los obstáculos que pueda haber en la sala o espacio en el que se encuentre la fuente y el emisor. El efecto reverb se usará para simular diferentes ambientes acústicos. Además, dará espacio y profundidad a la mezcla, situando los instrumentos por el espacio y ofreciendo al oyente pistas de dónde está situado cada sonido que aparece en la canción.



Figura 31. Efecto de reverb incluido en algunas de las pistas del proyecto.

El delay es un efecto que reproduce de nuevo la señal seca mientras está reproduciendo la señal con efecto un poco después de la original. El delay se ha usado en los instrumentos de viento y levemente para la voz.



Figura 32. Efecto de delay incorporado en algunas de las pistas del proyecto.

Y, por último, al final de la canción se reproduce una parte más íntima, en la que algunos instrumentos dejan de sonar y parece que se ralentiza la canción. En este momento, se ha aplicado un efecto de eco o delay más agresivo en la voz principal de la cantante, lo que da una sensación que hay una voz que le contesta.

3.2.3.3 Masterización.

Por último, dentro de este proceso de producción musical, se encuentra la fase de masterización de la canción. Se centra principalmente en equilibrar los elementos de toda la mezcla estéreo y optimizar la reproducción en todos los sistemas y formatos. Para ello, se aplicarán sistemas parecidos a los incluidos individualmente en cada una de las pistas de la mezcla, pero en este caso, se debe tomar toda la mezcla como una pista única y aplicar las diferentes técnicas y herramientas que se corresponden con la masterización. El objetivo final es que el audio suene lo mejor posible sobre cualquier plataforma.

Para la masterización de la pieza que nos ocupa, se aplicará una ecualización global, un control de la dinámica mediante compresores y ecualizadores y un limitador. Para ello, se emplearán las herramientas de masterización de Ozone Izotope 8. Un software bastante sencillo y completo, el cual, te permite mediante su Master Assistant partir de un punto más obvio y lógico. Después de usar la herramienta, sólo será necesario aplicar el toque personal del productor o ingeniero de sonido.

A continuación, se muestra una captura del proceso de masterización con Izotope 8. En él, se ha adaptado la pista final a una masterización de audio streaming para después ser reproducida en diferentes plataformas como YouTube o Spotify. Una vez se ha quedado satisfecho con el resultado, se realiza un bounce a disco desde el programa, en formato MP3, con profundidad de 24 bits, frecuencia de muestreo de 44.1 kHz y una frecuencia de bits constante en la codificación de 320 kbits/s (Estándar de Spotify y plataformas similares).



Figura 33. Masterización. Control de la dinámica: Compresor.



Figura 34. Masterización. Control de la dinámica: Ecuilizador.



Figura 35. Masterización. Control de la dinámica. Limitador.

3.2.4 Búsqueda de localizaciones

Después de realizar una búsqueda por las localidades cercanas a la zona de Benidorm, Alicante, se ha decidido finalmente por el municipio de Altea, situado en la comarca de la Marina Baixa, en la costa mediterránea.



Figura 36. Altea, pequeño pueblo situado en la provincia de Alicante.

El objetivo principal ha sido encontrar un pequeño pueblo cercano a la localidad de la artista, con calles que descienden suavemente hacia el mar y construido con pequeñas casas blancas encaladas.

Además de Altea, se ha estudiado la posibilidad de grabar en una playa de un municipio colindante a Altea, El Albir, situado a unos pocos kilómetros de la localidad.



Figura 37. Playa de El Albir, municipio colindante a Altea.

Así pues, el videoclip se rodará íntegro entre estas dos localizaciones. En Altea, por el casco antiguo y el puerto, y en el Albir, en la playa.

Para ello, se ha diseñado una ruta a seguir entre estas 3 localizaciones finales, que se dividirá en dos días y estará detallada en el plan de rodaje.

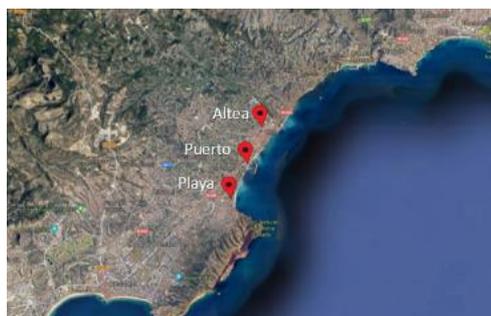


Figura 38. Mapa con las localizaciones marcadas en las que se va a rodar.

3.2.5 Guion Técnico

El guion técnico es un documento imprescindible en cualquier proyecto audiovisual. En él se planifica la grabación y se ordena por secuencias. Se define el número de planos por secuencia, su encuadre, movimientos de cámara y demás detalles técnicos significantes en la grabación, como pueden ser factores de iluminación, sonido, material...

En este caso, el guion literario no tiene demasiados giros ni escenas complicadas, se basa en un paseo por las calles del pueblo. Por ello, la transcripción cinematográfica que define el guion técnico se centrará principalmente en movimientos y encuadres de cámara de la artista caminando. Además, tendrá varios planos estáticos en diferentes localizaciones que servirán para recurrir a ellos y evitar que el vídeo sea monótono y lineal.

A continuación, se muestra una serie de tablas con las diferentes secuencias, numerando los planos con sus correspondientes indicaciones técnicas y descripción de las escenas.

SECUENCIA 1. INTRODUCCIÓN. EXTERIOR DÍA		
PLANO	INDICACIONES TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA
1	Plano general. Drone. Zoom in. Transición por corte al ritmo de la música.	Plano aéreo del pueblo.
2	Plano detalle.	Plano detalle mano acariciando unas flores.
3	Plano medio.	Plano medio mano acariciando unas flores.
4	Plano medio corto.	Protagonista girando la cara hacia cámara.
5	Plano medio corto.	Protagonista caminando. Desde atrás.
6	Plano medio.	Protagonista caminando. Desde perfil.
7	Plano detalle.	Mano de un niño tocando un ukelele.
8	Plano medio.	Niño tocando ukelele y bailando.
9	Plano recurso.	Lámpara árabe colgando de una fachada.
10	Plano recurso.	Elefante colgado sobre una fachada.
11	Plano medio corto.	Protagonista bailando delante de una puerta.
12	Plano recurso.	Cúpula superior de la iglesia.
13	Plano medio.	Protagonista bailando hacia la plaza.

Tabla 1. Guion técnico de la primera secuencia.

SECUENCIA 2. CENTRO DEL PUEBLO. EXTERIOR DÍA		
PLANO	INDICACIONES TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA
1	Plano medio corto.	Protagonista sobre la terraza de una casa. Empieza a cantar.
2	Plano detalle.	Bombilla iluminada.
3	Plano general.	Protagonista andando hacia un restaurante.
4	Plano medio corto.	Mismo plano que el número 1, sec. 2
5	Plano medio a primer plano	Protagonista haciendo un gesto a cámara.
6	Plano general.	Camarera sirviendo una copa a la protagonista.
7	Plano general.	Protagonista cantando sobre una terraza.
8	Plano medio.	Protagonista sonriendo a cámara.
9	Primer plano.	Protagonista bebiendo de una copa.
10	Plano medio. Cámara en movimiento siguiendo al sujeto.	Protagonista cantando sobre una terraza.
11	Plano medio. Cámara en mano.	Protagonista en la plaza del pueblo.
12	Plano medio corto.	Protagonista cantando sobre una terraza.
13	Plano medio. Contrapicado.	Protagonista cantando sentada en una terraza.
14	Plano medio corto.	Protagonista cantando delante de una puerta.
15	Plano medio.	Protagonista bajando de espaldas unas escaleras con el mar de fondo.

Tabla 2. Guion técnico de la segunda secuencia.

SECUENCIA 3. TRANSICIÓN DEL PUEBLO A LA PLAYA. EXTERIOR DÍA		
PLANO	INDICACIONES TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA
1	Plano recurso.	Vista desde un mirador. Pueblo con el mar de fondo.
2	Plano medio.	Protagonista agarrada a una farola mirando hacia el mar.
3	Plano medio.	Protagonista sentada en la terraza del restaurante. Se echa hacia atrás.
4	Plano recurso. Zoom in. Transición por corte al ritmo de la música.	Vista desde un mirador saliendo hacia el mar. Pueblo visto desde arriba.
5	Plano recurso. Travelling lateral. Transición por corte al ritmo de la música.	Vista desde un mirador saliendo hacia el mar. Pueblo visto desde arriba.
6	Plano general. Travelling rápido hacia adelante.	Protagonista sobre la orilla de la playa.

Tabla 3. Guion técnico de la tercera secuencia.

SECUENCIA 4. LA PLAYA Y EL PUERTO. EXTERIOR DÍA		
PLANO	INDICACIONES TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA
1	Plano medio corto.	Protagonista cantando en la playa.
2	Plano general. Cámara en movimiento.	Protagonista caminando por la orilla.
3	Plano medio. Cámara fija.	Protagonista asomándose desde el faro del puerto.
4	Plano general. Cámara en movimiento.	Protagonista caminando por la orilla.
5	Plano medio.	Protagonista cantando desde el faro.
6	Plano detalle	Mano acariciando las piedras de la playa.
7	Plano general.	Protagonista acariciando las piedras.
8	Plano general. Cámara en movimiento. A contra luz.	Protagonista cantando sobre las rocas, pueblo de fondo. Movimiento alrededor.
9	Plano medio corto.	Mismo plano que el anterior.
10	Plano general. Cámara en movimiento.	Protagonista sobre la playa. Mar de fondo. Movimiento alejándose.
11	Plano medio corto.	Protagonista cantando sobre la playa.
12	Plano medio corto.	Protagonista cantando sobre las rocas. Vista hacia el mar.
13	Plano cenital. Cámara en movimiento. Drone.	Protagonista sobre las rocas. Hacia arriba.
14	Plano medio corto. Contra luz.	Protagonista cantando sobre las rocas.
15	Plano medio. Cámara fija.	Protagonista mirando al mar desde el faro.

Tabla 4. *Guion técnico de la cuarta secuencia.*

SECUENCIA 5. TRANSICIÓN A PARTE LENTA. EXTERIOR DÍA		
PLANO	INDICACIONES TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA
1	Plano recurso. Cámara en movimiento. Drone.	Pueblo visto desde el mar. Alejándose.
2	Plano recurso. Cámara en movimiento. Drone.	Barco navegando hacia el puerto.
3	Plano cenital. Cámara en movimiento. Drone.	Rocas de la playa desde arriba.

Tabla 5. *Guion técnico de la quinta secuencia.*

SECUENCIA 6. PARTE MÁS LENTA. EXTERIOR DÍA		
PLANO	INDICACIONES TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA
1	Plano medio o americano.	Protagonista cantando sobre las rocas.
2	Plano medio. Cámara lenta.	Protagonista cantando en el puerto.
3	Plano detalle. Travelling. Cámara lenta.	Cuerpo de la protagonista en la playa.
4	Plano medio. Cámara fija.	Protagonista en el faro.

Tabla 6. *Guion técnico de la sexta secuencia.*

SECUENCIA 7. FINAL. EXTERIOR DÍA		
PLANO	INDICACIONES TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA
1	Plano medio corto. Contra luz.	Protagonista bailando sobre las rocas. Fondo iglesia.
2	Plano recurso.	Montaña en el mar de lejos.
3	Plano medio. Cámara lenta.	Protagonista bailando.
4	Plano medio. Cámara en mano.	Protagonista bailando en la playa.
5	Plano general. Cámara en movimiento.	Protagonista bailando sobre las rocas. Mar de fondo.
6	Plano medio. Cámara en mano.	Protagonista dando vueltas en la playa.
7	Plano general. Contra luz. Drone.	Pueblo con las montañas de fondo y el sol a contra luz.
8	Plano en negro.	Fundido a negro y fin.

Tabla 7. *Guion técnico de la séptima secuencia.*

3.2.6 Estética y estilismo

La modelo y protagonista de este proyecto es la propia cantante. Se han probado como vestuario del vídeo musical las diferentes opciones y se ha llegado a una conclusión en base a los colores y estética del videoclip.

A continuación, se muestran los diferentes atuendos que se usarán en cada una de las escenas. Se han escogido tonos verdes y naranjas para que coincidan con la paleta de colores deseada para el proyecto. El nombre artístico de la cantante es María Sunset, por ello, se ha querido representar con tonos anaranjados. A parte, los colores del verde, naranja, negro... son muy representativos del género musical al que hace referencia la canción, el reggae.



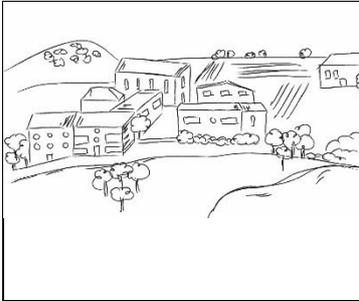
Figura 39. Camisa, top y falda para la protagonista.



Figura 40. Botas, jersey negro y complementos de la protagonista.

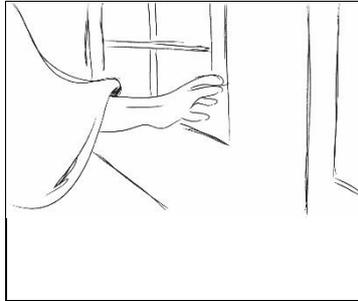
3.2.7 Storyboard

Una vez escogidas las localizaciones, el vestuario, los personajes y realizado el guion técnico, se puede elaborar un buen storyboard. El storyboard es una representación gráfica de lo descrito en el guion técnico, que ayuda a definir de una manera visual y rápida la idea de los planos del proyecto.



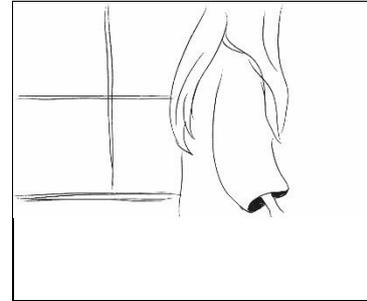
Secuencia 1. Plano 1.

Plano general del pueblo.



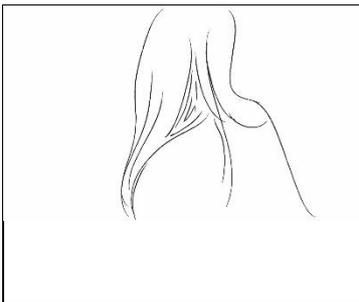
Secuencia 1. Plano 2.

Plano detalle manos pasando por la ventana.



Secuencia 1. Plano 3.

Plano medio de perfil pasando por la ventana.



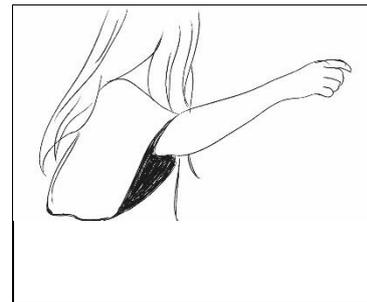
Secuencia 1. Plano 4.

Protagonista girando la cara hacia cámara.



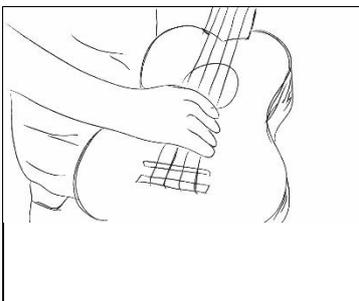
Secuencia 1. Plano 5.

Protagonista caminando desde atrás.



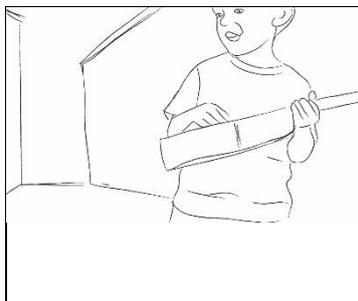
Secuencia 1. Plano 6.

Sigue caminando desde el perfil.



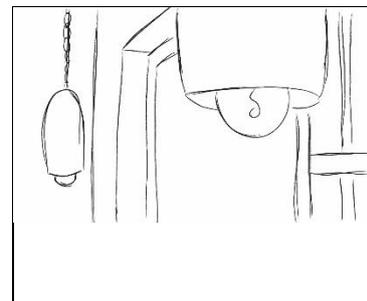
Secuencia 1. Plano 7.

Plano detalle ukelele.



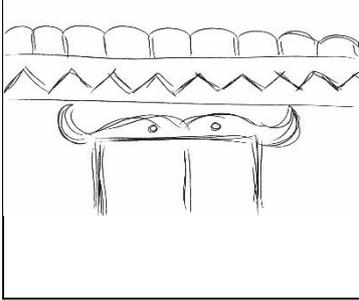
Secuencia 1. Plano 8.

Plano americano ukelele.



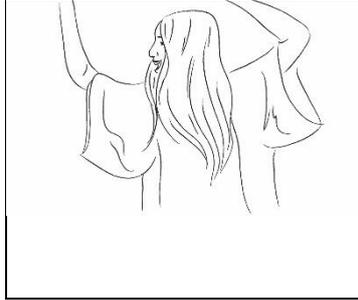
Secuencia 1. Plano 9.

Plano recurso a lámpara árabe.



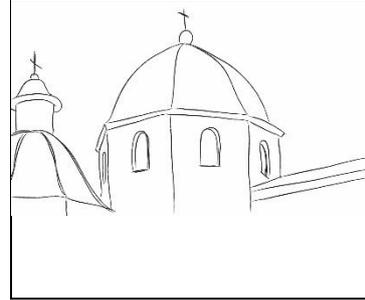
Secuencia 1. Plano 10.

Plano recurso elefante en la fachada.



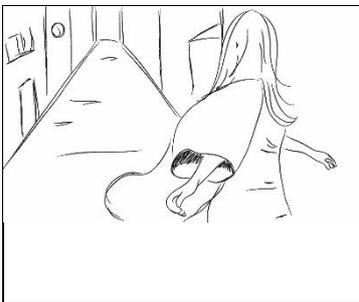
Secuencia 1. Plano 11.

Protagonista baila delante de una puerta/pared.



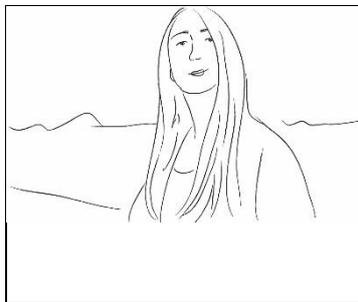
Secuencia 1. Plano 12.

Plano recurso iglesia.



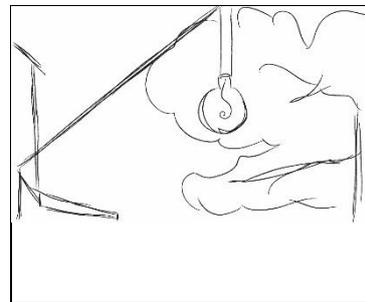
Secuencia 1. Plano 13.

Protagonista caminando hacia la plaza.



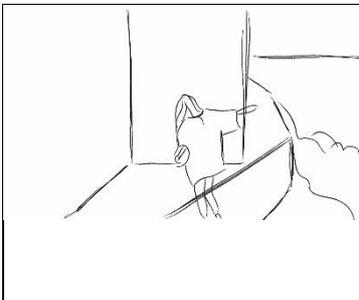
Secuencia 2. Plano 1.

Plano medio sobre terraza. Vistas del pueblo de fondo.



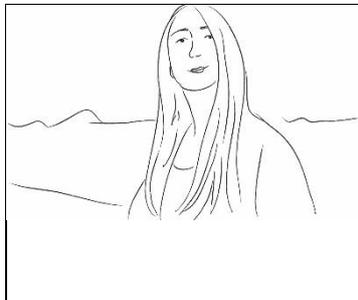
Secuencia 2. Plano 2.

Plano detalle bombilla.



Secuencia 2. Plano 3.

Plano general caminando hacia el restaurante.



Secuencia 2. Plano 4.

Protagonista canta sobre la terraza de la iglesia.



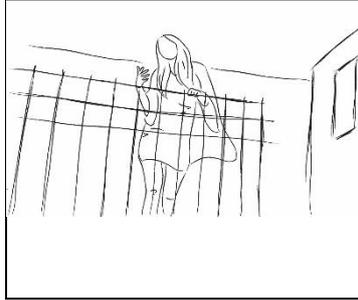
Secuencia 2. Plano 5.

Protagonista con gafas haciendo un gesto a cámara.



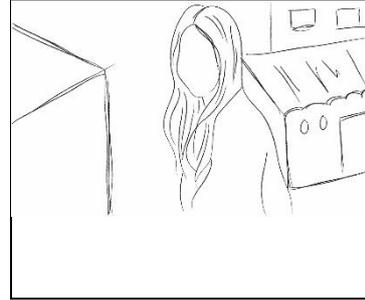
Secuencia 2. Plano 6.

Camarero sirve una copa a la protagonista. Sentada en el restaurante.



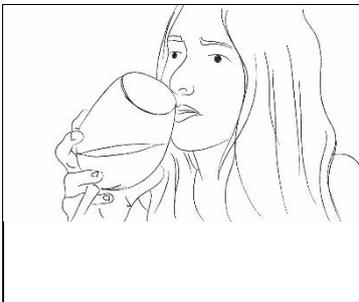
Secuencia 2. Plano 7.

Plano general cantando desde una barandilla del restaurante.



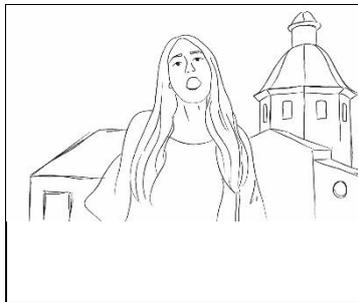
Secuencia 2. Plano 8.

Protagonista haciendo un gesto y sonriendo a cámara.



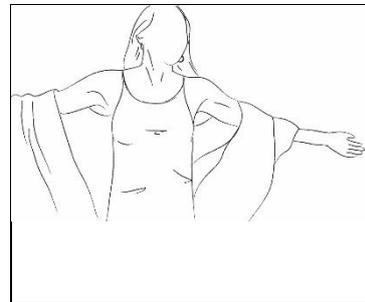
Secuencia 2. Plano 9.

Primer plano protagonista bebiendo de la copa.



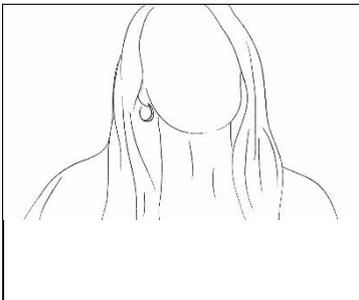
Secuencia 2. Plano 10.

Sobre la terraza, la iglesia en segundo plano.



Secuencia 2. Plano 11.

Protagonista en la plaza del pueblo.



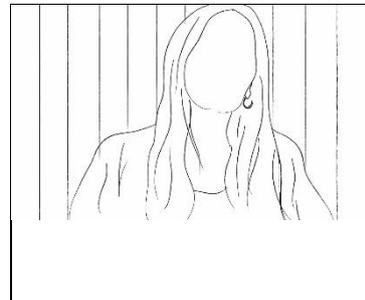
Secuencia 2. Plano 12.

Primer plano protagonista cantando en la terraza.



Secuencia 2. Plano 13.

Protagonista cantando en la terraza. Contrapicado.



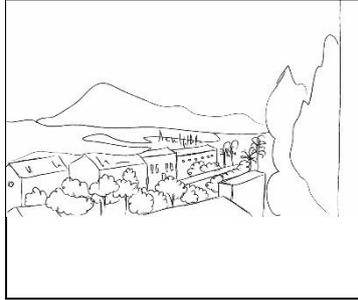
Secuencia 2. Plano 14.

Delante de una puerta. Cantando.



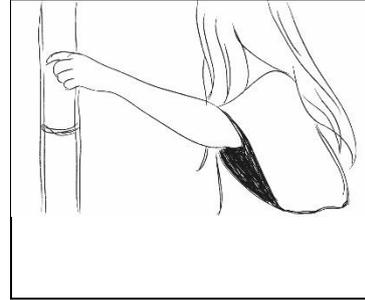
Secuencia 2. Plano 15.

Bajando unas escaleras hacia atrás.



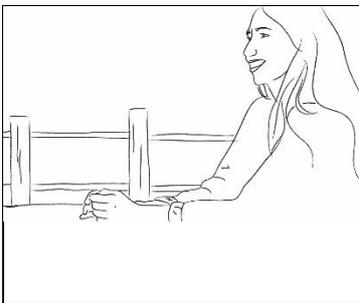
Secuencia 3. Plano 1.

Plano general del pueblo visto desde un mirador.



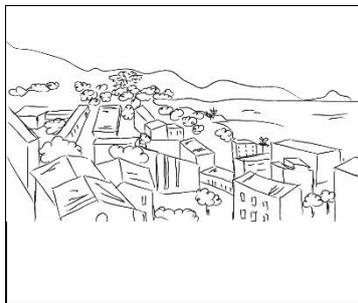
Secuencia 3. Plano 2.

Agarrando una farola del mirador.



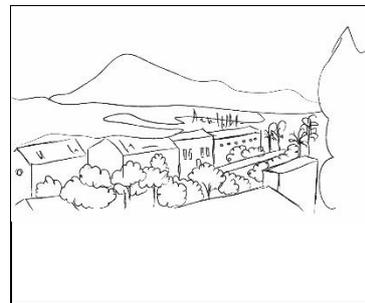
Secuencia 3. Plano 3.

Sentada en la terraza del restaurante.



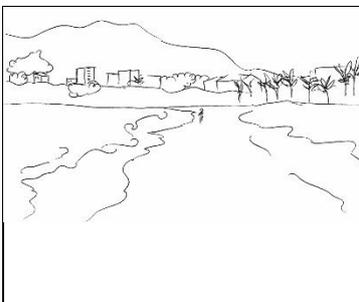
Secuencia 3. Plano 4.

Plano general del pueblo. Zoom in.



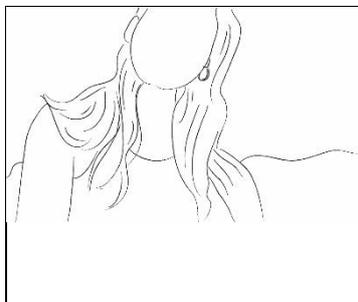
Secuencia 3. Plano 5.

Plano general del pueblo. Travelling lateral.



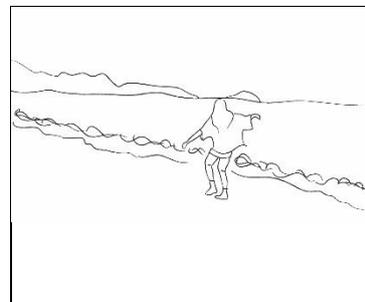
Secuencia 3. Plano 6.

Travelling hacia la protagonista en la playa.



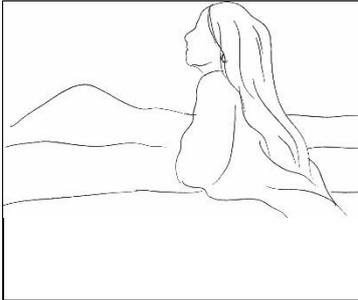
Secuencia 4. Plano 1.

Plano medio cantando en la playa.



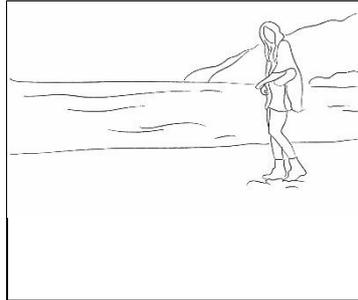
Secuencia 4. Plano 2.

Caminando por la orilla.



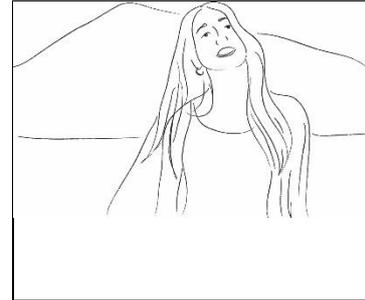
Secuencia 4. Plano 3.

Asomándose al mirador del faro.



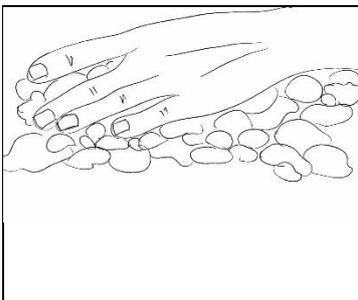
Secuencia 4. Plano 4.

Caminando por la orilla.



Secuencia 4. Plano 5.

Cantando desde el faro.



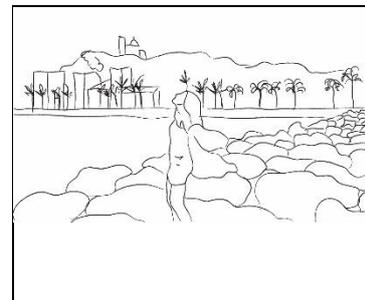
Secuencia 4. Plano 6.

Mano acariciando piedras sentada en la playa.



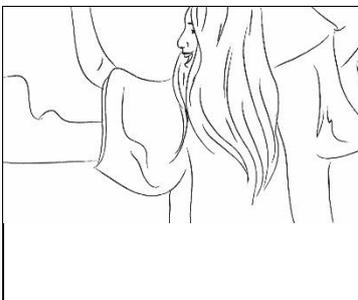
Secuencia 4. Plano 7.

Plano general acariciando piedras en la playa.



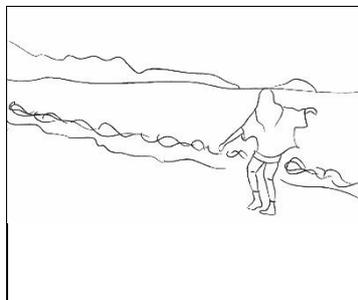
Secuencia 4. Plano 8.

Cantando desde las rocas. Pueblo de fondo.



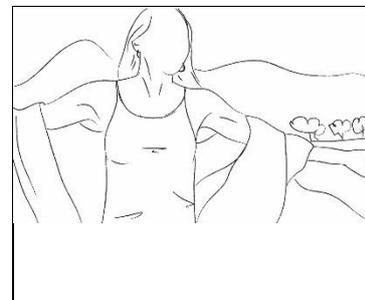
Secuencia 4. Plano 9.

Plano medio desde las rocas. Pueblo de fondo.



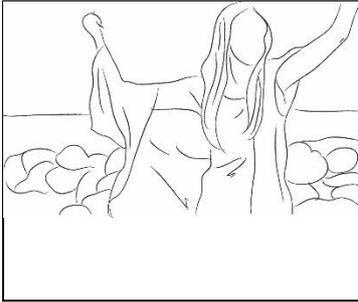
Secuencia 4. Plano 10.

Paseando por la playa. Mar de fondo.



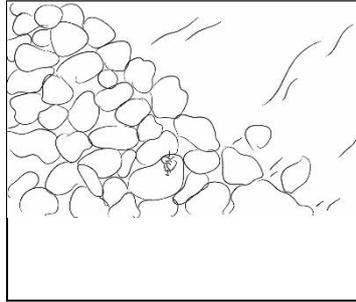
Secuencia 4. Plano 11.

Cantando sobre la playa.



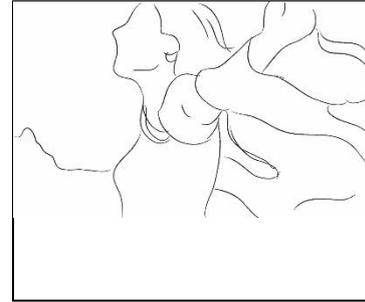
Secuencia 4. Plano 12.

Desde las rocas cantando.
Mar de fondo.



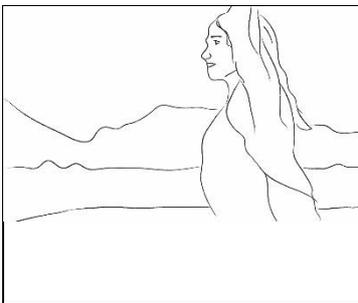
Secuencia 4. Plano 13.

Cenital de las rocas.



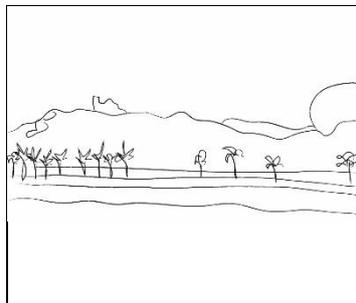
Secuencia 4. Plano 14.

Protagonista sobre las
rocas. A contra luz.



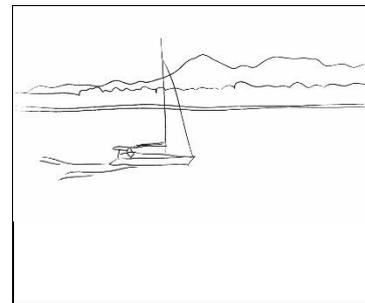
Secuencia 4. Plano 15.

Plano general del pueblo.



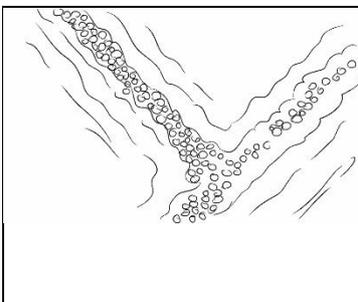
Secuencia 5. Plano 1.

Plano general del pueblo
desde el mar.



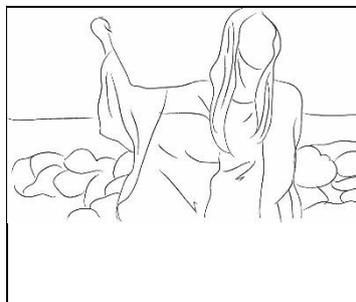
Secuencia 5. Plano 2.

Plano recurso barco
entrando a puerto.



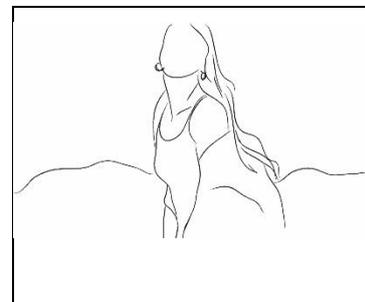
Secuencia 5. Plano 3.

Plano cenital rocas.



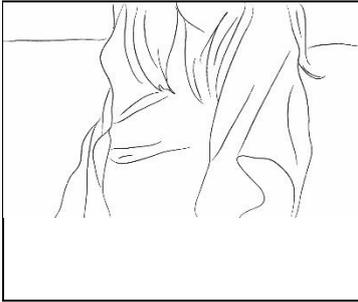
Secuencia 6. Plano 1.

Plano americano
protagonista sobre las rocas.



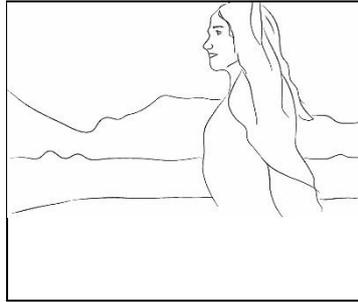
Secuencia 6. Plano 2.

Protagonista cantando en el
puerto.



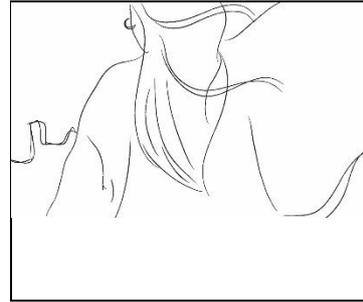
Secuencia 6. Plano 3.

Plano detalle ropa de la protagonista.



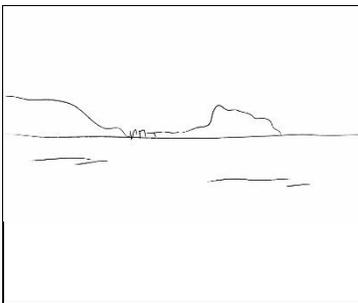
Secuencia 6. Plano 4.

Protagonista mirando al mar.



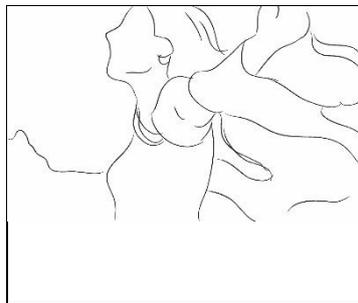
Secuencia 7. Plano 1.

Protagonista sobre las rocas a contra luz.



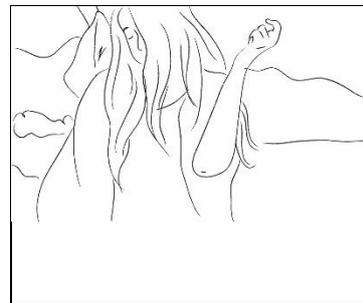
Secuencia 7. Plano 2.

Plano recurso montaña en el mar.



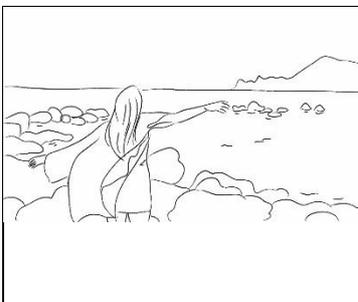
Secuencia 7. Plano 3.

Protagonista bailando.



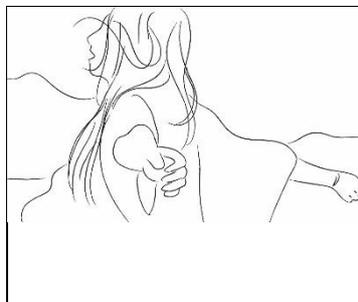
Secuencia 7. Plano 4.

Bailando en la playa.



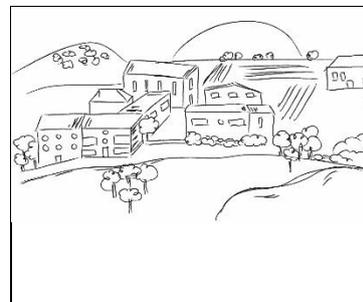
Secuencia 7. Plano 5.

Bailando en las rocas. Mar de fondo



Secuencia 7. Plano 6.

Protagonista dando vueltas en la playa.



Secuencia 7. Plano 7.

Plano general del pueblo desde el mar. Atardecer a contra luz.



Secuencia 7. Plano 8.

Fundido a negro. Fin.

3.2.8 Planificación del rodaje

Antes de lanzarse a rodar, es necesario elaborar un plan de rodaje teniendo en cuenta los factores de iluminación, la meteorología, disponibilidad de la artista y las horas de luz. La luz natural juega un papel muy importante en este plan, pues todo el contenido será grabado en exteriores y dependerá directamente del sol y la ayuda de reflectores.

Además, se ha elaborado un horario para organizar bien tanto por días como por horas las escenas que se van a rodar y así ahorrar el máximo tiempo posible y aprovechar bien las horas de luz.

3.2.8.1 Primer día – 1 de junio de 2019

La localización para el primer día será el pueblo de Altea. Concretamente el casco antiguo.

Meteorología

Al ser una zona cálida y de pocas lluvias, no ha costado mucho encontrar el día propicio para la grabación. Debía ser en fin de semana por disponibilidad de la artista.

 TEMPERATURA		 VIENTO		 PRECIPITACIONES	
Temperatura Máxima:	26.1 °C	Racha Máxima:	5.3 m/s	Horas de Sol:	13.8
Hora Temperatura Máxima:	13:20	Hora Racha Máxima:	Varias	Precipitación:	0.0 l/m ²
Temperatura Mínima :	12.9 °C	Dirección:	16	Atardecer:	21:18
Hora Temperatura Mínima:	04:40	Velocidad Media:	2.2 m/s		

Tabla 8. Previsión meteorológica del primer día de rodaje.

Se prevé una temperatura y unas condiciones de viento y lluvia óptimas para el rodaje. Se evitará la grabación en las horas de máxima temperatura, sobre las 13:30 hasta las 16:00. Periodo en el cual, se aprovechará para parar a comer todo el equipo.

Iluminación

A continuación, se estudiará el recorrido del sol durante el día 1 de junio. Mediante el uso de la aplicación web online: The Photographer's Ephemeris. Es un software online gratuito creado por fotógrafos con el fin de programar sus sesiones de fotos o rodajes realizados en exterior.

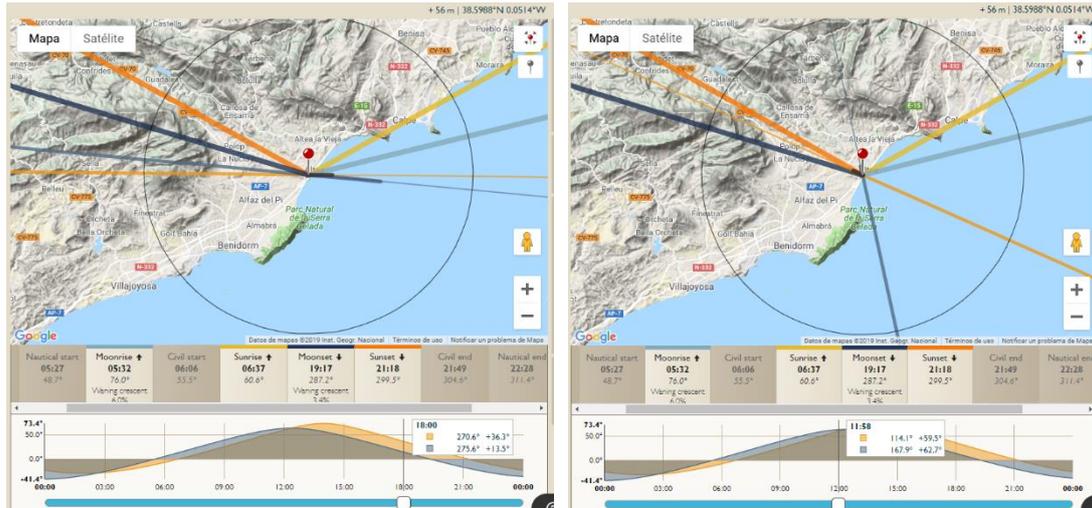


Figura 41. Capturas del programa TPE. Muestra el recorrido del sol durante el 1 de junio de 1019.

Al tener disponibilidad a partir de las 12:00 de la mañana, se establece el tiempo de grabación entre las 12:00 y las 21:18 (Hora del atardecer). Con lo cual, habrá que planificar el rodaje teniendo en cuenta esta franja horaria.

Además, se deduce que el momento de menos sombras es alrededor de las 12, hora a partir de la cual, las sombras empiezan a cambiar de dirección.

Analizados los factores de meteorología e iluminación natural, se ha de elaborar una guía teniendo en cuenta esta información para seguir el día del rodaje. Dicha guía recogerá información de los planos, algunas indicaciones para su rodaje, el material a utilizar y la franja horaria en la que se rodará cada escena. A continuación, se muestra la tabla del primer día de grabación.



DÍA 1: 01/06/2019

HORARIO: De 12:00h a 21:18h

LOCALIZACIÓN: Casco antiguo de Altea

SECUENCIA 1 – INTRODUCCIÓN. EXTERIOR DÍA			
HORA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TAREA	MATERIAL
12:00 - 12:30		Puesta a punto del material y vestuario y maquillaje de la protagonista.	Trípode Estabilizadores Cámara Altavoz portátil
12:30 - 12:45	Protagonista pasando por delante de una ventana con flores.	Grabar la escena con un plano detalle de la mano y otro plano medio desde el perfil.	Grabar diferentes tomas con cámara en mano, trípode y con estabilizador.
12:45 - 13:00	Protagonista caminando y bailando por la misma calle.	Grabar diferentes planos. Uno desde atrás y otro desde el perfil. Grabar planos adicionales para escenas futuras.	Grabar con estabilizador de hombro.
13:00 - 13:15	Niño tocando un ukelele	Grabar diferentes planos. Uno detalle de las manos y otro general.	Cámara con estabilizador de hombro.
13:15 - 13:30	Plano recurso de lámpara árabe y elefante colgante.	Grabar plano recurso de los diferentes elementos.	Cámara con estabilizador de hombro.
13:30 - 13:45	Plano recurso protagonista bailando delante de una puerta pintada de colores.	Grabar varios segundos para después utilizarlo como recurso en diferentes planos del videoclip.	Cámara con estabilizador de hombro.
13:45 - 16:00	Comida y descanso.	Parada para comer y descansar. Vuelta a poner a punto el material.	Cámara Estabilizadores Trípode

Tabla 9. Programación del rodaje para la primera secuencia.

SECUENCIA 2 – CENTRO DEL PUEBLO, IGLESIA. EXTERIOR DÍA			
HORA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TAREA	MATERIAL
16:00 - 16:30	Protagonista cantando sobre la terraza del bar.	Grabar toda la primera parte de la canción cantada. Intercalar plano medio con primer plano.	Estabilizador electrónico y reflectores.
16:30 - 17:00	Protagonista cantando en la terraza del bar.	Grabar toda la primera parte cantada de pie sobre la terraza y andando a lo largo de ella, además grabar un contrapicado cuando la protagonista se sienta en una silla de la terraza. Sacar la iglesia en segundo plano.	Grabar con estabilizador electrónico y jugar con las dos ópticas.
17:00 - 17:40	Protagonista andando hacia un restaurante con terraza y vistas al mar.	Grabar plano detalle y general del paseo con bombillas. Camarera sirviendo copa de vino. Protagonista bebiendo de la copa. Hacer diferentes planos de cada acción.	Grabar diferentes tomas con estabilizador de hombro y electrónico. Usar las dos lentes disponibles.
17:40 - 18:00	Protagonista haciendo gestos a cámara.	Grabar diferentes gestos de la protagonista mirando a cámara. Cambio de vestuario.	Grabar con estabilizador de hombro.
18:00 - 18:30	Protagonista cantando en la plaza de la iglesia y bajando por unas escaleras al mar.	Grabar diferentes planos de la protagonista cantando. Cámara girando alrededor.	Cámara en mano para dar movimiento al estribillo de la canción. Y cámara con estabilizador electrónico.
18:30 - 19:00	Descanso.	Descanso de todo el equipo	

Tabla 10. Programación del rodaje para la segunda secuencia.

SECUENCIA 3 – TRANSICIÓN A LA PLAYA. EXTERIOR DÍA			
HORA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TAREA	MATERIAL
19:00 - 19:30		Puesta a punto del material.	Cámara Drone Estabilizadores
19:30 - 20:15	Planos recurso del pueblo. Generales con drone.	Grabar con el drone diferentes planos recurso del pueblo. Saliendo hacia el mar y desde el mar hacia el pueblo.	Drone.
20:15 - 20:45	Protagonista paseando por el mirador alrededor de una farola.	Grabar diferentes planos de la protagonista paseando y algún plano recurso del pueblo visto desde el mirador.	Cámara y estabilizador electrónico.

Tabla 11. Programación del rodaje para la tercera secuencia.

3.2.8.2 Segundo día – 2 de junio de 2019

La localización para el segundo día serán la playa del Albir y la playa y puerto de Altea.

Meteorología

El segundo día tiene una previsión muy parecida al anterior.

 TEMPERATURA		 VIENTO		 PRECIPITACIONES	
Temperatura Máxima:	27.0 °C	Racha Máxima:	5.6 m/s	Horas de Sol:	13.8
Hora Temperatura Máxima:	12:00	Hora Racha Máxima:	Varias	Precipitación:	0.0 l/m ²
Temperatura Mínima :	13.3 °C	Dirección:	99	Atardecer:	21:18
Hora Temperatura Mínima:	05:10	Velocidad Media:	1.7 m/s		

Tabla 12. Previsión meteorológica del segundo día de rodaje.

La temperatura y condiciones de viento y lluvia siguen siendo óptimas para el rodaje. Al grabar por la tarde, no existe peligro por las horas de máxima temperatura.

Iluminación

A continuación, se estudiará el recorrido del sol durante el día 2 de junio. Mediante el uso de la aplicación web online: The Photographer's Ephemeris.



Figura 42. Capturas del programa TPE. Muestra el recorrido del sol durante el 2 de junio de 2019.

Al tener disponibilidad a partir de las 16:00, se establece el tiempo de grabación entre las 16:00 y las 21:18 (Hora del atardecer). Con lo cual, habrá que planificar el rodaje de este día teniendo en cuenta esta franja horaria.

En cuanto a las sombras, no habrá peligro cuando se grabe a contra luz, pero se deberá tener cuidado en el momento que el sol le infiera de frente a la cantante, pues se pueden generar sombras en el cuerpo del cámara o demás componentes del equipo.

Analizados los factores de meteorología e iluminación natural, se ha de elaborar otra guía para el segundo día de grabación. A continuación, se muestra la tabla del segundo día de grabación.

DÍA 2: 02/06/2019

HORARIO: De 16:00h a 21:18h

LOCALIZACIÓN: Playa del Albir y puerto/playa de Altea.

SECUENCIA 4 – LA PLAYA Y EL PUERTO. EXTERIOR DÍA			
HORA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TAREA	MATERIAL
16:00 - 17:00	Protagonista caminando por la playa. Sentada en la playa, acariciando las piedras. Planos detalle de la ropa en la orilla.	Grabar diferentes planos con el drone y con la cámara. Protagonista caminando y cantando por la playa del Albir. Plano detalle de la mano pasando por las piedras, sentada mirando al mar.	Drone, Estabilizador electrónico, cámara. Altavoz portátil
17:00 - 17:30		Cambio de localización al puerto/faro de Altea.	Coche
17:30 - 18:00	Escenas del faro. Protagonista asomándose al mar, cantando desde el faro.	Grabar diferentes planos, mirando al mar con el trípode. Cantando toda la segunda parte de la canción. Planos recurso mirando al horizonte, del mar...	Cámara, trípode y estabilizador electrónico.
18:00 - 18:15		Cambio de localización a la playa de Altea	
18:15 - 19:00	Escenas de las rocas. Protagonista cantando desde las rocas.	Grabar diferentes planos de la cantante en las rocas. Plano medio con el pueblo de fondo. Plano americano con el mar en segundo plano.	Cámara y estabilizadores.
19:00 - 19:45		Descanso de todo el equipo.	
19:45 - 20:30	Protagonista bailando sobre las rocas.	Planos recurso de la protagonista bailando sobre las rocas. Cenital de drone, plano medio a contra luz con la iglesia de fondo.	Drone, cámara, estabilizador de hombro y electrónico.

Tabla 13. Programación del rodaje para la cuarta secuencia.

SECUENCIA 5, 6 y 7 – PARTE LENTA Y FINAL. EXTERIOR DÍA			
HORA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TAREA	MATERIAL
20:30 - 21.30	Planos recurso de la playa, el puerto, el pueblo, la protagonista.	Grabar diferentes planos recurso con el drone del atardecer, barcos entrando a puerto, el pueblo, cenital de las rocas y el mar...	Drone

Tabla 14. Programación del rodaje para la quinta, sexta y séptima secuencia.

3.2.9 Equipo utilizado

Uno de los objetivos de este trabajo es conseguir realizar el proyecto mediante el uso de equipo y medios propios, sin depender de alquileres u otros profesionales del mundo audiovisual. Con ello, obtener el mejor resultado posible. El material y equipo utilizado en este proyecto se detalla a continuación.

3.2.9.1 Captación de la imagen

Para captar la imagen del vídeo musical, se dispone de una cámara sin espejo (mirrorless) de Sony. En concreto el modelo Alpha 7, con un sensor CMOS de fotograma completo (Fullframe) y una resolución de 24,3 megapíxeles. Además, tiene la capacidad de grabar vídeo en FullHD (1080p) a 25 y 50 fps.



Figura 43. Cuerpo del modelo utilizado, Sony Alpha 7.

Por otro lado, las lentes de las que se dispone son una fija y otra zoom. La lente fija es de 50 mm con una apertura mínima de diafragma de 1.8 y la lente zoom, de 24 a 70 mm con una apertura mínima variable de 3.5 a 5.6. La óptica fija (50 mm) se usará para primeros planos, medios y plano detalle. La óptica variable se usará para planos generales.



Figura 44. Lentes utilizadas en el proyecto. 50 mm y 28-70 mm

Además, se dispone de un drone Mavic Pro de DJI. Cuenta con grabación en FullHD y 4K y lleva incorporada una óptica de 24 mm. Este elemento se usará para planos muy generales aéreos y algunos planos aéreos bajos en movimiento.



Figura 45. Drone Mavic Pro para planos aéreos.

3.2.9.2 Estabilización de la imagen

Aunque las ópticas cuentan con un sistema de estabilización interno, será necesario un sistema externo para ayudar a tomar imágenes más estables, ya que la cámara no dispone de estabilizador en el sensor. Para ello, se emplearán las siguientes herramientas de estabilización de imagen.



Figura 46. Estabilizador electrónico, Ronin S de DJI, estabilizador de hombro y trípode.

Se dispone de un estabilizador electrónico modelo Ronin S de DJI, un trípode para vídeo estándar y un estabilizador de hombro para DSLR con follow focus. Todos estos equipos ayudarán a estabilizar la imagen en los diferentes planos del vídeo musical y se usarán para dar diferentes tipos de expresividad de la imagen.

3.2.10 Presupuesto

Cuando se lleva a cabo un proyecto audiovisual, es necesario presentar al cliente en cuestión un presupuesto de los costes de la producción de dicho proyecto. Después, el cliente decidirá si acepta o no dicho presupuesto.

En este caso, se ha elaborado un presupuesto aproximado de lo que costaría la producción del video musical completo. Se ha desglosado y detallado en secciones y finalmente se ha añadido la cifra total.

PREPRODUCCIÓN				
	Precio/Hora	Horas	Total	
Guion y planificación	10	5	50	
Storyboard	10	5	50	
				Total 100
PRODUCCIÓN				
	Precio/Hora	Horas	Total	
Dirección	15	20	300	
Drone driver	20	8	160	
				Total 460
POSTPRODUCCIÓN				
	Precio/Hora	Horas	Total	
Montaje	15	20	300	
Corrección de color	15	6	90	
Etalonaje	15	3	45	
				Total 435
GASOLINA				
	Precio/Km	Km	Total	
Búsqueda de localización	0,2	20	4	
Rodaje día 1	0,2	20	4	
Rodaje día 2	0,2	20	4	
Rodaje día 3	0,2	20	4	
				Total 16
ALQUILER MATERIAL				
	Precio/Día	Días	Total	
Cámara Sony Alpha 7	50	4	200	
Sony 50 mm	15	4	60	
Sony 24-70 mm	15	4	60	
Drone Mavic Pro	50	4	200	
SteadyCam	30	4	120	
				Total 640
DIETAS EQUIPO				
	Precio/Persona	Personas	Total	
Día 1	7	4	28	
Día 2	7	5	35	
Día 3	7	5	35	
Día 4	7	4	28	
				Total 126
PRESUPUESTO TOTAL			1777 €	

Figura 47. Presupuesto aproximado de la producción audiovisual.



3.3 Producción

Una vez se ha desarrollado por completo el plan del proyecto, es momento de poner en práctica todo lo programado e investigado. En la producción se materializan todas las decisiones tomadas durante la fase de preproducción. Si la planificación del proyecto ha sido la adecuada, se obtendrá un resultado acorde a lo esperado y en el tiempo establecido, si no, puede suponer un gasto de tiempo y de capital.

A continuación, se detallan todos los aspectos de producción, los que posteriormente le darán vida al proyecto.

3.3.1 Captación de la imagen

Se ha dividido el rodaje del material audiovisual en dos días consecutivos del primer fin de semana de junio. Al ser un proyecto de bajo presupuesto, el equipo de trabajo con el que se cuenta es reducido, por ello, varios de los integrantes del equipo han desempeñado varias funciones. El equipo consta de un director/cámara, un ayudante de dirección que, a su vez, hace labores de producción e iluminación, un drone driver, una ayudante de arte, maquillaje y peluquería y la artista del proyecto en cuestión. Como extras del videoclip, aparecen un par de niños menores de edad totalmente autorizados por su tutor legal.

Además, el ayudante de producción, se encargará de llevar el altavoz portátil con la canción preparada, que servirá de guía a la cantante para la interpretación de las escenas.

A continuación, se detallan cada una de las partes y días del rodaje.

3.3.1.1 Día 1 - Rodaje en el casco antiguo de Altea.

El primer día de rodaje se ha realizado el sábado 1 de junio, desde las 12:00h de la mañana hasta las 21:00h de la noche. Las previsiones meteorológicas han sido las adecuadas y han permitido la grabación de las secuencias programadas.

Se han grabado todos los planos previstos salvo algunos aéreos del drone por problemas con el ataque de unas aves, aparentemente en época de reproducción, que han visto como una amenaza la nave aérea para sus crías. Se ha propuesto otro día de más tranquilidad para las aves para la grabación de algún plano recurso aéreo.

Por otra parte, el timeline programado no se ha cumplido, pues se ha demorado algo más de lo esperado en la grabación de algunos planos aparentemente sencillos. Al ser un lugar público, aparecían en escena algunos viandantes indeseados. Esto ha ido retrasando el rodaje progresivamente, aunque no ha sido muy grave y se han podido rodar todos los planos deseados. Éste ha sido un punto importante y se ha remarcado para intentar evitar la demora en los siguientes días de rodaje.



Figura 48. *Fotografías del making of del primer día de rodaje.*

Se finaliza el día de rodaje revisando las tomas captadas por las cámaras y asegurándose de que se ha obtenido un buen material, tanto por calidad como por cantidad de los planos. Así mismo, se anotará un día extra en el calendario del rodaje para volver a la localización y grabar los planos aéreos que han faltado por completar.



Figura 49. *Fotogramas de la grabación del primer día de rodaje.*

3.3.1.2 Día 2 - Rodaje en la playa del Albir y playa y puerto de Altea.

El segundo día de rodaje se ha realizado el domingo 2 de junio, desde las 16:00h de la mañana hasta las 21:30h de la noche. En este caso, las previsiones meteorológicas han vuelto a ser favorables y han permitido la grabación de las secuencias programadas. Incluso se ha levantado un ligero viento que ha añadido dramatismo a los planos de la playa y ha ayudado a que el vestido holgado de la protagonista tomara movimiento en la escena, el cual ha dado lugar a unos planos más dinámicos e interesantes.

Se han grabado todos los planos previstos más o menos en el tiempo establecido, con algún desajuste de horarios pero que se han solventado gracias a que otras escenas han ido más rápido de lo que se esperaba. La intención era terminar el rodaje en este segundo día, pero, por causas ajenas al plan establecido, se quedaron las escenas recurso del drone sin grabar. Se ha intentado volver a grabar dichas tomas incompletas pero el tiempo y la situación de las aves lo ha vuelto a impedir. Queda pendiente para un tercer día de grabación.

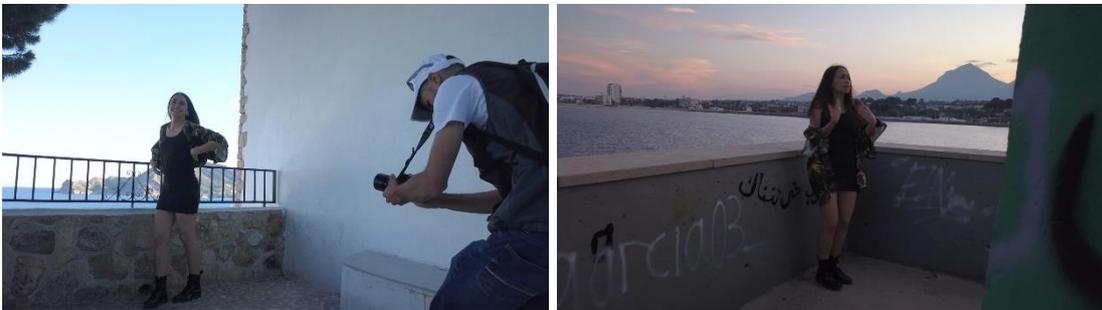


Figura 50. Fotografías del making of del segundo día de rodaje.

Una vez revisado el material, se da por finalizado el rodaje sabiendo que se han rodado planos suficientes y válidos para el contenido del proyecto.

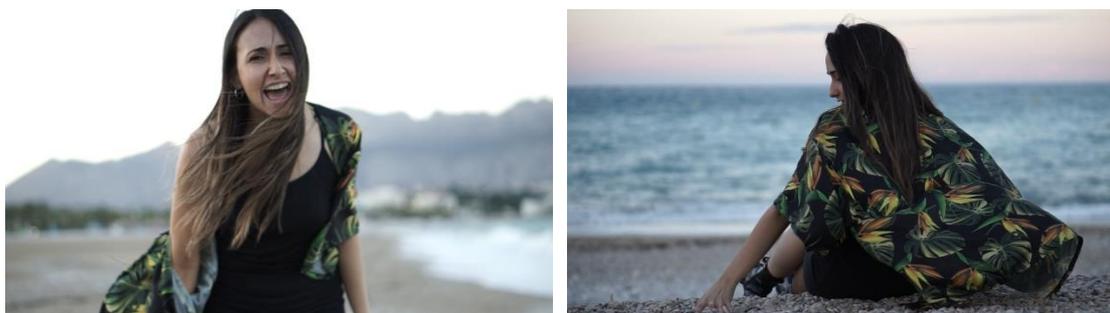


Figura 51. Fotogramas de la grabación del segundo día de rodaje.

3.3.1.3 Día 3 - Rodaje extra en Altea y playa del Albir.

El día extra de grabación se ha realizado en el fin de semana siguiente, concretamente el 8 de junio. Las previsiones meteorológicas han sido favorables y se ha podido grabar los planos que faltaban. Además, se ha tenido que volver a rodar algunas escenas que se habían perdido por problemas en uno de los discos duros de almacenamiento del proyecto. Se ha precisado de la protagonista sólo un par de horas, la otra parte del tiempo ha sido para rodar planos recurso del pueblo y aéreos desde la playa.



Figura 52. *Fotografías del making of del tercer día de rodaje.*

Se finaliza el rodaje cuando se han terminado de grabar todos los planos recurso y se ha hecho una visualización rápida para comprobar que todo haya salido según lo planeado.



Figura 53. *Fotogramas de la grabación del tercer día de rodaje.*

3.4 Postproducción

Una vez se ha grabado y se ha almacenado todo el material, es momento de procesar las imágenes y darle forma al vídeo musical. En esta fase se hace una selección de los mejores clips y posteriormente se editan hasta alcanzar el resultado final.

3.4.1 Montaje

Para el montaje del videoclip se ha utilizado el software de Adobe, Premiere Pro. Se ha escogido este programa porque es intuitivo y, además, está orientado a la edición de vídeo profesional.

Para empezar, se inicializa el programa y se crea un nuevo proyecto titulado: María Sunset. A continuación, se crea una nueva secuencia para el proyecto titulada: Your Girl, y se ajustan los parámetros a 25 fps y una resolución de 1080 pixels.

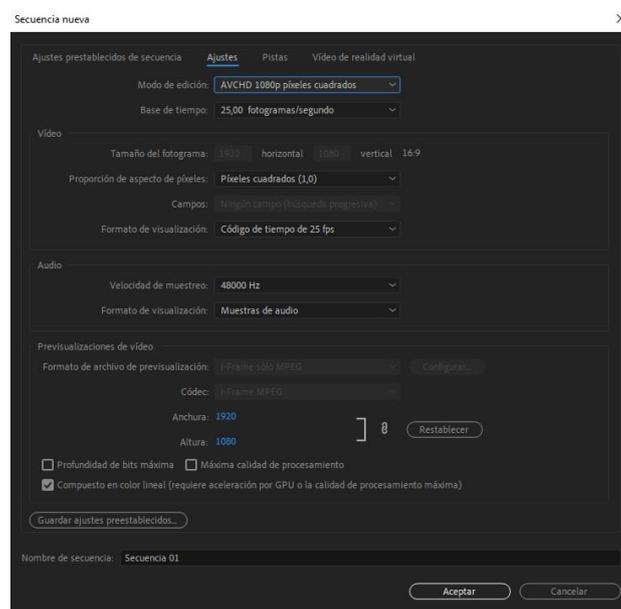


Figura 54. Parámetros de la secuencia en Adobe Premiere Pro.

El siguiente paso es importar el audio de la canción desde el navegador de medios del programa y seguidamente se añade a la línea de tiempo de la secuencia. Una vez importado, se añaden marcadores para tener una pequeña referencia visual de las partes de la canción sobre la línea de tiempo.

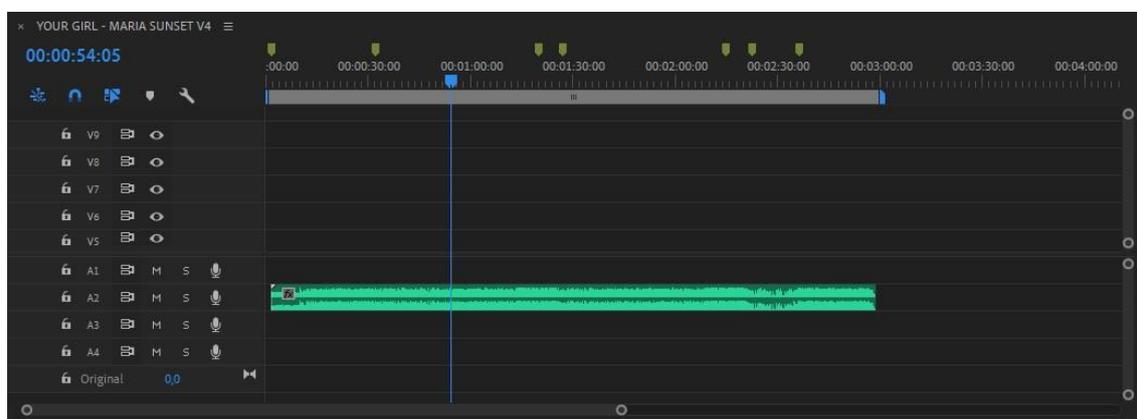


Figura 55. Área de trabajo de la secuencia con el audio incluido y marcadores sobre la línea de tiempo.

Seguidamente, se importan al proyecto todos los vídeos organizados por días de grabación y por tipo de cámara. A partir de este momento, se empieza a componer el contenido del videoclip a modo de prueba y error, basándose en la idea inicial y su correspondiente guion hasta conseguir el resultado deseado. La elección de los planos cuenta con una parte técnica que se corresponde con el encuadre, enfoque y exposición de la imagen, y otra parte más personal y artística que se corresponde con la interpretación de la protagonista y los elementos que aparecen en el plano. Se han eliminado escenas que tenían zonas de la imagen demasiado quemadas que no era posible recuperar en edición o escenas, por ejemplo, con mucha gente de fondo que interferían en la atención y en la idea inicial del proyecto.

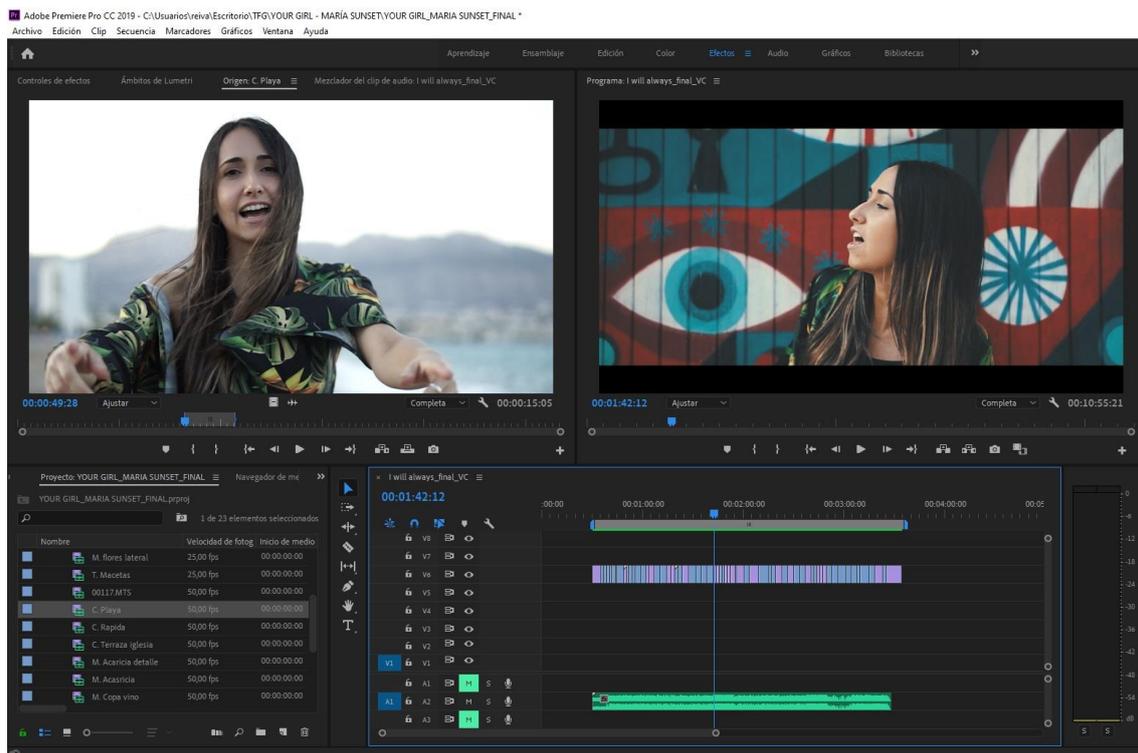


Figura 56. Aspecto general del entorno de trabajo de Adobe Premiere Pro.

3.4.2 Corrección de color

Una vez se han cortado y seleccionado todos los planos y se ha hecho una idea final de cómo quedará el videoclip, se procede a la parte de la corrección del color y posteriormente al etalonaje.

El color es un elemento fundamental del diseño y transmite significado y ambiente a la narración visual. La corrección de color consiste en igualar las escenas y que éstas no sean muy diferentes unas de otras. O, dicho de otra forma, igualar la temperatura de color de los múltiples clips para que estos tengan coherencia entre sí a lo largo de toda la secuencia. Los blancos han de parecer blancos y los negros han de parecer negros.

En el caso del material obtenido en la grabación, no ha sido necesario grandes retoques, pues el balance de blancos del que se partía en el rodaje era bastante decente y sólo ha sido necesario corregir algún plano.

Para corregir el color se usará la herramienta incorporada en Premiere Pro, “Color de Lumetri”. Es una herramienta muy completa e intuitiva para realizar las correcciones que se precisan. En primer lugar, se hará uso de la corrección básica para igualar los clips. Para ello, se van seleccionando los diferentes clips en la línea de tiempo y a través del panel de Color de Lumetri se van ajustando los parámetros hasta encontrar el adecuado.

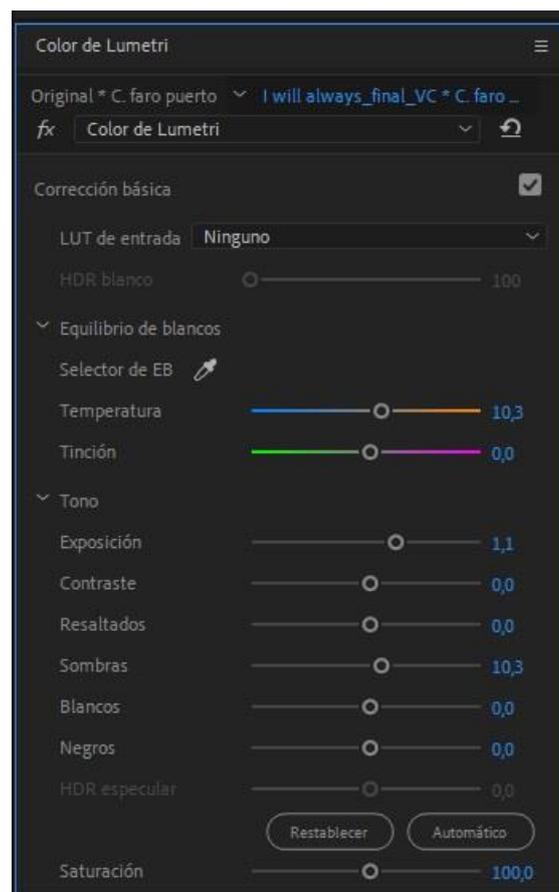


Figura 57. Panel de Color de Lumetri.

A continuación, se muestran ejemplos de correcciones de color aplicadas en el proyecto.

En la siguiente imagen se han corregido los colores que tenían un tono oscuro y algo azulado.



Figura 58. Corrección de color de uno de los fotogramas del videoclip.

En la siguiente imagen se ha corregido la temperatura de color, la imagen estaba algo anaranjada.



Figura 59. Corrección de color de uno de los fotogramas del videoclip.

En esta imagen, al igual que la anterior, se ha tenido que bajar el color naranja, sobre todo de las altas luces.



Figura 60. Corrección de color de uno de los fotogramas del videoclip.

3.4.3 Etalonaje

En relación a la corrección de color, se encuentra la gradación de color o etalonaje. Dicha gradación es una alteración de color con fines meramente estéticos. Este proceso resulta más artístico que técnico, pues puede marcar un cambio drástico a las imágenes cambiando por completo la sensación del vídeo. En este caso, el cambio no es tan acentuado, simplemente se añadirá un toque anaranjado a las imágenes con el fin de acercar la sensación del vídeo a los colores del sol y del atardecer, jugando con los tonos azules y naranjas. Para ello, se hará uso de varios ajustes de contraste, exposición y saturación. A la vez, se empleará un ajuste creativo con las ruedas y coincidencia de color, haciendo uso de los medios tonos, sombras y resaltados. A continuación, se muestra una captura de los ajustes del programa de Color de Lumetri.



Figura 61. Panel de parámetros para el etalonaje del proyecto.

Para realizar estos ajustes finales, se crea una nueva capa de ajuste en Premiere Pro, la cual se aplica encima de todos los clips con el fin de sólo hacer un único ajuste para todo el vídeo y simplificar el trabajo.

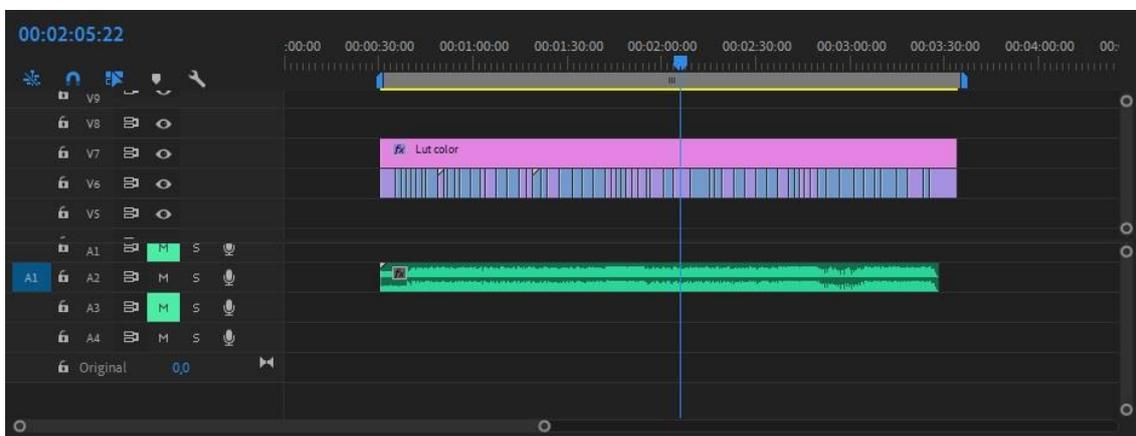


Figura 62. Capa de ajuste en color rosa sobre el vídeo.

A continuación, se muestran varios ejemplos del efecto del etalonaje en el vídeo final.

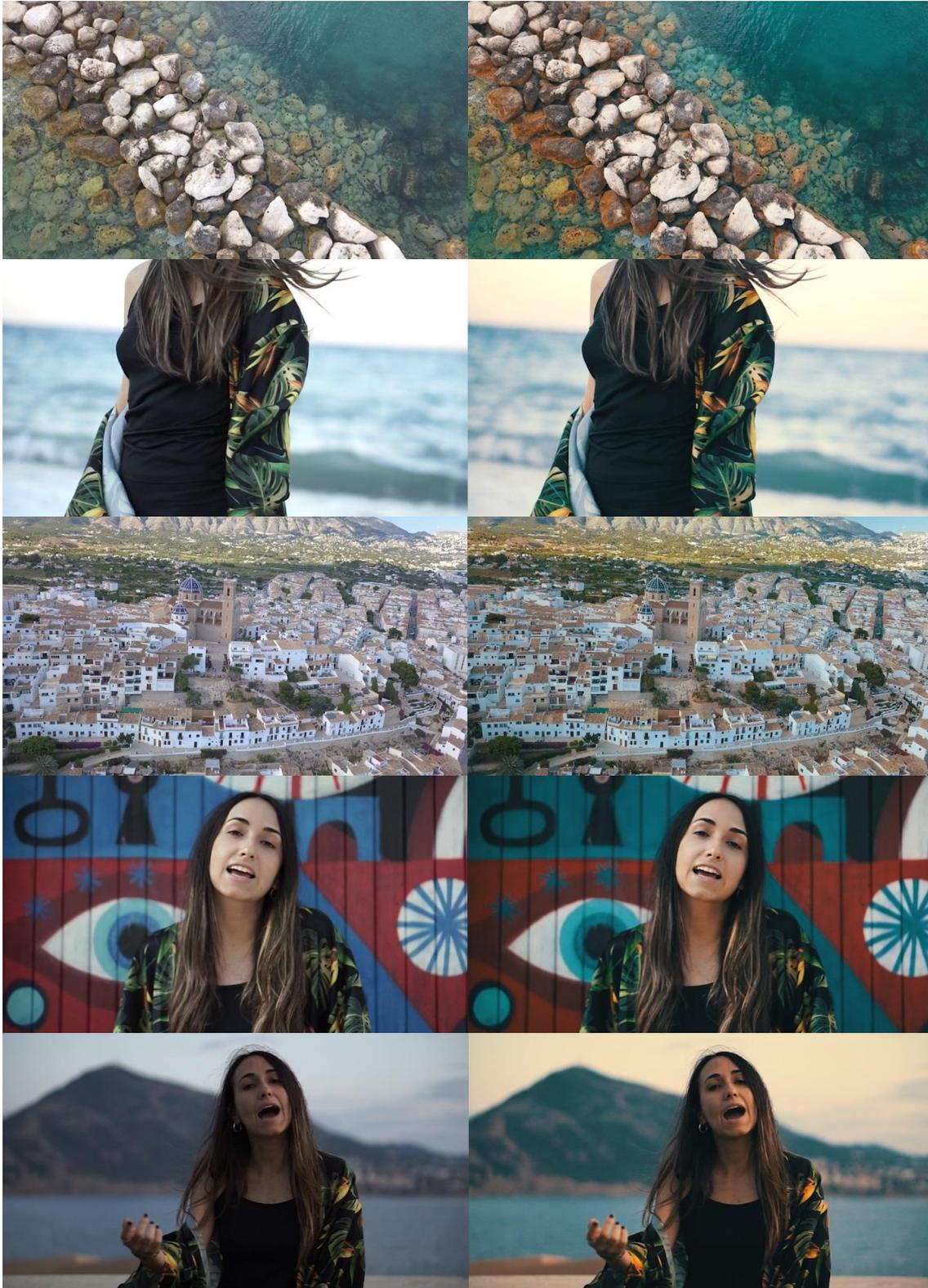


Figura 63. Ejemplos de fotogramas extraídos del vídeo final del proceso de etalonaje.

Izquierda: Original, Derecha: Resultado.

Aunque no es un cambio muy agresivo, si se puede apreciar un cambio sustancial y un cambio en la estética del vídeo, consiguiendo así dar una sensación nueva y diferente a la escena.

3.4.4 Barras negras y títulos

Por último, para dar por finalizada la edición del videoclip, se han incluido unas barras negras arriba y abajo para dar un efecto más cinematográfico y, además, ayudar a encuadrar algunos planos que no se encontraban del todo correctos.



Figura 64. Ejemplo de efecto de las barras negras cinematográficas.

Además, se ha añadido al principio del vídeo un título simple con el nombre de la artista y el título de la canción.



Figura 65. Título al principio del videoclip. Artista y título de la canción.

3.4.5 Exportar vídeo

Una vez está todo montado, editado y corregido hasta llegar a un resultado final deseado, es momento de exportar el proyecto y crear el archivo de vídeo. Premiere Pro tiene la función de exportar en diferentes codificaciones y resoluciones. Los siguientes ajustes de vídeo y audio se han escogido en base a los ajustes preestablecidos para los vídeos de YouTube, ya que la finalidad principal es publicarlo en esta red social.

3.4.5.1 Codificación de vídeo

En este caso, los ajustes de vídeo serán:

Formato: H.264

Velocidad de fotograma: 25 fps

Resolución: 1920x1080 pixels

Codificación de velocidad: VBR, 1 pase

Velocidad de destino: 16 Mbps

3.4.5.2 Codificación de audio

Los ajustes de audio son los siguientes:

Codificación: AAC

Frecuencia de muestreo: 48 kHz

Canal: Estéreo

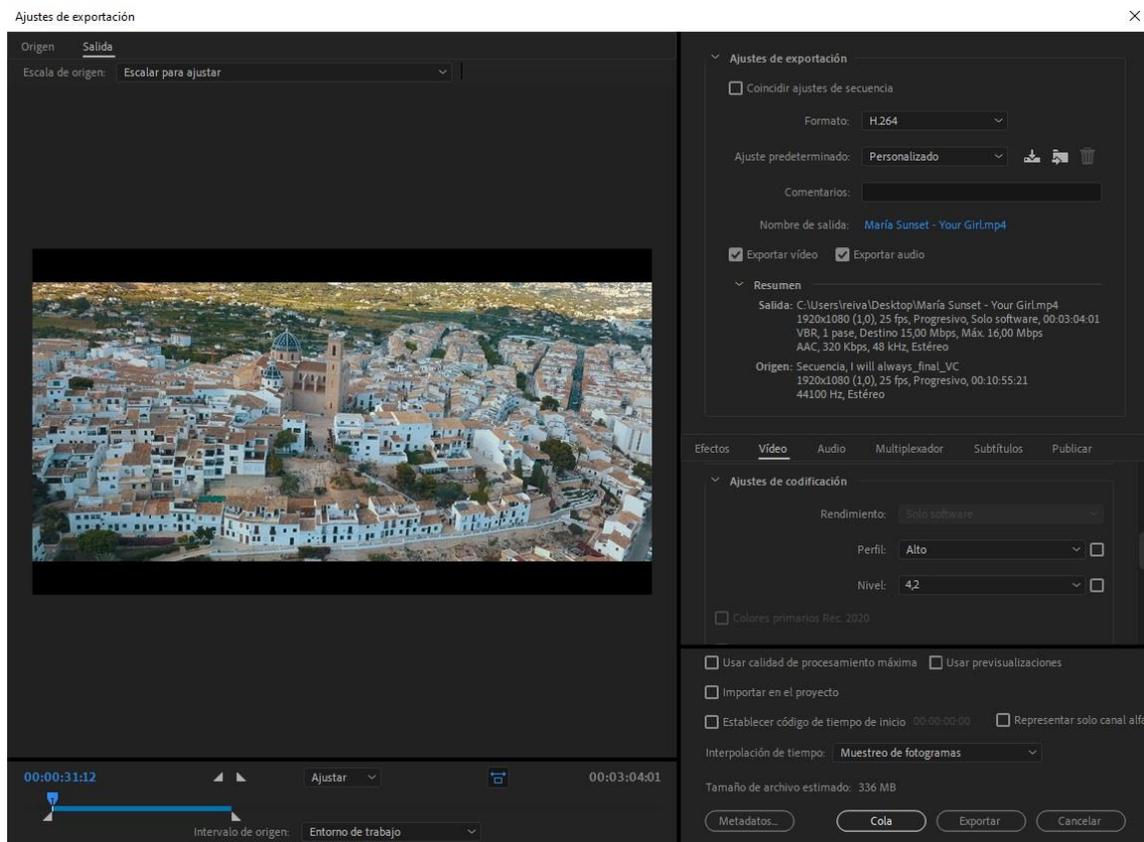


Figura 66. Ajustes de exportación del vídeo final.

3.5 Distribución en las plataformas digitales.

Con el resultado final, tanto de audio como de vídeo, se procede a la distribución del contenido creado por todas las plataformas digitales de mayor influencia. Para el vídeo se ha escogido la plataforma online de YouTube.

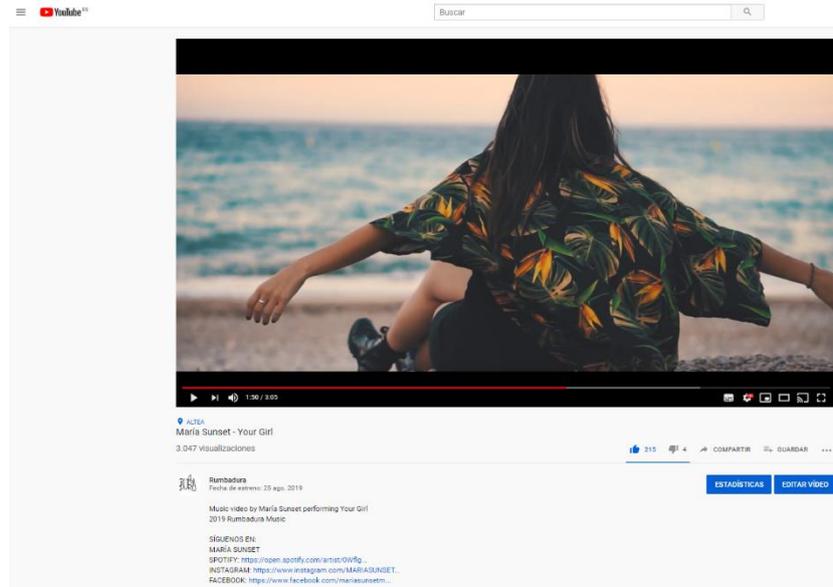


Figura 67. Captura de la plataforma de vídeo online YouTube.

Para las plataformas de audio se ha escogido distribuirlo en Spotify, Amazon, iTunes, Apple Music, Google Play Music y Instagram.

Se ha creado, además, una carátula para el single en Adobe Illustrator. Éste ha sido el resultado final:



Figura 68. Portada del single para las plataformas digitales de audio.

A continuación, se muestran varios ejemplos con su respectivo enlace de los distintos sitios donde se ha distribuido el single.

Spotify:

https://open.spotify.com/album/3vVdPyWMRNL4xFtQFAFhr2?si=GDHWidsWTeG1XFCCNg_nqA

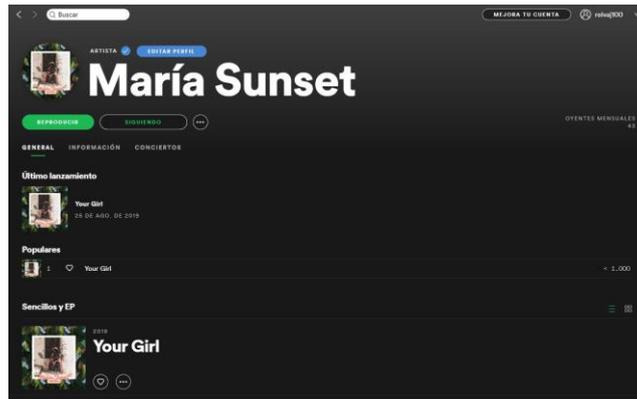


Figura 69. Captura del perfil del single en Spotify.

Amazon:

https://www.amazon.es/Your-Girl-Mar%C3%ADA-Sunset/dp/B07X7ZNSZW/ref=sr_1_6?__mk_es_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=maria+sunset&qid=1567713637&s=gateway&sr=8-6



Figura 70. Captura del perfil del single en Amazon.

Amazon Music:

<https://music.amazon.in/albums/B07WW8KN5Z>

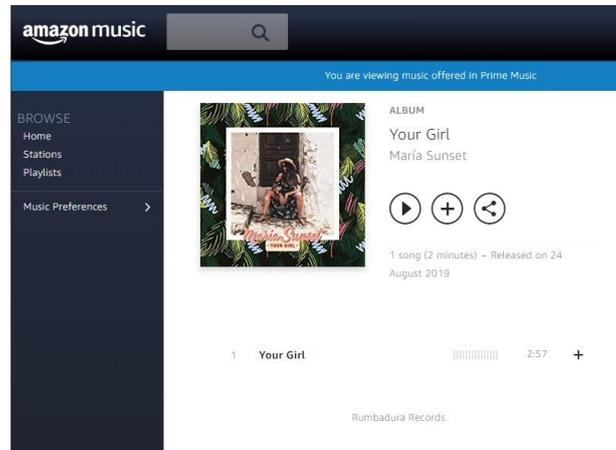


Figura 71. Captura del perfil del single en Amazon Music.

Apple Music:

<https://music.apple.com/us/album/your-girl-single/1477432960?app=music&ign-mpt=uo%3D4>

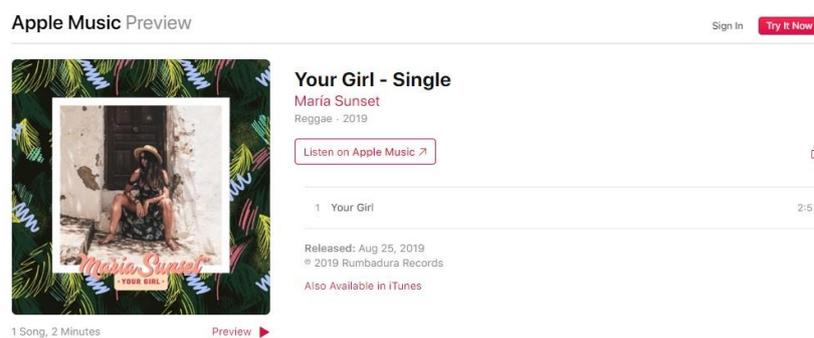


Figura 72. Captura del perfil del single en Apple Music.

iTunes:

<https://music.apple.com/us/album/your-girl-single/1477432960?app=itunes&ign-mpt=uo%3D4>



Figura 73. Captura del perfil del single en iTunes.



Capítulo 4. RESULTADOS

Los resultados finales son accesibles en los siguientes enlaces:

Videoclip (Youtube):

https://www.youtube.com/watch?v=gJeJ6nZ1_y8

Single (Spotify):

<https://open.spotify.com/track/4oLZSuFewP9Z0zRySMi8Cm?si=kVZr7ZsBQri0r64P8H3E3g>

Capítulo 5. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos respecto al objetivo general de este proyecto, que era, realizar un vídeo musical completo sin recurrir a ayuda externa profesional, han cumplido con las expectativas iniciales en cierta medida, y se podría decir que se ha logrado un gran trabajo final. Sin embargo, después de unos largos meses de trabajo se han podido esclarecer algunas conclusiones y adquirir un gran aprendizaje gracias a la realización de este proyecto.

En primer lugar, se hace evidente la importancia de una planificación previa, que, aunque ocupe una gran parte del tiempo global, antes incluso de comenzar a ver resultados, agiliza y ayuda a optimizar el tiempo de producción de manera eficaz. Incluso existiendo una realización de la preproducción extensa y completa, añadiendo una búsqueda de referentes a partir de los cuales se ha formado una idea propia y única, siguiendo por la búsqueda de localizaciones, cuadrando fechas y horarios del equipo en base a una disponibilidad y condiciones meteorológicas, o elaborando un storyboard y guion técnico detallado, entre otros, no se ha podido evitar que surjan imprevistos ajenos a la planificación inicial, de los cuales, se ha aprendido a afrontar con un factor de improvisación e inteligencia, aprovechando recursos y contando con un equipo muy cercano y entregado. Dichos imprevistos se han conseguido superar con éxito y no han sido un inconveniente a la hora de conseguir el objetivo final, sino todo lo contrario, han servido para forjar un aprendizaje y prever una posible anticipación a éstos para nuevos proyectos y retos futuros.

En cuanto a la parte musical, a pesar de no contar con un estudio profesional y contando con unos medios limitados, los resultados obtenidos han sido correctos y muy cercanos a una producción profesional. Se ha conseguido suplir la falta de medios en la grabación haciendo uso de instrumentos virtuales y bancos de sonidos, los cuales, están diseñados y grabados en estudios profesionales. Por ello, la calidad final del audio ha resultado aceptable y esperada.

Si se analiza la parte de postproducción, se puede sacar un aprendizaje de ello, sobretodo en cuanto a la planificación del tiempo y estructura del proceso. Además, con el material ya capturado, se han podido detectar posibles errores a la hora de cuadrar planos y cortes, lo que se ha tomado nota para corregir y mejorar de cara a futuros rodajes.

Por otro lado, analizando los objetivos más personales y específicos, como lo era el reto de conseguir realizar la producción haciendo uso de medios propios sin precisar de ayuda externa profesional, se podría decir que se han alcanzado con éxito. Además, este proyecto ha sido una evolución en todos los aspectos, pues, aunque hayan aparecido fallos o errores durante todo el proceso, se ha aprendido mucho de ellos y se han conseguido superar de manera satisfactoria, ayudando así a evolucionar y a mejorar tanto a nivel personal como profesional.

Siendo objetivos, el resultado final ha quedado algo limitado técnicamente hablando, pues como se puede evidenciar, no se ha realizado con un equipo profesional. Aun así, dentro de estas limitaciones, se considera que el resultado final ha sido correcto.

Por lo tanto, se concluye este proyecto con buenas sensaciones, habiendo superado los retos que se han presentado y consiguiendo las soluciones adecuadas a los posibles imprevistos. Al mismo tiempo, con la satisfacción de haber conseguido realizar el proyecto de principio a fin, tomando conciencia de los puntos a mejorar y con la motivación de seguir afrontando retos y colaborar en nuevos proyectos audiovisuales futuros.



Capítulo 6. BIBLIOGRAFÍA

Videoclip y su historia:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Videoclip>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Fon%C3%B3grafo>

Localizaciones:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Altea_\(Alicante\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Altea_(Alicante))

Especificaciones del Drone Mavic Pro:

<https://www.dji.com/es/mavic/info>

Tipos de plano:

<https://365enfoques.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/>

Meteorología:

<https://datosclima.es/Aemethistorico/Meteosingleday.php>

Iluminación:

<https://app.photoephemeris.com>

Producción Audiovisual:

<http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>

Corrección de color y etalonaje:

<https://www.videodepot.com.mx/staff/por-que-es-necesario-y-cual-es-la-diferencia-entre-correccion-de-color-y-etalonaje/>

Diagrama de Gantt:

<https://www.ganttproject.biz/>

Reason:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Reason_\(software\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Reason_(software))

Producción de audio digital:

<http://voxlocutores.com/produccion-de-audio-digital/>

Mezcla y Masterización:

<http://nexo101.com/tutorial-compresion-de-voces-mezcla/>

<https://www.hispasonic.com/tutoriales/reverb-otros-efectos/749>

Fast Track Pro:

<https://www.hispasonic.com/productos/m-audio-fast-track-pro/25632>