

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA
MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



“Realización del proceso técnico y narrativo del montaje del videoclip “Odisea Espacial” del grupo de *rock psicodélico* Nave Nebulosa.”

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor/a:

Mar Barranco Tomás

Tutor/a:

Juan José Villar García

GANDIA, 2021

RESUMEN

Este trabajo trata de la realización de la edición y el montaje del videoclip “Odisea Espacial” del grupo de rock psicodélico Nave Nebulosa. Se habla del diseño tanto técnico como narrativo del montaje y se detalla el proceso del mismo, desde la visualización del material hasta la exportación. Se trata cada uno de los puntos fundamentales, como la organización del material filmado, la creación del proyecto y la secuencia, el uso de los diferentes códecs y formatos, un primer montaje o rough cut, un segundo montaje más fino, etc. A modo de introducción y con la finalidad de contextualizar el trabajo, se comenta brevemente la historia del videoclip y más concretamente del estilo rock psicodélico. También se habla de cómo fue el proceso de grabación del videoclip, tanto de la dirección de fotografía como de la dirección de arte. Para terminar, se realizará una corrección de color y una titulación para darle así un mejor acabado al trabajo y conseguir un resultado óptimo.

RESUM

Aquest treball tracta de la realització de l'edició i el muntatge del videoclip “Odissea Espacial” del grup de rock psicodèlic Nau Nebulosa. Es parla del disseny tant tècnic com narratiu del muntatge i es detalla el procés d'aquest, des de la visualització del material fins a l'exportació. Es tracta cadascun dels punts fonamentals, com l'organització del material filmat, la creació del projecte i la seqüència, l'ús dels diferents còdecs i formats, un primer muntatge o *rough *cut, un segon muntatge més fi, etc. A manera d'introducció i amb la finalitat de contextualitzar el treball, es comenta breument la història del videoclip i més concretament de l'estil rock psicodèlic. També es parla de com va ser el procés d'enregistrament del videoclip, tant de la direcció de fotografia com de la direcció d'art. Per a acabar, es realitzarà una correcció de color i una titulació per a donar-li així un millor acabat al treball i aconseguir un resultat òptim.

ABSTRACT

This work deals with the editing and montage of the video clip "Space Odyssey" by the psychedelic rock group Nave Nebulosa. Both the technical and narrative design of the assembly is discussed and its process is detailed, from the visualization of the material to the export. Each of the fundamental points is covered, such as the organization of the filmed material, the creation of the project and the sequence, the use of the different codecs and formats, a first cut or rough cut, a second finer cut, etc. By way of introduction and in order to contextualize the work, the history of the video clip and more specifically of the psychedelic rock style are briefly discussed. They also talk about how the video clip recording process was, both the photography direction and the art direction. Finally, a color correction and a titration will be carried out.

Palabras Clave: Videoclip, montaje, música, postproducción.

Paraules Clau: Videoclip, muntatge, música, postproducció.

Keywords: Music video, edition, music, postproduction.

AGRADECIMIENTOS

Para realizar este trabajo ha sido fundamental que Aleixa Prokesch, la directora de fotografía, contactase conmigo para que montase el videoclip. Agradezco la oportunidad y la confianza puestas en mí, su ayuda con el proyecto, al resolverme dudas que tenía respecto al rodaje, montaje y color del videoclip.

También a Giovanni Zamora y Maidaka, la parte que falta del equipo, los que sin su ayuda en videoclip no se hubiese llevado a cabo.

A la banda Nave Nebulosa por crear la canción para el video.

A Raúl Sierra por su ayuda al solucionar algunos problemas técnicos que me surgieron durante la postproducción en el ordenador.

También le doy las gracias a Juanjo Villar, mi tutor del TFM, ya que me ha guiado, corregido y ayudado en la elaboración de este trabajo.

Y a mi padre, porque tiene mucha cultura de la música y ha sido clave para conocer y entender algunos aspectos importantes a tener en cuenta para la documentación de la tesina.

Índice

Capítulo 1: Introducción	5
1.1. Introducción	5
1.2. Motivación	7
1.3. Objetivos	8
1.3.1. Objetivo principal	8
1.3.2. Objetivos secundarios	8
1.4. Metodología	8
1.5. Estructura de la memoria	9
Capítulo 2: Estado del arte del tema a tratar	10
2.1. Introducción contextual al estilo rock psicodélico	10
2.2. Aspectos visuales de la psicodelia, space-rock y retro-futurismo	11
Capítulo 3: Propuesta	13
Capítulo 4: Desarrollo	13
4.1. Preproducción	13
5.1.1. Grupo y canción	14
4.1.2. Historia y guion	16
4.1.3. Storyboard y script	16
4.1.4. Estética y dirección de arte	18
4.2. Producción	22
4.2.1. Grabación y dirección de fotografía	22
4.3. Postproducción	24
4.3.1. Edición de video	24
4.3.1.1 Proceso técnico. Workflow	24
4.3.1.2. Narrativa y ritmo	33
4.3.2. Corrección de color	39
4.3.3. Titulación	41
Capítulo 5: Conclusiones	44
5.1. Cumplimiento del objetivo	44
5.2. Conclusiones sobre el proyecto	44
5.3. Problemas encontrados y cómo se han solucionado	46
5.4. Aportaciones personales	48
Capítulo 6: Bibliografía	49
6.1. Referencias utilizadas	49
6.2. Bibliografía complementaria	49

CAPÍTULO 1: Introducción

1.1. Introducción

El video musical o videoclip es una producción audiovisual en forma de cortometraje que ilustra visualmente una canción o tema musical. Generalmente tiene un uso promocional pero la generalización de su uso le ha ido otorgando características de producto artístico. Las definiciones que pueden encontrarse en español oscilan entre la neutra de la Real Academia de la Lengua, "cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza¹ hasta la de Jon E. Illescas en la que se alude a la nueva dimensión que alcanza la pieza musical con la adición de las imágenes, "un cortometraje basado en el desarrollo de una composición musical previa que fundamenta el despliegue de un conjunto de imágenes, las cuales, unidas a la música, dan lugar a un nuevo discurso"².

Los orígenes del video musical son casi tan antiguos como el cine sonoro. Desde finales de los años 20 se realizaron cortometrajes musicales, como ejemplo "St. Louis Blues" de Bessie Smith en 1929. Durante los años 40 se popularizaron los "soundies" en los que secuencias de baile acompañaban canciones de moda. La llegada de la televisión supuso el afianzamiento del género, algunos de sus hitos en las distintas décadas serían:

- "Jailhouse Rock" de Elvis Presley (1957) podría ser considerado uno de los primeros videoclips. Pero el primer videoclip con contenido más abstracto parecido al moderno video musical proviene de Checoslovaquia, "Dáme si do bytu" (1958).
- Los músicos de los años 60 comienzan a utilizar el formato con intenciones tanto promocionales como artísticas, con aportaciones importantes como "Subterranean Homesick Blues" (Bob Dylan, 1965), "Rain" (The Beatles, 1966), "Arnold Layne" (Pink Floyd, 1967) o "Jumpin' Jack Flash" (The Rolling Stones, 1968).
- Los años 70 ven el nacimiento de programas de televisión que emiten básicamente videoclips, el género comienza a sofisticarse con producciones como "Bohemian Rhapsody" (Queen, 1975) o el manifiesto del género "Video Killed the Radio Star" (Buggles, 1979).
- Los años 80 suponen la explosión del videoclip especialmente tras la aparición de la cadena MTV en 1981, un canal que emitía videoclips 24 horas al día destinado al público joven. Hitos de la década son "Ashes to Ashes" (David Bowie, 1980), "Sledgehammer" (Peter Gabriel, 1986) y especialmente "Thriller" (Michael Jackson, 1983) que marca un antes y un después del formato.
- Los años 90 suponen la consagración a nivel artístico del videoclip. Mientras que en la década anterior grandes nombres del cine como Martin Scorsese se acercaron al formato, en los años 90 se produjo el fenómeno contrario, varios directores que luego fueron importantes cineastas (Spike Jonze o Michel Gondry) dieron sus primeros pasos en el mundo del video musical.
- En la primera década de los 2000 el acontecimiento más significativo es el nacimiento del canal YouTube en 2005, lo que ha permitido el acceso masivo y prácticamente ilimitado de los usuarios a videos musicales, siendo para los artistas su principal medio para acceder a su audiencia e incluso una fuente directa de ingresos económicos. En la década actual este fenómeno se ha incrementado de tal

¹Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23ª ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

²Illescas, Jon E. (2015). "La Dictadura del Videoclip. Industria musical y sueños prefabricados." El Viejo Topo

modo que las grandes producciones conviven con pequeñas producciones independientes.

El lenguaje cinematográfico del video musical puede ser extremadamente variado, así como también lo puede ser la canción a la que acompaña. La representación visual de la música supone el permanente reto de unir un medio más concreto como el visual con otro más abstracto como el musical. Algunos autores definen algunos recursos para obtenerla mediante: a) la representación espacial del sonido, b) el uso del gesto (“movimiento corporal que adquiere un papel significativo en la interpretación”)³ y c) la representación en imágenes de la expresividad musical.

Pese a la libertad inherente del formato sí existe algo parecido a requisitos formales básicos del video musical (aunque todos ellos son susceptibles de ser rotos):

- El videoclip se crea a partir de una canción compuesta y grabada previamente y el sonido procede de la grabación musical (aunque con frecuencia se añaden sonidos externos a ella procedentes de la filmación).
- Su duración habitualmente se ciñe a la de la canción original (si bien existen innumerables casos en los que se modifica la duración y la estructura de la canción para adecuarla a la historia).
- El videoclip como producto cinematográfico rompe habitualmente con las reglas formales del cine optando en su lugar por la constante renovación de sus técnicas para ser relevante en el momento presente (pese a numerosos ejemplos de clasicismo formal).
- El video musical suele usar patrones expresivos como alternancia de planos y fragmentación del espacio-tiempo (aunque algunos videos son sobrios e incluso formados por un único plano secuencia).

Existen numerosos modos de representación en un videoclip, la forma más sencilla de dividirlos en dos grandes grupos fue propuesta por Fandos en 1993⁴:

- Estilo narrativo: el que más se aproxima al lenguaje cinematográfico al estructurarse como una película, contando una historia con unos personajes y unos conflictos que pueden o no alcanzar una resolución. La historia visual puede o no estar relacionada con la canción que le sirve de base en forma de vínculos: análogos (el videoclip traduce la historia de la propia canción), de adaptación (la historia visual da una diferente interpretación del texto de la canción) o de superposición (la historia visual funciona de forma independiente).
- Estilo dinámica visual: utilizando recursos visuales expresivos, ocasionalmente de tipo simbólico, para ilustrar algún concepto de la letra de la canción o de la propia música. En estos casos el mensaje se trasmite o bien a través de performance (bien del propio intérprete o de un actor/actriz), bien a través de expresividad (usando analogías o metáforas) o bien de forma combinada.

El presente trabajo incluye la realización de la edición y postproducción del videoclip de la canción “Odisea espacial” del grupo de Nave Nebulosa. La canción original tiene un tono psicodélico pero melancólico y el tratamiento visual sigue una estética adecuada para ilustrar esas sensaciones. El modo de representación escogido fue una mezcla entre dos estilos de videoclip. Por una parte el estilo narrativo, con un vínculo con la canción en

³Machado, Arlindo (2000) El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Buenos Aires: Libros del Rojas

⁴Fandos Idago, M. (1993) El vídeo-clip musical: una asignatura pendiente, Comunicar. p. 94-97

forma de superposición (la historia visual funciona de forma independiente sobre una chica que está en el espacio y ve imágenes sobre el pasado en la tierra) pero relacionada con el estilo psicodélico de la canción y con la estética retrofuturista, espacial del videoclip. Y por otra parte el estilo dinámico visual ya que utiliza recursos visuales expresivos de tipo simbólico, que ilustra el concepto de la canción, la música y la estética del videoclip. Se transmite el mensaje a través de la performance de la actriz y el grupo, y hay cierta expresividad mediante el uso de analogías y metáforas del espacio.

Se hablará del diseño tanto técnico como narrativo del montaje y se detallará el proceso del mismo, desde la visualización del material hasta la exportación. Se tratarán cada uno de los puntos fundamentales, como la organización del material filmado, la creación del proyecto y la secuencia, el uso de los diferentes códecs y formatos. También se tratará cómo la narrativa de la historia y el ritmo de la canción marcan en gran parte el montaje, tanto en su estructura narrativa como su ritmo. A modo de introducción y con la finalidad de contextualizar el trabajo, se comentará brevemente la historia del estilo *rock psicodélico* en sus aspectos musicales y visuales. También se hablará de cómo fue el proceso de grabación del videoclip, tanto de la dirección de fotografía como de la dirección de arte. Para terminar, se realizará una corrección de color y una titulación para darle así un mejor acabado al trabajo y conseguir un resultado óptimo.

1.2. Motivación

La idea del videoclip surge de un grupo chileno llamado “Nave Nebulosa” y de Aleixa Projesch, directora de fotografía. Ella grabó el videoclip junto a la actriz y la banda. Se puso en contacto conmigo, me contó la idea y me hizo llegar los brutos del videoclip, para que yo me encargara de su edición. Lo que más me motivó a la hora de hacer el proyecto fueron dos cosas. La primera, poder trabajar, junto con Aleixa, para una banda chilena. Me hacía mucha ilusión trabajar en un proyecto más internacional. Y la segunda, el material filmado en sí. Cuando vi los brutos me pareció que la fotografía, la estética de las imágenes, los decorados, atrezzo, vestuario, colores y luces eran muy atractivos y vistosos visualmente. Los movimientos de la actriz y de la cámara y luces dotaban de mucho rollo psicodélico. Se había intentado simular una nave y a mi parecer había quedado muy sugestivo. Me gustó mucho y quise adentrarme en el proyecto para ver cómo podía sacar partido a ese metraje mediante la edición, además de practicar y ganar experiencia montando y así poder sacar un videoclip con buenos resultados. El estar grabado en 4k también es un aliciente, ya que la calidad de las imágenes es mayor y queda más cinematográfico pese a la necesidad de utilizar un equipamiento que pueda soportar ese tipo de calidades altas. Aunque no fue mi idea inicial de Trabajo de Fin de Master (TFM), ya que iba a hacer un proyecto conjunto con otros compañeros del máster, pero finalmente decidimos que por separado. Por lo que escogí retomar este proyecto, darle más profundidad y sacar un TFM del videoclip.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo principal:

Realizar el montaje del videoclip “Odisea espacial” del grupo Nave Nebulosa del estilo *rock psicodélico*.

1.3.2. Objetivos secundarios:

- Estudiar las necesidades técnicas de edición para realizar un flujo de trabajo o workflow que dé coherencia al trabajo.
- Llevar a cabo una edición que se adapte al ritmo y a la melodía de la canción.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos de edición de video para obtener un buen resultado en el montaje.
- Analizar la edición del videoclip desde un punto de vista técnico y narrativo.
- Estudiar la historia del videoclip, más concretamente del estilo *rock psicodélico*.

1.4. Metodología

Este videoclip fue grabado hace casi dos años y fue presentado a un concurso. Retomo la edición y postproducción del mismo como TFM porque se le podría dar una vuelta al montaje y sacarle más partido. Hace más de un año que comencé a montarlo, realicé un primer montaje y ahora le he dado un acabado final. La directora de fotografía me pasó los brutos en dos carpetas comprimidas por WeTransfer ya que ella lo grabó en Chile y entre la distancia y la cuarentena no me los pudo dar en mano. En su día me explicó los formatos y resoluciones, tipos de plano, cámara lenta y ópticas que había utilizado durante el rodaje. Y este verano retomé el proyecto y comencé con la redacción del TFM.

La primera parte que realicé del trabajo fue la propuesta. Primero elegí el tema, el título, resumen, objetivos y palabras clave. Luego hice una búsqueda de información relativa al tema que voy a tratar para documentarme. Después de leer toda esta documentación y realizar algunos apuntes de lo que me parecía más interesante, numeré las fuentes bibliográficas que había utilizado para añadirlas al trabajo en el capítulo 6.

Después contacté con Aleixa, la directora de fotografía y Giovanni, el director y les hice una especie de “entrevista” grabada en un audio con el móvil. Les pregunté todo lo relativo a la preproducción, producción y fotografía del videoclip. Me contaron la idea desde el principio, la historia que cuenta el video, cómo surgió, dónde y quienes participan. Me comentaron detalles sobre el storyboard, la estética, la dirección de fotografía, los diferentes parámetros, formatos y resoluciones, la iluminación, la planificación, el atrezzo, el rodaje, etc. Con toda esta información ya pude empezar a redactar la primera parte del desarrollo del capítulo 4, la preproducción y la producción.

La tercera parte fue la realización de la parte práctica, es decir, la edición, el montaje y la postproducción del videoclip, contando aquí también con la corrección de color y la titulación de los créditos finales. Primero edité el video, una vez estuvo acabado hice el

color y más tarde, añadí los créditos que había estado realizando paralelamente en la edición.

Mientras trabajaba en la edición realizaba la parte teórica. En primer lugar, elaboré el índice y la estructura del trabajo. Después hice la redacción del capítulo 1, introducción, motivación, resumen, objetivos, estructura, propuesta, etc.

Luego, busqué más fuentes bibliográficas y documentación sobre la historia del videoclip y más concretamente del género rock psicodélico. Realicé una breve introducción sobre los orígenes de estos videoclips y cómo han evolucionado a lo largo de la historia.

Más tarde, redacté la parte teórica del desarrollo del contenido que me faltaba del capítulo 4, la edición y postproducción, donde reside la parte más fundamental del proyecto. Realicé un esquema para aclarar las ideas de las que iba a hablar en cuanto al montaje. Primero hice un workflow y comenté que programas utilicé (Adobe Premiere Pro para la edición, Adobe Media Encoder, para el uso de proxys, Da Vinci Resolve para la corrección de color y Adobe Illustrator 2020 para la creación del workflow) y cómo hice el trasvase de un programa a otro. Además de explicar de forma técnica la organización con los brutos y la creación de secuencias, formatos, códecs, resoluciones, fps y demás parámetros necesarios tanto para la ingesta como para la exportación del proyecto. Luego redacté la parte de narrativa y líneas espacio-temporales. El videoclip tiene una historia, una estructura, una correlación de planos con un orden cronológico, por lo que el montaje tiene que adecuarse a esto y así darle un sentido a la historia. También hablé del ritmo, cómo el montaje se adapta al ritmo percusivo de la canción, cómo es el ritmo del tema el que marca el montaje. Se comentará el ritmo interno y externo y cómo el uso de la cámara lenta o los planos detalles cortos transfiere ritmo al videoclip, entre otras cosas.

Más adelante, al tener el videoclip ya con un montaje definitivo hice el color. Realicé una corrección primaria ajustando blancos y negros y añadiendo contraste. Luego añadí algo de verde y corregí el magenta, dándole así un look y una estética diferente al video. Escribí entonces la parte de corrección de color del capítulo 4.

Para terminar, redacté la parte del capítulo 4 de titulación, justificando el uso de las diferentes tipografías y la concordancia de esta con la estética del videoclip. Después, realicé la última parte del trabajo que fueron las conclusiones y numeré las imágenes.

1.5. Estructura de la memoria

En el capítulo 1 he introducido el proyecto, de qué va a tratar, la motivación del trabajo y el por qué de la elección del tema. He enumerado los objetivos que se pretenden alcanzar con el proyecto, realizando una metodología donde se comenta la forma de realización del trabajo, y se hace una estructura del proyecto, explicando las partes que lo forman y el contenido del mismo.

En el capítulo 2 se va a comentar el estado del arte en cuestión, en este caso del videoclip. Se hará una introducción contextual al estilo rock psicodélico y se tratarán algunos aspectos visuales de la psicodelia, space-rock y retro-futurismo.

En el capítulo 3 se llevará a cabo la propuesta de la tesina, donde se explica aquello de lo que se va a hablar y el tema a tratar.

En cuanto al capítulo 4, es el más extenso, ya que trata el desarrollo del proyecto, el cómo se ha llevado a cabo. Se va a hacer una introducción contextual donde se contará brevemente la historia del videoclip y más concretamente del estilo rock psicodélico. Se tratarán las diferentes partes de un proyecto, la preproducción, la producción y la postproducción. En la preproducción se hablará del grupo y la canción, de la historia del videoclip y su guion, del storyboard y el script, y la estética del videoclip y la dirección de arte. En la producción se comentará la grabación y rodaje del mismo y aspectos técnicos en cuanto a la dirección de fotografía, equipamiento utilizado, etc. Y en la postproducción se hablará sobre la creación del workflow, el montaje y edición que se ha realizado, tanto el proceso técnico como el narrativo y se comentará el ritmo en el videoclip. Se dirá el software utilizado, la corrección de color y la titulación final.

En el capítulo 5 se comentarán las conclusiones del trabajo, el cumplimiento del objetivo, los problemas que se han encontrado y cómo se han solucionado y algunas aportaciones personales.

En el capítulo 6 se mostrarán las fuentes bibliográficas utilizadas y toda la documentación de la que se ha hecho uso para la elaboración de este TFM.

CAPÍTULO 2: Estado del arte del tema a tratar

2.1 Introducción contextual al estilo rock psicodélico.

El tema musical, interpretado por el grupo chileno Nave Nebulosa, se podría enmarcar en el estilo musical de “neo-psicodelia”, un estilo iniciado en los años 1980 que alcanzó su máximo desarrollo en los años 2000 y 2010 y que supuso una actualización de los sonidos del “rock psicodélico” de los años 1960. En el tema que nos ocupa se aprecian también influencias de “indie pop”, “pop electrónico” y de estética “retro-futurista”.

El “rock psicodélico”, “música psicodélica” o “psicodelia” (“psychedelia” en inglés) es un estilo musical surgido a mediados de los años 60 y que buscaba crear una reproducción musical de los efectos de las drogas (o bien crear una música adecuada para escuchar bajo los efectos de estas). Hay que destacar que las drogas a las que hacía referencia en esos primeros tiempos principalmente eran los derivados del cannabis (marihuana, hachís) pero sobre todo alucinógenos como el LSD. Para reproducir dichos efectos se hizo uso de primitivos efectos electrónicos en los instrumentos (distorsión, eco, cintas al revés) así como la influencia de músicas no occidentales (especialmente hindú o árabe).⁵

El estilo surgió en la California pre-hippy de mediados de los 60, incluyendo grupos underground como Love pero también mainstream como Beach Boys. Rápidamente se difundió al Londres de Carnaby Street (el epicentro musical del momento) y, tras ser abrazado por grupos como los Beatles o los Rolling Stones, se extendió a medio mundo, incluidos países como España (Máquina!), Francia (Michel Polnareff) o Brasil (el movimiento Tropicália). Hay infinidad de bandas importantes en ese estilo pero pueden

⁵Rateyourmusic contributors (goeie_oko, fery, Tornadoes) (2021). Psychedelia. Página web Rateyourmusic. En: <https://rateyourmusic.com/genre/psychedelia/>

destacarse dos como las más representativas: la Jimi Hendrix Experience y Pink Floyd. Jimi Hendrix aplicó efectos a su guitarra blues (fuzz, phasing, wah-wah) creando un estilo cuya influencia llega a hoy día. A ese estilo se le llamó “acid rock” (haciendo referencia directa al LSD), definiendo la música del incipiente movimiento hippy y desembocando años después en el “heavy metal”. Pink Floyd por otra parte desarrollaron un estilo excéntrico más típicamente británico, incluyendo referencias a viajes espaciales e introduciendo en sus actuaciones el estilo visual que definiría la psicodelia, gracias a luces estroboscópicas y proyecciones de aceite líquido.

El momento álgido del rock psicodélico fueron los últimos años 60, especialmente los años 1967 y 1968. Tras esto se fue diluyendo dando paso a estilos derivados como el mencionado “heavy metal” o el “rock progresivo”, estando prácticamente ausente durante toda la década de los 1970. En los primeros años 1980 comienza un revival del estilo, inicialmente a cargo de bandas británicas como los Teardrop Explodes o los Soft Boys, extendiéndose después a USA donde a mediados de los 80 aparece el movimiento Parsley Underground. En los años 1990 estilos como el “dream pop” o el “space rock” practicados por bandas como Spiritualized, Mercury Rev o Flaming Lips tienen sus raíces en el rock psicodélico. En los años 2000 el estilo comienza a introducir elementos electrónicos de la mano de bandas como Broadcast y Animal Collective (estilo en el que se enmarcaría la canción de Nave Nebulosa) y en los 2010 consigue éxito popular con bandas como MGMT o Tame Impala⁶.

2.2 Aspectos visuales de la psicodelia, space-rock y retro-futurismo

Además de un estilo musical propio y definido (y con influencia a largo plazo como hemos visto en el punto anterior), la psicodelia presentaba unos aspectos visuales muy característicos e identificables. Dado que el arte psicodélico se desarrolla de la mano del rock psicodélico, este aparece en formatos relacionados como portadas de discos, pósters, iluminación en conciertos, cómics o fanzines. El arte psicodélico buscaba representar los efectos de las drogas alucinógenas, con un estilo con abundancia lineal y colorista, con algunas de las siguientes características⁷:

- Temas fantásticos, metafísicos y surrealistas.
- Patrones caleidoscópicos, fractales o inspirados en los diseños persas (paisley pattern).
- Colores brillantes o con un elevado contraste entre ellos.
- Extrema profundidad de detalle o estilización del detalle (también llamado horror vacui).
- Morphing de objetos o temas y algunas veces collage.
- Fosfenos, espirales, círculos concéntricos, patrones de difracción y otros motivos entópticos.
- Tipografía innovadora y letras a mano, que incluyen deformación y transposición de espacios positivos y negativos.

Mientras que la psicodelia propone un “viaje hacia el interior” (hacia la mente) inducido o no por las drogas, de forma simultánea aunque algo posterior (finales de los 60 y principios de los 70) se produce una deriva ética y estética hacia el “viaje hacia el

⁶Rateyourmusic contributors (sharifi, velvet_elvis81, goeie_oko, krogh, soleils, filipmartin1, holograms, CrookedRainCrookedRain, StudentOfEtherium) (2021). Neo-Psychedelia. Página web Rateyourmusic. En: <https://rateyourmusic.com/genre/neo-psychedelia/>

⁷Hisour staff (2021). Arte Psicodélico. Página web Hisour. En: <https://www.hisour.com/es/psychedelic-art-12747/>

exterior”, hacia los viajes al espacio. Hitos cinematográficos (la película de Stanley Kubrick “2001: una odisea del espacio” de 1968) o históricos (la llegada del hombre a la luna en 1969) ponen el foco en la era espacial, ejemplificado por la canción de David Bowie de 1969 “Space Oddity”.

Musicalmente aparecen movimientos en los años 70 como la música espacial (“Space Music”, eminentemente electrónica con músicos europeos como Vangelis, Jean-Michel Jarre o Tangerine Dream) o el rock espacial (“Space Rock”, evolución del rock psicodélico con Pink Floyd como los máximos exponentes del estilo en sus primeros tiempos).

Desde el punto de vista estético (especialmente en el contexto cinematográfico y artístico de la ciencia ficción) presenta unos aspectos visuales muy característicos, con temática científica, tecnológica (naves espaciales, máquinas, robots) y alienígena. Por otra parte esta imaginaria ha ido evolucionando desde los espacios amplios, brillantes y metálicos de las películas de ciencia ficción pioneras de los años 50 y 60 a la estética post-apocalíptica, amenazante y oscura deudora del “cyber-punk” de los años 70 y 80. En palabras de James Gleick⁸, “the aesthetic of futurism changed, too, without anyone issuing a manifesto — from big and bold, primary colors and metallic shine to grim, dank rot and ruins” (“la estética del futurismo cambió, sin nadie publicando un manifiesto — de grande y atrevido, colores primarios y brillo metálico a ruinas y podredumbre sombría y húmeda”).

Esta evolución hacia lo siniestro y postapocalíptico propicia la aparición del “retrofuturismo”, término acuñado en 1983 por Lloyd Dunn. El retrofuturismo podría ser definido como “the act or tendency of an artist to progress by moving backwards”⁹, el acto o la tendencia de un artista a progresar yendo hacia atrás. Esta paradoja artística conceptualmente se opone a la tendencia generalizada a valorar sobre todo la originalidad y la novedad, lo que conlleva abandonar expresiones artísticas antes de alcanzar su pleno desarrollo, buscando lo atemporal en contraposición a lo novedoso. En lo estético el retrofuturismo ha sido definido por A Díaz como “el movimiento ucrónico social y artístico que basa su inspiración en el concepto de futuro de una época pasada concreta”¹⁰. Es decir, es una representación artística no del futuro sino de cómo se veía el futuro en formatos artísticos (especialmente cinematográficos) del pasado.

Estas representaciones del futuro desde el pasado cinematográfico han sido resumidas por Robert Mclaughlin^{11:5}

-En la primera mitad del siglo XX se pasa de la visión futurista fantástica y colorista del “Viaje a la luna” de Georges Méliès (1902) a la inquietante distopia del “Metrópolis” de Fritz Lang (1927).

-En los años 50 se entra en la era atómica y se produce una explosión de filmes de ciencia ficción de serie B, ocasionalmente con un subtexto de paranoia anticomunista como “Ultimátum a la tierra” de Robert Wise (1951).⁶

⁸Liebling, Rick (2018). The Aesthetics of Science Fiction. What does SciFi Look Like After Cyberpunk? Página web Medium. En: <https://medium.com/adjacent-possible/the-aesthetics-of-science-fiction-what-does-scifi-look-like-after-cyberpunk-ba9f1991e75c>

⁹Detritus staff (1997). Retrofuturism. Detritus blogspot. En: <https://pwp.detritus.net/in/1997/rf.html>

¹⁰Díaz, A. (2012). Retrofuturismo. ¿Qué significa esa palabra?. El mundo del ayer blogspot. En: <http://dieselpunkes.blogspot.com/2012/05/retrofuturismo-que-significa-esta.html>

¹¹Mclaughlin, Robert (2010). What styles defined specific eras of science fiction? Página web Den of Geek. En: <https://www.denofgeek.com/movies/what-styles-defined-specific-eras-of-science-fiction/>

- En los 60 con la llegada del hombre a la luna parece que la ciencia ficción se convierte en realidad. La película emblemática de este periodo es "2001: una odisea del espacio" de Stanley Kubrik (1968).
- Los años 70 traen una gran sofisticación del género y el inmenso éxito popular de "Star Wars" de George Lucas (1976).
- Los años 80 aportan un tono oscuro y post-apocalíptico a la estética espacial, con "Blade Runner" de Ridley Scott (1982) como su obra culmen.
- Desde los años 90 la estética futurista y espacial ha explotado en diversas direcciones, todas ellas teñidas con un tono post-apocalíptico y tecnológico. Una película que podría definir el periodo es "The Matrix" de The Wachowskis (1999)

El video musical de la canción de Nave Nebulosa incluye diversos elementos estéticos retro-futuristas, con imágenes que retrotraen al cine de ciencia ficción especialmente de los años 70.

CAPÍTULO 3: Propuesta

La propuesta de este trabajo surge cuando retomo un videoclip que me propusieron montar hace un tiempo desde Valparaíso, Chile.

En este trabajo trato el tema de la realización del proceso tanto técnico como narrativo del videoclip "Odisea Espacial" de Nave Nebulosa. Esta es la parte más importante del trabajo y en lo que voy a dedicar más tiempo, hablaré de las partes más técnicas de la edición, como el workflow, los formatos, la ingesta y exportación. Y también trataré la parte narrativa del montaje, donde cuento cómo la edición se adapta a la historia y el ritmo de la canción marca el ritmo del montaje. Pero no es un proyecto sólo teórico ya que paralelamente voy a realizar la edición del videoclip, además de la creación de unos créditos y la postproducción de color.

También hablo brevemente del proceso de realización del videoclip de forma general, pasando por las tres partes fundamentales de todo proyecto audiovisual, la preproducción, la producción y la postproducción. En cada una de ellas voy a centrarme en los aspectos más importantes del videoclip, para contar cómo es la historia, el storyboard, cómo se grabó y detalles respecto la dirección de fotografía y la edición.

CAPITULO 4: Desarrollo

En este capítulo, como su propio nombre indica, voy a desarrollar el proyecto. Gran parte de la carga del trabajo la tiene este capítulo. Voy a comentar las partes que forman el trabajo y explicar cómo he llevado a cabo cada uno de los capítulos que forman esta tesina. Expondré con detalle el montaje que he creado y el sentido que tiene para la historia, qué software/equipamiento he utilizado, qué problemas he tenido y las soluciones que he aportado, y en general cómo ha sido el proceso.

Para realizar una buena edición y postproducción también hay que tener en cuenta la preproducción y la producción del video. La información detallada de esto es fundamental. Cosas como qué historia cuenta, el orden de los planos mediante el guion o storyboard, el

script, los formatos de grabación e incluso la estética, marcan gran parte de la edición en cuanto a forma, narrativa, estética, etc.

4.1 Preproducción

Este videoclip ha sido realizado con una producción de bajo presupuesto y de forma expés. No se ha planificado mucho el rodaje, salvo el storyboard inicial. En una noche se preparó y se grabó. El atrezzo lo forman diferentes objetos que poseían el equipo y la localización es una habitación de su casa en Valparaíso, Chile. Este videoclip, como dijo Aleixa, la directora de fotografía “se ha hecho con cosas que habían por casa”.

La creación de este video tenía una motivación, presentarlo a un concurso que se propuso en el centro cultural de Valparaíso. En el concurso se pedía la participación de grupos haciendo un concierto en directo desde sus casas. Había premio en metálico por presentar una canción con videoclip. Pero no tenían casi tiempo y por eso lo hicieron en dos días, un día de preparación y grabación y otro de montaje, ya que al día siguiente tenían que presentarlo.

La preproducción que se llevó a cabo fue, en primer lugar, pensar una idea y crear la historia del videoclip, después, pensar los planos y elaborar el storyboard y, por último, preparar la localización, los decorados, el atrezzo y el vestuario.

4.1.1. Grupo y canción. “Odisea Espacial” de Nave Nebulosa

El grupo se llama Nave Nebulosa y la canción “Odisea Espacial”. La banda surge durante la cuarentena en Valparaíso, y está formado por dos chicos, Gustavo Lillo, el guitarrista y bajista y Sebastián Sánchez, el batería y teclista. Tenían una maqueta con unas cinco canciones, todas del mismo género musical, rock psicodélico. La canción escogida fue la favorita del equipo. Al principio no tenía nombre, pero se le puso “Odisea Espacial” para poder dar título al TFM. Aunque otras opciones fueron “Universo Espacial” y “Espacio universal” al final nos decantamos por “Odisea Espacial” y realicé la propuesta con ese nombre. Me di cuenta después que había un objeto de atrezzo que se llama el mapa estelar, podría haberse llamado así también al tener quizá más relación con la historia, pero por problema de plazos ya no pudo cambiarse el título del TFM.

Actualmente parece que el grupo se ha disuelto, ya no crean canciones nuevas.

El tema musical del grupo chileno Nave Nebulosa es un tema instrumental que, como se ha mencionado anteriormente, podría ser encuadrado en una intersección de los estilos “neo-psicodelia” e “indie-pop electrónico”. Tiene una duración de 3 minutos y 5 segundos. La canción no tiene letra ni voz, es bastante rítmica, percusiva y lineal.

La instrumentación empleada básicamente es:

- Sintetizadores, que sustentan la armonía de la canción.
- Guitarra eléctrica, que aporta la melodía principal sonando relativamente libre de efectos en la primera mitad de la canción pero a la que en la segunda mitad se añaden efectos de distorsión y delay.

- Percusión electrónica, que lleva el ritmo de la canción, consistiendo en una batería electrónica percutida manualmente y no programada.
- Bajo eléctrico, que complementa la armonía.

La estructura de la canción está formada por la repetición de una estructura básica de 8 compases de 4/4 con una rueda de 4 acordes (Fa menor, Re #, La #, Fa menor). Hay que destacar que la combinación de acordes mayores y menores, así como diversos contrastes entre la melodía de la guitarra (básicamente en tonos menores) y la base de bajo y sintetizador (básicamente en tonos mayores) genera cierto grado de extrañeza que acentúa el componente neo-psicodélico y crea una peculiar combinación simultánea de alegría y tristeza que recuerda a bandas de principios de los 80 como Joy Division o The Cure.

La estructura básica de 8 acordes se repite a lo largo de la canción en 11 ocasiones, cada una de ellas con distinta instrumentación en forma de crescendo evolucionando desde un inicio melancólico hacia un tono más eufórico sobre todo a partir de la mitad de la canción:

- La primera rueda únicamente presenta una figura melódica realizada por el sintetizador que introduce la canción con un tono melancólico y algo “retro-futurista” (sonando en cierto modo al “tecno-pop” de los últimos años 70 y primeros 80).
- La segunda rueda de 8 compases introduce la percusión electrónica, el bajo y la guitarra limpia (tocando lo que podría ser la melodía principal), desapareciendo el sintetizador de la primera rueda.
- La tercera rueda repite la instrumentación (y la línea melódica de la guitarra) de la segunda rueda pero se añade un teclado.
- La cuarta rueda mantiene la misma instrumentación pero la guitarra cambia la línea melódica haciendo una variación derivada de la primera, que apunta más claramente a bandas como Joy Division. La batería en esta parte abandona el charles y pasa a ride y platos.
- En la quinta rueda desaparece la guitarra y vuelve la figura de sintetizador de la primera rueda, volviendo la batería al charles. Al final de esta rueda la guitarra hace un ligero ruido disonante producido al arañar las cuerdas con la púa.
- La sexta y séptima ruedas repiten la estructura y melodía de la cuarta y quinta. Al final de la séptima rueda el ruido disonante es más marcado.
- La octava rueda incrementa la tensión añadiendo sintetizador y guitarra, con la batería añadiendo una caja electrónica en los tiempos 2 y cuatro de los compases pares.
- En las ruedas novena y décima la guitarra eléctrica introduce la distorsión, pasando todos los acordes a mayores creando una sensación armónica de liberación de la melancolía de la primera mitad. El bajo en este punto aporta su propia melodía (no solo la nota dominante del acorde como hasta entonces), incrementando el efecto liberador.
- La rueda undécima introduce un charles abierto sincopado en corcheas en todos los tiempos del compás que introduce un efecto típico de música “dance” que genera un efecto euforizante.
- El tema finaliza con un acorde en Fa que dura 4 compases.

Podrían distinguirse, basadas en la estructura musical que acabo de describir, tres partes principales que tienen correlación con el video musical:

- La primera parte correspondería a las primeras 7 ruedas y tiene un tono algo melancólico con predominio de los tonos menores.

- La segunda parte correspondería a las ruedas 4 a 7 y funcionaría como una parte de transición.
- La tercera parte (ruedas 8 a 11) tiene un efecto más liberador al incluir más acordes mayores y elementos rítmicos más vivos (especialmente el charles sincopado).

4.1.2. Historia y guion

La idea surgió a raíz de la pandemia, porque como todo era muy incierto se pensaba que se iba a acabar el mundo. Pensaron que si se acababa el mundo de verdad, vendrían bombas nucleares, nuevos virus, catástrofes naturales, etc. En palabras de la directora de fotografía: "Esto era por la cuarentena porque pensábamos que íbamos a morir todos". Partieron de esa idea para realizar el videoclip.

La historia del videoclip me la contaron los creadores del mismo en unas grabaciones de audio que les hice. No hay guion como tal, no se llegó a escribir nada de la historia, ellos la sabían y eso les bastó para realizar la preproducción y la grabación.

La historia del videoclip trata sobre una chica que se va al espacio en su nave espacial y ve imágenes proyectadas en la pared que muestran el pasado de la tierra, lo que le ha pasado allí. Ve bombas, catástrofes naturales e incluso se ve a ella misma cogiendo la nave y yéndose, recordando así cómo se fue en la nave espacial. Viendo las imágenes, nerviosa, se acuerda de su pasado en la tierra y el por qué tuvo que irse de allí: las bombas, los virus, catástrofes. Era insostenible, se pensaba que todos iban a morir. Ella aprieta los botones para cambiar de imagen. Las imágenes le parecen desagradables. Quiere dejar de verlas y ver otras mejores, pero no lo consigue, todas son horribles. Se cansa de eso ya que no lo puede cambiar porque ya forma parte del pasado. Mira el mapa, traza una ruta para alejarse de allí, enciende los botones y pone en marcha la nave. Luego, en un intento por ponerse de buen humor, evadirse y relajarse, enciende la música y se pone a bailar.

La historia tiene una estructura de tres partes:

- En la primera ella está en la nave viendo las imágenes. Se expone la idea y se explica la historia mediante los planos de las imágenes proyectadas y los planos detalle de los botones. Esta parte tiene más caos y tensión.
- En la segunda parte ella decide dejar de ver las imágenes, traza un plan de ruta y se va. Hay un aura de incertidumbre ante lo que ella va a hacer.
- Y en la tercera parte ella se evade de la realidad escuchando música y bailando con el grupo tocando en la nave espacial. Es una parte más llena de emociones positivas.

4.1.3. Storyboard y script

El storyboard (imagen 1) y el script (imagen 2) era toda la información que yo poseía en cuanto a la preproducción y la producción, exceptuando los brutos. Estos eran fundamentales a la hora de entender cómo era la narrativa y el orden de los planos, qué tomas habían sido buenas y cuáles no. Toda esta información era importante para el montaje del video, ya que seguí el storyboard para ello. Con el script se agilizaba la visualización del material y su organización, ya que el saber que toma sirve y que toma no, da una idea de por dónde empezar y qué planos sí se pueden usar.

El storyboard mostraba la información de cómo iban a ser los planos en cuanto a tipo de plano, composición y perspectiva. También exponía la narrativa y la línea espacio-temporal de la historia que querían contar, es decir, aquello que ocurre en el videoclip. Esta línea temporal marcada y el claro orden cronológico de los planos proporciona el sentido a la historia, y es lo que después va a seguir el montaje.

El video posee planos generales, detalles, medios planos y hasta algún cenital. Fue dibujado por Giovanni Zamora, muralista, dibujante y el director de este videoclip. Él junto a la directora de fotografía fueron diseñando y creando uno a uno los planos y la manera de narrar la historia mediante la imagen. La directora de fotografía me dijo que “hicimos la planificación pensando en los planos pero no en los movimientos de cámara” por lo que además de un storyboard quizá hubiera faltado esa información, pero la producción *low cost* y exprés “dio tiempo a lo que dio”. Aún así el storyboard me daba muchísima información útil, su uso fue imprescindible.

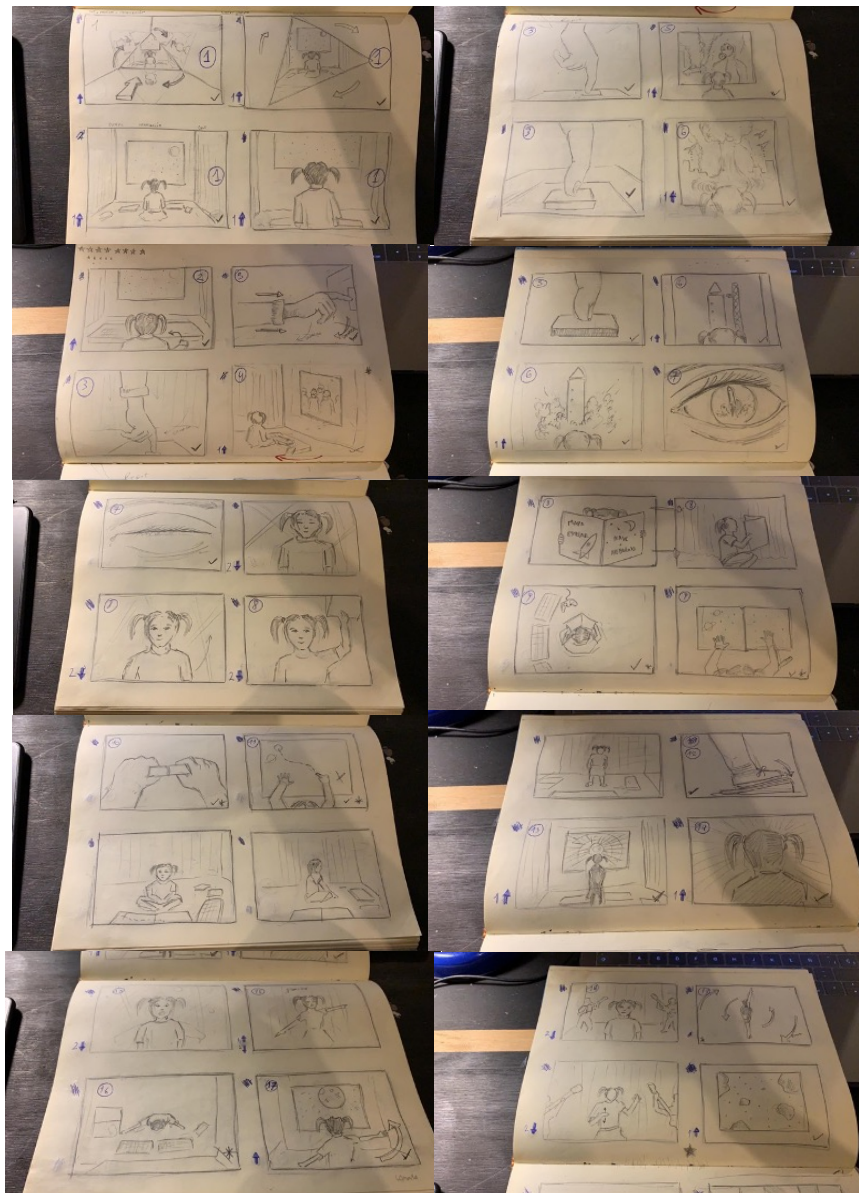


Imagen 1: Storyboard.

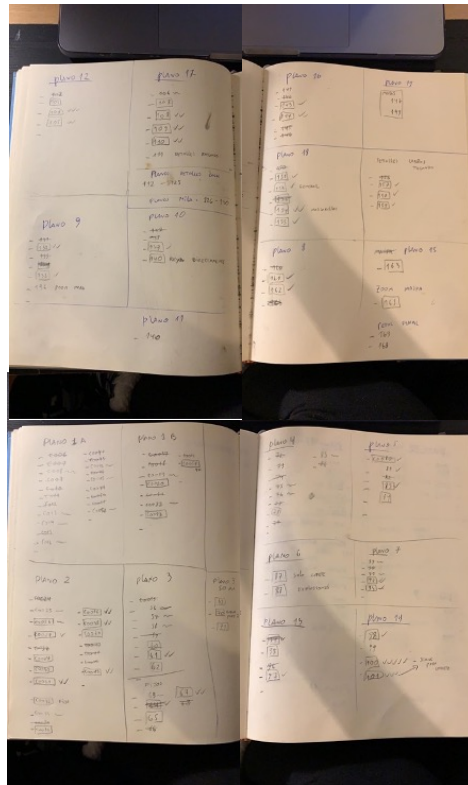


Imagen 2: Script.

4.1.4. Estética y dirección de arte

Al ser una producción con bajo presupuesto la estética del video es estilo “amateur”. Se utilizan mantas y telas para el decorado, sólo se usa una localización, se usan objetos que simulan cosas, etc. Tenían poco tiempo para buscar y encontrar el atrezzo y el decorado, así que tuvieron que hacerlo rápido, además en un momento en el cual era difícil desplazarse al haber confinamiento. Pese a ese bajo presupuesto, el video tiene buena calidad de imagen al estar grabado en 4k y HD.

Magdalena Cañas, cuyo nombre artístico es Maidaka, es la actriz protagonista y la directora de arte del videoclip. Ella se inventó la estética, buscó el atrezzo, vestuario y decorados y preparó la habitación, con ayuda del equipo.

Toda la estética y la dirección de arte debía estar acorde con la canción y la historia del videoclip. La estética gira en torno a la temática futurista, espacial y psicodélica, con una opción sobretodo retro-futurista (imagen 3), ya que se inspira en las imágenes de películas y vídeos de ciencia ficción del pasado. Está situada temporalmente, de algún modo, entre el pasado y el futuro, fusiona la estética antigua pasada de moda con la tecnología futurista. Hay cierta añoranza por el pasado, ya que se muestran imágenes antiguas de la tierra con el uso de televisiones *vintage* (imagen 4), pero esto rompe con las representaciones de hipotéticos futuros con naves espaciales y diferentes artefactos electrónicos.



Imagen 3: Retro-futurismo.



Imagen 4: Televisión antigua.

La estética también es espacial (imagen 5), tiene referencias a finales de los años 60 con los astronautas, la llegada del hombre a la luna y toda la temática aeroespacial. El videoclip bebe de la estética de las películas de serie B, los films antiguos sobre el futuro, extraterrestres y del espacio de los años 80. En el videoclip se pretendió crear un espacio que simulase una nave espacial (imagen 6), para que pareciese como que estás en otro mundo.



Imagen 5: Estética espacial



Imagen 6: Nave despegando.

En el video aparecen sintetizadores, teclados, pedales de guitarra, mesas de mezcla, ordenadores y demás aparatos electrónicos que intentan simular los comandos de la nave espacial. Se utilizan además televisiones antiguas como si fueran las pantallas de la nave (imagen 7).

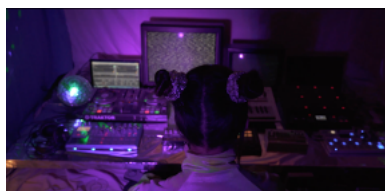


Imagen 7: Comandos de la nave.

La estética se nutre también de la psicodelia (imagen 8), con referencias con las vanguardias coloristas de la psicodelia de los años 60. Lo vemos en los movimientos de luces que iluminan y dejan de iluminar a la actriz, los movimientos de cámara y los movimientos de la actriz bailando. También, al principio del video se hace uso de un espejo con forma triangular que simula el efecto que hace el caleidoscopio (imagen 9), creando así una cierta atmósfera psicodélica.

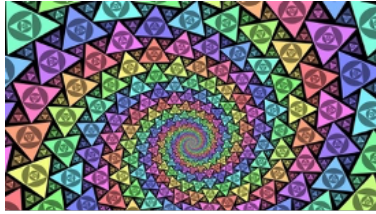


Imagen 8: Estética
Psicodélica

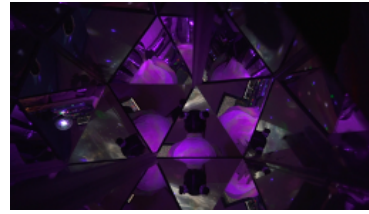


Imagen 9: Caleidoscopio

El atrezzo y decoración es fundamental. Todo tenía que crear el ambiente de una nave espacial. Como ya he comentado se juega con el uso de aparatos tecnológicos para darle ese ambiente futurista. También se echa mano de ciertos objetos que simulan lo espacial, como una luna hecha con papel de aluminio, el planeta Saturno hecho con un globo pequeño rosa y el anillo de papel de aluminio, círculos con este tipo de papel y cartulina simulando nebulosas. Todo esto cuelga del techo con hilo invisible o está pegado a la pared. Para el decorado se utilizaron telas y sábanas blancas, moradas y magentas.

Se juega también con los reflejos de los espejos, los CDs y las luces, para crear algo de confusión. Se juega con la óptica de la cámara y los reflejos de la luz que hacen colores y formas mediante el efecto fotográfico *bokeh*. Se utilizan diferentes tipos de luces, luces moradas de un foco, luces de neón, bolas de luces de colores que se proyectan en el techo y en todas direcciones y un proyector de imágenes.

En cuanto al vestuario y maquillaje destacar que el maquillaje es a base de tonos morados y plateados brillantes, con purpurina, dos moños altos cogidos por un coletero morado con brillantina. La actriz lleva piedras preciosas en el rostro y unos pendientes de aro plateados. El vestuario es una camisa blanca, una falda morada y blanca, unos leggings negros y unos botines blancos.

Los colores predominantes en el videoclip son el magenta, el morado y el plateado. Prácticamente todos los objetos, decorados, luces y vestuario son de estos tonos. Estos colores tan eléctricos y tecnológicos se utilizan para que tenga un estilo tipo espacial y futurista.

No tuvieron mucho tiempo de buscar referencias para la estética y los colores, pero hay ciertas referencias claras. A Magdalena le encantaba la serie "Euphoria" (imágenes 10 y 11) y se inspiró en ella para el color morado y plateado, la estética y oscuridad de los planos.



Imagen 10: "Euphoria"



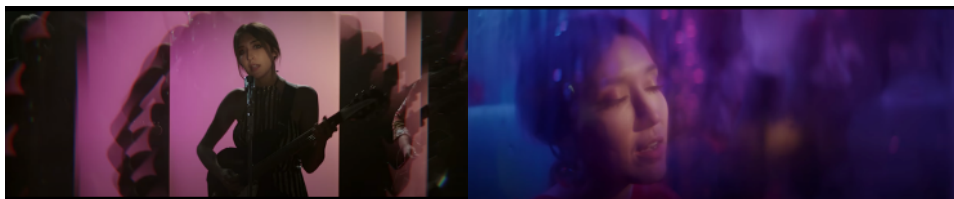
Imagen 11: "Euphoria"

Otra referencia especificada por Aleixa es “Star Trek” (imágenes 12, 13 y 14) por el color plateado de los trajes, accesorios e insignias y la temática espacial.



Imágenes 12,13 y 14: Star Trek

También son buenas referencias, el videoclip “Buen viaje” de Annie B Sweet (imágenes 15 y 16), el videoclip “La Revolución sexual” de la Casa Azul (imágenes 17 y 18) y la película “Blade Runner” y “Blade Runner 2049” (imágenes 19, 20, 21 y 22) por la estética retro-futurista, ciberpunk y de ciencia-ficción, por los colores, la iluminación y el movimiento de luces.



Imágenes 15 y 16: Annie B Sweet. “Buen viaje”.



Imágenes 17 y 18: La Casa Azul



Imágenes 19, 20, 21 y 22:
Blade Runner 2049

4.2. Producción

Al ser una producción exprés se ha echado mano de la improvisación del momento, en palabras de la directora de fotografía “íbamos viendo como hacer las cosas partiendo de la base que teníamos” Ya que aunque el storyboard y el orden de los planos fuera claro, no había un plan de rodaje como tal.

4.2.1. Grabación y dirección de fotografía

Para preparar la dirección de fotografía del videoclip se echó mano del storyboard, no realizaron guion técnico, plantas de cámara ni planificaron mucho los movimientos de cámara. El storyboard mostraba la información de cómo iban a ser los planos en cuanto a tipo de plano, composición y perspectiva. La creación y la composición de los planos, la dirección de fotografía y la grabación del videoclip la hizo Aleixa Prokesch.

Para el rodaje se utilizó la cámara mirrorless Sony Alpha 7 III con dos objetivos distintos, eligiendo la óptica adecuada para cada tipo de plano (imágenes 23, 24, 25 y 26) El objetivo Sony 18-105 mm f4, se usó porque es más angular y tiene más profundidad de campo por lo que se consigue ver el fondo de la habitación. Se usa para planos generales y medios. El otro objetivo es el Sony 50 mm f1.8 que se utilizó para los planos detalles, como en los planos con las luces y el fondo desenfocado, intentando simular el efecto *bokeh* de las fotografías. Se usó para conseguir más detalles de cerca a los diferentes objetos, formas y luces.



Imágenes 23,24,25 y 26:
Equipamiento de
grabación

Prácticamente todos los planos están grabados con cámara en mano, exceptuando alguno que se grabó con un trípode. Los movimientos de cámara pretendían, en todo momento, realizar un seguimiento de los movimientos de la actriz y el grupo.

Los formatos de grabación son dos diferentes. Unos archivos están grabados en 4k (3840 x 2160) a 30 fps (29,97) y otros a HD (1920 x 1080) a 120 fps (119,88). El sonido está a 48000 Hz en estéreo a 16 bits. Con el 4k se pretendía ganar en resolución y en calidad de imagen y con los 30 fps que el movimiento sea más fluido. Como esta cámara no tiene la opción de grabar en 4k a 120 fps, se decidió grabar en 1920 x 1080 para conseguir esos 120 fps para luego poder ralentizar la imagen en la edición y crear una cámara lenta más fluida.

En cuanto a la iluminación cabe destacar que era insuficiente. Era de noche y tenían las paredes y ventanas cubiertas con telas para crear el fondo del decorado. Había muy poca luz, por lo que se aumentó la ISO, ya que esta cámara tolera ISOS altas. Y también se jugó con los diferentes parámetros como la apertura de diafragma y, en menor medida, la velocidad de obturación.

Se utilizaron dos focos con luces de neón. Uno de ellos tenía una camiseta morada delante para conseguir así una luz de ese color. Un foco estaba de relleno, al lado de los comandos, detrás de la cortina a la derecha. Otro enfocaba a la actriz y al grupo, y era movido en todas direcciones por el equipo para darle un aspecto de fiesta. Además, tenían varias luces de colores que se proyectan en todas direcciones. La luz tenía varios colores así que taparon los colores que no les servían para que no se proyectaran.

El plano más complicado de grabar fue el primero, que pretende simular un caleidoscopio. Está grabado con 3 espejos en forma de triángulo abierto. Aleixa metía la cámara y la sacaba hacia atrás mediante ligeros movimientos de cámara, mientras que el equipo movía los espejos. Estos se iban abriendo con lo que parecía que hubieran muchos espejos. En la edición se pone en cámara lenta para quitar el traqueteo. Este plano tiene una gran profundidad y transmite una sensación de psicodelia.

4.3. Postproducción

4.3.1. Edición de video

4.3.1.1. Proceso técnico. Workflow

Para empezar con la edición hay que hacer varios pasos previos. Lo primero sería crear un *workflow* o flujo de trabajo, para saber en un esquema los detalles del proceso de edición, qué programas se van a utilizar, el trasvase de un programa a otro, la ingesta y exportación, formatos y códecs, etc.

El siguiente paso es visualizar el material y ver la información de los brutos, el formato, fps, la resolución, etc., para saber qué material tenemos y cómo ha sido grabado. Saber cuáles son sus parámetros técnicos será fundamental en la edición. Es importante en este paso la organización de los archivos de video. Debemos saber dónde se encuentran y otorgarles cierto orden dentro del proyecto. Además, visualizar el material es fundamental para saber qué tenemos, y con ayuda del script, anotar las tomas que sirven y las que no.

Seguidamente se crea un proyecto y una secuencia en un programa de edición, en este caso el Adobe Premiere Pro CC 2017 con los parámetros de los archivos filmados, para que así se ajuste a la resolución, fps y demás detalles técnicos, aunque en este caso haremos una secuencia personalizada.

Luego se procede a la ingesta de los brutos y a su organización comenzando después a editar siguiendo el storyboard y decidiendo, en cada momento, dónde cortar y cómo empalmar los diferentes planos. Se hace primero un primer montaje o *rough cut* y después uno más fino hasta dar con el montaje final.

Más tarde se añaden efectos de velocidad como la cámara lenta y transiciones de video como fundidos. Se realiza también la titulación con los mismos parámetros que la secuencia (1920 x 1080). Se exporta el video en .mxf para después importarlo en Da Vinci Resolve, hacer allí el etalonaje, añadirle grano al video y realizar desde aquí la exportación final en .mov. Se realiza sólo un trasvase de programas para que el flujo de trabajo sea más fluido y sencillo y también para no perder calidad.

Como vemos en el workflow (imagen 28), la edición de este videoclip consiste en hacer tres trasvases y varios pasos de edición y postproducción tanto de efectos, como titulación y color. Lo primero que vemos en el esquema es el material utilizado para la grabación. Una cámara mirrorless Sony con los objetivos Sony 18-105mm f4 y el 50mm f1.8. La cámara grabó con la tarjeta SD San Disk Extreme Pro de 128 GB y 170 MB/s. Dentro están los brutos en .mp4 y los .xml (imagen 27).



Imagen 27: brutos y .xml.

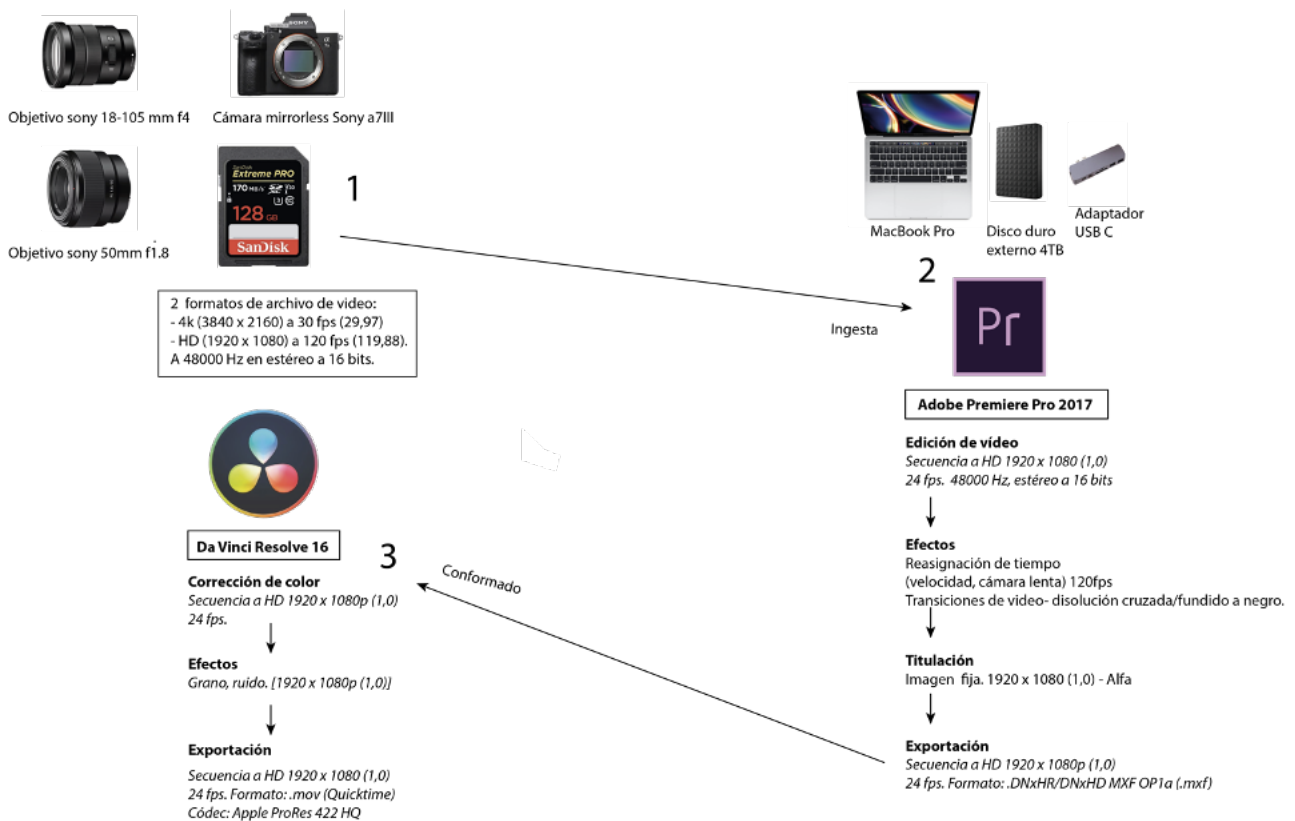


Imagen 28: Workflow

Los brutos existentes están grabados a dos formatos de video diferentes (imagen 29). Uno es en 4k (3840 x 2160) a 30 fps (29,97) y otro a HD (1920 x 1080) a 120 fps (119,88). Utilizamos el 4k porque queríamos una buena calidad, y los 30 fps para que se viera lo suficientemente fluida la imagen. Usamos 120 fps para la cámara lenta y dado que la cámara no tiene esa opción en 4k se grabó en HD. El audio está en estéreo, la relación de aspecto es 16:9 y la frecuencia de muestreo a 48000 Hz y la tasa de bits a 16.

C0023.MP4	119,88 fps	1920 x 1080 (1,0)	48000 Hz - 16 bits - Estéreo
C0031.MP4	29,97 fps	3840 x 2160 (1,0)	48000 Hz - 16 bits - Estéreo

Imagen 29: Parámetros de los brutos.

Como equipo de edición dispongo de un MacBookPro de 2018 con un procesador de 2,3 GhZ Intel Core i5 de 4 núcleos, 16 GB de memoria RAM y 251 GB de almacenamiento (imagen 30 y 31). En el portátil se encuentran los programas instalados. Como programa de edición se usa el Adobe Premiere Pro CC 2017, para la creación del workflow el Adobe Illustrator 2020 y para el etalonaje el Da Vinci Resolve 16 (imágenes 32, 33, 34 y 35)

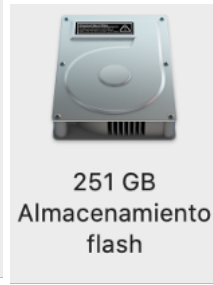
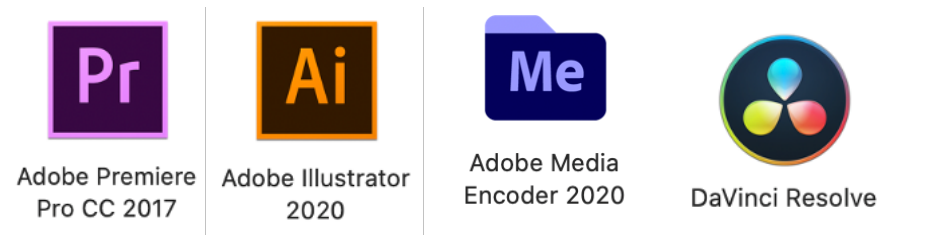


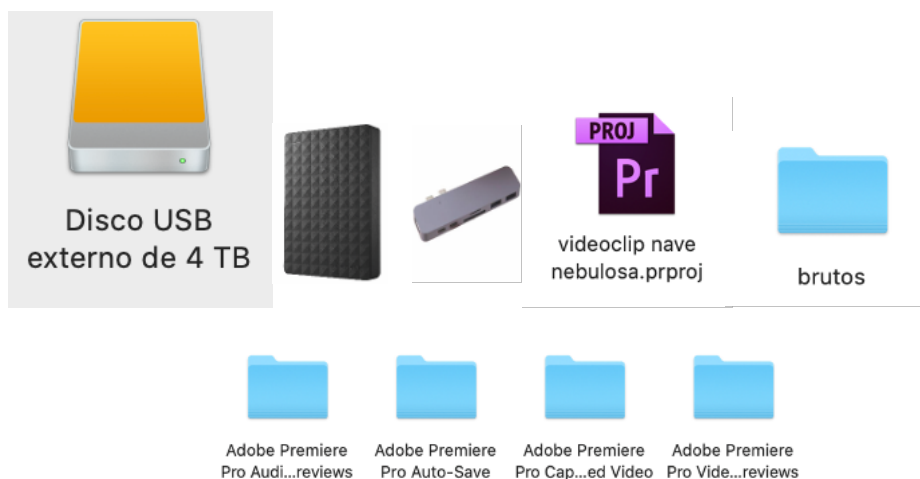
Imagen 31: MacBook Pro

Imagen 30: Especificaciones técnicas del ordenador.



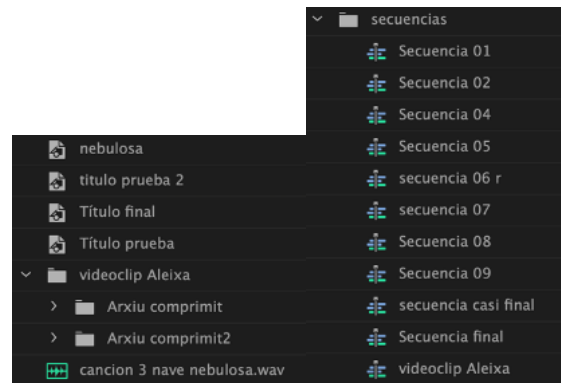
Imágenes 32, 33, 34 y 35: Programas utilizados

También poseo un disco USB externo de 4 TB donde estarán en una carpeta la media, el proyecto y los diferentes auto-saves. Y un adaptador tipo USB C, ya que mi ordenador sólo posee cuatro puertos tipo USB C y es necesario disponer de una ranura de tarjeta. Se hará una copia de los brutos de la SD al disco duro externo (imágenes 36, 37, 38, 39, 40, 41).



Imágenes 36, 37, 38, 39, 40, 41: Disco duro, adaptador tipo USB-C, proyecto, carpetas auto-saves.

Una vez tenemos todos los archivos en su sitio, los visualizamos. Me ayudé del script para anotar las tomas buenas y malas, así como información relativa al contenido del plano para agilizar el proceso de montaje. Después, con el Adobe Premiere Pro, creé un proyecto nuevo e importé los brutos, y creé una nueva secuencia. Durante la edición he ido creando diferentes secuencias con las diferentes versiones porque iba realizando cambios pero no quería perder la versión anterior. En el proyecto, aparte de las secuencias y los brutos, aparecen la canción, los títulos y la imagen de la nebulosa (imágenes 42 y 43)



Imágenes 42 y 43:
Carpetas y secuencias.

La secuencia final tiene que tener los parámetros de los brutos (imagen 44). Esta tiene un modo de edición personalizado ya que hay archivos de diferentes características. Aunque fuera grabado en 4k voy a utilizar la resolución HD 1920 x 1080 para igualar ambas resoluciones. Se graba en 4k para obtener más calidad, nitidez y profundidad de color en la imagen y para tener un mayor control a la hora de editar, pero usualmente la resolución final se reduce a HD. Los otros parámetros a tener en cuenta en la secuencia (imagen 45) son los fotogramas, aunque esté grabado a 30 fps y a 120 fps para mayor fluidez y la cámara lenta, se pone a 24 para igualar ambos formatos y porque el ojo humano lo ve suficientemente bien a 24 fps, ya que es a lo que está acostumbrado y funciona. El sonido está en estéreo a 48000 Hz y la tasa de bits es 16.



Imagen 44: Secuencia final.

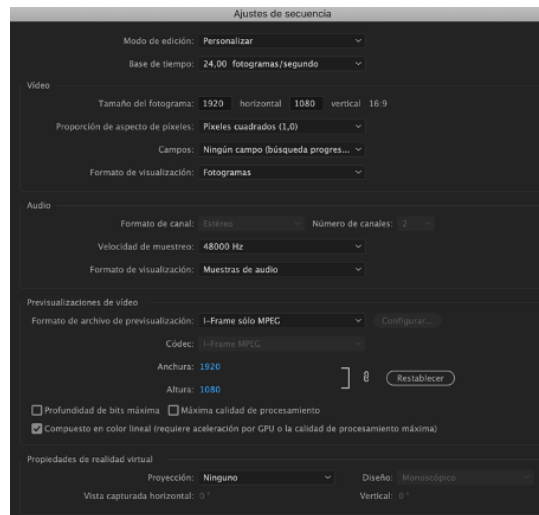


Imagen 45: Ajustes de la secuencia.

Para hacer la edición primero se visualizan los planos y con la información del script, se elige la mejor toma de cada plano y se van poniendo uno a uno los planos por orden del storyboard. Este marca el montaje, ya que define la estructura y orden de planos que va a seguir. Mediante el storyboard y el script se ve la estructura del videoclip, el orden de los planos y las mejores tomas del rodaje. Con esta información se realiza un primer montaje. Más tarde se irán perfilando los cortes para ponerlos al ritmo de la canción y así realizar una edición más fina y con más detalles. La canción también marca el montaje, tanto por el ritmo que le transfiere y que el montaje intenta seguir, como los golpes de música que marcan, muchas veces los cambios de plano.

También usé el Adobe Premiere Pro CC 2017 para crear los efectos y los títulos de crédito. En cuanto a los efectos, se han creado de dos tipos. El primero es el efecto de reasignación de tiempo, velocidad para hacer la cámara lenta (imagen 46). Habían ciertos planos que estaban grabados a 120 fps ya que a más fotogramas en la imagen, más fluida y nítida se ve la cámara lenta. Este efecto se realiza mientras se edita y no después, ya que al ser un efecto de reasignación de tiempo y velocidad va a alargar el tiempo del plano, por lo que va a modificar el montaje. Por tanto, hay que reajustar estos planos para que concuerden con los cortes que ya se habían hecho y elegir más finamente sus inicios y finales. Se utiliza para dos cosas, una es para disimular el traqueteo de la cámara de algunos planos, como el primer plano del caleidoscopio o la panorámica por los comandos de la nave, cuando aprieta los botones. Y otra es para dar lentitud y un ritmo más pausado en los planos en los que la protagonista está bailando.

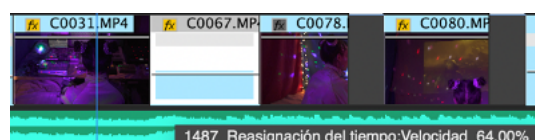


Imagen 46: Efecto de cámara lenta.

El segundo efecto que se añade son transiciones de video, como la disolución cruzada o el fundido a negro. Se utiliza para disolver el último plano y para que los créditos no entren ni salgan de forma brusca. Animé también la opacidad del último plano para que se atenuara hasta estar en negro. También hay un pequeño fundido exponencial de sonido para atenuar el final de la canción (imagen 47).

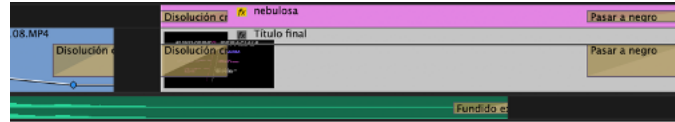


Imagen 47: Transiciones.

La corrección de color se va a llevar a cabo en Davinci Resolve. Pero he utilizado la corrección de color de Lumetri en Adobe Premiere para la herramienta de película descolorida (imagen 48). Esta se utiliza como un filtro de degradado donde, entre otras cosas, los negros se suben para conseguir un look más vintage en las imágenes, como en algunas fotografías más antiguas.

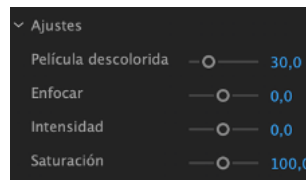


Imagen 48: Película descolorida.

En cuanto a los títulos de crédito, hablaré mas extendidamente en apartado 4.3.3, pero es importante añadir que es una imagen fija creada con los mismos parámetros que la secuencia, con el formato de video HD 1920x1080 (1,0) y con 24 fps (imagen 49)

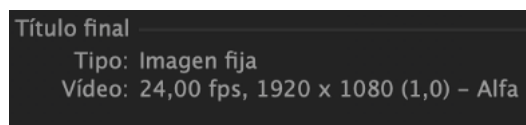


Imagen 49: Título de crédito.

Como ya he comentado antes, en este proyecto sólo se hace un trasvase de programas, es decir, sólo se pasa de un programa a otro una vez, esto se hace para que el flujo de trabajo sea más fluido y sencillo, agilizar el proceso de postproducción y también para no perder calidad. Así que la edición, los efectos y la titulación se hace en Adobe Premiere Pro CC 2017 y el color y el grano en Davinci Resolve 16.

Cuando acabé los títulos realicé una exportación del video a .mxf. Esto fue porque necesito un formato y un códec que me de mucha calidad para poder realizar el color en mejores condiciones. Intenté exportarlo en Quick Time .mov pero, pese a tenerlo instalado en mi ordenador, no me daba la opción en el Premiere de exportarlo a ese formato, este es el motivo por el que lo exporté en .mxf. Los parámetros de exportación tienen que ser los mismos que en la secuencia por lo que el formato de exportación que se utiliza es el DNxHR/DNxHD MXF OP1a, el ajuste predeterminado es el DNX HQ 1080p 24, el códec de vídeo es el 1080p DNXHD HQ 8 bits, la resolución es 1920x1080 (1,0), a 24 fps, progresivo (imagen 50)

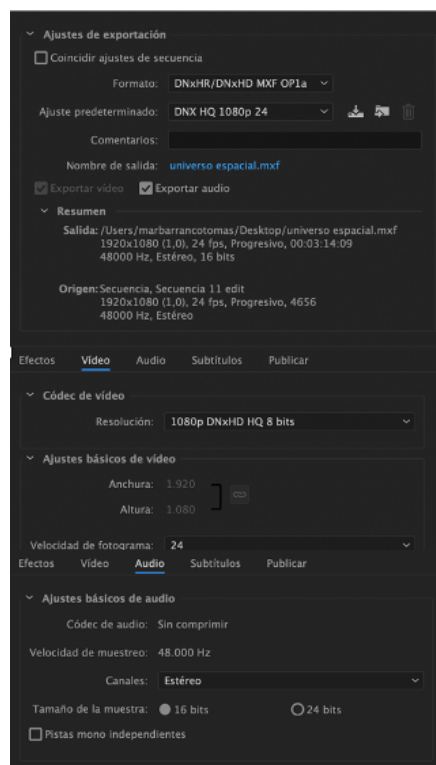


Imagen 50: Exportación a .mxf.

En Davinci Resolve 16 se importa el archivo multimedia “universo espacial.mxf”. El formato del archivo es 1920x1080 de 8bits y 24 fps, el códec de video es DNXHD 175 1080p (imagen 51). Dentro de Da Vinci deberá tener los mismos parámetros. La resolución sigue siendo 1920x1080 HD, relación de aspecto de píxel cuadrado, 24 fps y el formato de vídeo HD 1080p 24 (imagen 52).

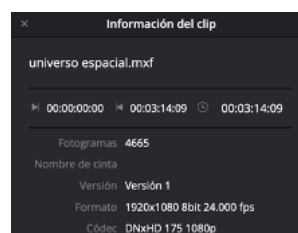


Imagen 51: Información del clip.



Imagen 52: Parámetros en Da Vinci.

Como tenemos el video completo exportado y no un aaf o un xml donde se ven los cortes de plano en archivos independientes, se deberá cortar el video por los cambios de plano. Como es una tarea que lleva tiempo, hay una opción en el programa, dentro de la herramienta Medios, que se llama “detección automática de cortes de escenas” (imagen 53), esto hará unos cortes automáticos donde cree que hay un cambio de plano. Después sólo es cuestión de ir mirando al detalle cada plano para ver si está bien cortado.

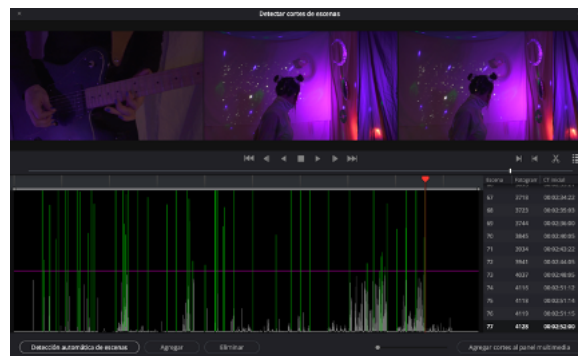


Imagen 53: Detección automática de cortes de escenas.

Una vez realizado este paso se realiza el etalonaje, donde se unifica el color, el balance y el brillo del clip. Se va a realizar una corrección primaria donde se pretende mejorar la iluminación de la escena, proporcionarle un mayor contraste y conseguir unos blancos y negros contundentes. Además, se aumenta el color verde y se modifica el magenta para tener una corrección de color que se adecue a la estética del video. Se utilizarán las curvas, ruedas cromáticas y demás herramientas de color. La corrección de color la detallaré en el apartado 4.3.2.

Para darle una textura más retro, suavizar la imagen y darle un aspecto un poco más orgánico, añadí cierto grano o ruido en el video. Para ello importé un grano fino de película negativa de 35 mm en .mov (imagen 54). Lo agregué al panel multimedia como máscara, creé un grupo para aplicar el mismo efecto en todo el video, agregué un nodo de capa y añadí la máscara con el modo de fusión “superponer” y bajé un poco la opacidad (imagen 55).



Imagen 54: Grano de película de 35 mm.

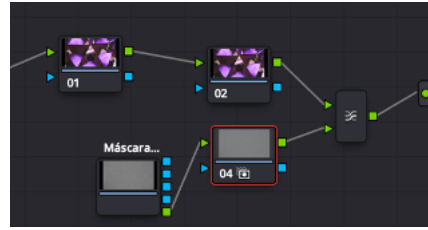


Imagen 55: Nodos de capa.

Por último, faltaría exportarlo a una buena calidad para tener acabado el videoclip. Lo exporto en .mov (Quick Time Player) ya que proporciona una mejor calidad de imagen y una mejor resolución que .mp4 y con el códec Apple ProRes 422 HQ porque este formato conserva mejor los detalles con altos rangos dinámicos. Es mejor que el H264 ya que este comprime más el archivo y se utiliza más para difundir por internet, no tanto para un trabajo académico que exige mayores calidades. La resolución sigue siendo 1920x1080 HD y con 24 fps y en cuanto al audio sigue siendo estéreo, el códec es PCM lineal y la profundidad de bits a 16.

Como ya he comentado, preferí exportarlo en Da Vinci para no tener que volver a hacer un trasvase a Premiere sólo por la exportación, así tampoco se pierde calidad. Además, en Premiere no me da la opción a exportar en .mov y en DaVinci sí, por lo que se consigue solucionar el problema (imagen 56).

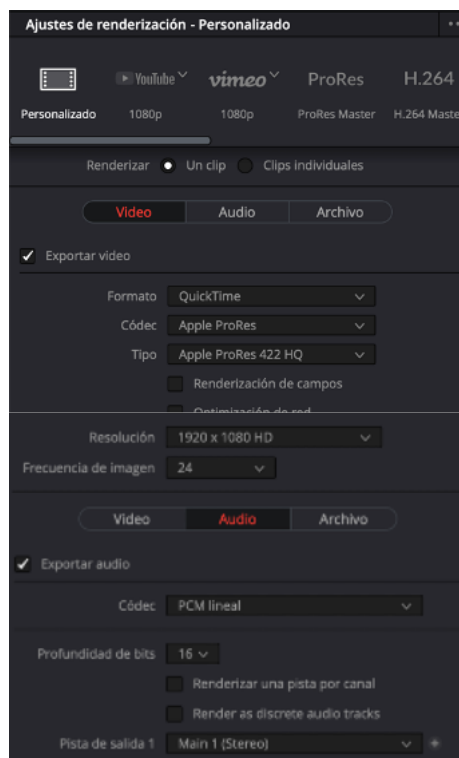


Imagen 56: Ajustes de renderización en Da Vinci.

Para realizar el workflow utilicé el Adobe Illustrator 2020. Importé diferentes imágenes de internet sobre el material utilizado, escribí la información más importante y lo exporté, exportando la selección como un recurso en png.

4.3.1.2. Narrativa y ritmo

Este videoclip es de tipo mixto, tiene características similares a diferentes tipologías del videoclip:

- El primer tipo es descriptivo-narrativo. En este caso se representa un argumento con poco desarrollo narrativo, existe una parte narrativa de la historia y otra parte donde el grupo lleva a cabo la performance o actuación de la canción, fijando en algunos momentos la mirada hacia la cámara.
- Otro tipo es dramático-narrativo ya que se narra una historia bajo, por un lado, una estructura dramática de adaptación en la que se estructura una trama paralela a partir de la canción. Y, por otro lado, de superposición ya que se cuenta una historia que funciona de forma independiente a la canción pero que en conjunto tiene un significado.
- El siguiente tipo es musical o performance, ya que es una ilustración estética de la melodía, con carácter escenográfico.
- Y también de tipo conceptual ya que se apoya de forma poética en la metáfora, creando cierto ambiente o estética abstracta y surrealista. Es una secuencia de imágenes con un concepto en común en colores, formas y luces que unidos por la música expresan el sentir de la canción, no precisamente la letra del tema musical.

Además, el montaje de este videoclip se asemeja a algunos tipos de montaje reconocidos ya que tiene características comunes a todos ellos:

- El montaje narrativo, ya que cuenta los hechos cronológicamente.
- El montaje expresivo, en el cual se marca el ritmo de la acción, que es rápido en las escenas de acción y calmado en el drama y el suspense.
- El montaje ideológico, el cual pretende apelar a las emociones basándose en símbolos, gestos, etc.
- El montaje creativo donde no se tiene tanto en cuenta una determinada cronología, sino se utiliza más como recurso cinematográfico, que tratará de dar coherencia, ritmo, acción y belleza a la obra fílmica.
- Y el montaje poético el cual se realiza como una obra poética, causando reacciones en el espectador. Posee una intención expresiva, según la cual los fragmentos se combinan con la intención de que el espectador responda a las intenciones del montador y a sus diferentes estímulos visuales.

El hecho de que la canción no tenga letra hace que no se pueda exponer de forma literal una idea, no hay un significado ni una narrativa clara. Pero en base a lo que evoca y transmite la canción, por el tipo de música, el ritmo, se crea una historia, una estructura narrativa y una estética y, en referencia a esto, se realiza el montaje. El montaje hace que la historia se vertebre y cobre un sentido, construyendo ésta de forma visual e integrándola con el tema musical. El montaje pretende adecuarse a la narrativa y a la intención dramática del videoclip.

El montaje es el proceso mediante el cual se ordenan los planos de un video. La manera de hacerlo determinará su sentido y su mensaje. Está al servicio de la historia pero sus recursos se relacionan con esta y repercuten en el sentido de la propia historia.

Con la utilización de varios elementos se consiguen sensaciones que parezcan más emocionante o más relajada.

El montaje se adecúa a la narrativa de la historia y al ritmo de la canción. Este sigue tanto esta estructura narrativa como la musical, siguiendo las ruedas de la canción, que tienen tres partes diferenciadas. El montaje, adecuándose a esto, también se vertebra en una estructura de tres partes. La mayoría de las veces se mantiene la estructura pero otras veces no, ya que la tercera rueda de la música no coincide con la tercera parte del montaje narrativo.

Como ya he comentado, el proceso de edición sigue los siguientes puntos. El primer paso tras visualizar los brutos grabados fue descartar las partes del video que no tenían. Con ayuda del storyboard y el script fui ordenando los clips por secuencias, escenas y acciones. Más tarde retoqué los cambios de plano con más detalle, cuadrando algunos cortes con los movimientos de la protagonista. Otro paso fue la sincronización con la música, cuadré algunos cambios de plano con el ritmo musical, en cambio otros no siguen la línea melódica. Utilicé varias pistas. Una de video, otra de la canción, otra con los títulos y otra con el grano.

En esta parte del trabajo explicaré la intención que yo tengo con mi montaje particular, el por qué esta forma de hacerlo es la mejor para mí e incluso qué evocan y qué consiguen algunos recursos del montaje utilizados. Algunos cortes y cambios de plano han sido decisiones que se han tomado con intenciones artísticas y narrativas. Otras en cambio son decisiones intuitivas, inconscientes, basadas en las sensaciones que me producía teniendo en cuenta que hay ciertas cosas que funcionan mejor que otras. Algunas decisiones se hacen a propósito para potenciar algunos elementos de la historia y para incrementar las sensaciones (incluso, la emotividad) producidas por estos.

Para realizar la edición es fundamental tener en cuenta la historia del videoclip, la estructura narrativa, qué se quiere contar y cómo se quiere contar. La historia va a marcar, en gran medida, el montaje, ya que este va a seguir su estructura donde se muestra la disposición de planos por orden cronológico. El montaje se adapta a la historia, se adecua a su estructura narrativa y le confiere un sentido, así la historia acaba cobrando sentido mediante la edición. Con el montaje, la historia no se muestra con la máxima claridad, las imágenes del video esconden información y mediante mensajes elusivos dan descripciones ambiguas. La historia existe en la relación entre canción e imagen que se descubre con el tiempo.

Otro aspecto muy importante es el tema musical. El ritmo de la canción marca el ritmo del montaje. La edición imita el interés de la música, este se adapta a la canción. La melodía, las entradas y salidas de instrumentos, los golpes fuertes y débiles de la música, el tempo, la duración de los compases, las diferentes ruedas y partes diferenciadas de la canción, etc. Toda esta información es necesaria tenerla en cuenta para editar, ya que el montaje se va a adecuar al tempo y ritmo de la canción para integrarse bien con la melodía y llegar a conseguir que funcione visualmente en relación a lo que se escucha. La edición pretende completar y seguir la forma de la canción, que tiende a ser percusiva, cíclica y episódica no tanto secuencial y narrativa.

En un videoclip hay ciertas temporalidades permitidas. En este caso sólo hay una línea espacio-temporal, la acción ocurre en una noche y en un mismo espacio. Aunque se juega con el pasado, presente y futuro ya que la protagonista está en el futuro, que para ella es el presente, y está viendo imágenes del pasado. En el videoclip se utilizan

mínimas elipsis narrativas, como micro saltos temporales, en los que la acción se interrumpe y se elimina cierta parte de información. Se lleva a cabo una discontinuidad temporal, aunque no espacial. No he seguido siempre una continuidad narrativa, a veces he obviado algunos momentos de la acción que se dan por entendidos. Esto es totalmente lícito en un videoclip. Por ejemplo, cuando la protagonista se pone a bailar no se muestra como ella pone la música, directamente baila.

El montaje tiene una estructura de tres partes. En la primera se expone la historia de una chica está en su nave espacial viendo imágenes proyectadas en la pared que muestran el pasado de la tierra. Ella aprieta los botones para cambiar de imagen, porque quiere dejar de verlas. Se ve yéndose en la nave espacial y decide dejar de ver.

El ritmo en esta primera parte oscila entre la calma y la urgencia. Al principio el ritmo es lento, está descubriendo el botón y las imágenes proyectadas, luego es más rápido por el uso de varias repeticiones de los planos cortos de los dedos, hasta llegar al plano largo del cohete que da sensación de un ritmo más pausado.

El primer plano del caleidoscopio tiene bastante duración, con movimiento a cámara lenta. Este y los primeros planos de la primera vez que toca el botón pretenden crear una presentación, una especie de introducción a la acción, en donde la protagonista se toma su tiempo para contemplar las imágenes con calma, manteniendo un ritmo lento en el montaje.

La idea de que la protagonista está angustiada por la cantidad de imágenes desagradables que está viendo y por su urgencia por dejar de verlas se muestra en la edición mediante el uso repetitivo de planos detalle cortos, que suelen durar 2 tiempos, de ella apretando los botones para cambiar de imagen mientras que los planos de las imágenes proyectadas tienen una mayor duración, 1,5-2-3 compases, alargando la agonía de la protagonista. Al repetirse la misma secuencia de planos una y otra vez y esta alternancia entre los planos detalle cortos y los planos largos, da sensación de que la protagonista quiere dejar de ver las imágenes apretando una y otra vez al botón, cada vez más rápido, dando urgencia a la necesidad de que las imágenes dejen de aparecer. La repetición cansa, satura, agobia. Este ritmo más repetitivo pretende crear tensión.

Luego el ritmo se ralentiza cuando se muestra el plano largo, de 5 compases, del cohete yéndose. Este plano es largo, es importante que así lo sea ya que ella se queda contemplándolo un tiempo. Ella se está viendo a sí misma en el cohete y recordando así el por qué está aquí y el por qué de su huida.

Luego pasamos al contra plano de sus ojos mirando fijamente y cerrándolos más tarde. Muestra que está viendo las imágenes y comprendiendo las cosas, se ha dado cuenta de todo y en ese momento cambia su perspectiva. Decide cambiar de actitud, ya que no puede atormentarse más por esas imágenes, está cansada porque no lo puede cambiar. Decide tomar una decisión: dejar de ver las imágenes y cambiar el chip. Ella cierra los ojos y en plano contiguo está llevando a cabo la decisión que ha tomado. Este plano de la cara es la transición hacia la segunda parte del montaje.

Se mezclan planos medios largos, a veces estáticos y otros con movimiento, con planos detalle cortos y estáticos. Los planos 3 y 5 son estáticos y los 1, 2 y 4 tienen movimiento. Los cortes están cuadradas con la música. Los cambios de plano y los movimientos de la protagonista (como cuando toca el botón, o parpadea) coinciden con los golpes de la música de los instrumentos, batería, bajo, guitarra y sintetizadores y con las entradas de

estos. Por ejemplo, cuando entra el bajo la primera vez muestra el primer cambio de plano.

En la segunda parte del montaje ella lleva a cabo el plan, coge un mapa, y traza la trayectoria de la ruta que va a seguir para alejarse de allí. Enciende los botones, pone en marcha la nave y cambia de dirección.

Mediante la secuencia de planos estáticos medio, cenital y detalle se siguen los movimientos de la protagonista que lleva a cabo las diferentes acciones para prepararse, tales como abrir el mapa y el rotulador, trazar la ruta y tocar los diferentes pedales de la nave. Todo esto sincronizado con la música pretende mostrar cómo se va preparando con una cierta aura de misterio.

La larga duración de los planos ralentiza el ritmo, y también el uso de planos estáticos, como los de la chica con el mapa, que duran 2, 2 y 4 compases, y el plano de la pantalla, que dura 6. Esta combinación de planos más cortos, de 2 compases, con otros más largos, de 4 y 6, transfiere dinamismo y ritmo en el montaje.

El ritmo coge rapidez en el plano del pedal y en los planos con movimiento de los comandos y el atrezzo de la nave. Esta alternancia de planos estáticos y con movimiento produce ritmo. También el uso de la cámara lenta en el plano de los comandos y el uso de planos cortos detalle seguidos, da sensación de que vaya más rápido, acelerando el ritmo. Este tipo de planos se pasan más rápido por ser planos cortos y detalles, de forma análoga a los planos de los botones, aunque de forma algo diferente porque son planos consecutivos, no se alternan con otros planos. Además, estos pretenden tener un momento de pausa y contemplación, de ver el entorno de la protagonista y no tanto seguir sus acciones por un instante.

La mayoría de cortes están hechos con los golpes de la música. Los planos cortan con el segundo tiempo del primer compás de la música, mayoritariamente en el golpe de bombo de la batería. Aunque los planos no tienen siempre la misma duración, en cuanto a compases se refiere. El montaje se adapta a la canción y, aunque en gran parte sigue su ritmo percusivo, también tiene su propio ritmo, y estos dos confluyen y se combinan.

Para la transición entre la parte dos y la tres se utiliza el corte. Los dos planos contiguos tienen el mismo tipo de plano, un primer plano, esto disimula el corte y da fluidez en la transición.

En la tercera parte de la narrativa del videoclip, ella se pone a bailar al son de la música que suena en la nave en un intento por ponerse de buen humor, relajarse y evadirse de las malas sensaciones que ha sentido viendo las imágenes. En esta parte entra el grupo a hacer su actuación musical mientras la protagonista baila junto a ellos. Aquí es donde se combina la historia del videoclip con una performance-presentación del grupo.

El ritmo del montaje pretende ser más calmado, para intentar adecuarse a las emociones positivas como la sensación de calma, tranquilidad y relajación que está sintiendo la protagonista, después de las tormentosas imágenes que ha visto. Esta sensación de calma se consigue mediante el uso de cámara lenta en los primeros planos de ella bailando y el hecho de que tengan una larga duración, de unos 4 y 5 compases, da una sensación como flotante del ritmo. Cuando se pone a bailar ella cambia su perspectiva de la situación, estos planos lentos y ralentizados de ella de espaldas a la cámara pretenden

mostrar su introspección e informar al espectador de cómo soltándose poco a poco consigue tranquilizarse y cambiar su forma de ver las cosas.

Más tarde, en los planos que la actriz sigue bailando tranquila, de repente se deja de usar la cámara lenta, dejando la velocidad real de los movimientos de la protagonista, acelerando así el ritmo. La acción también se acelera al bailar con movimiento y dar una serie de pasos y giros, que marcan en parte los cortes del montaje, ya que se sigue en todo momento los movimientos de la protagonista. Algunos de sus movimientos y acciones cuadran con golpes de la música, y, además, los instrumentos de los músicos coinciden con la canción, ellos tocan sincrónicamente el tema. Esta combinación de planos largos a cámara lenta mientras baila y la sincronización con la canción produce ritmo. El video se hace más ameno por los movimientos de la actriz y el grupo, los movimientos de cámara, por la sincronía de estos con la música y por el uso tanto de planos con movimiento con algunos estáticos. Hay planos que tienen una duración mayor, por lo que el ritmo se ralentiza.

Se hace una secuencia de planos que intercala planos generales y medios estáticos de la banda y la actriz, con planos con movimiento de los músicos tocando los instrumentos. Hay dos panorámicas verticales que pretenden presentar al músico y seguir sus movimientos. En estos planos el ritmo es lento, la duración de los planos es mayor ya que el objetivo es introducir al grupo dentro del videoclip.

La panorámica del guitarra se dividió en tres trozos, consiguiendo así planos diferentes que funcionaban independientemente, un plano con movimiento, un primer plano del guitarra y un plano casi detalle del instrumento. Estos planos se intercalan con insertos de planos generales y medios. Los penúltimos cuatro planos, de menor duración, de unos 2 compases, aceleran el ritmo y transfieren más dinamismo. Mediante esta partición y la intercalación de diferentes planos se intenta presentar al guitarra poco a poco, haciéndolo más misterioso e interesante. Con esto pretendía adecuarse al ritmo de la canción que en esta parte es más eufórico, y hacer que el montaje no quede lento en esta parte final. Por ello se ponen más planos en menos tiempo, picando así el montaje para que sea más intenso y acelerar su ritmo. Además, los movimientos de cámara en las panorámicas poseen mucho ritmo interno en sí mismos y esto también transfiere ritmo externo al montaje.

Hay algunos cortes que se hacen por el movimiento de la protagonista, otros con el golpe de música o del instrumento en cuestión, como la caja de la batería electrónica. Por ejemplo, el golpe de batería en el segundo tiempo, se utiliza para marcar el corte del plano anterior, es decir, el plano acaba cuando empieza el golpe de la batería del siguiente plano.

Mayoritariamente, los cortes están en el primer tiempo del compás. Pero en esta segunda rueda de la música, en esta secuencia de planos, para hacer el corte se utiliza la síncopa de la segunda parte del primer tiempo del compás, cuando suena el charles de la batería. Estos planos sincopados ya no cortan ni en el golpe de bombo del primer tiempo, ni en el golpe de caja del segundo tiempo, dando más dinamismo y diferenciando unos cortes de otros.

Después de un ritmo más emocionante y acelerado, se finaliza el videoclip con el corte a golpe de *crash* de batería en el primer tiempo, a un plano con movimiento a cámara lenta de la protagonista bailando. Ella mira a cámara con el golpe final de la batería y sigue bailando hasta que la guitarra se desvanece y se funde a negro. El ritmo en esta parte final es muy calmado y pausado, gracias a la cámara lenta y el uso de un plano de larga

duración. Se pretende acabar con un plano de ella y no con el guitarra ya que es ella la protagonista de la historia. La actriz baila contenta y esto también nos transmite buenas sensaciones finales. El plano funde a negro inmortalizando así el momento final. Luego aparecen los créditos finales, utilizando una estética, tipografía y colores que se adecuen al resto de elementos estéticos del videoclip.

Hay planos que tienen un ritmo interno más rápido que otros, jugando con la tranquilidad y la rapidez en el montaje. El ritmo externo tiene momentos de un ritmo acelerado y por otros de un ritmo más calmado, que se van uniendo al ritmo de la música. El ritmo se va alternando con el uso de diferentes planos, se acelera en los planos cortos con movimiento (2-3 compases) y se ralentiza con el uso de planos largos y estáticos seguidos, (4-5 compases.)

Hay algunos cortes hechos por movimiento de la protagonista en sus acciones. También se utiliza el *raccord* en este tipo de cortes, ya que se realiza la misma acción en los dos planos y el corte reside a mitad de la acción. Otros cortes se hacen por la información de posición del plano, por ejemplo, los planos de la batería y guitarra son similares, uno del grupo mira a derechas desde la izquierda y el otro mira a la izquierda desde la derecha, manteniendo así una correspondencia de miradas. Esto consigue que el corte quede bien integrado.

La canción, como ya he comentado tiene su propia estructura como pasa con la narrativa. La canción está hecha por rondas. Cada vuelta tiene 8 compases y 4 acordes. Por el estilo musical se pueden considerar tres partes. Una introducción más melancólica, una transición que alterna momentos y una parte final de euforia. La primera parte es más melancólica pero cuando entra la distorsión de la guitarra la canción sube de intensidad.

La segunda parte del montaje, cuando ella empieza a bailar no coincide exactamente con la tercera parte de la canción, ya que ella empieza una vuelta antes de la que he considerado que iniciaba la tercera parte de la canción. Pero al no coincidir, estos dos primeros planos de ella bailando a cámara lenta tienen la función de transición o enlace hasta esta tercera parte de la canción. Tiene un ritmo pausado y lento, y es una introducción a la última parte donde hay más acción y los movimientos de la protagonista y los instrumentos cuadran con la música.

Globalmente el montaje mantiene una estructura de corte que se mantiene la mayoría de veces en el primer tiempo, el golpe fuerte de la música, en el *crash*. En la mayoría de cortes he intentado utilizar el primer tiempo de cada dos compases que es lo que dura un acorde. Por regla general los planos duran 2 compases pero a veces tienen una mayor duración, de 3, 4,5 o 6. Aunque algunos cortes los hace en la síncopa no se aprecia mucho la diferencia porque es la segunda parte del primer tiempo del compás, muy poco después del golpe fuerte. Estos cortes de planos sincopados y su combinación con otros cortes sincronizados con la música transfieren ritmo y dinamismo al montaje. Si no serían predecibles los cambios de plano, es interesante que no repita siempre la misma dinámica.

Las entradas y salidas de los diferentes instrumentos a veces marcan el corte, cuando entra el bajo, la guitarra, o algunos golpes de batería (bombo, caja, charles, crash), etc. El hecho de que los cortes se produzcan por golpes de la música produce ritmo, consigue un estilo más rítmico y percusivo en el montaje, que está al servicio del ritmo de la canción.

Históricamente, el ritmo del montaje ha evolucionado de forma frenética, debido a la publicidad y los videoclips. En estos hay una sucesión rápida de planos, golpes inesperados, cambios de velocidad como aceleraciones o ralentizaciones, cambios de plano que se apoyan en sonidos potentes. En este videoclip, se llevan a cabo cámaras lentas, haciendo uso de una ralentización de la acción, con una función de intensificación y condensación de los hechos. Se combina un ritmo frenético con el ralenti. Este uso de cámaras lentas y de planos detalles cortos transfieren ritmo al videoclip.

Hay algunos estímulos connotativos visuales como la iluminación y la composición y angulación de la cámara que ofrecen diferentes perspectivas para que fotográficamente sea más rico. Se ha intentado respetar algunas reglas del montaje como la de los 30 grados y que cada plano ofrezca información nueva. El storyboard ya tenía una distribución de planos según la composición y por tanto, ya seguía esta regla. Pero igualmente se ha utilizado como norma general. La parte final del story es muy general, no está del todo cerrado, aquí el montaje es más libre y no es tan específico, también intenta seguir esa regla para que haya mejor fluidez en el montaje y funcione mejor visualmente. Otra regla que se ha seguido a la hora de montar es la regla de Gradación de Escala. Esta señala que a un plano general largo no puede seguirle un plano detalle o un primer plano. Hay que intercalar planos con una escala intermedia para que el salto no sea demasiado grande y el espectador pueda entenderlo mejor, ya que no respetar esta regla puede crearle confusión y descolocarlo. Cuando hay una finalidad narrativa los planos sí se pueden combinar. Por ejemplo, hay un plano más amplio, casi general al que le sigue un plano detalle de los ojos, sugiriendo que es lo que los ojos están viendo.

4.3.2. Corrección de color

El etalonaje lo he realizado en Da Vinci Resolve 16. La corrección de color también debe adecuarse a la estética del videoclip, así como a la iluminación y al color de los planos. Se pretendía conseguir una estética retro-futurista, por lo que se ha utilizado el look "SL Matrix Mars" para darle un aspecto más vintage a las imágenes.

Un problema con el que se contaba desde el principio es que a la imagen le falta definición y posee mucho ruido por haberse grabado con poca luz. Con el uso de la corrección de color se ha intentado disimular de alguna manera.

Se ha realizado una corrección básica donde los negros y blancos se colocados en su sitio, igualándolos para que sean unos colores contundentes. Además, se ha llevado a cabo, mediante las curvas, un ligero contraste en la imagen. Se ha hecho una corrección de color por grupos similares de planos, por el mismo tipo de plano, composición e iluminación parecidas, etc. En estos planos se copiaba y pegaba el efecto y después se retocaba, adecuando cada plano a sus necesidades.

Mediante las ruedas cromáticas (imagen 57) se ha tocado el color de las luces, la gamma y la ganancia. El color va fundamentalmente hacia azules, morados, magentas y verdes. Las luces son más azules y las sombras más magentas. Como el verde es el color

contario al magenta, se aumenta un poco para bajar los tonos morados de la imagen. Este tono se reduce porque es el color predominante en el video, por los colores de la iluminación, y se iguala un poco al resto.



Imagen 57: Ruedas cromáticas de Da Vinci.

Mediante las curvas (imagen 58) se ha realizado un contraste de luces y colores, sobretodo del color azul y algo del verde.

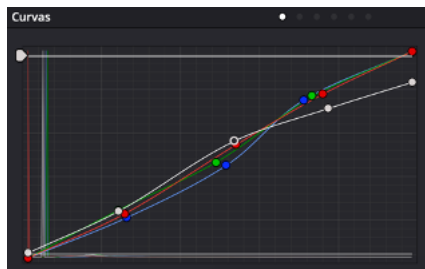


Imagen 58: Curvas en Da Vinci.

Cada plano tiene sus necesidades particulares, por lo que las decisiones de subir o bajar colores (como los negros, blancos, el verde, etc) va a depender de si funciona mejor y si enriquece el color de la imagen. Cada video tiene su iluminación y color específicos. También se mira la temperatura del color, si la imagen está más cálida se aumentan los colores más fríos como el azul o el morado, y si la imagen es más fría a tonos cálidos (imagen 59 y 60).



Imágenes 59 y 60: Antes y después.

4.3.3. Titulación

La estética del videoclip es fundamental y por tanto, la titulación de los créditos también debe adecuarse a esta estética futurista, espacial y tecnológica y debe evocar esa idea para que tenga más sentido dentro de la atmósfera del videoclip.

La tipografía debía ser tipo futurista, en la línea que hemos seguido hasta ahora. No tenía que ser una letra sencilla, sino algo más complejo, algo entre la ciencia ficción y el espacio.

La canción tiene un soniquete que podría sonar a los arcades de los años 80, a los videojuegos, o incluso a las películas antiguas sobre el espacio y ciencia-ficción.

Las fuentes que consideré fueron las de la NASA, los arcades, y la película Blade Runner (imagen 61).



Imagen 61: Pruebas de tipografías.

Probé todas ellas y me decanté finalmente por dos tipografías diferentes, la de Blade Runner (imagen 62) y la de Arcade. Todas las fuentes las he sacado de dafont¹².

BLADE RUNNER

Imagen 62: Tipografía Blade Runner.

Por un lado, la de “Blade Runner”, porque la raya que separa las letras queda muy interesante y misteriosa, me recordaba a las gafas del cantante de La Casa Azul (imagen 63), por la línea encima y porque también se relaciona con la ciencia-ficción (imagen 64).



Imagen 63: Gafas.

"ODISEA ESPACIAL"

Imagen 64: Título de crédito.

¹² Página web oficial de Dafont. Disponible en: <https://www.dafont.com/es/>

Esta tipografía es itálica y parecía adecuada para el objetivo que yo tenía. Este tipo de tipografía también se ve en algunas referencias de películas de serie B sobre el espacio y extraterrestres en los años 80. En ellas los títulos de las películas están en itálica, creo que puede simbolizar lo extraño, diferente, lo que está fuera de la norma, o incluso como forma de llamar la atención de que algo raro va a ocurrir.

La segunda tipografía que utilicé fue la de Arcade (imagen 65), como la de los videojuegos arcade de los años 80. Le transfiere un estilo retro-futurista a los créditos, ya que en parte es un tipo de letra que recuerda a otra época y por otro lado, simula también un estilo más tecnológico que se asocia al futuro.

ARCADE

Imagen 65: Tipografía
Arcade.

La elección de una segunda tipografía es porque la de “Blade Runner” al tener la letra partida con una raya, en títulos más pequeños pierde legibilidad. No se acababa de entender con facilidad lo que ponía por lo que decidí añadir esta segunda fuente. Además, el uso de diferentes tipos de letra me recordaba a algún tipo de código informático que para diferentes mensajes utilizaban diferentes tipografías (imagen 66).

EDICION Y
POSTPRODUCCION:
MAR BARRANCO

Imagen 66: Subtítulos de
crédito.

En estas referencias de películas (imagen 67) podemos ver las tipografías, algunas en itálica, con diferentes objetos y formas que simulan el espacio, como las naves espaciales. Los colores que predominan son azules, morados y magentas, rojos, amarillos y verdes.





Imagen 67: Carteles de películas.

Los créditos exponen el título de la canción “Odisea Espacial”, el nombre del grupo “Nave Nebulosa” y el equipo humano: Magdalena Cañas como actriz y directora de arte, Aleixa Prokesch como directora de fotografía, Giovanni Zamora como director y Mar Barranco como editora.

Para realizar los créditos hice varias pruebas y versiones primero con el título “Universo Espacial” (imágenes 68 y 69).



Imágenes 68 y 69: Pruebas de créditos.

La versión definitiva tiene el nombre final “Odisea Espacial”, y sigue el siguiente diseño (imagen 70):

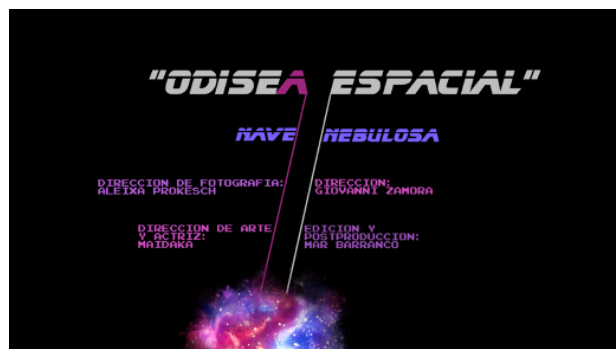


Imagen 70: Diseño final de los créditos.

El título es más grande que el resto, con la A magenta para contrastar. De esta letra y de la E salen dos líneas casi verticales, algo diagonales, que llevan hasta un fondo cósmico abstracto de tonos magenta y morado. La idea surge de la luz que los ovnis proyectan hacia la tierra para realizar el ascenso al espacio. Los otros títulos están a diferentes tamaños y todos empiezan o acaban alineadas con las líneas. Los rótulos del equipo están alineados entre sí de forma horizontal.

Los colores de los rótulos debían ser de los mismos colores que el videoclip. Por lo que usé un gris claro, parecido al plateado para el título de la canción “Odisea Espacial”, morado para el grupo “Nave Nebulosa” y dos tonos diferentes de magenta, uno más oscuro y uno más claro para los nombres del equipo. Estos colores los saqué de la estrella cósmica de abajo, para que tuviera los mismos tonos.

Los créditos están en negro, al final y sin música. Al principio iba ponerlo encima del último plano o incluso al principio, pero luego pensé que quitaba parte del mensaje y tapaba la imagen. Si metía otra información al plano, sacaba al espectador de la imagen y desviaba su atención, haciendo que se fijase más en una cosa que en otra,

CAPÍTULO 5: Conclusiones

5.1. Cumplimiento del objetivo.

He conseguido realizar los diferentes objetivos, tanto principal como secundarios, durante el proceso de este trabajo. En primer lugar, he conseguido realizar el montaje, la edición y postproducción del videoclip, desde el primer paso hasta el último. He diseñado un flujo de trabajo o workflow estudiando las necesidades técnicas de la edición para dar coherencia y cohesión al trabajo. He llevado a cabo una edición que se adapta al ritmo y a la melodía de la canción así como de la estructura narrativa de la historia del videoclip. Para realizar este trabajo he tenido que poner en práctica los conocimientos adquiridos de edición en estos últimos años, para poder tener criterio y capacidad para poder llevar a término el montaje con un buen resultado. En la mayor parte de este proyecto he analizado la edición del videoclip desde un punto de vista técnico y narrativo, y he estudiado la historia del videoclip, más concretamente del estilo *rock psicodélico*. En definitiva, he conseguido mis objetivos.

5.2. Conclusiones sobre el proyecto.

He obtenido varias conclusiones sobre mi trabajo. La primera es que me he dado cuenta de que quizá hubiera sido más sencillo haber hecho todo el proyecto, también el color y el grano, en Adobe Premiere CC 2017. No haber realizado ningún trasvase a otro programa, al Da Vinci Resolve 16, ya que hubiera ganado tiempo y me hubiera evitado algún que otro calentamiento de cabeza por los problemas colaterales añadidos. Los motivos de hacer este trasvase fueron porque preferí hacer el etalonaje en Da Vinci Resolve 16 ya que había estudiado la asignatura optativa en el Máster y quería probar a realizar la corrección de color allí, además, es más profesional y completo que el Lumetri de Adobe

Premiere. También, quería realizar un diseño del workflow un poco más elaborado, contando con un trasvase de programas. La exportación también se realiza en Da Vinci para no hacer un segundo trasvase a Adobe Premiere para exportar, para no perder calidad, para que el flujo de trabajo sea más fluido y sencillo, y para agilizar así el proceso de postproducción. Igualmente tenía que hacer la exportación en Da Vinci Resolve para exportarlo en mov, ya que en Premiere no me daba la opción en el de exportarlo a ese formato. Al final decidí solucionarlo exportando un .mxf desde Premiere para no perder calidad y exportarlo en .mov en Da Vinci.

Como segunda conclusión saco que es importante entender bien la parte técnica de la postproducción y conocer los diferentes parámetros y códecs para saber cómo utilizar los archivos y conseguir buenos resultados con altas calidades. La decisión de exportarlo en .mov fue porque proporciona una mejor calidad de imagen y una mejor resolución que .mp4. La utilización del códec Apple ProRes 422 HQ fue porque este formato conserva mejor los detalles con altos rangos dinámicos. Además, este códec es mejor que el H264 ya que este comprime más el archivo y se usa para difusión. Y también, me he cerciorado de que los aspectos técnicos no son sencillos, tienen su complejidad y su sentido y, en cualquier momento, salen problemas informáticos que, en ocasiones, son difíciles de solucionar y hay que buscar entonces otras maneras de hacerlo.

Otra conclusión es la necesidad de contar con un adecuado equipamiento técnico de postproducción para soportar el 4k, ya que utilizar esta resolución tiene su parte buena y su parte mala. Te ofrece más control y calidad de imagen, pero también te exige una necesidad mayor de poseer un buen equipamiento técnico que pueda hacer frente a esas altas calidades. En mi caso, mi ordenador me ha dado algunos problemas técnicos. La mayoría han sido errores informáticos ocasionados por diferentes motivos, como el uso de proxys, entre otros. Finalmente, no conseguí realizar las proxys y me hubieran beneficiado y facilitado el trabajo. Mi portátil iba algo lento a la hora de editar, en cuanto a la reproducción y la previsualización del 4k, y al añadir los diferentes efectos, color, créditos, se enganchaba con más facilidad. Mi ordenador me ha dado problemas que otros compañeros que, con el mismo archivo y realizando la misma acción que yo, no tenían, y no tengo tanta experiencia como para saber de dónde venían algunos problemas. Al final, el participar en una producción de bajo presupuesto y no invertir el suficiente dinero en un proyecto tiene sus consecuencias negativas. El equipo técnico es importante, el ordenador y su memoria, procesador y los diferentes elementos son indispensables a la hora de editar. Deben ser potentes para soportar archivos pesados por las grandes calidades como el 4k y el uso de diferentes programas profesionales simultáneamente. Además, también concluyo que es mejor pagar por un programa que tenerlo pirateado, como en mi caso. Ya que al tener diferentes versiones instaladas de los diferentes programas y no usar la versión oficial algunas acciones dan error. Los trasvases a programas, como para hacer proxys de Premiere a Media. Encoder, o a Da Vinci dan problemas y no funcionan bien. Si compras el programa oficial, no tienes esos problemas y suele ir todo mejor. Como futura línea de trabajo me propongo pagar la licencia del programa que vaya a utilizar para no ser más propensa a tener problemas técnicos.

Otra conclusión que saco es que no es tan sencillo explicar de forma teórica cómo realizar el montaje de un videoclip. Para mí ha sido más fácil realizar la parte práctica, el montaje en sí, que redactar la forma en la que he realizado el montaje, tanto técnicamente como narrativa y rítmicamente. Esta es la parte que más me ha costado del trabajo. Creo además que al espectador le es más fácil ver el montaje visual porque lo entiende más rápido que mediante la palabra. También me llevo del trabajo el hecho de

que hacer un proyecto práctico te hace aprender mucho, pones en práctica lo que has estudiado y leído y consigues verlo visualmente llegando a entender mejor algunas cosas y aprendiendo a aplicarlas de verdad.

En relación con la edición saco las siguientes conclusiones. Primero, el montaje no se hace en cuestión de un día, hay que hacerlo con calma para dejarlo reposar y respirar y volver a retomararlo para tener otro punto de vista. Tampoco alargarlo durante más de un año, porque se acaba diluyendo el trabajo y no se termina nunca. Además, el montaje podría ser de mil formas distintas, hay que saber enfocarse en una y apostar por ella hasta el final, decidiendo que esa es la mejor manera de hacerlo. Esto no es algo sencillo, ya que no hay una manera correcta ni buena de hacerlo y el perfeccionismo a veces juega malas pasadas a la hora de dar un trabajo por finalizado. Segundo, me he dado más cuenta aún si cabe, de la inmensidad del mundo de la edición y postproducción. Hay que tener muchas cosas en cuenta a la hora de montar un videoclip, el ritmo de la canción, la narrativa de la historia, el orden de los planos, las reglas del montaje, etc. Todo esto marca el montaje de alguna manera y este se tiene que adaptar a estas circunstancias. El montaje tiene que vertebrar el proyecto y hacer que funcione en un conjunto, llegando a tener un sentido común donde los diferentes elementos van acordes unos con otros.

La última conclusión que saco es que hay que ser ordenado con el trabajo tanto teórico como práctico. Al realizar un proyecto debo ser cuidadosa y tener un orden y limpieza con los brutos, proyectos, secuencias y memoria y saber en cada momento dónde tengo los archivos. Sería un fallo perder algo y tener que rehacerlo de nuevo. Para hacer un trabajo de estas magnitudes también hay que saber organizarse bien el tiempo, analizar muy bien de qué se va a hablar y diseñar el proceso para que tenga sentido y coherencia. Además, hay que ser muy minucioso con la presentación del trabajo, con el contenido y la forma, para que el trabajo quede bien redactado y cohesionado. También hay que realizar una documentación, una búsqueda de información y de referencias y realizar una contextualización introductoria para que el trabajo sea completo.

5.3. Problemas encontrados y cómo se han solucionado.

A lo largo del proyecto he tenido varios problemas técnicos. Por un lado, no he podido crear proxys, como no tengo la versión de pago de Premiere no me acepta un trasvase de programas. No me deja crear proxys automáticas a Media Encoder, me dice que el programa no está instalado, cuando sí lo está. Intenté hacer las proxys en Media Encoder con el códec Apple ProRes 422 HQ en .mxf, y después me daba error al intentar anexarlos a los clips (imagen 71). Así que descarté el uso de proxys. No iba tan mal el 4k en mi ordenador, no era la mejor manera de trabajar pero pude editarlo.

Otro problema fue que intenté importar un aaf o xml de Premiere a DaVinci y en Medios parecía estar todo bien pero en edit y en color salían algunos archivos offline y otros no (imagen 72). Al estar en Medios bien, no me dejaba reemplazarlos o relincarlos, aunque tuviera los archivos en la misma carpeta.

El problema parecía que venía con los clips a 120 que se pasaban a 24 fps, y con que el aaf y xml no acepta los efectos como la cámara lenta. Esto daba problemas a la hora de importar el xml o aaf, pero si importabas el video independiente y lo metías en la secuencia iba bien. Además, mi Premiere no me dejaba exportar en .mov pese a tener el

Quick Time instalado. Al final, tras emplear mucho tiempo, decidí solucionarlo exportando el video desde Premiere a un .mxr y luego importarlo en Davinci, para allí Las diferentes dudas que he ido teniendo a lo largo del trabajo las he resuelto leyendo por internet en páginas oficiales de servicio técnico, blogs, foros, tutoriales de youtube y preguntando a mi tutor o a algún compañero.

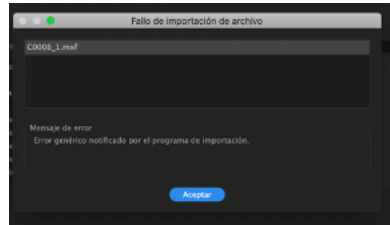


Imagen 71: Error de importación.

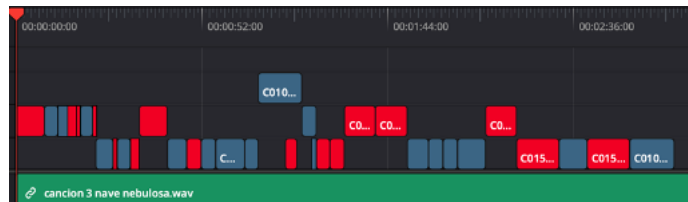


Imagen 72: Medios offline.

A la hora de subir el archivo .mov a la página web de la UPV me ha dado problemas por el excesivo peso del archivo (3.8 GB). Lo exporté en .mov para tener una mejor calidad, pero lo más adecuado es exportarlo en .mp4 para poder subirlo a la web y poder presentar el trabajo, ya que el peso se reduce significativamente.

Así que los parámetros de esta nueva exportación tienen una resolución en HD (1920 x 1080) a 24 fps, en formato .mp4 y el códec de vídeo H.264 (imagen 73). Como ya he comentado, este códec realiza una mayor compresión y tiene menos calidad pero es óptimo para poder subirlo a internet con facilidad ya que tiene un peso menor que el .mov. (395,3 MB).

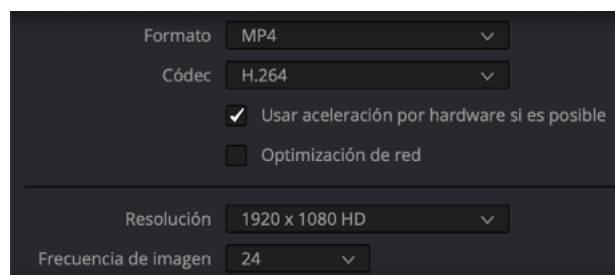


Imagen 73: Exportación de video a .mp4.

En cuanto al audio, el códec es AAC, en estéreo a 16 bits (imagen 74).

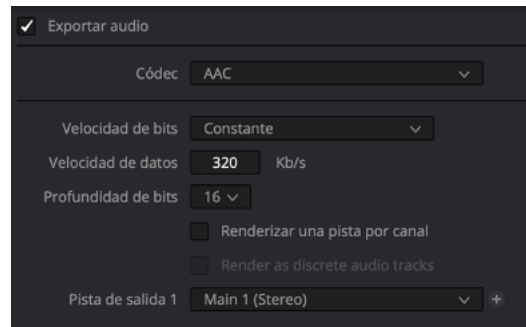


Imagen 74: Exportación de audio.

5.4. Aportaciones personales.

El grado de especificación del título me hizo adentrarme más en profundidad sobre la forma en la que había realizado el montaje. Fue todo un reto porque no he montado muchos videoclips y menos aún he escrito, de forma extensa, narrativamente y técnicamente sobre ellos. Pensé en cambiar el título para hacerlo más genérico ya que trato también la historia, la estética, la preproducción y producción, y las demás partes de la postproducción como efectos, corrección de color y titulación. No es sólo un trabajo práctico ni teórico de la edición narrativa y técnica del montaje, sino que también realizo una contextualización completa. Pero al final pensé que al ser un TFM para un Máster especializado en postproducción el título debía de ser más específico, no sólo sobre la edición y postproducción de un videoclip de forma general.

Me ha gustado hacer este trabajo con amigos de Chile, porque son muy buenos compañeros y muy trabajadores y también porque me he visto envuelta en un proyecto más internacional. Además, la estética y los planos me parecen muy interesantes, me llamaron mucho la atención desde el principio. Desde siempre me ha gustado el montaje y los videoclips, por eso he querido realizar este TFM en base a esta temática. Además, quería disfrutar del proceso del trabajo y de llevar a cabo este caso en particular.

CAPÍTULO 6: Bibliografía

6.1. Referencias utilizadas

- (1) Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23ª ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- (2) Illescas, Jon E. (2015). "La Dictadura del Videoclip. Industria musical y sueños prefabricados." El Viejo Topo
- (3) Machado, Arlindo (2000) El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Buenos Aires: Libros del Rojas
- (4) Fandos Idago, M. (1993) El vídeo-clip musical: una asignatura pendiente, Comunicar. p. 94-97
- (5) Rateyourmusic contributors (goeie_oko, fery, Tornadoes) (2021). Psychedelia. Página web Rateyourmusic. Link: <https://rateyourmusic.com/genre/psychedelia/>
- (6) Rateyourmusic contributors (sharifi, velvet_elvis81, goeie_oko, krogh, soleils, filipmartin1, holograms, CrookedRainCrookedRain, StudentOfEtherium) (2021). Neo-Psychedelia. Página web Rateyourmusic. Link: <https://rateyourmusic.com/genre/neo-psychedelia/>
- (7) Hisour staff (2021). Arte Psicodélico. Página web Hisour. Link: <https://www.hisour.com/es/psychedelic-art-12747/>
- (8) Liebling, Rick (2018). The Aesthetics of Science Fiction. What does SciFi Look Like After Cyberpunk? Página web Medium. Link: <https://medium.com/adjacent-possible/the-aesthetics-of-science-fiction-what-does-scifi-look-like-after-cyberpunk-ba9f1991e75c>
- (9) Detritus staff (1997). Retrofuturism. Detritus blogspot. Link: <https://pwp.detritus.net/in/1997/rf.html>
- (10) Díaz, A. (2012). Retrofuturismo. ¿Qué significa esa palabra?. El mundo del ayer blogspot. Link: <http://dieelpunkes.blogspot.com/2012/05/retrofuturismo-que-significa-esta.html>
- (11) Mclaughlin, Robert (2010). What styles defined specific eras of science fiction? Página web Den of Geek. Link: <https://www.denofgeek.com/movies/what-styles-defined-specific-eras-of-science-fiction/>
- (12) Página web oficial de Dafont. Disponible en: <https://www.dafont.com/es/>

6.2. Bibliografía complementaria

ARTÍCULOS Y TRABAJOS ACADÉMICOS

Artigas, J. (2020). *Montaje y postproducción del videoclip dirigido por Javier Artigas para la canción "Tu Mundo de Cristal" del grupo Cápsula de Sueños.*

Cañadas, M. T., García, F. G., & Guardia, M. L. G. (s. f.). *La evolución del videoclip narrativo: La simbiosis orgánica del relato cinematográfico.*

De Iamo, y. (s. F.). *Preproducción, producción y postproducción de un videoclip musical*. Pdf.

Jódar-Marín, J.-Á. (2017). Evolución del montaje y postproducción del videoclip musical: Del jumpcut a los VFX como paradigma de iconicidad y puesta en escena. *Revista Mediterránea de Comunicación*. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.2.8>

Lenguaje del cine: El montaje. (s.f.). <https://educucomunicacion.es/cineyeducacion/montajecine.htm#El%20montaje%20con%20estilo%20de%20video-clip>

Pérez, J. P, Gómez, F.J & Navarrete, J.L. (2014). *El videoclip narrativo en los tiempos de YouTube*

PÁGINAS WEB

Página web sobre el Videoclip Narrativo. Taller de guion II. Weebly. Disponible en: <https://guion2.weebly.com/videoclip-narrativo.html>

Página web del IES San Blas de Aracena; Huelva. Narrativa audiovisual. Disponible en: <https://culturaaudiovisualsanblas.jimdofree.com/cultura-audiovisual-i/el-cine/>

Página web de Ana C. sobre las diferentes reglas del montaje. Disponible en: <https://sites.google.com/site/compras1234hi/fundamentos-teoricos-del-montaje>

Página web oficial de Adobe Creative Cloud. Disponible en: <https://helpx.adobe.com/mx/x-productkb/multi/quicktime7-support-dropped.html>

Página web oficial de Domestika. Disponible en: <https://www.domestika.org/es/forums/12-video-digital-y-tv/topics/127555-alternativa-a-exportar-en-quicktime-y-codec-de-video-h-264>

Página web oficial de Treintaycinco mm. Disponible en: <https://35mm.es/proceso-montaje-pelicula/>

Página web Eddit. Disponible en: https://www.reddit.com/r/davinciresolve/comments/i39xaf/problem_in_resolve_while_importing_120_fps/

Página web de CreativeCow. Disponible en: <https://creativecommons.net/forums/thread/cannot-find-clips-when-importing-120fps-footage-fr/>

Página web de Adobe Support Community. Disponible en: <https://community.adobe.com/t5/premiere-pro/quot-the-importer-reported-a-generic-error-quot/m-p/4325209?profile.language=es>

Página web de Dafont sobre la tipografía Blade Runner. Disponible en: <https://www.dafont.com/es/blade-runner-movie-font.font>

Página web de Dafont sobre la tipografía Nasa. Disponible en: <https://www.dafont.com/nasalization.font>

Página web de Dafont sobre la tipografía Arcade. Disponible en: <https://www.dafont.com/es/arcade-ya.font>

[Página web.](#) Rough cut: La primera fase de la edición. (2020). *Treintaycinco mm*. Disponible en <https://35mm.es/rough-cut-edicion/>

BLOGS

Herrera, A. (29/05/2019). Las mejores tipografías de los 80. *Pixartprinting*. <https://www.pixartprinting.es/blog/mejores-tipografias-80/>

Javier, R. (18/10/2012). Un videoclip retrofuturista para Colombo de Astro. *Amusement*. <https://amusementblog.wordpress.com/2012/10/18/4097/>

VIDEOS DE YOUTUBE

Gabofilms. (2/09/2020). *Cómo poner grano en mis vídeos*. [Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=kDsGocp_a2A

People Truelove Tellers. (17/06/2020). *Convertir proyectos de Adobe Premiere a versiones antiguas o anteriores*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZTmBoqKb608&t=2s>

Daniel [Daniel En Fotos]. (17/06/2020). *Conformar XML en Da Vinci Resolve y de vuelta a Premiere Pro*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=JUAXvktwe24>

REVISTAS

Pérez Rufí, J. P., & Rodríguez-López, J. (2017). Edición del videoclip y duración del plano: Análisis del montaje de "I Took a Pill in Ibiza" (Mike Posner). *Doxa Comunicación. Revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n25a7>

Pérez Rufí, J. P., & Rodríguez López, J. (2017). La duración del plano en el videoclip: Hacia una categorización de los recursos formales en el vídeo musical contemporáneo. *ZER. Revista de Estudios de Comunicación*. <https://doi.org/10.1387/zer.17796>

Sedeño, A.M. (2007). Narración y descripción en el videoclip musical. *Razón y palabra, Volumen (56)*. <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html>