



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Técnicas y procedimientos en la creación de un videoclip

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Rubio Jiménez, Xenia

Tutor/a: Scarani, Stefano

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El siguiente trabajo se centra en crear un videoclip que ayuda a formar una nueva imagen para mi proyecto personal Xenia, de forma que se desarrolle una identidad renovada y en base a un concepto estético marcado. La idea fundamental es la realización del videoclip y supervisión de este cuando otros artistas colaboren en el proyecto. Se diseñará una portada para la canción del videoclip acorde al vídeo y al resto del trabajo artístico del álbum al que la canción pertenece.

Formar parte de la dirección y realización de mi propio videoclip implica contar con un equipo que me acompañe y se ocupe de tareas que yo misma no voy a poder realizar por razones logísticas. Mi contribución individual se verá reflejada en todo el proceso, pero me centraré especialmente en la sección de producción, dirección de arte e ideación del videoclip en lo que a moodboard¹, tratamiento y modo de ejecución de este se refiere.

La canción responde a un synth pop/música electrónica en lo que a géneros musicales se refiere. La pieza visual que acompaña a No me vas a ver llorar se ordena en torno a un sentimiento de opresión, agobio y asfixia que se resuelve dando paso a un escenario de liberación y empoderamiento.

Este videoclip será financiado por el sello discográfico Helsinki, que abonará una cantidad de 2.500 euros para su realización. Además será publicado en la plataforma Youtube [ref. YouTube] y mediante la empresa VEVO [ref. VEVO] el 11 de marzo de 2022.

Palabras clave:

VIDEOCLIP, IMAGEN-MÚSICA, MÚSICA ELECTRÓNICA

Summary and key words

This work is focussed on the creation of a music video which helps to create a new fresh identity for my personal Project Xenia going through a strong aesthetic concept. The fundamental idea is the realization of a music video and the supervision of this one when other artists collaborate on the Project. There

¹ moodboard: conjunto de imágenes, texto y muestras de objetos que puede estar basado en un tema o recordar ciertas influencias.

will be a design for the cover of the song that fits with all the art work of the album where the song is.

Being part of the direction and realization of my own music video means having a team working on some aspects I cannot control because of logistic reasons. My individual contribution will be reflected in all the process, but I will be focussed on the production, art direction and preparation of the idea (moodboard, treatment and modus operandi)

This song can be included on the genres synth pop or electronic music. The visuals that join No me vas a ver llorar are arranged into a feeling of opresion, burden and suffocation. This feels will end with an scenary of liberation and empowerment.

This music video will be financed by the label Helsinki, who will pay a n amount of 2.500 euros for its realization. Also, the video is going to be publised on YouTube platform through the company VEVO [ref. VEVO] on 11 of march of 2022.

Key words

MUSIC VIDEO, PICTURE-MUSIC, ELECTRONIC MUSIC

Agradecimientos

A todo el equipo creativo por su trabajo y entusiasmo con el proyecto, especialmente a los colectivos Duelo y Picadura, al cual pertenezco. Más concretamente quiero agradecer a Nacho López, Aitor Rubio, Irene Sánchez, José Montolio y Andrea Soler por crear desde cero la idea junto a mí y más tarde llevarla a cabo. Agradecida a Borja Llorens que fue el director de la fotografía en el rodaje; a Marcos Bodí y Andreu Picher por ofrecer su ayuda y asistencia durante el rodaje; a Mario Lorente por trabajar en posproducción el color; a María Lara que se ocupó del maquillaje; a Carla Ruiz y su asistente Sara Beyler por encargarse de los estilismos; a Juan Ripoll, que realizó las filmaciones aéreas con drone; por supuesto a Helsinki por confiar en mí y financiar el proyecto; a Estudios Llum, Cabinas y Cerramientos Valencia S.L, 404 Studios, Sergio Fernández y Paula Todolí por la prestación de sus servicios y/o espacios.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos y metodología.....	6
2.1. Objetivos.....	6
2.2. Metodología.....	6
3. Marco teórico.....	8
3.1. El videoclip.....	8
3.2. Ruido 0.....	11
3.2.1 Biografía artística.....	12
3.2.2 Estética y género.....	13
3.3. Canción.....	14
3.3.1. Argumento y letra.....	14
4. Marco referencial.....	17
4.1. Referentes propios.....	17
4.2. Referentes artísticos.....	19
4.2.1. Hermanas Wachowski.....	19
4.2.2. Stanley Kubrick.....	20
4.2.3. FKA Twigs.....	21
4.2.4. Anton Reva.....	23
4.2.5. Between Friends.....	23
4.2.6. CANADÁ.....	24
5. Proyecto artístico: No me vas a ver llorar.....	26
5.1. Preproducción.....	26
5.1.1. Tema, idea y sinopsis.....	26
5.1.2. Argumento.....	26
5.1.3. Tratamiento de espacios.....	27
SET 1.....	27
SET 2.....	27
SET 3.....	28
SET 4.....	28
5.1.4. Aspectos estéticos.....	28
5.1.5. Guión técnico.....	32

5.2. Producción.....	33
5.2.1. Equipo humano.....	33
5.3.4. Equipo técnico.....	34
5.3.5. Presupuesto.....	37
5.3. Postproducción.....	37
6. Conclusiones.....	38
7. Bibliografía/Referencias.....	41
8. Anexos.....	43

1. Introducción

La realización del videoclip *No me vas a ver llorar* nace del interés de combinar diferentes campos artísticos como lo son el vídeo y la música. Hoy en día esta necesidad de presentar imágenes junto con el producto que pretendo vender (la canción) se ha vuelto casi necesario para su buena difusión.

Está creado a partir de un sentimiento de orgullo y a la vez liberación personal que se ven reflejados en la obra gracias a la fuerza visual que esta desprende. Está protagonizada por mí misma, pero sobre todo por sus localizaciones, que sorprenden a medida que avanza el vídeo.

Mediante este nexo entre música y vídeo he intentado construir una nueva estética, diferente a todo lo anterior que ya había hecho, para así crear una nueva imagen para mi proyecto y para el álbum Ruido-0 al que pertenece este sencillo.

2. Objetivos y metodología

Los objetivos de este proyecto responden a la necesidad de resolver mis inquietudes no solo musicales, sino también audiovisuales. Crear una pieza que une mis dos pasiones, una de las cuales he ido alimentando de conocimientos a través de mis estudios de grado en Bellas Artes. Pretendo poner en práctica mucho de lo aprendido y crear una metodología que permita su puesta en práctica como algo llevadero y fácil de conducir.

2.1. Objetivos

Poner en práctica lo aprendido en la carrera, tanto en términos de dirección de vídeo como en dirección de arte.

Combinar la música y el vídeo de forma homogénea y profesional, para que además de realizar mi trabajo de fin de grado, obtenga un producto que publicar con mi proyecto musical.

Desarrollar mis conocimientos y ponerlos en práctica para así crear experiencia como artista multidisciplinar.

Crear una imagen identificadora del proyecto a través de las imágenes y técnicas utilizadas en el clip.

Conseguir transmitir a través de la música y el vídeo un sentimiento connotativo que emocione o deje mella en el receptor.

Crear desde cero un material que pueda utilizar en mi proyecto como producto propio y poder promocionarlo y publicarlo.

2.2. Metodología

La metodología que hemos seguido ha sido desde el inicio una búsqueda de la innovación en el mundo audiovisual mediante lluvias de ideas, comparaciones, visualización y estudio de trabajos referentes. Esta metodología ha sido guiada y conducida por el equipo con un orden coherente: primeramente, una recopilación de referentes artísticos, tanto de vídeo como plásticos, así conseguimos modelar un look and feel que concuerde con la imagen que pretendemos crear para el proyecto; en segundo lugar, un trabajo de percepción realista de lo que podemos abarcar con el presupuesto y nuestras habilidades profesionales; más tarde, pensamos en el trabajo práctico en el que se desarrollarán nuestros conocimientos en la materia, así como el guión

técnico y literario; en consecuencia, un inventario de personas y material con el que necesitamos contar; por último, las técnicas con las que trataremos el material de archivo en la postproducción.

Para la realización completa del proyecto, se han llevado a la práctica conocimientos adquiridos en la carrera, así como técnicas de composición, utilización de material de grabación, aprendizaje en el mundo de la escenografía; además de recursos de otras disciplinas adquiridos de forma autodidacta, como lo sería la composición y producción musical.

Desde el inicio se han seguido los objetivos que planteamos sobre la calidad del proceso para su buen resultado, todo esto comparando con trabajos ya profesionales de otros autores, y nuestro afán por crear algo a la altura de las grandes productoras audiovisuales. Para esto, ha sido necesario contar con un presupuesto que ha financiado el sello discográfico de mi proyecto para que cubra todo tipo de gastos y sueldos. Aún así se ha intentado realizar colaboraciones con personas cercanas para la prestación de materiales y aptitudes, de forma que podamos invertir más económicamente en material de grabación y dirección de arte.

Se ha creado una imagen en torno a una estética que ayuda a definir el proyecto y posicionarlo en un género y estatus en la industria musical. Para crear todo esto ha hecho falta comprensión y ayuda entre los miembros del equipo, así como una fase de preproducción meditada y con intervalos de descanso que propicien a los integrantes del proyecto una desconexión de este.

3. Marco teórico.

3.1. El videoclip.

Ya que este trabajo de fin de grado se compone de una pieza audiovisual acompañada de música, haremos una breve introducción al videoclip como concepto a lo largo de la historia.

El videoclip desde sus inicios ha ayudado a grandes artistas a vender su música a un mercado que demandaba un producto completo (música y acompañamiento visual). Esto hizo que cada artista creara su propia identidad visual a la que poder reconocer y relacionar con el/la artista.

Esta necesidad de expresar con imágenes lo que escuchamos ya fue explicada por Julia Chiner: *La autogeneración de imágenes, basadas en teoremas matemáticos “modulados” desde la música puede ser considerada una práctica que desplaza la primigenia voluntad de representar con imágenes las sensaciones desarrolladas por la música, en una suerte de sinestesia explicitada, hacia una visión más científica y despersonalizada de la cultura.* (Julia Chiner 2017:36)

Este formato comenzó a distribuirse con fines comerciales para grandes artistas y más tarde abriría paso a artistas de cualquier índole a vender su música. Actualmente el videoclip es un medio que se publica mediante plataformas como YouTube [ref. YouTube] para que cualquier persona con acceso a internet pueda consumir su contenido. En los inicios de la utilización de este medio no funcionaba exactamente de esta forma, ya que ha atravesado distintas vanguardias y necesidades de adaptación hasta llegar a su forma actual.

Es complicado afirmar cuál fue el primer videoclip de la historia, ya que antes de esto, hubo un desarrollo previo que derivó en otro tipo de productos que tenían como fin el mismo objetivo que el propio videoclip.

Es necesario hablar de otros desarrollos tecnológicos que fomentaron la aparición del videoclip, así como la industria de la música comercial, el cine sonoro o los programas musicales.

Remontamos el inicio a finales del siglo XIX con la invención del fonógrafo, por Thomas Edison y Emilie Berliner. Esto permitió la grabación de sonido en soporte físico por primera vez en la historia. Se pudo sacar un provecho económico a partir de grabar a músicos para vender su producto.

El mundo capitalista que ya imperaba en la época trajo las primeras discográficas y con ellas, los primeros contratos de artistas que acabarían siendo estrellas. Esta nueva disciplina era nueva para todo el mundo, por lo que aún estaba en proceso de desarrollo.

En el año 1927 los hermanos Warner crearon el primer estudio insonorizado que permitiría la grabación profesional de clips de audio. Fue entonces cuando se llevó a cabo la producción de *The Jazz Singer (El cantante de jazz)*, considerada la primera creación audiovisual de la historia.

Esta nueva incorporación que une la industria visual y sonora fomentará la aparición de formatos como el videoarte, videoclip, visualmusic y otros géneros que se relacionan con la música.

Como podemos ver, los orígenes del videoclip están íntimamente relacionados a los del cine², ya que ambos adquirieron sonido a la vez. Anteriormente al videoclip se realizaban los *sound-iesse*, unos cortos que se proyectaban en teatros donde se veía y escuchaba la interpretación de artistas musicales de jazz y swing.

Más tarde, en la década de 1940 se incorporaron a la vida cotidiana los Soundies machines, los cuales se instalaron en bares y hoteles para que todo el mundo tuviera acceso a ellos. Estas máquinas permitían al público visionar cortos de alrededor de tres minutos donde los músicos famosos de la época interpretaban sus canciones. Más tarde aparecieron otras máquinas de la misma índole como las *scopitone* o el *cinebox*.



Fig. 1 - Elvis Presley, *Jailhouse Rock*, 1957

Fue ya pasada la segunda guerra mundial, cuando ya la música Swing veía el fin de su auge, que apareció el fenómeno Estrella. Se combinaron los conceptos cantante, género, banda, imagen y mercado para así crear productos comerciales que vender al público como estrellas. Un ejemplo claro fue Elvis Presley (fig. 1).

Con el paso del tiempo y la difusión del sistema televisivo como medio de comunicación, se crearon programas de televisión donde artistas se dieran a conocer en todo el mundo. Un ejemplo fueron los Beatles, que mediante *promo-clips* daban a conocer su música. Se trataban de vídeos con una puesta en escena sobre estudios de grabación o paisajes bucólicos en los que los artistas hacían playback de su música, como un *live* grabado.

Nos remontamos más adelante en el tiempo, cuando en 1975 se creó una producción audiovisual ya con la etiqueta de videoclip para el aclamado grupo

² En 1927 se estrenó en Hollywood "El cantante de jazz", la primera película comercial sonora.

de música Queen (fig. 2). A este film ya se le sumó un importante trabajo de postproducción, tanto en la parte de vídeo como la musical.



Fig.2 - Queen, I want to break free, 1984

Fue en 1981 cuando se emitió por primera vez en la MTV, un canal público que mostraba vídeos musicales. Pertenece a John Lack y Michael Nesmith y fue *Video Killed the Radio Stars*, de los Buggles, el primer videoclip emitido en él.

Este famoso canal emitió a lo largo de los años una gran cantidad de videoclips de éxito. Fue una gran ayuda contar con él en el desarrollo y difusión del videoclip, ya que cualquiera con acceso a una televisión podía verlos.



Fig 3 - Michael Jackson, Thriller, 1983

Aún así no es raro afirmar que la mayoría de estos videoclips y bandas eran protagonizados por hombres. Esta fue una de las razones del revuelo ante *Thriller*, de Michael Jackson, 1983 (fig. 3) dirigido por John Landis. Se trataba de un complejo guión que unía facetas del cine y del corto con el vídeo musical. Además contaba con figurantes femeninas, algo confuso en la época. Sin duda supuso una obra con mucho presupuesto que triunfó entre las masas, y sigue marcando un antes y un después en la historia del vídeo musical.

Por supuesto, cabe destacar a Madonna, la reina del pop (fig. 4), que ayudó a definir este género y se apropió de él al completo. Madonna, cambiante según el momento, influencias y modas, se supo adaptar en todo momento a la demanda del público, convirtiéndose en una estrella del pop mundialmente conocida. La figura de Madonna evidencia la importancia que el aspecto visual cubre en la promoción del artista musical. siendo ante todo reconocida por su imagen, su estilo variable, sus videoclips a veces considerados obras de arte, como es el caso de *Frozen*, dirigido por Chris Cunningham.

Actualmente, podemos apreciar cómo el recorrido profesional de anteriores artistas musicales y del vídeo, permite nuevas búsquedas de creación que destaquen por su originalidad. Así como se han ramificado géneros en la industria musical, también existen vídeo que los acompañan que van de lo más mainstream a lo más independiente.

Podemos llegar a la conclusión de que el videoclip ha sido un formato indispensable en la difusión y comercialización de la música y a la aparición del fenómeno estrella del pop/rock. En mi caso, el videoclip ha ayudado a la creación de una imagen que envuelve y da nombre a mi proyecto, para así reconocerlo y relacionarlo con mi música. Además, la difusión de mi música se ve respaldada por obras visuales que crean *engagement* de mi producto.



Fig. 4 - Madonna, *Hung Up*, 2005

3.2 Ruido-0

Este videoclip pretende dar un adelanto tanto estético como musical de lo que a continuación presentaré como mi primer LP, *Ruido-0*. El álbum habla por primera vez en mi música, de vivencias personales, por lo que la imagen que pretendo presentar al espectador debe ser más cercana y humana que como se había hecho anteriormente con mis otros trabajos.

Ruido-0 está compuesta de ocho canciones. Todo el LP está envuelto de un imaginario visual que lo acompaña, así como el videoclip de *No me vas a ver llorar*, los *visualizers* de cada canción, las portadas (fig. 5) y las maquetaciones para ediciones en físico o *merchandising*.

Los tiempos de salida de cada elemento formante del álbum fueron acordados junto a mi sello discográfico Helsinkipro, así como las fechas de entrega de los materiales para su distribución a las diferentes plataformas.

No me vas a ver llorar, junto a su videoclip saldría el 11 de marzo de 2022, siendo esta pieza el primer adelanto que daría de mi nueva imagen como artista. Más tarde saldría *La ciudad está en llamas*, el 8 de abril, a la que seguiría su videoclip el 13 del mismo mes. Por último, la salida del álbum completo acompañado de sus visualizers se daría el 22 de abril. A partir de estas fechas el sello organiza un plan de promoción en torno al material y mi agencia de booking organiza una gira de presentación.

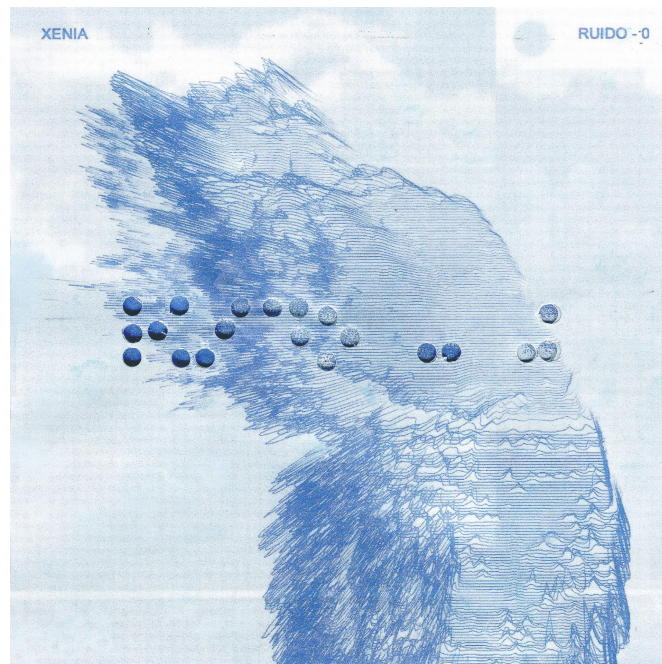


Fig. 5 - Portada de *Ruido-0*, 2022, diseño de Duelo

3.2.1. Biografía artística

Mi proyecto como música nace una vez me establezco en Valencia, en 2018. Mis inicios son muy caseros, ya que grabo música de tipo dream pop en mi habitación. En enero de 2020 sale mi primera canción *Montaña Rusa* (fig. 6), editada junto a un sello discográfico autogestionado e independiente de Valencia, Futuras licenciadas. Esta canción va seguida de otro single de estilo pop ochentero con el que no acababa de sentirme cómoda. Mi proyecto comienza a tomar forma cuando en marzo de 2021 presento *Esfera* (fig. 7), un EP de cuatro canciones que camina hacia una música más oscura, aunque sin perder el estilo pop anterior y su estilo más retro. En este EP hablo de una



Fig 6 - Montaña rusa, 2020, fotografía de Jaime Rodríguez

historia postapocalíptica ajena a mi persona. Realizamos tres ediciones de casetes, ya que comienzan a venderse con facilidad.

Por esta época entro en mi agencia de booking actual, Calima, la cual empieza a moverme por ciudades de España. Comienzo a perfeccionar mi directo, en el que voy con mis sintetizadores y acompañada de Jaime Llorenç, mi amigo y batería.

Durante este año, tanto yo, como mi sonido, como mi cultura visual maduran y empiezo a tener otros referentes que me empujan a componer música más acelerada y electrónica, pero sin perder la esencia ya marcada en mi antiguo EP.

El proyecto Ruido-0 empieza a tomar forma cuando me doy cuenta de que ya tengo varias canciones y sigo componiendo otras que pueden formar parte de un álbum. Esta vez me aventuro a escribir en primera persona sobre lo que siento en este momento vital. Las letras que escribo en el inicio del álbum carecen de esperanza y hablan desde la rabia y la tristeza. Este sentimiento va evolucionando a medida que el álbum avanza.

Durante este proceso de composición, me contacta Helsinkipro, un reconocido sello discográfico interesado en editar mi próxima música. Firmo un contrato en el que se comprometen a financiar mi proyecto y una vez sabida la cifra de partida, comienzo a reunir equipo de producción y mezcla, así como de vídeo y edición.



Fig 7 - Casetes y fanzine *Esfera*, 2021

Desde entonces he estado dirigiendo toda la producción artística de mi proyecto y conociendo personas que acabaron formando parte de mi equipo creativo.

Además, un largo recorrido de directos alrededor del país me ha ayudado a concebir la música como un trabajo al que dedicar mi tiempo y energía, así como un proyecto en el que invertir económicamente para la ayuda de su crecimiento.

3.2.2. Estética y género

No me vas a ver llorar puede considerarse como la representación de la estética general del artwork de mi proyecto, ya que todo forma parte de un conjunto que debe verse compacto y representativo.

Mis estudios en la facultad me han ayudado a aprender de referentes y a madurar mi visión sobre la estética y saber aplicarla en mis trabajos.



Fig. 8 - Xenia, 2021, fotografía de Andrea Soler

En mi anterior trabajo Esfera, además de la letra, el imaginario visual giraba en torno a un universo postapocalíptico y de carácter lunar o espacial. Esta temática no ha sido olvidada y sigue siendo parte de mis inquietudes, por lo que queda reflejada aún en mis videoclips actuales.

Además, la música electrónica, siempre ha sido relacionada con el futuro, por lo que de manera inconsciente, la estética que envuelve mi trabajo ha comenzado a relacionarse con espacios futuristas que además, recuerdan a una época pasada por su toque retro. Este conjunto de elementos crea la estética que envuelve al proyecto, y como bien dice la antropóloga Reguillo Cruz, *“El vestuario, la música, el acceso a ciertos objetos emblemáticos, constituyen hoy una de las más importantes mediaciones para la construcción identitaria de los jóvenes”* (Reguillo Cruz 2001:27)

Desde mis inicios en la música he sentido una atracción hacia tiempos pasados, en lo que la moda, la música y el aspecto del proyecto respecta. Se suele asociar mi proyecto a los que nacieron en la década de los ochenta (fig. 8)

Mis referentes han sido Molly Nilson [ref. Molly Nilson], Beach House [ref. Beach House], o la Femme [ref. La Femme] en lo que al conjunto del proyecto se refiere. Son bandas lideradas o compuestas por mujeres que me han impulsado a hacer lo que hoy en día hago y me han inspirado desde el momento que las descubrí.

3.3. Canción

La canción es imprescindible al hablar del videoclip, ya que le da el mensaje y lo dota de sentido. La parte visual del videoclip sigue siendo algo creado en función de la parte musical, y casi nunca al revés. *No me vas a ver llorar*, compuesta en 2021, es el primer adelanto de Ruido-0, mi primer LP.

3.3.1. Argumento y letra

No me vas a ver llorar (fig. 9) es la representación en sonido del orgullo que nacía en mi persona frente una figura autoritaria que yo sentía que me oprimía. La canción habla de una persona llena de rabia que arde en llamas y de mi testarudez al decir no me voy a agachar determinando orgullo y valentía. Habla de una persona al borde del colapso y de mí, dependiendo de un azar probablemente sin un final feliz. La canción se rige ante la frase *“No me vas a ver llorar ni una vez más”* (Xenia, 2022), y sigue de *“Miraré hasta el final, y tú lo sabrás”* (íbidem), de nuevo, mostrando una resistencia a una fuerza que quiere acabar conmigo y todo lo que soy.

Fue compuesta en un momento complicado y fue tras una discusión, cuando por la noche antes de dormir, grabé en mi móvil a capella lo que sería el estribillo de la canción.

Más tarde en el estudio grabé los sintetizadores y baterías que la forman, pero no fue hasta finales de 2021 que comencé a producirla junto a Rubén Segovia, quién se encargó también de mezclar la canción.

“NO ME VAS A VER LLORAR”

Tus ojos arden en llamas
no me voy a agachar

A un paso del colapso
dependo del azar

Repites sin parar
que estoy vacía
pero es tu alma la que está prendida

No me vas a ver llorar
ni una vez más,
miraré hasta el final
y tú lo sabrás

Tú esperarás a que algún día haya paz
Yo fingiré que me da igual si nunca estás

No quiero despertar otra vez más
en este lugar,
quiero echar a correr
por fin llegar al mar

No me vas a ver llorar
ni una vez más,
miraré hasta el final
y tú lo sabrás

Tú esperarás a que algún día haya paz
Yo fingiré que me da igual si nunca estás

No me vas
No me vas
No me vas
No me vas a ver llorar

No me vas
No me vas
No me vas
No me vas a ver llorar
Ni una vez más

No me vas a ver llorar
ni una vez más,
miraré hasta el final
y tú lo sabrás

Tú esperarás a que algún día haya paz
Yo fingiré que me da igual si nunca estás.



Fig 9 - Portada *No me vas a ver llorar*, 2022, diseño de Duelo

4. Marco referencial.

En un trabajo de este formato, (el vídeo), se pueden coger referencias de cualquier campo artístico, así como son la dirección, la escenografía, las artes plásticas y las de postproducción. En mi caso, dividiré mis referentes propios a la hora de crear contenido artístico, y los referentes que seguimos en la ejecución del videoclip.

4.1. Referentes propios

El vídeo y la música siempre han sido algo muy presente en mi vida. Desde pequeña me he rodeado de cámaras de foto y vídeo de mi padre. La afición de querer plasmar en formato físico los recuerdos de la familia ha estado siempre presente, por lo que de alguna forma, esto me ha impulsado a querer recrear yo esta tradición llevándola a otras aficiones.

Además, la música ha sido un elemento imprescindible en mi casa desde joven. Mi padre de joven tenía un grupo de rock con el que daba conciertos y formar parte de algo así es algo que siempre me ha inquietado e impulsado a hacer música.

Siempre me ha atraído el mundo del vídeo y la imagen, por ello mis estudios en Bellas Artes. Comencé la carrera enfocada a la fotografía y las artes plásticas y la terminé más encaminada al vídeo y la fotografía analógica.

El formato videoclip me atrae ya que combino mis dos especialidades: vídeo y música. Ya en segundo de carrera presenté un trabajo de videoarte en el que compuse la música (aún sin cantar) para la asignatura de pintura; en segundo de carrera presenté para la asignatura de Tecnologías de la imagen, un videoclip grabado en el confinamiento acompañado de una canción, ya cantando, también compuesta durante el confinamiento. Y en mi tercer curso realicé otro videoclip de una canción que acababa de componer y producir titulada *La esquina* (fig. 10). Esta vez rodado en Valencia con la ayuda de mi amiga Andrea Soler, que hizo de operadora de cámara.



Fig. 10 - Xenia *La esquina*, 2021

Ya en cuarto de carrera, con la mayoría de mis asignaturas enfocadas a esta disciplina, junto a una amiga creamos Picadura, una productora audiovisual enfocada a las artes gráficas, de foto y de vídeo. Realizamos trabajos de foto fija en el rodaje de *El último vecino*, [ref. *El Último vecino*]; también dirige yo misma un fashion film para el que compuse la música que lo acompañaba; y nos aventuramos a codirigir mi propio videoclip: *No me vas a ver llorar*.

La forma de combinar ambas aficiones: las bellas artes y mi música, es algo que siempre he intentado tener en cuenta para sacar partido a ambas. Otro caso en el que combiné ambas fue en tercero de carrera con mi trabajo de metodología de proyectos, donde mi prueba de TFG fue mi primer EP *Esfera* (fig. 11), el cual contaba con una imagen distinguida también y un formato físico llevado al fanzine que diseñé junto a mi equipo creativo Duelo.

Además de adaptar mi trabajo de fin de grado a la parte de mi vida musical, también he agradecido contar con conocimientos de sonido para la realización de otros trabajos de la carrera. Por ejemplo, en *Arte sonoro* de tercero de carrera, cuando realicé junto a mi compañero un set de sonido con la ayuda de piezos, pero también de sintetizadores y programas de edición de sonido.

Este año, mis facultades en edición de sonido me han permitido ocuparme de este en el corto que realizamos para la asignatura *Realización de relatos de ficción*, donde hice de sonidista y adapté las grabaciones al corto con la ayuda de mi programa de edición Ableton.

En definitiva, ambos caminos que he tomado, se han complementado durante toda su vigencia y me han ayudado a tener diferentes y más amplias perspectivas.

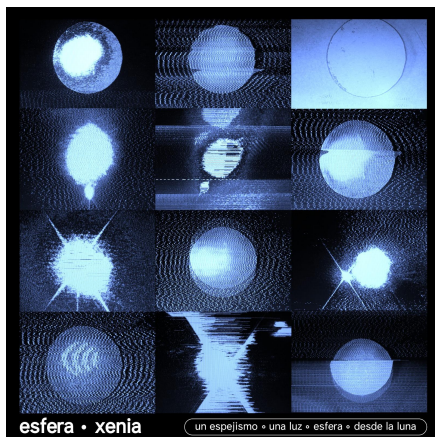


fig 11 - Portada *Esfera*, 2021, diseño de Duelo

4.2. Referentes artísticos

Para la realización de este videoclip se han tenido en cuenta referentes de diferentes disciplinas, ya que cada uno ha influido en un campo concreto de la producción. Entre ellos contamos con artistas dedicados al vídeo, así como a las artes plásticas.

4.2.1. Hermanas Wachowski

Lana Wachowski y Lilly Wachowski, conocidas como Las hermanas Wachowski, son directoras de cine, guionistas y productoras estadounidenses.

Las hermanas Wachowski son las cineastas estadounidenses que dirigieron *The Matrix* en 1999 (fig. 12). Un filme de ciencia ficción que se ha convertido en un clásico del cine y que fue seguido de dos secuelas: *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Evolutions*.

La película *The Matrix* fue inspirada en el anime *Ghost in the shell*, 1995. Las hermanas Wachowski. *The Matrix*, protagonizada por Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss y Hugo Weaving, fue la primera entrega de la saga Matrix de la que derivaron más tarde gracias a su éxito una serie de videojuegos, cortos animados y cómics.



Fig 12. Wachowski *The Matrix*, 1999

Tal y como podemos leer en el blog en el que participa Alejandro Terenzani, *La estética Matrix*³, la película gira en torno a una “ciberestética” en la que la vestimenta se caracteriza por ser negra y con el material del cuero predominante. Todo esto complementando botas y gafas de sol también negras. Además, este término se acompaña de un ambiente futurista de semi

³ Blog de la red en el que se habla del término “ciberestética” como concepto.

destrucción tecnológica. Los escenarios están repletos de artefactos y máquinas cableadas que recuerdan a una época avanzada en el tiempo.

The Matrix ha servido de inspiración en uno de los sets del videoclip. Tanto por el vestuario, la sensación de dinamismo y puesta en escena, el lugar que recuerda a un futurismo distópico, como el tratamiento de color en la posproducción.

Además, en el uso de piezas y elementos en la escenografía, ha sido clave esta referencia, ya que el escenario del videoclip que inspiramos en esta película, es introducido por un artefacto cableado y monitorizado que transporta a la protagonista del videoclip a la cabina en la que se desarrollará más acción.

4.2.2. Stanley Kubrick

Kubrick fue un director, guionista, productor y fotógrafo estadounidense de nacionalidad británica nacido en 1928 y fallecido en 1999. El cineasta destacó desde sus inicios por su perfeccionismo técnico y por el simbolismo como recurso frecuente en sus películas.

Su primera creación con un presupuesto considerado fue *Espartaco*, en 1960, galardonada con los Premios Óscar. Esto brindó al director a ascender a un nivel mayor. Otro proyecto que dirigió fue *Lolita* en 1962, obra que se popularizó por la gran cantidad de críticas a causa del protagonista principal.

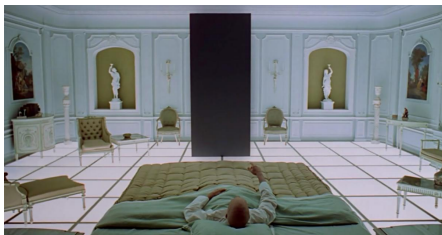


Fig. 13 - Kubrick, 2001 A Space Odyssey, 1968

Fue en 1968 cuando salió *2001: A Space Odyssey*, el filme que lo llevó al estrellato. Se trata de una película de ciencia ficción que ganó el Óscar por el diseño de los efectos especiales. Posteriormente Kubrick dirigió *La naranja mecánica*, que también fue un éxito en taquillas.

Actualmente se considera este director como uno de los más importantes, habiendo dirigido películas que se consideran clásicos en la historia del cine. El director marcó huella con su estilo de comunicación audiovisual, sus innovadores y nunca vistos efectos especiales, su realismo científico y sus proyecciones vanguardistas.

El filme *2001: Una Odisea en el espacio* (fig.13), es sin duda una película que ha inspirado al videoclip de *No me vas a ver llorar*. Su trama se basa en un equipo de astronautas que siguen las señales de radio emitidas por un monolito situado en Júpiter que parece de procedencia extraterrestre.

La película trata la evolución humana, la vida extraterrestre, la tecnología, y la inteligencia artificial entre otros. En la película no se intercambian muchos



Fig. 14 - Kubrick, 2001 A Space Odyssey, 1968

diálogos, sino que deja entender a través de acciones y música la acción que acontece.

En cuanto a su estética, mezcla interiores hiper futuristas con obras de arte renacentistas, además hace un uso del color que acierta con la temática futurista por sus espacios blancos con símbolos rojos (fig. 15). El diseño y producción está pulido y sin duda es original incluso a día de hoy. La originalidad y la técnica basada en la lógica que se invirtieron en la creación de los escenarios y sus artilugios en escena es impecable.

Además, cabe destacar el uso de efectos especiales utilizados con increíble elegancia que sitúan la película en una obra adelantada a su tiempo

Esta obra ha inspirado nuestra obra en cada uno de los escenarios que hemos representado. Su elegancia, su toque monocromático, y su estética retrofuturista han protagonizado el videoclip de *No me vas a ver llorar*.

4.2.3. FKA twigs

Su nombre completo es Tahliah Debrett Barnett (nacida en 1988, de procedencia británica), más conocida como FKA Twigs, es una cantante, compositora, productora, bailarina y actriz.

En 2012 publicó su primer EP (EP1) y cada uno de los cuatro temas que lo formaban iba acompañado de su propio videoclip. La propuesta estética y la importancia de esta acompañando sus piezas musicales, desde sus inicios en la música toma gran importancia (fig. 15 y 16).

La cantante y bailarina quiso experimentar con nuevas formas de arte y llegado un punto decidió dirigir sus propios vídeos, así como hizo en *Melissa*, *Pendulum*, *Good to Love* o *Soundtrack 7*.

Además, podemos encontrar vía fuentes periodísticas como la sección de Rubén Romero Santos titulada *Vuelve FKA twigs: 15 cosas que no sabías de la cantante y artista multimedia*⁴, que FKA Twigs también empezó a colaborar con aclamados artistas como el diseñador de moda Rick Owens. Muchas marcas comerciales comenzaron a ver el potencial de FKA Twigs, por lo que fomentaron una larga lista de colaboraciones entre la artista y famosas marcas comerciales.

⁴ Columna del periódico el País donde se muestran varias curiosidades de la artista FKA Twigs.

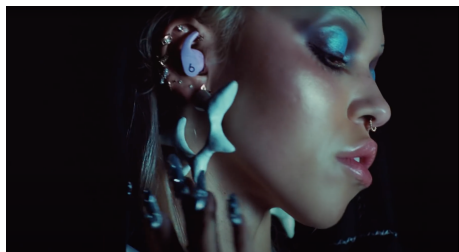


Fig. 15 - FKA Twigs, Tears in the club, 2021

Uno de los anuncios que más representativos llegó a ser para ella, fue el de Google Glass, para el cual dirigió y protagonizó la propia artista. Este anuncio, de carácter futurista ayudó a configurar la imagen de FKA Twigs ya en el 2014.

Además de Google, otras marcas como Calvin Klein, Nike o Apple se interesaron por ella, ayudando a la artista a crecer en un nuevo ámbito que le permitía mostrar su música, su baile y sus dotes como directora. Todo esto aconteció durante 2016, 2017 y 2018, y fue en 2019 cuando sacó su segundo LP titulado *Magdalene* en el que ya podíamos ver una consolidada artista que se movía en los ámbitos artísticos que ella eligiera.

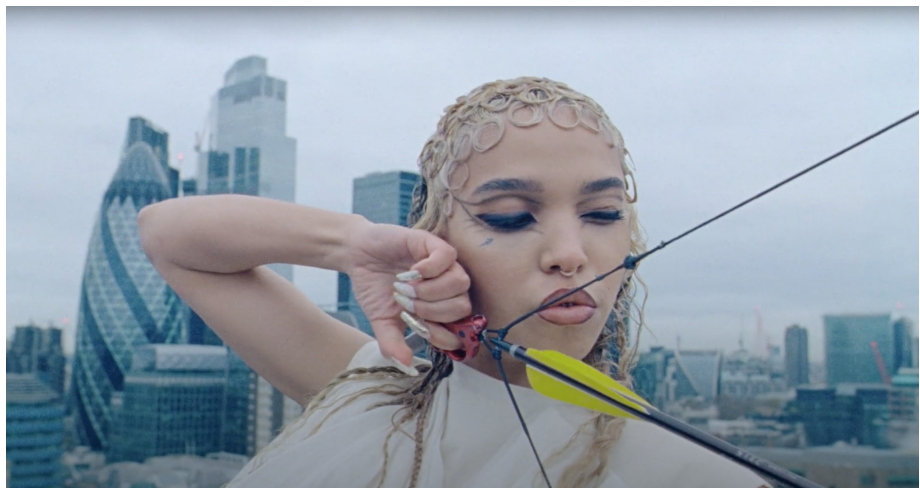


Fig. 16 - FKA Twigs, *Meta angel*, 2022

Su último trabajo es un LP de 17 canciones que además de destacar por su sonido, lo hace por su imagen. La artista ya no ha dirigido sus videoclips, pero queda presente que se ha querido mover por una estética renovada que no deja a nadie indiferente.

Sus videoclips, grabados algunos en 16mm, otros con el propio móvil, dejan ver una artista que se mueve y canta dejando atrás una pesadumbre que en antiguos trabajos arrastraba. Su imagen es fresca y muy actual, incluso avanzada.

La forma de tratar el concepto principal de sus nuevos videoclips o el uso de película para filmarlos, son detalles que me cautivaron y empujaron a experimentar por mi propio pie en camino hacia propuestas similares.

4.2.4. Anton Reva

Reva es un artista del collage y fotógrafo que trabaja a partir de la combinación de diferentes métodos, técnicas y formatos en sus obras. Combina la fotografía analógica y digital de forma que el proceso es una experimentación constante a la que sacar resultados dinámicos y adversos. Además, su fuerte es la intervención plástica en fotografía. Para esto, hace uso de antiguas tecnologías a las que da un uso diferente del convencional, de forma que crea nuevas formas de fotografía e impresión de esta (fig. 17).



Fig. 17 Anton Reva, Collage Mixed media, 2016

Su obra se documenta sobre todo en redes sociales e internet, aunque ha sacado ediciones físicas, como el ilustrado libro: *i61 x Anton Reva x Koshta BREAKDOWN BOOK*⁵.

El uso de sintetizadores a la hora de intervenir imágenes ha inspirado al equipo creativo del videoclip de *No me vas a ver llorar*. Además del uso de collages e intervenciones plásticas en vídeo. Nos ha llevado a querer experimentar con diversos formatos que cohesionan la obra completa y la dotan de dinámica visual que ayuda a entender la dirección de la canción así como de su estética.

4.2.5. Between friends

Between friends es una agrupación musical formada por el dúo de hermanos Brandon y Savannah Hudson, a los que se incorporó Brennan Benko como batería. Residen en Los Ángeles y comenzaron en la música a edad muy temprana.

Los tres músicos eran parte de otra banda llamada Heirs de carácter indie-pop, conocida por su paso por la transmisión America's Got Talent en el año 2013. Los hermanos llegaron a semifinales del concurso y esto les hizo darse a conocer, aunque no fue hasta 2017 que formaron su banda actual: Between friends.

El estilo de la banda se define como electro-pop con raíces indie-pop que han evolucionado a un sonido menos orgánico y más acelerado.

Estrenaron su primer EP *We just need some time together* en abril de 2018. En él hablan de lo que significa ser joven en Los Ángeles y compartir sus inquietudes y emociones a través de la música.

Como podemos leer en la entrevista que Astrid Ortega les hizo titulada: *Q&A: Creating Free Of Boundaries, BETWEEN FRIENDS Talks "tape 003," Quarantine*

⁵ Primer libro en físico del artista Anton Reva.



Fig. 18 - Between friends, Lonely, 2021

& More⁶, la inspiración principal de la banda son las películas de ciencia ficción, por lo que me siento muy identificada con su trabajo gráfico. La banda, además de escribir, también dirige su trabajo creativo porque sienten que deben ser parte de todo el proceso llevado por Between friends y no dejar que otros se ocupen de hacer el trabajo por ellos.

En 2021 lanzan su primer LP formado por veinticinco canciones a modo de casete: cada una dura alrededor de dos minutos. El álbum se mueve entre el antiguo electro-pop y la música experimental.

Es en este álbum cuando comenzamos a ver videoclips con gran riqueza visual que se caracterizan por su originalidad. El vestuario y las localizaciones empleadas en sus vídeos hacen su obra increíble e inspiradora.

El ejemplo más claro y que ha sido de máxima referencia para No me vas a ver llorar es el videoclip de Lonely. En este se muestran espacios abiertos que resultan asombrosos y edificios brutalistas que dan un toque muy moderno y avanzado. Además el estilismo es un elemento a destacar (fig.19).



4.2.6. CANADÁ

CANADÁ es una productora española, más concretamente de Barcelona que cuenta con sedes en Londres y Los Ángeles. Se trata de una empresa de dirección y producción de obras audiovisuales que se centra en la publicidad y vídeos musicales.

Surgió en 2008 cuando los directores Nicolás Méndez, Lope Serrano y Luis Cerveró decidieron formar su propia productora audiovisual, ya que sus proyectos iban enfocándose hacia un mismo camino estético. Junto a ellos se unieron el productor ejecutivo Oscar Romagosa y la productora Alba Barneda.

⁶ Entrevista de preguntas y respuestas rápidas que Astrid Ortega realizó a la banda.

Los primeros años de este colectivo fueron duros, ya que en el año 2008 había crisis económica y financiera en España. Aunque los comienzos fueron más lentos, en 2010 apostaron por una escena emergente y local como lo eran Bad Gyal, C. Tangana y Rosalía (fig. 20). Canadá recibió una nominación Latin Grammy Award al mejor vídeo musical de Formato Corto en 2018. A partir de este año la productora creció y en unos años comenzaría a dirigir vídeos para artistas internacionales como Dua Lipa o Travis Scott. Además en el sector de la publicidad se encargaron de vídeos para Louis Vuitton, Multiópticas o Premios Gaudí.

CANADÁ se encarga de la producción de proyectos musicales que se ajustan con la filosofía juvenil de la marca. Apuestan por llevar el arte cinematográfico a la industria del videoclip, fomentando así la aparición de vídeos que alcanzan las superproducciones.

Además, se encargan de crear imaginario visual que gira en torno al/la artista con el/la que trabajan. Esto ayuda tanto al artista por ser reconocido con cierta imagen, como a la productora, que indaga cada vez en más estilos y géneros musicales adaptándose a una estética que encaje con su proyecto.



Fig. 20 - Rosalía, *Pienso en tu mirá*, 2018

La productora ha inspirado al equipo creativo no solo para *No me vas a ver llorar*, si no para una visión estética general que puede aplicarse a muchos otros proyectos. Además se trata de una empresa que comenzó con unos jóvenes directores con ganas de crear algo innovador, así como nosotros, y a día de hoy son capaces de vivir de este trabajo.

5. Proyecto artístico: *No me vas a ver llorar*

5.1. Preproducción

Para llevar a cabo este videoclip hemos requerido de mucho tiempo desarrollando lo que sería la producción de este, por lo que hemos contado con un gran proceso de preproducción que merece ser explicado y detallado. En este punto hablaré de cómo fue este proceso.

5.1.1. Tema, idea y sinopsis

Tema

Liberación

Idea

Deshacer un sentimiento de opresión

Sinopsis

La artista se enfrenta a un sentimiento de opresión, agobio y asfixia que intentará cambiar pese a la dificultad del proceso.

5.1.2. Argumento

El clip se organiza en partes diferenciadas. Un primer escenario de opresión espacial, donde la artista se ve representada dentro de una asfixia física de paredes que la comprimen, encabeza la estructura en él.

La primera parte del vídeo presenta una estética que se inspira a la de Stanley Kubrick en *2001: a space Odyssey*, (Kubrick, 1965) entre ambiente y muebles. Unas paredes rojas cierran el set dando paso a la segunda parte del videoclip.

En esta segunda secuencia, correspondiente a la incertidumbre, composiciones visuales fugaces y fotogramas en estrobo que se asemejan a escenarios vistos en *The Matrix* (Wachowski, 1999) componen una estética aceleracionista que sitúa la acción dentro de escenarios industriales llenos de metracrilato y otros materiales plásticos.

En este set la artista realizará playback de forma más agresiva que la situará en una batalla con su persona interior.

Como desencadenante de este conjunto de escenas y para cerrar la línea conceptual de la pieza, la liberación ante estos escenarios se agobio quedará representada mediante planos abiertos en espacios de observación al aire libre, infraestructuras de arquitectura espacial en entornos naturales, donde la artista ya no subyace a esta presión sino que se ve representada dentro de estos encuadres abiertos.

5.1.3. Tratamiento de espacios

Para este clip han sido imprescindibles las localizaciones, ya que la historia ha girado alrededor de ellas. Los espacios representados son sin duda el punto fuerte del clip, ya que enriquecen el vídeo visualmente.

La elección de los espacios fue muy estudiada y con un gran trabajo de producción detrás para conseguir los permisos y poder filmar.

- **SET 1 - Espacio rojo (fig. 21)**

Se presenta un primer set donde observamos a la artista en un entorno moderno y elegante de tinte futurista. Se observan potentes contrastes de color entre la figurante y el entorno (figura blanca sobre fondo altamente saturado).

En la habitación podemos observar un figurante sentado en uno de los sillones. La artista entrará en la sala, viéndose reflejada por las gafas que vestirá el figurante del sillón.

Mientras que la artista permanece sentada en el otro de los sillones, haremos la transición a un set que representará la sala anterior pero en un plano mucho más cerrado y con una iluminación puntual sobre el sujeto (recrearemos los materiales y colores de la sala original en el estudio para poder mover las paredes de set). En este instante las paredes laterales comenzarán a cerrarse y abalanzarse poco a poco sobre el sujeto, causando así una sensación de asfixia.

La recreación de estos espacios fue posible gracias a Llum Studios, situado en Valencia.

- **SET 2 - Plató (fig. 22)**

Mediante el uso de polipropilenos y metacrilatos veremos cómo la imagen de la artista se distorsiona. En este espacio que representa la duda previa al cambio.

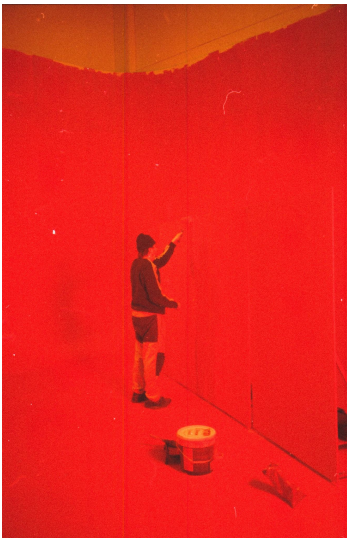


Fig. 21 - fotografía behind the scenes *No me vas a ver llorar*, 2022



Fig. 22 - fotografía behind the scenes *No me vas a ver llorar*, 2022



Fig. 23 - fotografía behind the scenes *No me vas a ver llorar*, 2022

Acompañaremos las imágenes distorsionadas por varios formatos y técnicas que permitirán introducirnos en un montaje dinámico y acentuar el mood que refleja la letra.

En este set montaremos un artilugio a modo de tótem con una pantalla en la que aparecerá la artista distorsionada. Mediante luces en estrobo realizaremos la transición al siguiente set.

Este otro set también lo montamos en Llum Studios.

- **SET 3 - Cabina (fig. 23)**

El cambio de actitud de la artista se comenzará a ver una vez se introduzca este set, mediante los estrobos del set anterior.

La pulcritud y el minimalismo será lo que destaque de este espacio, la gama cromática de la cabina nos ayudará a transicionar entre los espacios saturados y oscuros anteriores y la nueva calma visual que ofrecen los colores blanquecinos y poco saturados.

Este set fue posible gracias a Cabinas y cerramientos Valencia S.L, que nos dejaron rodar en una de sus cabinas para pintar camiones.

- **SET 4 - Observatorio (fig. 24)**

En contraposición con los espacios anteriores (luz artificial, interiores, etc.), la artista pasa a una liberación plena. En esta liberación se encontrará en una última localización natural. La localización cuenta con un observatorio además de un complejo astrofísico que ofrece planos magnánimos gracias a la arquitectura exterior.

Esta localización se encuentra en Javalambre (estación astro física de Javalambre y complejo astro físico de Galáctica). Ambos se encuentran en Arcos de Salinas, Teruel.



Fig. 24 - fotografía behind the scenes *No me vas a ver llorar*, 2022

5.1.4. Aspectos estéticos

En este clip, el fundamento más importante al que nos hemos adherido desde el principio y hemos intentado ser fieles hasta el final, ha sido la estética. Ambientada en todas las referencias que anteriormente he citado, se ha creado un universo visual alrededor del clip que lo define y lo distingue de cualquier otro trabajo. Es por ello muy importante explicar los elementos que han sido clave a la hora de desarrollar todos los aspectos estéticos que lo componen.

- **Dirección de arte**

Los sentimientos expresados en la figura de la artista nos podrían llevar a conseguir desarrollar la pequeña trama conceptual en torno a la estética neofuturista concebida por diferentes diseñadores de la década de los 60 y 70.

En esta estética la limpieza y magnitud de los espacios creados juegan un papel muy importante en torno al individuo. Lógicamente no podemos adquirir las piezas utilizadas en películas como *Odisea en el espacio*, pero sí podemos encontrar influencias de su trabajo en los espacios escogidos para el vídeo.



Fig. 25 - Xenia *No me vas a ver llorar*, 2022, sillas Barcelona

La dirección de arte ha estado presente sobre todo en el set 1 y 2. Para llevar a cabo el rodaje del set 1 hicieron falta materiales como pintura roja para pintar el plató, 2 sillas Barcelona (fig. 25) y para recrear las paredes cerrándose hicieron falta paredes de pladur pintadas del mismo rojo y soportes que los sostenían y permitían su arrastre.. La idea de este set se centraba en el minimalismo y la grandeza del espacio así que un color monocromo que invadiera el set fue una gran idea.

Para el segundo set se utilizaron planchas de polipropilenos y metacrilatos sujetadas por ceferinos (fig. 27). La iluminación fue clave y contamos con el equipo que nos alquiló el estudio de foto en el que rodamos.

Además, recreamos el tótem del set (fig. 26) que introdujo a la cabina con la ayuda de piezas que conseguimos en un desguace, una pantalla de televisión de plasma y de nuevo los ceferinos.

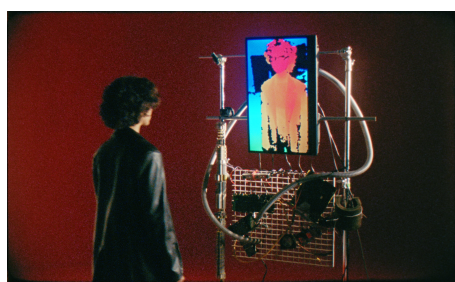


Fig. 26 - Xenia, *No me vas a ver llorar*, 2022, Tótem

- **Estilismo y maquillaje**

La idea principal que gira en torno al estilismo es fusionar prendas de estilizado moderno y vanguardista de materiales técnicos y cortes elegantes y sobrios junto a accesorios de carácter orgánico y escultórico.

Cada outfit irá cambiando según el set adecuándose así a su paleta de color y materiales que se encunetren en él.

Para el primer set, frente a la monocromía del espacio caracterizada por un rojo intenso, resalta la figura negra del figurante 1 sentado en uno de los sillones, y la pulcritud que representa la figura de la artista principal, vestida de blanco.

Para el segundo set, contamos con un aspecto a resaltar que es el uso de los metracrilatos para la deformación de la figura, por lo que el vestuario aquí empleado se caracteriza por sus ondas estampadas en blanco y negro.

Para el tercer set, ambientado en un escenario más The Matrix, claro está que el diseño escogido será de color negro y el cuero será imperante, junto a unas lentes de cristal negro, tal y como el figurante 1 vestía en el primer set.



Fig. 27 - Xenia, *No me vas a ver llorar*, 2022, planchas de metracrilato.



Fig. 28 - Xenia, *No me vas a ver llorar*, 2022, set observatorio

Por último, para el cuarto set, un espacio abierto y además de magnitudes grandes, era necesario contar con una figura que resaltara. El vestuario escogido fue más urbano y también monócromo, esta vez invirtiendo la idea del primer set, empleando el rojo del estilismo frente al blanco de la localización.

El maquillaje empleado es característico por su naturalidad, ya que no se ha hecho un gran uso de él a excepción del primer set, en el que quisimos resaltar el blanco del vestuario también en la cara.

- **Look & feel**

Durante la narración se mostrarán un gran abanico de texturas visuales, desde las texturas relacionadas con la cinta magnética (VHS, TV), pasando por insertos digitales bañados en sintetizadores de vídeo, hasta llegar al celuloide en 16mm, que será el estilizado principal sobre el que se sustentará la narrativa visual.

El metraje estará caracterizado por englobarse bajo un tinte frío, aunque en algunas escenas introduciremos colores vivos y saturados que contrastan con el look general del vídeo y nos transmiten una sensación de asfixia y agobio.

Este clip, como ya he dicho, se caracteriza por su estética, inspirada en tiempos pasados. Por lo que pensamos que una buena forma de ser fieles a nuestras referencias, sería grabar en película. Esto ofrece al vídeo una textura que tan solo se consigue mediante este método, además está exagerado por el retoque de color en postproducción.

El empleo de diferentes formatos como lo fueron la cámara kinect⁷ o cámaras de vigilancia CCTV (fig. 30) se corresponde a la necesidad de reflejar una sensación de asfixia en el imaginario visual. Las deformaciones que se consiguen mediante sintetizadores o fotocans (Fig. 31) te llevan a emociones de esta índole, además de brindarle al clip una estética retro pero adelantada a su tiempo.



Fig. 29 y 30, Xenia, *No me vas a ver llorar*, 2022

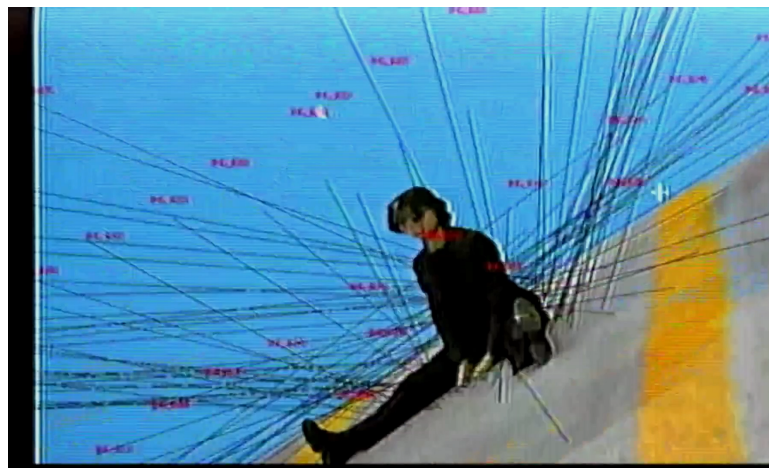


Fig. 31, Xenia, *No me vas a ver llorar*, 2022, fotocans

⁷ Cámara de vídeo 3D infrarroja de Microsoft, creada para la consola de videojuegos Xbox.

5.1.5. Guión técnico

0:00 - 0:19	INTRO	CLÍNICA	TÍTULOS	Travelling
0:19 - 0:48	ENTRA VOZ (VERSO 1)		SET 1 (CLÍNICA)	Planos estáticos. Xenia pasa delante del figurante 1. Detalles de vestuario. Expresiones apáticas. Plano gafas reflejada.
0:48 - 0:57	ENTRA BOMBO		SE CIERRAN LAS PAREDES DE LA CLÍNICA	Plano sentada. Macro de la cara. Recursos de VHS. Kinect. Se cierran las paredes de la clínica.
0:57 - 1:17	PRECHORUS (No me vas a ver llorar...)	ESTUDIO 1	ESTUDIO METACRILATOS (SET 2)	Playback. Cámara en mano.
1:17 - 1:36	ESTRIBILLO		FORMATOS METACRILATOS (SET 2)	Playback. Cámara en mano. Kinect.
1:36 - 1:55	VERSO 2 (No quiero despertar más en este lugar...)	ESTUDIO 2	(SET 2) TOTEM CON PANTALLAS + MOVIDAS	Playback mirando a cámara. Estrobos que transicionan. Kinect. Primeros planos.
1:55 - 2:14	PRECHORUS 2 (No me vas a ver llorar...)	CABINA	CABINA DE COCHES + LUCES (SET 3)	Cámara y Xenia en movimiento. Playback.
2:14 - 2:33	ESTRIBILLO 2	ESTUDIO 1 + CABINA	MOVIDA FOTOS + FORMATOS CCTV (SET 3)	Insertar fotografías de ojo.
2:33 - 2:52	PUENTE (?)	CABINA	FORMATOS (SET 3)	Añadir fotoscans. Grabar cámara de vigilancia. Kinect.

2:52 - 3:12	PRECHORUS 3 (No me vas a ver llorar...)	OBSERVAT ORIO	OBSERVATORIO (SET 4)	Planos abiertos. Grabar con el dron. Presentación del espacio.
3:12 - 3:31	ESTRIBILLO 3		FORMATOS OBSERVATORIO (SET 4)	Playback. Mezcla de formatos. Planos dinámicos y acelerados.
3:31 - 3:45	OUTRO		CRÉDITOS	Plano fijo de Xenia con el observatorio de fondo.

5.2. Producción

El rodaje de *No me vas a ver llorar* se repartió en dos días. El primero de ellos el que precisamos del equipo de platós, el segundo fue el día del observatorio y la cabina. De esta forma alquilamos materiales y contamos con la ayuda de personas externas a las dos productoras que dirigimos (Duelo y Picadura).

5.2.1. Equipo humano.

Para llevar a cabo una producción de este tipo, claro está que se necesita de la precisión de personas que trabajan en los departamentos requeridos. Por lo que recibimos ayuda de un gran número de amigas y amigos especializados en diferentes campos de las artes audiovisuales.

Por una parte contamos con Andrea Soler, José Montolio, Ignacio López y yo misma, Xenia Rubio, que nos encargamos de la idea, el argumento, el guión y la estética que seguiría del videoclip. Además, cada uno pertenecía a un departamento más concreto, pero entre nosotras y nosotros nos combinamos y pedíamos ayuda para las diferentes tareas. Todas nosotras y nosotros formamos parte de los estudios creativos Duelo y Picadura, y nos encargamos de dirigir *No me vas a ver llorar*.

Como director de foto contamos con Borja Llorens, especialista en rodajes en película de 16mm. Fue asistido por Marcos Bodí y Andreu Pitcher.

De la dirección de arte se ocupó Aitor Rubio, miembro de Duelo, al que asistimos y junto al que construimos las estructuras del primer set José Montolio y yo.

De la postproducción se encargó sobre todo el equipo de Duelo, Ignacio López y José Montolio, especializados en sintetizadores de vídeo y multiformatos como kinect, VHS, cámara de dron, cámara de vigilancia, etc. También contamos con la ayuda de Mario Lorente para el color y el etalonaje.

En la sección de maquillaje contamos con María Lara y en la de vestuario con Carla Ruiz que fue asistida por Sara Beyler.

Quien se encargó de pilotar el dron fue Juan Ripoll que nos acompañó hasta el Observatorio para su función. Al igual que realizó foto fija junto a Andrea Soler.

La producción ejecutiva fue posible gracias a mi sello discográfico Helsinkipro. El equipo encargado de la producción del vídeo fue Picadura, en la que trabajamos Andrea Soler y yo.

5.2.2. Equipo técnico

En cuanto al equipo técnico utilizado en el clip, es importante explicar con qué formatos trabajamos, pero sobre todo es importante explicar por qué trabajamos con este equipo y no con otro.

Entre los formatos y técnicas que utilizaremos podemos destacar el uso de cámaras dron FPV para conseguir interferencias naturales de la señal de vídeo, Image Sorting con tecnología AI para la posterior creación de secuencias de imágenes y cámaras CCTV para aumentar la sensación de agobio y de falta de control de la situación.

Blackmagic pocket 4k



Cámara con opción 4K que incluye un sensor HDR cuatro tercios.

Bolex 16 mm



Cámara de película que fue diseñada en los años 20 por el suizo Jacques Bogopolsky.

Kinect



Cámara 3D infrarroja, creada como controladora de juego para la videoconsola Xbox 360.

CCTV



Cámara de seguridad a la que adaptamos un objetivo de la Bolex para mayor claridad.

Cámara Canon 1200d



Cámara de foto que utilizamos para la foto fija y el extracto de fotos de ojos.

Cámara Sony Handycam (VHS)



La utilizamos para planos de recursos.

Drone Dji Spark



Drone con cámara adaptada que nos permitió grabar desde las alturas.

Cámara digital panasonic P2



Esta otra cámara también nos permitió grabar planos recursos. Además fue usada también jugando con pequeños trozos de plancha de metacrilato que aportaba a la imagen distorsión analógica.

5.2.3. Presupuesto

PRESU TOTAL	2260
RESTANTE	-544€
EQUIPO TÉCNICO	1159
LOCALIZACIONES	423€
ESTILISMO	375,38
DIRECCIÓN ARTE	846,69
TOTAL GASTADO	2.804€

5.3. Postproducción.

Esta fase del vídeo se ha llevado a cabo con mayor dinamismo gracias a las técnicas que usamos en la producción. Contamos con muchos planos recursos de diferentes cámaras que aportan elementos diferentes entre sí y texturas analógicas o digitales que aportan dinamismo y complejidad.

Para el montaje de vídeo se subdividen los diferentes recursos con los que contamos según con qué cámara fue grabado. Además algunas de las imágenes

digitales, para darle un toque más analógico, fueron pasadas por sintetizadores de vídeo (fig. 32) que deformaban la realidad o añadían gamas cromáticas.



Fig. 32, Xenia, *No me vas a ver llorar*, 2022, con sintetizador de vídeo aplicado a la imagen

Los softwares utilizados para el montaje y el color fueron Adobe Premiere Pro y Da Vinci Resolve.

Tras haber ordenado los archivos por carpetas, llega el momento de montar el vídeo con un orden lógico, siguiendo las pautas del guión técnico, pero sin perder la esencia de espontaneidad que caracteriza el multiformato de este vídeo. Durante el propio proceso vamos descubriendo nuevas fórmulas de montaje que son preferibles a las que ya habíamos pensado y de esta forma vamos creando un producto.

El multiformato es el elemento a destacar de este vídeo. Contamos con recursos de 16mm, en digital, en vhs, en cctv, kinect (fig. 33), etc. Y a estos se le suman los foscans a modo de 3D que rotan en algunos planos, y las fotografías de ojos que se van sucediendo en otra secuencia.

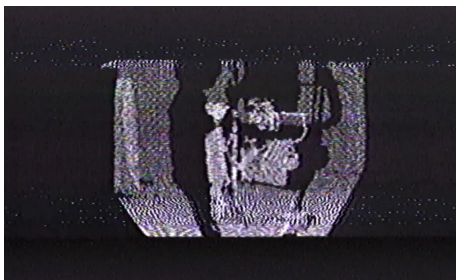


Fig. 33 - Xenia, *No me vas a ver llorar*, 2022, grabación en kinect

Para dar prioridad al metraje 16 mm, se realiza un montaje que cuente con la mayor parte de planos de esta película. Más tarde, a esto se le van sumando los otros recursos.

La idea es conseguir que el imaginario visual de vídeo acompañe al dinamismo de la música. Para esto se estructuran los elementos al tempo de la canción y se reúnen varios recursos de los mencionados en una sola secuencia, de modo que crea dinamismo a la vez que ofrece información pasada por varias técnicas de vídeo.

Los gráficos que acompañan al vídeo deben ser poco complejos, para no perder la esencia elegante que envuelve al vídeo, por lo que escogemos una tipografía simple en blanco y letras pequeñas.

Algo que fue fundamental en el vídeo, fue sin duda la corrección de color, que fue la última tarea ejecuada. En esta última intervención, con el montaje ya terminado, se propuso una serie de objetivos. El color debía ser retocado en todos los planos excepto en planos grabados en kinect o cctv (blanco y negro). Gracias al color se potenció la saturación de escenas como la del primer set y se llevó a verdes algunas escenas como en *The Matrix*.

6. Conclusiones

Mi carrera en la UPV siempre me ha estado moviendo de un lado a otro según mis intereses artísticos. Comencé decidida a hacer artes plásticas y fotografía y la terminé encaminada a las artes audiovisuales. Este trabajo me ha aclarado muchos aspectos en cuanto a mi futuro y qué quiero seguir potenciando.

En este trabajo he forjado mis aptitudes artísticas pero también sociales y profesionales, ya que contaba con un gran equipo que nos ha ayudado en toda la producción. La organización ha sido un punto clave en el proceso y pese que a veces ha fallado, se han ido solucionando problemas a medida que se nos han planteado.

En otras ocasiones había dirigido vídeos musicales para la universidad o por mi parte para crear experiencia, pero sin duda este ha sido el de mayor calibre por su complejidad. Tanto Duelo como Picadura, que son nuestras productoras, hemos trabajado conjuntamente para crear una pieza de la que sentirnos orgullosos y orgullosos.

Trabajar para un proyecto en el que canto y produzco, ha sido un reto, ya que cuando creas un producto para un cliente sigues sus exigencias y no las tuyas propias. Al ser también parte de mi proyecto musical, he vivido un proceso muy personal y por lo tanto me he implicado más en él.

Algo muy importante que he aprendido es a solucionar problemas inminentes. En cuanto algo fallaba o contemplaba la idea de dejar esa idea de lado o descartarla, si no que buscaba una forma de arreglarlo y se solucionaba. A veces esto ha sido posible gracias al presupuesto que el sello había proporcionado, pero muchas de estas soluciones se han planteado a base de prueba y error, en el momento y con lo que teníamos a nuestra disposición.

Además, he aprendido mucho del equipo que me rodeaba, quienes han sugerido ideas y cambios que han enriquecido el resultado del vídeo. Pese a que éramos los estudios creativos de Duelo y Picadura quienes estábamos al mando de la dirección y producción, hemos asistido a todo el equipo que por suerte han entendido desde el principio los objetivos y la metodología para llegar a ellos.

Un objetivo que creo que cabe destacar es que el vídeo ha sido capaz de definir una estética para el proyecto musical. Este objetivo lo teníamos en mente desde el principio y ha conseguido ser un éxito.

Otras conclusiones a las que puedo llegar tras la realización de No me vas a ver llorar, es que siempre necesitas a personas para realizar un trabajo, y yo he contado con la suerte de tener un equipo especializado en su campo que lo ha hecho posible. Además esta red de contactos es aplicable a futuros proyectos.

Así como el ser artista estudiante de Bellas Artes suele enlazarse a ser artista individual, el campo en el que he trabajado, las artes audiovisuales, suele asociarse a trabajos grupales en los que es necesaria la colaboración entre artistas de diferentes disciplinas. Trabajar en equipo en un proyecto de tal importancia me ha ayudado a abrir mi mentalidad cuando una idea venía a mi cabeza. Todo se trata de compartir ideas y trabajarlas en conjunto, de esta forma todo avanza a un paso natural y exponencialmente.

Además, por primera vez he trabajado para un sello discográfico en cuanto a material audiovisual se refiere. Además de suplir las necesidades de la artista, que en este caso era yo, también debíamos convencer al sello que era el que invertía en el proyecto. Se agradecieron las conferencias de Duelo y Picadura con Helsinki que facilitaron la comunicación entre ambas partes.

Tras este vídeo, me decido a continuar con mi camino como directora en nuevos proyectos y puedo que mi formación en la dirección de arte sea una elección académica para mi futuro.

Concluyo con gratitud y orgullo de haber formado parte de la dirección creativa de un proyecto que envuelve mi música y espero seguir trabajando de ahora en adelante en trabajos como este.

7. Bibliografía

BETWEEN FRIENDS, 2021. Between friends - Lonely. En *Youtube* [vídeo en línea] Publicado el 7 de mayo de 2021 [consulta mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BP8G0JQaMJO>

CHINER SANTAPAU, M.Julia, 2017. *La síncretis audiovisual en el género de la videomúsica: relaciones estructurales y semánticas de los componentes sonoro y visual* [en línea]. Tesis doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia [consulta en: julio de 2020]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/90562>

ELVIS PRESLEY, 2007. Elvis Presley - Jailhouse Rock [music video]. En *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 27 de diciembre de 2007 [consulta abril de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=gj0Rz-uP4Mk>

FKA TWIGS, 2021. FKA twigs - Tears In The Club (feat. The Weeknd) [Official Video]. En *Youtube* [vídeo en línea] Publicado el 17 de diciembre de 2021 [consulta abril de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cZTKjzAJLCK>

FKA TWIGS, 2022. FKA twigs - Meta ángel. En *Youtube* [vídeo en línea] Publicado el 19 de enero de 2022 [consulta abril de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=MbZ797lufBk>

WACHOWSKI LANA & WACHOWSKI LILY (1999). *The Matrix* [cinta cinematográfica]. EEUU: Village Roadshow Pictures & Silver Pictures.

MADONNA, 2009. Madonna - Hung Up [official video]. En *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 27 de octubre de 2009 [consulta en abril de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=EDwb9jOVRtU>

MICHAEL JACKSON, 2009. Michael Jackson - Thriller [official video]. En *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 3 de octubre de 2009 [consulta en abril de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>

ORTEGA ASTRID, 2021. Q&A: Creating Free Of Boundaries, BETWEEN FRIENDS Talks “tape 003,” Quarantine & More. En *The Luna Collective* [en línea]. Disponible en: <https://www.thelunacollective.co/journal/qa-between-friends>

QUEEN, 2019. Queen - I want to break free [soundtrack list]. En *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 29 de julio de 2019 [consulta abril de 2022]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Z3w5gVM_4y8

REGUILLO, C.ROSANA, 2000. Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto. Guadalajara: Grupo editorial Norma.

ROMERO S. RUBÉN, 2019. Vuelve FKA Twigs: 15 cosas que no sabías de la cantante y artista multimedia. En El País [en línea]. Disponible en: <https://smoda.elpais.com/moda/actualidad/vuelve-fka-twigs-15-cosas-que-no-sabias-de-la-cantante-y-artista-multimedia/>

REVA, ANTON, & i61, 2021. Breakdown book. Moscou: Koshta.

ROSALIA, 2018. Rosalía - Pienso en tu mirá (capítulo 3. celos). En *Youtube* [vídeo en línea] Publicado el 24 de julio de 2018 [consulta mayo de 2022]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=p_4coiRG_BI

KUBRICK STANLEY. (1968). 2001 A Space Odyssey [cinta cinematográfica]. EEUU: en: Metro-Goldwyn-Mayer.

TERENZANI ALEJANDRO. 2011. La estética Matrix. En Ciberestética [en línea]. Disponible en: <http://ciberestetica.blogspot.com/2011/04/la-estetica-matrix.html>

THE BUGGLES, 1981. First music video on MTV 01.08.1981 'The Buggles' "Video Killed the Radio Star" En: *Youtube* [video en línea]. Publicado el 19 de mayo de 2020 [consulta: junio de 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Fq4K9sKf62s>

XENIA, 2021. Xenia – Desde la luna En: *Youtube* [video en línea]. Publicado el 19 de febrero de 2021 [consulta: mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dC1ahykAteM>

XENIA, 2020. Xenia - Montaña rusa En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 5 de marzo de 2020 [consulta: mayo 2022]. Disponible en: <https://youtu.be/Te2YgcYf5zA>

XENIA, 2022. Xenia - No me vas a ver llorar. En *Youtube* [vídeo en línea] Publicado el 11 de marzo de 2022 [consulta marzo de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=W7LC04mY9pY>

8. Anexos

ANEXO 1

Videoclip



Fig. 33 - Xenia, *No me vas a ver llorar*, 2021

Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=W7LC04mY9pY>

ANEXO 2

Localizaciones



Llumm Studios.



Complejo astrofísico de Javalambre.



Cabinas y cerramientos Valencia S.L

ANEXO 3

Otras referencias:

VEVO: canal de internet dedicado a la difusión de videoclips.

<https://www.youtube.com/user/VEVO>

YouTube: sitio web dedicado a la difusión de vídeos.

<https://www.youtube.com>

Molly Nilson: cantautora, productora, teclista y artista musical de synth pop de Suecia, que actualmente reside en Berlín, Alemania.

Beach House: dúo musical de dream pop nacido en 2004 en Baltimore, Estados Unidos, formado por Victoria Legrand y Alex Scally.

La Femme: grupo de francés de electrónica new wave cuyo miembros son originarios de Biarritz, de Bretaña, de Marsella y de París.

El Último vecino: también conocido por Gerard Alegre Dòriaes, un músico barcelonés de estilo synth pop, cuyo grupo está integrado por Bernat Castells a la guitarra, Pol Valls al teclado y Alejandro Íñiguez a la batería.

ANEXO 4

Fotos que hice del rodaje.













