



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Love Myself : creación de un videoclip musical

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Yordanova Zheleva, Tereza

Tutor/a: Roldán Garrote, David

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

El siguiente trabajo refleja el proceso de preproducción, producción y postproducción de un videoclip musical hecho para la canción “Love Myself” del artista emergente Othman Osco, con una duración de 4:14 minutos. Para ello, se utiliza la dirección de fotografía y se realiza el montaje y edición en el software de vídeo adobe premiere pro. El objetivo principal es crear esta pieza audiovisual de principio a fin, consiguiendo resultados profesionales y que estén acordes al briefing previamente establecido junto al cantante. Se utilizan metáforas visuales para transmitir las ideas, pensamientos y sentimientos del autor de la canción.

PALABRAS CLAVE

videoclip musical, edición de video, dirección de fotografía, preproducción, producción, postproducción

ABSTRACT

The following project reflects the pre-production, production and post-production process of a music video made for the song “Love Myself” by the emerging artist Othman Osco, with a duration of 4:14 minutes. For this, it is used photography direction and the assembly and edition is carried out in the Adobe Premiere Pro video software. The main objective is to create this audiovisual piece from beginning to end, achieving professional results that are in accordance with the briefing previously established with the singer. Visual metaphors are used to convey the ideas, thoughts, and feelings of the songwriter.

KEYWORDS

music video, video editing, photography direction, pre-production, production, post-production

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este trabajo de Fin de Grado ha sido realizado por la alumna Tereza Yordanova Zheleva. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2021/2022 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universitat Politècnica de València.

El presente documento es original y no ha sido entregado otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

Fecha: 19 de julio de 2022



ÍNDICE

| | |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN. | 5 |
| 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA. | 5 |
| 2.1. Objetivos. | 5 |
| 2.2. Metodología y planificación. | 6 |
| 3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO. | 7 |
| 3.1. Historia del videoclip musical. | 7 |
| 3.2. Contexto teórico. | 9 |
| 3.2.1. Othman Osco. | 9 |
| 3.2.2. Análisis de estética y otros videos del artista. | 9 |
| 3.3. Referentes. | 11 |
| 3.3.1. Alan Walker. | 11 |
| 3.3.2. Ride Slow, Russ. | 11 |
| 3.3.3. ЧУЖДИ УСМИВКИ, ТОТО Н | 12 |
| 4. PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DEL VIDEOCLIP. | 12 |
| 4.1. Preproducción. | 12 |
| 4.1.1. Espacio sonoro de la canción. | 12 |
| 4.1.2. Guion literario. | 15 |
| 4.1.3. Storyboard. | 17 |
| 4.1.4. Metáforas y simbolismos. | 18 |
| 4.1.5. Guion técnico. | 19 |
| 4.1.6. Plan de rodaje. | 21 |
| 4.2. Producción. | 22 |
| 4.2.1. Rodaje. | 22 |
| 4.3. Postproducción. | 26 |
| 4.3.1. Montaje. | 26 |
| 4.3.2. Corrección de color y etalonaje. | 27 |
| 5. RESULTADOS. | 28 |
| 6. CONCLUSIONES. | 28 |
| 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. | 29 |
| 8. INDICE DE IMÁGENES. | 30 |
| 9. ANEXO: ENLACE AL PROYECTO. | 31 |

1.INTRODUCCIÓN

La elección de la temática para la propuesta de este TFG está vinculada a hobbies personales que se han ido desarrollando con el paso del tiempo; la música, la expresión emocional a través de lo visual y la gran inquietud desde pequeña sobre lo audiovisual, las imágenes y los colores.

Tengo una estrecha relación con el mundo de la música ya que recibí clases de guitarra durante varios años. La música es aquello que nos acompaña constantemente en nuestro día a día, aunque no nos demos cuenta. “La música es la taquigrafía de la emoción” (León Tolstoi, 1870) por esto mismo *Love Myself* es la canción perfecta para poder representar visualmente, ya que se creó como el cierre de una etapa de dolor del artista y la canción representa su adiós y su crecimiento personal. Además, me siento identificada con algunas situaciones personales del artista y concordamos que es buena idea colaborar juntando en una pieza, el arte que cada uno mejor sabe hacer.

Crear este proyecto de forma solitaria me motiva, ya que es una gran oportunidad de ver hasta dónde puedo llegar con pocos recursos y tiempo limitado. Además, todo el proyecto conlleva aprender diferentes técnicas y perfeccionar las ya conocidas, por lo tanto, se adquirirán nuevos conocimientos sobre esta industria. Por otro lado, uno de los objetivos de este proyecto es poder utilizarlo en un futuro de portafolio para poder presentarlo en una candidatura para trabajar en el ámbito audiovisual o publicitario.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES:

- Realizar el proceso de preproducción, producción y postproducción de un videoclip musical para la canción *Love Myself* del artista Othman Osco.
- Crear un buen proyecto que sirva de portafolio en el futuro.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Realizar el rodaje del vídeo con la menor cantidad de recursos posible.
- Conseguir una calidad técnica que se asemeje a los estándares establecidos en la industria.

- Crear un briefing de acuerdo con los gustos personales y del cantante.
- Mejorar las habilidades en cuanto a la etapa de postproducción.

2.2 METODOLOGÍA

Para empezar este proyecto, lo primero que se realizó fue poner en común las ideas personales junto a las del cantante, conformando así una lluvia de ideas. Una vez hecho esto, se dejó en claro qué elementos aparecerían en el vídeo y cuales de ninguna manera pueden estar. Así pues, se hizo un briefing.

Para comenzar a crear la parte práctica se respetó la metodología estándar empleada en la industria audiovisual dividida en tres fases; la fase de preproducción, producción y postproducción.

Preproducción: en esta primera fase se mantuvieron varias charlas con el cantante para poder conocer el contexto de su canción, porqué la hizo y qué representa para él. De esta forma se pudo encauzar la historia visual que acompañaría a la música. En este proceso también se realizó un estudio y análisis de la letra de la canción para aprovechar cada detalle. Después, se procedió a escribir un guion literario, la búsqueda de localizaciones para el rodaje y *storyboard* para comprobar que la narrativa y otros aspectos técnicos funcionan. Seguido al *storyboard*, se creó el guion técnico para concretar algunos movimientos y ángulos de la cámara. Antes de organizar el plan de rodaje se contactó con los modelos y otras personas implicadas, tanto para el transporte como para la prestación de materiales técnicos como cámara y dron para comprobar su disponibilidad y concretar días para poder plantear el plan de rodaje. Algunas de las localizaciones fueron conflictivas ya que el rodaje se grabó en sitios y en estaciones del año diferentes, por lo tanto, al tratarse de un video en exterior, se tuvo que estudiar la posición solar en las diferentes horas del día para conseguir el resultado deseado.

Producción: gracias a todo el proceso previo de preproducción, el rodaje salió adelante correctamente. Si bien es cierto que hubo imprevistos, sobre todo en algunas tomas que se repitieron porque se dependía de la luz solar y se tuvo sólo una oportunidad al día de grabar esa toma. En rasgos generales se pudo cumplir con éxito el rodaje.

Postproducción: en esta última etapa, se llevaron a cabo el montaje de la pieza, la edición técnica, la corrección de color, el etalonaje y por último algunos efectos visuales. Todo esto se realizó mediante el programa de edición Adobe premiere pro.

3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

3.1. HISTORIA DEL VIDEOCLIP MUSICAL

A pesar de que muchas personas vinculen el origen del videoclip musical con la cadena de televisión estadounidense creada a principios de los años ochenta llamada MTV, esto no es del todo cierto. Los antecedentes del origen del videoclip se encuentran a finales del siglo XIX, ya que se puede considerar como el primer antecedente del videoclip lo que se conoce como las canciones ilustradas. **Las canciones ilustradas** fueron cortas actuaciones que se realizaban en los teatros antes de una proyección de cine mudo, que se basaba en una actuación musical donde un cantante y un pianista interpretaban una pieza musical que iba acompañada de imágenes estáticas proyectadas mediante un estereopticon. La canción ilustrada alcanzó gran popularidad, pero llegó a su fin con la aparición del cine sonoro en los años 20.

Posteriormente aparecieron las **screen songs**, un claro precursor del karaoke actual. Fueron pequeñas producciones de cortos animados donde mientras sonaba una canción, aparecía en la gran pantalla la letra de dicha canción junto a una bolita que indicaba la letra que se debía cantar, invitando así al público a participar.

En 1940 aparecieron unas máquinas del tamaño aproximado de una nevera que funcionaban con monedas y servían para visualizar cortos musicales de imagen real con duración de unos tres minutos. La primera de ellas fue llamada Panoram y algunos la definen como una **jukebox visual**. Su popularidad duró alrededor de una década. En los siguientes años y durante los setenta se siguieron fabricando este tipo de máquinas en países como Francia, Italia, Alemania, Suiza y EEUU. Se instalaban en lugares como clubes, bares y cafeterías.

Como ya se menciona anteriormente, el videoclip musical y el cine están estrechamente relacionados y es en los años 50 cuando películas musicales como *Cantando bajo la lluvia* o *Un día en Nueva York* cobran gran popularidad en Hollywood. Entre los años 1956 y 1970 aparecen grandes estrellas como *Elvis Presley* o *The Beatles* protagonizando películas musicales. Una indudable referencia de esos años fue la película *Let it be* de *The Beatles*, que introdujo su proceso de trabajo en el estudio como parte del metraje y esta influencia se puede apreciar actualmente en muchos videoclips musicales. Por otro lado, bandas como The Rolling Stones, The Who o los mismos The Beatles

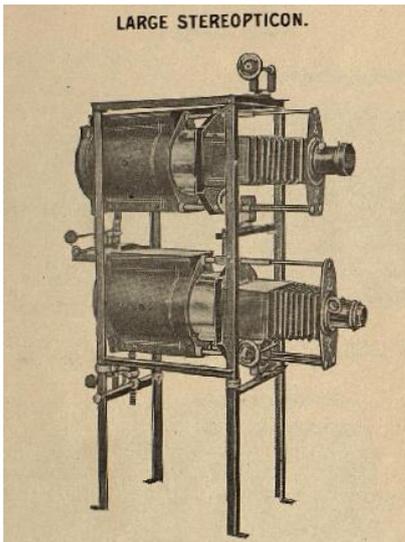


Imagen 1. Estereopticon



Imagen 2. Panoram



Imagen 3. Michael Jackson en "Thriller"



Imagen 4. Logo de MTV

comenzaron a filmar los primeros proto-videoclips. Eran clips promocionales que servían para promocionar un disco y ser emitidos en la televisión. Aquí es donde se sitúan verdaderamente los inicios del videoclip musical.

El verdadero boom de los videoclips surge con los programas de televisión musicales, pero sobre todo con los **canales temáticos de música**. En los 60 surgen shows como *Top of the pops* donde se repasaba la actualidad musical, se hacían actuaciones en directo y se emitían los videos promocionales que las bandas filmaban. Posteriormente aparecieron programas como el *Shiding!* O series como *The Monkees*. En 1979 en el canal de *Nickelodeon* se produjo el programa *Pop Clips* donde se emitían videoclips de bandas de pop y rock. Gracias al buen funcionamiento de este programa, surge un canal que emitiría videoclips 24 horas al día todos los días al año. Este canal es el que todos conocen como **MTV**. Allí se emitieron videoclips de alto presupuesto como *Thriller* de *Michael Jackson*. Cabe mencionar también que MTV influyó en gran medida en la popularización de géneros musicales típicamente negros como el hip-hop.

Después del gran éxito de MTV, aparecieron muchos canales como ABC rocks, Friday night videos, Cable music channel o Viva para hacerle competencia, pero la gran mayoría acabaron por ser comprados por el propio MTV. El canal se expandió por Europa e incluso comenzó una política de regionalización y creó MTV UK, MTV Italia, MTV España...

En 2003 Apple abrió **iTunes Store**, su tienda online de música digital que alcanzó un gran éxito. Comenzó a comercializar videoclips musicales y se produjo un cambio de paradigma; antes, los videoclips se utilizaban sólo como un recurso promocional, ahora, formaban parte del propio merchandising del artista. El videoclip comienza a reconocerse y se le da el valor artístico merecido. En 2005 aparece **YouTube**, un sitio web diseñado con la finalidad de que los usuarios suban sus videos de creación propia, pero también se comenzaron a subir videoclips musicales de artistas. Los artistas y discográficas aprovecharon para utilizar esta página como herramienta promocional. A partir del 2007, YouTube comienza a emplear publicidad antes de los videos y esto hace que el contenido videográfico comience a generar dinero. Desde entonces, los artistas creativos detrás de estos videoclips o también llamados *filmmakers* han ido tomando relevancia ya que cada vez se ha invertido más presupuesto en los videoclips. Hoy en día se le da tanta importancia al videoclip que se emplean las mismas técnicas que en el cine y el presupuesto es el mismo al de una película de unos pocos minutos.

3.2. CONTEXTO TEÓRICO

3.2.1 Othman Osco



Imagen 5. Fotografía del artista Othman Osco

El artista emergente Othman Maalmy, artísticamente más conocido como Othman Osco, nació en el año 1998. Estudió traducción y habla cuatro idiomas: inglés, francés, español y árabe. Esto se puede ver reflejado en varias de sus canciones como *1MAN4LANGUAGES* de su álbum *4MINDS* que lanzó precisamente como homenaje a esos idiomas, como él mismo dice “a menudo las personas que hablan varios idiomas tienen la sensación de tener la mente separada en partes. Y cada una de esas partes le corresponde a un idioma, una cultura y una manera de pensar. Al final es como tener 4 mentes, por eso este álbum se llama *4MINDS*” (Othman Maalmy, 2021). Subió su primera canción a la plataforma YouTube en el año 2016 que se titula *Intro*, pero sus inicios se remontan dos años atrás, en 2014, cuando comenzó a escribir sus primeros temas musicales.

Estos primeros temas surgen desde el descontento debido a su cambio de ciudad. A partir de este momento, Othman comienza a escribir canciones como vía de escape y para expresar sus pensamientos. Para él, escribir canciones siempre fue su método de expresión y se acostumbró de tal manera a expresarse desde la música que llegó a tener dificultades para expresarse en la vida real. Todas sus canciones tienen un carácter personal y cada una define una etapa de su vida. “Cada canción que escuche te puedo decir perfectamente en que etapa de mi vida fue” (Othman Maalmy, 2022). Casi todas las canciones de Otto son escritas, grabadas, mezcladas y masterizadas por él.

3.2.2. Análisis de estética y otros videos del artista

El artista Othman Osco dispone de 49 canciones en su canal de YouTube, de las cuales 18 forman parte de su álbum *4MINDS*. Todos los temas del artista tienen una portada con el nombre de la canción, su nombre propio y en algunos casos información adicional, excluyendo sus cinco primeros temas que muestran sólo una imagen fija. De sus canciones, tan solo tres tienen videoclip, de los cuales uno se trata de un video lyrics, es decir, videoclip en el cual se

muestra la letra de la canción de forma animada, y otro de ellos se trata de un video estático corto reproducido en bucle una y otra vez. Por lo tanto, el canal contiene verdaderamente solo un videoclip musical completo, aun que cierto es que se trata de un videoclip muy profesional realizado por su mejor amigo, filmmaker e influencer *Pablo Reche* o más conocido en internet como *Aura Prods*, que ha realizado videoclips para cantantes como Beret y también participó en la creación de efectos especiales del Rewind hispano en YouTube.

Othman no tiene un estilo visual muy definido, pero analizando las portadas de sus temas se puede entrever algunos elementos y colores comunes. Para empezar, en un primer vistazo a su canal de YouTube se distinguen dos estéticas: la primera mitad y la segunda. En la primera mitad, donde se encuentran sus primeros temas, se observan, en su mayoría, tonalidades oscuras y con poco color. Tiende claramente a los blancos y negros.

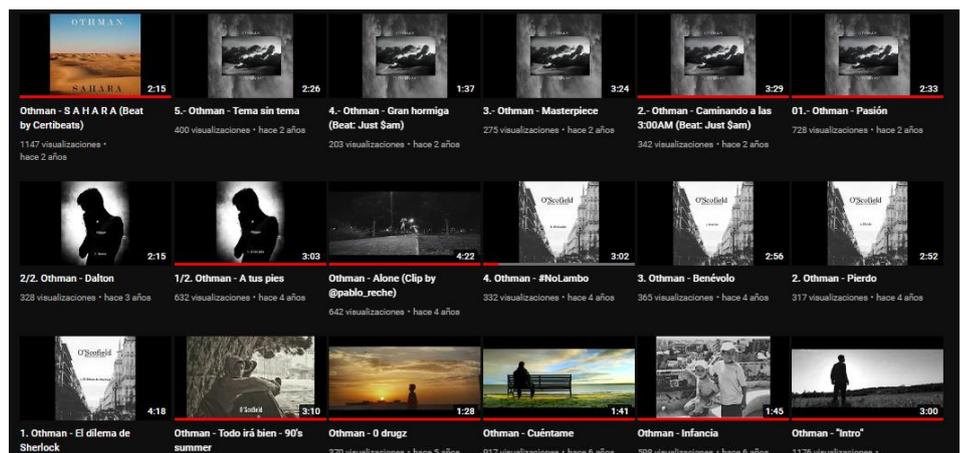


Imagen 6. Portadas de las canciones antiguas del canal de YouTube de Othman

En su segunda mitad, en cambio, se observa más uso de color, pero hay uno que destaca sobre el resto y es el color rosa, que utiliza múltiples veces. Comienza a utilizar colores más claros como el amarillo, pero sigue manteniendo parte de esos tonos oscuros y negros contrastados con blanco.

Otros de los elementos comunes que se observan es el uso de grano y la subida de los negros, haciéndolos más claros, muy característico de películas antiguas. Por último, otro elemento a destacar son los paisajes naturales que utiliza en algunas portadas. Se observan amaneceres, parques y campos entre otros.

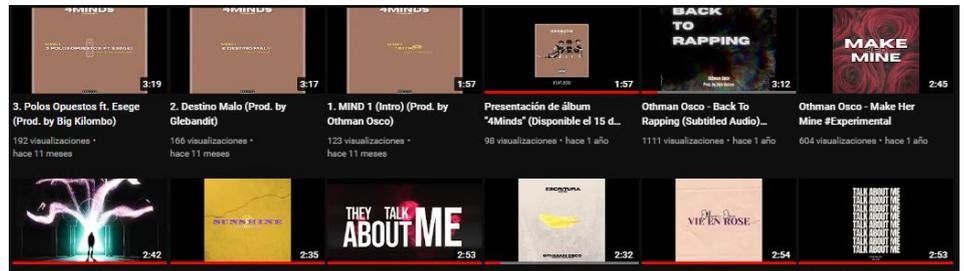


Imagen 7. Portadas de las canciones nuevas del canal de YouTube de Othman.

3.3. REFERENTES

3.3.1. *Faded*, Alan Walker

El videoclip musical de la canción *Faded* del Dj Alan Walker es el principal referente de este trabajo. Si se analiza la letra de esta canción se puede ver que el argumento es muy parecido a la canción elegida para este proyecto. El protagonista de este videoclip va en búsqueda de alguien, como se dice en la canción 'where are you now?', y anda y corre en solitario perdido en los grandes espacios. Por otro lado, el videoclip está rodado mayoritariamente en el exterior y en algunos espacios naturales que concuerdan con la idea del videoclip de Love Myself. De este video también se cogieron referencias para algunos planos y movimientos del modelo.



Imagen 8. Frame del video referente de la canción *Faded*

3.3.2. *Ride Slow*, Russ

Ride slow del cantante americano Russ fue otra referencia en cuanto a color y planos relacionados con el coche. Es un videoclip en el cual los planos se repiten con bastante frecuencia, pero funcionan bien. Se utilizaron de referencia algunos planos del exterior del coche y varios del interior.



Imagen 9. Frame del video referente de la canción *Ride slow*

3.3.3. ЧУЖДИ УСМИВКИ, ТОТО Н

El cantante Toto, del grupo búlgaro SkandaU, sacó su canción *Sonrisas ajenas*, en la que habla de una chica que le hizo daño en una ruptura, pero narra cómo está superando la situación. Al igual que el primer referente, la trama de este también tiene puntos en común con la canción de Othman, en este caso, la superación personal. Se han tomado de referencia algunos planos medios contrapicados del artista y el tono oscuro general del video.

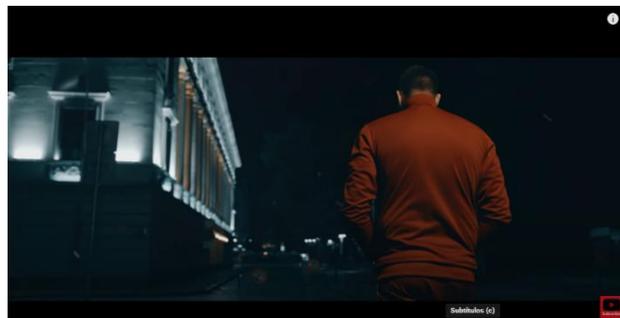


Imagen 10. Frame del video referente de la canción ЧУЖДИ УСМИВКИ

4. PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DEL VIDEOCLIP

4.1. PREPRODUCCIÓN

4.1.1. Espacio sonoro de la canción

Analizar el espacio sonoro y la letra de Love Myself es esencial para poder transmitir y transformar los sonidos en imágenes. Para ello, se escucha la



Imagen 11. Portada original de la canción Love Myself

canción y se analizan las emociones y sentimientos que evoca. De esta manera se podrá formar una idea visual que posteriormente servirá como hilo conductor del guion literario.

A pesar de que Othman suele hacer música mayoritariamente de género urbano, englobando como rap, afro beat o trap a nivel instrumental. También ha realizado canciones de R&B, pero Love Myself encajaría en el género chill house o Deep house. La canción se caracteriza por tener un sonido suave, envolvente y cálido. Se percibe en el tema una mezcla entre melancolía, tranquilidad, paz e incluso ternura. Si prestamos mucha atención tanto al principio como al final se percibe un suave sonido de pajaritos que contribuye a dar esa aura de calma que se menciona anteriormente.

Por otro lado, para entender bien el significado de la canción y también su letra, hay que remontarse a sus inicios y el porqué de su creación.

Othman cuenta que tres meses antes de componer Love Myself dejó su relación de pareja, lo cual fue muy doloroso para él. Se dio cuenta de que, para contentar a su pareja, se había dejado de lado a sí mismo y esto había afectado a su autoestima. Tres meses después de la ruptura, él decide escribir esta canción como forma de cerrar esa etapa de su vida, expresar sus sentimientos y poder seguir adelante. Para comprender bien el trasfondo y posteriormente poder trazar el estilo visual que acompañe a la canción se procede a analizar la letra de esta.

En el estribillo de la letra reflexiona sobre como él pensaba que necesitaba amor, pero realmente se olvidó de amarse a sí mismo. Dice que ya aprendió y no quiere volver atrás. Toda la letra trata de una superación personal a modo de reflexión. Se aprecia su malestar del pasado mediante frases como “Todos somos prisioneros intentando escapar de la tristeza y el dolor” (Othman Maalmy, 2020) pero a su vez se ve la evolución y el perdón “Dos personas pueden ser buenas, pero no buenas la una para la otra. No quiero molestarte, no quiero volver atrás” (Othman Maalmy, 2020).

I thought what I needed was love, / pensé que lo que necesitaba era amor,
 But I forgot to love myself, / pero me olvidé de amarme a mí,
 Went through tough times this year, / pasé por momento difíciles este año,
 Ask me if I learned... I'll say: "yeah" / pregúntame si aprendí... Te diré: "sí"
 I'll say: "yeah" / Te diré: "sí"
 I'll say: "yeah" / Te diré: "sí"

We're superficial, and we don't accept it, / Somos superficiales, y no lo aceptamos
 Our minds are eclectic / Nuestras mentes son eclécticas
 Instagram is full of fake pics, / Instagram está lleno de imágenes falsas,
 You need ambition if you wanna make it / Necesitas ambición si quieres lograrlo

I ended up tired, / Terminé cansado,
 I can feel the fire / Puedo sentir el fuego
 Inside my mind / Dentro de mi mente
 Some people have reasons to hate me but I was not looking for that... / Algunas personas tienen motivos para odiarme pero, yo no estaba buscando eso...

I also have reasons to hate some people but I don't want that / Yo también tengo razones para odiar a algunas personas pero, yo no quiero eso

I don't wanna go back / Yo no quiero volver atrás
 I don't wanna go back / Yo no quiero volver atrás
 I don't wanna go back / Yo no quiero volver atrás
 I don't wanna go back / Yo no quiero volver atrás

I thought what I needed was love, / pensé que lo que necesitaba era amor,
 But I forgot to love myself, / pero me olvidé de amarme a mí,
 Went through tough times this year, / pasé por momento difíciles este año,
 Ask me if I learned... I'll say: "yeah" / pregúntame si aprendí... Te diré: "si"
 I'll say: "yeah" / Te diré: "si"
 I'll say: "yeah" / Te diré: "si"

There's no reason to hate, / No hay razón para odiar,
 But sometimes it's too late / Pero a veces es demasiado tarde
 Tough experience in my way / Experiencia dura en mi camino
 It's all about fate / Todo se trata del destino
 We are prisoners trying to escape / Somos prisioneros intentando escapar
 From sadness and pain / De la tristeza y el dolor
 I'm under the rain now. / Ahora estoy debajo de la lluvia.
 I'll do anything to avoid this mess, / Haré cualquier cosa para evitar este lío,
 I don't even know where my home is / Ni siquiera sé dónde está mi hogar
 But sometimes we need to feel lonely, / Pero a veces necesitamos sentirnos solos,
 To appreciate company. / Para poder apreciar la compañía.
 Brother, / Hermano,

Two people can be good but not good for each other, / Dos personas pueden ser buenas, pero no buenas la una para la otra,

I don't wanna bother you / No quiero molestarte,
 I don't wanna go back, / No quiero volver atrás,
 Didn't wanna bother you / No quise molestarte,
 Didn't wanna go back / No quería volver
 Didn't wanna go back / No quería volver

I thought what I needed was love, / pensé que lo que necesitaba era amor,
 But I forgot to love myself, / pero me olvidé de amarme a mí,
 Went through tough times this year, / pasé por momento difíciles este año,
 Ask me if I learned... I'll say: "yeah" / pregúntame si aprendí... Te diré: "si"
 I'll say: "yeah" / Te diré: "si"

I'll say: "yeah" (x2) / Te diré: "si"

4.1.2. Guion literario

El guion literario es el documento que contiene la narración de la historia que posteriormente será transformada en imágenes. Debe ir siempre en presente, en 3ª persona y debe cumplir con el formato estándar de la industria audiovisual. En este caso se ha usado una plantilla estándar de Word con los parámetros correctos. En este documento no puede aparecer ningún aspecto técnico, de movimientos o de cámaras, ya que de eso se ocupa el guion técnico. Solo se debe describir la acción a realizar, descripciones de espacios, diálogos de personajes o acotaciones.

En este guion literario, (se puede ver en el anexo 1) a pesar de lo anteriormente dicho, no se usan diálogos, ya que se trata de un videoclip musical, pero sí se describen espacios, lo que aparece en las escenas y algunas acciones principales para la interpretación del modelo. También aparecen los momentos del día y lugares en los que transcurren los hechos. En el caso de este videoclip, se tuvieron que realizar escenas muy cortas para darle dinamismo. Es por esto por lo que, tanto en el guion literario como técnico, puede dar la impresión de que hay escenas iguales o parecidas, pero en realidad esto es debido a la duración de más de 4 minutos de la canción y su tempo suave, que, junto a la narración, obliga realizar cortes rápidos y escenas de pocos segundos para no perder la atención del público.

Una vez realizada la reunión con el cantante se dejaron en claro varios aspectos: Othman descarta totalmente que se le vincule con elementos como sustancias tóxicas (drogas, alcohol, tabaco...) por lo tanto nada de esto puede aparecer en el metraje. Coincidimos en el simbolismo y el aspecto estético tanto del protagonista como del video en general. Compartió la idea de rodar en exterior con la aparición de elementos de la naturaleza como nieve, río, montañas o plantas. Teniendo claro esto, se planteó la siguiente historia narrativa.

La narración consta de dos partes: dos historias diferentes. Una principal y otra secundaria. Se quiso dotar de metáforas y simbolismos toda la canción y para ello, junto al cantante, se eligió a un protagonista que fuera vestido de negro de cintura hacia arriba, y tapado con capucha para que no se vea su rostro. Este protagonista sin nombre comienza desde la oscuridad, donde se ve la luna, y empieza a caminar, subir colinas, escaleras y correr. El protagonista anda y corre en diferentes escenarios hasta que comienza la salida del sol, la oscuridad se apaga y él, después de correr con todas sus fuerzas, alcanza la paz, cuando llega a la explanada y ve el fin. Entonces se escuchan los pajaritos

de la canción y aparece en el cielo el nombre del tema Love Myself. Mediante esta primera historia se quiere reflejar un proceso de superación personal, con un principio y un fin. La segunda historia de este videoclip es más corta y trata del mismo protagonista, pero esta vez en su coche. Se ve como el hombre enciende su coche, entra y comienza a conducir. A partir de aquí se observa la mirada perdida de él, la calma y la reflexión a medida que conduce y su entorno va cambiando. Cae la noche y él conduce por calles vacías sumido en sus pensamientos mientras escucha una canción.

Para las dos historias se han realizado: dos guiones literarios, dos guiones técnicos y dos storyboards por separado. Se hizo esto porque en el videoclip las dos historias transcurren en tiempos diferentes, pero se van alternando por momentos. La decisión sobre esta mezcla y el cómo exactamente será el orden en que irán alternándose las dos historias, se dejó para realizarla en la fase del montaje en la postproducción. Para una vez teniendo todos los clips de las dos historias, tomar la decisión del orden que llevarían.

GUION LITERARIO (HISTORIA 1)

1 EXT. BOSQUE - DÍA

Protagonista (hombre misterioso, sin nombre, vestido de negro con capucha, de estatura media y de complejión media/delgada) está mirando al horizonte de espaldas a lo alto de una montaña. Se ve la luna y los picos de las montañas. Comienza a caminar cuesta abajo.

2 EXT. CALLE - DÍA

El sol está bajo, atardeciendo.

Protagonista está hablando por teléfono en una cabina telefónica, le dan una mala noticia y se enfada dejando el móvil y haciendo un gesto con la mano. Está cabizbajo sentado pensativo. Elipsis de unos minutos. El protagonista está situado de pie y se sienta lentamente en un banco de la calle, aturdido, se tapa la cara con las manos.

3 EXT. CALLE /RIO - DÍA

Agua de un río alborotada fluyendo de forma rápida.

4 EXT. CAMPO - DÍA

Plantas secas finas y delicadas se mueven con la brisa del viento.

5 EXT. CALLE - DÍA

Se ven paredes de piedra en la calle

Protagonista sentado de espaldas con las manos en la cabeza, hace un ligero balanceo con su cuerpo.

6 EXT. CALLE - DÍA

Caen gotas de agua a un suelo liso formando un pequeño charco.

7 EXT. CALLE - DÍA

Calle con nieve.

Protagonista camina en solitario cabizbajo por la nieve. Camina subiendo una pequeña cuesta arriba situada entre las calles y el principio de la montaña.

Imagen 12. Extracto del documento de guion literario

4.1.3. Storyboard

El storyboard o también conocido como guion gráfico, es el documento en el que se ve reflejado mediante una secuencia de imágenes, el desarrollo de un producto audiovisual. Ayuda a visualizar los encuadres de cada toma, ver cómo actúan las imágenes y el orden de estas. Es una guía visual orientativa, pero esto no indica que no se pueda realizar ningún cambio a posteriori. No se trata de algo estricto, por eso es por lo que muchas veces en el rodaje se pueden realizar cambios imprevistos. Resulta muy útil para comprobar el correcto funcionamiento de la narración. Puede contener información de distintos tipos, como puede ser, el número de escena o plano, la duración o incluso movimientos de cámara. Es muy utilizado en la industria de la animación, pero también del cine y en el campo audiovisual. Es una buena herramienta para planificar y comunicar ideas a los clientes.

Tradicionalmente, el storyboard se ha realizado a mano alzada por personas del ámbito del dibujo como Saul Bass, que realizó parte del storyboard de *Psicosis* y fue diseñador gráfico. Por este motivo se decidió hacer el guion gráfico de este video mediante el software de dibujo *Procreate*, (el documento se encuentra en el anexo 2 adjuntado) pero utilizando una técnica muy parecida a la del lápiz tradicional. Como ya se habló anteriormente, se hicieron dos storyboards distintos para las dos historias. La historia principal de superación está compuesta por 34 viñetas y la segunda historia que transcurre en el coche esta formada por 16 viñetas. Todas ellas van acompañadas de la enumeración de escena y toma a la que pertenecen. Sin embargo, no se ha añadido ninguna especificación de ángulos o movimientos de cámara porque ya aparecen reflejados en el guion técnico. Tampoco se ha concretado la duración de los planos debido a la larga duración del vídeo y se trata de un factor muy relativo que se suele decidir en el montaje. Además, puede resultar una pérdida de tiempo concretar la duración de tantos planos porque es probable que a posteriori no cuadren con el ritmo musical o sean más lentos o rápidos de lo necesario.

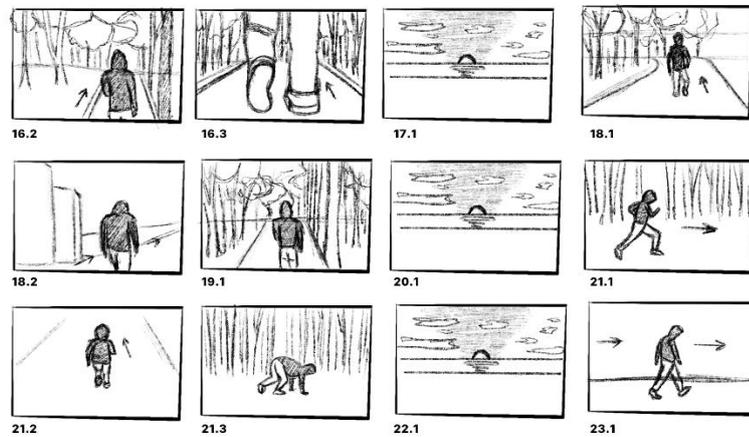


Imagen 13. Extracto del documento de storyboard

4.1.4. Metáforas y simbolismos

Este videoclip se ha querido dotar de gran simbolismo a nivel visual y representar algunas emociones que Othman refleja tanto en su espacio sonoro como en la propia letra de la canción.

Para comenzar, se dejó muy clara la estética del protagonista del videoclip. El hombre viste con una sudadera negra y capucha. Siempre lleva la capucha puesta y a veces también lleva una mascarilla negra que tapa su rostro. Esto es debido a varias razones: no se quiso dejar ver a la persona, para que sea alguien misterioso, sin nombre, que realmente cualquier persona se pueda sentir reflejada o identificada con su historia. No es importante a quién le pasó eso, sino cómo logró superarlo. La otra razón existente para que el protagonista lleve ropa genérica es que hubo dos personas que interpretaron al personaje en distintos momentos. Esto ocurrió por la falta de disponibilidad por parte de los modelos. No se podía permitir ver la diferencia entre ambos, ya que un modelo fue mi padre y el otro un amigo.

Se hace una metáfora relacionada con la luz y la oscuridad, por este motivo, al inicio del video se contempla la luna, la oscuridad en la que él se encuentra, y a medida que avanza el protagonista, poco a poco va saliendo el sol, hasta que en la penúltima escena se ve totalmente fuera y con gran potencia el sol.

Otro dato que se tuvo en cuenta es la direccionalidad del protagonista, ya que siempre que camina es hacia delante o a la derecha. Esto es porque en diseño, según las leyes de percepción de Gestalt, cuando se quiere representar que algo funciona bien o va en buen camino se suele expresar mediante líneas diagonales que van hacia arriba y derecha. Por ese motivo también se observa varias veces durante el videoclip que el protagonista sube cuestas y escaleras.

Una metáfora muy importante y relacionada con lo anterior, es el momento exacto en la segunda mitad del video donde aparece el chico de negro

corriendo rápidamente y se tropieza y cae al suelo, pero enseguida se levanta y sigue su camino. Precisamente se utilizó este recurso visual para dar a entender que a veces cuando parece que más fuerte es uno es cuando cae, pero luego sigue con más fuerzas.

En cuanto a la naturaleza que aparece en primeros planos de forma selectiva tiene un significado más profundo y refleja las emociones del protagonista y la canción. Por un lado, cuando el protagonista recibe la llamada, se enfada y suelta el móvil. Ese es el momento que provoca el comienzo de la historia de superación. Después de estar sentado lamentándose, se coge el rostro con ambas manos y aparece la toma del agua fluyendo con rapidez. El agua refleja su angustia interior, todos los pensamientos negativos que tiene sin orden, es un símil al agua hirviendo en una olla a punto de explotar. Después, aparecen las finas plantas secas movidas por la brisa, que, siguiendo con el hilo conductor, reflejan cuan pequeño y frágil se puede sentir uno en situaciones duras, que hasta la más mínima brisa o palabra te puede tumbar.

Por último, surgió la idea de grabar al protagonista conduciendo un coche, ya que gran parte de las personas toman el momento de conducir como un momento reflexivo y para ellos mismos. Se quiso reflejar la paz de uno cuando esta solo, la soledad de la carretera y la importancia de la música para algunas personas en este tipo de momentos, como por ejemplo para Otto. Hay canciones que recuerdan al pasado, otras que te ponen feliz, otras contribuyen más en tu tristeza y otras que son creadas precisamente para sacarte de ella y cerrar una etapa.

4.1.5. Guion técnico

El guion técnico es el documento que contiene todos los datos técnicos acerca de como se debe grabar cada plano. Se suele plasmar en formato de tabla en filas y columnas con sus correspondientes celdas.

Se ha dividido la tabla en 6 apartados. (Ver documento en anexo 3 adjuntado). En este caso el guion técnico contiene especificaciones como los ángulos de la cámara, movimientos de cámara, el encuadre, la acción que se desarrolla, el número de escena y plano. También aparece información sobre la localización interior/exterior y día/noche. A veces en este documento se añaden más apartados como el sonido, decoración, efectos especiales o incluso la duración de la toma, pero en este caso se añadió solo lo necesario.

La principal función de este documento es facilitar el trabajo del equipo y su organización. En el caso de este proyecto es útil para la auto organización y para prevenir futuros problemas técnicos. Debido a que la mayor parte de la historia narra la evolución del protagonista mediante el caminar, este guion técnico esta muy centrado en representar estos planos de manera correcta, prestando especial atención desde qué ángulo se graba al protagonista y qué

movimiento de cámara se realizará para evitar la monotonía y contribuir al dinamismo.

Guión técnico 1 (historia del chico y el camino)

| escena | plano | acción | ext/int dia/noche | encuadre/ángulo | movimiento |
|--------|-------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 1 | 1 | presentación personaje mirando al horizonte de espaldas | exterior | plano medio/normal | panorámica horizontal |
| 1 | 2 | personaje de espaldas comienza a caminar hacia delante | exterior | plano americano /normal | plano fijo |
| 2 | 1 | personaje de espaldas hablando en la cabina telefónica | exterior | plano medio/ normal | plano fijo |
| 2 | 2 | personaje de perfil ¾ hablando, recibe mala noticia se enfada y deja teléfono | exterior | plano medio/ normal | plano fijo con ligero balanceo |
| 2 | 3 | personaje cabizbajo de espaldas sentado triste en un banco | exterior | plano medio /ligeramente picado | plano fijo con ligero balanceo |
| 2 | 4 | personaje está de pie de perfil y se sienta triste en el banco y se coge la cabeza | exterior | plano medio primero y luego plano americano/ ligeramente contrapicado | travelling vertical hacia abajo |
| 2 | 5 | personaje ¾ de espaldas se coge la cabeza lamentándose | exterior | plano medio corto/ normal | ligera panorámica a la derecha |
| 3 | 1 | agua fluyendo rápido y revoltosamente | exterior | primer plano / picado | travelling horizontal |
| 4 | 1 | plantas finas moviéndose por el viento | exterior | plano detalle / contrapicado | plano fijo trasfoco |
| 5 | 1 | personaje de espaldas simétrico cabizbajo | exterior | plano medio corto/ normal | plano fijo |
| 6 | 1 | gotas de agua caen | exterior | primer plano/picado | plano fijo |
| 7 | 1 | personaje camina a la derecha | exterior | plano americano/ normal | ligera panorámica a la derecha |
| 7 | 2 | personaje camina hacia delante | exterior | plano americano/ normal | ligera panorámica vertical |
| 7 | 3 | pies del personaje van a la derecha | exterior | primer plano/picado | ligera panorámica a la derecha |
| 8 | 1 | personaje camina hacia delante en una cuesta | exterior | plano americano/ ligero contrapicado | plano fijo |
| 9 | 1 | personaje camina hacia | exterior | plano medio/ | travelling in de |

Imagen 14. Extracto de la primera página del documento guion técnico

4.1.6. Plan de rodaje

Una vez terminadas todas las anteriores labores con sus respectivos documentos, se procede a realizar la organización del rodaje. (Documento ubicado en el anexo 4) Para ello, se ha realizado una tabla con toda la información necesaria: en primer lugar, aparecen los días de rodaje con sus respectivas localizaciones, la parte del video que se ha de rodar (historia 1/2), el tiempo que conlleva, las escenas que se deben rodar, el equipo de rodaje necesario para cada día y vestimenta u otros elementos. Esta información fue suficiente para tener claro como organizar los días, comprar la vestimenta necesaria, pedir el equipo técnico y concretar fechas con los dos modelos que hicieron del mismo y único personaje. Cabe decir que las fechas de los días de rodaje no fueron consecutivas, sino que, se grabaron en diferentes épocas del año. Esto se debe a que se requirieron diferentes tipos de entornos: uno de ellos con nieve, el cual se rodó en navidad y otros con naturaleza y más luz que se rodaron más adelante.

| Día | Historia | Localización | Escenas | Tiempo | Atrezzo/Ropa | Material |
|-----|----------|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 1 | 1 | Andorra (montaña) | 1 Protagonista mirando al horizonte montaña | 5:00-7:30 am | Sudadera negra vaqueros claros Deportivas negras | Cámara y trípode |
| 2 | 1 | Andorra (ciudad) | 2-8 Cabina teléfono caminado nieve río y plantas | 16:00-19:00 pm | Sudadera negra vaqueros claros Deportivas negras | Cámara |
| 3 | 1 | Gandía (montaña) | 17,20,22,24,27, 30 salida del sol | 6:00-8:00 am | Sudadera negra vaqueros claros Deportivas negras | Cámara y trípode |
| 4 | 2 coche | Playa de Gandía (carretera grau) | 1-8 todas las escenas del coche | 19:00-00:00 pm | Sudadera negra vaqueros claros Deportivas negras Mascarilla negra coche | Cámara e Iluminación |
| 5 | 1 | Playa de Gandía (ruinas) | 9-15 personaje camina en las ruinas | 17:00-20:30 pm | Sudadera negra vaqueros claros Deportivas negras Mascarilla negra | Cámara |
| 6 | 1 | Llutxent (Bosque y masía) | 16-31 exceptuando las escenas intercaladas de la salida del sol (día 3). Última parte, personaje camina y corre en bosque | 16:00-19:30 pm | Sudadera negra vaqueros claros Deportivas negras Mascarilla negra | Dron |

Imagen 15. Tabla organizativa del rodaje

4.2. PRODUCCIÓN

4.2.1. Rodaje

Debido a todo el trabajo previamente realizado en la preproducción, el momento del rodaje fue mucho más ameno. Muchos de los detalles que en primera instancia no se tenían claras, en este momento del proyecto ya estaban resueltas. El rodaje realmente se llevó a cabo con poco material técnico y equipo humano. Esto fue debido a que solo se contaba con una cámara y un dron para grabar, hubo pocos recursos, pero a su vez resultaba interesante ver hasta donde se puede llegar con tan escaso material. En cuanto al equipo humano, no hubo ninguna clase de asistentes y como intérpretes del protagonista hubo dos modelos. En la primera parte del videoclip rodada en Andorra aparece el primer modelo y en todo el resto del videoclip el segundo, por lo tanto, había que ir con mucha precaución de que este cambio de persona resultara imperceptible para el espectador. En la mayor parte del videoclip los únicos partícipes fuimos el modelo y yo, salvo en la última parte del bosque donde la persona que prestó su dron estuvo para manejarlo siguiendo mis indicaciones. Como material técnico, se utilizó la cámara Nikon 3200D junto al objetivo 50mm 1.8 f que fue prestada para la mayor parte del rodaje. Se usó este objetivo porque permite más control sobre la profundidad de campo y consigue ese efecto cinematográfico con el fondo difuso.

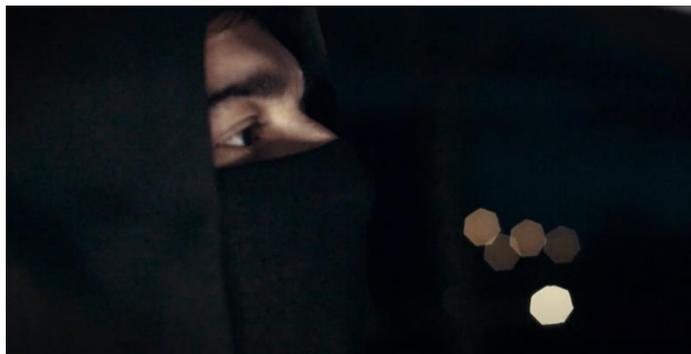


Imagen 16. Frame del videoclip de Love Myself



Imagen 17. Imagen perteneciente al primer día de rodaje en Andorra.

Por otro lado, para las últimas escenas se utilizó el dron modelo DJI Mavic Air controlado por la persona dueña. En cuanto a iluminación, mayoritariamente se dependió de la luz natural que generalmente se buscó que fuera luz blanda, por lo tanto, se grabó en días nublados o cuando el sol estaba posicionado bajo. En el caso del rodaje dentro del coche sí que hizo falta iluminación artificial y se utilizó una luz led la cual tenía la opción de cambio de color. Los elementos como la vestimenta pertenecían al segundo modelo o fueron míos propios, al igual que el vehículo del videoclip.

Día 1

En navidad se decidió ir a Andorra de viaje junto a la familia, por lo tanto, como gran parte de la preproducción estaba hecha, se decidió grabar ahí el inicio del videoclip, ya que en Valencia es difícil encontrar tal cantidad de nieve. El primer modelo fue mi padre ya que es una persona con una constitución corporal que no destaca y posteriormente al usar otro modelo similar se podía disimular el cambio. El modelo original, no podía desplazarse tan lejos y mi padre no iba a estar para el resto de los rodajes, así que esa fue la mejor decisión que se pudo hacer en ese momento. Antes de comenzar a rodar, se tuvo que comprar la ropa necesaria ya que no disponía de ella.

Ese día se tuvo que grabar la primera escena en lo alto de la montaña con la luna. Se necesitaba algo de luz solar tenue pero también que la luna se reconociera de forma clara. Para ello, se buscó cual era el pico o zona alta de montaña más cerca del hotel para ir por la madrugada. Nos despertamos y fuimos de noche al sitio indicado para inspeccionarlo y esperar el momento perfecto de luz cuando saliera el sol. En sitios como este, lo que ocurre, es que cuando sale el sol en el amanecer tarda mucho más en salir porque toda la cadena montañosa lo tapa, y cuando logra salir, no es el típico amanecer anaranjado que todos imaginan, sino que, ese color no se ha podido ver por la montaña y el sol aparece ya blanco. Cuando empezó a aparecer la suficiente luz, se grabó la escena. Se hicieron más tomas de la naturaleza y del modelo, pero posteriormente fueron descartadas.

Día 2

El segundo día se grabó por la tarde, cuando cayó el sol, para así poder evitar la luz dura. Se grabó en la ciudad de Arinsal. Ahí se rodó todo el caminar del protagonista en la nieve y se grabó varias veces la llamada telefónica de la cabina. También se tomaron muchos planos del río que cruza por toda Andorra para acertar con el mejor plano de agua fluyendo que representase el interior emocional del personaje. Con la caída del sol se tuvo que parar de rodar ya que no se disponía de luz, pero a lo largo de toda esa tarde se hicieron las tomas que se estimaron necesarias.



Imagen 18. Imagen perteneciente al rodaje en Andorra



Imagen 19. Imagen perteneciente al segundo día de rodaje en Andorra



Imagen 20. Imagen capturada el primer día de rodaje, antes del rodaje

Día 3

En este día se rodó únicamente la salida del sol desde el mar. Se necesitaban muchos planos de la salida del sol y como sólo se disponía de una oportunidad por día, se fue con mucho tiempo de antelación para organizar bien la cámara y el espacio. Para tener una buena imagen y visión hubo que subir a un lugar con cierta altitud, por lo tanto, antes de la salida del sol se subió a la montaña de detrás de casa desde donde se ve el mar. Se colocó también un móvil a grabar a la misma resolución por si surgían imprevistos. En un principio la idea era realizar un time-lapse, pero investigando se vio que se debe utilizar un intervalómetro y no se disponía de tales recursos, así que quedó rápidamente descartado. Se realizaron gran cantidad de tomas para luego en el montaje poder intercalarlas y que el sol apareciera en diferentes posiciones.



Imagen 21. Imagen capturada en el tercer día de rodaje



Imagen 22. Imagen de la localización del último día de rodaje en Llutxent

Día 4

Este día se rodó prácticamente todo de noche a excepción de unas cuantas escenas que fueron de tarde. Se rodaron todas las escenas que tuvieron que ver con el vehículo. Para ello acudió el modelo a la hora acordada y con su coche fuimos a la localización, en este caso, la carretera nueva del grado de Gandía. Es una zona muy tranquila donde apenas hay tráfico, lo que lo convertía en una muy buena opción para grabar las escenas desde el exterior o el coche en movimiento. Para la iluminación, se colocó un aro de led en el asiento copiloto, que se conectaba mediante USB al coche. Este aro proporcionaba luz en una mitad de la cara, así que para aumentar esta cantidad de luz también se puso en la zona intermedia del conductor y el copiloto la linterna en su opción más fuerte del móvil.

Día 5

El día 5 del rodaje se rodó la parte intermedia de la primera historia de superación del protagonista. Las acciones de estas escenas transcurrían en un edificio en construcción enfrente de la UPV de la playa de Gandía. Es un edificio en construcción, aunque parado, con buena iluminación natural, ya que está abierto por los laterales y desde ahí se ve la montaña del Montdúver y mucha vegetación. Se rodaron las escenas del caminado por dentro y por los muros del edificio, donde el protagonista aparece mirando el horizonte y apoyado en uno de los pilares. También se rodó la escena de la subida de las escaleras y algunas escenas más de apoyo por si acaso.

Día 6

Para el último día de rodaje que corresponde también a la última parte del videoclip, se necesitaba una localización verde, más luminosa y amplia. Por este motivo se rodó en Llutxent, un pueblo rodeado de montaña y campos a media hora de Gandía. Ahí, más concretamente, se grabó en el Monasterio del Corpus Christi, que dispone de mucho espacio, zonas de caminos de piedra y un pequeño bosque muy verde. Se grabó todo el caminar y correr últimos y el plano final aéreo donde aparece el título. Todas las escenas de ese día se rodaron con un dron, ya que se necesitaba un plano aéreo para el final y el título y, por otro lado, para seguir al protagonista mientras corre. Como dato curioso cabe mencionar que los drones tienen unos sensores lo cual les impide acercarse mucho a objetos, tanto al suelo, como por los laterales. Es por eso por lo que el protagonista no corre entre los árboles. También, muchos de los planos en los que el dron se sitúa muy cerca y los sensores no lo permitían, lo que se hizo fue, en vez de volarlo, cogerlo manualmente y usar sólo su cámara y estabilizador mientras una persona lo llevaba en la mano y perseguía al modelo.



Imagen 23. Frame de la última parte del videoclip Love Myself

4.3. POSTPRODUCCIÓN

4.3.1. Montaje

El montaje final de la pieza audiovisual se realizó con el software de *Adobe Premiere pro*. El montaje es relativamente sencillo, ya que no contiene ningún tipo de VFX ni grandes o complicadas ediciones, pero sí tedioso por la gran cantidad de tomas, y además cortas, que hubo por la duración de 4:14 minutos de video. Se debía tener en mucha cuenta que el video no sea demasiado lento y aburrido, ya que la canción tiene un tempo suave y constante. Debía realizar una mezcla y jugar con planos que evoquen tristeza, melancolía, pero a su vez la segunda mitad del videoclip debía de tener un tempo más rápido para subrayar ese crecimiento personal. Es por esto por lo que en la segunda mitad hubo que realizar planos cortos con cambios relativamente rápidos de unos a otros.

Se hicieron varias capas para poder diferenciar a simple vista donde se encuentra cada parte de las dos historias entrelazadas. En la primera capa se sitúa el video principal de superación personal, en la siguiente de arriba, la del amanecer del sol y encima se sitúa la del coche. Por otro lado, también hay capas con material descartado o extra por si en algún momento del montaje se decide introducirlo. Estas capas suelen estar desactivadas. Las transiciones se trabajaron a corte y no hay VFX para poder otorgar un mayor peso y significado a la imagen.

En esta etapa es cuando se decidió en qué momentos exactos intercalar la historia del coche, que se intercaló en cinco momentos del video. Se ve una introducción (cuando el protagonista abre y entra al coche), un desarrollo, en la que conduce de día y, por último, por la noche cuando está dentro reflexionando y mirando a través de la ventana.

La parte final del montaje fue la colocación de título. Para ello, se creó una capa de ajuste en la que se puso el texto y se le añadió un efecto de transición

de barrido, con propósito de hacer que las letras se vayan escribiendo poco a poco.

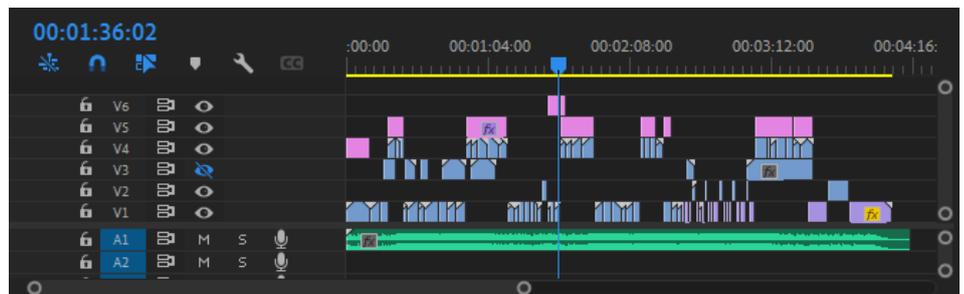


Imagen 24. Captura del proceso de montaje en Premiere pro

4.3.2. Corrección de color y etalonaje

Normalmente, muchos profesionales como Jaime Cortezo, colorista y etalonador profesional, graban sus videos en logarítmico. Este formato conserva los detalles de las altas luces y sombras, ofrece un rango dinámico más alto y las imágenes se ven grisáceas y planas. Después de grabar en log, los profesionales utilizan un LUT (lookup table) estándar para convertir su video a un vídeo estándar (Rec. 709). Después de este proceso, es cuando realizan la corrección de color y por último el etalonaje.

Bien pues, sabiendo como trabajan los profesionales coloristas del sector audiovisual, se procedió a realizar este último paso para completar el videoclip. Desafortunadamente, no se disponía de una cámara con opción a grabar en log, por lo tanto, se grabó en el estándar Rec. 709. Así pues, no hizo falta realizar el primer paso de conversión del vídeo a estándar.

Para la corrección de color se creó una capa de ajuste y se dispuso a la corrección de la exposición, color, contraste y saturación para nivelar todas las tomas y que queden homogéneas. Este paso es muy importante ya que había una notable diferencia entre las tomas hechas con la cámara y las del dron. Todo este proceso se hizo con herramientas como el vectorescopio, el histograma y la forma de honda (luminancia) de Lumetri.

Por último, se realizaron dos tipos de etalonajes: uno con tendencia azulada para la historia principal y otro anaranjada para las escenas del coche. Esto se hizo para diferenciar bien las dos historias. Para esto se utilizó el mismo LUT en todo el videoclip y se modificaron ligeramente las tendencias a unos tonos u otros, por un lado, en la primera historia y luego en la segunda.

Para finalizar, se creó una última capa de ajuste para algunos detalles y para unificar aun más todo el proyecto y su color. Se añadió un ligero viñeteado para enfocar la atención del público al personaje, y un 0,3% de grano en todo el videoclip.

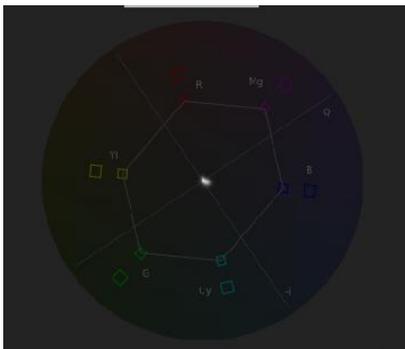


Imagen 25. Herramienta vectorescopio de lumetri color en Premiere pro

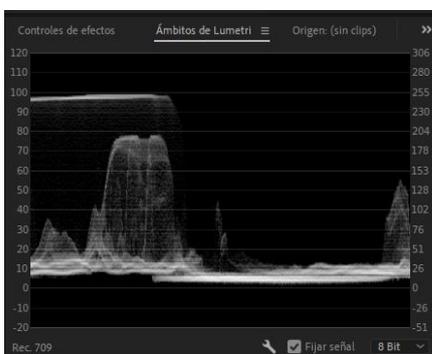


Imagen 26. Herramienta de forma de honda de luminancia de lumetri color en Premiere pro

5. RESULTADOS

El videoclip se puede ver de forma íntegra a través de este enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q7lsxET7QI0>

6. CONCLUSIONES

El objetivo general que inicialmente se planteó para este TFG fue el de crear un videoclip musical pasando por todas sus fases, para el artista Othman Osco. Este objetivo se ha cumplimentado de forma correcta y efectiva. Por otro lado, como al inicio se planteaba, una de las razones de este proyecto fue la de crear un buen proyecto para posteriormente poder usarlo en el portafolio.

Se consiguió crear y dar forma a una idea de acuerdo con los gustos personales y del cantante. Cabe mencionar que se mantuvo el contacto con el artista durante todos los meses del proyecto, tanto para que formara parte del proceso artístico, como para recibir información de él si se precisaba en algún momento. También cabe mencionar que el artista está muy contento con el resultado final y él mismo dice que le llega el mensaje que se quería transmitir, lo cual me produce gran felicidad.

En cuanto a la calidad técnica, decir que ésta es correcta, para el poco equipo técnico y humano del cual se dispuso en los rodajes e incluso para la edición, pero también mejorable.

Todo el proceso de preproducción junto con cada uno de sus documentos se llevó a cabo satisfactoriamente, al igual que todo el proceso del rodaje. No hubo contratiempos que no se pudieran gestionar rápidamente. De la misma manera sucedió con la fase de postproducción, aun que en ésta sí que existieron problemas técnicos relacionados con la poca potencia del portátil en el que se trabajó.

Personalmente, estoy satisfecha con todo el proyecto realizado para este TFG, ha sido una experiencia de mucho aprendizaje, planificación y enriquecedora. Siento que he aprendido gran cantidad de información sobre la industria audiovisual. Sobre todo, la parte más satisfactoria ha sido la de poder colaborar con otro artista para ayudarnos mutuamente. A Otto desde el inicio le gustaron todas las ideas propuestas y ver la simpatía con la que responde hasta el final estando él muy agradecido es verdaderamente satisfactorio.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cortezo, J. (2019, abril 25). EDITAR COLOR de un VIDEO en PREMIERE | COLOR / ETALONAJE. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eQzp3FwiHDQ>

Cortezo, J. (2021, mayo 7). Efecto cinematográfico en Premiere PRO | COLORISTA TUTORIAL. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JcP5rmZFL1Y>

González, M. (2021, agosto 13). Los 6 principios básicos del diseño gráfico. CICE. <https://www.cice.es/blog/articulos/6-principios-basicos-diseno-grafico/>

Guion literario: formato y plantilla. (2017, junio 6). Aprendercine.com. <https://aprendercine.com/guion-literario-formato-plantilla/>

LA GUÍA ESENCIAL DE REFERENCIA PARA CINEASTAS. (s/f). Kodak.com. Recuperado el 15 de julio de 2022, de <https://www.kodak.com/content/products-brochures/Film/kodak-essential-reference-guide-for-filmmakers-ES.pdf>

Marrero, L. (2020, mayo 11). Storyboard ¿qué es y cómo se hace? Soydecine.com. <https://soydecine.com/storyboard-que-es-y-como-se-hace/>

Othman Osco Music (2020, octubre 23). Othman Osco - 4:00 a.m. (Clip by AuraProds). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=yXGvDQ1Mxrw>

Prods, A. (2022, marzo 4). El ERROR de los LUTS que NADIE TE CUENTA! YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GAPUIldZG_4Y

Rubén. (2021, octubre 22). Cómo grabar y etalonar perfiles LOG. RBG Escuela. <https://rbgescuela.com/tutoblogs/grabar-y-etalonar-perfiles-log/>

RussVEVO. (2017, septiembre 27). Russ - Ride Slow (Official Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=y78n5kVYqPo>

Tormo, T. (2014, mayo 16). Una mirada a la historia del videoclip (1ª parte). *Hispasonic*. <https://www.hispasonic.com/reportajes/mirada-historia-clip-1-parte/39290>

Utray, F., & De Términos, T. (s/f). *El flujo de trabajo de la corrección de color en postproducción audiovisual*. Core.ac.uk. Recuperado el 15 de julio de 2022, de <https://core.ac.uk/download/pdf/44310779.pdf>

Walker, A. (2015, diciembre 3). *Alan Walker - faded*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=60ItHLz5WEA>

СкандаУ. (2018, mayo 11). *ТОТО Н - ЧУЖДИ УСМИВКИ*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Lez48XNEViM>

(S/f). Edu.pk. Recuperado el 15 de julio de 2022, de <https://vulms.vu.edu.pk/Courses/MCD501/Downloads/directing%20film%20techniques.pdf>

8. INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Estereoptición

Imagen 2. Panoram

Imagen 3. Michael Jackson en “Thriller”

Imagen 4. Logo de MTV

Imagen 5. Fotografía del artista Othman Osco

Imagen 6. Portadas de las canciones antiguas del canal de YouTube de Othman

Imagen 7. Portadas de las canciones nuevas del canal de YouTube de Othman.

Imagen 8. Frame del video referente de la canción Faded

Imagen 9. Frame del video referete de la canción Ride slow

Imagen 10. Frame del video referente de la canción ЧУЖДИ УСМИВКИ

Imagen 11. Portada original de la canción Love Myself

Imagen 12. Extracto del documento de guion literario

Imagen 13. Extracto del documento de storyboard

Imagen 14. Extracto de la primera página del documento guion técnico

Imagen 15. Tabla organizativa del rodaje

Imagen 16. Frame del videoclip de Love Myself

Imagen 17. Imagen perteneciente al primer día de rodaje en Andorra.

Imagen 18. Imagen perteneciente al rodaje en Andorra

Imagen 19. Imagen perteneciente al segundo día de rodaje en Andorra

Imagen 20. Imagen capturada el primer día de rodaje, antes del rodaje

Imagen 21. Imagen capturada en el tercer día de rodaje

Imagen 22. Imagen de la localización del último día de rodaje en Llutxent

Imagen 23. Frame de la última parte del videoclip Love Myself

Imagen 24. Captura del proceso de montaje en Premiere pro

Imagen 25. Herramienta vectorescopio de lumetri color en Premiere pro

Imagen 26. Herramienta de forma de honda de luminancia de lumetri color en Premiere pro

9. ANEXO: ENLACE AL PROYECTO

Todos los anexos están incluidos en el documento PDF adjuntado.

- Anexo 1: Guion literario
- Anexo 2: Storyboard
- Anexo 3: Guion técnico
- Anexo 4: Tabla organizativa rodaje