



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Sonda. Procesos de postproducción en la creación del
videoclip.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Postproducción Digital

AUTOR/A: Mora Forte, Javier

Tutor/a: Lengua Lengua, Ismael

Cotutor/a: Santandreu Mascarell, Cristina

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

PALABRAS CLAVE – KEYWORDS - PARAULES CLAU

videoclip, rap, postproducción.

music video, rap, postproduction.

videoclip, rap, postproducció.

RESUMEN – ABSTRACT - RESUM

Este trabajo busca principalmente desmigalar los diferentes procesos que se han seguido en el montaje y la edición del videoclip “Sonda”, del artista Raw Krudo. Desde la involucración en la grabación del proyecto hasta la exportación del producto final, se analizan a modo de memoria los pasos que se toman para convertir un archivo musical en un proyecto audiovisual. Para entenderlo, se comentan los inicios y antecedentes del videoclip, y del rap, género al que pertenece la música y el artista. Enfocado en piezas fundamentales como el establecimiento del flujo de trabajo, la organización principal del material, la narración del montaje, las correcciones de color, el añadido de titulaciones y demás, se buscará hacer una propuesta personal relacionada con el sector que le rodea. Además, se estudiará la realización de diferentes vídeos relacionados con el marketing y difusión del videoclip.

This work mainly seeks to break down the different processes that have been followed in the editing of the music video "Sonda", by the artist Raw Krudo. From the involvement in the recording of the project to the export of the final product, the steps taken to convert a music archive into an audiovisual project are analysed in the form of a memoir. In order to understand it, the beginnings and background of the video clip and rap, the genre to which the music and the artist belong, are discussed. Focusing on fundamental pieces such as the establishment of the workflow, the main organization of the material, the narration of the montage, the colour corrections, the addition of titles and so on, the aim will be to make a personal proposal related to the sector that surrounds it. Additionally, the realisation of different videos related to the marketing and diffusion of the video clip will be looked at.

Aquest treball busca principalment esmicolar els diferents processos que s'han seguit al muntatge i la edició del videoclip "Sonda", del artista Raw Krudo. Des de l'involucrament en la grabació del projecte fins l'exportació del producte final, s'analitzen com a memòria les fases que es prenen per a convertir un arxiu musical en un projecte audiovisual. Per a comprendre-ho, es comenten els inicis i antecedents del videoclip i del rap, gènere a què pertany la música i l'artista. Enfocat en peces fundamentals com l'establiment del flux de treball, la organització principal del material, la narració del muntatge, les correccions de color, l'addenda de titulacions i més, es tractarà de fer una proposta personal relacionada amb el sector que l'envolta. A més, s'estudiarà la realització de diferents videos relacionats amb el marketing i la difusió del videoclip.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Motivación.....	4
1.2. Estructura del trabajo.....	6
2. CONTEXTO.....	7
2.1. Origen del videoclip	7
2.2. Origen del rap	10
2.3. El videoclip de rap.....	13
2.4. Estado del arte.....	18
3. MEMORIA.....	22
3.1. Análisis de la canción.....	22
3.2. Preproducción y grabación	24
3.3. Flujo de trabajo	28
3.4. Procesos de postproducción.....	29
3.4.1. Importación	29
3.4.2. Montaje.....	30
3.4.3. Transiciones	32
3.4.4. Efectos visuales	35
3.4.5. Audio	38
3.4.6. Diseño de fuente.....	38
3.4.7. Etalonaje	39
3.4.8. Exportación	41
3.5. Promoción.....	42
3.6. Narración	44
4. CONCLUSIÓN.....	45
5. BIBLIOGRAFÍA	46
5.1. Referencias bibliográficas.....	46
5.2. Referencias audiovisuales.....	47
5.3. Anexo	49

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Motivación

La motivación para establecer una línea de trabajo en torno al arte del videoclip nace antes siquiera de comenzar el curso académico. El mismo día de la presentación, Ismael, coordinador del Máster, nos indica unos posibles proyectos que se pueden llevar a cabo en el Trabajo de Final de Máster, entre los que se ubica la realización de un videoclip. Es este mismo día cuando contacto con el artista, Raúl, y le propongo la idea, aún de forma bastante primitiva.

Raúl Albert Carpena, o *Raw Krudo* en el mundo de la música, es un artista musical que nace en la localidad de Yecla en 1998, donde comienza su carrera musical a través de sus influencias más tempranas en el género del rap en torno a sus 16 años de edad. Habiendo vivido y respirado rap desde los altavoces de su hermano mayor, pronto comienza a interesarse por un género musical que le ayuda a forjar amistades también interesadas en esta música. Es aquí cuando intenta dar sus primeros pasos en el mundo del rap junto a uno de sus amigos más cercanos. No obstante, no todos los primeros proyectos florecen, y no es hasta que conoce a Javier, de seudónimo *New Fera*, chico local que previamente rapeaba, que forman el grupo llamado *BUTANE*. Con este desarrollan un camino de unos tres años en los que sacan seis canciones en dúo, mientras que, en solitario, utilizando la marca *BUTANE* como carta de presentación en su canal de *YouTube*, comienzan a desarrollarse como artistas por separado. Por causa de estudios, Raúl y Javier, abandonan el proyecto conjunto de *BUTANE* para establecerse finalmente como artistas en solitario, siendo Raúl quien continuará de manera más productiva su camino musical.

Estudiando y residiendo en Valencia, *Raw Krudo* transiciona finalmente tanto del grupo, como del escaparate que este supone, pasando de subir su contenido musical en el canal de *YouTube* de *BUTANE* a crearse uno propio, estableciendo una nueva marca. Esto no sólo tiene un efecto burocrático, sino que también afecta a su estilo musical, que variará del rap más clásico hacia algo más acercado al trap o *R&B* moderno, con elementos diferenciadores tanto en las bases como en la forma de afrontar las letras y las

partes melódicas. Alejándose de la agresividad de canciones de la etapa del grupo como “ASESINO”, a la pasividad en uno de sus más recientes lanzamientos “Curro”.

La posibilidad de trabajar con Raúl nace de una amistad forjada años atrás en estudios de bachiller, donde ambos nos interesamos por el arte del videoclip, tanto él por la parte musical, como yo por la del videoarte, siempre desde una visión amateur. En el salto individual que toma el artista, aún dentro del complejo *BUTANE*, con canciones como la ya mencionada “ASESINO”, y “Pasta y Pesto”, trabajamos juntos desde una perspectiva de aprendizaje, con el interés en conocer los lenguajes de edición y montaje de videoclips de una manera total, pese a ser parte del trabajo de todas las fases de la producción, y no tener realmente ningún tipo de experiencia. Nace aquí un ciclo de trabajo de unos dos años donde se confeccionan hasta cuatro videoclips en un proceso, de nuevo, bastante *amateur*, donde se prima normalmente más la edición que la grabación por motivos de destreza y técnica, y donde se establece una línea de comunicación fluida entre el artista y yo, que ocuparé parte desde el inicio al final del desarrollo de los videoclips.

En el momento en el que se comienza a barajar el proyecto de final de Máster, Raúl viene de sacar su álbum “PAUSE”, de ocho canciones, a finales de 2021 y trabajar en dos videoclips de diferentes características. En cuanto ambos vemos factible la viabilidad del proyecto, se comenta con Óscar López, compañero de la Escuela Politécnica Superior de Gandía, la posibilidad de llevar el proyecto a su Máster en Comunicación Transmedia, de manera que el producto no se quede solo en el proceso de postproducción como punto final, sino que abarque más allá.

Lo que interesa contar y mostrar del Trabajo de Final de Máster, y el porqué de su importancia, es en este caso una suerte de mezcla entre lo personal y el producto. Lo personal en un sentido de crecimiento y proceso inexperimentado durante años, hacia el culmen de un trabajo donde se produce un fruto madurado en lo aprendido a lo largo del curso de máster. Y el producto, como causa de lo anterior, como algo serio y completo, con máxima aplicación en el detalle, con un vuelco máximo por la calidad y la explicación necesaria de los procesos, tanto nuestros, como del pasado, en un marco contextual teórico.

1.2. Estructura del trabajo

La estructura del trabajo parte, como ya se ha hablado, de unos primeros puntos de introducción para entender la motivación del trabajo y el porqué de su realización, su importancia y un primer contacto con el artista. Al ser un trabajo generalmente práctico, ya que el objetivo final es el producto audiovisual, gran parte de este desarrollará una memoria en su cuerpo.

Por tanto, seguido a este, en un primer punto tras la introducción, se comentará en un apartado llamado “Contexto” el origen del videoclip, el origen del videoclip dentro del género rap, su punto más álgido, y su punto actual, con el que se hará un segmento de estado del arte. El objetivo de este primer gran apartado es el de establecer una serie de campo para entender posteriormente decisiones estilísticas, y para entender de dónde se viene y qué tendencia lleva un producto como este.

Posteriormente, entrando en la memoria del trabajo, se comentará de una forma ordenada temporalmente las fases que llevan a la creación de un videoclip. Comenzando por analizar en primera estancia la canción, haciendo un plan de flujo de trabajo, y seguidamente entrando en la reproducción y grabación del videoclip. Finalizando así con el grueso del trabajo que entra en los pasos que competen a la postproducción y su narración.

En el último punto escrito, se concluirá el trabajo en pocas palabras a modo de reflexión sobre el trabajo en sí y el producto final, comentando los objetivos marcados y las problemáticas que han podido surgir en base a la realización del videoclip. Finalmente, la bibliografía mostrará de una forma enumerada tanto las referencias bibliográficas utilizadas para reforzar el trabajo, como las referencias “audiovisuales” que apoyan visualmente el texto.

Desde una visión general, el principal objetivo sobre el que se formula el trabajo es el de acabar este con un producto profesional, a gusto del artista en cuestión y sobre el que poder establecer una línea de seguimiento en proyectos futuros.

2. CONTEXTO

2.1. Origen del videoclip

Hoy en día el videoclip está totalmente integrado en nuestra vida cultural, siendo este parte casi protagonista en la identidad musical, raramente escuchamos una canción sin ver el videoclip. No obstante, hasta hace unos 100 años, con la introducción de la sonoridad en el séptimo arte, el videoclip no era ni un simple pensamiento. Varias décadas después, con la llegada del canal *MTV*, el videoclip pasa de ser un producto sólo para músicos con grandes productoras detrás, a uno explotado por músicos de la calle. Haciendo así que este pase de ser un producto meramente ligado al *marketing*, a uno también visto como forma de representación artística y cultural. Convirtiéndose hoy en día en pieza fundamental de la música y su forma de presentarse al mundo.

Por su comienzo borroso, no se puede establecer cómo realmente empieza el videoclip, ni quién fue exactamente el grupo o artista que hizo el primero. No obstante, mirando al pasado podemos ver ejemplos en el siglo XX vinculados a artistas de talla mundial como son *Pink Floyd* con “Arnold Layne”, o *Bob Dylan* con “Subterranean Homesick Blues” en la época de los 60. Otros como *Queen* con “Bohemian Rhapsody”, o *Michael Jackson* con “Don’t Stop 'Til You Get Enough” en los años 70. Todos ellos previos a la explosión del formato con la época dorada de *MTV* en las dos siguientes décadas, impulsando a artistas como *Madonna* en los 80, y *Nirvana* en los 90.

En el libro recopilatorio “I Want My MTV” se dice lo siguiente sobre el origen del videoclip:

History has not recorded the date, location, or name of the first musician who was filmed playing or singing, but it’s likely to have happened soon after the movie camera was invented (Tannenbaum, y Marks, 2012, p.17).

Se habla de que hasta un posible origen pudo estar vinculado a la falsa modestia de los artistas, que en cuanto vieron las cámaras funcionar, rápidamente quisieron ser parte del cuadro y hacer la *performance* frente a ella. En este libro se reflexiona también entre décadas, en los años 30 se habla de un videoclip más primitivo, en referencia a pequeñas películas musicales de canciones populares que lanzaba *Warner Bros*. Tenemos un ejemplo con “Crying for the Carolines”.

Ilustración 1. Collage de elaboración propia.



Nota. “Crying for the Carolines”. [Fotografía], por Leon Schlesinger, 1930.

En él podemos ver un ejercicio de animación en el que va a primar esta superposición de cartulinas, que dejarán ver lo que está por detrás, el *background*, mientras que el cantante como tal no cobrará un gran protagonismo: se le alcanza a ver en cuatro ocasiones en lo que sería canto a cámara, y en un recurso que le muestra tocando una parte de piano. Una curiosidad que se antepone peculiarmente a esta obra, es que el cantante fue uno de los primeros y últimos organistas del cine mudo en Estados Unidos (Folkart, 7 de noviembre de 1991).

Marks y Tannenbaum (2012) hablan de los años 40 como una época en la que estos llamados *soundies* cobraron gran importancia a mano de grandes artistas de jazz, bailadores y comediantes. En el siguiente ejemplo que se muestra podemos ver que se empieza a tratar más del *show* que se planteaba en esa época en la música en directo llevado a la grabación que a algo más personal y narrativo. En él se puede ver que, *Cab Calloway*, junto a su banda y bailadoras, reproduce lo que sería la versión en directo de su canción, que se monta mostrando diferentes planos, jugando con generales y cortos, que fijan mutuamente una mirada entre el espectador y el artista, y las personas que le rodean.

Ilustración 2. Collage de elaboración propia.



Nota. “Blow Top Blues”. [Fotografía], por Storyville Films, 1945.

Con la llegada de la televisión en los años 50 y 60, este tipo de formato se explota aún más con los shows televisivos americanos, donde acuden los artistas a interpretar sus obras. Un ejemplo de esto lo tenemos con *Elvis Presley* en “The Ed Sullivan Show”, gran ejemplo de repercusión televisiva, donde se habla de 60 millones de televidentes, teniendo el 82% de la audiencia en ese momento (Elvis Presley - Ed Sullivan Show, 2021). Este ejemplo se ve como una prolongación del anterior en términos de presentación a cámara: se trata de una performance grabada en directo donde se juega con incluso menos cambios de cámara, y donde la fijación es aún mayor en el artista que en el ejemplo anterior. Esto podría también dar pie a la creación de grandes figuras en el mundo de la música.

Pese a que crucemos a varias décadas después, es importante mencionar también el desarrollo de lo contrario a esta corriente “*playback*” donde el artista salía a hacer la *performance*, con el videoclip musical dramatizado. Según Gonzalo Martín (2005), esta forma de hacer videoclips se establece con “Thriller” de *Michael Jackson*.

Thriller abrió el camino para la realización de los vídeos musicales dramatizados que siguen la narración audiovisual clásica y, por tanto, se

encuentra con un mundo que por entonces estaba prácticamente por explorar, de ahí que busque su inspiración en el cine musical.

Martín habla además de cómo el videoclip pasa de poner a la música como delimitador creativo del discurso, para desarrollarlo y hacer que la música forme parte de un conjunto en el que se ubica y adapta a un discurso más grande por encima de ella. Esta forma seguirá presente a día de hoy con artistas que buscan crear un videoarte que vaya más allá, rechazando hacer un producto que antes de “Thriller” era difícil de entender.

Décadas después de los 60 veríamos como canales especializados en los vídeos musicales, como la *MTV*, cambiarían este formato por uno más artístico, más liberado de la actuación en directo y focalizado en elementos creativos como la puesta en escena a través del baile, las representaciones visuales de las letras o los mismos videoclips musicales dramatizados entre otros.

2.2. Origen del rap

Pese a que *Raw Krudo* tenga un estilo algo despegado de lo que sería lo clásico dentro del género del rap a día de hoy, debemos ver de dónde viene este estilo musical para entender aspectos que luego se acaban reflejando indirectamente en la marca del artista y por tanto en su imagen. Siendo esto parte de lo que afecta al videoclip, ya que este sirve como herramienta para mostrar, y la forma en la que uno se muestra se contextualiza principalmente dentro del género musical. Pocas veces o ninguna veremos a un grupo de un género como el *doom metal* presentarse con la identidad que muestran los artistas vinculados al *hyperpop* en sus videoclips. Todo esto se puede reducir en una cuestión de subculturas musicales y la forma en la que quieren ser vistos en su espacio.

El rap o hip-hop tiene hoy en día un alto valor en la juventud, habiendo pasado a convertirse en un género totalmente globalizado y establecido en el gran espacio que abarca la música comercial o *mainstream*. Sin embargo, no siempre fue así.

Según Tricia Rose (1994), el rap, o también llamado hip-hop, nace siendo una forma cultural que trata de negociar las experiencias de marginación, oportunidades truncadas y opresión dentro de los imperativos culturales de la historia, identidad y comunidad afroamericana y caribeña. Con lo cual, el género no florece de la nada, sino

que trae detrás unas implicaciones sociales que son precisamente las que ayudan a moldear y desarrollar unas maneras de hacer y crear música. Rose (1994, p. 23) precisamente señala lo siguiente:

Examining how musical forms are shaped by social forces is important, because it brings into focus how significantly technology and economics contribute to the development of cultural forms.

Se considera que el género nace en la década de los 70 en el Bronx, barrio neoyorquino ubicado en el grueso de la gran ciudad estadounidense, más concretamente en el sur del Bronx. Aunque rápidamente llegaría a expandirse por toda la ciudad, todo el país, y finalmente, por todo el mundo. Rose (1994, p. 36). indica que el artista de hip-hop, antes y ahora, utiliza un estilo como forma de identidad, la ropa y accesorios, parte de esta identidad, refleja una suerte de apropiación y crítica a través del estilo. Sobre todo, cuando pensamos en el rapero medio de los años 90 o 2000, que utilizaba grandes cadenas de oro, anillos, relojes y coches caros, mezclado siempre con un estilo urbano. Planteando así una mezcla entre lo que es de uno, lo propio, en este caso vinculado al estatus social, y lo apropiado de las clases más pudientes. En la siguiente figura podemos ver a *50 Cent*, rapero de los 2000, en un concierto en directo con accesorios de oro, quien sabe si diamante, introducidos un estilo de vestir urbano y deportivo, eligiendo en esta ocasión al equipo de fútbol americano *Las Vegas Riders* como elemento principal. El deporte del país también será parte del desarrollo del estilo visual del género, tanto el fútbol americano, como béisbol, y especialmente el baloncesto, en una conducta hasta simbiótica con los atletas del deporte. En la siguiente figura vemos a la superestrella de la *NBA* Allen Iverson, en el año 1998 integrado totalmente en las tendencias visuales del género rap.

Ilustración 3. Collage de elaboración propia.



Nota 1. “50 Cent”. [Fotografía], por New York Post, 2009.

Nota 2. “Allen Iverson y Mose”. [Fotografía], por One Block Down, s.f.

Parte de este ejercicio de apropiación también se da en una de las grandes partes de su música, las bases musicales. El *sample*, conocido por adquirir y reciclar versos musicales o elementos ya existentes de otras canciones, se trabaja a través de estos a modo casi de *collage*, resignificándolos para darles un estilo propio. De manera que se podría decir que esta forma de reciclaje y admisión de elementos externos influye tanto en decisiones artísticas musicales, como en la carta de presentación ante el público a través de la moda.

Una de las cuestiones contextuales para entender el rap en nuestro ámbito ha de tratar de cómo llega a establecerse en España. De nuevo, no es tarea fácil, pero si escuchamos a pioneros como Frank T o MC Randy hablar de los orígenes, entendemos que llega a finales de los años 80 y principios de los 90, donde ya se establecería como género de una forma *underground* hasta su explosión a finales de la década. Años que quedan señalados por esas agrupaciones de raperos que se juntaban precisamente en grupos como *El Club de los Poetas Violentos (CPV)* o *Nación Sur* con la intención de establecer una relación de unión alejada de individualismos. El mismo Frank T, de *CPV*, habla de cómo estas agrupaciones surgen espontáneamente como resistencia y unión ante unas compañías discográficas que pasada la gran primera explosión del género dejaron de verlo como algo que tuviese cabida en el escenario musical español.

2.3. El videoclip de rap

A la hora de hablar del vídeo musical dentro del rap hemos de adentrarnos nuevamente en sus orígenes, a partir de aquí entenderemos mejor sus características y su crecimiento hacia lo que se ha acabado convirtiendo a día de hoy.

Pese a que hemos hablado de que el género empieza a coger forma en los años 70, no es hasta finales de la década, en el año 1979 que sale a la luz el primer videoclip de rap. Para ello haría falta que una canción del género entrase directamente al escenario e imaginario popular. *Sugarhill Gang*, con “Rapper’s Delight” compone una pieza musical “sampleada” a partir de “Good Times” de *Chic*, donde se moldeaba la instrumental o base funk para que los tres integrantes del grupo rapeasen por encima de ella. El disco se publicó en noviembre y poco tiempo después convierten una de sus actuaciones en el programa “Soap Factory Disco Show” en el videoclip oficial de la canción.

Ilustración 4. Collage de elaboración propia.



Nota. “Rapper’s Delight”. [Fotografía], por Sugarhill Records, 1979.

Debido a las fechas y el estilo de la instrumental, aún podemos ver una grandísima influencia del funk en el videoclip. Recordando destacadamente a las actuaciones en directo de los años 40 y 50 que se acabarían utilizando como vídeos musicales de grupos y artistas. En este caso podemos ver al trío de raperos introducidos entre un público aún perteneciente al funk, por lo que no se divisa aún a esta subcultura afroamericana negra que estaba presente en el género desde sus inicios. De cierta manera, Elizabeth Blair

(2000) habla en la emisora *NPR* de la fuerza que supone el éxito de la canción a la hora de acercar este sonido propio de los vecindarios negros y su realidad al público blanco. Lo cierto es que tanto la canción como el videoclip eran productos muy ligeros en carga social, no hay crítica a problemas sociales como habría años después con el subgénero del *gangsta rap*: con lo que era el producto perfecto para popularizarse en ese entonces, uno descafeinado. Incluso viendo el videoclip en silencio, uno no sabría distinguir si es o no hip-hop, ya que hasta los cantantes visten de una manera dispar respecto a sus contemporáneos en el rap.

A raíz del éxito, años después empezaría a desarrollarse una línea de trabajo parecida dentro del género, con la influencia de la *MTV* que, pese a la poca aparición de artistas negros, daba voz a artistas como *Afrika Bambaataa* con “Planet Rock” a principio de década o a *RUN DMC*, quienes continúan con la vía del vídeo musical con canciones como “Rock Box” o “King Rock” en torno a mitad de la década de los 80. Estos últimos con una linealidad narrativa, alejados de la actuación en directo y tratando de comenzar a contar historias al mismo tiempo que respetan la identidad del canto a cámara.

Aparecen a finales de la década grupos de raperos como *Public Enemy*, que con videoclips como “Fight The Power” reafirman la cultura más afroamericana y antisistema, como su mismo nombre indica. Dentro del videoclip abordan a través imagen y letra la crítica social y racial, el empoderamiento contra la opresión, y la representación positiva de la cultura negra. Ofreciendo también espacio al llamado *beef* contra *Elvis Presley*, quien ya hemos dicho que se introdujo como figura en el espectro *mainstream* de su década, y que es atacado aquí por *Chuck D*, ya que muchos afroamericanos señalaban al cantante de robar elementos de la cultura negra, al mismo tiempo que se hablaba de que era racista. En un videoclip en el que se presentan en la calle, en lo que parece una huelga, con señales de héroes antisistema negros, y lemas del mismo calibre, hacen aparecer incluso elementos contra la represión policial, haciendo que se trate de un vídeo musical representativo de forma total respecto a su parte auditiva.

Ilustración 5. Collage de elaboración propia.



Nota. "Fight The Power". [Fotografía], por Channel ZERO, 1990.

Tras esta década llena de cambios, y pese a que, según Kool Moe Dee (citado en Tannenbaum y Marks, 2012), artista activo en los 80, las discografías aún no estaban preparadas para gastarse el dinero en vídeos musicales de rap, o al menos hasta que un single vendiese 250.000 copias, en los 90 el factor televisivo empuja a la cultura del videoclip de hip-hop. Después del esperpéntico trabajo de *MTV* en hacer aparecer a artistas negros en sus primeros años, se acaba creando *MTV YO! RAPS*. Programa dentro del canal que daría el espacio para emitir los videoclips musicales del género sin que la propia cadena tuviese riesgo de pérdida de espectadores. Incluso Lee Masters (citado en Tannenbaum y Marks, 2012), que fue vicepresidente y manager general de la cadena, admitió tras el éxito del programa que no tenían precisamente claro que el rap tuviese su lugar dentro de la cadena.

Fruto de la gloria cosechada en *MTV Yo! Raps*, el videoclip de rap empieza a coger un punto álgido, y entre los años 90 y principios del nuevo siglo aparecen vídeos musicales como "Nuthin' But A "G" Thang" de *Dr Dre* y *Snoop Dog*, que se lanza a la calle y al estilo de vida afroamericano, concretamente al que llama estilo *gangsta*, mientras se muestra en el videoclip una forma de vivir relajada, divertida, y festiva, propia

de la costa oeste. Empiezan a aparecer elementos como coches deportivos en los vídeos musicales. Pocos años después aparecería *The Notorious Big* con “Hypnotize”, donde “evoluciona”, pasando de coches a barcos, se empieza a tratar el color del videoclip de una forma más creativa para separar diferentes espacios, con tratamientos casi destructivos. Donde la narración parece la de una película propia de la época, profundizando en este escalón hacia la narratividad, se busca contar algo más, hacerlo aún más interesante para el público. *Eminem* también comienza a explotar como artista y se hace especialmente conocido por sus videoclips, a veces controvertidos por lo gráfico de lo que se muestra, auténticos y personales, y narrativamente elaborados para atraer y mantener al espectador atento en todo momento a la televisión, y posteriormente al monitor con la llegada del internet y las plataformas de subida de vídeos.

Ilustración 6. Collage de elaboración propia.



Nota 1. “Nuthin' But A "G" Thang”. [Fotografía], por Dr. Dre, 1992.

Nota 2. “Hypnotize”. [Fotografía], por The Notorious B.I.G., 1997.

Nota 3. “My Name Is”. [Fotografía], por EminemMusic., 1999.

Don Letts (citado en Tannenbaum y Marks, 2012, p. 458), afirma lo siguiente sobre esta época del programa de MTV para criticar que no se trataba simplemente de racismo, sino que todo tenía que ver con el dinero:

The irony is, Yo! MTV Raps ended up being the highest viewed program on MTV. And that made me realize that in America, it ain't about black, it ain't about white, it's all about green. If you're making money, you are accepted instantly, no matter what color you are.

Entrado el nuevo siglo, la web *YouTube* tomaría el papel de la MTV, convirtiéndose en la plataforma de presentación de videoclips que había sido exitosamente el canal musical de televisión por excelencia en el final del siglo anterior. Con este cambio de paradigma, el videoclip pasa a tener la democratización que conocemos a día de hoy, donde no es necesario tener una productora detrás que financie videos musicales como podía ocurrir con la realización y emisión del mismo en el pasado siglo. Uno de los grandes ejemplos elegidos de esta época en el género se verá con un videoclip de doble canción de *A\$AP Mob* llamado “Money Man / Put That On My Set”. Donde se graba lo que parece ser un cortometraje de una historia de novela negra sobre la criminalidad de un mundo ficticio. Esta historia se va relatando antes y durante los 12 largos minutos de duración. Inspirado en obras cinematográficas como *La Haine* de Mathieu Kassovitz, según la revista “Dazed” (2016), e incluyendo hasta a uno de sus protagonistas en esta pieza de videoarte musical, “Money Man / Put That On My Set” sienta cátedra en referencia a aquellos primeros vídeos musicales dramatizados, donde se buscaba crear una atmósfera entorno al propio videoclip.

Ilustración 7. Collage de elaboración propia.



Nota 3. “Money Man / Put That On My Set”. [Fotografía], por A\$AP Mob, 2016.

2.4. Estado del arte

En este apartado se enumerará de forma analítica los elementos que han servido como referencia o inspiración a la hora de establecer el proyecto en sus pasos de producción, con una fijación alta en los elementos conseguidos a partir de la postproducción. Siendo de esta manera, lo que ayudará a comenzar a establecer una primera línea de trabajo a través de lo que se hace hoy en día entorno al videoclip de rap.

La tendencia actual, entendiendo actual como de aquí a hace unos 5 años aproximadamente, se mueve entre diferentes estilos de videoarte, normalmente en búsqueda destacar de alguna manera o de otra, ofreciendo así avances y formas de hacer y resolver emergentes y diversas. Como estilo que nace en Estados Unidos, la base e inspiración acaba partiendo siempre de allí, extendiéndose e influyendo al resto del mundo: será por esto que gran parte de las referencias parten de videoclips de artistas estadounidenses. Siempre se busca ver que se hace en la tierra del hip-hop para posteriormente llevarlo a otros países.

Dos de las grandes referencias a la hora de imaginar el resultado final son las que envuelven al trabajo de *Lute* con “GED (Gettin Every Dolla)” y el de *IDK* con “Dog Food”. Artistas que no parten como referentes iniciales ni del artista *Raw Krudo* ni de mí, sino que llegan a nosotros tras la búsqueda de algo nuevo.

La primera de ellas, “GED”, nos inspira desde un primer momento en varios aspectos, siendo el más importante lo sencillo que su sencillez. A primeras de cambio esto quizá no debería ser positivo, pero lo es casi por desmérito de la competencia, siendo esta la que apuesta por complicarse en todos los términos posibles. En los últimos años nos encontramos ejemplos de videoclips con gran alcance que apuestan por sobreexplotar la parte visual de elementos como transiciones o efectos visuales con la intención de acelerar el ritmo o de llamar la atención, y crear posteriormente escuela de ello. Estos son, y sirven como grandísimos ejemplos de referencia hasta el punto negativo en el que se convierten en una norma que empuja a sobrecargar los cuadros de cientos de elementos, o a acortar los clips de vídeo al segundo o fracciones de segundo. Parte de esto lo vemos en “Floor Seats” de *A\$AP Ferg*, que tiene considerablemente uno de los trabajos más rigurosos en términos de grabación y especialmente postproducción, y que toma la decisión artística de llevar esa línea y ritmo visual.

Volviendo de nuevo a lo que hace *Lute* con “GED” es, primeramente, establecer una serie de escenarios, que en este caso serán únicamente cuatro, sobre los que se derivan pocos y distintos planos. Esto implica varias cosas, la primera siendo la creación de una coherencia visual que permite mantener una estética más sólida. La segunda implicación, de acuerdo con la anterior, ayuda a establecerse como trabajo conceptual, donde la fijación no estará tanto en la ruleta de cambios infinitos de plano y escenario, sino que permitirá prestar atención a detalles estéticos y elementos visuales dentro del plano. Ambas de estas implicaciones aportan intimidad y profundidad a la obra.

Ilustración 7. Collage de elaboración propia.



Nota. “GED (Gettin Every Dolla)”. [Fotografía], por Lute, 2020.

Otro de los grandes elementos sobre los que destaca el videoclip, gracias en parte a lo anterior, es el tratamiento de la imagen, ante la negativa de jugar con transiciones alocadas, se hace el esfuerzo de tratar el color y la iluminación para, de nuevo, crear coherencia en el conjunto del videoclip. Pareciera que se crea incluso una imagen propia, lejos de la realidad, ya que se juega con colores más saturados de lo normal, pero con una esencia que se sigue percibiendo como identidad visual. El impacto visual atrae además

por elementos como el grano, que suele añadirse en el proceso de edición y corrección de la imagen, y que ayuda a recordar a lo que sería el film antiguo.

Ante esta decisión de primar el tratamiento del color, la creación de escenarios concretos, el ritmo lento, se antepone en cierta parte otro de los que será nuestro referente a la hora de establecer un patrón con los efectos visuales. Con “Dog Food”, el rapero *IDK* establece una identidad visual a partir de elementos visuales que servirán tanto como transición, como de acentuaciones en partes de la canción. En este caso veremos como la decisión de aplicar esto trae consigo dejar de lado, y casi abandonar, otros aspectos igual de importantes como los ya nombrados con el referente anterior. En esta instancia se va a optar por tomar prácticamente toda la grabación con un trípode a mano del rapero, lo que conoceríamos de manera vulgar como “palo *selfie*”. Esto implica también cierta coherencia, ya que generalmente el cuerpo del artista siempre va a estar enmarcado en los mismos límites, y dará un estilo visual único, ya que se trata de una manera distintiva de presentarse frente al espectador.

Ilustración 8. Collage de elaboración propia.



Nota. “Dog Food” [Fotografía], por IDK, 2022.

El principal elemento sobre el que pesará gran parte de la importancia de este videoclip es el llamado “*mixed media*”. Esto es, según Maslen y Ross (2017), el proceso que envuelve la creación de arte combinado de forma libre y creativa de diferentes elementos artísticos como la acuarela, la pintura acrílica, y la fotografía. Extrapolándolo al videoclip, se trata de un proceso creativo en el que se mezclan elementos propios del arte plástico, de base físico, con el metraje grabado, de base digital. Esto vemos que se hace en el videoclip de *IDK* a través de la extracción de fotogramas específicos, - normalmente se suele trabajar con menos fotogramas de los correspondientes al vídeo original para economizar el trabajo- para poder modificarlos con elementos como pinturas blandas, con el uso de ceras, rotuladores que recuerdan a la firma de grafiti, y elementos recortados de revistas. Con lo cual, podríamos decir que este arte, el de los *mixed media*, es uno que recuerda al collage, viendo a este como una creación de cuadros e imágenes a partir de modificaciones y añadidos específicos.

De nuevo, se crea una imagen, una forma de mostrarse, una identidad visual, muy específica, esta vez a través de los efectos de *mixed media*, que permite experimentar sobre lo grabado y fusionar diferentes estilos artísticos, de manera que la estética siempre se va a mostrar como una original e innovadora en sus formas. Pese a que se combinen diversas técnicas en una, bajo el paraguas del collage se crea una narrativa consistente en términos visuales que impacta y enriquece la visión de un público que quizá no esté acostumbrado a ver este tipo de arte dentro de un videoclip.

3. MEMORIA

3.1. Análisis de la canción

La canción parte de los dos “elementos instrumentales” sobre los que históricamente se ha construido el rap: la base y la voz. Mientras que la base siempre ha tomado un papel algo más secundario, la voz, especialmente por su mensaje, tendrá una importancia magna.

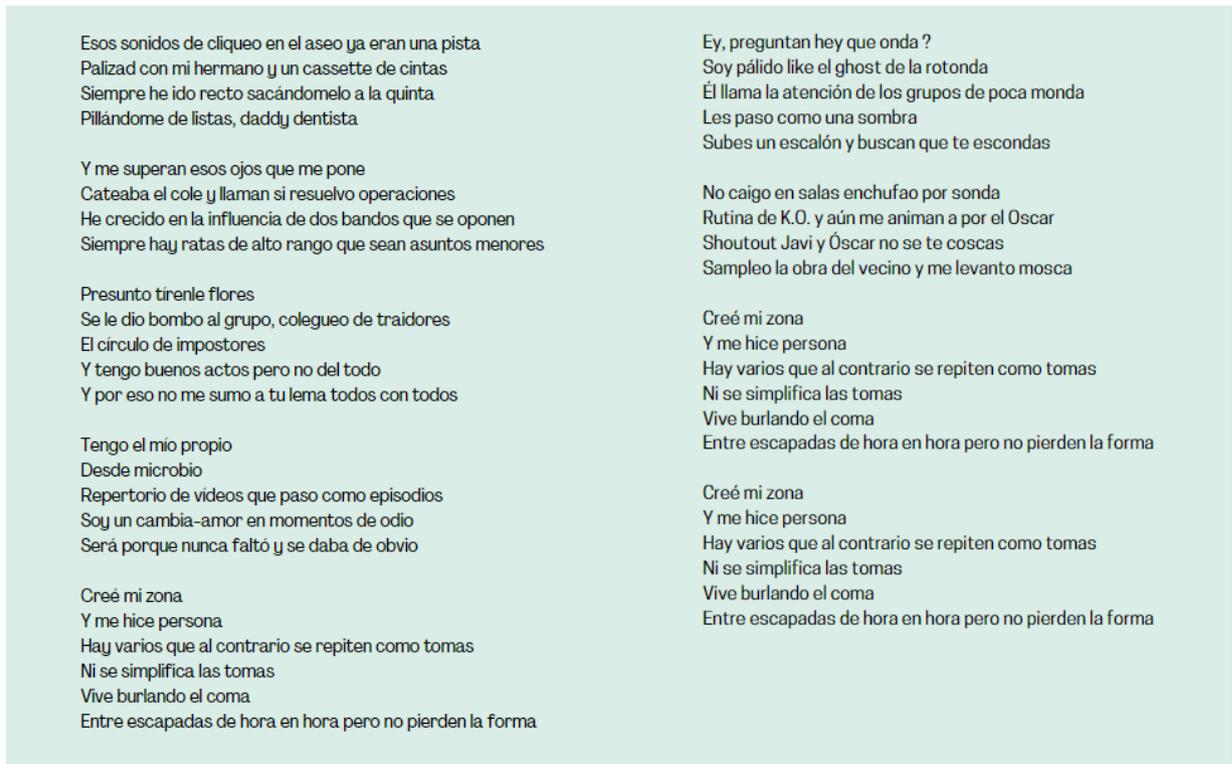
La base la podemos separar en varios segmentos, el introductorio, donde nace a base de unos punteos de guitarra que serán el cuerpo de la mayor parte de la canción. A los pocos segundos, se empieza a desarrollar con la ayuda del *beat* de platillo y caja, y una primera melodía secundaria que refuerza la melodía de la voz. Pasado el primer tercio de la canción, la base rompe con la inclusión del bombo, que ayudará a modificar la melodía de guitarra principal sin que la coherencia de la canción se quiebre. Para finalmente, en una suerte de cambio de tercios, cambiar los elementos musicales hacia una progresión más fantástica que se acabará apagando con el eco de la melodía principal.

La parte vocal, como antes se ha dicho, podría ser categorizada como la protagonista, ya que incluye el mensaje y parte de la melodía en su entrega vocal. La melodía que se crea, poco convencional si la comparamos al hip hop más clásico, trata de incorporarse a la base de una manera experimental y personal. En momentos más unida al *beat* de platillo y caja, en otros a la melodía de guitarra, y en otros alejada de todos los elementos de la base para crear una melodía propia, como en su quinta estrofa. En la parte final del tema, la melodía, al repetir el estribillo está elevada en tono para crear un efecto de clímax, acompañando así a la resolución del *beat*, y por tanto de la canción.

El mensaje que se lanza está dividido ordenadamente comenzando por experiencias personales del pasado, como podemos leer en las dos primeras estrofas, donde el artista recuerda su infancia con la familia y el colegio. En una siguiente estrofa, con *beef* lanzado hacia la escena actual del género, busca criticar la unión *per se* de raperos que buscan juntarse entre ellos y hacer piña pese a no congeniar o compartir valores. Versos después habla del yo, en primera persona, elemento muy propio del género para compartir

experiencias a través de la letra. En resumen, se trata de un conjunto de estribillos que, pese a no compartir un mensaje único en términos de coherencia, recoge varios mensajes a través de diferentes maneras que generalmente utiliza el rap para comunicarse temáticamente. En la siguiente ilustración podemos leer la letra:

Ilustración 9. Letra de “Sonda”.



Es relevante añadir, aunque no aporte gran peso al apartado, que, a mediados del mes de abril, el artista finalmente decide nombrar “Sonda” a la canción. Haciendo referencia a la frase en la que dice: “No caigo en salas enchufao por sonda”. Aludiendo a la forma en la que no quiere obtener oportunidades a través de enchufes o contactos, sino por su esfuerzo genuino.

3.2. Preproducción y grabación

La preproducción nace en el primer momento en el que es posible leer lo que el artista ha escrito sin siquiera haber escuchado lo que acabará siendo su base, con la que, de una manera muy primitiva, comenzamos a imaginar lo que se querrá hacer con el videoclip. Habiendo repasado el trabajo completo del artista, que en el momento tenía un total de 11 videoclips en solitario, y cuatro con su anterior grupo en *YouTube*, se espera durante unos pocos meses a escuchar lo que será la primera maqueta de la canción.

Tras las primeras escuchas de la maqueta inicial se pasa al proceso más complicado, donde se busca materializar visualmente el sonido. Durante estos primeros meses, en los conviven el desarrollo del proceso de estado del arte con la búsqueda de unas primeras localizaciones junto al artista, el ritmo de trabajo comienza lentamente, esperando siempre una versión nueva de la canción desde la que se pueda construir lo visual de una forma más segura.

El artista, que busca la innovación en localizaciones respecto a sus anteriores trabajos, empuja a realizar otro repaso de lo ya utilizado en sus videoclips para trazar uno diferente. Con la llegada de lo que será la versión casi definitiva, con la cual ya podremos trabajar, se determinan los dos siguientes pasos. El primero, del que ya se ha hablado, establecer un cerco de investigación, siempre junto al artista, sobre el estado actual del videoclip. Donde nacen nuevas ideas, se descartan otras, y se enlista qué buscamos y qué no. El segundo paso será cuadrar una fecha de grabación que nos permita trabajar con la suficiente tranquilidad dentro de lo posible.

Como condición trabajo amateur en búsqueda de la profesionalidad, se trata de encontrar el equilibrio entre ambos para desarrollar un producto serio. Se produce un ejercicio de reflexión debido a varios factores de compatibilidad a la hora de encontrar fechas de la grabación, objetivos del trabajo, y se toma la decisión de apartar algo de responsabilidad, entorno al total, al proceso de grabación, para así, realmente enfocar lo importante del trabajo, el periodo de postproducción.

Semanas antes de la fecha de grabación se desarrolla un *storyboard* que acabará sirviendo de una forma pasiva en la grabación y se determinan finalmente las localizaciones de la grabación. Principalmente, por un motivo de conexión personal con el entorno del Gandía, donde he estado estudiando, y por temas de compaginación con el

artista, se decide llevar la grabación a dos lugares diferentes del poblado gandiense. Ubicados en, lo que según el Plan General de Ordenación Urbana (PGOU) de Gandía es el *Grau i Platja*, y tratando de diferenciar entre los dos escenarios naturales, marcamos la playa y el marjal como localizaciones de grabación.

Ilustración 10. Ilustración de elaboración propia.



Nota. “Storyboard de Sonda” [Fotografía], por Javier Mora, 2023.

La creación del storyboard comienza tras hacer una última revisión del estado del arte, y tomar el proceso del que se hablará en el siguiente párrafo. Por orden, se dibujan una serie de planos que queremos mostrar si o si, con opción siempre a la variación de la puesta en escena, permitiendo que el artista varíe en formas de presentarse frente a la cámara. Un ejemplo de esto se dará en el tercer cuadro dibujado del escenario de playa, donde se decide enriquecer las posibilidades de recurso grabando una variación de la escena andando en otra dirección. Esto también se dará en el último cuadro del marjal, donde en el momento se toma la decisión de que el artista se mueva entre varios niveles de profundidad dentro del plano, para posteriormente crear en edición un efecto en el que aparezca el artista en diferentes lugares dentro de este mismo plano fijo.

En un proceso previo a la grabación, se viaja a las localizaciones con el artista un día para marcar mentalmente el terreno y dilucidar las ideas expuestas en el estado del arte, para ver así, como se comportan una vez llevadas a nuestro terreno. Hecho esto, se realizan las correcciones necesarias y se prepara el material de grabación, que estará compuesto por una cámara *Canon EOS 77D*, un objetivo *EF-S 18-135 mm*, un trípode y pequeño foco de *Manfrotto*, una escalera mediana para elevar el grado de elevación de

ciertos planos, y una pequeña cámara *Fujifilm* que se usará para sacar fotografías que potencialmente sirvan como imágenes recurso, o bien, para la promoción del videoclip.

Ilustración 11. Collage de elaboración propia.



Nota. “Trabajo de campo para Sonda” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

Para destacar aún más la diferencia entre ambos escenarios, se decide realizar la grabación en el escenario de playa por la noche, para jugar así con los mínimos elementos posibles, arena, agua, y artista. Anteponiéndose a la grabación en el escenario del marjal, que será rodado con la luz del día, con todos los elementos propios de un lugar como este, vegetación variada y más profundidad de campo en plano. Por tanto, se produce la grabación el día 21 de junio, primero, en la madrugada, entre las 1:00 y 4:00, con una playa donde ya no va a cambiar la luz y sin tener que preocuparnos de molestar a nadie. Y doce horas después, a las 16:00 en el marjal, donde vamos a grabar con la mentalidad previa de haber visionado lo previamente grabado por la noche, para tratar de cubrir otras necesidades, o buscando incluso nuevos planos y estrategias de grabación, siempre en pos de contar con la mayor diversidad de clips de vídeo para el videoclip.

Como es de esperar, que se tiene previamente bien en cuenta, se producen diferentes adversidades en la grabación, que se van a tener que resolver con tiempo. Gracias a haber antepuesto estos posibles problemas, se resuelve, por ejemplo, un problema que surge en relación a la batería del foco, totalmente necesario para grabar por la noche. Además de problemas de novato con la enmarcación de planos, o enfoques. Al tener este tiempo previsto, se pueden buscar soluciones con nada más que tiempo que solo nos ocuparán la pérdida de alguna hora que otra.

La grabación está dividida por localizaciones, tipos de plano, tipos de composiciones, diferentes movimientos de cámara, etc. Pero se puede decir que generalmente, en el escenario de playa, gran parte de los planos están grabados desde una angulación cenital, para reforzar la fuerza del foco, que pareciese que es uno de seguimiento a la cámara desde arriba. Es grabado totalmente con cámara en mano, y se diversifican en planos con mucho movimiento de cámara, que son mayormente laterales; o más fijos, mayormente focalizados en recoger planos detalle. Con esta iluminación se busca reducir aún más los elementos visibles en el plano, apartando todo lo que esté fuera del halo de luz del foco de protagonismo.

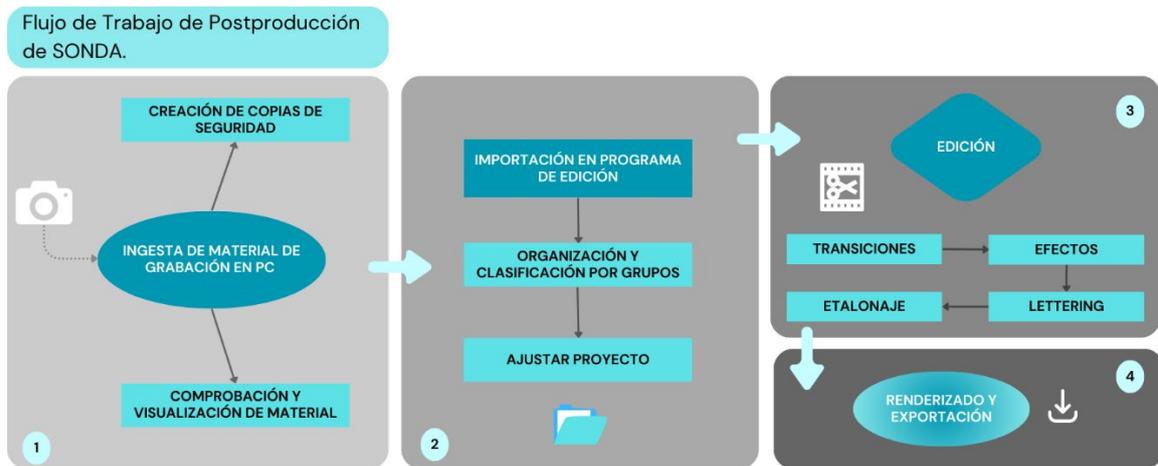
En el caso del escenario del marjal, pese a que haya planos grabados a mano, se introduce el trípode fijo con planos sin movimiento de cámara, con una angulación central respecto al artista, con iluminación natural, menos planos de detalle, y más variedad en escenarios, acabando con hasta tres diferentes. Asimismo, mientras que el artista produce más movimiento en el escenario de la playa, en este se sacrifica de movimiento, a favor de la composición dentro del plano.

Respecto a los detalles técnicos de la cámara, se graba enteramente todo en una tasa de 24 fotogramas por segundo o, más técnicamente 23.976 *FPS*, en una resolución de *FullHD*, o 1920x1080, con una relación de aspecto de 16:9.

3.3. Flujo de trabajo

El establecimiento de un *workflow* o flujo de trabajo es fundamental a la hora de economizar el trabajo de postproducción, ya que marca una forma organizativa de hacer. Es por ello que se seguirá una línea de trabajo marcada por un flujo establecido antes de comenzar con el proceso de postproducción y después del proceso de grabación. En la siguiente ilustración se puede apreciar en pasos muy generales los primeros procesos de ingesta y revisión de material, el proceso de importación en el programa, el de edición y finalmente el de exportación del producto.

Ilustración 12. Gráfico de elaboración propia.



Nota. "Flujo de Trabajo de Postproducción de Sonda" [Gráfico], por Javier Mora, 2023.

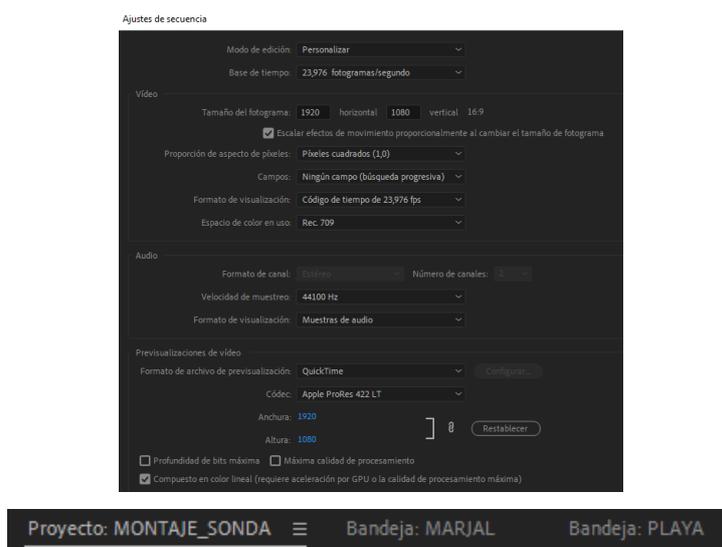
3.4. Procesos de postproducción

3.4.1. Importación

El primer paso en el largo proceso marca la importación de los archivos de grabación en el ordenador, a partir del cual se va a crear una copia de seguridad en un disco duro externo, como medida de seguridad ante posibles desavenimientos. El siguiente procedimiento pasa por hacer una comprobación de formatos en estos archivos, ya que se ha de asegurar que la cámara no haya tenido ningún error a la hora de recopilar lo que ha sido grabado, para ello nos podemos ayudar de programas como *MediaInfo*. Estando correcto lo anterior, el siguiente paso, dentro de este primer bloque, pasará por realizar una primera visualización de todos los clips, donde aún no se decida cuál será utilizado, pero sí se establecerán decisiones artísticas respecto al montaje.

Pasando a un segundo bloque, ya dentro del programa de edición, que en este caso será Adobe Premiere Pro en su versión de 2023, se importan todos los archivos ordenadamente en una gran carpeta de proyecto de la que se ramifican en bandejas las de los dos escenarios principales, playa y marjal. La ordenación de clips se establecerá por nombre de archivo, haciendo así que el orden de grabación temporal de la cámara, sea quien marque el orden. En un siguiente paso se establecerán los ajustes del proyecto dentro del programa de edición, donde se respetarán los formatos de grabación. Es importante que se mantenga un control con el lugar donde guardemos nuestros archivos, tanto el del proyecto y secuencia, como el de los archivos que hemos importando, evitando cambiarlos de carpeta o posición en pos de tenerlos localizados y que así no se queden sin conexión.

Ilustración 13. Collage de elaboración propia.



Nota. “Proyecto y Ajustes de secuencia de Sonda” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

3.4.2. Montaje

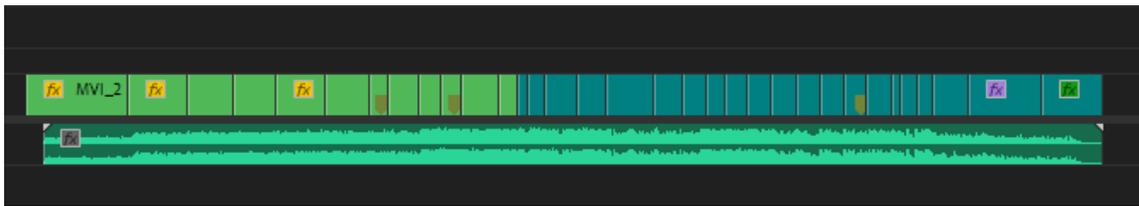
Habiendo establecido estos primeros pasos de importación y seguridad, ya se puede comenzar el primer proceso de montaje. En este primer proceso, se trata de continuar con la primera idea que surge a la hora de construir la linealidad del videoclip, donde, con intención de separar lo máximo los dos escenarios, se propone que funcionen independientemente. Por tanto, se comienza a montar lo que será la mitad del videoclip, que corresponderá al escenario del marjal, seleccionando en una revisión de clips aquellos que funcionen mejor. En este primer escenario, donde la canción aún no ha “roto”, donde veremos esa progresión instrumental, se toma la vía de focalizar la selección al canto a cámara. Esto tendrá varios significantes, siendo uno de ellos la cercanía que rápidamente se crea entre artista y espectador ante la falta, aún, de una base instrumental fuerte.

Continuando este proceso lineal, se seleccionan los clips de la playa. La diferencia estará en que esta vez no hay que crear una progresión entre vídeo y audio como pasaba anteriormente, sino que cuando entra en pantalla este escenario la canción está en pleno desarrollo. Con esta idea en la cabeza, la selección e inclusión de clips de vídeo pasa por buscar la diversidad, incorporando esta vez más planos recursos, favoreciendo así el ritmo acrecentado y complejidad de la canción, que en este estado no aguantaría solo utilizando planos con canto a cámara. En este proceso se trata desde un primer momento en alinear la sincronización de vídeo y audio de los clips respecto a la canción. Gracias a que en la

grabación se mantuvo el dispositivo de audio que reproducía la canción cerca de la cámara, la sincronización posterior se facilita. Los únicos planos que no tendrán una sincronización real respecto a la canción serán aquellos que se utilizan como planos recurso, ya que no hay canto a cámara. Pese a que el programa de edición cuente con herramientas que facilitan la sincronización de audio con automatismos, para evitar posibles fallos, se hace una sincronización manual.

En la línea de tiempo se puede apreciar que el montaje se trabaja de una manera lineal, trabajando con lo que es la “película” en la misma línea de vídeo, esto es positivo por varias razones: una de ellas es que se minimiza el error en términos de sincronización y en gestión de capas, otra es la facilidad y fluidez visual a la hora de montar los clips, y otra externa al proceso de edición es la que se aplica al ordenador, que al ser antiguo agradece no cargar de líneas de vídeo sobre el *hardware*.

Ilustración 14. Collage de elaboración propia.



Nota. “Línea de tiempo en primer montaje de Sonda” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

Establecido el primer montaje, se puede hacer una revisión bastante más efectiva de los planos que han quedado atrás, buscando siempre reemplazarlos por los que no convengan de la primera versión. Pese a que no sea quizá lo más común, habiendo establecido desde un primer momento una relación con el artista, y habiendo hecho ya una primera revisión del primer montaje personalmente, tomamos una sesión presencial de revisión en la que comentaremos la línea que va a continuar el videoclip, la elección de los planos escogidos, y detalles sobre aspectos futuros que infrinjan una necesidad en ese momento, como la estética o el “lettering”. De esta reunión sale una segunda versión bastante parecida a la primera en términos generales, pero con revisiones que ayudan al ritmo y al orden de planos. Este proceso ayudará primordialmente a la confección de una

secuencia sobre la que construir con la seguridad del artista y al avance del siguiente paso en el proceso del montaje.

3.4.3. Transiciones

Cuando hablamos de transición en este videoclip podemos hablar de varias técnicas. Una de ellas involucra al corte más clásico, donde se corta de plano a plano por corte, no hay más que esto. No obstante, se puede decir que existen transiciones de corte utilizadas frecuentemente en el videoclip que van más allá del corte plano a plano. Veremos que una de ellas es el corte en acción, que respeta en mayor o menor medida el *raccord* de la acción sobre la que se corta, este se aplica tanto en uno de los primeros cortes del videoclip, como en lo que será el último, pasando ambos de general a medio. Este tipo de corte tiene una implicación muy sencilla de continuidad, que puede llegar a ralentizar el ritmo del videoclip, es por esto que se aplica cuando la canción está arrancando y está acabando, también puede tener una implicación de fluidez y coherencia narrativa. Es usado de manera diferente, tanto en canto a cámara como en una escena que podría considerarse como de recurso.

Ilustración 14. Collage de elaboración propia.



Nota. “Corte en acción en Sonda” [Fotografía], por Javier Mora, 2023.

Otro de los cortes o transición utilizado, aún dentro de los que no tienen efectos es el llamado “match cut” que une dos encuadres de plano muy parecidos en diferentes escenarios, este es el ideal para pasar del escenario de la playa al del marjal, ya que supone un cambio en todos los sentidos visuales salvo en su encuadre, lo que hace que se mantenga una línea de seguimiento coherente. En este caso, al pasar de un escenario de día a uno de noche podría tener hasta una implicación de elipsis de tiempo, pese a que la

idea principal de su uso sea el ya comentado. Este corte podría también considerarse como “smash cut”, ya que implica una colisión visual entre planos, pese a que no exista discontinuidad entre planos. El “match cut” es también usado dentro del mismo escenario, pero con un fondo diferente en el escenario de la playa, donde la implicación que acaba teniendo es más la que se puede asemejar a un corte en acción, ya que esa es tanto la intención como la lectura rápida no analítica que se hace al verlo un espectador.

Ilustración 15. Collage de elaboración propia.



Nota. “Match cut en Sonda” [Fotografía], por Javier Mora, 2023.

También aparecen transiciones de “jump cut” que, aunque no sean tan obvias como los ejemplos más claros del tipo de corte, pueden justificarse como tal, una de ellas podría ser la transición entre un canto a cámara y un recurso, ya que como tal, la toma es la misma, y la implicación que tiene es la de romper la continuidad con el recurso dentro del mismo plano (el que boxea). Este tipo de corte resulta casi como una forma de crear paso de tiempo y aceleración ritmo a la vez, ya que economiza la narrativa visual, se incrustan dos acciones diferentes en una misma secuencia del mismo plano.

Ilustración 15. Collage de elaboración propia.



Nota. “Jump cut en Sonda” [Fotografía], por Javier Mora, 2023.

Pasando de las transiciones más básicas a las que implican el uso de efectos externos, comenzando por orden de clásicas dentro de lo creativas y experimentales que son. Una de ellas será el fundido, utilizado como primera transición del videoclip, ayuda a pasar del negro, de la nada, al primer clip de video que se verá, ayudando a la introducción suave del vídeo. Justamente al contrario en términos de significado visual, tendremos un fundido a blanco entre planos, donde la implicación no será suave, sino radical. Para superar un problema de iluminación en la grabación, donde el artista coge demasiada luz, hasta quemarse al final del corte, se incluye un fundido a blanco que ayudará tanto a camuflar el error, como a simbolizar narrativamente el uso de una luz potente de flash en el artista.

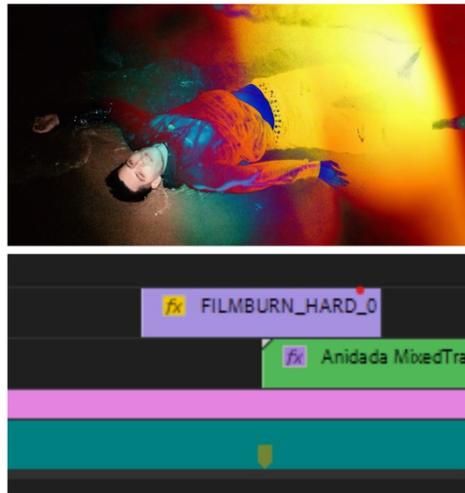
Ilustración 16. Collage de elaboración propia.



Nota. “Fundido a blanco en Sonda” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

Otra de estas transiciones se verá con el uso de la superposición de imágenes, en este caso con los llamados quemados de imagen o “*filmburn*”, que podría ser considerado como efecto visual, pero que su uso es meramente transicional entre planos. Es utilizado para simular, como su nombre indica, el defecto de quemado de la película, y su uso es meramente artístico, no tiene ninguna significación narrativa dentro del videoclip, más que el de crear una estética y rellenar el espacio que puede dejar un corte básico entre planos. También ayudará a introducir efectos de vídeo de una manera menos brusca.

Ilustración 17. Collage de elaboración propia.



Nota. “Jump cut en Sonda” [Fotografía], por Javier Mora, 2023.

Las últimas transiciones implican realmente el uso de los efectos visuales, por tanto, es complicado determinar si pertenecerían a un proceso de transición o de *VFX*. Es por esto que sirven, nunca mejor dicho, como transición entre apartados.

Durante este proceso y el siguiente, que empezará a involucrar más elementos de vídeo, se etiqueta por color la diferencia de elementos que comienzan a aparecer en la línea de tiempo del programa de edición. Se comienza diferenciando entre los dos escenarios, para tener un poco más de claridad a la hora de distinguirlos en la línea de tiempo, y posteriormente se separan por color elementos como capas de ajuste, secuencias anidadas y otros elementos que influyen en la imagen de la secuencia.

3.4.4. Efectos visuales

Respecto a los efectos visuales, tal y como es reflejado en un primer momento en el estado del arte, ahora con la grabación y montaje ya establecidos, se retoma la decisión de utilizar la menor variedad de efectos visuales. Mientras que la intención del trabajo en sí es la de que se vea que el proceso de postproducción es más protagonista que el de grabación, se ha de encontrar un equilibrio con los *VFX*, ya que su uso desmedido puede causar problemas incoherencia visual dentro del videoclip y sobrecarga para el espectador.

Por estas razones se decide contar con un equilibrio de efectos visuales establecido por el protagonismo de uno de ellos, bajo el que se denomina el arte de *mixed media* del que se hablará a continuación. Como parte de efectos que se utilizan como transición, se incluye entre clips un defecto visual que busca asemejarse al error que tendría una cámara al caer al suelo. Bajo el efecto visual de *mixed media* se construirá este apartado, consiguiendo una estética única en general, pero diversa en lo específico, dentro del videoclip. Utilizando como inspiración primordial el videoclip expuesto en el estado del arte, se comienza por hacer una selección de clips sobre los que trabajar, tratando de imaginar en un primer momento los lugares dentro del videoclip donde el resultado sea mejor. Se escogen cinco diferentes clips, sobre los que se irá trabajando en sesiones largas en un orden repetido.

El proceso será el siguiente: selección de fotogramas, exportación de fotogramas en carpetas, impresión de fotogramas en cuadrícula, escaneo de la impresión, modificación de la impresión con artes plásticas, escaneo de impresión modificada, y colocación de fotogramas en línea de tiempo. Detalladamente, como se ve en la siguiente ilustración, con uno de los ejemplos vemos cómo es el proceso en los folios de escaneos.

Ilustración 18. Collage de elaboración propia.



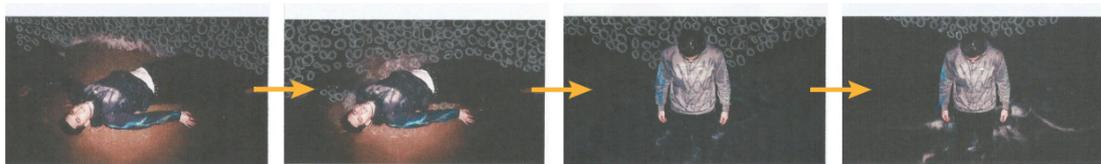
Nota. “Ejemplo 1 de mixed media en Sonda” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

Se trata de un proceso largo y costoso, ya que las impresiones toman su tiempo y dinero. Se podría hasta decir que es un proceso que no merece la pena o que, incluso, puede ser replicado en digital, eliminando así estos problemas de un plumazo. Pero lo cierto es que el proceso, como su nombre indica, mezcla diferentes técnicas, la plástica y

la digital en una, tratando de respetar su principio, se dilucide tomarlo como tal. Otro principio dentro de este efecto es el de la animación fotograma a fotograma, proceso artístico que también toma su tiempo y pensamiento creativo.

En cuatro de sus cinco usos se utiliza con los últimos fotogramas de los clips de vídeo, sin embargo, en su quinto uso toma parte de una transición entre clips. Esto ayudará a crear, a través del efecto, una conexión entre ambos clips, que con el corte tradicional no tenían. Dotando así al videoclip, como efecto visual, de algo más que una estética propia: un modo más de transicionar y trazar líneas de seguimiento entre planos.

Ilustración 18. Collage de elaboración propia.



Nota. “Ejemplo 2 de mixed media en Sonda” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

Dentro de este último proceso de edición e introducción de elementos externos al montaje en línea de tiempo, se introduce como efecto visual fotografías en pantalla. Estas superpuestas en una capa superior al clip original del vídeo, con lo cual no tiene ningún efecto en el vídeo, sino que se establece simplemente como añadido o recurso sobre el vídeo. Estas serán fotos tomadas en la sesión de grabación, con la intención de opcional de incluirlas dentro del metraje o utilizarlas como parte de la promoción del mismo, aunque finalmente se usa en ambas tareas. Su inclusión es muy básica y se acompaña de un efecto de audio para reforzar la inmersión de su inserción dentro del videoclip.

Ilustración 19. Ilustración de elaboración propia.



Nota. “Inclusión de fotografías en Sonda” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

3.4.5. Audio

Habiendo mencionado el audio, se ha de hablar de una manera casi imprescindible pese a que no tenga un gran peso en el proceso de postproducción. De él se debe decir que tiene dos inclusiones dentro del videoclip. Una de ellas, utilizada tanto al principio como al final del mismo, ayuda a crear la ilusión auditiva de las olas del mar que se vemos visualmente en pantalla en ese momento. Por otra parte, también siguiendo la idea de oír de forma realista lo que se ve, se incluyen detalles algo imperceptibles, pero sutiles en su uso con la inclusión de efectos visuales, tanto el de quemado de imagen, como el que imita el obturador de fotografías en la aparición de las fotografías. Por lo demás, todo el sonido provendrá del archivo de audio trabajado por *NaxitoJueves*, productor de la canción.

3.4.6. Diseño de fuente

En uno de los últimos procesos dentro de la introducción de elementos en la postproducción se incluye el *lettering*, siendo este una parte importante para la estética del videoclip, ya que es la única parte textual, junto al crédito que le acompaña en el mismo momento, en el videoclip. Aparece en los primeros momentos del mismo, como primer impacto visual. Para el *lettering* se utiliza una edición específica, con una transformación de ola, y luego una multiplicación de la misma fuente, buscando la estética

propia de las olas del mar. Mientras que este *lettering* será el que busque la impresión con sus capas de edición, el crédito será todo lo contrario, regalando así el protagonismo al título de la canción. A ambos, *lettering* y créditos se les aplica un efecto de ruido para introducirlo estéticamente aún más al videoclip.

Ilustración 20. Ilustración de elaboración propia.

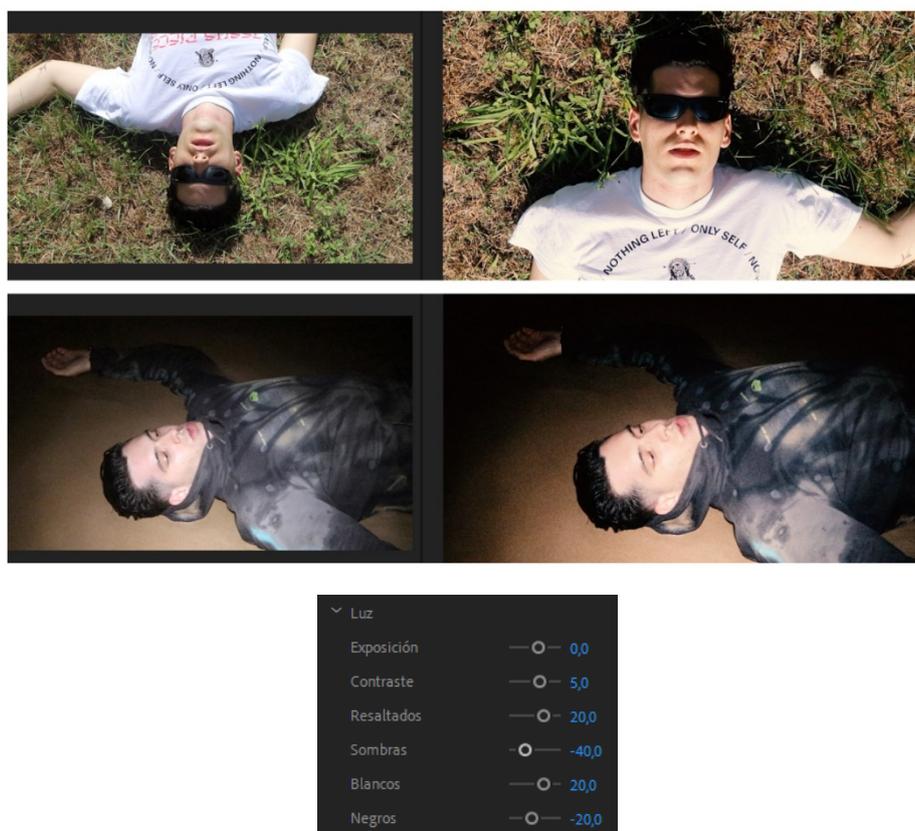


Nota. “Lettering en Sonda” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

3.4.7. Etalonaje

La corrección de color, pese a que podría haberse llevado a otro programa externo, se mantiene en Adobe Premiere Pro. Donde se hace un etalonaje básico de color e iluminación. Dentro de la pestaña de *Color Lumetri*, sobre la que se modifican los parámetros en el programa de Adobe, se procede a corregir primeramente la luz a través de tiradores de Contraste, Resaltados, Sombras, y Blancos y Negros. Posteriormente, dentro de parámetros de color la modificación entra especialmente en la Temperatura del color, tirando a cálidos. Pese a ser una herramienta básica dentro de las posibles en el paquete Adobe, se considera que se consigue el resultado buscado. En la siguiente figura se pueden apreciar los cambios entre la imagen bruta y la modificada por etalonaje.

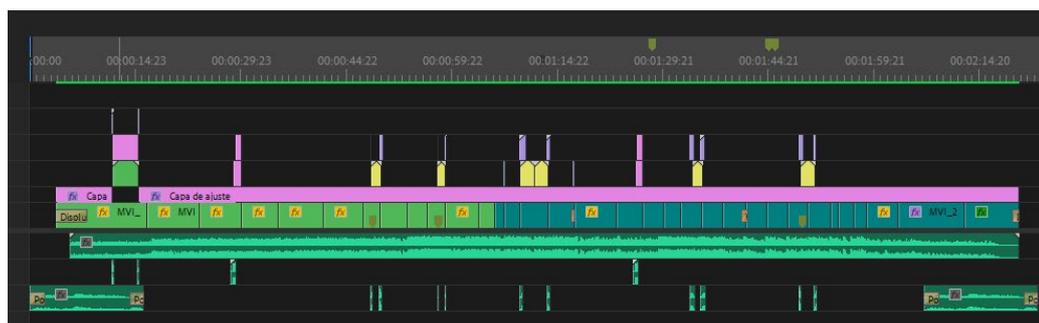
Ilustración 21. Ilustración de elaboración propia.



Nota. “Muestra de etalonaje en Sonda” [Fotografía], por Javier Mora, 2023.

La corrección de imagen modifica además uno de los objetivos que se tiene al grabar en el escenario de playa: potenciar el protagonismo del halo del foco, que buscaba separar al artista de su fondo. En términos generales, al haber grabado todo con la misma cámara y mismos parámetros, no existía una gran diferencia de color e iluminación en brutos, con lo cual la posterior corrección entre planos o escenarios modifica muy poco los parámetros. En la *Ilustración 22* podremos ver cómo queda finalmente la línea de tiempo dentro del programa de edición tras la inclusión de todos sus elementos. En colores aparecerán los clips, en un verde más claro los del escenario del marjal, y en un verde más turquesa los del escenario de la playa. Sobre ellos, aparecen secuencias anidadas en amarillo, imágenes y *lettering* en rosa, y color violeta señalando los efectos de quemado de imagen. En los canales de audio veremos la canción en una primera línea, y bajo ella, los efectos de audio de olas, y demás.

Ilustración 22. Ilustración de elaboración propia.



Nota. “Línea de tiempo en montaje final de Sonda” [Fotografía], por Javier Mora, 2023.

3.4.8. Exportación

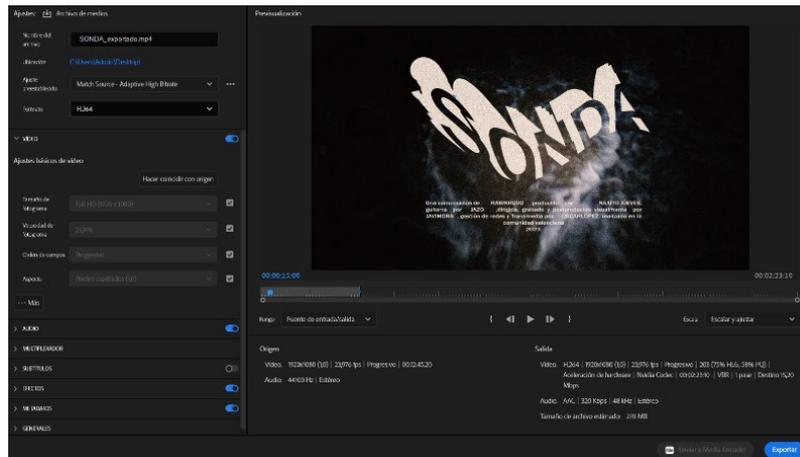
El proceso final para conseguir el llamado “archivo entregable” es el de la exportación, siendo este es uno de los más relevantes, ya que es la forma en la que la creación cobra vida. Previamente es de interés hacer revisiones en el metraje final, comprobaciones de vídeo y audio, tratando de evitar los errores producidos en el montaje: canales silenciados o pistas desactivadas, desviaciones entre efectos auditivos e inclusiones de efectos visuales, etc.

Teniendo todo en orden, el proceso de exportación se realiza dentro de la pestaña del programa de edición Adobe Premiere. Aquí podemos elegir infinidad de opciones de exportación, el audio quedará en formato *AAC*, con el mismo códec, en estéreo y a 48000 Hz. El vídeo por otra parte, respetando los formatos del material importado, será exportado con el códec H.264 en *FullHD* (1920x1080), a una velocidad de fotogramas de 23,976, y con un aspecto de 1,0 píxeles en el formato de *.mp4*.

El nombre del archivo será “SONDA_exportado”, este será examinado, de nuevo, en una revisión buscando posibles errores de montaje, o ahora exportación, y puesto en común con artista una última vez antes de programar su lanzamiento en la plataforma de *YouTube*.

En este [hipervínculo](#) podemos visualizar el videoclip.

Ilustración 23. Ilustración de elaboración propia.



Nota. “Exportación de Sonda” [Fotografía], por Javier Mora, 2023.

3.5. Promoción

Como parte del trabajo conjunto en el Trabajo de Fin de Máster, es de interés hablar también de aquellos elementos de promoción que se han llevado a cabo dentro del proyecto dual, ya que algunos de estos han sido desarrollados conjuntamente, y con ello influenciado en el proceso de postproducción. Se ha trabajado, como antes se comentaba, con las fotografías tomadas en el periodo de grabación, y con los clips de vídeo, tanto con aquellos que finalmente aparecerían en el metraje del videoclip final, como con los que se podrían considerar descartes, o clips no utilizados en el videoclip.

Gran parte de la ayuda grupal ha circulado en torno a la realización de *teasers*, cortos vídeos de promoción, e imágenes publicitarias, ambos subidos a las redes principales del artista. Mientras que la realización de imágenes de promoción se preparaba con una finalidad más inmediata a la fecha de salida del videoclip, los vídeos de promoción tendrán como idea, remontarse algo más atrás en el tiempo, creando así una expectativa temática y estética visual de lo que acabará siendo el producto final. Al ser una promoción que casa con los tiempos de desarrollo de la edición del videoclip, se lanzan entre semanas pequeños avances que se irán aplicando al mismo tiempo al producto final. Cada semana se aplica más claridad al *teaser*: se empieza por un segmento de unos 10 segundos que sirve como primer choque visual, hasta acabar con uno final que aporta un *QR* de promoción web y la fecha del lanzamiento del videoclip: 28 de Julio.

En este [hipervínculo](#) se puede visualizar el primer *teaser*, lanzado el 10 de Julio, y en este otro [hipervínculo](#) el *teaser* lanzado una semana después.

Ilustración 24. Ilustración de elaboración propia.



Nota. “Promoción de Sonda, antes de lanzamiento” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

Una vez lanzado el videoclip en la plataforma de *YouTube*, se preparan una serie de fotografías y vídeos con la intención de reforzar y potenciar el seguimiento en redes del mismo. Varios de estos escogidos de manera que se muestre algo nuevo, como aquellos vídeos descartados en el metraje, fotografías del día de grabación no vistas aún en redes o, por lo contrario, escogidos para repasar la pieza final, con vídeos de los efectos visuales.

Ilustración 25. Collage de elaboración propia.



Nota. “Promoción de Sonda, después de lanzamiento” [*Fotografía*], por Javier Mora, 2023.

También se trabaja junto al artista el llamado “*canvas*” de Spotify. Este es un vídeo con una longitud máxima de ocho segundos en bucle que podrán visualizar los

oyentes de la canción en la plataforma de Spotify en sus dispositivos móviles. Para su elección, se trabaja en un vídeo directamente recortado desde el metraje final, incluyendo diferentes planos escogidos por el artista para que los oyentes de la plataforma puedan además ver parte del videoclip en sus teléfonos. En este [hipervínculo](#) se puede visualizar.

3.6. Narración

La narración dentro del montaje de un videoclip puede tener varias relaciones: respecto a lo que se cuenta en la letra, a la melodía musical, a una historia alternativa a la temática de la canción... No obstante, también se puede desarrollar una narrativa interna que no tenga mucha fuerza como narración, pero que construya un relato visual a través de actuaciones o espacios. Entre los dos escenarios gandienses representados en videoclips existe cierta línea de diálogo visual construido a través del montaje que haría pensar en que algo se está contando. La narración dentro de la postproducción de “Sonda” no es un elemento determinante, sino que es utilizado de forma inadvertida y como consecuencia a los lenguajes primordialmente involuntarios del montaje.

Una parte interesante sobre la elección de los dos escenarios para la narración es la yuxtaposición entre ambos, entre lo verde de la naturaleza en la luz del día, y el movimiento de la marea oscura en la noche. Dos historias a través de las cuales se deja de enfocar en la narrativa tradicional para mostrar la representación de la canción dentro de una experiencia más visual.

Estructuralmente, siguiendo lo que se desprende de la narración, se podría trazar un inicio de calma, casi de felicidad y reposo en el día hacia una continuación en la noche. Con un movimiento más emocional, con más variedad, entre la bonanza y la rabia, en un sentido de vaivén para finalizar con la pérdida y confusión consigo mismo.

4. CONCLUSIÓN

Dentro de los objetivos marcados al inicio del trabajo se encontraba como principal el de la realización de un trabajo que virase de lo *amateur* a lo profesional, especialmente en términos de postproducción. Considero, principalmente por las pautas seguidas en su realización, que se ha llevado de la manera más profesional posible dentro los límites marcados por la grabación, habiéndose logrado el objetivo principal del TFM.

Haber trabajado codo a codo con el artista en términos creativos ha sido uno de los pilares fundamentales que nos ha llevado a hacer un trabajo del que sentirnos conformes. En una vista atrás, tras un mes del lanzamiento del videoclip, ambos coincidimos en que ha sido un proyecto muy llevadero, personal y sin graves problemas. Respecto a su visión de cómo ha quedado el videoclip, el artista comenta que supera sus expectativas en cuanto a lo que se refiere a transmitir, ya que no ha resultado ser un trabajo muy forzado en puesta en escena, por lo que se muestra natural. Parte de esto se consigue a través del montaje. Como punto negativo, se acuerda en que se podría haber hecho incluso más económicamente, es decir, en menos tiempo, sin consumir tanto a la hora de montar todo. Esto nos sirve como crítica constructiva, y, por tanto, como aprendizaje en futuros proyectos.

Los procesos fundamentales en la creación del proyecto, expuestos detalladamente en el *workflow*, han servido de gran ayuda a la hora de establecer una línea de trabajo ordenada, convirtiendo el trabajo en uno más serio y sobre el que construir una guía de seguimiento a porvenir. Con ello la calidad del producto en general crece respecto a los trabajos realizados previamente con el mismo artista. Parte de lo que podríamos llamar calidad, pienso, se suma a través de los efectos visuales establecidos sobre papel en el estado de arte y preproducción, posteriormente llevados a la luz en el montaje final. Esto eleva, respecto a lo general, montaje, etalonaje o efectos de audio, al videoclip, y lo convierte en algo más auto-inscriptivo del editor.

Sobre todo, la experiencia con el trabajo ha sido positiva y didáctica, tanto en términos teóricos, a la hora de exponer con palabras contextos, orígenes y corrientes del videoclip, como en lo que ha concernido al propio proceso de creación del producto. Personalmente creo que he entendido de una manera más seria lo que es un proyecto con estas dimensiones, creando así cierta disposición a afrontar retos profesionales parecidos.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. Referencias bibliográficas

Blair, E. (2000, 29 diciembre). «Rapper's Delight»: The One-Take Hit. *NPR*.

<https://www.npr.org/2000/12/29/1116242/rappers-delight>

Cafolla, A. (2016, 24 octubre). Watch A\$AP Rocky and Skepta in LA Haine-inspired short film. *Dazed*. [https://www.dazeddigital.com/music/article/33448/1/watch-](https://www.dazeddigital.com/music/article/33448/1/watch-aap-rocky-and-skepta-in-la-haine-inspired-short-film)

[aap-rocky-and-skepta-in-la-haine-inspired-short-film](https://www.dazeddigital.com/music/article/33448/1/watch-aap-rocky-and-skepta-in-la-haine-inspired-short-film)

Elvis Presley - Ed Sullivan Show. (15 de abril de 2021). Ed Sullivan Show.

<https://www.edsullivan.com/artists/elvis-presley/>

El Sentido De La Birra con Ricardo Moya. (2021, 18 marzo). Frank T: CPV, Inicios del rap en España | ESDLB con Ricardo Moya #154 [Vídeo]. YouTube.

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

Folkart, B. A. (7 de noviembre de 1991) Milton Charles; Organist for Silent Movies, Radio Shows. *Los Angeles Times*. [https://www.latimes.com/archives/la-xpm-](https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1991-11-07-mn-1421-story.html)

[1991-11-07-mn-1421-story.html](https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1991-11-07-mn-1421-story.html)

Manrique, D. (2022). La increíble historia de ¡Hey, Pijo! *Red Bull*.

<https://www.redbull.com/es-es/historia-del-hip-hop-en-esp%C3%B1a-hey-pijo-mc-randy-dj-jonco>

Martín, G. (2005). Thriller y el origen de los vídeos musicales dramatizados. *Área abierta*, (10), 1-11.

Maslen, J. y Ross, B. J. (2022). Mixed Media in Evolutionary Art. *IEEE Congress on Evolutionary Computation (CEC)*, 1-8. doi: 10.1109/CEC55065.2022.9870271.

Plan General - Ayuntamiento de Gandia. (s. f.).

https://www.gandia.es/aytg/web_php/index.php?contenido=subapartados_wode_n&id_boto=6

Rose, T. (1994). *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Wesleyan University Press.

Tannenbaum, R y Marks, C. (2012). *I Want My MTV: The uncensored story of the music video revolution*. Penguin Group.

5.2. Referencias audiovisuales

asapmobVEVO. (2016, 22 octubre). A\$AP Mob - Money Man / Put That On My Set (Official Video) ft. Yung Lord, Skepta [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=wQ274umjhFY>

B U T A N E . (2020, 26 febrero). *Raw Krudo - Pasta y Pesto* - [Video]. YouTube.

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

B U T A N E . (2020, 5 febrero). *Raw Krudo -ASESINO-* (prod. EdgarASekas) [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-YHPRx3UKYU>

Black Film History. (2020, 6 mayo). *Soundie: Blowtop Blues (1945, Cab Calloway)*

[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=urAymKIVaPc>

Dr. Dre. (2023, 1 febrero). *Dr Dre - Nuthin' But A «G» Thang [Official Music Video]*

[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8GliyDgAGQI>

EminemVEVO. (2009, 17 junio). *Eminem - My Name Is (Official Music Video)* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sNPnbI1arSE>

IDK. (2022, 6 mayo). *IDK & Denzel Curry - Dog Food (prod. KAYTRANADA) [Official Music Video]* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Aw443tQ0FrI>

Javier Mora. (2023, 29 agosto). *SONDA_teaser_1* [Short]. YouTube.

<https://youtube.com/shorts/efGDLwOx9M0?si=oorQpOPtFjN4TLmN>

Javier Mora. (2023, 29 agosto). *SONDA_teaser_2* [Short]. YouTube.

<https://youtube.com/shorts/30n2KJi6r50?si=Mlx76CgTl7fAlswp>

Javier Mora. (2023, 29 agosto). *SONDA_canvas_spotify* [Short]. YouTube.

<https://youtube.com/shorts/b-Fcv977nGQ>

LuteVEVO. (2020, 4 febrero). *Lute - GED (Gettin Every Dolla) (Official Music Video)*

[Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=unt_LFp5TiM

Not An Animation Historian. (2020, 26 septiembre). *Spooney Melodies | Crying For the*

Carolines | *1930* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=xa7yH1L7k5k>

RawKrudo. (2023, 12 marzo). *RawKrudo & NaxitoJueves - Currro* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Vo3TAj0heKA>

RawKrudo. (2023, 28 julio). *RawKrudo – SONDA* [Video]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=vI4lmEh973U&ab_channel=RawKrudo

Sugarhill Records. (2015, 24 agosto). *The Sugarhill Gang - Rapper's Delight (Official*

Video) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mcCK99wHrk0>

The Ed Sullivan Show. (2020, 9 septiembre). *Elvis Presley «Hound Dog» (October 28,*

1956) on The Ed Sullivan Show [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=aNYWl13IWhY>

The Notorious B.I.G. (2011, 6 septiembre). *The Notorious B.I.G. - Hypnotize (Official Music Video) [4K]* [VÍdeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=glEiPXAYE-U>

5.3. Anexo

Aquilante, D. (2009, 17 noviembre). 50 reasons Fitty's going strong. New York Post.

<https://nypost.com/2009/11/17/50-reasons-fittys-going-strong/>

B U T A N E . Inicio. [Canal de YouTube]. Recuperado el 11 de julio de 2023 de

<https://www.youtube.com/@butane.9685>

Down, O. B. (s. f.). How Allen Iverson Revolutionized the Face of NBA Style. One Block

Down. <https://eu.oneblockdown.it/blogs/archive/one-block-down-visual-research-allen-iverson-nba-style>

RawKрудо. Inicio. [Canal de YouTube]. Recuperado el 11 de julio de 2023 de

<https://www.youtube.com/@rawkrudo3091>

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				X
ODS 2. Hambre cero.				X
ODS 3. Salud y bienestar.				X
ODS 4. Educación de calidad.				X
ODS 5. Igualdad de género.				X
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				X
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				X
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				X
ODS 12. Producción y consumo responsables.				X
ODS 13. Acción por el clima.				X
ODS 14. Vida submarina.				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.			X	

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

***Utilice tantas páginas como sea necesario.

En el estudio de aplicación de los Objetivos de Desarrollo Sostenibles en relación al Trabajo de Final de Máster encuentro que no hay exactamente ningún objetivo que concuerde de nivel alto o medio. No obstante, sí que se puede tratar de ver una baja relación con el “ODS 17. Alianzas para lograr objetivos”, especialmente cuando hablamos de un trabajo como este: con una cierta coalición en el desarrollo de sus procesos con el artista en cuestión, y con el compañero de la EPSG, Óscar López. Ya que con ambos se ha trabajado en alianza para lograr el objetivo material de conseguir crear y lanzar un videoclip, desde el proceso de preproducción, hasta el de postproducción, para finalmente trabajar con el compañero de la EPSG en las campañas de difusión.