



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Ideación creativa y postproducción del proyecto musical
del artista Diego Flâneur: realización de lyric
video y elementos gráficos para directo

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Postproducción Digital

AUTOR/A: Sanmartín Gutiérrez, David

Tutor/a: García Miragall, Carlos Manuel

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

Resumen

Este trabajo se centra en la postproducción del álbum musical *Nebra Pecha* del artista urbano Diego Flâneur, en paralelo con las propuestas de Aurel Míguez Nieto y Ander López Gómez en sus respectivos Trabajos de Fin de Máster que abordan otras etapas del proyecto, tales como la identidad visual y la mezcla sonora. De esta forma, primeramente se tratan las ideas generales, intenciones y propósitos del proyecto, ofreciendo así una visión global del producto final. Tras esto, se detalla con mayor profundidad el proceso y la metodología para la creación del *lyric video* de la canción *A túa mau* y la elaboración de otros elementos gráficos de acompañamiento para su visualización en directo. Tanto el *lyric video* como los visuales ideados con la intención de ser proyectados durante los *shows* del cantante se han llevado a cabo íntegramente en el *software* de composición Adobe After Effects. Con todo ello, se pretende mostrar obras audiovisuales con una propuesta estética definida y detallar las técnicas empleadas para su creación.

Palabras clave

lyric video, postproducción, efectos digitales, grafismo en movimiento, visuales

Abstract

This work focuses on the post-production of the musical album *Nebra Pecha* by urban artist Diego Flâneur, in parallel with the proposals of Aurel Míguez Nieto and Ander López Gómez in their respective master's theses, which deal with other stages of the project, such as the visual identity and the sound mix. In this way, the general ideas, intentions and purposes of the project are dealt with first, thus offering a global vision of the final product. After this, the process and methodology for the creation of the lyric video of the song *A túa mau* and the elaboration of other accompanying graphic elements for its live visualisation are detailed in greater depth. Both the lyric video and the visuals devised with the intention of being projected during the singer's shows have been carried out from start to finish in the composition software Adobe After Effects. With all this, the aim is to show audiovisual works with a defined aesthetic proposal, and to detail the techniques used for their creation.

Keywords

lyric video, post-production, digital effects, motion graphics, live visuals

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Motivación.....	5
1.2. Objetivos.....	7
1.3. Metodología.....	7
1.4. Estructura de la memoria.....	8
2. CONTEXTO.....	11
2.1. <i>Lyric video</i>	11
2.1.1. Breve estudio sobre la historia del <i>lyric video</i>	11
2.1.2. Situación actual del <i>lyric video</i>	13
2.2. Visuales para directo.....	14
3. REALIZACIÓN DEL <i>LYRIC VIDEO</i>	16
3.1. Preproducción.....	16
3.1.1. <i>A túa mau</i> : análisis de la canción y mensaje.....	16
3.1.2. Referencias y propuesta estética.....	19
3.2. Producción.....	22
3.2.1. Elección de tipografía y animación.....	22
3.2.2. Elección de texturas y animación.....	25
3.2.3. Elección de imágenes y animación.....	26
3.2.4. Efectos.....	27
3.2.5. Transiciones.....	28
3.2.6. Otros elementos y composiciones.....	30
3.3. Postproducción.....	33
3.3.1. Exportación.....	33
4. REALIZACIÓN DE VISUALES PARA DIRECTO.....	34
4.1. Preproducción.....	34
4.2. Producción.....	34
4.3. Postproducción.....	37
5. CONCLUSIONES.....	39
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
-ANEXO I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.....	42
-ANEXO II. Enlaces de visualización: <i>lyric video</i> y visuales.....	43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fotograma de <i>Subterranean Homesick Blues</i>	12
Figura 2. Fotograma de <i>Fall On Me</i>	12
Figura 3. Fotograma de <i>Sign O' The Times</i>	12
Figura 4. Fotograma de <i>Fuck You</i>	13
Figura 5. Ejemplo de utilización de visuales en un <i>show</i> en vivo.....	14
Figura 6. Fotograma de <i>Para Esto (Interlude)</i> , del álbum de Dano.....	20
Figura 7. Fotograma de <i>Esto no para</i>	20
Figura 8. Fotograma de <i>Dolores (Remix)</i>	21
Figura 9. Caracteres de la tipografía Gambarino.....	22
Figura 10. Panel de propiedades “Animate”.....	23
Figura 11. Animación con <i>keyframes</i> de “Start”.....	24
Figura 12. Animación con múltiples capas de texto.....	24
Figura 13. Texto 3D vinculado a un <i>Null Object</i> con la expresión <i>wiggle</i>	25
Figura 14. Ejemplo de uso de textura blanca.....	25
Figura 15. Ejemplo de uso de textura negra.....	25
Figura 16. Animación de textura mediante expresión <i>loopOut</i>	26
Figura 17. Fotografía en blanco y negro.....	27
Figura 18. Fotografía con colores invertidos.....	27
Figura 19. Animación de fotografía mediante efecto <i>Camera Lens Blur</i>	28
Figura 20. Ejemplo de transición y empleo de modo de fusión <i>Screen</i>	29
Figura 21. Ejemplo de transición <i>ripped paper</i> empleando el efecto <i>Color Key</i>	29
Figura 22. Composición niebla y aplicación de efectos.....	30
Figura 23. Fondo reactivo a la música.....	31
Figura 24. Aplicación de <i>Audio Spectrum</i>	31
Figura 25. Composición formada por líneas abstractas animadas.....	31
Figura 26. Creación de lluvia mediante <i>CC Rainfall</i>	32
Figura 27. Fotograma de <i>A túa mau</i> , animación de elipsis.....	32
Figura 28. Composición del visual 1.....	35
Figura 29. Composición del visual 2.....	36
Figura 30. Composición del visual 3 y uso de la herramienta <i>rulers</i>	37

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto se centra en la realización de un *lyric video* para la canción *A túa mau*¹ (disponible en el enlace al pie de página) del artista lucense Diego Flâneur, que formará parte de su nuevo álbum que verá la luz a finales de 2024 y que llevará por nombre *Nebra Pecha*. También se abordará la creación de otros elementos gráficos de acompañamiento para su visualización en los conciertos de dicho artista. Para llevar a cabo estas tareas se ha hecho uso exclusivamente del reconocido *software* Adobe After Effects.

Así, esta memoria abordará en profundidad todo lo que ha significado la realización del *lyric video*, desde su ideación en las fases iniciales del proyecto hasta los últimos detalles sobre el resultado final del producto. De esta forma, atendiendo a la letra de la canción se ha buscado transmitir mediante imágenes las sensaciones y emociones que evoca la música. Se ha dedicado un mayor esfuerzo y dedicación en la elaboración del *lyric video* por lo que este escrito se centrará mayoritariamente en ofrecer una explicación pormenorizada de todos los aspectos de interés. Por otra parte, también se abordará lo esencial en relación a los elementos gráficos (también conocidos como visuales) que podrán ser visualizados durante los conciertos del artista.

Cabe destacar que esta propuesta se engloba dentro de una visión más amplia y que está estrechamente relacionada con las propuestas de Ander López Gómez y Aurel Míguez Nieto para sus respectivos Trabajos de Fin de Máster; los cuales abordan la mezcla sonora de *A túa mau*, y por otra parte, la elaboración de la identidad visual del álbum en cuestión. De esta forma, se ha hecho hincapié en que los tres proyectos mantengan una estética similar y coherente entre sí.

1.1. Motivación

Enfrentarse a un nuevo proyecto siempre supone un reto en mayor o menor medida. A lo largo del camino inevitablemente irán surgiendo complicaciones y obstáculos que habrá que sortear para completar las tareas y obtener un resultado final satisfactorio. Sin embargo, a pesar de las dificultades a las que habrá que hacer frente resulta vital contar con una motivación personal que sirva como un apoyo al que mirar para seguir avanzando y no desistir.

¹ Diego Flâneur – A Túa Mau (Lyric Video): <https://youtu.be/qWCAdZjyr2o>

En este caso, el proyecto en cuestión consistía en la realización de un *lyric video* y otros elementos gráficos de apoyo para su visualización en directo. De esta forma, los siguientes párrafos se centrarán en mostrar cuáles han sido las motivaciones personales que se han tenido en cuenta para llevar a cabo las tareas anteriormente mencionadas.

En primer lugar, cabe destacar que a pesar de haber tenido contactos anteriores con el ámbito del videoclip, nunca antes me había enfrentado a la realización de un *lyric video* de principio a fin. Este hecho suponía un desafío, pero al mismo tiempo también significaba una motivación y una oportunidad para demostrar que contaba con la capacidad suficiente para sacarlo adelante.

Además, el interés era mayor al tratarse de un proyecto enfocado hacia una persona a la que admiro, Diego Flâneur, un artista musical emergente de la ciudad de Lugo; y estos trabajos serán utilizados por el artista y serán promocionados en sus redes. Así, esto constituye una forma de que el trabajo realizado vea la luz y no quede en el olvido. También, el hecho de que Diego Flâneur sea un artista emergente me resultaba de especial interés ya que particularmente tengo una valoración positiva de su música y este trabajo es una manera de ofrecer apoyo y otorgar una mayor visibilidad a los artistas emergentes.

Por otra parte, como se ha mencionado en la introducción, este trabajo nace de un proyecto común junto a otros compañeros, la mezcla sonora de una de las canciones y la elaboración de todo lo que se refiere a la identidad visual del nuevo álbum del artista, elaborados por Ander López Gómez y Aurel Míguez Nieto respectivamente. Este hecho también significaba una motivación ya que a pesar de que esta parte del trabajo y en la que centro esta memoria ha sido desarrollada íntegramente por mí, forma parte de una visión más amplia del proyecto, que es fruto del diálogo constante junto a los compañeros mencionados.

Por último, otro de los aspectos a tener en cuenta era que anteriormente había realizado proyectos haciendo uso del *software* After Effects, pero eran proyectos de un menor calibre. De este modo, enfrentarse a este proyecto suponía dedicar una gran cantidad de horas trabajando en este *software*, lo que supone una clara oportunidad para conocer en profundidad esta herramienta y seguir obteniendo conocimientos que serán útiles para un futuro próximo en mi carrera profesional.

1.2. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es la realización de un *lyric video* para la canción *A túa mau* y la elaboración de otros elementos gráficos creados con el fin de ser proyectados como acompañamiento en el momento que Diego Flâneur realiza sus *shows* en directo. Partiendo de este objetivo principal, nacen una serie de objetivos secundarios que serán desarrollados a continuación.

Como objetivos secundarios que se persiguen con la ejecución de este proyecto podemos subrayar el hecho de tener la capacidad y habilidad necesarias para demostrar algunos de los conocimientos y aprendizajes adquiridos durante la etapa de formación académica. Más concretamente, este trabajo surge con el objetivo de seguir formándome en un amplio campo como es la composición multicapa en Adobe After Effects, el cual ofrece un abanico enorme de posibilidades a la hora de materializar una idea.

También ha resultado de interés llevar a cabo un breve análisis sobre la historia de los *lyric video* y explicitar algunas de sus características principales para así contextualizar el proyecto en cuestión y ahondar en una pequeña parte del mundo de los vídeos musicales, la cual todavía tiene mucho potencial por desarrollar al tratarse de una modalidad relativamente reciente.

Para finalizar con los objetivos, es preciso resaltar que se ha hecho hincapié en lograr un resultado final en consonancia con los proyectos elaborados en paralelo por mis compañeros Ander López Gómez y Aurel Míguez Nieto. Así, se ha buscado que el lanzamiento del álbum *Nebra Pecha* mantenga un concepto claro y conciso en todos los aspectos que lo rodean, y que no exista ningún elemento que no encaje en la propuesta general del proyecto.

1.3. Metodología

Ante el comienzo de un nuevo proyecto siempre es conveniente tener en cuenta una lista de pasos o una metodología a seguir para la correcta evolución del mismo. Así pues, en este apartado se describirá cuál ha sido el camino que se ha tomado para avanzar en el presente trabajo.

En primer lugar, tras varias reuniones con Aurel Míguez Nieto y Ander López Gómez se discutieron multitud de temas sobre los que podríamos centrar nuestros respectivos

Trabajos de Fin de Máster. Finalmente, se llegó a la conclusión de que trabajaríamos en el lanzamiento del álbum *Nebra Pecha* del artista musical emergente Diego Flâneur, y que sería interesante que cada uno abordase una parte específica de este prometedor proyecto musical. Tras esto, se definieron las tareas y objetivos de cada integrante: la mezcla sonora (realizada por Ander López Gómez), la ideación de la identidad visual (realizada por Aurel Míguez Nieto) y, por último, la realización de un *lyric video* y otros elementos gráficos para directo, es decir, los aspectos en los que se centra esta memoria.

Una vez definidas las labores de cada integrante, se realizaron diferentes reuniones con Diego Flâneur para conocer de primera mano el concepto y la visión del álbum por parte del propio artista, y así dialogar y compartir opiniones e indicaciones sobre la manera en la que deberíamos afrontar el proyecto. En este punto, comenzó la búsqueda de referencias audiovisuales para tomar inspiración y poder desarrollar conjuntamente una propuesta visual y estética coherente con el lanzamiento del álbum y la identidad del artista.

A continuación, la etapa de producción se centró mayoritariamente en todas las cuestiones relacionadas con la creación del *lyric video* y de los visuales. Primeramente, se seleccionaron todos los materiales necesarios para la elaboración de los diferentes vídeos, esto es, tipografía, texturas, imágenes y otros elementos. Se llevó a cabo la animación correspondiente de todos los elementos que conforman el proyecto y se realizó una primera exportación.

Seguidamente, se compartió el trabajo realizado con Diego Flâneur y con los compañeros para recibir *feedback* y poner en común los tres proyectos. De este modo, se incorporaron los cambios necesarios para alcanzar una propuesta estética más similar y concordante. Por último, se efectuaron las últimas modificaciones y se realizó la exportación final.

1.4. Estructura de la memoria

La memoria del presente Trabajo de Fin de Máster se ha organizado alrededor de un total de seis apartados, y a su vez, algunos de ellos están divididos en una serie de subapartados. Los seis apartados en cuestión y que estructuran el contenido de esta memoria son los siguientes: introducción, contexto, realización del *lyric video*, realización de visuales para directo, conclusiones y, por último, referencias bibliográficas.

En el primer apartado, la introducción, se ha realizado una breve descripción del proyecto y se han plasmado nociones básicas para ofrecer así una visión global del trabajo, lo que facilitará al lector el entendimiento del mismo. Además, se apuntan los intereses y motivaciones que han sido de importancia para la ejecución del proyecto, junto a los objetivos que se persiguen (tanto principales como secundarios). Seguidamente, se aborda la metodología, esto es, el proceso que se ha seguido desde las fases iniciales hasta la finalización.

En segundo lugar, encontraremos el contexto, la sección con un mayor contenido teórico de la memoria. Se divide en dos subapartados: el contexto referente al *lyric video* y el contexto sobre los visuales para concierto. En el primero de ellos, se realiza un breve estudio sobre la historia de los *lyric video* y su evolución, y seguidamente, se explora la situación actual de este tipo de vídeo musical. Tras esto, se presenta terminología básica sobre los visuales y se manifiesta su importancia como acompañamiento para un *show* musical en directo.

Posteriormente, encontraremos una explicación al detalle de todo lo referente a la realización del *lyric video*. Este punto está organizado a su vez alrededor de las tres fases propias de cualquier proyecto audiovisual: preproducción, producción y postproducción. En la preproducción se muestra un análisis sobre la letra de la canción *A túa mau* y se expone el mensaje de la misma, luego, se aportan referencias audiovisuales que se han tomado como inspiración y que han ayudado a definir la propuesta estética del proyecto. En lo referente a la producción, se justifican las decisiones tomadas sobre los elementos que forman parte del vídeo, es decir, tipografía, texturas, imágenes, efectos, transiciones... En la etapa de postproducción, se indican cuestiones relativas al montaje y a la exportación.

Por otra parte, la realización de los elementos gráficos para directo se estructura de la misma manera que el punto anterior: preproducción, producción y postproducción. Se tocan aspectos sobre la ideación de los visuales, se explica brevemente cómo se han realizado y qué se busca conseguir con ellos, y se aportan nuevamente datos sobre el montaje y la exportación.

En las conclusiones se ofrece una valoración personal del trabajo realizado junto a las complicaciones y obstáculos que han surgido en el proceso, y también, se indican las medidas que se han tomado para tratar de dar solución a estos problemas. En definitiva,

se ofrece una reflexión final sobre si se han logrado alcanzar los objetivos propuestos y se indican los principales aprendizajes obtenidos.

Para finalizar, en las referencias bibliográficas se presenta un listado con todas las fuentes que se han consultado para la realización del proyecto, tanto textos como referencias audiovisuales que han servido de inspiración para la elaboración de los vídeos.

2. CONTEXTO

Con la finalidad de contextualizar el proyecto, el contenido de este apartado se centra en plasmar todos los componentes esenciales para la correcta comprensión del trabajo realizado. Así, se ofrece terminología básica y se hacen todas aquellas consideraciones pertinentes relacionadas con los proyectos audiovisuales que constituyen el núcleo de esta memoria. De esta forma, en los subapartados posteriores, en primer lugar se hace un breve estudio referente al *lyric video*, y posteriormente, se afrontan cuestiones correspondientes al ámbito de los visuales para directo y se reflexiona brevemente sobre su importancia como acompañamiento para un *show* musical.

2.1. *Lyric video*

Antes de entrar en los orígenes de esta tipología de vídeo, es preciso aclarar la definición del término *lyric video* o *videolyric*. Al tratarse de un formato relativamente moderno no existe una definición única, sin embargo, hay varios autores que han hecho consideraciones oportunas sobre el término. Por una parte, Pérez Ruffi (2018) señala que “el *lyric video* es un subgénero dentro del vídeo musical que representa a través de códigos textuales íntegramente el contenido verbal de una canción, por lo general de manera sincronizada con aquella” (p.1). Por otro lado, McLaren (2018) reitera en esta diferenciación con respecto a los vídeos musicales apuntando que el *lyric video* se focaliza principalmente en la letra, la cual es plasmada en el vídeo en sincronía con la canción en cuestión. En definitiva, se puede afirmar que el *lyric video* comparte importantes similitudes con el videoclip convencional pero se distingue por centrar su atención especialmente en uno de sus elementos, la letra.

2.1.1. Breve estudio sobre la historia del *lyric video*

Una vez establecida la terminología básica sobre el concepto de *lyric video*, podemos adentrarnos en sus orígenes. Lo cierto es que no se conoce a ciencia cierta cuál ha sido la primera muestra de *lyric video* que se ajusta con fidelidad a la definición descrita en el anterior apartado, sin embargo, estudiosos sobre el tema han especulado sobre su nacimiento.

Según McLaren (2018), el primer ejemplar de *lyric video* podría ser el realizado para Bob Dylan en su canción *Subterranean Homesick Blues*² del año 1965 (ver figura 1). Sin embargo, otros autores como Pérez Ruffi (2018) no creen que este vídeo musical cumpla completamente las características de este tipo de vídeo al no llegar a mostrarse la totalidad de la letra. A pesar de que pueda no adaptarse por completo a las características del *lyric video*, es evidente que el objetivo principal del vídeo es que el espectador preste una mayor atención a la letra de la canción por lo que este vídeo musical debe ser mencionado cuando se habla de los inicios de este subgénero del vídeo musical (McLaren, 2018).



Figura 1. Fotograma de *Subterranean Homesick Blues*. Fuente: YouTube

Años después, cabe resaltar la importancia del vídeo realizado para la canción titulada *Fall On Me*³ compuesta por la banda estadounidense R.E.M., cuyo lanzamiento tuvo lugar en el año 1986 (O’Keeffe, 2014). Solamente un año después, en 1987, vería la luz el *lyric video* creado por el director Bill Konersman de la canción *Sign O’The Times*⁴, interpretada por Prince (McLaren, 2018). En estos ejemplos se puede apreciar con claridad que se ha hecho hincapié en resaltar la letra de la canción, constituyendo así el elemento central de la pieza (ver figuras 2 y 3).



Figura 2. Fotograma de *Fall On Me*. Fuente: YouTube

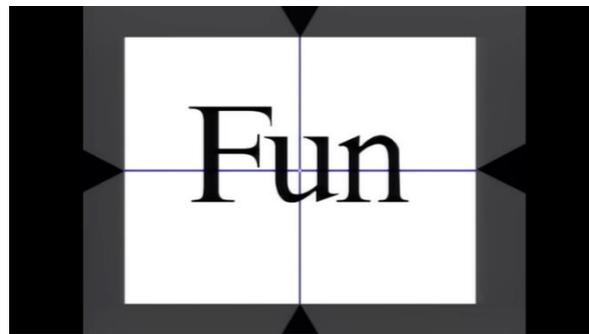


Figura 3. Fotograma de *Sign O’ The Times*. Fuente: YouTube

² Bob Dylan – *Subterranean Homesick Blues*: <https://www.youtube.com/watch?v=MGxjIBEZvx0> (Consulta: 24/06/2024)

³ R.E.M. – *Fall On Me*: <https://www.youtube.com/watch?v=lf6vCjtaV1k> (Consulta: 24/06/2024)

⁴ Prince – *Sign O’ The Times*: <https://www.youtube.com/watch?v=8EdxM72EZ94> (Consulta: 24/06/2024)

En este punto, resulta pertinente mencionar un *videolyric* más reciente pero que ha sido tremendamente influyente debido a la gran acogida que tuvo en la red, alcanzando millones de visualizaciones en la plataforma YouTube. Estamos hablando del *lyric video* realizado para la canción del año 2010 que tiene por título *Fuck You*⁵, del cantante estadounidense CeeLo Green (O’Keeffe, 2014). (ver figura 4)



Figura 4. Fotograma de *Fuck You*. Fuente: YouTube

Con el paso del tiempo, y tras el lanzamiento de *videolyrics* de éxito como los ya mencionados, la producción de vídeos musicales sufrió un considerable aumento, y por consiguiente, los vídeos en los que la letra era la verdadera protagonista también fue en aumento. De esta forma, el subgénero del *lyric video* comenzaría a tener una relevancia mucho mayor en la industria musical en el año 2014, cuando la cadena de televisión estadounidense MTV creó la categoría “Best Lyric Video” para su ceremonia anual que recibe el nombre de MTV Video Music Awards (Pérez Rufi, 2018).

2.1.2. Situación actual del *lyric video*

Según señala Pérez Rufi (2018), tras la popularización del formato en la pasada década, YouTube se ha consagrado como el principal lugar de exhibición de este tipo de vídeos. En la conocida plataforma, es habitual que los usuarios que son fanáticos de cualquier artista o grupo musical creen sus propios vídeos musicales posicionando a la tipografía como protagonista, antes incluso que las discográficas lancen el vídeo oficial de dichas canciones. Como respuesta a este movimiento por parte de los usuarios, la industria musical se ha visto obligada a adquirir una estrategia en la que es común planificar el lanzamiento de un *lyric video* antes que el lanzamiento del videoclip oficial. Así, el *lyric video* se ha convertido en un medio de difusión que ofrece excelentes resultados y una

⁵ Cee Lo Green – Fuck You: <https://www.youtube.com/watch?v=CAV0XrbEwNc> (Consulta: 24/06/2024)

gran aceptación de los usuarios, llegando en muchos casos a obtener un mayor número de visualizaciones que el lanzamiento del videoclip oficial.

Tras estas líneas ha quedado demostrado que este formato de vídeo musical ha gozado de un acelerado crecimiento en los últimos años y se ha convertido en una opción rentable y más que interesante para los artistas musicales y las discográficas a la hora de promocionar su música. Al tratarse de un subgénero tan reciente, la tendencia parece indicar que la producción de este tipo de vídeos irá en aumento, por lo que, todavía es pronto para averiguar cuál será la evolución y el camino que tomará el *videolyric*. Lo que está claro es que los creadores audiovisuales seguirán experimentando con el formato y exprimiendo su creatividad para alcanzar obras con atractivos resultados estéticos y artísticos.

2.2. Visuales para directo

Los elementos gráficos para directo, mayormente conocidos como visuales o *Live Visuals*, son difíciles de describir debido a la variedad de formas, aplicaciones, posibilidades y experimentación constante que el formato soporta. Sin embargo, en los párrafos posteriores se trata de resolver cuestiones cruciales sobre su definición e importancia como acompañamiento para un *show* musical en vivo.

En esencia, los visuales se podrían describir como una forma de creación artística basada en una sucesión de imágenes que se interrelacionan con el aspecto sonoro de una *performance* musical (ver figura 5). Además, lo particular de este fenómeno reside en esa mezcla entre imagen y sonido que interactúan con la audiencia y el espacio aumentando el valor de la *performance*, y potenciando la interactividad por parte del público en una actuación musical en vivo (Pérez-Bustamante Jábar, 2010).

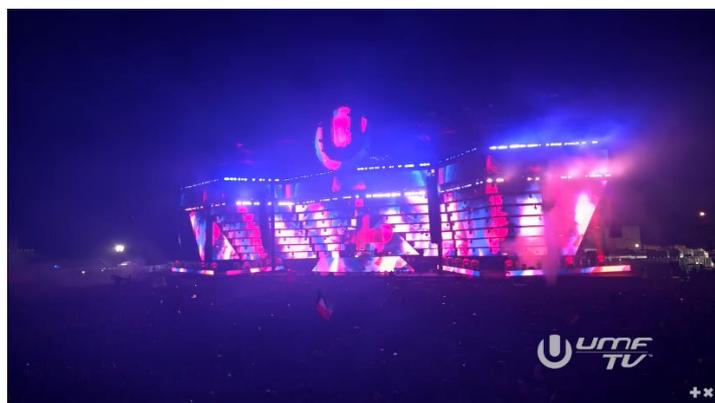


Figura 5. Ejemplo de utilización de visuales en un show en vivo. Fuente: YouTube

Así mismo, según señala Gibson (2022), los objetivos principales de los visuales se centran fundamentalmente en figurar como una forma de entretenimiento, y por otra parte, tienen un gran poder para fomentar la participación e implicación de la audiencia, impulsando así una mayor inmersión sensorial en el espectáculo.

De esta forma, se entiende la repercusión que la implementación de los visuales puede llegar a tener para un espectáculo musical en vivo; y se hace evidente que el diálogo entre vídeo y audio aporta un gran valor para la experiencia de la audiencia y, por consiguiente, para la calidad de la *performance*.

3. REALIZACIÓN DEL *LYRIC VIDEO*

En este apartado se hará un recorrido explicativo por todas las etapas que componen un proyecto audiovisual (preproducción, producción y postproducción). En este caso, se explicará al detalle cómo se ha llevado a cabo la realización del *lyric video* para la canción *A túa mau* del artista musical Diego Flâneur. En cada una de las tres fases se apuntan los aspectos esenciales y de mayor relevancia para la correcta comprensión del proyecto.

3.1. Preproducción

La etapa de preproducción consistió principalmente en la ideación de todos los elementos que conforman la propuesta estética, así como de la búsqueda de inspiración a través de diferentes referentes artísticos y audiovisuales. Esta fase cuenta con un gran peso en el proceso ya que, en definitiva, supone un planteamiento inicial sobre la manera en la que se plasmarán las ideas, lo cual se verá reflejado en el resultado final.

3.1.1. *A túa mau*: análisis de la canción y mensaje

Letra:

Deixai' aos mortos que morran

(Deja a los niños que mueran)

Deixai' aos nenos correr

(Deja a los niños correr)

Deixai' que a nebra se peche

(Deja que la niebla se cierre)

Que nunca pare de chover

(Que nunca pare de llover)

Deixai' que todo estea frío

(Deja que todo esté frío)

Que todo estea do revés

(Que todo este del revés)

Que cando volvas tranquilo

(Que cuando vuelvas tranquilo)

Sintas que todo está ben
(Sientas que todo está bien)

Vou polas arbores como o Barón Rampante
(Voy por los árboles como el Barón Rampante)

Meu corazón é un after como o dos Rapantes
(Mi corazón es un after como el de los Rapantes)

Miro para atrás e vexo como era antes
(Miro para atrás y veo como era antes)

Sempre rodeao de xente brillante
(Siempre rodeado de gente brillante)

Nun segundo escoitei chegar tambores
(En un segundo escuché llegar tambores)

E apretei a tua mau porque teño medo
(Y apreté tu mano porque tengo miedo)

Meus consellos sei que non son os mellores
(Mis consejos sé que no son los mejores)

Pero sei que polo menos naceron no peito
(Pero sé que por lo menos nacieron en el pecho)

A min éme igual eso que cantes
(A mí me da igual eso que cantes)

Se apretas o puño ou os dentes
(Si apretas el puño o los dientes)

Teu corazón non ten máis que carne
(Tu corazón no tiene más que carne)

Olvidaches as cousas máis importantes
(Olvidaste las cosas más importantes)

Tempos pasados non foron mellores
(Tiempos pasados no fueron mejores)

Nin os teus recordos nunca foron cores
(Ni tus recuerdos nunca fueron colores)

Simplemente que teu corpo sempre esquece as dores
(Simplemente que tu cuerpo siempre olvida los dolores)

E vai repetilas cando chores
(Y los va a repetir cuando llores)

En Gaza os nenos non choran
(En Gaza los niños no lloran)

En Gaza os nenos non crecen
(En Gaza los niños no crecen)

En Gaza os nenos non soñan
(En Gaza los niños no sueñan)

Levo no bolso pila de rotuladores
(Llevo en el bolso pila de rotuladores)

Porque sempre que paseo marco donde estuven
(Porque siempre que paseo marco donde estuve)

Son un neno de costumes
(Soy un niño de costumbres)

Sempre volvo a donde estou ben
(Siempre vuelvo a donde estoy bien)

Teño no peto a túa mau porque fai frío e
(Tengo en el bolsillo tu mano porque hace frío y)

antes que no teu abrigo prefires no meu
(antes que en tu abrigo prefieres en el mío)

Son un neno de estar cos seus
(Soy un niño de estar con los suyos)

Antes que no meu abrigo prefiro no teu
(Antes que en mi abrigo prefiero en el tuyo)

Deixai' aos mortos que morran
(Deja a los muertos que mueran)

Deixai' aos nenos correr
(Deja a los niños correr)

Deixai que a nebra se peche
(Deja que la niebla se cierre)

Que nunca pare de chover
(Que nunca pare de llover)

Deixai' que todo estea frío
(Deja que todo esté frío)

Que todo estea do revés
(Que todo esté del revés)

Que cando volvas tranquilo
(Que cuando vuelvas tranquilo)

Sintas que todo está ben
(Sientas que todo está bien)

Tras una lectura de la letra de *A túa mau* se puede comprobar que se trata de una canción muy introspectiva en la que Diego Flâneur reflexiona sobre diferentes temáticas; no existe una línea argumental perfectamente definida, sino que se abordan variedad de asuntos que invitan al oyente a reflexionar y sacar sus propias conclusiones.

Una de las deducciones que se pueden extraer de la letra es que el artista habla sobre los tipos de relaciones de afecto existentes, esto es, relaciones de amistad, familiares, amorosas, etc. Se hace un acercamiento al concepto de amor entendido como un refugio, es decir, el “abrigo” que sientes al estar con una persona a la que quieres. En definitiva, se puede afirmar que el mensaje principal de *A túa mau* se centra en el proceso de conocerse a uno mismo y apoyarse en las personas a las que quieres para seguir adelante y progresar con seguridad a pesar de las dificultades.

3.1.2. Referencias y propuesta estética

Además de realizar un breve análisis de la letra del tema musical, en esta etapa se realizó la búsqueda de referencias audiovisuales que sirvieron como inspiración para definir la propuesta estética del proyecto. Cabe destacar que se ha hecho hincapié en videoclips musicales del género urbano, ya que naturalmente comparten un mayor número de similitudes con el tipo de música que interpreta Diego Flâneur.

La inspiración principal para la estética que se ha seguido en *A túa mau* es el álbum musical *El Hombre Hace Planes, Dios Se Ríe*⁶, compuesto por el rapero y productor de nombre artístico Dano, y que vio la luz a principios del año 2023. Se trata de un álbum de dieciséis temas en total, y la particularidad es que todos cuentan con un *lyric video* que ayudan a definir la identidad y el concepto del trabajo. En concreto, resulta interesante el uso del color a lo largo de todo el proyecto, ya que, jugando con una gama de colores muy reducida, basada exclusivamente en tonalidades de negro, blanco y beige es capaz de lograr una estética llamativa y diferente. (ver figura 6)

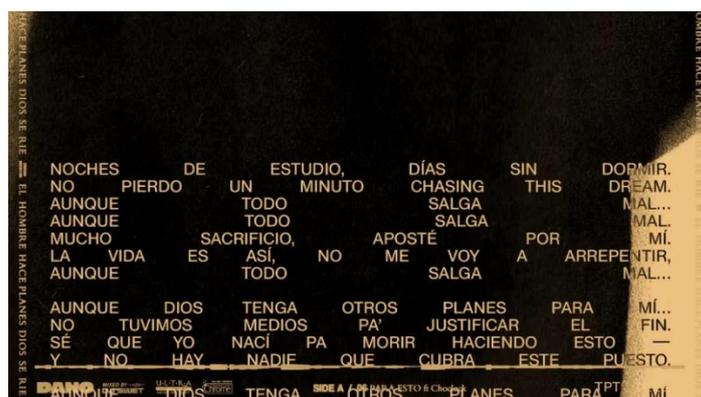


Figura 6. Fotograma de *Para Esto* (Interlude), del álbum de Dano. Fuente: Youtube

Por otra parte, siguiendo en el ámbito urbano, se ha visualizado el *videolyric* de *Esto no para*⁷, tema del ya consagrado rapero zaragozano Javier Ibarra (conocido como Kase.O) y que forma parte de su álbum *El círculo* (2016). El uso del color también ha resultado un aspecto inspirador ya que nuevamente se utiliza una paleta escasa de colores, conformada únicamente por tonalidades de negro, blanco y rojo, y se logra un resultado eficaz. (ver figura 7)



Figura 7. Fotograma de *Esto no para*. Fuente: YouTube

⁶ Dano - El Hombre Hace Planes, Dios Se Ríe: <https://www.youtube.com/watch?v=s7aTWNHCzw> (Consulta: 26/06/2024)

⁷ Kase.O – Esto no para: <https://www.youtube.com/watch?v=9JAAh8P-PnU> (Consulta: 26/06/2024)

Por último, debe ser mencionado el *lyric video* para la canción *Dolores (Remix)*⁸, del artista canario Choclock, que interpreta junto a Cazzu y Rels B. En este caso, más allá de la paleta de colores seleccionada, es interesante prestar atención a las múltiples maneras en las que se anima la tipografía. Además, se juega constantemente con la animación de elementos como líneas y flechas, así como también se emplean otras formas geométricas como las elipses y los rectángulos para aportar valor y otorgar personalidad al *lyric video*, como se puede ver en la figura 8.



Figura 8. Fotograma de *Dolores (Remix)*. Fuente: YouTube

A pesar de ir en busca de una fuente de inspiración en los *videolyrics* anteriormente mencionados, es evidente que cada proyecto goza de unas características específicas, por lo que se trata de encontrar referentes, pero siempre teniendo en cuenta que el resultado final debe ser algo único con respecto a cualquier otra obra artística.

De este modo, podemos definir la estética del *lyric video* de *A tía mau* como minimalista. Se prioriza la simplicidad y se presta especial atención a la animación de la tipografía, esto es, no se busca saturar las composiciones con demasiados elementos que puedan distraer al espectador de lo realmente importante; la letra de la canción debe ser legible en todo momento. Con respecto a la elección de colores (como en las referencias mencionadas), se ha implementado una paleta de colores reducida, en la que el blanco y el negro son los principales protagonistas. Sin embargo, las múltiples formas de animación del texto, imágenes y otras composiciones, hacen que el resultado final resulte dinámico y alejado de la monotonía. Así, tras realizar un estudio sobre la letra de la canción y buscar inspiración en otros proyectos, finalmente se ha llegado a la conclusión de que la estética más adecuada para el *lyric video* es la descrita en este párrafo.

⁸ Choclock, Cazzu & Rels B – Dolores (Remix): <https://www.youtube.com/watch?v=vYhR69o8zZk> (Consulta: 26/06/2024)

3.2. Producción

En un proyecto audiovisual convencional, la etapa de producción se correspondería con el rodaje de las escenas, esto es lo que sucede en cualquier película, serie de televisión, documental, etc. No obstante, para la realización de este *lyric video* no se ha grabado ningún tipo de material, sino que todo lo que compone este vídeo está elaborado en base a las herramientas que ofrece Adobe After Effects, junto a la selección y animación de imágenes obtenidas en diferentes bancos gratuitos libres de derechos de autor. Por tanto, los diferentes subapartados que conforman la etapa de producción se centran en dar explicación a los principales elementos que forman parte del *lyric video*, y que han sido desarrollados en el *software* mencionado.

3.2.1. Elección de tipografía y animación

El elemento primordial y que da sentido a cualquier *lyric video* es, o debería ser, la tipografía. Por tanto, en la etapa de producción de este proyecto la tipografía es el primer aspecto que se ha seleccionado y el que mayor importancia ha recibido. Tras una larga búsqueda para encontrar las tipografías que mejor se adaptasen a la propuesta estética deseada, finalmente se ha optado por utilizar únicamente una tipografía con serifa, conocida como Gambarino. (ver figura 9)



Figura 9. Caracteres de la tipografía Gambarino. Fuente: Théo Guillard

Lo cierto es que se trata de una fuente de letra con la personalidad suficiente para desarrollar con eficacia su función, y para aportar un mayor dinamismo se han empleado las diferentes posibilidades que ofrece; en ocasiones se utilizan solamente las mayúsculas, a veces se emplean las minúsculas y en otros casos también se ha experimentado con el uso de las cursivas. Esto permite explotar al máximo el potencial de la tipografía Gambarino y dotar al vídeo de múltiples variaciones que lo harán más ameno para el espectador.

En cuanto a la animación de la tipografía seleccionada, al tratarse de un proceso creativo, existen infinidad de maneras de efectuar esta operación. Así, en esta sección de la memoria se indaga en los métodos que se han empleado para animar el texto y se mostrará a través de ilustraciones las herramientas que permiten realizar dicho procedimiento dentro del *software* Adobe After Effects.

El procedimiento más habitual que se ha llevado a cabo a la hora de animar el texto consiste en crear una capa de texto que contenga todo el texto que se desee animar, tras esto, se selecciona la opción *Animate* y se abrirá un panel con todas las propiedades que tienen la capacidad de ser animadas, como se puede observar en la figura 10. En este punto, se selecciona la opción de opacidad, y posteriormente, accederemos a *Range Selector*, donde deberemos animar la opción *Start* mediante *keyframes* para que el texto vaya apareciendo al ritmo de la canción (ver figura 11). Además, cabe destacar que se ofrece la posibilidad de modificar si se desea hacer la animación basándose en caracteres, caracteres sin incluir espacios, palabras o líneas enteras. En el caso de este *lyric video* se ha experimentado con las diferentes opciones según el resultado que se buscaba lograr en cada momento específico de la pieza.

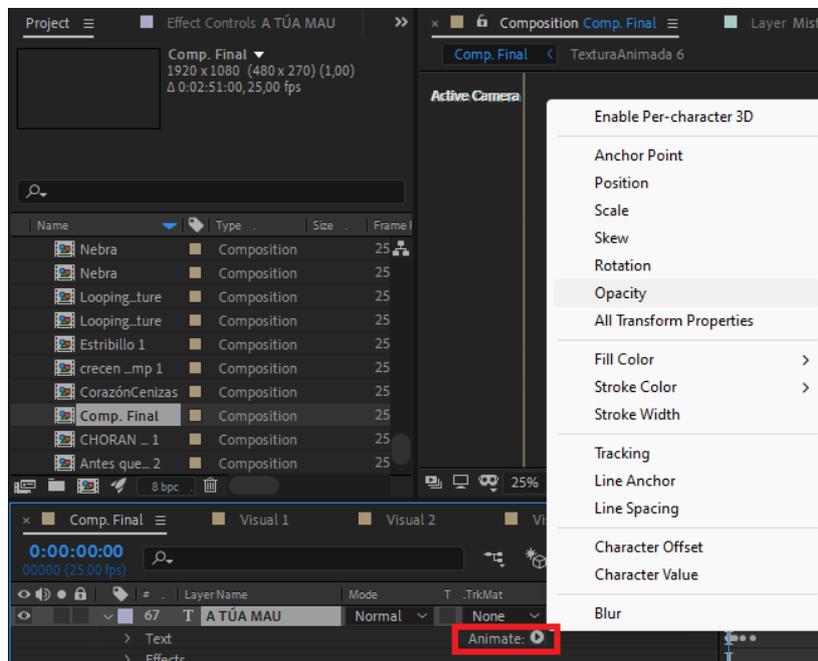


Figura 10. Panel de propiedades "Animate". Fuente: Propia

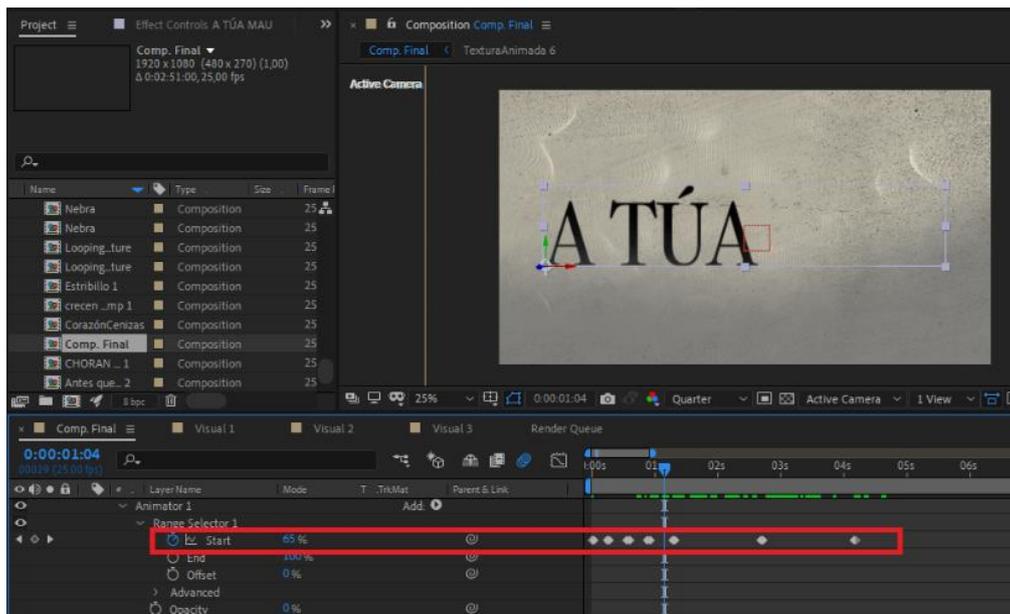


Figura 11. Animación con keyframes de “Start”. Fuente: Propia

Por otra parte, en ocasiones concretas también se ha empleado la alternativa de animar el texto creando múltiples capas de texto para cada palabra. De esta forma, se ubica el inicio y el final de cada capa en el instante deseado, obteniendo también buenos resultados. Este tipo de animación es más tedioso que el procedimiento anteriormente explicado, pero ofrece otras ventajas como la posibilidad de hacer modificaciones con mayor comodidad en partes específicas del texto. (ver figura 12)

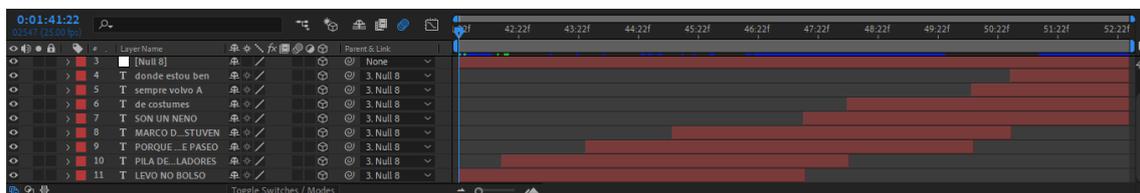


Figura 12. Animación con múltiples capas de texto. Fuente: Propia

Además, se ha hecho uso de las máscaras para conseguir animaciones relativamente más complejas. Se trata de seleccionar previamente la capa de texto y acceder a la herramienta de creación de formas para crear dicha máscara, posteriormente, animamos la posición del texto para que sea visible únicamente al atravesar los límites de la máscara. Otro modo de imitar el efecto de las máscaras es creando capas de forma que contengan relleno, tras esto, ubicamos esta forma encima del texto a animar y en la pestaña de *Track Matte* del texto seleccionamos la opción *Alpha Matte*. Por último, se debe animar la posición del texto y ocultar la capa de forma creada. Nuevamente, se han conseguido resultados similares experimentando con diferentes herramientas.

Es importante destacar que para lograr una mayor sensación de profundidad en los textos se ha activado la opción de capa 3D y se han creado cámaras para lograr dicho efecto. Además, tras visualizar el *lyric video* resulta evidente que los textos se encuentran en continuo movimiento. Para conseguir esto se ha hecho uso del *Null Object*, y en la propiedad de posición se ha agregado la expresión “wigggle (1,8)”. Por último, se ha vinculado cada capa de texto con dicho *Null Object*. De este modo se consigue el resultado deseado sin necesidad de agregar esta expresión a la totalidad de los textos. (ver figura 13)

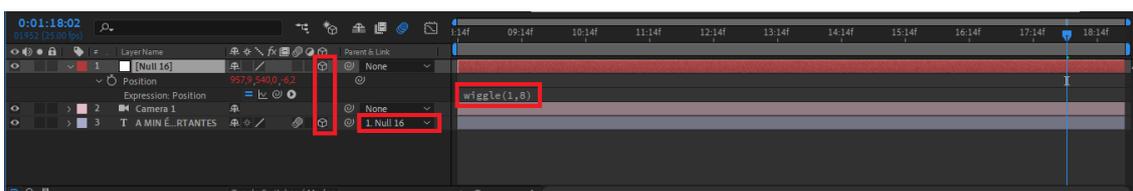


Figura 13. Texto 3D vinculado a un Null Object con la expresión wigggle. Fuente: Propia

3.2.2. Elección de texturas y animación

Con respecto a la elección de texturas de fondo se ha recurrido al sitio web gratuito TextureLabs⁹ que ofrece una enorme variedad de texturas de diferentes tipologías. Se ha optado por texturas de colores poco llamativos (a lo largo del vídeo se alterna entre tonos blancos y negros) con el afán de que no se le reste protagonismo a la tipografía, como se puede observar en las figuras 14 y 15. Cabe subrayar la relevancia de esta tarea ya que estas imágenes están presentes durante todo el vídeo y deben estar en consonancia con la propuesta visual del proyecto.



Figura 14. Ejemplo de uso de textura blanca. Fuente: Propia



Figura 15. Ejemplo de uso de textura negra. Fuente: Propia

⁹ TextureLabs: <https://texturelabs.org/> (Consulta: 29/06/2024)

Una vez seleccionadas las texturas se ha procedido a su animación; para ello se ha creado una composición a la que se ha incorporado dicha textura en formato *JPG*. A continuación, se crean diferentes *keyframes* para animar la posición de la textura y dar sensación de movimiento a lo largo del tiempo. En total se han creado un total de cinco *keyframes* con una separación de cinco fotogramas entre cada uno; es importante que la posición del último *keyframe* coincida con la posición del primero. Posteriormente, seleccionamos los cinco fotogramas clave y escogemos la opción *Toggle Hold Keyframe*. Esto resulta fundamental ya que de esta forma se consigue que la textura cambie repentinamente de posición al alcanzar cada uno de los fotogramas. Para dar por finalizada la animación, se ha agregado la expresión “*loopOut ()*”, creando así un bucle infinito que permite que la animación se prolongue a lo largo de la duración de la composición, tal y como muestra la figura 16.

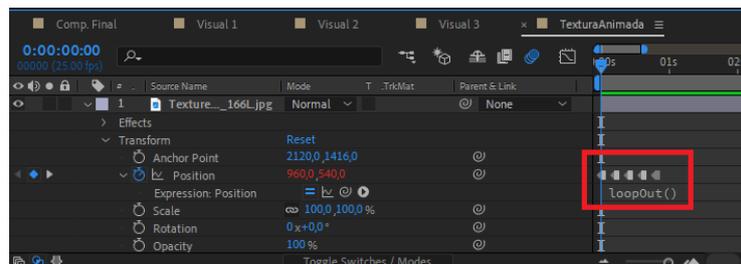


Figura 16. Animación de textura mediante expresión *loopOut*. Fuente: Propia

3.2.3. Elección de imágenes y animación

Para la búsqueda de imágenes se ha accedido principalmente a dos de los más populares bancos de imágenes gratuitos en la red, Pexels¹⁰ y Pixabay¹¹. Prestando atención a la letra de la canción observaremos que, haciendo algunas excepciones, no predominan las referencias directas. Debido a esto, el uso de imágenes en el *lyric video* es más bien reducido, fomentando así el uso de la imaginación por parte del espectador. Además, el hecho de que la canción sea tan introspectiva no facilitaba el hecho de agregar imágenes, ya que la mayor parte del contenido de la canción era difícilmente representable a través de fotografías.

Aun así, en momentos concretos de la pieza se han incorporado e integrado en la composición una serie de imágenes que aportan valor y refuerzan el significado de la

¹⁰ Pexels: <https://www.pexels.com/es-es/> Consulta: 29/06/2024

¹¹ Pixabay: <https://pixabay.com/es/> Consulta: 29/06/2024

letra. Por otro lado, el color de dichas imágenes ha sido modificado haciendo uso del efecto *Tint*, que por defecto transforma la imagen a blanco y negro, lo cual mantiene una estrecha relación con la propuesta estética descrita. Además, en los momentos en los que la textura de fondo cambia de color (de blanco a negro o de negro a blanco), los colores de la imagen son intercambiados, es decir, las partes de la imagen que antes eran negras cambian de color a blanco, y viceversa (ver figuras 17 y 18). Esto aporta dinamismo y dota a las imágenes de un *look* peculiar que puede recordar al negativo de las fotografías analógicas. Por último, para la aparición de las imágenes, mediante el uso de *keyframes*, se ha hecho uso del efecto *Camera Lens Blur*; el cual unido a la animación de la propiedad de opacidad logra una impresión de desenfoque que rápidamente desaparece y la imagen se vuelve nítida.



Figura 17. Fotografía en blanco y negro. Fuente: Propia



Figura 18. Fotografía con colores invertidos. Fuente: Propia

3.2.4. Efectos

Adobe After Effects ofrece una numerosa selección de efectos y *presets* que pueden ser utilizados para enriquecer las composiciones. Así pues, en esta sección se reflejan aquellos efectos que han sido fundamentales para la ejecución del trabajo, así como una breve descripción de las intenciones que se perseguían con su uso.

En primer lugar, el efecto *Tint* (o teñir) ha sido el más utilizado a lo largo de todo el vídeo. Consiste en transformar los múltiples colores que componen una imagen u otro elemento únicamente a dos colores (por defecto blanco y negro). Se trata de una herramienta muy sencilla que ofrece interesantes resultados en la modificación de cualquier elemento de la composición. En *A túa mau* ha sido muy utilizado para el tratamiento del color ya que en las composiciones continuamente se alterna entre el blanco y el negro.

El efecto *Glow* también se ha implementado para darle brillo a ciertos elementos de las composiciones como por ejemplo a partes específicas del texto. Por otro lado, el efecto

Noise se ha empleado para modificar las imágenes y proporcionarles una estética con un pequeño porcentaje de ruido. Además, otro efecto que ha sido aplicado para realizar la animación de las imágenes ha sido el *Camera Lens Blur*, el cual ocasiona una peculiar sensación de desenfoque, como muestra la figura 19.



Figura 19. Animación de fotografía mediante efecto *Camera Lens Blur*. Fuente: Propia

Además de los efectos ya mencionados, otros efectos que han sido aplicados en menor medida en momentos puntuales son: *Audio Spectrum*, *Card Dance*, *CC Cross Blur*, *CC Smear*, *CC Toner*, *Colorama*, *Color Key*, *Fast Box Blur*, *Fractal Noise* y *Venetian Blinds*, entre otros.

3.2.5. Transiciones

A pesar de que el *lyric video* mantiene una estética compartida de principio a fin, se podría decir que cada estrofa de la canción equivale a una escena. De esta forma, entre escena y escena se ha hecho hincapié en el uso de transiciones. Existen muchas formas de cambiar de una escena a otra como los fundidos o los encadenados, pero en este vídeo se ha empleado casi exclusivamente un tipo de transición popularizada en los últimos años conocida como *film burn*. Consiste en un efecto visual que se coloca al final de un clip de vídeo (o de una capa o composición en After Effects) y al comienzo del siguiente que simula la quemadura de una película antigua; es similar a un destello de luz y se trata de un recurso sencillo y eficaz utilizado como transición.

Para adquirir este tipo de transición, de nuevo, se ha acudido al banco de imágenes y vídeos Pexels. Tan pronto como se seleccionaron dichas transiciones, se ubicaron entre las composiciones y se les aplicó el efecto *Tint* para transformar los colores vivos que presentaban a blanco y negro, los cuales cuadraban mejor con la estética del vídeo. Por

otro lado, es preciso seleccionar el modo de fusión *Screen* para que la transición se reproduzca de la manera adecuada. (ver figura 20)

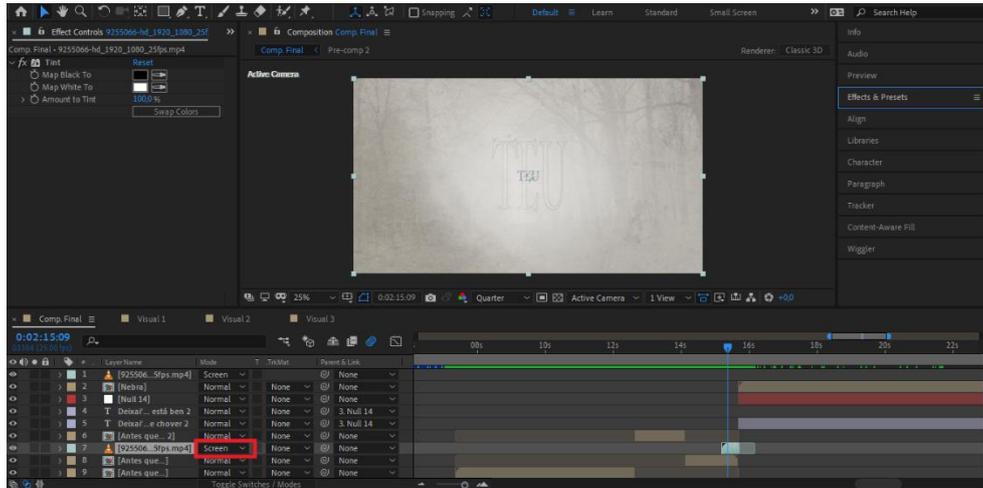


Figura 20. Ejemplo de transición y empleo de modo de fusión *Screen*. Fuente: Propia

Para concluir con este apartado, es relevante resaltar que, aunque la mayoría de transiciones se han implementado con el procedimiento descrito en el párrafo anterior, se ha hecho uso de otro tipo de transición que ofrece un resultado interesante. Se conoce como *ripped paper* y consiste en simular la rotura de una porción de papel; se trata de una plantilla o *template* que se importa directamente sobre las dos composiciones en cuestión. Una vez hecho esto, se aplica el efecto *Color Key* sobre la plantilla y jugando con la tolerancia de color y otros valores se eliminan los colores azul y verde; la función de eliminar ambos colores es hacer visibles las composiciones que son afectadas por la transición, integrándose así correctamente en el conjunto. (ver figura 21)

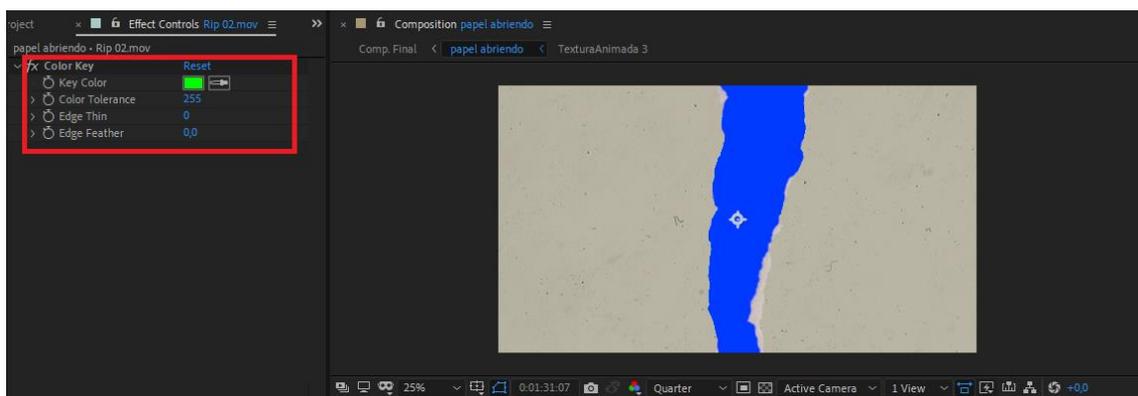


Figura 21. Ejemplo de transición *ripped paper* aplicando el efecto *Color Key*. Fuente: Propia

3.2.6. Otros elementos y composiciones

Más allá de los aspectos señalados en los anteriores párrafos, se debe prestar atención a otras composiciones que forman parte del *videolyric* de *A túa mau* y contribuyen a reforzar la estética deseada. Se trata de elementos que no encajan en los subapartados previamente abordados por lo que serán tratados en las siguientes líneas.

Por un lado, en el inicio y el final del vídeo (coincidiendo con los estribillos) se ha integrado una composición que pretende imitar a la niebla debido a que el álbum se llama *Nebra Pecha* (en castellano: Niebla Cerrada). Para su creación se ha realizado la forma deseada con la herramienta *Pen Tool*, y después, se ha aplicado el efecto *Fractal Noise*. Posteriormente, interactuando con algunos de los valores del efecto y animando las propiedades de *Evolution* y *Offset Turbulence* conseguiremos una estética más próxima a la niebla que buscamos. A continuación, aplicaremos los efectos *Turbulent Displace* y *Fast Box Blur* para terminar de lograr el resultado esperado. (ver figura 22)

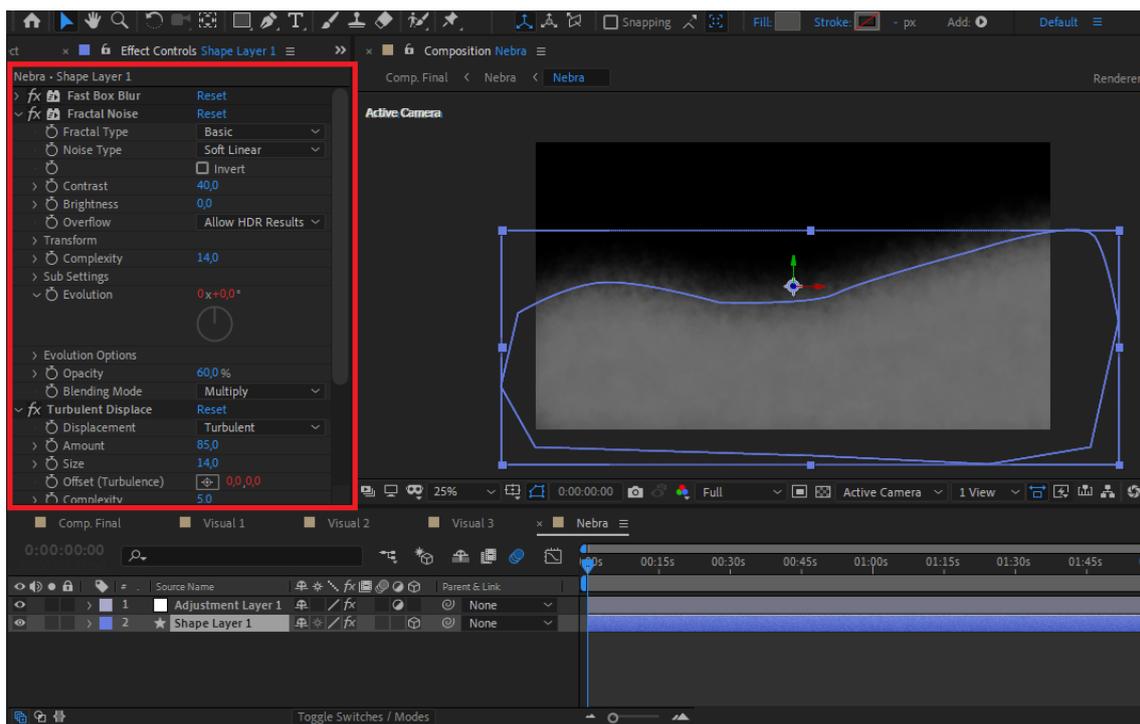


Figura 22. Composición niebla y aplicación de efectos. Fuente: Propia

Además de la niebla, en los estribillos resulta fácilmente perceptible la incorporación de un fondo formado a base de líneas que interaccionan con la música fluyendo al ritmo de la canción (ver figura 23). Se trata de una composición más compleja por lo que nos centraremos solamente en algunas consideraciones esenciales para su creación. Para su elaboración se han animado multitud de propiedades de los efectos *Fractal Noise*, *Card*

Dance y Venetian Blinds, entre otros. Pero lo fundamental consiste en incorporar el efecto *Audio Spectrum* y posteriormente asignarle la canción del *lyric video* para dar esa sensación de que este fondo 3D interactúa con el audio (ver figura 24). Finalmente, incorporaremos una cámara y modificaremos su posición y orientación en los diferentes ejes para alcanzar el resultado. Lo cierto es que la utilización de esta composición resulta una manera más original y novedosa de jugar con la forma de onda del audio por lo que su incorporación en el proyecto final resultaba una idea provechosa.

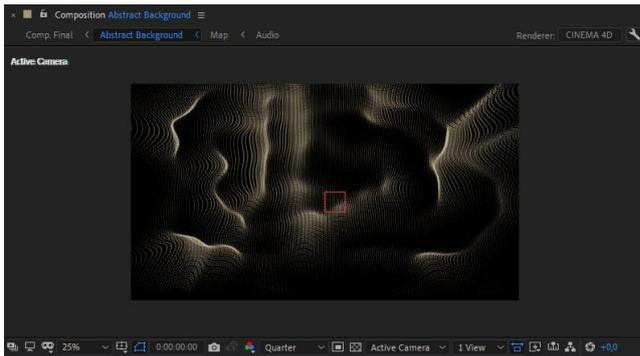


Figura 23. Fondo reactivo a la música. Fuente: Propia

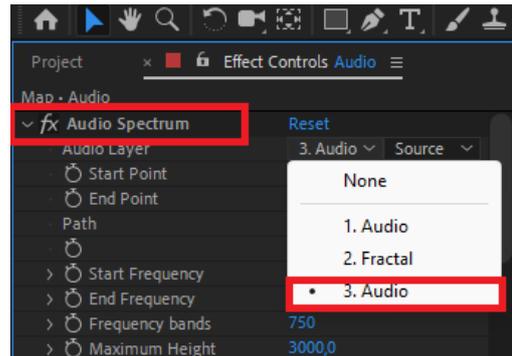


Figura 24. Aplicación de Audio Spectrum. Fuente: Propia

Por otro lado, se ha hecho uso de una composición similar pero que en este caso no interactúa con el audio, la cual se representa en la figura 25. Su preparación está basada también en el uso de efectos como *Fractal Noise*, *Card Dance*, *Fast Box Blur* y *Venetian Blinds*. Con respecto al *Fractal Noise*, de nuevo, se han animado las propiedades de *Evolution* y *Offset Turbulence*, y se han seleccionado el número de columnas y filas deseadas dentro de los controles de efecto de *Card Dance*. Tras la aplicación de otros efectos como *Glow* para aportar brillo y *Colorama* y *CC Toner* para hacer las modificaciones pertinentes con respecto al color se ha llegado al resultado esperado.

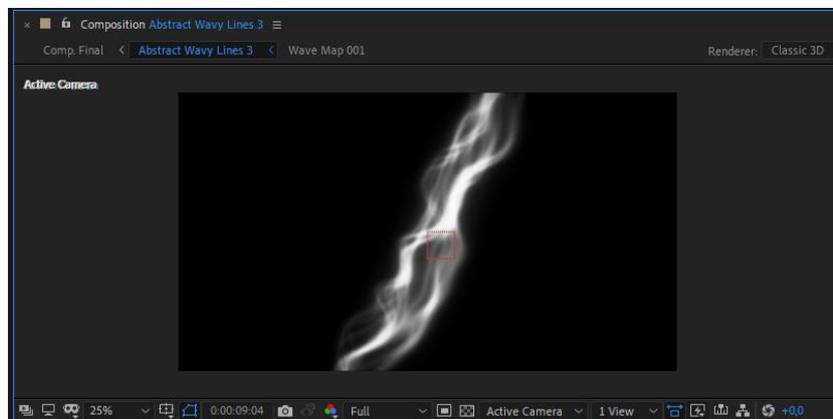


Figura 25. Composición formada por líneas abstractas animadas. Fuente: Propia

Siguiendo con otras composiciones de carácter menos complejo, es preciso resaltar la animación de lluvia. Su confección es sencilla y ofrece resultados más que decentes. Para realizar esta animación simplemente deberemos crear una capa de ajuste y añadir el efecto *CC Rainfall*; modificamos algunos valores hasta alcanzar la estética esperada y seleccionamos el color de las gotas de lluvia, y así se representa en la figura 26.

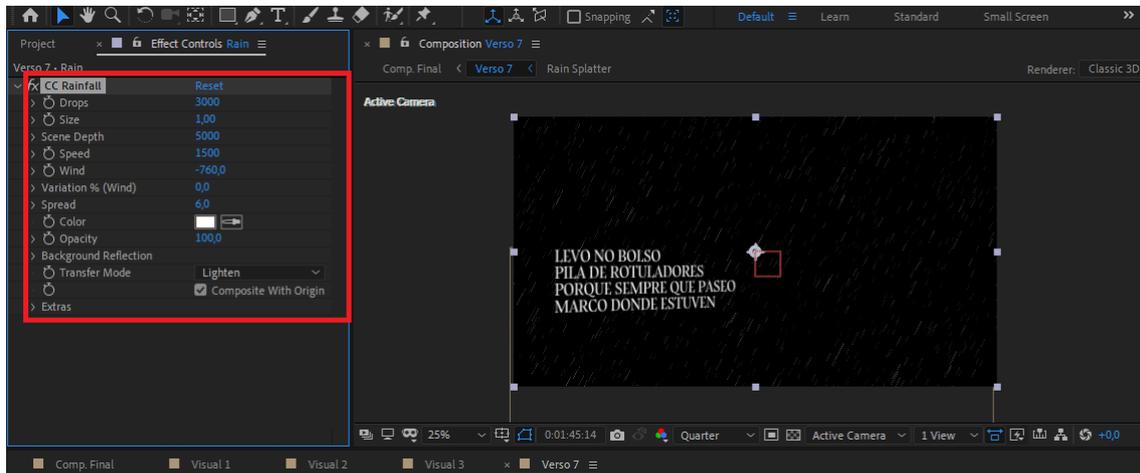


Figura 26. Creación de lluvia mediante *CC Rainfall*. Fuente: Propia

Por último, se ha experimentado con la animación de formas geométricas, más concretamente una elipsis. Para animar esta figura basta con crear la forma en cuestión y añadir el efecto *Radial Wipe*. Después, seleccionaremos si queremos que la animación se realice en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido inverso y mediante *keyframes* animaremos la propiedad *Transition Completion*. El hecho de añadir la animación de esta figura no es algo arbitrario, sino que aporta valor a una parte específica de la letra de la canción ya que se incorpora cuando se menciona la palabra “rodeado”, y de esta forma, se potencia el significado de esa palabra. (ver figura 27)

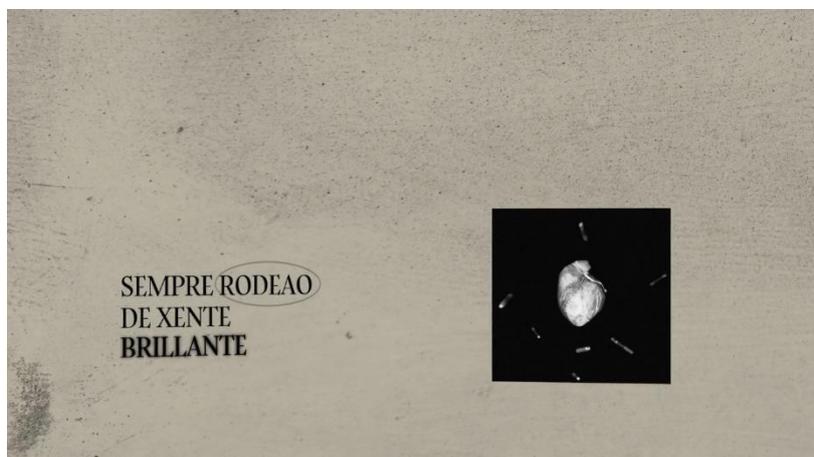


Figura 27. Fotograma de *A túa mau*, animación de elipsis. Fuente: Propia

3.3. Postproducción

Por último, nos encontramos con la etapa de postproducción; el montaje de la pieza se ha realizado a medida que se han ido creando los elementos del vídeo; de esta forma podemos encuadrar el montaje dentro de la etapa de producción. Así, en un proyecto con estas características concretas, la postproducción ha consistido en su totalidad en la exportación del vídeo.

3.3.1. Exportación

La composición final del proyecto ha sido exportada desde el propio Adobe After Effects; las características principales del *render* son: la utilización del formato *AVI*, una resolución de imagen 1080p (1920x1080 píxeles) y un *frame rate* de 25 fotogramas por segundo. Se han realizado un total de tres exportaciones y no se han producido complicaciones mayores, exceptuando que el tiempo de exportación ha sido muy elevado debido a las limitadas especificaciones del equipo utilizado, y que el tamaño resultante del archivo resultaba muy pesado.

Para dar solución a esta problemática, se ha hecho uso del *software* gratuito de transcodificación HandBrake. De este modo (utilizando el códec de vídeo H.264) se ha logrado reducir el tamaño del archivo a un peso mucho más reducido, y por tanto, mucho más manejable para su visualización.

4. REALIZACIÓN DE VISUALES PARA DIRECTO

En los párrafos que conforman este apartado se describirá al detalle todo lo relacionado con la ejecución de los visuales para directo. Es preciso destacar que los visuales han sido concebidos a partir de la realización del *lyric video* por lo que se encuentran estrechamente vinculados y, por tanto, mantienen una incuestionable estética similar. De hecho, muchos de los elementos que se pueden apreciar en el *videolyric* han sido reutilizados para la elaboración de los visuales.

Además, hay que subrayar que cuando se trabaja en este ámbito, lo habitual es hacer uso de *software* especializado para su postproducción en tiempo real como por ejemplo TouchDesigner o Resolume Arena. Sin embargo, en este caso, el planteamiento de los visuales se ha realizado en el propio After Effects ya que, en principio, no se pretende interactuar con el material ni hacer ningún tipo de modificación en directo. Así con todo, se presentan un total de tres visuales, y siguiendo las etapas de preproducción, producción y postproducción, se tratará de aclarar cuál ha sido el procedimiento llevado a cabo para la confección de los mismos.

4.1. Preproducción

Este subapartado será breve puesto que la etapa de preproducción de los visuales se ha desarrollado en base al resultado estético obtenido con el *lyric video*. En consecuencia, en esta fase se visualizó multitud de veces el *videolyric* con el fin de extraer algunos de los elementos que conforman la pieza y, a posteriori, formar composiciones nuevas que se adaptasen al formato de los visuales.

4.2. Producción

A pesar de que en los tres visuales se ha recuperado material de las composiciones del *videolyric*, también se han implementado en mayor o menor medida modificaciones y se han agregado otros elementos. De esta manera, en este bloque se describe cuáles son los elementos que conforman cada una de las composiciones de los visuales así como también se justifican las decisiones tomadas para la creación de estos vídeos de acompañamiento para los *shows* musicales de Diego Flâneur.

Para la elaboración del primero de los visuales¹², únicamente se han empleado otras composiciones ya presentes en el *videolyric* de *A túa mau*. En primer lugar, se ha hecho uso del fondo formado por líneas que fluyen al ritmo de la canción. Tras esto, en la capa superior se ha incorporado una textura animada y se ha seleccionado el modo de fusión *Screen* para la correcta visualización de ambas composiciones. Además, también se ha incorporado la composición de la niebla y se ha reducido su opacidad hasta un valor del 70%. Por último, se han creado los textos “A túa mau” y “Diego Flâneur” utilizando de nuevo la tipografía *Gambarino*, y han sido vinculados a un *Null Object* al que previamente se le ha agregado la expresión “wiggle (1,8)” para animar la posición. (ver figura 28)

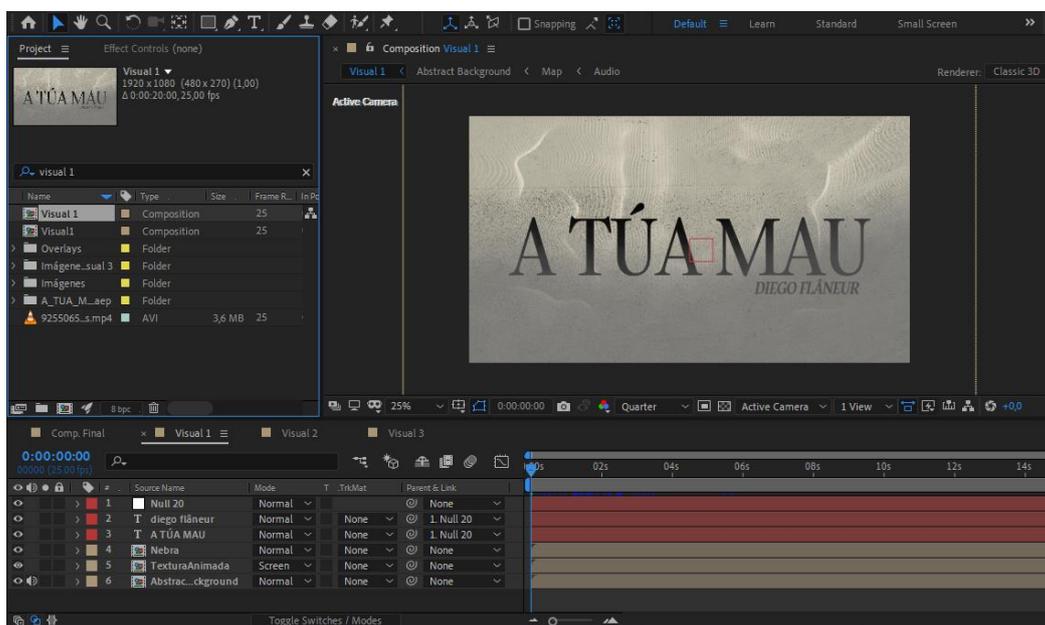


Figura 28. Composición del visual 1. Fuente: Propia

Es importante señalar que, en este caso, se ha ideado este visual para la interpretación de la canción *A túa mau*, sin embargo, se podrían hacer las adaptaciones necesarias para cualquier otra canción del artista. Esto es, en la composición en la que hemos creado el fondo animado habría que sustituir una canción por otra y ya tendríamos el fondo fluyendo al ritmo de la nueva canción. En definitiva, se trata de una forma sencilla de que la forma de onda del audio reaccione de una manera u otra, basándose en la canción que incorporemos. Por otra parte, teniendo en cuenta que cada canción presenta unas características especiales y diferentes, se podrían establecer otras variantes con respecto al tratamiento del color y a la fuente de letra seleccionada para captar mejor las sensaciones que pretende transmitir específicamente cada canción.

¹² Visual 1: <https://youtu.be/wGt5ajmAdfo>

En el segundo de los ejemplos de visual que aquí se presenta¹³, existe una figura central que es la que capta mayoritariamente la atención del espectador. Tras incorporar esta composición formada por líneas abstractas, se ha agregado otra textura animada de fondo (en esta ocasión, jugando con tonalidades más oscuras) y, de nuevo, se ha empleado la composición que simula una niebla con un valor de opacidad inferior de alrededor del 30%. Después de esto, se han implementado los textos, a los cuales se les ha aplicado el efecto *CC Cylinder*. Luego, se ha cambiado la rotación en X a 25,0° y se han creado *keyframes* para animar la rotación en Y, obteniendo la percepción de que el texto está girando. Por último, aumentando el valor de la escala de los textos se ha conseguido el resultado final. Esto demuestra que la incorporación de un único efecto en After Effects puede llevar a lograr resultados muy significativos. (ver figura 29)

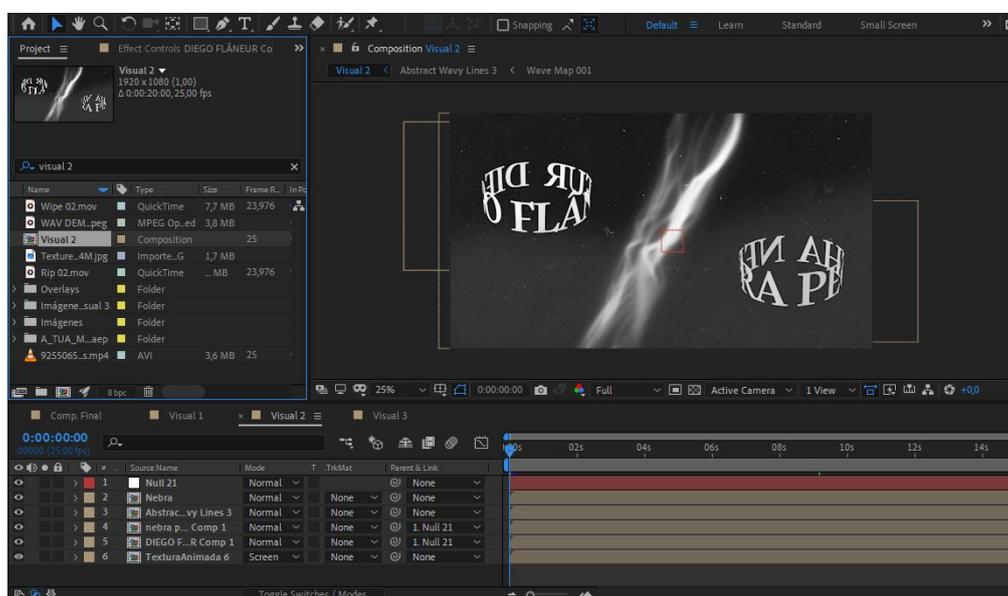


Figura 29. Composición del visual 2. Fuente: Propia

Finalmente, para el tercer y último de los visuales en los que se ha trabajado¹⁴, se ha creado una sucesión de imágenes, que han sido facilitadas por el propio Diego Flâneur. Dichas fotografías han sido tomadas por el artista en varias ubicaciones de la ciudad de Lugo, y reflejan diferentes espacios y establecimientos que se encuentran en estado de abandono. Este visual es, sin lugar a dudas, el más diferente con respecto al resto de los ejemplos presentados, sin embargo, se ha realizado con el objetivo de plasmar aquellos rincones olvidados de Lugo, una temática recurrente en las canciones del cantante gallego.

¹³ Visual 2: <https://youtu.be/wm2zuXli0oc>

¹⁴ Visual 3: <https://youtu.be/C8FttJ9HHRc>

Para su elaboración, se han importado un total de doce fotografías a la composición y se ha establecido una duración de cinco fotogramas para cada imagen. Tras esto, se han seleccionado todas las capas y en la ventana *Animation* se ha escogido la opción de *Keyframe Assistant*, y posteriormente, *Sequence Layers*. Con esto, se consigue con sencillez que las imágenes se sitúen en el *timeline* con cinco fotogramas de diferencia entre sí, esto es, veremos una fotografía y tras cinco fotogramas veremos la siguiente, y así sucesivamente. Una vez se ubicaron las imágenes en la línea de tiempo de la manera correcta, haciendo uso de la herramienta *rulers* (ver figura 30), se cuadró la posición de las imágenes para lograr la técnica de edición conocida como *match cut*.

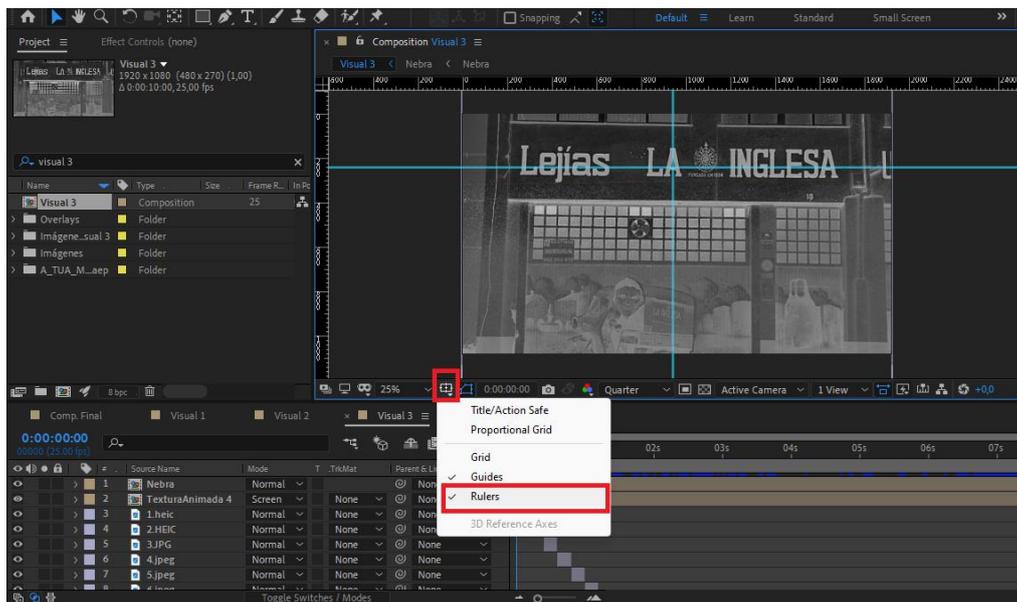


Figura 30. Composición del visual 3 y uso de la herramienta rulers. Fuente: Propia

Lo óptimo sería que existan las mínimas variaciones posibles entre las imágenes para que el resultado sea el más idóneo. Además, es preciso destacar que cuanto mayor sea el número de fotografías menos monótono será el resultado, sin embargo, en este caso se contaba con un número bastante reducido de imágenes. Por último, se duplicó esta composición varias veces para formar un bucle y se aplicó el efecto *Tint* invirtiendo los colores blanco y negro, alcanzando así un aspecto coherente con la propuesta estética descrita a lo largo de esta memoria.

4.3. Postproducción

Con relación a la postproducción, se podría decir que el procedimiento a seguir fue prácticamente idéntico al caso del *lyric video*. Una vez elaborado el montaje de las diferentes composiciones, se procedió a la exportación de los visuales en formato *AVI*.

Todo este proceso se llevó a cabo en Adobe After Effects y se desarrolló sin ningún inconveniente a destacar. Además de la decisión de optar por el formato *AVI*, las características de exportación fueron las mismas que en el *videolyric*, es decir, una resolución de imagen de 1920x1080 píxeles y un *frame rate* de 25 fotogramas.

En este caso, el tiempo de renderizado fue mucho menor ya que los visuales presentan una duración mucho más reducida (entre los diez y los veinte segundos), por lo que, el tamaño de los archivos resultante también fue considerablemente menos pesado que en el caso del *videolyric*. A pesar de ello, también se hizo uso del *software* Handbrake para reducir el tamaño de los archivos introduciendo el códec de vídeo H.264, el cual disminuye notablemente el tamaño de los vídeos y ofrece grandes garantías de calidad.

5. CONCLUSIONES

En último término, procede hacer una valoración del resultado del proyecto, así como también esclarecer cuáles han sido las principales complicaciones surgidas durante la elaboración del mismo. A fin de cuentas, se trata de hacer una descripción detallada sobre el aprendizaje obtenido y ser crítico con el trabajo realizado para mejorar en los próximos proyectos audiovisuales y no volver a cometer los mismos errores.

En líneas generales, se podría decir que el resultado final ha sido satisfactorio y se han cumplido los objetivos y propósitos descritos en los primeros apartados de esta memoria. Sin embargo, es evidente que, como en cualquier otro proyecto, se han producido contratiempos que han dificultado y hecho tedioso el trabajo. Aunque no han supuesto un impedimento para dar finalizado el proyecto, es preciso hacer hincapié en ellos, por lo que serán descritos en los próximos párrafos.

En primer lugar, quizás no se haya gestionado el tiempo de la manera más adecuada. Sobre todo, en las fases iniciales se subestimó la cantidad de tareas y labores que un proyecto de estas características supone. Para dar solución a ello, hubo que fijar plazos de trabajo para ir completando objetivos poco a poco y de esta manera trabajar de una manera mucho más organizada, logrando así llegar a la fecha de entrega.

Además, como ya se ha mencionado, esta propuesta de trabajo nace de una visión más amplia sobre una temática compartida, esto es, el lanzamiento del álbum *Nebra Pecha* del artista lucense Diego Flâneur. De este modo, fue esencial la continua comunicación con los compañeros y el artista para poner en común las diferentes propuestas (mezcla sonora e ideación de la identidad visual) para alcanzar un conjunto coherente. La realidad es que, en un inicio, no fue sencillo detallar la propuesta estética que se pretendía plasmar, no obstante, tras varias reuniones, se terminó de definir el concepto del álbum y lo que se quería transmitir.

Por otra parte, la principal problemática a destacar han sido los medios con los que se contaban, y es que After Effects es un *software* que requiere que el ordenador con el que se trabaja tenga unas características y especificaciones considerables. Y lo cierto es que el portátil que se ha empleado durante todo el proceso de edición y composición tiene unas especificaciones más bien escasas, lo que provocó que el programa no fluyese de la manera conveniente y dejara de funcionar en multitud de ocasiones. En este caso, para facilitar el procesamiento se redujo la calidad de previsualización de las composiciones,

lo que significó una mejoría considerable en el rendimiento. Además, se realizaron copias de seguridad con regularidad en diferentes ubicaciones, tanto en un disco duro externo como en un *pendrive*. Esto disminuyó las posibilidades de que los archivos se pudiesen dañar o incluso llegar a perderse.

Asimismo, a pesar de los problemas de rendimiento, trabajar con After Effects ha sido una experiencia placentera. Es oportuno mencionar que, antes de embarcarme en este propósito, no contaba con un gran dominio empleando esta herramienta. Sin embargo, el desafío que suponía su utilización resultaba motivador y propició que tuviera que ir adoptando conocimientos día a día, y así poder plasmarlos en los vídeos presentados. Así, el hecho de haber elaborado un *lyric video* y tres visuales para directo íntegramente en After Effects ha sido gratificante.

Con respecto al *videolyric*, se trataba de una primera experiencia experimentando con este tipo de formato, y ha resultado una labor muy amena y enriquecedora. Este tipo de piezas audiovisuales tienen un potencial enorme ya que brindan infinidad de opciones para plasmar la creatividad, por lo que, seguro que en un futuro cercano volveré a trabajar en este tipo de obra audiovisual.

En definitiva, de esta experiencia es relevante destacar la cantidad de competencias nuevas que se han ido adoptando con el paso del tiempo. Los conocimientos aprendidos serán aplicados a futuros proyectos y las equivocaciones cometidas durante el proceso se tomarán en cuenta con la finalidad de seguir mejorando y adentrarme de la mejor manera en el ámbito profesional. Para concluir, a pesar de todos los errores cometidos y todos los aspectos a mejorar ya mencionados, el resultado final ha sido favorable.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gibson, S., Arisona, S., Leishman, D. y Tanaka, A. (2022). *Live Visuals: History, Theory, Practice*. Routledge.
- Guillard, T. (2018). *Gambarino*. Théo Guillard.
<https://www.theoguillard.com/portfolio/gambarino/>
- McLaren, L. (2018). *The Lyric Video as Genre: Definition, History, and Katy Perry's Contribution* [Tesis de doctorado, University of Ottawa]. <https://ruor.uottawa.ca/home>
- O' Keeffe, K. (14 de agosto de 2014). *Where Did All These Lyric Videos Come From, and Why Are We Giving Them Awards?*. The Atlantic.
<https://www.theatlantic.com/culture/archive/2014/08/where-did-all-these-lyric-videos-come-from-and-why-are-we-giving-them-awards/376084/>
- Pérez-Bustamante Yabar, B. R. (2010). *El VJ y la creación audiovisual performativa: hacia una estética radical de la postmodernidad* [Tesis de doctorado, Universidad Rey Juan Carlos]. Fundación Dialnet.
- Pérez Rufí, J. P. (2018). Lyric vídeos: el encuentro del videoclip con el diseño gráfico y la composición tipográfica. *Vivat Academia. Revista de comunicación*, 144, 01-18.
<http://doi.org/10.15178/va.2018.144.01-18>

Referencias audiovisuales

- Bob Dylan. [Bob Dylan]. (9 de octubre de 2015). *Bob Dylan – Subterranean Homesick Blues (Official HD Video)*. [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=MGxjIBEZvx0>
- Cee Lo Green. [CeeLo Green]. (20 de agosto de 2010). *Cee Lo Green – FUCK YOU*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CAV0XrbEwNc>
- Choclock. [Choclock]. (10 de abril de 2020). *Choclock, Cazzu & Rels B - Dolores (Remix)*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vYhR69o8zZk>
- Dano. [Dano Zionifik]. (28 de enero de 2023). *DANO - El Hombre Hace Planes, Dios Se Ríe (FULL ALBUM)*. [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=s7aTWWLNHCzw>
- Kase.O. [KaseO TV Oficial]. (15 de septiembre de 2016). *KASE.O – ESTO NO PARA (Prod. CASH FLOW) VideoLyric Oficial*. [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=9JAAh8P-PnU>
- Prince. [Prince]. (11 de agosto de 2017). *Prince – Sign O' The Times (Official Music Video)*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8EdxM72EZ94>
- R.E.M. [remhq]. (16 de marzo de 2009). *R.E.M. – Fall On Me*. [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=lf6vCjtaV1k>



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

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 líneas generales, debido a la naturaleza del proyecto, el grado de relación con la mayoría de Objetivos de Desarrollo Sostenible es bajo. Sin embargo, se podrían destacar algunos con un grado de relación medio: fin de la pobreza (ODS 1.), reducción de las desigualdades (ODS 10.) y paz, justicia e instituciones sólidas (ODS 16.). La justificación es que la letra de la canción del lyric video en un momento determinado aborda la temática de la guerra en Gaza en un tono condenatorio y de protesta. De esta forma, podemos relacionar la crítica realizada como herramientas para luchar contra la pobreza, las desigualdades y la guerra, esto es, se aboga por la paz y la justicia.

ANEXO II. Enlaces de visualización: *lyric video* y visuales

Lyric video A túa mau:

- Enlace: <https://youtu.be/qWCAdZjyr2o>

Visuales para directo:

-Visual 1:

- Enlace: <https://youtu.be/wGt5ajmAdfo>

-Visual 2:

- Enlace: <https://youtu.be/wm2zuXIi0oc>

-Visual 3:

- Enlace: <https://youtu.be/C8FttJ9HHRc>