

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Realización del videoclip de la canción “Rolling Down” de Nicky Shardlow.”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Mar Barranco Tomás

Tutor/a:
Francisco de Zulueta Dorado
Víctor Manuel Martínez Martí

GANDIA, 2019

RESUMEN

El presente trabajo incluye la realización del videoclip de la canción Rolling Down de Nicky Shardlow. El objetivo principal es crear un producto audiovisual profesional en forma de videoclip. La canción original tiene un tono triste y melancólico y el tratamiento visual debía seguir una estética adecuada para ilustrarlo. El modo de representación escogido fue de estilo narrativo, con un vínculo en forma de adaptación, es decir el videoclip desarrolla una historia independiente pero relacionada con los sentimientos y conceptos básicos de la canción.

El video describe un episodio en la vida de la protagonista principal, Alma, que representa un caso de *teen angst*¹ y expresa un rango de emociones que van evolucionando a lo largo de la historia, incluyendo desgan, ansiedad, rabia, desesperación, dolor, huida, lucha, esperanza y finalmente resignación. Las decisiones de dirección, el simbolismo, la fotografía y la interpretación se encaminaron a dotar al video de cierto dramatismo.

El trabajo analiza el proyecto creativo incluyendo la preproducción, la producción y la postproducción tanto en la parte técnica como artística. Las materias analizadas incluyen el análisis musical y lírico de la canción, el guión literario y técnico, la fotografía, la edición, el etalonaje y los efectos.

RESUM

El present treball inclou la realització del videoclip de la cançó Rolling Down de Nicky Shardlow. L'objectiu principal és crear un producte audiovisual professional en forma de videoclip. La can original té un to trist i melancòlic i el tractament visual havia de seguir una estética adequada per a il·lustrar-ho. El mode de representació tractat va ser d'estil narratiu, amb un vincle en forma d'adaptació, és a dir, el videoclip desenrotlla una història independent però relacionada amb els sentiments i conceptes bàsics de la cançó.

El video descriu un episodi en la vida de la protagonista principal, Alma, que representa un cas de *teen angst* i expressa un rang d'emocions que van evolucionant al llarg de la història, incloent desgan, ansietat, ràbia, desesperació, dolor, fugida, lluita, esperança i finalment resignació. Les decisions de direcció, el simbolisme, la fotografia i la interpretació es van encaminar a dotar al video de cert dramatisme.

El treball analitza el projecte creatiu incloent la preproducció, la producció i la postproducció, tant en la part tècnica com artística. Les matèries analitzades incloen l'anàlisi musical i líric de la cançó, el guió literari i tècnic, la fotografia, l'edició, l'etalonatge i els efectes.

ABSTRACT

This work includes the realization of the music video of the song Rolling Down by Nicky Shardlow. The main objective is to create a professional audiovisual product in the format of a music video.

The original song has a sad and melancholic tone and the visual treatment should follow a proper aesthetic to illustrate it. The mode of representation chosen was narrative style, with a link in the form of adaptation, that is, the music video develops an independent story but related to the feelings and basic concepts of the song.

The video describes an episode in the life of the main protagonist, Alma, which represents a case of *teen angst* and expresses a range of emotions that evolve throughout history, including reluctance, anxiety, anger, despair, pain, fight, hope and finally resignation. The decisions of direction, symbolism, photography and interpretation were aimed at providing the video with a certain drama.

The work analyzes the creative project including pre-production, production and post-production both in the technical and artistic part. The subjects analyzed include the musical and lyrical analysis of the song, the literary and technical script, photography, editing, grading and effects.

¹ *Teen angst*: Este fenómeno es una sensación de angustia terrible que algunos jóvenes sienten, ya sea por un drama interno que ellos se crean o bien por elementos del entorno que les afectan negativamente.

PALABRAS CLAVE

Videoclip; realización; emoción; huida; música.

PARAULES CLAU

Videoclip; realització; emoció; fugida; música.

KEY WORDS

Music video; performance; emotion; escape; music.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. Objetivos	7
1.2. Motivación	8
1.3. Etapas	8
1.4. Metodología	9
1.4.1. Motivación	
1.4.2. Asimilación	
1.4.3. Preproducción	
1.4.4. Producción	
1.4.5. Postproducción	
1.4.6. Titulación	
1.4.7. Redacción de la memoria	
1.5. Problemas	11
2. PREPRODUCCIÓN	12
2.1. Canción	12
2.1.1. Autor	
2.1.2. Argumento	
2.1.3. Análisis musical	
2.1.4. Letra	
2.2. Idea	14
2.2.1. Sinopsis	
2.2.2. Emociones	
2.3. Tratamiento	14
2.4. Simbología	16
2.5. Guión literario	16
2.6. Guión técnico	20
2.7. Storyboard	20
2.8. Desglose de guión	21
2.9. Plantas de cámara	21
2.10. Fotografía	21
2.11. Iluminación	23
2.12. Vestuario	25
2.13. Decorado, atrezzo y utilería	26
2.14. Desglose de decorado, atrezzo y utilería	26
2.15. Fichas de personaje	27
2.16. Referencias	30
3. PRODUCCIÓN	35
3.1. Equipo humano	35
3.2. Retos, problemas y soluciones	37
3.3. Diario de rodaje	38
3.4. Localizaciones	39
3.5. Desglose de producción	39
3.6. Necesidades técnicas	40
3.7. Presupuesto	40
3.8. Plan de rodaje	41
3.9. Derechos	41
4. POSTPRODUCCIÓN	42
4.1. Montaje y edición de video	42
4.2. Postproducción de audio	43
4.3. Etalonaje	45

4.4. Efectos y transiciones	46
4.5. Titulación	46
5. CONCLUSIONES	47
6. BIBLIOGRAFÍA	48

ANEXOS

- Anexo 1. Guión técnico
- Anexo 2. Storyboard
- Anexo 3. Desgloses de guión y decorado, atrezzo y utilería
- Anexo 4. Desglose de la canción
- Anexo 5. Plantas de cámara
- Anexo 6. Fichas de localizaciones
- Anexo 7. Necesidades técnicas
- Anexo 8. Presupuesto
- Anexo 9. Plan de rodaje
- Anexo 10. Derechos

1. INTRODUCCIÓN

El video musical o videoclip es una producción audiovisual en forma de cortometraje que ilustra visualmente una canción o tema musical. Generalmente tiene un uso promocional pero la generalización de su uso le ha ido otorgando características de producto artístico. Las definiciones que pueden encontrarse en español oscilan entre la neutra de la Real Academia de la Lengua, "cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza² hasta la de Jon E. Illescas en la que se alude a la nueva dimensión que alcanza la pieza musical con la adición de las imágenes, "un cortometraje basado en el desarrollo de una composición musical previa que fundamenta el despliegue de un conjunto de imágenes, las cuales, unidas a la música, dan lugar a un nuevo discurso³.

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

- "Jailhouse Rock" de Elvis Presley (1957) podría ser considerado uno de los primeros videoclips. Pero el primer videoclip con contenido más abstracto parecido al moderno video musical proviene de Checoslovaquia, "Dáme si do bytu" (1958).

- Los músicos de los años 60 comienzan a utilizar el formato con intenciones tanto promocionales como artísticas, con aportaciones importantes como "Subterranean Homesick Blues" (Bob Dylan, 1965), "Rain" (The Beatles, 1966), "Arnold Layne" (Pink Floyd, 1967) o "Jumpin' Jack Flash" (The Rolling Stones, 1968).

- Los años 70 ven el nacimiento de programas de televisión que emiten básicamente videoclips, el género comienza a sofisticarse con producciones como "Bohemian Rhapsody" (Queen, 1975) o el manifiesto del género "Video Killed the Radio Star" (Buggles, 1979).

- Los años 80 suponen la explosión del videoclip especialmente tras la aparición de la cadena MTV en 1981, un canal que emitía videoclips 24 horas al día destinado al público joven. Hitos de la década son "Ashes to Ashes" (David Bowie, 1980), "Sledgehammer" (Peter Gabriel, 1986) y especialmente "Thriller" (Michael Jackson, 1983) que marca un antes y un después del formato.

- Los años 90 suponen la consagración a nivel artístico del videoclip. Mientras que en la década anterior grandes nombres del cine como Martin Scorsese se acercaron al formato, en los años 90 se produjo el fenómeno contrario, varios directores que luego fueron importantes cineastas (Spike Jonze o Michel Gondry) dieron sus primeros pasos en el mundo del video musical.

- En la primera década de los 2000 el acontecimiento más significativo es el nacimiento del canal YouTube en 2005, lo que ha permitido el acceso masivo y prácticamente ilimitado de los usuarios a videos musicales, siendo para los artistas su principal medio para acceder a su audiencia e incluso una fuente directa de ingresos económicos. En la década actual este fenómeno se ha incrementado de tal modo que las grandes producciones conviven con pequeñas producciones independientes.

El lenguaje cinematográfico del video musical puede ser extremadamente variado, así como también lo puede ser la canción a la que acompaña. La representación visual de la música supone el permanente reto de unir un medio más concreto como el visual con otro más abstracto como el musical. Algunos autores definen algunos recursos para obtenerla mediante: a) la representación

² Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española (23ª ed.)*. Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

³ Illescas, Jon E. (2015). "La Dictadura del Videoclip. Industria musical y sueños prefabricados." *El Viejo Topo*

espacial del sonido, b) el uso del gesto (“movimiento corporal que adquiere un papel significante en la interpretación⁴, y c) la representación en imágenes de la expresividad musical.

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

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

Existen numerosos modos de representación en un videoclip, la forma más sencilla de dividirlos en dos grandes grupos fue propuesta por Fandos en 1993⁵:

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

El presente trabajo incluye la realización del videoclip de la canción Rolling Down de Nicky Shardlow. La canción original tiene un tono triste y melancólico y el tratamiento visual debería seguir una estética adecuada para ilustrar ese sentimiento. El modo de representación escogido fue de estilo narrativo, con un vínculo con el texto de la canción en forma de adaptación, es decir el videoclip desarrolla una historia independiente (sobre una chica con problemas emocionales) pero relacionada con los sentimientos y conceptos básicos de la canción.

1.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es crear un producto audiovisual profesional en forma de videoclip. Hay varios objetivos secundarios:

1. Realizar los documentos necesarios de preproducción de forma que el rodaje esté bien organizado.
2. Adaptarse a las condiciones de la producción, incluyendo el espacio de rodaje, el bajo presupuesto, las posibilidades de equipo técnico y humano, el idioma y las condiciones meteorológicas del país donde iba a grabar.
3. Llevar a cabo la postproducción y edición del videoclip para obtener un resultado final atractivo y adecuado a las características de la canción.
4. Definir una estética, fotografía e interpretación que se adecuen a la emoción que transmite la canción.

⁴ Machado, Arlindo (2000) *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

⁵ Fandos Idago, M. (1993) *El vídeo-clip musical: una asignatura pendiente*, *Comunicar*. p. 94-97.

5. Aprender a trabajar con el formato del videoclip, tanto la preproducción, la producción y la postproducción.
6. Aplicar y poner en práctica los conocimientos audiovisuales aprendidos en la carrera.
7. Subir el proyecto a una plataforma en la red para que el público pueda visualizarlo y darle así cierta promoción y difusión al artista Nicky Shardlow.

1.2. MOTIVACIÓN

Hubo varias razones por las que me planteé hacer el video de esta manera.

Quería tratar un tema profundo y delicado como es el de la depresión, la sensación de sentirse vacío y la necesidad inherente de querer romper con todo y buscar la felicidad. Es algo muy emocional y muy visceral, y el formato del videoclip permite transmitir esas sensaciones y transferir su sentido completo con el apoyo de la canción. Hay un significativo porcentaje de la población joven que ha tenido sentimientos parecidos a los que se reflejan en el video y que podría sentirse identificado o identificada con la historia.

Una importante motivación que me llevó a querer hacer un videoclip fue que en la universidad no habíamos utilizado el formato y era algo desconocido para mí. Siempre me he sentido atraída por la música y los videos musicales, y considero que es un campo al que me gustaría dedicar parte de mi actividad futura.

Cuando escuché la canción de Nicky Shardlow, tuve la sensación de que era perfecta para el sentimiento que yo quería transmitir. Cerré los ojos, al oír la canción proyecté las imágenes en mi cabeza y me emocioné, así es como surgió todo el sentimiento que rodea al video. Motivada por esa sensación, decidí desde un primer momento que sería yo la que encarnara a la protagonista, para poder hacer mío al personaje e interpretar lo que yo quería expresar.

El proyecto fue realizado durante mi estancia de Erasmus en Escocia. Poder grabarlo allí fue un privilegio, Glasgow es una ciudad muy cinematográfica, como se pone de manifiesto en las imágenes finales del video rodadas en Dawsholm Park.

Una motivación adicional fue poder contar con un grupo de colaboradores de distintos países, implicados en el proyecto dispuestos a ayudarme con tanta amabilidad. La superación de la barrera idiomática supuso un estímulo adicional, al tener que hacerme entender y saber explicar mis ideas al equipo.

Ha resultado estimulante poder realizar un proyecto individual de cierta envergadura, poder desarrollar una idea, exprimirla y luchar por ella. Dirigir un equipo humano para crear mi propio proyecto ha sido uno de los aspectos positivos del proyecto.

1.3. ETAPAS

Esta memoria está estructurada en cuatro partes.

1. Ideación del proyecto: estudio de la letra de la canción, extracción de la idea principal, y a partir de ahí, la creación del guión literario y el técnico.
2. Preproducción: llevar a cabo la realización de los documentos con todo el contenido necesario para preparar un rodaje, desde la fotografía e iluminación, necesidades técnicas, decorados y atrezzo, entre otros.
3. Producción: se expone cómo se desarrolló el rodaje, los diferentes problemas que surgieron y la realización del plan de rodaje así como establecer el presupuesto necesario para llevarlo a cabo.
4. Postproducción: en esta fase se explica como fue el proceso de edición tanto de video como de audio, el etalonaje, los diferentes efectos, transiciones y titulación.

Además, hay unos anexos⁶ con diferentes documentos audiovisuales que completan la memoria de una forma más visual.

1.4. METODOLOGÍA

Desde la primera vez que escuché la canción hasta la versión final he seguido un proceso el cual me ha llevado por diferentes fases.

1.4.1. Motivación

Nicky Shardlow, el artista que ha creado y producido la canción (y con el que tengo una amistad personal) me enseñó una canción que acaba de hacer. Como se ha comentado en el apartado 1.2, el escucharla me produjo una gran emoción y una idea para un videoclip. Cuando le propuse hacer un videoclip de su tema para mi TFG, el accedió cediéndome sus derechos.

1.4.2. Asimilación

El proceso de mejora de la canción se puso en marcha, Nicky añadió más coros, instrumentos y efectos para que la canción fuera más rica y profunda. Yo, mientras, la escuché en bucle para dilucidar cada vez más la idea y profundizar en ella. Ambos intercambiamos ideas acerca del video en varias ocasiones produciéndose modificaciones tanto en el video como en la propia canción.

1.4.3. Preproducción

En esta parte realicé todos los documentos necesarios para preparar la producción y el rodaje.

a. Guionización

Creé el guión literario, guión técnico, el storyboard y las plantas de cámara. Tuve que crear la idea narrativa, las acciones de los personajes, las transiciones para cambiar de localización y el sentido completo del proyecto.

b. Casting

Realicé una búsqueda del equipo humano y del material técnico, ya que necesitaba personas dispuestas a ayudarme, tanto profesionales del sector audiovisual como actores.

Contacté con Fraser Welsh y Justyna Kochanska (información sobre ellos en pag. 36) para que formaran parte de mi equipo audiovisual. También contacté con amigos y compañeros para que colaboraran como actores, ya que eran personas que se ajustaban al perfil del personaje. Además, el equipo humano es reducido al tratarse de una producción de bajo presupuesto, por ese motivo, el rodaje no iba a ser remunerado.

En este proyecto ha habido una participación internacional, gente de diversos países como Reino Unido (Escocia), Polonia, Chile, Australia y Grecia ha colaborado, universalizando así de alguna manera el proyecto.

c. Localización

Como he comentado en el apartado 1.2 me encontraba cursando mis estudios en Glasgow por medio de una beca Erasmus y decidí aprovechar la oportunidad de poder crear y grabar allí el video, pudiendo así tener una experiencia diferente.

Fraser y Justyna me dieron permiso para grabar en su casa las escenas de interiores, ya que su vivienda se asemejaba mucho a la idea que yo tenía, especialmente su ventanal. Localicé los exteriores paseando por el barrio Partick y preguntando a gente de la zona y a mis compañeros.

⁶ Los anexos se encuentran en una carpeta externa denominada "Ficheros anexos".

d. Tratamiento

Otra cosa que tuve que hacer fue madurar y delinear aspectos artísticos como la fotografía, la estética, el vestuario, atrezzo y decorados. También tenía que crear un personaje, su vestuario e interpretación. El tratamiento se detalla a posteriori.

e. Puesta en común

El siguiente paso fue exponer mi idea al equipo. Hicimos varias reuniones donde les comenté como quería el video, como serían los planos y como organizaríamos el rodaje. Concretamos guiones y pulimos detalles de interpretaciones, vestuario y procedimientos técnicos.

El lenguaje de comunicación fue el inglés y pese a ciertas dificultades que eso supuso, conseguimos llevar a cabo una comunicación fluida y productiva.

1.4.4. Producción

Después llevamos a cabo el plan de rodaje, el presupuesto, las diferentes compras y preparaciones de decorado, atrezzo y utilería. La elección del equipo técnico también fue importante ya que debíamos ceñirnos a las características de una producción de bajo presupuesto.

- Rodaje

El rodaje duró dos días. La mañana del primer día, el rodaje se realizó en un parque en Anniesland, grabando la escena de la pradera con un dron. Durante la tarde grabamos las secuencias del personaje principal, Alma, andando por la calle, los jardines y el pasadizo. Hubo una serie de problemas y sus pertinentes soluciones.

El segundo día la producción se desplazó a la casa de mis compañeros Fraser y Justyna.

1.4.5. Postproducción

El proceso de edición y postproducción del proyecto fue muy costoso y a la vez creativo. Se realizaron el montaje del video, la edición del sonido, etalonaje, efectos, transiciones y titulación.

a. Visionado y supervisión del material

Se llevó a cabo el visionado y supervisión del material grabado, por si hacía falta grabar algo otra vez o faltaban planos y también para ir descartando ya las tomas malas.

b. Postproduccion de video

Una vez finalizado el rodaje volví a España y comencé con la edición. Primero contacté con el compositor y cantante Nicky para que me proporcionara la versión definitiva de la canción. Durante el proceso de edición de vídeo pasé de tener 6 horas de metraje a 3:30 minutos. La decisión de poner sonido o no, seguir el lenguaje audiovisual, elegir las transiciones, los cortes, los pasos de plano, fue realizada durante esta parte del proceso, para el cual utilicé el programa de edición Adobe Premiere Pro 2017.

c. Etalonaje

La siguiente parte del proceso fue el etalonaje. Para ello contacté con mi compañera Aleixa Prokesch, fotógrafa profesional, que me enseñó algunas nociones de color y me ayudó a con el color del video.

d. Efectos y transiciones

Añadí las transiciones pertinentes del video, los efectos de niebla y los haces de luz, y las bandas de formato cine (1.85/1). Los desenfoques y demás elementos añadidos, los realicé con un motivo creativo y dramático que está explicado más adelante.

e. Postproducción de audio

Procedí a la grabación de algún sonido adicional en el estudio de Nicky. Seleccionamos los sonidos originales del rodaje que debían aparecer en el video y descartamos los que entorpecían la musicalidad de la canción.

Llevé a cabo la edición del sonido del video, utilizando efectos y nivelando volúmenes.

1.4.6. Titulación

La titulación y los créditos es la parte final del video. Elegí una tipología que se adecuara a la canción y estética del video, en concreto, Universal Sans. Añadí los créditos de todas las personas que habían participado en el proyecto.

1.4.7. Redacción de la memoria

Por último, llevé a cabo la realización de la memoria. Busqué información acerca de las normativas a la hora de hacer este tipo de trabajo, las referencias visuales que me habían influenciado a la hora de crear el video y accedí a diferentes medios para encontrar información. Redacté todos los documentos, apartados y contenido incluido en el presente trabajo.

Los programas que he utilizado han sido Word, Excel, Pages y diferentes páginas web para crear paletas de color, plantas de cámara y tipologías.

1.5. PROBLEMAS

Uno de los primeros problemas a los que me tuve que enfrentar fue la barrera idiomática ya que, al tener parte del equipo el inglés como su lengua nativa, la comunicación resultaba más difícil. El hecho de grabar en otro país, encontrar material técnico y las adecuadas localizaciones hacia más complicado el proceso, pero a la vez un reto y una experiencia diferente. Además, las condiciones meteorológicas de Escocia dificultaban el proceso de rodaje. Nos tuvimos que adaptar la lluvia, que no nos permitía grabar las escenas de exteriores cuando queríamos.

Al no poder disponer de un permiso emitido por el Ayuntamiento de Glasgow para grabar en la calle, debíamos hacerlo en la vía pública sin interrumpir la vida diaria de la gente de allí. Pasaba mucha gente mientras grabábamos y en muchas ocasiones teníamos que parar el rodaje de la escena y dar la toma por mala. Pero con paciencia, y tras desechar numerosas tomas, pudimos conseguir al final los planos que queríamos. Esto es la consecuencia de grabar en un barrio de una gran ciudad.

El ser una producción de bajo presupuesto implicaba que tenía que ceñirme a unas posibilidades limitadas y a unas situaciones concretas. Eso dibujaba los límites de hasta donde podíamos permitirnos llegar e imponía el tener una visión realista.

Los problemas y soluciones están más detallados en las pag. 37-38.

2. PREPRODUCCIÓN

2.1. CANCIÓN

La canción es la base de todo videoclip, es de suma importancia para el sentido completo del proyecto. La canción original de este videoclip se llama "Rolling Down". Este título realmente es el título provisional del trabajo. El autor ha decidido cambiar el título a "Regrets", pero, no lo he podido incluir como tal en el trabajo por problema de plazos (Nicky decidió hacerlo cuando yo ya había presentado la propuesta). Posee una duración de 3:20 minutos. Es de estilo indie pop / pop independiente.

El desglose de la canción se encuentra en el Anexo 4.

2.1.1. AUTOR

La canción está compuesta, interpretada y producida por el músico español de origen australiano Nicky Shardlow.

Él compone, produce, crea y graba sus propias canciones, él canta y toca todos los instrumentos. En ocasiones colabora con diferentes cantantes y músicos y crean canciones que él también produce, como la canción "Olegario" del grupo Octava planta. Tiene un canal de Youtube que se llama Dingo Sound⁷. En este canal aparecen varias canciones originales suyas. Su tema "Step to Step" ya suma 2000 reproducciones.

Nicky tiene mucho talento, tiene una voz especial y domina varios instrumentos especialmente la guitarra. Además, sabe producir música con el programa Cubase5. Está empezando a darse a conocer y el videoclip objeto de este trabajo podría servirle de promoción.

2.1.2. ARGUMENTO

La canción trata de una persona que se siente deprimida, vacía y sola. Entra en un bucle, ella piensa que hace las cosas mal pero al intentar arreglarlo le vuelve a pasar lo mismo una y otra vez. Se culpa por todo, está avergonzada y también arrepentida, tiene muchos pensamientos negativos. Quiere salir de ahí y huir, que todo cambie y pueda arreglar las cosas. Siente que ha perdido el orgullo, gastado su tiempo y que está herida porque sus sueños se han roto.

2.1.3. ANÁLISIS MUSICAL

La canción es una balada de estilo indie. Tiene un ritmo moderadamente lento (59 beats por minuto) y presenta una instrumentación de rock acústico con una guitarra acústica (doblada en ambos canales) como instrumento base. Incluye además bajo eléctrico, guitarra eléctrica slide, guitarra acústica solista, piano, sintetizador y batería (esta última en forma de plug-in). La voz solista tiene un estilo post-grunge melódico, con una segunda voz armonizando con la voz solista así como coros a los que se aplica reverberación para hacer efecto de viento.

La estructura de la canción incluye introducción instrumental y una primera estrofa acústica. Tras un pre-estribillo acústico el estribillo incluye una completa instrumentación. Tras un break de batería como transición se repite la misma estructura (introducción instrumental / segunda estrofa / pre-estribillo / estribillo). Al final del segundo estribillo se modifica la línea melódica con un efecto ascendente desembocando en una coda instrumental. El efecto conseguido con esta estructura contrasta la energía vocal tanto en estrofas como en estribillo (en este caso asociando una instrumentación más rica y elaborada) con los pre-estribillos ("all these regrets") en los que la instrumentación se hace más minimalista y el ritmo incluye pausas, teniendo estos contrastes un efecto dramático y por momentos épico (sobre todo en la outro).

⁷ Canal de Dingo Sound: <https://www.youtube.com/channel/UC1xF6xEWNqQJsa4iSaTOQ0w>

2.1.4. LETRA**INGLÉS**

*Look at the skies above,
can't you see the clouds instead?
Maybe I tried to hide them,
cause all I feel is shame
I can't find my way out,
all I find is loneliness
Searching for the answers,
it's turning a mess*

*All these regrets,
came to my place
Rolling down all the way
Feeling down once again*

*Took my pride,
threw it far away
Wasted my time,
spent it all in vain
Come and get the pieces of my broken dreams
They cut like razors in my open wounds*

*All these regrets,
came to my place.*

*Rolling down all the way
Feeling down once again*

ESPAÑOL

*Mira al cielo,
¿puedes ver las nubes?
Quizá haya intentado esconderlas,
porque todo lo que siento es vergüenza
No encuentro la salida,
todo lo que encuentro es soledad
Buscando las respuestas,
todo se esta volviendo un desastre*

*Todos estos arrepentimientos vinieron a mi
Rodando cuesta abajo todo el camino
Sintiéndome triste una vez mas*

*Cogí mi orgullo,
lo lancé lejos de aquí
Malgasté mi tiempo,
lo gasté en vano
Ven a recoger los trozos de mis sueños rotos,
que cortan como cuchillas en mis heridas abiertas*

*Todos estos arrepentimientos vinieron a mí
Rodando cuesta abajo todo el camino
Sintiéndome triste una vez más*

2.2. IDEA

El personaje se llama Alma, una chica joven en la tercera década de su vida. Está deprimida y se siente vacía. Su pasado la atormenta hasta el punto de querer romper con todo. No tiene ganas de nada, está desanimada y piensa que su vida no va a ir a mejor. Está enfadada con ella misma y con el mundo. Lo único que quiere hacer es huir y dejar atrás sus pensamientos negativos. El personaje representa un caso de teen angst aún ya en su veintena. Este fenómeno es una sensación de angustia terrible que algunos jóvenes sienten, ya sea por un drama interno que ellos se crean o bien por elementos del entorno que les afectan negativamente.

2.2.1. SINOPSIS

Alma se levanta de la cama desganada una vez más. Mira por la ventana al mundo exterior, sin ilusión. En la pared unas fotografías con imágenes de su pasado le miran con tristeza. Llena de rabia y desesperación las rompe. Se derrumba, se levanta y sale a la calle dando un portazo. En un pasadizo unas personas enmascaradas la rodean, la amenazan y la inmovilizan. Alma se deshace de ellos y sale huyendo, corriendo hacia una pradera.

2.2.2. EMOCIONES

El videoclip pretende reflejar las emociones del personaje principal que van evolucionando a través de la historia. La primera emoción que muestra el video es la desganada, la falta de ilusión, especialmente en el modo en que se levanta de la cama y se dirige al ventanal.

En segundo lugar, se muestra la tristeza y melancolía, el modo en el que mira por la ventana y toca las fotografías de la pared. Luego aparece la intranquilidad, el nerviosismo y la ansiedad en el modo en que empieza a deambular por la habitación haciendo gestos, lo que da paso a la rabia, a la desesperación, al dolor y al llanto, rompiendo las fotografías simbolizando la ruptura con su pasado.

Tras la catarsis el personaje se derrumba, dejándose caer al suelo en señal de derrota. En ese momento parece reflexionar y decidir entre quedarse en casa recreándose en su miseria o huir y buscar una salida. Toma esta segunda decisión, se levanta reuniendo todas sus fuerzas, se calza y sale por la puerta dando un portazo, ha escapado, ya no hay vuelta atrás.

Cuando va andando por la calle, absorta en sus pensamientos, se ve rodeada de unos personajes con máscaras que se acercan a ella e intentan paralizarla. Estos representan sus pensamientos negativos. Alma inicialmente queda como paralizada y aterrorizada, pero consigue deshacerse de ellos e huir.

La siguiente emoción que transmite el video es la de cierta esperanza, cuando Alma llega corriendo a una pradera que simboliza la libertad y un futuro más abierto, más lleno de oportunidades. Pero la historia acaba con la protagonista de nuevo agachándose como replegándose sobre sí misma al darse cuenta de que el problema lo sigue teniendo dentro pero dando lugar a una especie de resignación. El final queda abierto dando a entender que el problema no se ha solucionado.

2.3. TRATAMIENTO

La historia posee una estructura diferenciada en tres partes. Hay una continuidad narrativa, aunque se producen varias elipsis temporales cuando sale de su casa y cuando corre por la pradera. He utilizado varias transiciones para justificar estos cambios espacio temporales drásticos. Una se realiza por corte normal y la otra mediante un objeto. Esto tiene una intención creativa, siempre para completar el sentido narrativo.

He llevado a cabo varias acciones estéticas y narrativas que rompen en ocasiones las normas del lenguaje cinematográfico, pero siempre con una intención creativa y dramática. Por ejemplo, se producen varios saltos de eje y se rompe la regla de los 30 grados entre planos consecutivos. He combinado el montaje tradicional y académico con otro menos clásico y más vanguardista. Algunos planos tienen cortes por los que la acción se interrumpe y se elimina cierta parte de información. En un videoclip es lícito utilizar ciertas técnicas que se alejen del lenguaje cinematográfico hegemónico.

Se pretende transmitir una sensación de depresión y de necesidad de huir. Con el objeto de dar dinamismo a la acción la cámara realiza muchos movimientos, se echa mano de travellings de seguimiento, TILTs y PANs. Este movimiento se realiza con el estabilizador que lleva el gimbal, siguiendo así al personaje en todo momento, para que el espectador pueda observar de una forma semi-subjetiva lo que hace la protagonista en cada momento, y va, digamos, deambulando con ella.

Se utiliza la técnica *slow motion*. Esta se lleva a cabo porque la cámara lenta le da un aire más melancólico y dramático. Se utiliza cuando entra el estribillo, ya que es la parte de la canción que tiene más fuerza y más dramatismo. Las escenas de la pradera están grabadas con un dron porque da una sensación de libertad, de vuelo, las tomas aéreas dan dimensión de grandeza.

Los tipos de plano van desde planos medios a detalles de ciertas acciones, enteros cuando hay más personajes y generales cuando corre por la pradera. Hay planos en los que la protagonista (pag. 12) está incluso desenfocada. Esto es el resultado de querer mostrar la idea que está tan deprimida que hasta no se le ve bien, como si perdiese su identidad.

La iluminación es mayoritariamente natural, pero se echa mano de focos para las escenas de interiores. Que el personaje esté bien iluminado es fundamental para poder ver con claridad cómo expresa sus emociones. La colorimetría contrasta colores vivos (tonos naranjas, amarillos, tierras y verdes) con negros y blancos. El tono anaranjado y rosa de las sombras le confiere un tono cinematográfico.

Hay ciertos sonidos que se escuchan en el video. Este tratamiento específico se realiza para resaltar algunos sonidos ambientes con respecto al silencio de algunas escenas, que aplicado al conjunto consigue un efecto de ambientación completa.

La combinación de los diferentes recursos técnicos y artísticos tiene la intención de conferir al video un cierto dramatismo. Información adicional acerca del tratamiento estético y creativo va a ser expuesta con más detalle en los diferentes apartados de esta memoria.

La estética del video trata de adecuarse al tono dramático y triste tanto de la canción como de la historia, siendo simultáneamente cuidada y sencilla, a la vez que cinematográfica. Por ejemplo, la escena que rompe las fotos o la de la pradera son muy cinematográficas y, en cierta manera, hollywoodienses.

La colorimetría del video es diversa, la paleta de colores varía desde amarillos, naranjas, marrones, verdes y azules hasta blancos, negros y grises. Hay colores vivos como el amarillo en el vestido de Alma, el verde de la pradera y algunos destellos azules del cielo. Representan la luz que tiene el personaje, aunque ahora mismo no encuentre la felicidad, y también la luz de la vida, por eso es una localización natural. También hay colores oscuros como el negro y blanco de las máscaras, representa lo negativo, lo que cuesta la vida y la sensación de haber dejado ya de luchar.

Alma es como una flor, amarilla, quiere crecer y escapar. Este color amarillo contrasta también con el verde de la pradera, ya que al ser colores vivos representan al color de la vida.

Hay varios ambientes bien definidos en el video:

- El primero es el de la escena de la casa, un ambiente melancólico. El entorno está bastante iluminado y es diáfano, no hay casi elementos en la escena para que la sensación aún sea de más soledad y de encierro.

- Hay una ambientación tenebrosa en la escena de las máscaras. Está situada en un pasadizo que le transfiere esta sensación, además de las acciones de los personajes, ya que las máscaras persiguen y asustan a Alma.
- El tercer ambiente es la pradera. Al ser un espacio abierto, natural, verde y colorido, da una sensación muy diferente a las demás, esta vez de algo positivo, de la esencia de la vida y de libertad.

2.4. SIMBOLOGÍA

Varios elementos tienen valor simbólico, algunos de ellos los hemos mencionado en puntos anteriores:

- Las fotografías simbolizan el pasado del personaje, no es feliz así que rompe con todo lo que le amarga y atormenta de su pasado.
- La silla en la que se sienta para observar por la ventana simboliza el hecho de ver la vida pasar, literalmente, encerrada en una casa viendo la vida de la calle desde dentro.
- Las máscaras representan sus fantasmas, sus pensamientos negativos, su alma rota. La intentan perseguir y paralizar. Simbolizan la rendición, la depresión, el vacío y la tristeza.
- La pradera representa su libertad, aquel lugar donde siempre podrá huir para poder escapar de sus fantasmas.

Alma representa la vida y la supervivencia, la fuerza y la lucha. Pero también a la humanidad, todos podemos tener crisis existenciales. Al final, aunque haya llegado al sitio que le ayuda, se da cuenta de que sigue estando sola y que le falta mucho por hacer, pero también de que quiere mejorar, seguir peleando y ser feliz.

2.5. GUIÓN LITERARIO

SEC.1. INT. DORMITORIO. DÍA

ALMA está tumbada en una cama. Es una chica rubia, de pelo rizado, tiene los ojos azules grisáceos y la tez blanca. Es delgada y con curvas.

Lleva puesto un vestido amarillo de flores blancas, que le llega casi por las rodillas y está descalza.

Está dormida y poco a poco se incorpora lentamente hasta quedarse sentada. Su rostro es triste, melancólico, tiene la mirada perdida y suspira fuerte.

La habitación es mediana, pero con bastante luz que entra de la ventana. Hay una cama de matrimonio que ocupa casi toda la estancia.

Una mesita de noche blanca a cada lado de la cama y una lámpara blanca en cada mesita. Una mesa más grande, una silla, una planta y dos armarios.

ALMA se reincorpora bajando los pies de la cama, se queda un momento parada y se levanta.

Mira al espejo, se pone el pelo detrás de la oreja y sale por la puerta.

SEC.2. INT. SALÓN. DÍA

ALMA se desliza sin ganas por el pasillo. Este es estrecho y lleva directamente al salón. Hay un espejo de pie.

La luz entra por la ventana del salón. El rostro de ALMA es de hastío, su mirada está perdida y camina despacio.

El salón es mediano, hay una alfombra grande en el suelo, fotografías en una pared, un calefactor.

Además de una silla enfrente de la ventana y un ventanal típico escocés, en él un par de plantas con macetas.

ALMA camina hasta la ventana, se para en frente y mira a través de ella a la calle, se sienta en la silla y sigue mirando. Está melancólica, pensativa, pero no sonríe.

Fuera de la ventana se ve la calle, toda una hilera de casas marrones, con las mismas ventanas blancas, y arriba el cielo, nublado.

ALMA está seria, vergonzosa, roza su brazo y agacha la cabeza. Se lleva las manos a la cabeza y se levanta dando vueltas sobre ella misma con rabia y tristeza.

Se apoya en la pared y suelta las manos, está con los ojos cerrados y luego mira hacia arriba y suspira.

ALMA se acerca a la pared y toca las fotografías que hay pegadas en la pared, lo hace muy lentamente como si fueran sus recuerdos.

Pega un golpe en la pared y baja sus brazos. ALMA no se siente bien. Mira una fotografía de ella con su abuela, la coge y la observa.

Todos los recuerdos le vienen a la mente porque se la acerca al pecho y comienza a llorar.

Se coge el pelo con las manos y se apoya en la pared mientras se lleva las manos a la cara llorando. ALMA mira las fotos por un instante.

En un momento de desesperación comienza a arrancar fotografías de la pared. ALMA llora amargamente con mucha rabia mientras las arranca todas.

Está rota de dolor, llora desgarradamente, desesperada y deprimida.

Coge las fotografías rotas y las tira al suelo mientras grita, y se tapa la cara con las manos.

Se derrumba en la pared de un golpe y se va deslizando mientras llora sin parar, con una cara amarga y desconsolada.

ALMA va bajando lentamente hasta que llega al suelo. Las fotografías están todas rotas y tiradas.

ALMA apoyada en la pared, agacha poco a poco la cabeza, destrozada, haciéndose pequeña.

Coge fuerzas, se reincorpora, se va levantando poco a poco, hasta ponerse de pie.

ALMA comienza a correr hacia la puerta desesperada, con la sensación de que tiene que salir de allí. Todo es en cámara lenta.

ALMA se pone las botas, se las abrocha, abre el pestillo de la puerta, sale por ella y se va dando un portazo.

SEC.3. EXT. CALLE. DIA

ALMA está andando por la calle. Está triste y melancólica. Mira a todos lados y hacia abajo con la mirada perdida.

Va bajando la calle, deambulando. Camina despacio, pero con más ganas, como descubriendo la calle.

ALMA recorre la calle, es una típica inglesa y secundaria.

ALMA toca una hoja de un árbol con fuerza y lo aparta. Sigue andando y entra a un pasadizo.

SEC.4. EXT.PASADIZO. DIA

El pasadizo es un sitio oscuro, aunque tiene varias luces amarillas y varias cenefas con azulejos dibujados.

ALMA está caminando por dentro un poco asustada por el ambiente, cuando nota que no está sola.

MASCARA1, una persona enmascarada, vestida de negro y con una máscara blanca que da miedo se acerca a ALMA.

ALMA nota su presencia. MASCARA1 le roza el brazo de arriba abajo y ALMA está asustada.

Mira a MASCARA1 como le está rozando para que le deje en paz. MASCARA1 la mira fijamente, sin miedo.

MASCARA2 le coge rápidamente la muñeca y ALMA se gira asustada. Recorre su brazo con la mirada y lo ve.

MASCARA2 le tiene cogida y le mira desafiante. ALMA se suelta de él con un golpe seco.

Va corriendo para escapar y encuentra a MASCARA3 que la persigue intentando cogerla con su mano.

ALMA anda hacia atrás y se gira, cuando ve a MASCARA4 mirarla intentando intimidarla girando el cuello.

ALMA se siente acorralada, da vueltas buscando una salida y en cada esquina se encuentra con una persona enmascarada.

Las MASCARAS la están rodeando en un círculo, la miran fijamente y se acercan cada vez más a ella.

ALMA intenta escapar, pero la MASCARA3 la coge por el brazo y todas empiezan a tocarle la espalda, la cabeza y los brazos.

ALMA de un golpe en seco consigue deshacerse de ellos y escapar, comienza a correr agobiada mientras ellos la persiguen.

ALMA sale del pasadizo y consigue despistarles.

SEC.5. EXT. JARDINES. DIA

ALMA comienza a correr, cruza la carretera por un paso de cebra hasta llegar a unos jardines.

ALMA corre mucho, recorre todos los jardines y conseguir escapar de las máscaras.

Su rostro es de agobio, está muerta de miedo porque le perseguían, pero exhausta por haber conseguido escapar.

ALMA sigue corriendo y atraviesa una farola. Se hace una transición con un árbol y una pradera.

SEC.6. EXT. PRADERA. DIA

ALMA está corriendo sin parar, subiendo la colina, intentando escapar. Todo es en cámara lenta y grabado desde arriba.

ALMA se detiene a lo alto de la colina. Mira a su alrededor confusa.

Deambula y anda sin rumbo. Se lleva las manos a la cabeza removiendo el pelo.

Agacha la cabeza, da una vuelta sobre ella misma, deja caer los brazos con un golpe seco, con rabia.

Se queda quieta y la imagen se va alejando de ella haciéndola cada vez más pequeña.

ALMA se agacha lentamente hasta tirarse en el suelo de cuclillas, con cara entre las manos.

ALMA va desapareciendo hasta que se puede observar toda la pradera, los árboles y hasta el cielo.

FUNDIDO A NEGRO

2.6. GUIÓN TÉCNICO

El guion técnico es un documento fundamental en todo proyecto. Por razones operacionales y de diseño y para que todas las páginas tengan la misma disposición vertical, lo he colocado con una de esta forma, pero se puede encontrar en disposición horizontal y apaisado en el Anexo 1.

SEC	PLANO	ENCUADRE	ÁNGULO/PERSPECTIVA	MÓVIMIENTO DE CÁMARA	IMAGEN	EXTRA	LETRA SONIDO	DURACIÓN
1	1	PE		Estático	ALMA está en la cama	Focos/Steady	(Roce sábanas, suspiro)	00:01:14-00:07:12
1	1a	PD	Picado	Estático	Las piernas de ALMA incorporándose	Focos/Tripode		00:07:13-00:08:12
1	2	PM	Ligeramente picado	Seguimiento	ALMA se levanta de la cama y sale de la habitación	Focos/Steady	Instrumental	00:08:13-00:13:18
1	3	PM	Frontal de espaldas	Seguimiento de espalda	ALMA anda por el pasillo	Focos/Steady	Instrumental	00:13:19-00:15:15
1	4	PM	Ligeramente picado de frente	Seguimiento de frente	ALMA anda por el pasillo	Focos/Steady	Instrumental	00:15:16-00:17:23
1	4a	PD	Frontal de lado	PAN desde el suelo	Los pies de ALMA andando por el salón	Focos/Steady	Instrumental	00:17:24-00:19:04
1	5	PM	Frontal de lado	Travelling de lado	ALMA va hacia la ventana	Focos/Steady	Instrumental	00:19:05-00:22:07
1	6	PM corto	Frontal de espaldas	PAN de lado	ALMA mira por la ventana	Focos/Steady	Look at the skies above	00:22:08-00:25:16
1	7	PP	Frontal de lado	Movimiento	ALMA mira por la ventana sentada en la silla	Focos/Steady	Can you see the clouds instead	00:25:17-00:28:14
1	8	PE subjetivo	Ligeramente picado	Estático	Lo que se ve por la ventana	Steady	Instrumental	00:28:15-00:31:02
1	9	PM muy corto	Frontal muy corto	Estático	ALMA mirando	Focos/Tripode	Maybe I tried to hide them	00:31:03-00:32:18
1	10	PM	Muy picado de frente	Estático	ALMA roza su brazo	Steady	Cause all I feel	00:32:98-00:35:03
1	11	PM	Ligeramente picado de lado/espaldas	Estático	ALMA agacha la cabeza	Focos/Tripode	is shame	00:35:04-00:36:09
1	12	PP	Frontal	Movimiento ligero	ALMA con la cabeza gacha	Focos/Steady	Instrumental	00:36:10-00:38:08
1	13	PM largo	Frontal/Ligeramente contrapicado	Seguimiento de espalda	ALMA se echa las manos a la cabeza y se levanta	Focos/Steady	I can't find my way out	00:38:09-00:41:01
1	14	PA	Ligeramente picado	Seguimiento	ALMA da una vuelta y se apoya en la pared	Focos/Steady	All I find is loneliness	00:41:02-00:46:06
1	15	PM	Frontal de espaldas/de lado derecho	Seguimiento ligero	ALMA recorre la pared tocando las fotografías	Focos/Steady	Searching for the answers	00:46:07-00:49:21
1	15a	PD	Ligeramente picado de lado	Seguimiento	ALMA toca las fotografías	Focos/Steady	It's turning a mess (Roce de fotos)	00:49:22-00:55:06
1	16	PM	Frontal de espaldas/de lado izquierdo	Seguimiento	ALMA pega un puñetazo en la pared	Focos/Steady	Oooh this (Golpe en la pared)	00:55:07-00:59:08
1	17	PM	Frontal de espaldas/de lado derecho	Seguimiento	ALMA coge una fotografía de la pared	Focos/Steady	Regrets	00:59:09-01:01:17
1	17a	PD	Ligeramente picado de lado/espaldas	TILT	ALMA sujeta la fotografía	Focos/Steady	Instrumental	01:01:18-01:03:12
1	18	PM largo	Frontal de lado	Movimiento ligero	ALMA mira a la foto, se lleva las manos a la cara	Focos/Steady	Came to my place	01:03:13-01:10:03
1	19	PM	Ligeramente picado	Estático	ALMA arranca fotografías de la pared llorando	Slowmotion/Focos	Rolling down all	01:10:04-01:15:05
1	20	PM	Ligeramente picado de espaldas	Estático	ALMA arranca fotografías de la pared	Slowmotion/Focos	The way	01:15:06-01:17:05
1	21	PM corto	Ligeramente picado de lado/espaldas	Estático	ALMA arranca una fotografías de la pared	Slowmotion/Focos	Feeling	01:17:06-01:19:04
1	22	PM largo	Frontal de lado	Estático	ALMA tira las fotografías al suelo	Slowmotion/Focos	down	01:19:04-01:20:26
1	23	PM largo	Frontal	Estático	ALMA se tapa la cara con las manos	Slowmotion/Focos	Once	01:20:27-01:22:05
1	19	PM	Ligeramente picado	Estático	ALMA arranca fotografías de la pared llorando	Slowmotion/Focos	again, Rolling	01:22:06-01:27:04
1	24	PM largo	Frontal	Estático	ALMA se deja caer en la pared	Slowmotion/Focos	down	01:27:05-01:28:09
1	25	PM	Ligeramente picado de lado	Movimiento ligero	ALMA va bajando apoyada en la pared	Slowmotion/Focos	All	01:28:10-01:30:09
1	26	PM corto	Picado de lado	Seguimiento TILT	ALMA baja la pared con la espalda y las manos en la cara	Slowmotion/Focos	the way	01:30:10-01:32:11
1	27	PE	Ligeramente picado de lado	Movimiento ligero	ALMA está agachada en el suelo	Slowmotion/Focos	Instrumental	01:32:12-01:34:08
1	28	PE	Ligeramente picado de frente	Estático	ALMA se levanta del suelo	Slowmotion/Focos	Feeling down	01:34:09-01:36:11
1	29	PM largo/PA	Frontal de espaldas	Travelling de seguimiento	ALMA corre por el pasillo	Slowmotion/Focos	Once again	01:36:11-01:40:06
1	29a	PD	Picado	Estático	ALMA se pone las botas	Focos/Desenfocue	Instrumental (Cremallera subiéndose)	01:40:06-01:40:20
1	29b	PD	Picado casi frontal	Movimiento ligero	ALMA abre el picaporte	Focos/Steady	Instrumental (Picaporte abriéndose)	01:40:20-01:41:06
1	30	PM largo	Frontal/Ligeramente picado	Movimiento ligero	ALMA abre la puerta	Focos/Steady	Instrumental	01:41:07-01:42:01
1	31	PM largo/PA	Frontal/Ligeramente picado	Movimiento ligero	ALMA sale por la puerta y se cierra de golpe.	Focos/Steady	Instrumental (Portazo)	01:42:02-01:43:06
2	32	PE	Frontal	Travelling de seguimiento	ALMA anda por la calle	Steady	Instrumental (Coche pasando)	01:43:07-01:45:07
2	33	PM	Frontal/Ligeramente picado	Seguimiento de frente	ALMA anda por la calle	Steady	Instrumental (Ruido de calle)	01:45:08-01:47:16
2	34	PA	Frontal de lado	PAN de seguimiento	ALMA anda por la calle	Steady	Instrumental	01:47:17-01:49:15
2	35	PE	Ligeramente picado	Seguimiento de espaldas	ALMA anda por la calle	Steady	Instrumental	01:49:16-01:51:21
2	36	PD	Ligeramente picado	Seguimiento de frente	Los pies de ALMA	Steady	Instrumental	01:51:22-01:53:13
2	37	PM corto	Ligeramente picado	Seguimiento de espaldas	ALMA aparta una hoja de un árbol	Steady	Instrumental	01:53:13-01:54:23
2	38	PM	Ligeramente picado	Seguimiento de lado	ALMA camina por la entrada de un túnel	Steady	Instrumental	01:54:24-01:56:05
2	39	PG	Frontal	Seguimiento de frente	ALMA entra por un túnel y se roza el brazo	Steady	Instrumental	01:56:06-01:58:15
2	40	PM	Frontal	Seguimiento de frente	ALMA nota un roce y una presencia	Steady, máscaras	Tool my	01:58:16-02:00:09
2	40a	PD	Picado	Seguimiento de lado y arriba	MASCARA1 le roza el brazo a ALMA	Steady, máscaras	Pride, throw it far	02:00:10-02:02:16
2	41	PM	Frontal	Movimiento ligero	ALMA asustada mirando a MASCARA1	Steady, máscaras	away	02:02:17-02:04:00
2	42	PP	Frontal	Estático	MASCARA1 mirando fijamente a ALMA	Steady, máscaras	Instrumental	02:04:01-02:04:23
2	43	PM subjetivo	Picado	Estático	MASCARA2 le coge el brazo a ALMA	Steady, máscaras	Instrumental	02:04:24-02:05:08
2	44	PP	Frontal	Estático	ALMA mira de un lado a otro por el susto del brazo	Steady, máscaras	Instrumental	02:05:09-02:06:06
2	45	PM subjetivo	Picado-Frontal	TILT de seguimiento	ALMA mira a MASCARA2 de arriba abajo	Steady, máscaras	Instrumental	02:06:07-02:07:01
2	46	PM largo	Frontal	Movimiento ligero	ALMA se deshace de MASCARA1 y MASCARA2	Steady, máscaras	Waste my	02:07:02-02:08:10
2	47	PM corto	Frontal desenfocado	Movimiento ligero	MASCARA3 intenta coger a ALMA con su mano	Steady, máscaras	time	02:08:11-02:09:10
2	48	PM largo	Frontal	Seguimiento	ALMA camina hacia atrás asustada	Steady, máscaras	Spent it all	02:09:11-02:10:12
2	49	PM corto	Frontal	Movimiento ligero	ALMA gira la cabeza asustada	Steady, máscaras	in	02:10:13-02:11:00
2	50	PM	Frontal	Estático	MASCARA4 asusta a ALMA girando la cabeza	Steady, máscaras	vain	02:11:01-02:11:24
2	51	PA	Frontal de lado	Movimiento ligero	ALMA gira dentro del círculo	Steady, máscaras	Instrumental	02:11:25-02:12:18
2	52	PP	Frontal	PAN rápida	MASCARA1 mirando a ALMA	Steady, máscaras	Instrumental	02:12:19-02:13:12
2	53	PP	Frontal	Movimiento	MASCARA3 mirando a ALMA	Steady, máscaras	Instrumental	02:13:13-02:14:13
2	51	PA	Frontal de lado	Movimiento ligero	ALMA gira dentro del círculo y se coge el pelo	Steady, máscaras	Instrumental	02:14:14-02:15:11
2	52	PP	Frontal	PAN rápida	MASCARA2 mirando a ALMA	Steady, máscaras	Come and get	02:15:12-02:16:19
2	53	PM largo	Frontal de espaldas/de lado	Seguimiento	ALMA anda y las MASCARAS le cogen el brazo	Steady, máscaras	the pieces of my	02:16:20-02:18:20
2	54	PM largo	Frontal de espaldas	Movimiento ligero	Las MASCARAS le tocan la espalda a ALMA	Steady, máscaras	broken dreams	02:18:21-02:21:06
2	55	PA	Frontal	Travelling de seguimiento	ALMA se escapa corriendo de las MASCARAS	Steady, máscaras	They cut like razors in my open wounds	02:21:07-02:31:07
2	56	PE-PG	Frontal de espaldas/de lado	PAN de seguimiento	ALMA corriendo por un paso de cebra	Steady	All these	02:31:08-02:34:23
2	57	PA-PM	Frontal	Travelling de seguimiento	ALMA corriendo por unos jardines	Steady	Regrets	02:34:24-02:39:15
2	58	PP	Frontal picado	Travelling de seguimiento	Los pies de ALMA corriendo	Steady	Came	02:39:16-02:41:02
2	59	PP	Ligeramente picado de lado	Seguimiento	Los brazos de ALMA corriendo	Steady	Came	02:41:03-02:42:11
2	60	PE-PA	Frontal de lado	Travelling de seguimiento	ALMA corriendo atraviesa una farola	Steady	To my place	02:42:12-02:44:04
3	61	PE	Frontal de espaldas/de lado	PAN de seguimiento	ALMA atraviesa un tronco y corre	Steady	Instrumental	02:44:05-02:46:00
3	62	PG	Frontal picado de espaldas	Travelling de seguimiento	ALMA corriendo por una pradera	Dron/Cámara lenta	Rolling down all the way	02:46:01-02:53:14
3	63	GPG	Frontal picado de espaldas	Travelling de seguimiento	ALMA corriendo por una pradera	Dron/Cámara lenta	Feeling down once again	02:53:15-03:00:15
3	64	PE-PG	Ligeramente picado de lado	Seguimiento	ALMA camina, se toca el pelo y agacha la cabeza	Dron/Cámara lenta	Rolling	03:00:15-03:03:18
3	65	PE	Frontal de lado	Seguimiento	ALMA camina confusa	Steady	Down	03:03:19-03:04:21
3	66	PM largo	Frontal de lado	Movimiento	ALMA da una vuelta sobre sí misma	Steady	All	03:04:22-03:06:03
3	67	PE	Picado, a un lado	Movimiento	ALMA da una vuelta sobre sí misma	Steady	All	03:06:04-03:07:05
3	68	PM corto	Ligeramente picado de lado/espaldas	Seguimiento	ALMA se coge el pelo con las manos	Steady	The way	03:07:06-03:08:17
3	69	PA	Frontal	Travelling	ALMA quita mirando	Steady	Feeling	03:08:18-03:11:08
3	70	GPG	Centital	Movimiento de vueltas	ALMA se agacha al suelo	Dron	Down	03:11:09-03:14:07
3	71	GPG	Centital-Frontal	TILT	ALMA agachada en el suelo, verde paisaje	Dron	Once again	03:14:08-03:28:00

Tabla 1: Guión técnico.

2.7. STORYBOARD

El storyboard se puede encontrar en el Anexo 2.

2.8. DESGLOSES DE GUIÓN

El desglose de guión se puede encontrar en el Anexo 3.

2.9. PLANTAS DE CÁMARA

Las plantas de cámara se pueden encontrar en el Anexo 5.

2.10. FOTOGRAFÍA

La cámara que se utiliza es una Sony a6300 (*Ilustración 1*), con un trípode para imágenes estáticas y un Gimbal Feiyutech g6 (*Ilustración 2*) para que la imagen quede estabilizada en tomas con movimiento.



Ilustración 1: Cámara Sony a6300.



Ilustración 2: Gimbal Feiyutech g6.

Se usan dos lentes:



Ilustración 3: Objetivo Samyang 18mm f 1.8.

a. Samyang 18mm f 1.8.

Es un gran angular, por lo que distorsiona un poco la imagen. Se utilizó para algunos planos concretos que se quería dar esa sensación distorsionada del espacio, como por ejemplo la escena en la que Alma camina hacia la ventana.



Ilustración 4: Objetivo Sigma 30mm f 2.8.

b. Sigma 30mm f 2.8.

Es un objetivo de distancia focal fija estándar, no produce ningún tipo de aberración en la imagen. Permite el paso de más luz con su diafragma completamente abierto, disminuyendo de esta manera la profundidad de campo. Así mismo, esta óptica nos ha permitido grabar en condiciones escasas de iluminación con muy buenos resultados. La mayoría de planos están grabados con este objetivo. Muestran al personaje principal de forma realista y así poder ver mejor las emociones en sus acciones.

También se echó mano del Dron DJI Spark para la escena en la que Alma corre por una pradera. Está grabado en HD. El dron da la sensación de un gran paisaje lejano, haciendo al personaje más pequeño y transfiriéndole una sensación de plena libertad.

Al ser una producción de bajo presupuesto y sin contar con financiación, las necesidades técnicas que utilizamos fueron limitadas. En vez de usar un Dolly para hacer los travellings, utilizamos un gimbal con estabilizador y así podíamos seguir al personaje causando el mismo efecto de movimiento. La verdad es que aun contando con unas necesidades técnicas básicas, conseguimos bastante calidad en el video.



Ilustración 5: Dron DJI Spark.

Los parámetros de la mayoría de planos son de ISO 100, 25 fps y 1/50 de velocidad de obturación. Aunque, en cada escena cambian dependiendo de la cantidad de luz que haya, no es lo mismo una escena de interiores con focos que una en exteriores con luz natural:

- El preset de color que se utilizó para antes de grabar fue el Flat Color slog2.
- El códec de compresión que se utilizó fue H264.
- Los planos de la cámara están grabados en un formato de vídeo de 1920x1080.

En el video se utiliza la técnica de *slow motion* o cámara lenta, cuando Alma comienza a romper todas las fotos pegadas en la pared y se pone a llorar amargamente. Esto le confiere una sensación de dramatismo que con la música triste tiene un resultado muy cinematográfico. Para grabar esta escena se utilizaron unos parámetros de 50fps, y 1/100 de velocidad de obturación. Está grabado en HD.

La fotografía del videoclip tiene varias características artísticas, casi todos los planos poseen algo de movimiento, la cámara lleva a cabo muchos seguimientos del personaje, hay una gran variedad de travellings, TILTs y PANs. La intención de seguir a la protagonista con cámara en mano es para dar la sensación de que el público deambula con ella. Pretendíamos acompañar al personaje en sus movimientos y acciones consiguiendo así tener una visión semi-subjetiva y así poder ser testigos de las vivencias personales de Alma.

No se pretendió en ningún momento hacer el clásico videoclip que aparece el grupo tocando y que se intercala con otros planos, es más, el grupo o el cantante no aparece en ningún momento del vídeo. Hoy en día hay una gran proliferación de otro tipo de videoclips, no sólo el tradicional. Quería optar a hacer un videoclip diferente, uno donde haya una historia, un personaje, una evolución y un lenguaje cinematográfico bastante marcado. Pretendía darle más atención a la letra, la imagen y las acciones y emociones que se representan en la escena, por eso he considerado innecesaria la inclusión del artista en el video.

En el video se puede observar el uso de una gran variedad de planos. Los más comunes son planos medios del personaje. Aunque también hay primeros planos para tener tomas más cercanas de la cara del personaje y poder ver con claridad sus reacciones y emociones. También se utilizan planos detalle para observar con más precisión algún detalle de la acción que se está realizando. Los planos enteros y americanos se utilizan cuando se desarrolla una acción con más personajes, o cuando la acción del personaje prima sobre los rasgos de su cara, y poder así ser testigos de la acción completa. Por último, se echa mano de los planos generales cuando la acción se produce lejos y para distanciar al personaje o hacerlo lejano, como cuando corre en la pradera.

Las transiciones también son comunes a lo largo del video. Tenemos una al principio cuando sale de la casa pegando el portazo y, en el siguiente plano, ella está andando por la calle. Después se realiza una transición mediante un objeto, cuando está corriendo por unos jardines atraviesa una farola y con un tronco se hace la transición al siguiente plano en el que Alma está corriendo por la pradera. Estas transiciones unen los cambios de localización y, por tanto, justifica una ruptura espacio-temporal. La intención es realizar una utilización creativa de la transición.

El color del vídeo en un principio era bastante cálido y anaranjado pero creamos una paleta de color que se adecuaba mejor a la estética. En el etalonaje le conferimos este detalle creativo. La paleta de color va desde naranja y verde hasta rosa y azul. Esta colorimetría tiene la intención de tener un efecto melancólico y de desasosiego.

Las plantas de cámara se pueden encontrar en el Anexo 5.

2. 11. ILUMINACIÓN

La iluminación que utilizamos fue en su mayoría natural ya que dos de las localizaciones eran en exteriores, la calle, el pasadizo, los jardines y la pradera. En cambio, sí que utilizamos iluminación artificial en las escenas de interiores de la casa, porque sólo con la luz natural no era suficiente para que el personaje estuviera bien iluminado.

La luz natural que hay en el video procede tanto de las ventanas de la casa como de la de la calle, el pasadizo y la pradera. Para la iluminación artificial utilizamos tres focos básicos de la marca Neewer, con tres puntos de luz puestos en cada uno. Dos se colocan de pie con un trípode y uno se añade a la cámara con una zapata. La luz es un poco cálida pero muy natural. La escena está bien iluminada pero también hay momentos con un poco más de oscuridad.



Ilustración 6: Focos Neewer.



Ilustración 7: Foco Neewer.

CASA

La habitación estaba ya bien iluminada por la ventana, pero con el foco se resalta e ilumina más la cara de Alma, para poder observar como expresa sus emociones con más profundidad.

En el video quería que hubiera un gran ventanal típico de las casas inglesas, le otorga una estética muy cinematográfica. La temperatura de color es un poco cálida para que se asemejara al al cielo de por la mañana. Las sombras son suaves, no están muy marcadas.



Ilustraciones 8-9-10: Fotogramas del videoclip "Rolling Down".

CALLE

En la escena de la calle la iluminación es completamente natural. El personaje va bajando la calle y la luz es la que procede de la misma. Quería que se mostrara la vida de la calle, el propio entorno que envuelve al personaje. La luz es un poco fría ya que el cielo estaba nublado.



Ilustración 11: Fotograma del videoclip "Rolling Down".

PASADIZO

El pasadizo está iluminado por luces amarillentas y blanquecinas a lo largo de él. La luz es cálida y fría, depende de si el sol salía o no. Hay algunas zonas de penumbra, sobre todo en el pasadizo ya que en la entrada y la salida hay más cantidad de luz natural que en el propio pasadizo.



Ilustración 12: Fotograma del videoclip "Rolling Down".

PRADERA

En la escena de la pradera la luz es natural. El día estaba nublado pero aun así conseguimos luz, que resaltaba con el verde y el amarillo del vestido. Esta escena es como su liberación así que debía de tener luz pero tampoco ser un día soleado de verano, porque la canción sigue teniendo unos tonos melancólicos hasta el final.



Ilustración 13: Fotograma del videoclip "Rolling Down".

2.12. VESTUARIO

Alma es el personaje principal y lleva puesto un vestido amarillo de flores blancas, que le llega casi por las rodillas. También lleva medias color carne ya que hacía mucho frío durante el rodaje. Cuando va a salir de su casa se pone unas botas negras.

La protagonista va así vestida porque quería dar un look más cinematográfico y estético. El color amarillo del vestido le da un poco de luz a tanta tristeza y oscuridad y porque, en el fondo, el personaje tiene mucha luz interior, sólo que en este momento no se da cuenta.

Está maquillada de forma muy natural, con un poco de base y polvos, rímel y pintalabios muy sencillo. Lleva el pelo suelto y rizado. Lleva la misma ropa todo el tiempo. Aunque haya saltos temporales, están justificados y hechos de forma que pueda llevar la misma ropa en todas las secuencias.

ALMA= Vestido amarillo con flores blancas, medias, calcetines y botas. Pelo suelto. Maquillaje.



Ilustración 14: Fotograma del videoclip "Rolling Down".

Hay cuatro personas enmascaradas que la persiguen, van vestidos todo de negro con una máscara blanca en la cara. El color negro y la máscara son elegidos para conferir la sensación de algo negativo, oscuro y tenebroso, consiguiendo así que el personaje sea neutro e irreconocible. La intención es que no destaque tanto como Alma, ya que ella quiere sobrevivir y ellos representan sus sentimientos negativos y problemas emocionales.

MASCARAS 1-4= ropa negra, máscaras blancas, pelo corto o recogido.



Ilustración 15: Fotograma del videoclip "Rolling Down".

DESGLOSE DE VESTUARIO

PERSONAJE	SE C	VESTU ARIO	DESCRIPCIÓN
ALMA (Principal)	1-2 -3- 4-5 -6	1	Vestido amarillo con flores, medias, calcetines y botas. Pelo suelto
MASCARAS 1-4 (Personajes secundarios)	4	2	Ropa y zapatos negros, máscara blanca. Pelo corto o recogido.

Tabla 2: Desglose de vestuario

2.13. DECORADO, ATREZZO Y UTILERÍA

En este proyecto no se utilizan decorados contruidos, aunque sí un par de habitaciones decoradas y habilitadas como set de grabación. Me adapté a las características de las diferentes localizaciones. En la casa tuvimos que mover los muebles a un lado del salón y grabar sólo en la otra media parte del salón, además de arreglar el dormitorio para que se adecuase a lo que buscábamos. Las otras localizaciones se sitúan en exteriores, así que no utilizamos ningún tipo de decorado.

En el videoclip no se echa mano de muchos objetos de atrezzo, aunque sí que hay un par de objetos que se llegan a usar como utilería. En la primera secuencia de la habitación sí que necesitamos una habitación decorada como tal, con una cama, sus respectivas mesitas y demás mobiliario típico de un dormitorio. En la segunda secuencia, la del salón, el decorado es muy básico, ya que sólo se ve una pared con fotografías, un gran ventanal, una alfombra y una silla. Tanto la silla como las fotografías son utilería, ya que el personaje principal los utiliza para llevar a cabo la acción.

Tanto el salón como el dormitorio son sencillos, muy luminosos, el ventanal del salón da mucho juego. La casa está medio vacía, sólo tiene seis elementos que tienen relevancia para la historia.

- a. La cama. Alma está sentada en ella y la utiliza para levantarse.
- b. La silla. Alma se sienta para mirar por la ventana.
- c. La ventana. Alma mira a través de ella.
- d. Las fotografías. Alma las rompe todas, siendo claves en el desarrollo de la historia.
- e. La alfombra. Alma la pisa y se derrumba encima de ella.
- f. La puerta. Alma usa el pomo para abrirla y salir por ella. La puerta es vieja.

La calle, el paso de cebra, los jardines y la pradera son decorados naturales, es decir, no hemos puesto ningún elemento de atrezzo ni decorado.

En el pasadizo, con las personas enmascaradas utilizamos cuatro máscaras blancas para los cuatro personajes, son neutras y de miedo.

2.14 DESGLOSE DE DECORADO, ATREZZO Y UTILERÍA

El desglose de decorado, atrezzo y utilería se encuentra en el Anexo 3.



Ilustración 16: Pared con fotografías.



Ilustración 17: Máscara blanca.



Ilustración 18: Alfombra.

2.15. FICHAS DE PERSONAJES

FICHA DE PERSONAJE 1

ALMA



Ilustración 19: ALMA.

Tipo de personaje: Principal

Fecha de nacimiento: 10 de abril de 1996

Edad: 23 años.

Lugar de nacimiento: Valencia

Residencia: Glasgow (Reino Unido)

FÍSICO:

Apariencia	Parece más joven de lo que es. Es delgada y con curvas. Tiene la piel blanca y los rasgos marcados.
Ojos	Azules grisáceos
Pelo	Rizado y rubio
Altura	1,65 aprox

Tabla 3: Descripción sobre el físico de Alma.

INTERIOR:

Carácter	Es muy emocional y puro nervio. Todo le afecta mucho, siente mucho las cosas. Se agobia fácilmente. No pertenece a este mundo, no encaja con facilidad. Es muy sensible.
Virtudes	Cariñosa, amable, creativa.

Defectos	Dependiente, nerviosa, depresiva.
Aficiones y motivaciones	Le gusta el arte, el cine, el teatro, la pintura, viajar, comer y la naturaleza.
Fobias o cosas que le disgusten	Le da miedo la soledad y no sentirse querida y aceptada. También tiene fobia a fracasar y a repetir los mismos errores del pasado. Le disgusta que la mayoría de la gente sea tan egoísta, poco abierta de mente y que juzgue sin conocer.
Profesión y vocación frustrada	Es una artista que quiere trabajar en el cine.
Lema personal	“Vive la vida que quieras, no la que quieran que vivas”

Tabla 4: Descripción sobre el interior de Alma.

Está muy afectada por lo que le ha pasado en el pasado, las relaciones que ha tenido, los amigos que ha perdido, las malas decisiones que ha tomado y con cómo ha cambiado y cómo es ella ahora. Tiene miedo del futuro porque cree que no va a mejorar. Quiere huir de todos estos pensamientos negativos, olvidarse y volver a empezar de cero, cambiando las cosas de su vida que no le gustan y que no le dejan ser feliz. Aunque ella sigue teniendo sus traumas emocionales, poco a poco irá mejorando hasta ser quien realmente quiera ser.

FICHA DE PERSONAJE

PERSONAS ENMASCARADAS



Ilustración 20: Máscara 1.



Ilustración 21: Máscara 2.



Ilustración 22: Máscara 3.



Ilustración 23: Máscara 4.

Tipo de personajes: Personaje secundario.

Edad: 23 años.

Residencia: Glasgow (Reino Unido)

FÍSICO:

Apariencia	Son oscuros, peligrosos, dan miedo. Tienen un rostro misterioso, inmóvil. Llevan una máscara blanca que les tapa la cara.
Ojos	Negros
Pelo	Oscuro
Altura	1,60-80 aprox

Tabla 5: Descripción sobre el físico de las personas enmascaradas.

INTERIOR:

Carácter	No hacen felices. Sólo ven lo malo de la vida. Se auto destruyen a sí mismos y a los demás.
Virtudes	No tienen.
Defectos	Son negativos, depresivos, tristes y sin alma.
Aficiones y motivaciones	Pensar en que la vida no vale la pena. Recrearse en la miseria.
Fobias o cosas que les disgusten	Perderse para siempre, olvidarse de la parte positiva de la vida.

Profesión y vocación frustrada	Profesión: Atormentar la mente de las personas. Vocación frustrada: Ser positivo y convertirse en buenos pensamientos.
Lema personal	“Me arrepiento de muchas cosas que hice mal”

Tabla 6: Descripción sobre el interior de las personas enmascaradas.

2.16. REFERENCIAS

FORREST GUMP.⁸

Escena muy famosa de Forrest Gump corriendo a cámara lenta, liberándose de los aparatos que tiene en las piernas y huyendo de unos niños que se meten con él. Hay un momento en que corre por esta pradera y quería recrear un plano parecido, tanto usando el dron como el *slow motion*.



Ilustraciones 24-25: Fotogramas de la película “Forrest Gump”



Ilustración 26: Fotograma de la película “El viaje de Chihiro”

EL VIAJE DE CHIHIRO.⁹

Cuando pensé en la máscara me vino este personaje enmascarado. Sigue al personaje principal y siempre está cerca de él. Es como un alma, un ser misterioso y oscuro. Quería que los personajes de mi video tuvieran un parecido a él.

⁸ PARAMOUNT PICTURES. Robert Zemeckis. (1994). Forrest Gump. Estados Unidos. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Vrd5OOFqzDw>

⁹ STUDIO GHIBLI. Hayao Miyazaki. (2001). El viaje de Chihiro. Japón. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UPSvfn0q-CM>

SIGN OF THE TIMES.¹⁰

Videoclip en un sitio abierto y natural, con colores verdes, naranjas y marrones. El cantante está solo y triste, le canta al viento y mira confuso a su alrededor. Se utilizan planos con mucha profundidad de campo, para conseguir un plano abierto donde el personaje se encuentre perdido y, por el contrario, con poca profundidad para enfocarle sólo a él y fijarse más en sus rasgos emotivos. En este caso sale volando por el cielo como flotando, y la canción es muy profunda.



Ilustraciones 27-28-29: Fotogramas del videoclip "Sign of the times"

ANTES DEL AMANECER-ATARDECER-ANOCHECER.¹¹

Céline y Jesse, un amor a lo largo de 30 años. Durante las películas tienen una gran cantidad de planos secuencia en donde se realizan seguimientos de los personajes, ellos van andando por la calle teniendo una larga conversación. Este travelling de seguimiento, tanto frontal como de espaldas me parece muy interesante y quería utilizarlo en mi video cuando Alma anda sola por la calle.



Ilustraciones 30-31-32: Fotogramas de la saga "Antes de amanecer-atardecer-anocheceer".

LUNA NUEVA.¹²

En esta película hay un plano secuencia donde la cámara da vueltas alrededor del personaje principal, Bella y su habitación, dejando mostrar la típica ventana inglesa. Es igual a la que yo buscaba.



Ilustración 33: Fotograma de la película "Luna Nueva"

¹⁰ HARRY STYLES (8-05-2017). *Sign of the Times*. Dirigido por Yonan Lemon. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qN4ooNx77u0>

¹¹ COLUMBIA PICTURES, WARNER BROS. Richard Linklater. (1995-2004-2013). *Antes del amanecer, Antes del atardecer, Antes del anocheceer*. Estados Unidos.

¹² SUMMIT ENTERTAINMENT. Chris Weitz. (2009). *Luna Nueva*. Estados Unidos. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=BZxXueQrucg&t=38s>

TAKE ME TO CHURCH.¹³

En este vídeo uno de los personajes principales se pasa el video corriendo para buscar al otro. Hay muchos seguimientos de cámara.



Ilustraciones 34-35: Fotogramas del videoclip “take me to church”.

LOST ON YOU.¹⁴

Este videoclip es muy melancólico y triste. Los planos tienen una estética muy especial y los personajes una emoción muy marcada. Están parados en la cama o apoyados en una pared, miran por la ventana con la mirada perdida, las facciones de la cara expresan muchas cosas.



Ilustraciones 36-37-38-39: Fotogramas del videoclip “Lost on you”.

WE ARE YOUNG.¹⁵

En este video hay muchas escenas grabadas en *slow motion*. Con la cámara lenta se tiran y rompen cosas que se quedan flotando en el aire por unos segundos.

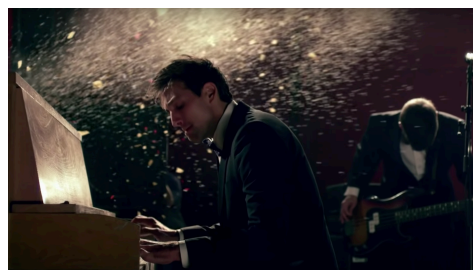


Ilustración 40: Fotograma del videoclip “We are young”.

¹³ HOZER. (25-03-2014) *Take me to church*. Dirigido por Brendan Canty y Conal Thomson. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PVjiKRfKpPI>.

¹⁴ LP. (1-06-2016). *Lost on you*. Dirigido por Chuck David Willis. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=hn3wJ1_1Zsg.

¹⁵ FUN FT JANELLE MONÁE. (27-12-2011). *We Are Young*. Dirigido por Marc Klasfeld. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Sv6dMFF_yts.

Esta técnica le confiere mucho dramatismo a la escena.

Además, al ver esas cosas romperse en el aire da una sensación de desahogo.



Ilustración 41: Fotograma del videoclip "We are young".



Ilustración 42: Fotograma del videoclip "Vas a quedarte"

VAS A QUEDARTE.¹⁶

La cantante canta con mucha emoción, este momento podría parecer que está dando gritos desgarradores en el pasillo porque está rota por dentro.

IT'S MY LIFE.¹⁷

En este videoclip el personaje principal llega tarde al concierto de Bon Jovi y corre como nunca para llegar a tiempo, haciendo cualquier tipo de salto imposible. Los planos en los que corre con todas sus fuerzas y con cierta ansiedad me parecían una buena referencia para mi video.



Ilustración 43: Fotograma del videoclip "It's my life"

CARROS DE FUEGO.¹⁸

Hay una escena donde los chicos corren por la playa con mucha energía. Además, se hace uso de planos detalle de sus pies. Esta sensación de correr en un sitio con tanta libertad como la playa me transmitía lo que estaba buscando.



Ilustraciones 44-45: Fotogramas de la película "Carros de fuego"

¹⁶ AITANA. (14-12-2018). Vas a quedarte. Dirigido por Pablo Hernández. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=e8vI0pYLcYU>

¹⁷ BON JOVI. (17-06-2009) It's my life. Dirigido por Wayne Isham. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vx2u5uUu3DE>

¹⁸ ENIGMA PRODUCTIONS. 20 CENTURY FOX. Hugh Hudson. (1981) Carros de fuego. Reino Unido. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=MkS1SBPHN44&t=120s>

ILUMINACIONES, POSTURAS
VENTANA, DEPRIMIDA, CORRER



Ilustración 46: Una chica sentada en la ventana.



Ilustración 47: Una chica sentada en un ventanal.

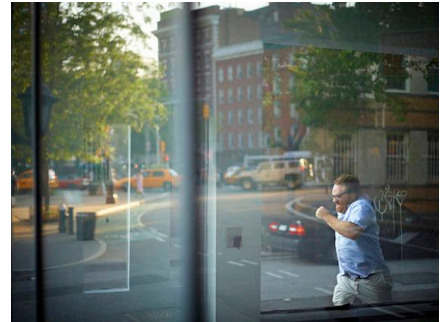


Ilustración 48: Chico corriendo por la ciudad.

UTILERÍA, VESTUARIO
MÁSCARAS



Ilustración 49: Niños con máscaras en una clase.



Ilustración 50: Una persona enmascarada.

COLORES CORRIENDO Y PRADERA



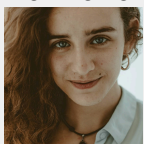








Ilustración 51: Persona en un desierto.



Ilustración 52: Chica corriendo por el campo.

3. PRODUCCIÓN

3.1. EQUIPO HUMANO

PERSONA	CARGO
Mar Barranco 	Guionista, productora, directora, directora de fotografía, actriz principal y edición y postproducción
Justyna Kochanska 	Ayudante de dirección, jefa de producción, operadora de cámara, ayudante dirección de fotografía, eléctrica
Fraser Welsh 	Jefe de producción, secretario de producción.
Marcos Rodrigo 	Personaje secundario
Paula Lorés 	Personaje secundario
Konstantinos Theodorakis 	Personaje secundario
Alejandra Ambrosa 	Personaje secundario
Aleixa Prokesch 	Etalonaje, color
Giovanni Zamora 	Storyboard


<p>Nicky Shardlow</p> 	<p>Canción y efectos de sonido</p>
---	------------------------------------

Tabla 7: Equipo humano.

Como equipo humano escogí a estos compañeros y profesionales para que me ayudasen durante el proceso, siempre rodeándome de gente profesional, amable y trabajadora. Les gustó mi proyecto y quisieron ayudarme con mucha ilusión. En las reuniones y el rodaje fueron muy amables conmigo, ayudándome en todo momento a mejorar cosas para que el video tuviese más calidad. Hacían por entenderme y prestaban atención a todas mis ideas, me trataban con respeto.

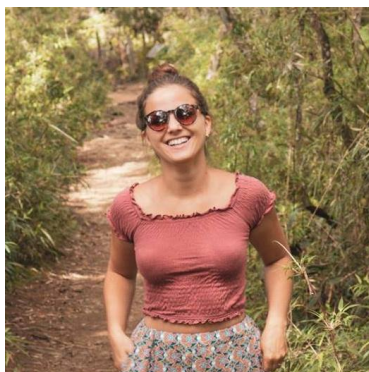


Ilustración 54: Justyna Kochanska.

Fraser Welsh era mi compañero de trabajo en las prácticas que hice en Glasgow en la empresa WavLab. Es escocés y está estudiando ingeniería de sonido. Trabaja en una sala de conciertos como técnico de sonido, colaborando en el proyecto VoiceOverMarket donde graba voces en off para anuncios, videos y diferentes proyectos. Además, ha trabajado en las empresas Luminary Visuals, BMW, Trtl Travel y Mamahuhu. Le comenté mi proyecto y quiso participar de inmediato. Me presentó a su prometida Justyna.



Ilustración 53: Fraser Welsh.

Justyna Kochanska trabaja como creadora de contenido de video y se unió al proyecto con muchas ganas.

Es polaca afincada en Escocia. Ella ha trabajado en sitios como Trtl travel, Paulin Watches, Isle of Bute Gin, Sonnect audio, Bands corto.alto y Tom Mcguire and the Brassholes Justyna fue la operadora de cámara y mi ayudante de dirección de fotografía en el rodaje. Me ayudó durante todo el proceso de producción. El material técnico que utilizamos era suyo, incluido el dron, que sabe volarlo y dirigirlo.

Nicky Shardlow es un gran artista además de un buen amigo. Es español de origen australiano. Estudió conmigo en la EPSG, pero él ha estudiado Ingeniería de Telecomunicaciones. Siempre le ha gustado cantar y tocar la guitarra. Es productor musical, crea canciones, las compone y las graba con el programa Cubase5, que conoce de forma avanzada. Creó la canción del videoclip, "Rolling Down" y me ayudó a grabar un par de sonidos para el posterior montaje.

Marcos, Konstantinos, Paula y Alejandra son compañeros de la beca Erasmus que conocí en Glasgow y a los que pedí su colaboración como actores para la escena de las máscaras. Sus nacionalidades son española (3) y griega (1). Todos estuvieron encantados de participar desde el principio. Me ayudaron mucho e hicieron muy bien su papel pese a no tener ninguna experiencia previa en la interpretación.

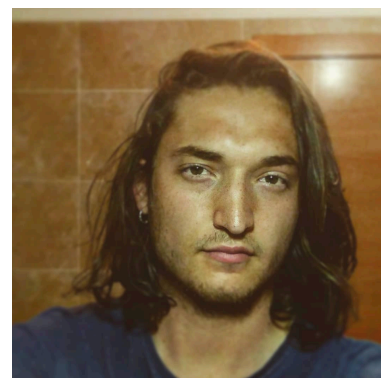


Ilustración 55: Nicky Shardlow.



Ilustración 56: Konstantinos Theodorakis.



Ilustración 57: Paula Lorés.



Ilustración 58: Alejandra Ambrosa.



Ilustración 59: Marcos Rodrigo.

Aleixa Prokesch es una compañera que estudió conmigo Comunicación Audiovisual en la UPV. Es española de ascendencia austriaca. Es fotógrafa profesional y me ayudó con el color y el etalonaje del video. Aleixa ha trabajado como fotógrafa en numerosos festivales, conciertos y eventos. Ha colaborado en congresos, conferencias y revistas y trabaja como becaria en la productora Tresdeu.



Ilustración 60: Aleixa Prokesch.

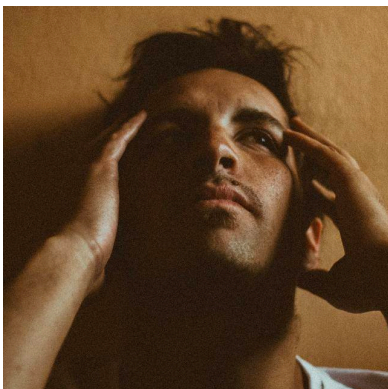


Ilustración 61: Giovanni Zamora.

Giovanni Zamora, muralista y artista urbano chileno de mucha calidad y compañero de Aleixa. Ha realizado murales en diversos países incluyendo Chile y España. Es activo en redes, subiendo sus bocetos y los murales que pinta. Estuvo encantado de ayudarme en realizar el storyboard de mi video, ya que sus dibujos son espectaculares.

3.2. RETOS, PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Ha habido varios retos a la hora de llevar a cabo el rodaje. El equipo de producción estaba compuesto sólo por tres personas. Durante el rodaje Justyna ejerció de operadora de cámara y ayudante de dirección de fotografía, Fraser de jefe de producción y yo de directora del proyecto, dirección de fotografía y de actriz protagonista. Aunque inicialmente tenía dudas de si íbamos a ser capaces de llevar a cabo el proyecto con un equipo tan reducido de personas, se pudo conseguir cumpliendo de forma razonable los objetivos del rodaje y los plazos que nos habíamos impuesto.

Como se ha mencionado con anterioridad otro de los retos a los que me enfrenté fue hacer el rodaje en Escocia, especialmente en lo referente a la barrera idiomática (el acento escocés es particularmente difícil) y a las diversas y cambiantes condiciones meteorológicas. Como directora tenía que explicar cómo quería los planos, donde quería la cámara y muchos otros aspectos técnicos que al tener que hacerlo en inglés complicó un poco la comunicación. Fue difícil para mí

explicarles mis ideas de forma tan técnica y que me entendieran como para que tuvieran la misma idea en la cabeza. Eché mano de mis guiones y mi storyboard para que pudieran entenderlo de forma más visual. Al final nos comprendimos mutuamente y pudimos tener una buena comunicación todo el tiempo.

Otro reto al que me enfrenté fue el bajo presupuesto de la producción. Me hubiera gustado grabar en las famosas *highlands* o tierras altas escocesas, unos paisajes muy cinematográficos. O incluso en el *Loch Lomond*, el lago más grande de Escocia, cerca del cual hay una explanada verde preciosa con el castillo de *Balloch* en la parte de arriba. Pero las localizaciones se encontraban lejos y tampoco disponíamos de vehículo propio para desplazarnos, además de ser sitios muy concurridos con la dificultad que eso supone para un rodaje, especialmente en los fines de semana que era el único momento que disponíamos para grabar por los compromisos laborales de mis compañeros de equipo. En cambio, encontramos un sitio más cercano y asequible y que también nos gustaba mucho, el parque de *Dawsholm* en Anniesland, un parque muy grande donde hay una colina y una explanada verde.

3.3. DIARIO DE RODAJE

PRIMER DÍA

Por la mañana nos desplazamos a Anniesland a grabar la secuencia de la pradera. Nos encontramos con varios problemas. Cuando empezamos a grabar las escenas del dron se empezó a quedar sin batería y tuvimos que acortar la duración del rodaje por que estábamos lejos de casa de Justyna y Fraser y si nos desplazábamos para recargarlo habríamos encontrado una luz diferente a la de las primeras tomas.

El frío, viento y las condiciones climáticas no eran las mejores para el rodaje en sí. Dado que el vestuario previsto del personaje era un vestido corto y sin chaqueta, mi trabajo como actriz se hizo más incómodo por la baja temperatura.

Cuando íbamos a grabar la segunda secuencia, se puso a llover. Pese a tener a los actores preparados, la lluvia nos obligó a parar el rodaje durante un par de horas. Cuando cesó la lluvia pudimos grabar la secuencia en la que Alma anda por la calle. No podíamos grabarlo otro día por la poca disponibilidad del resto del equipo, ya que unos trabajaban y otros volaban al día siguiente de vuelta a casa.

Encontramos un pasadizo cubierto cerca así que decidimos grabar ahí, cambiando la localización. El pasadizo fue un sitio perfecto porque podíamos estar las horas que quisiéramos sin que la lluvia nos cambiara los planes. Además, el pasadizo tenía un aura como misteriosa que se transfirió directamente al corto. De hecho, la localización no prevista inicialmente dio un resultado más satisfactorio de lo que previamente habíamos pensado.

También he mencionado con anterioridad el problema de grabar en la calle por la cantidad de gente que pasaba, lo que nos obligó a parar el rodaje con frecuencia y a desechar un buen número de tomas. Consecuencias de grabar de día en la vía pública en el barrio de Partick en Glasgow, la ciudad más poblada de Escocia, sin permiso municipal. Descarté por el mismo motivo la opción de grabar en el *Green Park*, un parque muy verde y extenso en el centro de Glasgow que siempre está abarrotado.

SEGUNDO DÍA

El segundo día de rodaje fue en interiores, así que ya no teníamos el problema de la gente pasando ni la lluvia. El día estaba un poco nublado así que la luz era muy parecida a la del primer día.

Tuvimos también que acoplarnos al espacio que había en la casa, quitar muebles y reducir el espacio disponible para grabar, así como colocar las fotos de forma de que no se despegaran y tampoco arrancaran la pintura de la pared.

Además, las baterías de la cámara se estaban acabando. Tardaban dos horas en cargarse y no disponíamos de tanto tiempo, así que teníamos que acabar de grabar esa escena antes de que la cámara se apagara.

3.4. LOCALIZACIONES

Las localizaciones que utilicé estuvieron muy pensadas. Quería que fuera una casa pequeña, con un gran ventanal por donde entrara mucha luz. La casa de mis compañeros era ideal. La calle que utilizamos no era tan transitada, pero era en medio de una ciudad, ya que quería que ella saliera por la puerta de su casa y siguiera la calle. Además, esa calle llevaba a un pasadizo que fue clave para una de las secuencias, donde estaba un poco oscuro y la luz me gustaba.

El pasadizo llevaba a una carretera secundaria y a una calle con un poco de jardín. Era ideal porque todo estaba seguido y no había que desplazarse mucho. También la zona de jardín era perfecta para hacer una transición a la pradera. La pradera que elegí estaba cerca de las otras localizaciones, no era un sitio muy concurrido y era lo suficientemente grande como para grabar lo que quería. La pradera simboliza la liberación del personaje, el sitio donde huir y escapar de todo.

Cuando estuve con la preproducción estuve mirando diferentes sitios. Di varias vueltas por las calles del barrio de Partick y pregunté a la gente de la zona para ver donde era el mejor sitio para grabar. Era una zona con menos gente y tenía su encanto.

Grabé en Glasgow, Escocia porque me pareció que la ciudad era muy cinematográfica y melancólica. Las casas escocesas tienen esas ventanas características que quería desde un primer momento. Las calles, las casas, me parecían idóneas para la escena de la calle. La pradera era de un verde tan especial que no lo hubiese encontrado igual en Valencia.

Las fichas de todas las localizaciones se pueden encontrar en el Anexo 6.

3.5. DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

DÍA 1: 19 MAYO

LOCALIZACIÓN: PRADERA

PERSONAJES	UTILERÍA	DECORACIÓN
ALMA		
MATERIAL ESPECIAL	SONIDO	EFFECTOS
Dron		

LOCALIZACIÓN: CALLE

PERSONAJES	UTILERÍA	DECORACIÓN
ALMA 4 personas enmascaradas	Máscaras	
MATERIAL ESPECIAL	SONIDO	EFFECTOS
Gimbal	Ruido de calle Coche pasando	

DÍA 2: 24 MAYO**LOCALIZACIÓN: CASA**

PERSONAJES	UTILERÍA	DECORACIÓN
ALMA	Fotografías. Vestido amarillo, botas.	Decoración salón: ventana, silla, fotografías, alfombra. Decoración dormitorio: cama, mesita, lámpara, mesa, planta.
MATERIAL ESPECIAL	SONIDO	EFFECTOS
3 Focos Neewer Trípode Baterías Lentes 18mm f 1.8 y 30mm	Alma rozando las fotografías Puñetazo en la pared	Slow motion

Tablas 8-9-10: Desglose de producción por localizaciones y días.

3.6. NECESIDADES TÉCNICAS

Las necesidades técnicas se encuentran en el Anexo 7.

3.7. PRESUPUESTO

El plan de rodaje se encuentra en el Anexo 8.

RESUMEN (1)	ESPAÑA			
CAP. 01.- GUIÓN Y MÚSICA				
CAP. 02.- PERSONAL ARTÍSTICO				
CAP. 03.- EQUIPO TÉCNICO				
CAP. 04.- ESCENOGRAFÍA	23,00 €			
CAP. 05.- EST. ROD. / SON. Y VARIOS PRODUCCIÓN				
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES				
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS	25,00 €			
CAP. 08.- PELÍCULA VIRGEN				
CAP. 09.- LABORATORIO				
CAP. 10.- SEGUROS				
CAP. 11.- GASTOS GENERALES	2,00 €			
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACIÓN, COMERCIO Y FINANCIACIÓN				
TOTAL	50,00 €		- €	- €

Tabla 11: Resumen del presupuesto.

3.8. PLAN DE RODAJE

El presupuesto completo se encuentra en el Anexo 9.

3.9. DERECHOS

Realicé las cesiones de derechos tanto de imagen para los actores, como de la canción para el artista y de localización para los propietarios de la casa donde filmé.

Los documentos de derechos se encuentran en el Anexo 10.



Ilustración 62: Foto 1 de rodaje.



Ilustración 63: Foto 2 de rodaje.



Ilustración 64: Foto 3 de rodaje.

4. POSTPRODUCCIÓN

4.1. MONTAJE Y EDICIÓN DE VIDEO

Una vez que tenía todo grabado empezó el proceso de edición y postproducción. Ha sido una ardua tarea ya que tenía 6 horas de metraje y la canción dura 3:20 min.

Para la edición y postproducción, tanto de video como audio, efectos, transiciones y titulación he utilizado el programa de edición Adobe Premiere 2017.

El primer paso era visualizar los brutos grabados, escoger las tomas buenas y descartar las partes del video que no tenían acción. Utilicé los documentos que había creado previamente, como el guión literario, técnico y storyboard, para seguir el curso de la historia con más facilidad. Una vez tuve clara la disposición fui ordenando los clips por secuencias, escenas, acciones y localizaciones.

Más tarde retoqué los cambios de plano con más detalle, cuadrando algunos movimientos para que tuvieran una continuidad como, por ejemplo, sus pasos. Otro paso es la sincronización con la música, cuadré algunos cambios de plano con el ritmo musical, en cambio otros no siguen la línea melódica.

Utilicé varias pistas. Una de video, otra del sonido de los clips, la canción, los títulos, y una capa de ajuste de barras negras en las partes superior e inferior.

Aspectos técnicos:

- Video mp4.
- Codec de compresión h264.
- Resolución de pantalla de 1920x1080.
- La velocidad de muestreo 48000 Hz

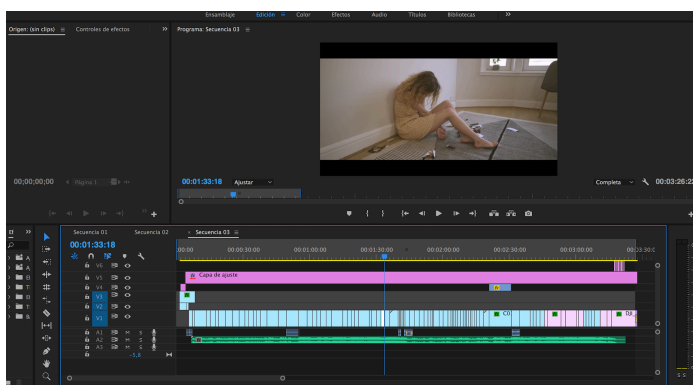


Ilustración 65: Interfaz Adobe Premiere Pro 2017.

El formato original de 16:9 lo transformé mediante un crop con bandas horizontales a un formato más cinematográfico con una relación de aspecto de 1.85/1.

He combinado el montaje tradicional y académico con uno menos clásico y más vanguardista. He utilizado algunas técnicas que se alejan del lenguaje cinematográfico, como la de los *jump cuts*, cortes por los que la acción se interrumpe y se elimina cierta parte de información. Se lleva a cabo una discontinuidad temporal aunque no espacial. Son como micro saltos temporales. Por tanto, no he seguido siempre una continuidad narrativa, a veces he obviado algunos momentos de la acción que se dan por entendidos como cuando la protagonista se sienta en la silla o no hace un recorrido completo. Estas técnicas son totalmente lícitas en un videoclip.

Todos los cortes y cambios de plano han sido decisiones que se han tomado con intenciones artísticas y narrativas. También quería poner planos de diferentes perspectivas para que el video fuera más rico fotográficamente. Tampoco los cambios de plano del video van siempre al compás de la música. A veces van a la vez y en cambio otras el video sale de tempo y sigue su propio ritmo.

Las transiciones también muestran elipsis espacio-temporales. Mediante ellas se justifica el cambio de localización para el transcurso de la historia, mientras la acción se realiza.

4.2. POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO

a. GRABACIÓN DE SONIDO

El sonido que se grabó en el rodaje fue el sonido ambiente captado por la propia cámara. Se usaron varios como roce de fotografías, cremallera, pestillo, portazo, coche al pasar, ruido de semáforo y de calle. El sonido ambiente conseguido estaba dentro de los parámetros que buscaba, y serviría para reforzar el dramatismo y la fuerza expresiva que buscaba en la historia.

Otros fueron grabados con un micrófono en el estudio como el golpe de la pared porque no había quedado del todo bien.

También se añadieron algunos efectos de sonido de archivo, como el portazo o sonidos de viento para crear la atmósfera idónea para la canción.

b. EDICIÓN DE SONIDO

Se han utilizado fundidos exponenciales in/out para las entradas y salidas de los sonidos. Además de nivelación de volumen para que cada uno tuviese su importancia y cabida dentro del conjunto. Además de efectos del paquete de *plugins* Waves V9 para que a creación de la tonalidad de la canción.

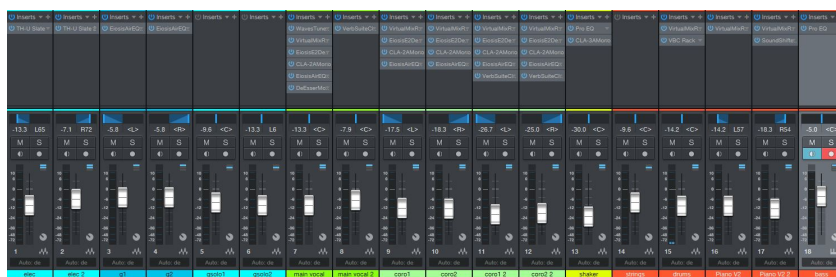


Ilustración 66 : Las pistas de “Rolling Down” con sus efectos.

c. CANCIÓN

En la canción se utilizaron, como ya hemos comentado con anterioridad, un gran número de instrumentos. También cabe destacar la utilización de la ecualización, la compresión y la reverberación, los elementos más importantes en una mezcla. La EQ para que cada instrumento ocupe el rango frecuencial que le corresponde y para que aporte color a ciertos sonidos. La

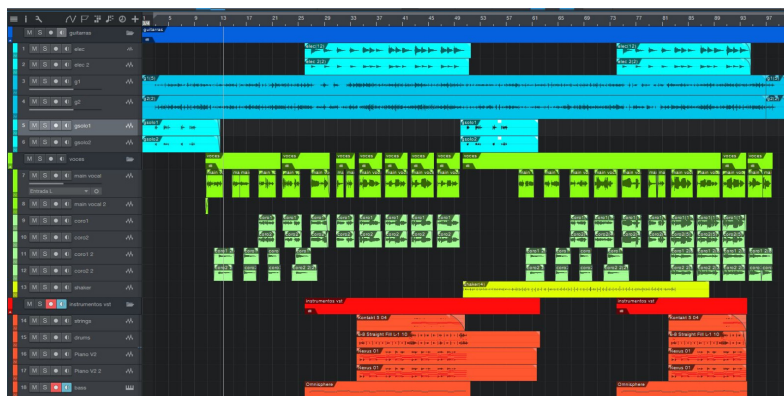


Ilustración 67 : Los audios de cada pista de “Rolling Down”.

compresión para que todo tenga más fuerza y la reverberación para darle vida a la mezcla, si no sonaría todo muy seco e irreal.

d. SONIDOS EN EL VIDEO

Hay ciertos sonidos diegéticos y de archivo que se colocan en el video en momentos específicos y justificados de forma creativa y dramática, por ejemplo el roce de fotografías y el golpe en la pared. Estos dos sonidos van seguidos y representan la delicadeza con que rozas una fotografía que te produce recuerdos, con el golpe de rabia porque te recuerda a algo o te produce una mala sensación.

Los tres sonidos rápidos que suenan junto a la batería cuando la protagonista se va de la casa, representan su decisión de irse, de tener la fuerza y la determinación para hacerlo. Por eso son sonidos huecos en momentos de golpes de batería. El primer sonido es abrochándose la cremallera de las botas rápidamente, de un tirón. Le transfiere poder, está decidida a luchar, se ata el zapato y se va. El sonido de abrir la puerta muestra que se va a ir y va con el ritmo de la canción. El último sonido del portazo al irse representa cerrar una etapa, cierra la puerta para a lo mejor no volver. Ella lo deja todo y con un paso firme se va.

Cuando sale a la calle el sonido ambiente y del coche le transporta directamente a la sensación de haber dejado el silencio y los lloros de la casa a estar fuera y oyendo el ambiente que la rodea.

Después, cuando sale del pasadizo, el plano cambia completamente y ella pasa corriendo un paso de cebra. Este suena con el sonido característico y eso le transfiere una sensación de que está en la vida real, que eso ha sido sólo imaginaciones suyas y que sigue adelante, vuelta a la realidad. Pero con el cuidado, atención y respeto que está huyendo y pasa entre coches mientras corre.

e. EQUIPO UTILIZADO



Ilustración 68: Interfaz de audio A/D: Focusrite Scarlett 2i2.



Ilustración 69: Preamplificador: Behringer Ultragain Pro Mic2200.



Ilustración 70: Micrófono Rode NT1-A.

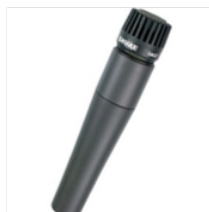


Ilustración 71: Micrófono Shure SM57.

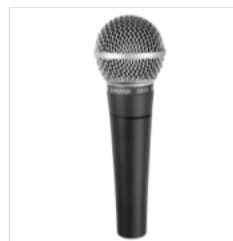


Ilustración 72: Micrófono Shure SM58.

Software:

1. Cubase 5
2. Paquete de plugins Slate Digital
3. Paquete de plugins Waves V9
4. Addictive Drums (percusiones vst)

4.3. ETALONAJE

Para realizar el etalonaje del video utilicé Lumetri de Adobe Premiere, es bastante básico pero se consiguen unos buenos resultados. Mediante el etalonaje se unifican los colores de las diferentes localizaciones, ya que cada una tiene diferentes colores e iluminaciones. Con la edición de color quiero conseguir una estética uniformada en cada uno de los planos.

La paleta de color que predomina son los colores naranja, marrón y verde. El color del video pretende tener un aspecto cinematográfico y melancólico.

En los planos interiores de la casa y en la escena de las máscaras, el color es muy anaranjado e incluso amarillento. Con la edición se le reduce ese color anaranjado que le proporciona el foco y las luces del pasadizo y se consiguen unos colores más suaves y no tan saturados.

En la escena de la pradera el color ya era bastante bueno, un verde muy verde, pero contrastaba demasiado con el color del resto del video, por lo que se cambió a un verde no tan vivo, en vez de amarillo del vestido se consigue un ocre, o el azul del cielo se hace rosado.

ANTES

DESPUÉS

PALETAS DE COLOR

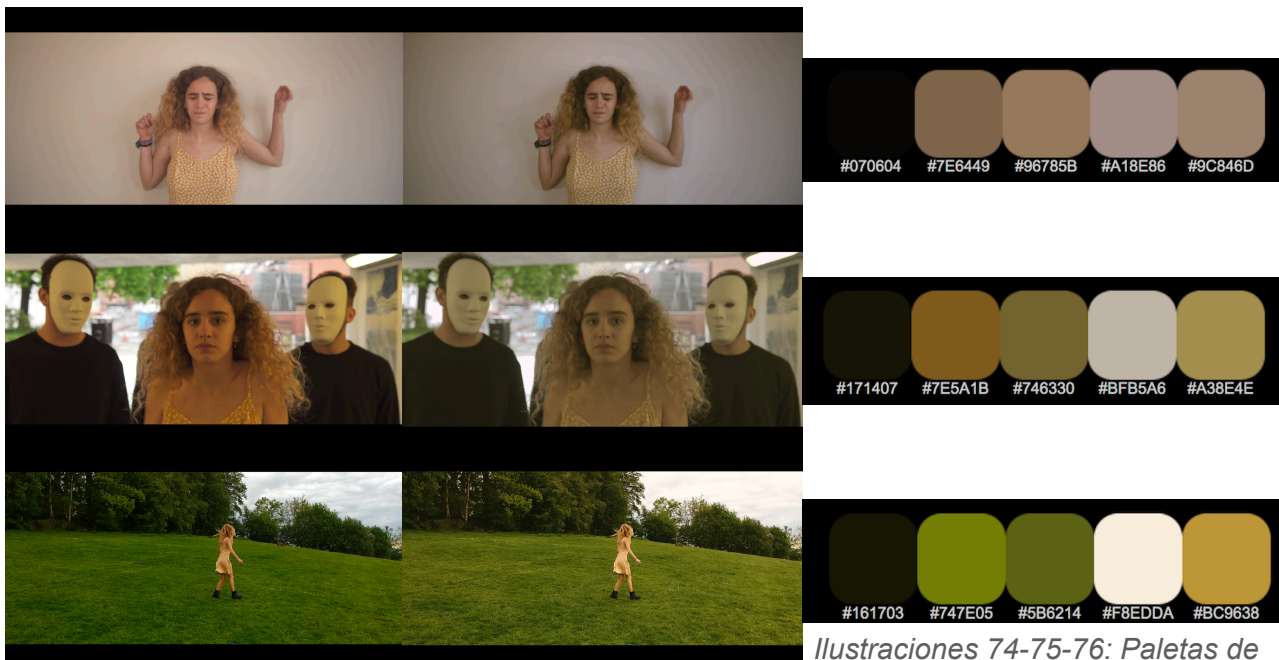


Ilustración 73: Fotogramas del videoclip “Rolling Down” antes y después del etalonaje,

Ilustraciones 74-75-76: Paletas de color de diferentes fotogramas del videoclip “Rolling Down”.

4.4. EFECTOS Y TRANSICIONES

a. EFECTOS

Se utilizan varios efectos para el video. En el primer plano del video se echa mano de un desenfoque gaussiano que va desapareciendo (realizado con key frames) hasta que se enfoca del todo. Además hay como un haz de luz con mini partículas en los planos en los que la protagonista está tumbada en la cama, que hace el efecto de luz que entra de buena mañana por la ventana.

En algunos videos que tenían un poco de temblor o traqueteo y era exagerado le he añadido el efecto de estabilizador de imagen, la cual consigue que esté lo más estática posible aun cuando hay movimiento no deseado. Para terminar, el plano final utiliza un fundido a negro.

b. TRANSICIONES

En el video se producen dos transiciones importantes:

- La primera es cuando la protagonista pega un portazo y en el siguiente plano está en la calle. El corte es sencillo, es un plano detrás de otro, pero al cerrar la puerta se entiende que luego sale a la calle.
- A través de un objeto, una farola y un segundo objeto, un tronco de un árbol, se realiza esta transición. Se puede hacer mediante una superposición de ambos planos con un fundido exponencial o mediante una máscara de capa recortando el plano contiguo y añadiéndolo después. He probado ambas opciones y con las dos consigo un buen resultado.

La intención de ambas es justificar un cambio espacio-temporal, el cambio de localizaciones se disimula con estas transiciones.

4.5. TITULACIÓN

El título final del video es *Regrets*, como ya he comentado con anterioridad, el cambio se produjo a última hora y ya no podía cambiar el título del trabajo, aunque a la hora de crear la titulación del vídeo se tuvo en cuenta este último cambio.

La titulación del video es sencilla, en los primeros segundos aparece el título *Regrets* en medio de la imagen desenfocada, cuando esta se enfoca el título desaparece. Al final del video, en el último plano que es bastante largo, aparecen los créditos de todas las personas que han participado en este proyecto, cada uno con el rol que ha desempeñado.

La tipología quería que fuera sencilla y algo seria, al final me decanté por Universal Sans, ya que me gustaba bastante. La descargué desde Dafont¹⁹ en mi ordenador y luego la introduje en Premiere.

UNIVERSAL SANS

¹⁹ Dafont: <https://www.dafont.com/es/>

5. CONCLUSIONES

Elaborar este proyecto ha sido una experiencia enriquecedora para mí, he tenido la oportunidad de combinar la música y el video, dos cosas que me hacen muy feliz. Respecto al cumplimiento del objetivo principal, crear un producto audiovisual profesional en forma de videoclip, estoy contenta con los resultados y estos me motivan a querer hacer más proyectos y a seguir aprendiendo.

Respecto al cumplimiento de los objetivos secundarios:

1. Preproducción: Es importante el trabajo previo al rodaje y la elaboración de los adecuados documentos de forma que el rodaje esté bien organizado. La poca información previa que tenía del género ofrecía dificultades a la hora de saber cómo realizar el guión literario, ya que en un video musical no hay diálogos sino la letra de una canción. Fue difícil plasmar en papel tanto las ideas de la canción como mis propias ideas.

2. Condiciones de la producción: el espacio de rodaje, el bajo presupuesto, las posibilidades limitadas de equipo técnico y humano, el idioma y las condiciones meteorológicas del país donde iba a grabar. He tenido la suerte de contar con compañeros y profesionales que han querido ayudarme y han estado dispuestos a involucrarse en el proyecto para que tuviese más calidad. También ha sido a veces duro coordinar y dirigir a un equipo de gente. Es importante saber desenvolverse en las diferentes situaciones, adaptarse al entorno y a las disponibilidades del equipo. He entendido la importancia de ser realista, directa y saber enfrentarse y solucionar los diferentes conflictos que puedan ir surgiendo.

3. Postproducción y edición: el resultado final se adecúa a las características de la canción. Me he dado cuenta de lo breves pero intensos que pueden ser 3:20 minutos. Un tiempo tan corto, que supone meses de trabajo y muchas horas de edición. Y a la vez un tiempo tan largo, que permite contar y desarrollar una historia completa. Me ha sorprendido lo excitantes pero densos que pueden llegar a ser. He sido perfeccionista y autoexigente conmigo misma, he tenido que fijarme en todos los detalles, cambiar cosas una y otra vez, y retocar todo hasta obtener el resultado deseado. Pensar qué sonidos diegéticos sí salen y cuáles no, siempre justificado con un motivo creativo. Cómo va ser el montaje, qué poner y cómo, los cambios de plano, las transiciones y efectos.

4. Estética, fotografía e interpretación. Otros retos del proyecto fueron tener que pensar en una estética y una fotografía atractiva y que se adecuase a la intención del video y a las diferentes acciones y sentimientos que lo rodean. Además de aparecer en escena, que ha sido una gran experiencia.

5. Aprendizaje: Aprender a trabajar con un formato desconocido para mí, el videoclip, me hacía especial ilusión. Durante el periodo formativo en la UPV no recibimos formación teórica ni práctica sobre él. Ha sido muy interesante probar a dirigir un proyecto yo sola, crear la idea y ponerle mi punto de vista y mi estética supone gran cantidad de esfuerzo y responsabilidad.

6. Difusión del videoclip: Una vez acabado el video y entregado, el video será subido al canal de Youtube Dingo Sound de Nicky Shardlow. Se realizará una difusión en las distintas redes sociales para dar voz al video y promocionar al artista, ya que está empezando a darse a conocer al público.

6. BIBLIOGRAFÍA

PÁGINAS WEB, LIBROS Y ARTÍCULOS

Cuáles son los pasos para crear un videoclip. <http://medyaaudiovisual.com/cuales-son-los-pasos-para-crear-un-videoclip/>"

COLOR HUNTER. Paletas de color. <http://www.colorhunter.com/browse.php?h=y&p=http%3A%2F%2Fwww.colorhunter.com%2Fuploads%2F28.jpg>

DAFONT <https://www.dafont.com/es/>

FANDOS IDAGO, M. (1993) El vídeo-clip musical: una asignatura pendiente, Comunicar. p. 94-97

ILLESCAS, JON E. (2015). "La Dictadura del Videoclip. Industria musical y sueños prefabricados." El Viejo Topo

JAVIER, PANERA, FRANCISCO (2009) : Música para tus ojos. Artes visuales y estética del videoclip, una historia de intercambios.

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

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2014). Diccionario de la lengua española (23ª ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

TEMA 2: Metodología y planing de la realización del proyecto. Víctor M Martínez Martí.

WIKIHOW. Cómo hacer un video musical. <https://es.wikihow.com/hacer-un-video-musical>" MEYDA AUDIOVISUAL.

VIDEOCLIPS

AITANA. (14-12-2018). Vas a quedarte. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=e8vI0pYLcYU>

BON JOVI. (17-06-2009) It's my life. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vx2u5uUu3DE>

FUN FT JANELLE MONÁE. (27-12-2011). We Are Young. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Sv6dMFF_yts.

HARRY STYLES (8-05-2017). Sign of the Times. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qN4ooNx77u0>

LP. (1-06-2016). Lost on you. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=hn3wJ1_1Zsg.

HOZER. (25-03-2014) Take me to church. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PvjJKRfKpPI>.

PELÍCULAS

COLUMBIA PICTURES, WARNER BROS. Richard Linklater. (1995-2004-2013). *Antes del amanecer, Antes del atardecer, Antes del anochecer*. Estados Unidos.

ENIGMA PRODUCTIONS. 20 CENTURY FOX. Hugh Hudson. (1981) *Carros de fuego*. Reino Unido

PARAMOUNT PICTURES. Robert Zemeckis. (1994). *Forrest Gump*. Estados Unidos

STUDIO GHIBLI. Hayao Miyazaki. (2001). *El viaje de Chihiro*. Japón.

SUMMIT ENTERTAINMENT. Chris Weitz. (2009). *Luna Nueva*. Estados Unidos.

TUTORIALES

TRANSICIONES INVISIBLES. <https://www.youtube.com/watch?v=h2mU-s19VXw>, <https://www.youtube.com/watch?v=OTGrRLiuOY>

TRANSICIONES CON OBJETOS: https://www.youtube.com/watch?v=_qS3_s48Et0, <https://www.youtube.com/watch?v=lxc02K5WNe0>