



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

LO QUE TUVE QUE HACER, EL VIDEOCLIP - PROCESO  
DE CREACIÓN ARTÍSTICA

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Postproducción Digital

AUTOR/A: Berbegal Jareño, Francisco

Tutor/a: Villar García, Juan José

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

**UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA**  
**ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA**  
**MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL**



**UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA**



**ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA**



**“Lo que tuve que hacer, el videoclip  
– Proceso de creación artística”**

***TRABAJO FINAL DE MÁSTER***

**Autor:  
Francisco Berbegal Jareño**

**Tutor:  
Juan José Villar García**

***Gandia, 2022***

**RESUMEN:**

El siguiente proyecto tiene como fin todo un proceso de elaboración de un producto audiovisual. Se ejecutará un videoclip en base a una canción. Su objetivo es la producción de un trabajo de alto nivel hecho de forma individual. La creación de un guion literario y técnico que proporcionará como resultado un video con una fotografía impresionante y llena de significado son puntos esenciales en el desarrollo de este proyecto. A través de un camino por la historia del videoclip algunas y referencias que han ayudado a su avance se explica a raíz todos sus ciclos trabajados. Gracias a una buena utilización de equipos como programas de edición de video – audio y herramientas audiovisuales proporcionan como resultado un trabajo visual y sonoro ingenioso y diferente. Todo esto estimula a seguir desarrollando próximos futuros proyectos.

**ABSTRACT:**

The following project has as its goal a whole process of elaboration of an audiovisual product. A video clip based on a song will be played. Their goal is the production of high-level work done individually. The creation of a literary and technical script that resulted in a video with an impressive and meaningful photography are essential points in the development of this project. Through a path through the history of the video clip, some and references that have helped its progress, all its worked cycles are explained at the root. Thanks to a good use of equipment such as video-audio editing programs and audiovisual tools, an ingenious and different visual and sound work was obtained. All this stimulates to continue developing future future projects.

**PALABRAS CLAVE:**

Videoclip, emotividad, grandeza, video, música, derechos de autor, historia, artístico.

**KEYWORDS:**

Music video, emotion, greatness, video, music, copyright, history, artistic.

**Agradecimientos:**

Para este trabajo ha sido esencial todo el apoyo de mis padres y hermana. Sin ellos el rumbo del trabajo habría sido totalmente distinto. Agradezco la confianza y el apoyo que día tras día me dan todos ellos.

A mis abuelos que confían tanto en su nieto y ven él un futuro lleno de grandes posibilidades.

Gracias a mis amigos cercanos que ahora más que nunca me doy cuenta quien está a mi lado.

Y por último a mi tutor del TFM Juanjo Villar que ha tenido plena disponibilidad en poder ayudar orientar y reorientar mi trabajo.

# ÍNDICE

1. Introducción .....	4
1.1 Presentación del Proyecto .....	4
1.2 Motivación .....	5
2. Objetivos del proyecto .....	6
3. Marco Teórico .....	7
3.1 Historia y Evolución del videoclip .....	7
3.2 Propiedad Intelectual .....	11
3.3 Referencias Sonoras.....	14
3.4 Referencias Visuales.....	15
4. Proceso de creación.....	17
4.1 Preproducción .....	20
4.2 Producción .....	23
4.3 Postproducción.....	24
5. Resultados y Conclusiones del Proyecto.....	26
6. Bibliografía.....	27
7. Anexos.....	31
7.1 Enlace Videoclip.....	31
7.2 Guion Técnico y Literario A y B .....	31

## 1. Introducción

### 1.1 Presentación del Proyecto

El video musical, como producto audiovisual desde sus orígenes en el siglo XIX, ha evolucionado y transformado el panorama de la industria (Tormo, 2014). Forma parte un proceso creativo y artístico que va ligado a lo que quieren transmitir músicos y creadores audiovisuales. La conexión entre sonido y video es esencial y van atados para su coherencia narrativa. En estos días está al alcance de todo el mundo el poder grabar o filmar cualquier sentimiento que queramos expresar.

El propósito de este proyecto como Trabajo Final de Máster nace de la necesidad de seguir creando contenido audiovisual. Gracias a la adquisición de nuevos conocimientos durante estos últimos años y en especial en este año en el máster de Postproducción Digital han permitido avanzar y mejorar mi trabajo diario. Con todo esto se da a conocer el proceso de creación artística de un producto audiovisual, el videoclip.

Además, cabe destacar que se trata de un proyecto que no involucra a nadie para su desarrollo. Esta iniciativa individual nace con el objetivo de abarcar todos los campos existentes en el mundo audiovisual para así tener una idea genérica de cada uno de ellos y aprovecharlos de cara al futuro. Su resultado ha de ser lo más profesional posible. Mediante el establecimiento de unos objetivos marcados se tomarán una serie de referentes que darán forma a su contenido.

De esta manera, en las próximas páginas se presenta la creación de un videoclip en todas sus fases creativas en base a una pieza musical de Hans Zimmer que será remezclada a partir de gustos musicales dándole un toque personal. La melodía original surge de la película *Interstellar*. La música en si ya incita a la mente a recrear imágenes y sensaciones que quedan en ocasiones fuera del alcance de poder vivirlas.

Se ha de redactar un guion técnico y literario que fundamente lo que transmite la pieza musical. Con esto se tendrá una idea visual aproximada de lo que se pretende hacer. Hecho esto, dará comienzo la fase de producción del videoclip dónde se filmará para su posterior edición y postproducción.

Resuelto todo ello, se mostrarán los resultados logrados de un largo trabajo realizado individualmente. También, se reflexionará y habrá una discusión final para ver si se han cumplido o no los objetivos planteados al inicio del proyecto.

## **1.2 Motivación**

La elección de este proyecto audiovisual surge en respuesta al aprendizaje teórico y práctico obtenido del Máster en Postproducción Digital. Desempeñando el papel de guionista, productor musical, videógrafo y editor entre otros, se busca la obtención de un producto audiovisual profesional de forma individual.

Cabe destacar las posibilidades artísticas y técnicas que brinda este formato. Gracias a la música nacen multitud de sensaciones que necesitan ser expresadas mediante imágenes. Existen infinitas posibles vías que tomar para su realización y difusión. Es muy interesante conocer sus orígenes y su evolución a lo largo del tiempo. Esto se expondrá más adelante.

La necesidad de crear un videoclip viene dada por seguir potenciando las habilidades creativas además de aprender sobre este mundo que siempre está en constante cambio. Asimismo, este trabajo se trata de una continuación de mi trabajo de fin de grado del año pasado. Con esto se pretende añadir y profundizar aspectos del videoclip que se quedaron fuera de ser explorados (Berbegal, 2019).

## **2. Objetivos del proyecto**

El procedimiento para llevar a cabo este plan formado por la creación de un videoclip y la remezcla de una melodía busca los siguientes objetivos:

1. Crear un video musical original y de alto nivel de manera individual.
2. Transformar y recrear un tema musical adaptándolo a otros géneros.
3. Utilizar una fotografía impactante para la audiencia.
4. Llenar de emociones y sensaciones de grandeza
5. Conocer un producto fuera de los estándares habituales de la industria audiovisual



### 3. Marco Teórico

Es necesario establecer unas bases teóricas que fundamenten la base del trabajo. Se realizará un recorrido por sus orígenes y su evolución, se confeccionarán unos referentes visuales y sonoros, y se expondrán conceptos clave de este proyecto como “derechos de autor”.

#### 3.1 Historia y Evolución del videoclip

Según la Real Academia Española el concepto de videoclip es definido como “cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza musical” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Las características esenciales de este son (Gértrudix, 2003):

- Texto audiovisual generado a partir de un tema musical, habitualmente de música ligera.
- Montaje rítmico, muy ágil y absolutamente libre.
- Debe conservar el ritmo y evitar toda lentitud visual.
- Poseer un visual hook (motivo visual) que le diferencie de los demás y mantenga la atención del espectador.

La tipología de videoclip en la que se va a centrar este trabajo es el conceptual. “No cuentan una historia de manera lineal, lo que hacen es crear cierto ambiente o estética de tipo abstracto o surrealista. Puede ser una secuencia de imágenes con un concepto en común en colores o formas que unidos por la música forman un cuadro semiótico que expresa el sentir de la música, no precisamente la letra de la canción” (Sedeño, 2007).

Uno de los grandes precursores del videoclip fue Oskar Fishinger que experimentó en el cine de vanguardia el cual acompañaba con música clásica o jazz. Sus obras tuvieron un gran reconocimiento internacional siendo un antecedente importante del cine musical y el videoclip (La Vanguardia, 2017).

Figura 1 – Poster The Jazz Singer –  
[https://imagenes.elpais.com/resizer/dAuZR71iJX7zE\\_\\_sXXYM5oYe6zc=/414x0/cloudfront-eu-central-](https://imagenes.elpais.com/resizer/dAuZR71iJX7zE__sXXYM5oYe6zc=/414x0/cloudfront-eu-central-)



*The Jazz Singer* fue la película que inicio el paso del cine mudo al sonoro. Revolucionó el concepto que se tenía del arte visual y del cine en la época. Fue rodada a partes con sonido y diálogos sincronizados (La Razón, 2020).



Figura 2 – Poster The Jazz Singer –  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/The\\_Jazz\\_Singer\\_1927\\_Poster.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/The_Jazz_Singer_1927_Poster.jpg)

Por otra parte, el videoarte y el cine surrealista hicieron otros aportes para su creación. El videoarte surgió como tendencia artística que pretendía explorar las aplicaciones alternativas y aplicaciones artísticas de los medios. Salvador Dalí y José Val del Omar fueron probablemente junto a Nam June Paik y Wolf Vostell pioneros del videoarte. *Un perro andaluz* es un gran ejemplo de cine surrealista en donde nos encontramos en un mundo de sueños (ABC, 2011).



Figura 3 – Un perro andaluz –  
<https://arc-anglerfish-arc2-prod-copesa.s3.amazonaws.com/public/QLNEU3H2SRF7ZLUI2ZSSY2S6KU.jpg>

Fue en la década de los 70 en la que se publicó el considerado primer videoclip de la historia, *Bohemian Rhapsody* de Queen. Fue dirigido por Bruce Gowers, y fue producido con el objetivo de promocionar su álbum. El video presentaba recursos que años más tarde serían explotados por diferentes artistas (Sedeño, 2006).



Figura 4 – Bohemian Rhapsody –  
<https://images.ecestaticos.com/hB5BPBw5sw8a0Q9z-pBC5oL-rNg=/0x94:1022x670/1600x900/filters:f>

Con la aparición del canal de televisión MTV en la década de los 80 fue cuando el videoclip se convertiría en un fenómeno de masas. Robert Pittman y Jhon Lack decidieron lanzar el 1 de agosto de 1981 MTV, el 1er canal de televisión dedicado a transmitir videoclips las 24h del día (Caro, 2014).

Su primera transmisión fue un corto de la llegada del hombre a la luna clavando una bandera con el sello de MTV.



Figura 4 – Bohemian Rhapsody –  
<https://images.ecestaticos.com/hB5BPBw5sw8a0Q9z-pBC5oL-rNg=/0x94:1022x670/1600x900/filters:f>

El videoclip “Video Killed The Radio Star” de The Buggles fue el primero en transmitirse, dirigido por Russell Mulcahy (Andrea, 2022). Un dato curioso de este videoclip es que el teclista que salía en él es Hans Zimmer. Se hablará de él más adelante. Gracias a este formato, los espectadores podían poner caras a sus artistas. Con la popularidad de MTV, comenzó una revolución en la industria musical. Muchas de las discográficas existentes producían sus videoclips de forma exclusiva para que fuesen emitidos en MTV. Fue un gran medio para que los artistas se promocionasen (Londoño, 2017).



Figura 5 – Video Killed The Radio Star–  
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3d/Video-Killed-The-Radio->

*Thriller* de Michael Jackson reformuló la manera estándar de hacer videos musicales. Fue dirigido por John Landis, y cambió la forma narrativa, estética, y promocional que se conocía. El video no se sometió a la duración de la canción y exploró nuevos campos, convirtiéndose en el videoclip más costoso de hacer hasta entonces.



Figura 6 – Thriller–  
<https://cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/infobae/CVD3VVS6TNGIXO6SSYLZYOWDYU.jpg>  
[pgStar.jpg%2Foriginal%2Fa61%2F76c%2F707%2Fa6176c707ebab1333f24e7d3dc070726.jpg](https://cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/infobae/CVD3VVS6TNGIXO6SSYLZYOWDYU.jpg)

La fuerza y el aumento de Internet a partir de los 2000 se hizo sentir en todo el mundo. Fue así como YouTube nacería de la necesidad de compartir videos de forma sencilla y de forma gratuita. Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim fueron los creadores de esta plataforma. Así fue como numerosos artistas empezaron a subir videoclips a la plataforma, para que cualquier persona pudiera verlo. Google viendo el éxito que estaba teniendo YouTube, decidió comprar la web el 16 de octubre de 2006 (Antolín, 2012).



Figura 7 –YouTube–  
[https://www.youtube.com/img/desktop/yt\\_1200.png](https://www.youtube.com/img/desktop/yt_1200.png)

### 3.2 Propiedad Intelectual

Es importante adentrarse en este apartado ya que el proyecto parte de una melodía remezclada de un autor, y para el videoclip se va a hacer uso de imágenes libres de derechos.

Cuando se refiere a propiedad intelectual se trata de la literatura, música, películas, televisión, prensa, radio, publicidad y más cosas que están en el día presente. Al ver la televisión, escuchar una canción, ir al cine o leer un libro, se disfruta del fruto de la creatividad de alguien, de tal manera que le corresponde, y por tanto este individuo debe o debería haber dado el permiso de manera directa o indirecta a cambio de una remuneración o de manera gratuita, que se utilice su creación.

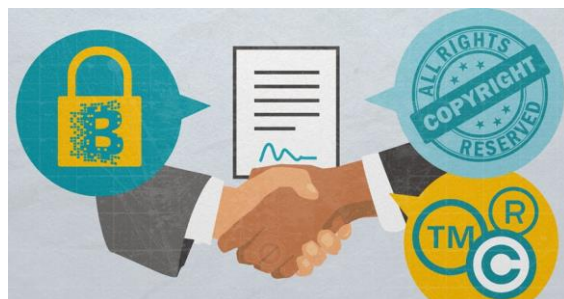


Figura 8 –Propiedad Intelectual–  
<https://blogs.iadb.org/innovacion/wp-content/uploads/sites/32/2019/11/BLOC>

Pablo Canaval en su manual de Propiedad Intelectual la define como “propiedad o dominio que recae sobre cosas inmateriales o incorporables, tales como las ideas o pensamientos producto del intelecto, imaginación, genialidad o talento de las personas.

Se cataloga como una propiedad distinta o especial, dado que no protege ni regula cosas corporales o materiales, como si lo hace la propiedad ordinaria o común” (Canaval, 2008).

La creatividad ha existido desde el inicio y supone uno de los valores más apreciados en el mercado. Las empresas y artistas deben proteger sus creaciones para su beneficio.

Gracias a estas herramientas que suponen una importancia a escala mundial se pueden solucionar problemas que se generen entre los consumidores, autores, distribuidores o editores (Universidad Europea, 2022).

Es importante mencionar el artículo 20 de La Constitución Española que reconoce y protege el derecho “a la producción y creación literaria, artística, científica y técnica” (BOE, 1978).

#### - **Derechos de Autor**

Para diferenciar entre propiedad intelectual y derechos de autor es significativo definir este último concepto.

Los derechos de autor están integrados dentro de la propiedad intelectual y sistematizan ciertas facultades propias del creador de la obra siempre dentro de los límites de la ley como explotar, comercializar o transformar dichas obras.

Existen dos tipos de derechos:

Derechos patrimoniales: consienten compensación económica al titular por el uso de sus obras por terceros.

Derechos morales: resguardan los intereses no patrimoniales del autor (OMPI).

El derecho de autor no protege la idea en sí, sino la interpretación y el resultado que sale de esta (Silex). Además, cabe destacar que toda creación original tiene derechos de autor desde un disco, una aplicación de móvil, una web, una película...

El autor se trata de la persona física que crea la obra. Con esto se conoce la autoría de una creatividad y asegura que les pertenece junto a los derechos que lleva con esta sin que haga falta que se registre en el registro de derechos de autor en España (GrupoÁtico34).



Figura 9 –Derechos de Autor–  
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b0/Copyright.svg/80>

## - **Plagio**

Hay que hablar de la importancia que tiene esto hoy en día. Francisco Coll lo define como “la copia y apropiación de obras ajenas, constanding dicho acto como una infracción de derechos de autor” (Coll, 2020). Este tipo de actividades están castigadas por la ley ya que incumplen la autenticidad del autor.

Esto es aplicable a cualquier tipo de obra ya sea gráficos, imágenes, videos, texto... Es una acción no ética porque es apropiarse del trabajo ajeno. Para poder evitar el plagio la mejor opción es referenciar los contenidos. Además, para hacer un uso correcto la Ley de Propiedad Intelectual ofrece:

- Hacer uso de contenido en dominio público conociendo la autoría y mencionando la fuente.
- Usar material bajo licencias libres respetando las condiciones de uso y mencionando el autor.
- Usar trozos de obras de terceros públicas sin previa autorización, pero con su correspondiente cita o comentario, bajo objetivos de análisis mencionando el autor y la fuente. (Universidad Mondragon)

R. Plaisant señala: “El plagio hábil es moralmente culpable pero jurídicamente irreprochable”.

Existe una diferencia entre plagiar e inspirarse. La inspiración e imitación es legal en la gran parte de los casos. El autor de la obra tiene la elección de negar la reproducción y modificación de la obra protegida, junto a la apropiación de ser el titular a una persona ajena que no es el creador original (Termino, 2016).



### 3.3 Referencias Sonoras

El videoclip toma como base una melodía remezclada del compositor Hans Zimmer. La creación de esta remezcla debe ser fiel al tema original para así conseguir esa emotividad que el músico utiliza en sus obras y que también se quiere captar para el trabajo que se está elaborando. El artista utiliza unas texturas y sonoridades que hacen que el tema este enérgico y relleno creando lo que se conoce como *muro de sonido*. En producción musical se conoce como *muro de sonido* a el uso de gran variedad de elementos y texturas que hacen que una canción que apelmazada sin tener ningún silencio. (Altozano, 2018).



Figura 10 –Muro de Sonido–  
<https://enmoreaudio.com/wp-content/uploads/2018/07/1WallofSound>.

Por otra parte, hay que transformar la música a un estilo actual y rompedor. En este caso se hará uso del *Tech- House*. Este género se caracteriza por ser una combinación del House y el Techno con líneas de bajo robustas, sonidos sintéticos y bombos más graves (Wikipedia).

En cierta parte es un género más minimalista pero que lleva una gran producción detrás de él.

Como referencia directa de este género se prestará especial atención a la canción *Do It To It* de ACRAZE.

<https://www.youtube.com/watch?v=cBSYJqv0Fjc>

La producción de este artista tiene pocos elementos, pero la gran elección de estos hizo el éxito del tema. ACRAZE en una entrevista para Wololo Sound respondió:



“Creo que la sencillez del tema y la nostalgia le dieron lo que necesitaba para convertirse en lo que es hoy. Quería hacer de *‘Do It To It’* algo que cualquiera pudiera disfrutar, sin importar el género que escuchen”.



Figura 11 –Do It To It–  
<https://www.festivalseason.es/wp-content/uploads/2021/08/acraze-do-it-to-it.jpg>

### 3.4 Referencias Visuales

A través de unas imágenes poderosas se puede sentir lo que quiere transmitir el videoclip que es la grandeza del universo, todo aquello que rodea al ser humano. Un claro ejemplo de esto es la película *Interstellar*. (Nolan, 2014) Se trata de un espectáculo visual de una grandeza increíble (Ramírez, 2020).

La película obtuvo grandes beneficios para el director Christopher Nolan y su director de fotografía Hoyte Van Hoytema al poder grabarse con un estilo documental. También al haberse rodado la mayor parte del film en formato *IMAX* esto hace meterte más de lleno en él (Sánchez, 2015).

El formato *IMAX* se trata de un sistema de proyección y rodaje en la que el sonido e imagen son de muy alta calidad dando a la audiencia el efecto de estar dentro de la película a través de su gran pantalla curvada (Isaac, 2022).

La perspectiva espacial que se toma es creada con una profundidad interminable de los espacios dándonos imágenes muy aproximadas de lo que son agujeros negros y lugares tridimensionales (Benítez, 2015).

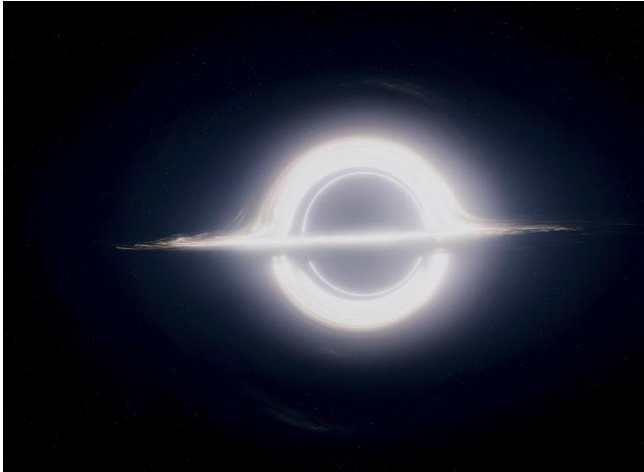


Figura 12 –Interstellar–

[https://es.web.img3.acsta.net/r\\_1920\\_1080/pictures/14/11/20/16/50/202467.jpg](https://es.web.img3.acsta.net/r_1920_1080/pictures/14/11/20/16/50/202467.jpg)

Por otro lado, cabe destacar como gran referencia visual los documentales de National Geographic por su gran impacto visual en cada uno de ellos acercándonos a situaciones extremas, impactantes y a veces incluso peligrosas en un primer plano.

Paco Nadal en su artículo de *El País* comenta:

“Los expertos definen el documental como aquella obra visual que transmite conocimientos científicos acreditados de forma comprensible capaces de concienciar y entretener a la audiencia” (Nadal, 2013).

Se puede mencionar documentales como *Planeta Hostil* (Pyper, 2019). En él se exploran lugares de condiciones realmente extremas desde lo seco y húmedo hasta lo frío o caliente. "Tiene el encanto que siempre destilan los documentales sobre la vida natural realizados con la tecnología de hoy" (D'Espósito, 2019).



Figura 13 –Planeta Hostil–

[https://static.nationalgeographic.es/files/styles/image\\_3200/public/HostilePlanet-KeyArt-Horizontal-promo%20limpia\\_0.jpg?w=1600](https://static.nationalgeographic.es/files/styles/image_3200/public/HostilePlanet-KeyArt-Horizontal-promo%20limpia_0.jpg?w=1600)

Por último, como referencia visual hay que hablar del videoclip del artista Alesso junto al músico Rudy. En este se puede ver el proceso de la creación de la melodía con distintos

planos que ayudan a contextualizar y transmitir las emociones que busca el artista. Se trata de un videoclip simple pero que emotiva.



Figura 14 –Alesso x Rudy–  
<https://www.youtube.com/watch?v=h208HbsyTzs>

#### **4. Proceso de creación**

En un principio este proyecto iba a partir de una base totalmente diferente a la que se tiene ahora. Cuando me planteé el videoclip, lo primero en lo que pensé fue en ayudar a un amigo que desde hace unos meses ha podido entrar en la industria musical firmando con el sello discográfico Warner Music. Desde antes de empezar a cuestionarme acerca del trabajo de fin de máster tenía claro que quería realizar un videoclip a mi amigo y así impulsarlo en su carrera de igual modo que él ayudaría a que mi trabajo se divulgase.

Esto lo tuve claro al escuchar una canción que llamó mi atención diferenciándola del resto que me había ido enseñando tiempo atrás. Vi las posibilidades creativas que tenía esa composición y en mi mente ya había una idea aproximada de lo que se podía hacer. Se acordó que yo estaría a cargo del videoclip.

Durante ese tiempo estaba cursando el máster de Postproducción Digital en Gandía y mi amigo se encontraba en Villena. Esto me impidió sacar tiempo para poder centrarme en el proceso de creación creativa del producto audiovisual. Viendo que las fechas para hacer la propuesta del Trabajo de Fin de Máster se llegaban a su límite pensé que la mejor opción era aprovechar ese trabajo para sacar de ahí el videoclip.

Con esto pude ponerme al máximo en la elaboración de este. El lugar del que iniciaba todo era la canción. Tenía varias ideas en la cabeza, hacía falta darles coherencia. Estuve escuchando durante múltiples ocasiones la canción para así teletransportarme a una

historia que aún estaba por contar. Conforme iba teniendo claro su narración fui elaborando un guion literario. Una vez escrito este, ya pude centrarme en el guion técnico.

La idea general de este proyecto era elaborar un videoclip en el que se mostraba a una pareja en la que la chica no valoraba al chico y todo lo que él hacía por ella. En el principio de este se les mostraba a ellos en la cama, como un recuerdo del pasado, rodeados en un atardecer que iluminaba la habitación y que reflejaba en ellos sombras que tenían un significado en particular.

Después de esto, como el despertar de un sueño se mostraba al chico envuelto en la oscuridad de un salón con la única luz de la pantalla de su móvil. No muy lejos de ahí, al otro lado de la habitación se encontraba la chica durmiendo en el cuarto. Posteriormente, se veía al chico en una pista de tenis jugando mal. Se trataba de una metáfora de cómo se encontraba su estado emocional. También se le veía en una piscina estando tranquilo con el significado de cómo se encontraría en el futuro.

Volviendo al salón a el chico se le venía a la mente imágenes de su novia como una chica poderosa que lo controlaba todo. Una vez llegados al estribillo, el chico decidirá abandonar la casa y su relación con ella. Caminando por la calle, él se acordaría de discusiones que habían tenido, pero también por otro lado de momentos buenos entre ellos como en una azotea o en los asientos traseros de un coche.

Acabado el estribillo el videoclip se iba a situar desde el punto de vista de ella. Cuando despertaba en su cuarto se daba cuenta de que no estaba él, y se disgustaba por ello. Otra vez en la pista de tenis veíamos al chico que se disponía a realizar un saque. Esta vez acertaba y esto era un significado de que había tomado las riendas de su vida.

La chica decidida a encontrarlo salía a la calle en busca de él. Después de escenas y recuerdos entre ellos el final se situaba en una estación de tren en la que el chico se iba y ella llegaba demasiado tarde dando un final a su relación.

Este proyecto fue cancelado ya en su fase de producción, como contaré a continuación. Esta etapa inició con el rodaje.

El primer día de grabación fue el 12 de julio. Ese día íbamos a grabar la escena de la piscina. El lugar del rodaje era el campo de mi amigo. Fuimos a la tarde y recuerdo que hizo un calor abrasador dificultando la filmación. Además, la hora del sol no era la más

apropiada ni indicada ya que no favorecía el lugar creando fuertes sombras en el escenario. Un dato importante que cabe destacar, es que siempre que se pueda se deben ver los lugares de grabación antes de rodar. Por muy planificado que se tenga en el guion técnico siempre habrá algo que escape de nuestro conocimiento. No pude contar con el privilegio de poder visitar los lugares de grabación antes.

De todas formas, en aspectos técnicos fui precavido para la grabación de la piscina. Llevé mi cámara junto al estabilizador, un rebotador y dos baterías más. También tenía pensado grabar en un perfil plano para así posteriormente no tener dificultades en postproducción con el etalonaje.

Comenzamos a grabar alrededor de las 18:00 estando aproximadamente una hora. Después de descansar un rato y ver como la luz se volvía más interesante sobre las 20:00 decidí grabar unas últimas tomas.

Pasó mucho tiempo desde ese día hasta que se pudo grabar de nuevo. En esos momentos se fue creando un contratiempo que poco a poco estancararía el proyecto. Al depender de otras personas con un bajo nivel de implicación se generan parones que ponen en riesgo la fase de producción del videoclip.

El segundo día de grabación fue el 1 de agosto. Ese día estaba dedicado a grabar las escenas de pareja entre ellos. Empezó todo con grandes problemas y dificultades para filmar, ya que la hora de quedada fue retrasada 2 horas. Otro gran inconveniente fue el tiempo que hizo, ya que estaba nublado. Para ese día se pretendía grabar unas escenas de un atardecer de pareja, pero no fue posible. El rodaje terminó con una grabación con mucho que desear en muchos aspectos.

Viendo cómo se posponían otros días de rodaje y la poca actividad que había en la actitud de la gente implicada decidí cancelar el proyecto y transformarlo en otro para no depender de nadie.

La realización de la versión final de este proyecto ha tomado una serie objetivos marcados al inicio del trabajo. Para poder lograrlos, es necesario redactar en detalle el siguiente punto abarcando aquellos procedimientos que se usaron en este plan. Este punto se ha dividido en tres secciones.

## 4.1 Preproducción

Como uno de los principales objetivos del proyecto era impactar a través de las imágenes para causar en el espectador sensaciones que generen emotividad, lo interesante era encontrar una canción o melodía que se caracterizase por tener esto.

Lo primero en lo que pensé fue en utilizar un remix en el que llevaba trabajando hace unos meses. Se trataba de un remezcla de la pieza musical *Cornfield Chase* de Hans Zimmer. La pieza original ya en si emociona de tal manera que dan escalofríos que recorren todo tu cuerpo. De este modo me dispuse a terminar el tema para así poder aprovecharlo para el videoclip que quería generar.

El proyecto que comencé en Ableton Live 11 se encontraba muy lejos de lo que sería la pieza final, ya que faltaba por encontrar esa sonoridad y textura que hiciesen del tema algo brillante y celestial.

Uno de los elementos clave y que destacan del tema original es el uso que se hace del órgano. Hans Zimmer lo utiliza de tal forma que crea un ambiente inmenso que inunda a todo el que lo escucha. Para poder crear esa sonoridad necesitaba de un órgano similar al que se escucha en su pieza. Estuve investigando a través de vídeos de YouTube para conocer como la gente había recreado el tema y de qué manera lo había logrado. Mi intención no solo era recrearlo, sino transformarlo a un estilo completamente distinto. Gracias a la librería gratuita The Leeds Town Hall Organ pude construir un órgano similar al que utilizó el compositor en su melodía. Mediante a la combinación de varios presets generé un sonido enorme.

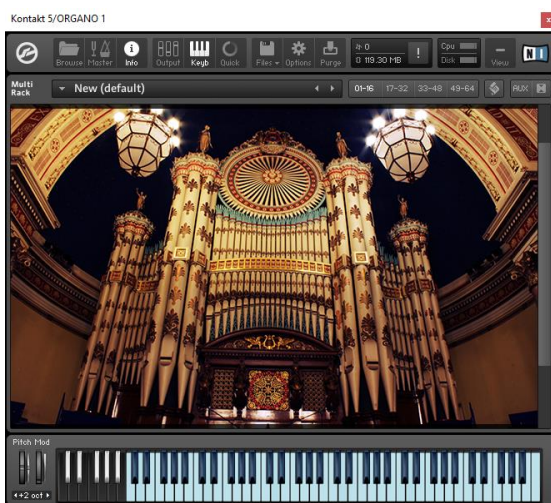


Figura 15 – The Leeds Town Hall Organ –  
Captura pantalla proyecto Ableton Live 11

También es importante destacar que la melodía original como en la mayoría de bandas sonoras su compás era de 3/4. El estilo del *Tech – House* tiene un compás de 4/4. Esto quiere decir que había que adaptar la música a otro compás y recrear los espacios en blanco que dejaba la melodía al adaptarla.



Figura 16 – Piano Roll –  
Captura pantalla proyecto Ableton Live 11

La finalidad de esta melodía era buscar una sonoridad gigante, pero con pocos elementos. Quizá esto resulte contradictorio ya que en puntos anteriores se hablaba de conceptos como *muro de sonido* en el que se hacía uso de muchos elementos para crear un sonido lleno y completo. Y, por otra parte, se mencionaba el tema de ACRAZE que mediante pocos elementos conseguía un tema excepcional.

Considero que el secreto de todo esto está, en cómo se ha hablado anteriormente, en la producción. En escoger los elementos correctos y generar una ambientación gigante a través de ellos. Por ejemplo, un secreto de la producción de este tema está en la *Reverb Shimmer* que baña sutilmente el tema. La escuela de producción Aulart nos acerca a este concepto:

“Las reverberaciones tipo ‘Shimmer’ crean un paisaje sonoro móvil que transforma incluso el sonido entrante más simple en una textura cambiante. Se usa para crear textura, magia y movimiento. Definitivamente es un efecto que tiene un sonido propio y mantendrá el interés de los oyentes por sí solo” (Aulart).

Una vez terminado el proceso de producción del tema comienza la fase de mezcla. En este fui nivelando cada pista para que tuviese su correcto volumen, ecualizando y comprimiendo para conseguir un tema equilibrado.

Finalizado este proceso queda la etapa de masterizar en la que su finalidad era aumentar el volumen general de la mezcla equilibrando todas sus frecuencias graves, medias y altas.



Figura 17 – Proyecto General –  
Captura pantalla proyecto Ableton Live 11

Ahora era el momento de la parte visual. En un principio pensé en reutilizar parte de la idea de la escaleta inicial, pero cuando me ponía a escuchar el tema, nada de lo que había trabajado sentía que fuese acorde a la melodía actual. Las sensaciones de grandeza e inmensidad inundaban mi mente cuando reproducía el tema, esto quería decir que había conseguido lograr esa emotividad que buscaba. Pero las imágenes debían ir acorde y a la altura del tema.

Una muy buena recomendación que me hizo mi tutor del Trabajo de Fin de Máster fue que utilizase videos bajo licencia gratuita. De esta manera, podía tener al alcance imágenes que para mí habrían sido imposibles de grabar. Pero no quería que todo fuera uso de videos de stock. Por eso también me planteé grabar algunas escenas por mi cuenta. Entonces me acordé de un videoclip del artista Alesso en dónde se le veía a él elaborando un tema en su estudio. Pensé que sería una buena idea hacer un videoclip en dónde se me viera en mi estudio creando el tema junto a imágenes impactantes que transmitían lo que yo sentía con la música. Otra escena que pensé que sería interesante de grabar era a mí de astronauta en medio del espacio. Así también haría alusión al espacio y a mí dentro de él. Recordé un video que vi en Instagram en dónde un fotógrafo tuvo una idea para simular estar en el espacio mediante el uso de una pecera. (Koalitic, 2022)





Figura 18 – Foto Espacio –

<https://www.instagram.com/p/Cc5Uqbnq>

UEH/

De este modo tuve que redactar otro guion literario y técnico. Gracias a este método de usar en gran parte videos gratuitos me hizo poder avanzar al contratiempo que me había dificultado el cancelar el videoclip inicial. Para poder producir el proyecto necesitaba de una cámara de video, iluminación, trípode, una pecera y un buen decorado de los escenarios para que los planos resulten atractivos visualmente.

No hubo ningún problema ya que contaba con todos los materiales pensados excepto la pecera. Ahora, al no necesitar y depender de nadie para grabar el video podía estar mucho más tranquilo para filmarlo.

Planifiqué un plan de rodaje de un día en el que grabaría todas las escenas del estudio y la pecera.

## **4.2 Producción**

La fase de producción del proyecto actual resultó ser muy amena, ya que al no tener que contar con nadie para ningún aspecto del video podía dedicar el tiempo debido a su rodaje. Para el primer día de filmación estuve componiendo la escena del escritorio. Lo primero que hice fue quitar y organizar los elementos que sobraban del encuadre ya que no decían nada en cuanto a narrativa visual. Después, estuve iluminando correctamente el escenario acorde a lo que quería transmitir haciendo una combinación de una luz verde y otra más cálida.

En baste a esto empecé a grabar. Las dificultades de aquí surgieron principalmente del cambio de los distintos planos al tener que modificar la luz y algunos elementos para que se vieran bien de cara al objetivo de la cámara. Además, yo era el único que estaba

presente en la producción, teniendo que iluminar, organizar, actuar, y grabar entre otras cosas.

El día siguiente fue cuando comencé a grabar la segunda escena de la pecera. Aquí como en la anterior escena, la principal dificultad era que había que hacerlo todo de forma individual. Resultó bastante complicado captar un plano en el que se me viera a mi junto a la pecera simulando ser un casco de astronauta con un fondo de la tierra sin que se distinguiese que era el salón de mi casa.

Una vez rodado todo el material era momento de seleccionar los videos que formarían parte de mi videoclip. Las páginas web a las que recurrí *Pexels* y *Pixabay*. De aquí, la mayor dificultad con la que me topé fue encontrar clips acordes a lo que quería transmitir, además que fuesen en 4K. Todo el material usado para el producto audiovisual pretendía que fuese en esa resolución.

### 4.3 Postproducción

Al terminar toda la fase de producción era hora de empezar con la parte de edición, montaje y etalonaje. Lo primero que estuve haciendo fue editar de tal modo que tuviese estructurado todo el proyecto por partes de igual modo en el que estaba la pieza musical. Realizado un premontaje introduje más plano en detalle a las secuencias. Cada corte debía estar en su punto perfecto, para así lograr una sincronía perfecta entre música y vídeo. Opté por un montaje más minimalista en donde no hubiera demasiados cortes para así asemejarlo a un documental. De esta manera el espectador quedaría petrificado ante las imágenes de tal grandeza.

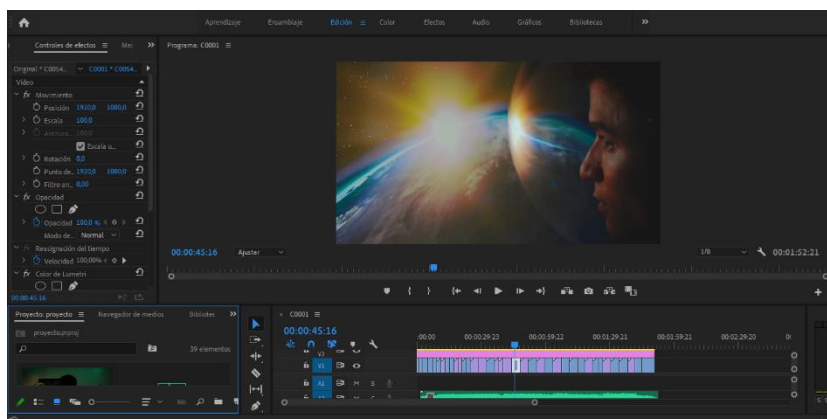


Figura 19 – Captura de Pantalla Proyecto – Adobe Premiere 2020

Una vez terminado el montaje, me dispuse a trabajar con el color. Para ello, dividí esto en dos fases.

En la primera etapa del etalonaje realice una corrección básica de temperatura, tinción, exposición, contraste, resaltados, sombras, blancos y negros. En la segunda fase fui experimentando con los colores intensificando los naranjas y azules dándole un tono más atractivo al color visualmente.

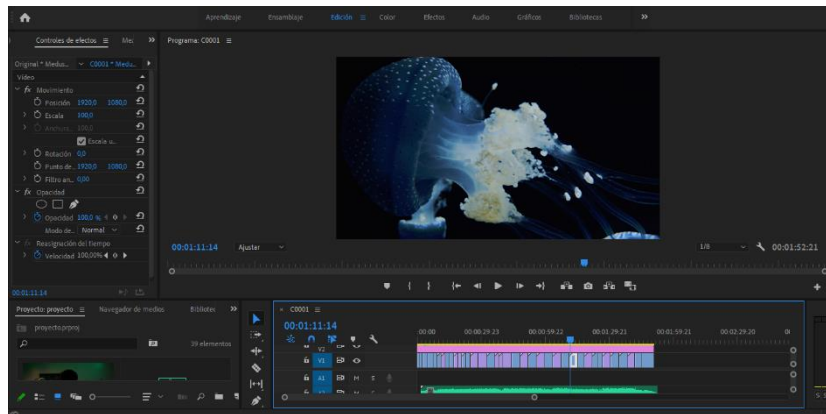


Figura 20 – Captura de  
Pantalla Proyecto –  
Adobe Premiere 2020

## 5. Resultados y Conclusiones del Proyecto

Tras un largo periodo de momentos difíciles que han atrasado este proyecto se han logrado conseguir una serie de resultados que se van a mencionar ahora. También, hablaré de las conclusiones finales tomando los objetivos propuestos al comienzo.

- Se marcó como primer objetivo la creación de un video musical original y de alto nivel de manera individual. Con la elaboración de un guion literario y técnico la idea tuvo una base sólida. La inspiración junto a una técnica eficiente de trabajar hizo posible avanzar con el proyecto.
- Como segundo objetivo se pretendía transformar y recrear un tema adaptándolo a otros géneros. Gracias al aprendizaje autodidacta que he tenido sobre producción musical he conseguido modificar y hacer un tema de Hans Zimmer llevándolo a un estilo actual. La sonoridad y textura buscadas para el tema se encuentran presentes generando emotividad.
- Utilizar una fotografía impactante para la audiencia era el tercer objetivo. Estoy agradecido de poder haber contado con videos bajo licencia gratuita, ya que gracias a esto pude hacer frente al contratiempo. Existe un equilibrio visual de lo que se pretendía conseguir. Los clips se caracterizan por tener una buena composición visual asemejándose al de un documental. Además, los colores han servido para darle ese toque más vivo y personal que necesitaba el proyecto.
- Llenar de emociones y sensaciones de grandeza fue el cuarto objetivo que se planteó. Existe una narración abierta a la interpretación del público. Se logra un video conceptual que explora mediante sus imágenes un significado particular.
- El quinto objetivo se trataba de conocer un producto fuera de los estándares habituales de la industria audiovisual. Considero que se ha podido obtener un producto audiovisual con su propia personalidad que le otorga un lugar en particular del resto de videoclips del momento.

Para finalizar me gustaría hablar de la sensación general que me ha causado realizar el proyecto. Durante el proceso siempre he estado entusiasmado con la idea inicial y puse todas mis ganas en que se llevase a cabo. Al final de todo comprendes que uno debe trabajar en uno mismo y para su propio interés. En este sector existen ocasiones en las que las personas arriesgan demasiado por un proyecto que involucra a varias personas. Concluyes con que lo mejor de todo es arriesgar y creer en ti.

## 6. Bibliografía

- ABC. (2011). Salvador Dalí, pionero del videoarte. *ABC*. Recuperado de [https://www.abc.es/cultura/arte/abci-salvador-dali-pionero-videoarte-201108260000\\_noticia.html](https://www.abc.es/cultura/arte/abci-salvador-dali-pionero-videoarte-201108260000_noticia.html) [Fecha de consulta 07/08/2022]
- ACRAZE (2022). ACRAZE - Do It To It (feat. Cherish) (Official Video). YouTube. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=cBSYJqv0Fjc> [Fecha de consulta 14/08/2022]
- Altozano. J (2018). La Música de Interstellar: Un Mito de Ruido y Silencio | Jaime Altozano. YouTube. [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=2LyEpA4B9\\_o&t=478s](https://www.youtube.com/watch?v=2LyEpA4B9_o&t=478s) [Fecha de consulta 17/08/2022]
- Álvarez, G. (2017). Elementos narrativos en el videoclip: desde el nacimiento de la MTV a la era YouTube (1981-2011). [Trabajo Académico, Universidad de Sevilla]. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/63957> [Fecha de consulta 07/08/2022]
- Antolín, R. (2012). *YOUTUBE COMO PARADIGMA DEL VÍDEO Y LA TELEVISIÓN EN LA WEB 2.0*. [Trabajo Académico, Universidad Complutense de Madrid]. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/16111/1/T33817.pdf> [Fecha de consulta 05/08/2022]
- Aulart (2018). (s. f.). Aulart. Recuperado de <https://www.aulart.com/es/blog/haz-una-reverb-shimmer-en-ableton-live/> [Fecha de consulta 22/08/2022]
- Barrio, G. (2003). *Música y narración en los medios audiovisuales (Laberinto comunicación)* (Spanish Edition). Ediciones del Laberinto S. L. [Fecha de consulta 07/08/2022]
- Benítez, R. (2015). *ANÁLISIS DE LA FILMOGRAFÍA DE CHRISTOPHER NOLAN*. [Trabajo Académico, Universidad de Extremadura]. Recuperado de [https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/3412/1/TFGUEX\\_2015\\_Benitez\\_Llamazares.pdf](https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/3412/1/TFGUEX_2015_Benitez_Llamazares.pdf) [Fecha de consulta 05/08/2022]

Berbegal, F. (2022). UMH: Vida, el videoclip - Proceso de creación artística y personal. Recuperado de <http://dspace.umh.es/handle/11000/26796> [Fecha de consulta 24/08/2022]

Canaval, J. (2008). *Manual de propiedad intelectual*. Editorial Universidad del Rosario [Fecha de consulta 08/08/2022]

CEDRO. (2016). Algunos apuntes sobre el plagio. - Centro Español de Derechos Reprográficos. Recuperado de <https://www.cedro.org/blog/articulo/blog.cedro.org/2016/09/27/sobre-el-plagio> [Fecha de consulta 14/08/2022]

Constitución Española. (s. f.). Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1978-31229#:~:text=Art%C3%ADculo%2020,-1.&text=Se%20reconocen%20y%20protegen%20los,A%20la%20libertad%20de%20c%C3%A1tedra> [Fecha de consulta 04/08/2022]

Espinoza, A. (2022). 41 años de MTV: el canal que cambió la televisión. *La Opinión*. Recuperado de <https://laopinion.com/2022/08/02/41-anos-de-mtv-el-canal-que-cambio-la-television/> [Fecha de consulta 07/08/2022]

García, I. (2022). Todo lo que tienes que saber sobre el formato IMAX. El Output. Recuperado de <https://eloutput.com/cine-series/reportajes/version-imax/> [Fecha de consulta 19/08/2022]

Hostile Planet (Miniserie de TV) (2019). (s. f.). FilmAffinity. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film715273.html> [Fecha de consulta 22/08/2022]

Interstellar (2014). (2014, 6 noviembre). IMDb. Recuperado 7 de septiembre de 2022, de <https://www.imdb.com/title/tt0816692/> [Fecha de consulta 20/08/2022]

LA RAZÓN (2020). “El cantor de jazz”: debut del cine sonoro y precursor del polémico “blackface” *LA RAZÓN*. Recuperado de <https://www.larazon.es/cultura/20201005/tfsigqsjczdyxdsakfeud7tywu.html> [Fecha de consulta 07/08/2022]

La Vanguardia. (2017, 22 septiembre). Oskar Fischinger, el artista total perseguido por Adolf Hitler. *La Vanguardia*. Recuperado de

<https://www.lavanguardia.com/cultura/20170623/423593727497/oskar-fischinger.html> [Fecha de consulta 07/08/2022]

Londoño, C. (2017). *Producción del video musical narrativo y descriptivo-narrativo: desde MTV hasta YouTube. Razón y Palabra*. Recuperado de <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/938> [Fecha de consulta 07/08/2022]

Morales, F. (2020). Plagio. Economipedia. Recuperado de <https://economipedia.com/definiciones/plagio.html> [Fecha de consulta 14/08/2022]

Nadal, P. (2013). Los diez documentales de naturaleza imprescindibles. EL PAÍS. Recuperado de [https://elpais.com/elpais/2013/03/13/paco\\_nadal/1363173758\\_136317.html](https://elpais.com/elpais/2013/03/13/paco_nadal/1363173758_136317.html) [Fecha de consulta 22/08/2022]

OMPI. Derecho de autor. (s. f.). Recuperado de <https://www.wipo.int/copyright/es/#:~:text=El%20derecho%20de%20autor%20abarca,intereses%20no%20patrimoniales%20del%20autor> [Fecha de consulta 10/08/2022]

Plagio. (s. f.). Mondragon Unibertsitatea. Recuperado de <https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/plagio> [Fecha de consulta 17/08/2022]

Ramírez, G. (2020). Las mejores películas del siglo XXI (XXVII). elcorreoweb.es. Recuperado 6 de septiembre de 2022, de <https://elcorreoweb.es/aladar/las-mejores-peliculas-del-siglo-xxi-xxvii-AA6570893> [Fecha de consulta 19/08/2022]

Ramírez, H. (2022). Derechos de autor: Todo lo que necesitas saber. Grupo Atico34. Recuperado de <https://protecciondatos-lopd.com/empresas/derechos-de-autor/> [Fecha de consulta 10/08/2022]

Ruiz, Ó. (2022). Wololo Sound entrevista a ACRAZE. Wololo Sound. Recuperado de <https://wololosound.com/entrevistas/acraze/> [Fecha de consulta 15/08/2022]

Sánchez, M. (2015). Luz sobre Interstellar, la odisea espacial de Nolan. IGN España. Recuperado de <https://es.ign.com/movies/72442/feature/luz-sobre-interstellar-la-odisea-espacial-de-nolan> [Fecha de consulta 19/08/2022]

- Sedeño, A. (2006). *VIDEOCLIP MUSICAL: DESARROLLO INDUSTRIAL Y ÚLTIMAS TENDENCIAS INTERNACIONALES*. [Trabajo Académico, Universidad de Málaga]. Recuperado de [http://www.agifreu.com/docencia/lectures\\_obligatorias/desarrollo\\_industrial.pdf](http://www.agifreu.com/docencia/lectures_obligatorias/desarrollo_industrial.pdf) [Fecha de consulta 07/08/2022]
- Sedeño, A. (2007). *Narración y Descripción en el Videoclip Musical* (Artículo, Universidad de los Hemisferios). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520729005.pdf> [Fecha de consulta 07/08/2022]
- Silex. (2022). Diferencias entre propiedad intelectual y derechos de autor. *Silex*. Recuperado de <https://silexip.com/blog/diferencias-entre-propiedad-intelectual-y-derechos-de-autor/> [Fecha de consulta 10/08/2022]
- Tormo, T. (2014). Una mirada a la historia del videoclip (1ª parte). Recuperado de <https://www.hispasonic.com/reportajes/mirada-historia-videoclip-1-parte/39290> [Fecha de consulta 24/08/2022]
- Universidad Europea. (2022). Diferencia entre propiedad intelectual y derechos de autor. Recuperado de <https://universidadeuropea.com/blog/diferencia-entre-propiedad-intelectual-y-derechos-autor/> [Fecha de consulta 04/08/2022]
- Wikipedia. (2022). Tech house. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Tech\\_house](https://es.wikipedia.org/wiki/Tech_house) [Fecha de consulta 19/08/2022]



## **7. Anexos**





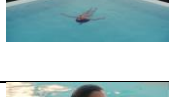
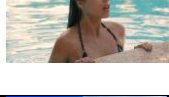

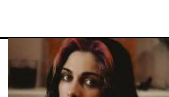





### **7.1 Enlace Videoclip**

<https://drive.google.com/file/d/1NiV1JW4o8GYjJZD-U4K5zZocJxDPNKIW/view?usp=sharing>


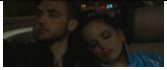

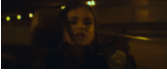



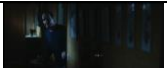

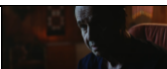

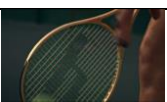

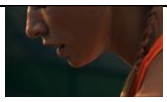
### **7.2 Guion Técnico y Literario A y B**


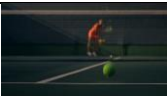










A continuación, se mostrarán los guiones.




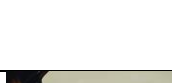

T	LOCALIZACIÓN	ESCENA	PLANO	ÁNGULO	DESCRIPCIÓN	MOVIMIENTO DE CÁMARA	Técnico A
0:00 0:05	Habitación	1	PG	Normal	Nos adentramos al piso. Desde un punto de la ventana o desde la ciudad a la habitación.	Travelling o Panorámica circular	
0:06 0:10	Habitación	1	PD	Normal	Tomamos la vista de una	Fijo	
0:11 0:15	Habitación	1	PP	Normal	Mario recorre con su mano la espalda de Eva	Fijo	
0:16 0:19	Mar o Nubes	1	PG	Picado/Cenital	Sensación de paz y tranquilidad	Fijo	
0:19 0:21	Habitación	1	PPP/PD	Normal	Éva está de perfil y está a punto de mirar a Mario	Fijo	
0:22 0:25	Salón	2	PP/PM O PG	Normal	Mario se mueve pensativo	Travelling Fijo	
0:26 0:29	Aseo	2	PP	Normal	Mario se mira triste al espejo	Fijo	
0:30 0:32	Pasillo/Habitación	2	PE	Normal	Mario observa desde el pasillo a Eva dormida	Fijo	
0:33 0:34	Pista de tenis	3	PD	Normal	La bola sale disparada a la red. Mario ha fallado el saque	Fijo	
0:34 0:36	Pista de tenis	3	PE	Normal	Mario se disgusta al	Fijo	

					ver que ha fallado		
0:37 0:39	Pista de tenis	3	PM	Contrapicado Perfil	Mario intenta tirar otra vez	Fijo	
0:40 0:42	Pista de tenis	3	PM	Normal 3/4	Mario se disgusta al ver que ha fallado	Fijo	
0:42 0:44	Piscina	4	PD	Normal	Mario esta pensativo en la piscina	Fijo Travelling Zoom	
0:44 0:47	Piscina	4	PG	Picado	Mario esta pensativo en la piscina	Fijo	
0:48 0:50	Piscina	4	PM	Normal Picado 3/4	Mario esta pensativo en la piscina	Fijo	
0:51 0:52	Piscina	4	PG	Nadir Contrapicado	El cielo o algún reflejo sirve como transición	Fijo	
0:53 0:56	Habitación	1	PPP	Normal	Eva mirada a Mario	Fijo	
0:56 0:58	Salón	2	PM	Normal	Mario pensativo	Fijo	
0:59 1:02	Habitación	1	PM	Normal	Eva dándole la espalda	Fijo	
1:03	Ascensor	6	PP	Normal	Mario decidido a buscar su destino	Fijo	
1:04 1:06	Salón	7	PP	Normal	Eva está discutiendo con Mario	Fijo	
1:08 1:14	Calle	8	PA	Normal 3/4	Mario recuerda esa pelea, y va en	Travelling seguimiento	

					busca de su felicidad		
	Calle	8	PP	3/4	Mario recuerda esa pelea, y va en busca de su felicidad	Travelling seguimiento	
	Calle	8	PD	Picado	Mario recuerda esa pelea, y va en busca de su felicidad	Travelling seguimiento	
1:14	Calle	8	PP	Normal Picado	Mario recuerda esa pelea, y va en busca de su felicidad	Travelling seguimiento	
1:15 1:19	Salón	7	PP	Normal	Eva y Mario discuten	Fijo	
1:20 1:22	Salón	7	PM	Normal	Eva y Mario discuten	Fijo	
1:23 1:24	Salón	7	PM	Normal	Eva y Mario discuten	Fijo	
1:25 1:27	Azotea	9	PG	Normal	Ciudad desde lo alto	Panorámica	
1:28 1:30	Azotea	9	PM	Normal Perfil	Mario está observando la ciudad y Eva aparece en campo y lo abraza	Fijo	
1:31 1:32	Azotea	9	PM	Normal	Se ve ese abrazo más en detalle	Fijo	
1:33 1:35	Azotea	9	PG	Normal	Se les ve en la inmensidad de la ciudad	Fijo	
1:36 1:37	Coche	10	PM	Normal Contrapicado	Mano asomada por la ventanilla	Fijo	

1:38 1:40	Coche	10	PP	Normal 3/4	Eva se asoma por la ventanilla	Fijo	
1:41	Coche	10	PP	Normal	Los dos están tranquilos	Fijo	
1:46	Coche	10	PG	Normal	Vista desde atrás	Fijo	
	Coche	10	PP	Normal	Pasamos a su punto de vista	Fijo	
1:46 1:47	Habitación	11	PPP	Normal	Eva se despierta	Fijo	
1:48 1:50	Habitación	11	PM	Holandés	Eva se da cuenta que Mario no esta	Fijo	
1:50	Habitación	11	PP	Normal	Eva se da cuenta que Mario no esta	Fijo	
	Pasillo	11	PM	Normal	Eva busca a Mario por la casa	Fijo	
	Pasillo	11	PP	Normal	Eva busca a Mario por la casa	Fijo	
	Salón	11	PP	Normal	Eva busca a Mario por la casa	Fijo	
1:56 1:59	Salón	11	PM	Normal	Eva busca a Mario por la casa	Travelling	
	Pista de Tenis	3	PD	Normal	Mario está a punto de hacer el saque	Fijo	
	Pista de Tenis	3	PD	Normal	Mario está a punto de hacer el saque	Fijo	
	Pista de Tenis	3	PPP	Normal	Mario está a punto de hacer el saque	Fijo	

	Pista de Tenis	3	PP	Normal	Mario está a punto de hacer el saque	Fijo	
	Pista de Tenis	3	PD	Normal	Mario ha tirado bien	Fijo	
	Pista de Tenis	3	PM	Normal	Mario ha tirado bien.	Fijo	
2:10 2:12	Calle	12	PM	Contrapicado	Eva busca a Mario	Travelling circular	
	Calle	12	PP	Normal	Eva busca a Mario	Travelling seguimiento	
	Calle	12	PG	Contrapicado	Eva busca a Mario	Fijo	
2:18	Piscina	4	PE	Cenital	Mario bucea por la piscina	Fijo	
2:23	Piscina	4	PPP	Normal	Mario está bien en la piscina	Fijo	
2:24	Puente	13	PD	Normal	Eva buscando a Mario. Plano detalle de pies caminando.	Travelling Seguimiento	
	Puente	13	PM	Normal/ Espaldas	Eva buscando a Mario	Travelling Seguimiento	
	Puente	13	PG	Normal	Eva buscando a Mario	Fijo	
2:28	Habitación	1	PE	Normal	Mario está tocando la guitarra en la cama y ella lo mira sonriendo	Fijo	

	Habitación	1	PP	Normal	Mario y Eva se acercan	Fijo	
	Habitación	1	PD	Normal	Detalle de como toca	Fijo	
	Habitación	1	PM	Normal	Ellos se miran y nos acercamos a ellos	Travelling IN	
	Azotea	9	PP	Normal	Eva está a punto de besar a Mario	Fijo	
	Azotea	9	PML	Normal	Están bien en la azotea		
	Azotea	9	PD	Normal	Están bien en la azotea	Fijo	
	Coche	10	PD	Normal	Eva y Mario están tranquilos en el coche	Fijo	
	Coche	10	PG	Normal	Eva y Mario están tranquilos en el coche	Fijo	
	Coche	10	PPP	Normal	Eva y Mario están tranquilos en el coche	Fijo	
	Coche	10	PPP	Normal	Eva y Mario están tranquilos en el coche	Fijo	
	Estación	14	PM	Normal	Mario está a punto de irse	Travelling seguimiento	
	Estación	14	PM	Normal	Mario está a punto de irse	Travelling seguimiento	
	Estación	14	PA	Normal	Eva lo busca por la estación	Travelling seguimiento	

	Estación	14	PE	Normal	Eva lo busca por la estación	Travelling seguimiento	
	Estación	14	PG	Normal	Mario está a punto de irse	Fijo	
	Estación	14	PM	Normal	Mario se monta en el tren	Travelling seguimiento	
	Estación	14	PML	Normal	Eva lo busca por la estación	Fijo	
	Estación	14	PM	Normal	Mario se monta en el tren	Fijo	
	Estación	14	PG	Normal	Mario se monta en el tren	Fijo	
	Estación	14	PG	Normal	Eva lo busca por la estación	Fijo	
	Estación	14	PP	Normal	Eva perdió a Mario	Fijo	
	Estación	14	PP	Normal	Mario se fue	Fijo	



## Literario A

### LO QUE TUVE QUE HACER- VIDEOCLIP

#### **INT. HABITACIÓN - ATARDECER 0:00**

MARIO y EVA están en la habitación disfrutando de la luz del atardecer y de su compañía. Se miran el uno al otro, se acercan y se acarician. Juegan con flores que hay en la habitación. (BLANCO Y NEGRO) (PASADO)

#### **EXT. NATURALEZA - DÍA**

Las nubes, el cielo, el mar... Transmiten la tranquilidad de la pareja. Además, EVA se asoma por la ventanilla trasera de un coche. (BLANCO Y NEGRO) (PASADO)

#### **INT. ASEO - NOCHE 0:22**

MARIO está en el baño mirándose al espejo pensando en que no puede aguantar más la situación en la que se encuentra. Se le ve triste y serio. (COLOR) (PRESENTE)

#### **INT. HABITACIÓN/PASILLO - NOCHE**

MARIO comienza a dar una vuelta por la casa y se para en la habitación a observar triste como duerme EVA. (COLOR) (PRESENTE)

#### **EXT. PISTA DE TENIS - DÍA 0:33**

MARIO juega al tenis. En estos momentos se le está dando fatal y se le ve cansado y sin energía para poder continuar. (BLANCO Y NEGRO) (PASADO)

#### **EXT. PISCINA - DÍA 0:42**

MARIO está en la piscina muy tranquilo y solo. Está tumbado en un flotador pensativo por todo por lo que ha vivido, pero se encuentra bien. (COLOR) (PRESENTE)

#### **INT. HABITACIÓN - DÍA 0:53**

Se ve a EVA mirando a MARIO seria y confiada de quien es y de lo que hace. Mario la tiene en su mente y está sentado en el sofá, pero se levanta. (BLANCO Y NEGRO) (PASADO)

**INT. PISO - DÍA 1:03**

MARIO sale del piso. Se le ve bajando por el ascensor. Se dirige a la calle (COLOR) (PRESENTE)

**INT. PISO - DÍA**

MARIO y EVA están discutiendo. Parece que ella no le deja hablar a él. Y con lo que él habla ella se ofende rápido. (BLANCO Y NEGRO) (PASADO)

**EXT. CALLE - DÍA**

Esta andando por la calle con una mochila y la guitarra eléctrica a la espalda. (COLOR) (PRESENTE)

**EXT. NATURALEZA - DÍA 1:25**

MARIO y EVA contemplan la ciudad bajo sus pies desde una azotea. Se les ve felices con ganas de vivir al máximo. (BLANCO Y NEGRO) (PASADO)

**INT. COCHE - DÍA 1:36**

MARIO y EVA están en los asientos traseros de un coche. Abrazados contemplan las vistas por la ventana (BLANCO Y NEGRO) (PASADO)

**INT. HABITACIÓN - DÍA 1:46**

EVA se despierta y se da cuenta de que no está MARIO. Empieza a buscarlo por la casa. (COLOR) (PRESENTE)

**EXT. PISTA DE TENIS - DÍA 1:59**

MARIO juega al tenis. Está decidido a hacerlo mejor. Se piensa muy bien cómo va a hacer el saque. Tira y golpea bien. Ahora se le ve lleno de energía pudiendo continuar. (COLOR) (PRESENTE)

**EXT. CALLE/PUENTE - DÍA 2:10**

EVA sigue buscando a MARIO por la calle. (COLOR) (PRESENTE)

**EXT. PISCINA - DÍA 2:18**

MARIO está en la piscina muy tranquilo y solo. Está tumbado en un flotador pensativo por todo por lo que ha vivido, pero se encuentra bien. (COLOR) (PRESENTE)

**EXT. CALLE/PUENTE - DÍA**

EVA sigue buscando a MARIO por un puente. (COLOR) (PRESENTE)

**INT/EXT. HABITACIÓN/COCHE - DÍA/ATARDECER 2:28**

Ellos están enamorados, abrazados disfrutando del momento.  
Habitación, azotea, coche.



**EXT. ESTACIÓN - DÍA 2:38**





EVA parece que está a punto de encontrar a MARIO en la estación, pero él ya se ha ido.

**EXT. ESTACIÓN - DÍA 2:49**

MARIO y EVA han tomado caminos separados.

T	LOCALIZACIÓN	ESCENA	PLANO	ÁNGULO	DESCRIPCIÓN	MOVIMIENTO DE CÁMARA	Técnico B
0:00 0:03	Habitación	1	PM	Normal	Fran se sienta en su escritorio	Fijo	
0:03 0:04	Habitación	1	PD	Normal	Fran pulsa la barra espaciadora del teclado	Fijo	
0:04 0:07	Habitación	1	PP	Normal	La música comienza a sonar	Fijo	
0:07 0:10	Mar	2	GPG	Normal	El mar se contempla desde lo alto	Fijo	
0:10 0:13	Bosque	2	GPG	Normal	El bosque invade el panorama	Travelling IN	
0:13 0:16	Naturaleza	2	PG	Normal	La fauna es impactante de ver	Fijo	
0:16 0:19	Habitación	1	PM	Normal	Fran siente la música	Fijo	
0:19 0:22	Montañas	2	GPG	Normal	Las montañas se ven muy altas y grandes.	Travelling IN	
0:22 0:25	Reloj	3	PD	Normal	El tic tac de un reloj comienza a sonar	Fijo	
0:25 0:28	Naturaleza	3	PG	Normal	Se siente un órgano	Panorámica	
0:28 0:31	Naturaleza	1	PG	Normal	La naturaleza se siente	Fijo	
0:34 0:37	Fauna	1	PD	Normal	La fauna es admirable	Fijo	
0:37 0:40	Naturaleza	1	PG	Normal	La naturaleza se siente	Travelling	

0:40 0:43	Naturaleza	1	PD	Normal	La naturaleza se siente	Fijo	
0:43 0:47	Espacio	4	PG	Normal	El espacio es gigante	Travelling	
0:47 0:50	Espacio	4	PG	Normal	El espacio es gigante	Fijo	
0:50 0:52	Naturaleza	4	PG	Normal	La naturaleza se siente	Travelling	
0:52 0:54	Espacio	4	PPP	Normal	El espacio es gigante	Fijo	
0:54 0:57	Espacio	4	PG	Normal	El espacio es gigante	Travelling	
0:57 1:03	Estudio	1	PM	Normal		Fijo	
1:04 1:07	Naturaleza	2	PG	Normal	La naturaleza se siente	Travelling	
1:07 1:11	Espacio	4	PG	Normal	El espacio es gigante	Fijo	
1:11 1:15	Naturaleza	2	PG	Normal	La naturaleza se siente	Fijo	
1:15 1:18	Naturaleza	2	PG	Normal	La naturaleza se siente	Travelling	
1:18 1:22	Fauna	2	PPP	Normal	La fauna es impactante de ver	Fijo	
1:22 1:25	Naturaleza	2	PG	Normal	La naturaleza se siente	Travelling	
1:25 1:27	Naturaleza	2	PG	Normal	La naturaleza se siente	Fijo	
1:27 1:31	Naturaleza	2	PG	Normal	La naturaleza se siente	Travelling	

1:31 1:37	Fauna	2	PE	Normal	La fauna es impactante de ver	Fijo	
1:37 1:40	Naturaleza	2	PD	Normal	La naturaleza se siente	Fijo	
1:40 1:45	Estudio	1	PM	Normal	Fran se siente orgulloso	Fijo	
1:45 1:50	Estudio	1	PM	Normal	Fran se siente orgulloso	Fijo	

## **Literario B**

### **INT. HABITACIÓN - NOCHE**

FRAN recorre la casa oscura y solitaria hasta llegar a su habitación. Una vez en su cuarto se sienta en el estudio y pulsa la barra espaciadora del teclado para reproducir el proyecto musical que está elaborando.

### **EXT. NATURALEZA - DÍA**

La naturaleza toma el protagonismo de la escena. La grandeza de las imágenes va ligada a lo que quiere transmitir la melodía.

### **INT. IGLÉSIA - DÍA**

El órgano es fácil de visualizar y sentir en la inmensidad de la iglesia.

### **INT. RELOJ - DÍA**

El tic-tac de un reloj comienza a sonar cómo una cuenta atrás.

### **EXT. NATURALEZA - DÍA**

La naturaleza vuelve a tomar el protagonismo de la escena. La grandeza de las imágenes va ligada a lo que quiere transmitir la melodía.

### **EXT. ESPACIO - DÍA**

Los planetas, estrellas y elementos del espacio recorren el vacío infinito junto a la música que parece flotar junto a ellos. FRAN observa el planeta tierra con una luz que ilumina todo aquello que él conoce.

### **INT. AZOTEA - NOCHE**

FRAN vuelve a aparecer en una azotea contemplando la ciudad satisfecha de lo que ha logrado hacer.