

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Videoclip de una canción del grupo Los Teleplásticos realizado mediante la técnica de animación Stop Motion”

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: **Daniel Esteve Rubio**

Director: **Carlos Manuel García Miragall**

Gandía, Septiembre de 2012

RESUMEN

Esta memoria trata el proceso de elaboración del videoclip para la canción *Camposanto* del grupo Los Teleplásticos. A través de estas páginas se puede encontrar todo el estudio previo, tanto teórico como técnico, del videoclip, y particularmente el de la técnica de animación *Stop Motion*, técnica que ha sido la utilizada para este caso.

De este proceso previo se deriva el desarrollo de un guión que sirve de base para la creación de nuestro videoclip. Todo este proceso artesanal se explica debidamente en éste dossier, acompañado de imágenes que ayudan a una mejor comprensión del texto al lector.

ABSTRACT

This written paper is about the making of the videoclip for the song *Camposanto* played by the band Los Teleplásticos. Within these pages it can be found the prior study, as well as theoretical as technical, of the clip itself and particularly of the animation technique that was used: Stop Motion.

From this previous process results the development of a plot which is the backbone for the creation of the videoclip. This handmade method is thoroughly explained in the report, with images that provide the reader with a better understanding of the text.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	pág. 6
2. OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	pág. 8
2.1. OBJETIVOS	pág. 8
2.2. ¿POR QUÉ LOS TELEPLÁSTICOS?	pág. 9
2.3. ¿POR QUÉ LA ANIMACIÓN CON TÉCNICA DE STOP MOTION?	pág. 12
3. METODOLOGÍA	pág. 14
4. EL VIDEOCLIP	pág. 16
4.1. DISCURSO Y TÉCNICAS DEL VIDEOCLIP	pág. 17
4.2. EVOLUCIÓN DEL MUNDO AUDIOVISUAL	pág. 20
5. STOP MOTION	pág. 26
6. PROCESO DE CREACIÓN DEL VIDEOCLIP DE LA CANCIÓN “CAMPOSANTO” DEL GRUPO MUSICAL “LOS TELEPLÁSTICOS”	pág. 30
6.1. REFERENTES	pág. 30
6.1.1. VIDEOCLIPS Y PELÍCULAS	pág. 31
6.1.2. DISEÑADORES GRÁFICOS	pág. 41
6.2. PREPRODUCCIÓN	pág. 44
6.2.1. LETRA DE LA CANCIÓN “CAMPOSANTO”	pág. 44
6.2.2. ESTRUCTURA DE LA CANCIÓN	pág. 46
6.2.3. EL GUIÓN	pág. 46
6.2.4. ESCENOGRAFÍA	pág. 50
6.2.5. ANIMACIÓN	pág. 51
6.2.6. PRESUPUESTO	pág. 53
6.3. GRABACIÓN	pág. 54
6.3.1. RODAJE	pág. 63
6.4. POSTPRODUCCIÓN	pág. 64
7. CONCLUSIONES	pág. 66
7.1. AGRADECIMIENTOS	pág. 67
8. BIBLIOGRAFÍA	pág. 70
8.1. LIBROS	pág. 70
8.2. PELÍCULAS	pág. 70
8.3. VIDEOCLIPS Y CORTOMETRAJES	pág. 71

1. INTRODUCCIÓN

El texto que se presenta a continuación detalla el proceso de elaboración del videoclip de la canción *Camposanto* del grupo valenciano Los Teleplásticos, pieza que formará parte de su próximo disco *¡Vaya Panorama!*. A lo largo del mismo trataremos pormenorizadamente el desarrollo del clip audiovisual desde la elección del tema musical hasta la fase final de postproducción del vídeo, glosando a su vez los motivos, y consecuentes decisiones, que nos han conducido al producto final.

La memoria está estructurada en siete secciones siguiendo el orden cronológico de elaboración del videoclip. De esta manera, en primer lugar expondremos los motivos de elección de este género, los objetivos iniciales planteados, motivación por el proyecto, contacto con el grupo, elección de la pieza musical y elección del estilo visual. A continuación, en el siguiente bloque, trataremos acerca de la metodología llevada a cabo en el desarrollo del vídeo. Seguidamente repasaremos algunos de los elementos teóricos más importantes para la realización de un clip audiovisual: desde una breve y resumida historia del videoclip, hasta algunos de los aspectos técnicos y artísticos que hemos considerado más interesantes.

Tras dejar atrás los apartados teóricos, desarrollaremos metódicamente el proceso que hemos seguido para la creación del videoclip que aquí exponemos.

Primeramente, analizaremos algunos de los clips y otros géneros visuales que más han influido en la toma de decisiones artísticas y técnicas para la elaboración del material final (entre ellas podemos encontrar películas, imágenes gráficas y tipos de materiales). Decididos ya los aspectos visuales y técnicos, presentaremos el guión y su simulación gráfica mediante el *storyboard*, relacionándolos al mismo tiempo con los referentes anteriormente nombrados.

A continuación, el siguiente bloque hace referencia a la parte de grabación, tanto el diario de rodaje establecido como su planificación, con el objetivo de abarcar desde la propia estética del videoclip hasta los recursos técnicos y humanos que han hecho posible este proyecto. En relación con esta última idea, haremos también referencia a algunos imprevistos surgidos y su consecutiva solución.

El último apartado se centra en la postproducción del material capturado, enlazando el estilo visual aplicado al videoclip con los referentes nombrados en secciones anteriores. Dentro de todos estos arreglos se hará especial hincapié en la corrección de color, si bien es cierto que también se comentarán los posibles efectos visuales y la idea de montaje.

Para finalizar este dossier, en la sección de conclusiones, pasaremos a realizar una valoración crítica del proceso de creación de dicho videoclip.

2. OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

2.1. OBJETIVOS

La idea de la realización de un videoclip como trabajo final de máster se ha ido gestando a largo del curso, a consecuencia del estudio y análisis de varios ejemplos gráficos y metodologías en diferentes asignaturas. Con el videoclip como género encontramos el medio idóneo para crear un producto audiovisual de calidad, así como un amplio espacio creativo en el que trabajar sobre varios campos del mundo audiovisual. En definitiva, el objetivo principal es el de enfrentarnos a la dirección completa y total de un proyecto audiovisual: desde los inicios más inestables, con una vaga idea que poco a poco va tomando cuerpo y desarrollándose, hasta su final plasmación física. Ello nos ha llevado a encarar técnicas no practicadas con anterioridad, que nos han hecho derivar consecuentemente hacia la investigación personal de las mismas para llevarlas a cabo, así como la búsqueda de recursos y mejoras técnicas necesarias para realizarlas.

Como claro ejemplo de las nuevas técnicas a las que nos referíamos, hemos centrado nuestro interés en la técnica de animación *Stop Motion*, técnica con la que nunca hemos trabajado y hemos querido enfrentarme en este proyecto. Para ello hemos hecho uso tanto de textos como de trabajos y vídeos de referencia que me han sido de mucha utilidad y apoyo a lo largo de estos meses.

Otro de los objetivos que pretendíamos conseguir con dicho proyecto era la ampliación de nuestros conocimientos del mundo audiovisual: en concreto, estudiar y aprender de su evolución tecnológica y la progresiva calidad audiovisual que deriva de dichos avances en el sector. Adentrarme en la microestructura del videoclip tanto a nivel narrativo como técnico aprendiendo sus fundamentos con el fin de aplicarlos tanto al trabajo aquí expuesto como a futuras realizaciones.

Finalmente, el videoclip nos planteaba la posibilidad de crear una experiencia visual que acompañara a una pieza musical: no sólo debía cohesionarse con la canción elegida, sino también con la estética del disco y del grupo. A todo esto cabía adherir mi estilo personal, que casualmente se encuentra cercano en gustos al del grupo, tal como desarrollo más adelante. En relación con esto último, otro de nuestros objetivos a conseguir (aunque más colaterales) al embarcarnos en este proyecto, era que el videoclip pudiese ser útil para el grupo en caso de que ellos lo considerasen adecuado, o al menos darles la facilidad de disponer de un material visual de calidad con el que extender su obra musical en otro formato digital.

2.2. ¿POR QUÉ LOS TELEPLÁSTICOS?

Los Teleplásticos es un grupo surgido de las cenizas de Monkey Hole [1] (grupo valenciano de *garaje rock*)¹. Durante mi adolescencia tuve la oportunidad de seguir de cerca al primigenio grupo (Monkey Hole) gracias al hecho de compartir ciudad. Tras asistir a varios conciertos y establecer diferentes contactos, conseguí entablar amistad con ellos. Después de esto entre varios amigos decidimos darles salida vía internet: publicando y difundiendo la actualidad del grupo a través de redes sociales y foros musicales, así como la grabación *amateur* de algunos de sus conciertos. Finalmente, al cabo de unos años Monkey Hole decidió que su camino ya había concluido y el grupo se separó.

¹ | En concreto su cantante y guitarrista.



1. Fotografía promocional del grupo Monkey Hole

Sin embargo, conseguimos mantener cierto contacto con el cantante del grupo, Paco Mut. Al poco tiempo, éste último fue precisamente quien me comentó que él junto al guitarrista habían empezado un nuevo proyecto con otro estilo diferente al practicado en Monkey Hole. Una vez el grupo hubo cogido forma bajo el nombre de Los Teleplásticos, volvimos nuevamente a realizar la labor de difusión, aunque esta vez en solitario.

En conexión con lo dicho en el párrafo anterior, la creación de un videoclip sobre el tema “*Camposanto*” perteneciente al mismo grupo, responde a diferentes factores. Por una parte, nuestra trayectoria con ellos nos dotó de total confianza para proponerles el proyecto audiovisual. Nuestra relación con el grupo, además, nace de la total sintonía que sentimos con respecto a su música y su imagen. Por otro lado, teniendo en cuenta que siguen sin tener un videoclip hasta la fecha, se nos planteó una estupenda ocasión para trabajar con ellos en este proyecto.

Todo surgió como una concatenación de oportunidades a raíz de cursar el master de postproducción digital y ante el anuncio de que a finales de abril de 2012 iban a entrar en el estudio a grabar el que sería su segundo disco bajo el nombre de Los Teleplásticos [2].



2. Fotografía promocional del grupo Los Teleplásticos

Ellos nos invitaron muy amablemente a todo el periodo de grabación al que asistimos muy gustosamente con la intención de hacernos una idea del nuevo material que tenían preparado, e ir estableciendo puntos en común con ellos para elegir el tema musical e imagen estética a mostrar posteriormente. Para hacernos una idea de su estilo, podemos consultar la definición que ellos mismos y su discográfica Mama Vynila Records² muestran en sus respectivas webs:

Los Teleplásticos son una banda rara, una banda de música, un grupo, un gang de local de ensayo que se ensaña tanto en estudio como en directo. Un combo integrado por un locuaz y tarado vocalista que lleva el calipso y unas cuantas drogas más agregadas de serie en su ADN, un guitarrista de histrionismo aplicado a la galantería y bastante kamikaze, un mad doctor de libro que, aunque no sale en ninguno, podría y/o debería estar en todos y cada uno de ellos, y un chato merengüero que aporrea con clase cavernícola y tempo huracanado los tambores con el único fin de desnucar hombres y desnudar mujeres.

¿Y a que suena esto? Imaginad que ponen banda sonora al hipotético secuestro y posterior violación de unos anodinos Kraftwerk³ a manos de Los Piratas Del Nervión⁴.

² | Discográfica de reciente creación que tiene bajo su nombre a grupos españoles de la escena underground. <http://www.mamavynilarecords.com>

En efecto, todo este *bizarrismo* léxico encaja a la perfección con lo que íbamos buscando.

2.3. ¿POR QUÉ ANIMACIÓN CON TÉCNICA DE STOP MOTION?

Una vez tomada la decisión de realizar un videoclip, visualizamos la animación tradicional⁵ como la herramienta perfecta para convertir en imágenes todo ese imaginario que ellos quieren transmitir a través de su música. A la animación, cabía sumarle la elección de la técnica del *Stop Motion*⁶.

Ambas decisiones responden claramente a cuestiones de simple logística: se nos ofrecía la posibilidad de trabajar cómodamente en un local cerrado, sin la necesidad de recurrir a grandes espacios y ni tener que solicitar ayuda humana para el rodaje. Esto es, dándonos absoluta independencia en el proyecto aunque ello supusiera una mayor carga de trabajo personal. Además, teniendo en cuenta que se trataba de un proyecto *amateur*, el presupuesto total era bastante reducido, por lo que era preciso recurrir a técnicas que no supusieran un coste demasiado elevado.

Previo paso a el desarrollo de la idea he tenido que estudiar tanto la pieza musical finalmente elegida como otras canciones del grupo también candidatas.

³ | Grupo alemán de música electrónica formado en 1970.

⁴ | Grupo español en el que colaboran componentes de tres grupos: Extremoduro, Fito & Fitipaldis y Doctor Deseo.

⁵ | Se crean a mano cada fotograma del vídeo mediante imágenes estáticas generando la impresión de movimiento.

⁶ | Técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, ni en la de animación por ordenador.

3. METODOLOGÍA

Una vez el grupo accedió a cedernos una de sus nuevas canciones para este proyecto, iniciamos el proceso de selección entre aquellas canciones recientemente grabadas. En un principio ellos nos facilitaron dos, ambas muy directas aunque de estilos diferentes. Tras la explicación de la temática de cada canción por parte del grupo y muchas escuchas, decidimos desarrollar dos ideas: una para cada canción. Una vez planteadas ambas al grupo, nos decantamos conjuntamente por la canción “*Camposanto*”.

Seguidamente desarrollamos el guión y nos pusimos en busca de referentes audiovisuales para el estilo y acabado artesanal que veníamos buscando. El ambiente oscuro que me pidió el grupo dirigió mis esfuerzos hacia algunas de las principales obras cinematográficas del expresionismo⁷ alemán de principios del siglo XX. Una vez decidido el estilo de dibujo y escenografía que queríamos para el videoclip, nos dispusimos a plasmar el guión en un *storyboard* que nos ha sido de gran ayuda a la hora de construir escenarios y crear los dibujos de cada escena.

Con el *storyboard* en mano, el siguiente paso consistió en buscar un diseño de personajes adecuado. Para ello valoramos y dibujamos varias opciones hasta dar con un modelo convincente y que acto seguido vectorizamos en varias posiciones que nos pudieran ser útiles a lo largo del video.

Una vez hecho esto, empezamos a diseñar y construir el primer escenario para poder probar texturas sobre él. Con ello montamos también la mesa de trabajo a la escala necesaria, así como a realizar las pruebas para fijar los aspectos técnicos que necesitaría la cámara: encuadres, distancia al escenario, distancia focal, apertura de diafragma, ...

⁷ | Movimiento cultural surgido en Alemania a principios del siglo XX que tuvo influencia en diversos campos: artes plásticas, literatura, música, cine, fotografía, danza, teatro, etc.

Acabados de dibujar todos los objetos de la primera escena, la decidimos rodar para comprobar que el resultado era el que se buscaba, si bien es cierto que también habíamos rodado la primera escena con anterioridad y de forma separada al resto debido a su mayor nivel de dificultad técnica (pues su ejecución era completamente diferente al resto de escenas).

Tras la grabación de esta escena, dedicamos el tiempo requerido a dibujar el resto de escenas con todos los movimientos necesarios para grabarlo todo seguido, escena tras escena, de forma final.

Finalmente, con todo el material ya capturado se realizó el tratamiento digital adecuado para otorgarle la estética buscada. El montaje fue sencillo ya que al estar grabado todo seguido únicamente existía un corte, entre la primera escena y la segunda. Mediante el software de postproducción Adobe After Effects® pude ajustar la duración de cada escena a la velocidad adecuada con el instante de la canción al que pertenecía.

4. EL VIDEOCLIP

En este apartado trataremos de hacer un recorrido histórico por el mundo del videoclip, apoyándonos en aquellos ejemplos audiovisuales que cuentan con un lugar privilegiado en el mundo de los vídeos musicales. Para ello nos basaremos en el libro de Juan Antonio Sánchez López: *Estética e Iconografía del Videoclip Musical*, publicado en 2009 (Sánchez, 2009) a raíz de unas jornadas de estudio, análisis y debate en torno a la historia, estética e iconografía del videoclip musical⁸ realizadas en la Universidad de Málaga a mediados de marzo de 2006. A través de nuestro periplo histórico, repasaremos década a década los avances en la metodología y estructura del vídeo musical, tanto desde el punto de vista gráfico como sonoro. Para su perfecta comprensión, nos ayudaremos de ejemplos audiovisuales reales que hayan supuesto, efectivamente, un referente de innovación dentro del campo audiovisual.

Si repasamos la historia del videoclip observaremos que inspiró todo un giro empresarial en la industria musical, ya que supuso una innovación económica rentable en los medios de comunicación. El videoclip incorpora y une elementos del videoarte, el cine experimental y la animación en un formato al alcance de público general, por lo que su accesibilidad facilita su popularización y, por tanto, genera una promoción ventajosa debido a su extensión. Así pues, el videoclip nace de la necesidad de obtener una herramienta promocional como campaña de lanzamiento de una canción o disco musical y con el fin de ocupar otros medios como pudiese ser la televisión en su momento, o actualmente internet.

⁸ | Sánchez López, Juan Antonio. 2009. Historia, Estética e Iconografía del Videoclip Musical. Universidad de Málaga.

4.1. DISCURSO Y TÉCNICAS DEL VIDEOCLIP

El videoclip genera un discurso cuya estructura se encuentra ligada a la relación que establecen música e imágenes. Lo visual ilustra y reconduce la canción hacia un sistema de imágenes y movimientos que acaban por representar la estética del grupo con fines comerciales. En resumen, la idea de la que parte un videoclip resulta del intento de asociar unas imágenes a una música siempre preexistente.

La narración de los vídeos musicales, sin embargo, es muy cambiante. Generalmente huyen de la narratividad y muchos suelen optar por dejar un mensaje abierto. Esto, en cambio, no significa que no haya otros que sí la establezcan, aunque cuando esto ocurre no interiorizan narrativas complejas, ni complican sus historias. Una de las principales razones por la que esto sucede es por el sentido del tiempo creado por la música, pues es difícil precisar la temporalidad de la letra y la imagen de forma conjunta. Según indican diversas investigaciones cognitivas, en los diversos mensajes multimedia no es posible seguir el hilo de todas las pistas audiovisuales simultáneamente, mientras que únicamente pueden percibirse momentos de sincronía y unión entre medios.

En los vídeos musicales normalmente falta la información suficiente para mantener una narrativa continua de cara al espectador: momento del día, estación del año, nombre de lugares, motivación de acciones, definición de personajes... Esto se debe al preeminente papel que juega la música en el videoclip, la cual demanda una continua actividad en el plano, una necesidad de acción que va en detrimento de las actividades preparatorias a puntos narrativos fuertes. Generalmente la imagen del clip adquiere poder al esconder información, de forma que el espectador se vea ante la tesitura de descubrir o interpretar su propio mensaje. Dicha interpretación puede variar en cada visionado, aunque en caso de que se trate una historia ésta se descubre a través de la relación dinámica entre la letra de la canción y la imagen. Sin embargo, como hemos dicho con anterioridad, cuando existe cierta

narratividad, ésta tiende a encontrarse bajo un clima de misterio, que intenta alejarse de un final cerrado a diferencia del cine clásico, con su inicio y final.

En relación a la construcción temporal del discurso el videoclip hace uso de una temporalidad mucho más abierta, a diferencia del régimen clásico, cuyo desarrollo temporal se basa en la unión de escenas con una unidad temporal distinguible en forma de capítulos. No obstante, sí podemos decir que existen escenas que conforman el videoclip, aunque estas responden principalmente a una condensación temporal (similar a la que se puede observar en la mayor parte de spots publicitarios), evitando así transiciones entre planos mediante pequeñas acciones cuyo movimiento se encuentra claramente diferenciado.

El cometido prioritario de los videoclips es captar la atención, tanto visualmente como haciendo de la canción un núcleo más robusto. Algunos de los rasgos definitorios de la estética captadora del clip son:

- La concentración de imágenes impactantes y dinámicas, para producir una saturación visual plagada de referencias icónicas.

- La sincronía rítmica entre la imagen y la música como uno de los pilares expresivos clave. La sincronía se consigue sobretodo por medio del montaje, de los cambios de imágenes o, a través de la aceleración del movimiento, por lo que existe un predominio del ritmo acelerado, tanto por la frecuencia en el cambio de planos como el ritmo interno de la acción. No obstante, esto no implica que existan videoclips lentos, con pocos planos o incluso un único plano-secuencia, como pudiese ser el caso que aquí presento.

- La sucesión de cambios de escala, ángulo, altura y nivel de los planos con el fin de ofrecer al espectador distintos puntos de vista.

- La iluminación suele caracterizarse por luces intensas y colores con tendencia saturada, aunque existen piezas audiovisuales donde se recurre al blanco y negro, como es el caso de nuestro proyecto, elección que más

adelante detallaré. Esta estética está ligada en principio al ambiente *pop* y psicodélico, pero son los únicos.

- El juego de cambios entre cámara rápida y planos más lentos para mantener cohesiones entre música e imagen. También se muestran rupturas y alteraciones de la perspectiva con el fin de mostrar profundidades espaciales.

- La fragmentación y la ruptura de la continuidad es otra de las principales características del videoclip, olvidándose a menudo de las normas de *raccord*. Este montaje discontinuo es un recurso perfecto para reclamar la atención del espectador de forma continua, pues los cambios bruscos en las imágenes evitan, en efecto, que se distraiga. Sin ir más lejos, Eisenstein⁹ ya basaba sus obras en este estilo de montaje, aunque en su caso el impacto visual constituía un elemento de acompañamiento de una función ideológica, con un alto nivel de simbolismo.

Por otro lado, al estar añadidas las imágenes a posteriori, si suprimiésemos la canción el vídeo quedaría falto de fuerza, no transmitiría lo mismo, quedaría “cojo”, en cambio si fuese el caso contrario, la música mantendría su mensaje, aunque eso sí, sin ninguna contextualización visual. Por ello, a pesar de que en un videoclip se sabe que en la canción está el origen al cual se le añade un vídeo con fines comerciales y de imagen, es difícil desasociarlas (siempre que las imágenes impacten) desde el mismo instante en que ambos elementos (música e imagen) conviven juntos. En este sentido, Michel Chion¹⁰ propone el concepto de audiovisión¹¹ (Chion, 1998), mediante el cual resalta el valor añadido del sonido sobre la imagen:

“Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella

⁹ | Serguéi Eisenstein (Riga, Letonia, 1898). Director de cine y teatro soviético de principios del siglo XX reconocido por su innovador estilo de montaje (montaje de atracciones).

¹⁰ | Michel Chion (Creil, Francia, 1947). Compositor francés de música experimental y profesor. Conocido por sus teorías de la interacción entre sonido e imagen.

¹¹ | Chion, Michel. 1993. L'Audio-visión: Son Au Cinéma Et La Imagen. París: Éditions Nathan.

se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo 'natural' de lo que se ve, y está ya contenido en la sola imagen. Y hasta procurar la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil, y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve."

4.2. EVOLUCIÓN DEL MUNDO AUDIOVISUAL

A continuación repasaremos los precedentes hasta llegar a los videoclips de la actualidad.

La relación entre música e imagen inició sus andaduras a principios del siglo XX de la mano del cine mudo, con Griffith¹² como uno de los pioneros (*Nacimiento De Una Nación* [1916]¹³) [3] mediante la utilización de orquestas para sus estrenos, refuerzo que utilizaron otros directores para sus estrenos.



3. Fotograma de *Un Nacimiento de Una Nación*. Escena del asesinato de Lincoln.

¹² | David Wark Griffith (La Grange, Estados Unidos, 1875). Director cinematográfico estadounidense considerado el creador del lenguaje cinematográfico moderno.

¹³ | *El Nacimiento De Una Nación* (*The Birth Of A Nation*). 1915. EEUU. Mus. Joseph Carl Breil & D.W. Griffith, Mont. D.W. Griffith, Dir. D.W. Griffith.

Posteriormente, en Alemania hubo una ardua labor de experimentación alrededor de la relación música-imagen. Fischinger¹⁴ fue pionero en plasmar el sonido como imagen. Esto es, en sus películas la “*música se ve y las formas se oyen*”, consiguiendo fusionar los dos medios en uno.

La aparición del cine sonoro a finales de los años veinte con el estreno de la película *El Cantor De Jazz* [1927]¹⁵ [4] permitió dar un paso más en el proceso de acercamiento de la música al medio visual.

Con la actuación de varios músicos de renombre en varias películas de la década de los treinta empezó el cine musical sus andaduras, el cual podemos decir que es el antecedente del videoclip, aunque la principal diferencia reside en el tipo de adaptación de la imagen a la música: en el cine musical es la música la que se entremete dentro de una trama narrativa, mientras que en el videoclip, como ya hemos nombrado en puntos anteriores, es la imagen la que se adecua a la canción.



4. Fotograma de *El Cantor de Jazz*. En la escena aparece un personaje tocando el piano, aparece la música diegética.

¹⁴ | Oskar Fischinger (Gelnhausen, Alemania, 1900). Pintor, animador y realizador de cine alemán. Se caracteriza por la combinación de la imagen con la música, generalmente de forma abstracta.

¹⁵ | *El Cantor De Jazz* (*The Jazz Singer*). 1927. EEUU. Mus. Louis Silvers, Mont. Harold McCord, Dir. Alan Crosland.

En los años cuarenta se empezaron a comercializar los *soundies* [5], que permitían ver y escuchar de forma simultánea fragmentos de vídeo en lugares públicos tales como bares o pubs. Sin embargo su duración no fue especialmente larga, dado que no consiguió extenderse entre el público debido a su alto coste (tanto económico como de mantenimiento) en comparación con la gratuidad que ofrecía la televisión.



5. Fotografía promocional de un Soundie.

A esto le sucedió la movilización juvenil de la década de los cincuenta que fue reflejada a través del *rock and roll* marcada por la estética de la película *¡Salvaje!* [1953]¹⁶. Ante el éxito que supuso *Semilla De Maldad* [1955]¹⁷, los productores decidieron explotar el género musical vinculado al *rock*, creándose así multitudes de producciones dirigidas a este estilo musical.

Después del *boom* que supuso el lanzamiento comercial de Elvis Presley¹⁸ (el cual participó, de hecho, en varios largometrajes), llegaron las películas y

¹⁶ | *¡Salvaje!* (The Wild One). 1953. EEUU. Mus. Leith Stevens, Mont. Al Clark, Dir. Laslo Benedek.

¹⁷ | *Semilla De Maldad* (The Blackboard Jungle). 1955. EEUU. Mus. Scott Bradley & Charles Wolcott, Mont. Ferris Webster, Dir. Richard Brooks.

¹⁸ | Elvis Aaron Presley (Tupelo, Estados Unidos, 1935). Cantante estadounidense de mediados del siglo XX. Icono cultural y emblema del rock & roll.

programas televisivos de The Beatles¹⁹ [6]. Ya en el estreno de *Qué Noche La De Aquel Día* [1964]²⁰ se observa utilización de muchos recursos que anteceden al videoclip, como pudiese ser la puesta en escena de canciones completas, cambios de encuadres y varias de las características del videoclip comentadas más arriba. A esta moda se sumaron otros artistas como The Monkees²¹ y Frank Zappa²².



6. Fotograma de la película *Help* protagonizada por The Beatles.

Sin embargo, habría que esperar a 1983 con el estreno de la película *Flashdance*²³ (marcada por sus continuas coreografías) para empezar a explotar el mercado tal y como lo conocemos en la actualidad: la promoción coordinada de películas, discos, videoclips, videojuegos y *merchandising*. Esta nueva dinámica facilitó la extensión del mundo musical a otros sectores audiovisuales como cine, series de televisión y publicidad. Poco a poco el rock fue ocupando minutos en las programaciones, sobretodo en forma de directos.

¹⁹ | Grupo de rock británico que tuvo sus inicios en la década de los 60. Reconocido como uno de los grupos más influyentes y exitosos de la historia de la música.

²⁰ | *Qué Noche La De Aquel Día* (*A Hard Day's Night*). 1964. Reino Unido. Mus. The Beatles, Mont. John Jympson, Dir. Richard Lester.

²¹ | Banda de rock estadounidense nacida a raíz de un comedia televisiva de la cadena NBC en los años 60.

²² | Frank Vincent Zappa (Baltimore, Estados Unidos, 1940). Multidisciplinar artista estadounidense nacido en 1940. Entre sus artes entran la de compositor, director de cine y videoclips, guitarrista, dibujante y productor discográfico.

²³ | *Flashdance* (*Flashdance*). 1983. EEUU. Mus. Giorgio Moroder, Mont. Walt Mulconery & Bud Smith, Dir. Adrian Lyne.

Más tarde, cuando el reproductor de vídeo fue inventado, una escena de artistas lo aprovechó para impulsar el vídeo experimental, o video-arte. El video-arte huye de todo convencionalismo narrativo mediante el uso de efectos aleatorios y manipulación de la imagen electrónicamente.

Finalmente, y tras casi una centuria de pequeños pasos progresivos, se produjo la aparición de los videoclips a mediados de los años setenta. Su fin fue claro desde el principio: dar un giro al mercado musical mediante un impulso directo a los diferentes grupos y cantantes para fomentar así el consumo musical. Consecutivamente, el desarrollo tecnológico propició un aumento en la distribución y producción de videos musicales. En 1975 el realizador de televisión Bruce Gowers dirigió el que fue considerado primer videoclip, *Bohemian Rhapsody* [7] de Queen²⁴.



7. Fotograma del videoclip de la canción “Bohemian Thapsody” del grupo Queen.

Sin embargo, la verdadera explosión se produjo tras el surgimiento de la cadena de televisión MTV en 1981, pues gran parte de su programación estaba destinada a la emisión de videoclips. Se inauguró con el videoclip *Video Killed The Radio Star* [1979] [8] de Buggles²⁵, título que ya denotaba sus claras intenciones comerciales. Junto con la colaboración de las compañías discográficas, el videoclip vivió su mayor auge hasta convertirse en un auténtico fenómeno de masas.

²⁴ | Grupo de rock británico formado en 1971 que obtuvo un gran repercusión mediática por su carisma y diversidad musical. Fueron la primera agrupación musical que hizo de sus conciertos auténticos espectáculos visuales.

²⁵ | Grupo británico de música pop rock formada a finales de la década de los 70. Caracterizados por la temática tecnológica y futurista de sus canciones.

Tras este *boom*, algunos directores de cine probaron la experiencia de realizar videoclips, como puede ser el caso de Antonioni²⁶ o John Landis²⁷ con el aún recordado *Thriller* de Michael Jackson²⁸, uno de los artistas con videoclips más ambiciosos, algunos con una historia narrativa a modo de corto que incluía la canción. La buena acogida de los videoclips de Michael Jackson, se tradujeron en el aumento de ventas de sus discos, hecho que acabó impulsando a la realización de un mayor número de videoclips a las productoras que hasta entonces se habían mostrado reacias.



8. Fotograma del videoclip de la canción “Video Killed The Radio Star” del grupo Buggles.

Finalmente, ya en los noventa el videoclip acaba por consolidarse tras el salto tecnológico sufrido a lo largo de las décadas anteriores. Ahora su calidad tanto estética como narrativa es prácticamente innegable, si bien es cierto que han ido perdiendo la capacidad de sorpresa o novedad de los primeros años.

²⁶ | Michelangelo Antonioni (Ferrara, Italia, 1912). Cineasta, escritor y pintor italiano. En sus obras se trataban temáticas donde la clase obrera e inadaptados sociales eran sus principales protagonistas.

²⁷ | John David Landis (Chicago, Estados Unidos, 1950). Director, guionista, actor y productor de cine norteamericano. Conocido por sus comedias y video musicales focalizadas generalmente al mundo del terror.

²⁸ | Michael Joseph Jackson (Gary, Estados Unidos, 1958). Cantante, compositor y bailarín estadounidense de música pop. Artista más exitoso de todos los tiempos contemplando numerables records a todos los niveles.

5. STOP MOTION

En esta sección expondremos algunas de las características más importantes de la técnica de animación *Stop Motion*. En concreto haremos especial hincapié en aquellas que hemos considerado de gran utilidad e importancia para el trabajo que pretendíamos abordar. Para ello he hecho uso del libro *Stop Motion*²⁹ de Barry Purves (Purves, 2011), donde encontramos un exhaustivo repaso de sus características técnicas, así como de su evolución histórica.

Aunque la decisión de realizar una animación de dibujos animados era una opción más sencilla, pues no sólo se adaptaba a los requisitos que buscábamos, sino que además su ejecución hubiese sido relativamente más rápida, nos decantamos finalmente por el *Stop Motion*. Esta técnica consiste en crear la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas que se van sucediendo. Para ellos se necesita la manipulación (normalmente a mano), objetos, marionetas o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico. Mediante imágenes independientes los animadores de *Stop Motion* crean movimiento continuo entre fotogramas sin que se aprecie su participación directa. Hace unos años la teoría sostenía que lo que se percibe de forma visual es una combinación de lo que está ocurriendo y lo que ha pasado un instante antes, aunque actualmente no existen pruebas médicas que apoyen esta teoría.

Es relativamente sencillo identificar si el movimiento de un vídeo ha sido recreado a partir de un ordenador o de un objeto físico real. Esto se aprecia perfectamente por la forma (muy característica) en que los elementos del vídeo se mueven y, por la textura y 'defectos' visuales. Estas 'imperfecciones' denotan, en efecto, el trabajo artesanal de la mano humana. Dependiendo de cómo se relaciona cada elemento con el anterior y su posterior, la fluidez del movimiento varía. Cuanto más conecte un elemento, o

²⁹ | Purves, Barry. 2011. Stop-Motion. Barcelona: Blume Animación.

fotograma, con su predecesor, en términos de composición, movimiento, color, forma, etc., mejor y más creíble será el movimiento de la acción [9].



9. Ejemplo de movimiento por imágenes estáticas de la técnica de animación Stop Motion.

Con el fin de mantener la ilusión de movimiento y ayudar al ojo a ‘leer’ la animación, es útil contar con un elemento de contraste, como pudiese ser otra animación a diferente frecuencia en otro lado del plano. De esta forma se aprecia más fácilmente la coreografía del movimiento de la escena. También suele ser útil un elemento estático que ayude a percibir claramente un movimiento. Si un personaje animado se mueve dentro de un escenario vacío es más complicado apreciar el efecto del movimiento sin tener elementos de referencia sobre los que se proyecten sombras o se oculten y aparezcan detalles. El movimiento, por tanto, se percibe por contraste con otro elemento que no se mueve.

Es importante aumentar al máximo el número de imágenes por movimiento, dándole así un trazo más continuo y facilitándole al espectador aquello que queremos que vea en sentido narrativo. Si la animación incluye muchos cortes rápidos o movimientos demasiado grandes o pequeños, el espectador tendrá dificultades para leerlos en condiciones. Así pues, esta exageración del movimiento es una de las cualidades que caracterizan la animación y en particular el *Stop Motion*.

La inclusión de detalles aporta al espectador una serie de informaciones adicionales sobre la escala de los personajes, a la par que lo sitúan en un espacio y dotan al personaje de mayor personalidad.

A diferencia de otras técnicas de animación, el *Stop Motion* tiene un planteamiento de producción único. Se empieza por el primer fotograma y se acaba la grabación en el último, de forma secuencial y lineal con el fin de evitar saltos en la acción y el movimiento. La imposibilidad de realizar modificaciones una vez pasado al fotograma siguiente, por la dificultad de recrear exactamente la misma situación, genera una gran presión para el animador y da exclusividad a la toma grabada. Como en los *films* reales es imposible 'interpretar' exactamente igual cada toma.

6. PROCESO DE CREACIÓN DEL VIDEOCLIP DE LA CANCIÓN “CAMPOSANTO” DEL GRUPO MUSICAL “LOS TELEPLÁSTICOS”

En esta sección explicaremos todo el proceso de producción del videoclip realizado para el grupo Los Teleplásticos. Punto por punto, paso por paso, iremos describiendo cada una de las decisiones tomadas para la creación de cada parte del vídeo, desde los referentes iniciales hasta el proceso de postproducción final.

En el primer subapartado trataremos de la búsqueda de referentes y cómo estos han influido en el vídeo final. Seguidamente, explicaremos la canción seleccionada para el vídeo y mostraremos tanto el guión como el *storyboard*. A continuación, ya en el proceso de grabación haremos un seguimiento total del rodaje: decisiones tomadas, problemas surgidos y la subsanación de los mismos. Finalmente, se concluirá con el proceso de creación en el apartado de postproducción, comentando y explicando todo el proceso de montaje, efectos realizados y corrección de color aplicada.

Para que toda la explicación adquiriera una coherencia más completa, iremos intercalando adjuntando a cada una de nuestras decisiones, los referentes que más han influido en nuestro proyecto audiovisual.

6.1. REFERENTES

En primer lugar, cabe preguntarnos ¿qué estilo de videoclip crear? Como ya comentamos en la sección 2. *Objetivos Y Justificación Del Tema*, nuestra idea inicial era poder trabajar de forma autónoma, sin tener que recurrir a un equipo de trabajo. Para ello, la opción que mejor se adaptaba a nuestros requisitos era la técnica de animación *Stop Motion*.

6.1.1. VIDEOCLIPS Y PELÍCULAS

Una vez establecido el estilo de vídeo, pasamos a la búsqueda de ejemplos sobre los que establecer ciertas referencias. Nuestras principales fuentes de búsqueda fueron las webs *YouTube*³⁰ y *Vimeo*³¹, donde llevamos a cabo varias búsquedas con palabras clave como ‘*videoclip stop motion*’, ‘*stop motion*’, ‘*animación tradicional*’, etc.

A continuación comentaremos a grandes rasgos alguno de lo videoclips que más nos llamaron la atención:

Out Of A Forest

Uno de los primeros con los que nos topamos fue creado a partir de la canción *Slow Show* de The National³². El videoclip, titulado *Out Of A Forest* [10], Ha sido producido sobre escenarios reales y con personajes de trapo articulados fotograma a fotograma para la simulación de movimientos. Aunque es cierto que lo catalogan como corto de animación, podemos pensar que serviría a las mil maravillas como vídeo musical, tanto por su cuidado detalle como por su ritmo y atmósfera.

En el blog del artista³³ podemos observar el *storyboard* y el *animatic* para tomar ejemplo de formas de trabajo.



10. Fotogramas del corto *Out Of A Forest*.

³⁰ | <http://www.youtube.com>

³¹ | <http://www.vimeo.com>

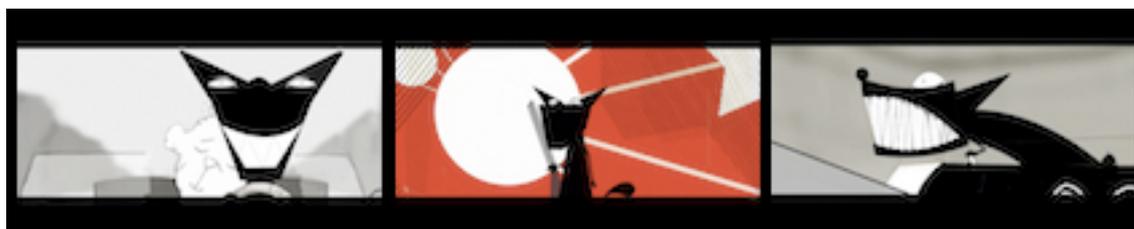
³² | Grupo estadounidense de post-punk y rock formado en 1999.

³³ | <http://www.tobiasgboesen.blogspot.com.es>

Wolf And Sheep

El siguiente trabajo que nos llamó la atención, por su dirección similar a la que veníamos buscando, fue el videoclip del grupo Oceanship³⁴ para la canción *Hotblack* [11]. Por medio de un trazo poco definido, sin excesiva carga espacial y mediante animación tradicional, se consigue contar una historia. Todo ello mediante un ritmo bastante homogéneo, con una gama de colores predominante en blanco y negro y sutiles puntualizaciones coloreadas. Al igual que el ejemplo anterior, el video mantiene una estructura narrativa, con su inicio y desenlace. Esto corrobora la esencia narrativa que pueden adquirir ciertos videoclips que, debido a su limitación temporal (pues están regidos por la duración de la canción), optan en la mayoría de ocasiones por obviar o suprimir pasajes explicativos de la historia.

Por lo que a las transiciones respecta, comprime el tiempo enormemente, referenciando en algunos casos el tiempo pasado mediante tipografía. La continuidad se mantiene a través del personaje protagonista (el lobo), a través del cual toda la acción es vista por el espectador; esto es, las acciones tienen lugar desde su punto de vista.



11. Fotogramas del videoclip “Oceanship” de Hotblack.

Joy Division – Disorder

Cambiando de estilo, se trata de vídeo grabado con técnica *Stop Motion* algo más ‘rústica’, donde se narra una historia humanizando cosméticos. El escenario está construido a partir de los muebles del baño y la canción es

³⁴ | Es un grupo del compositor estadounidense Brad Lyons. Experimenta con varios estilos dentro del rock y la música ambiental.

Disorder [12] de Joy Division³⁵. Los saltos continuos de encuadre, los movimientos articulados de los objetos y el juego de luces, ayuda enormemente al movimiento y ritmo. Aunque este videoclip no está ligado tan directamente al que aquí exponemos, la técnica se basa en lo mismo.



12. Fotogramas del videoclip para la canción “Disorder” de Joy División.

Dreadnut Inc. – Kill Us

El videoclip que aparece a continuación ya tiene más similitudes con nuestro trabajo. En él ya se hace uso del papel como material principal para representar la animación. El videoclip es del grupo Dreadnut Inc.³⁶ para la canción *Kill Us* [13]. A partir de una base de cartón dibujada, superponen imágenes estáticas recortadas en papel. En este caso no se narra ninguna historia, sino que en su lugar aparecen simplemente los supuestos componentes del grupo tocando los instrumentos en distintos escenarios creados a partir de objetos dibujados sobre papel. La coherencia con la música aparece por los movimientos de los personajes que coinciden tanto por la letra de la canción. El tono ‘sepia’ y la repetición de escenarios consigue mantener la continuidad. Además, el ritmo al ser bastante marcado y repetitivo también ayuda a un montaje sencillo.

³⁵ | Banda de post-punk inglesa formada a finales de los años 70. Sus canciones se caracterizan por su sonido siniestro, con letras que hablan de desapariciones y la muerte.

³⁶ | Grupo alemán formado por ocho componentes con influencias reggae, ska y hip-hop.



13. Fotogramas del videoclip de la canción “Kill Us” de Dreadnut Inc..

The National – Exile, Vilify

En el caso que se comenta a continuación se combinan diversas técnicas, tanto de animación *Stop Motion* como de tratamiento digital con software especializado, como por ejemplo Adobe After Effects®. El personaje principal, construido mediante plastilina y tejidos, está articulado manualmente sobre un fondo para cromas y, posteriormente ha sido colocado en diversos escenarios digitalizados. A su vez, también se intercalan planos con personajes reales que juntos narran una historia con inicio y final para la canción *Exile, Vilify* [14] de The National. La complejidad para encajar ambos “mundos” hace que en ocasiones se note más de lo deseado este “desajuste”, hecho que provocó que descartáramos esta idea por otras donde todo estuviese más cohesionado y homogéneo.



14. Fotogramas del videoclip para la canción “Exile, Vilify” de The National.

The Ready Set – Spinnin’

Este video musical nos pareció una idea muy interesante y rápida de realizar que esperamos realizar en un futuro. Realizado con la canción *Spinnin’* [15] del

grupo The Ready Set³⁷, todo se desarrolla con un único plano: una pizarra, donde, imagen a imagen, fotografía a fotografía, se narra una historia y se transmiten ideas tanto de forma textual como gráfica. El movimiento de la cámara y los efectos de claroscuro mantienen el ritmo de la música. Este vídeo demuestra que con un dibujo sencillo y sin necesidad de un gran despliegue técnico y material, se pueden conseguir resultados satisfactorios.



15. Fotogramas del videoclip para la canción “Spinnin” del grupo The Ready Set.

Luís

El siguiente video [16] pese a no ser un videoclip, lo hemos escogido por narrar un cuento a través de las paredes de una casa. Mediante el continuo movimiento de objetos, una cámara temblorosa y dibujos en la pared, se ilustran las palabras que narran la historia. También se introducen sonidos diegéticos que acompañan los movimientos de los objetos. Una propuesta muy interesante.

El corto forma parte de una exhibición de cortometrajes dividida en dos partes llamada “*Lucía, Luís Y El Lobo*”³⁸. Investigando más en profundidad sobre la realización del vídeo, nos encontramos que fue grabado cuadro a cuadro con una cámara de foto fija digital; los escenarios fueron construidos con materiales tales como carbón, tierra, flores, objetos y cartón. El orden visual coincide plenamente con la voz narrativa haciendo de un conjunto la pieza audiovisual.

³⁷ | Grupo estadounidense formado en 2007 integrada únicamente por el vocalista Jordan Witzigreuter. Los estilos son múltiples, pasando por el pop y el rock con elementos electrónicos.

³⁸ | Obra realizada por el equipo de Diluvio, formado por los artistas Joaquín Cociña, Cristóbal León y Niles Atallah.

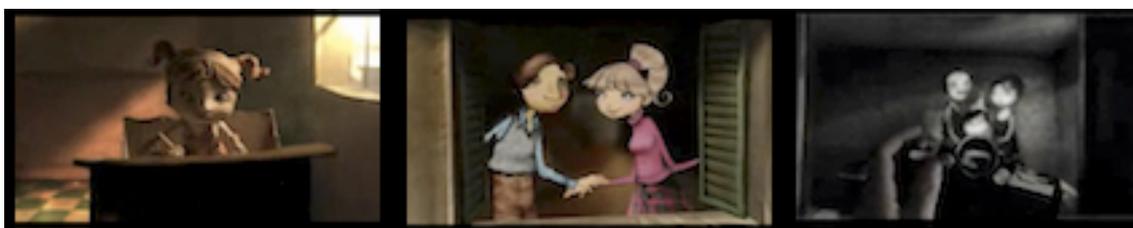


16. Fotogramas del corto Luís.

A Short Love Story In Stop Motion

El siguiente cortometraje [17] también se encuentra acompañado en su plenitud por una pieza musical, en este caso la canción *Hoppípolla* de Sigur Rós³⁹, en él se muestra una mezcla de técnicas similar al caso del vídeo de la canción *Exile, Vilify* de The National (aunque con una calidad superior para mi gusto). La combinación de dibujo, artesanía, diseño digital y vídeo real, dan como resultado un cortometraje con claro carácter videoclipero, en el que se suprime una gran cantidad de información y se cambia continuamente de plano.

En este caso el vídeo concluye en el punto donde empieza narrando los recuerdos o fantasías de una niña. La alternancia de estilos es continua, incluso en varios momentos comparten plano. La canción elegida fluye perfectamente con las imágenes, dando la sensación de compartir la misma atmósfera. En su web podemos ver detalladamente fragmentos de la creación del vídeo.



17. Fotogramas del vídeo *A Short Love Story In Stop Motion*.

³⁹ | Banda islandesa de post-rock con elementos minimalistas conocida por la particular voz de cantante y el idioma de las letras. Todas sus canciones son cantadas en una jergonza denominada 'vönlenska', creada por su cantante.

Rex The Dog – Bubblicious

El siguiente es un fenomenal trabajo de animación en *Stop Motion*, en el que encontramos de entrada el proceso de creación del objeto protagonista utilizando el mismo sistema. Fue a partir de este clip [18] cuando se nos ocurrió que podía resultar curioso que en el propio vídeo se visualizara como se montan y desmontan los escenarios de forma sucesiva. La simulación de un concierto, con sus luces a sincronía con la música, le dan un salto de calidad que se agradece. En definitiva, una idea muy bien llevada a cabo utilizando un único escenario a lo largo del vídeo, y todo elaborado con materiales caseros: justo en la dirección en la que veníamos apuntando.



18. Fotogramas del videoclip de la canción “Bubblicious” del grupo Rex The Dog.

Joy Division – Transmission

Este vídeo [19] es similar al comentado anteriormente realizado con cosméticos. En lugar de humanizar objetos de baño, han optado por aprovechar una serie de juguetes (*playmobil*) para animarlos y simular al grupo tocando en directo. El resultado es convincente, aunque llega a ser un poco repetitivo para nuestro gusto: carece de cambios de ritmo, aunque, si bien es cierto, el ritmo de la propia canción tampoco invita a ello.



19. Fotogramas del videoclip realizado con la canción “Transmission” del grupo Joy Division.

Kalle Mattson – Thick As Thieves

El penúltimo vídeo que comentaremos es el que consideramos más influyente sobre el videoclip que hemos realizado. La idea de la bola girando nos pareció desde el primer momento fascinante, pues era una forma de cambiar de escenario de forma continua sin necesidad de cambiar de plano; esto es, todo en un plano secuencia. A parte, daba la facilidad de introducir y sacar personajes y objetos del encuadre. En este caso, la acción de los personajes fluye tanto a favor del movimiento de la bola como transversalmente, si bien es cierto que en nuestro proyecto elegimos aprovechar el sentido de giro de la bola para atravesar un cementerio; todo esto de forma continua, simulando así el avance de la cámara en vez del avance de la bola. En el caso del videoclip de Kalle Mattson⁴⁰ para la canción *Thick As Thieves* [20] se representa el avance temporal de la historia de la humanidad mediante el giro de la bola. Nosotros, como comentaremos más adelante, elegimos hacer un avance espacial.



20. Fotogramas del videoclip de la canción “Thick As Thieves” del grupo Kalle Mattson.

La idea de un escenario que permitiese cambiar de escenarios de manera secuencial nos pareció perfecta desde el primer momento. Esto nos llevó a investigar posibles superficies que permitiesen lo mismo pero evitando la bola giratoria. Lo primero que se nos ocurrió fue una cinta transportadora donde la acción viniese desde el punto de fuga hacia la pantalla, sucediendo ésta en un punto de la cinta donde el tamaño de los objetos y personajes fuese el adecuado para que se apreciase todo bien. Una vez concluida la acción, los objetos caerían por la parte inferior de la pantalla a modo de frutas en una

⁴⁰ | Grupo canadiense formado en 2007 con sonidos experimentales y pop.

fábrica. A pesar de que la idea era bastante buena, encontramos problemas para llevarla a cabo: al plasmarlo en papel para ver como quedaría un plano, nos dimos cuenta de que el hecho de que la cinta transportadora fuese perpendicular al plano de la pantalla, generaría vacíos en los laterales que serían complicados de rellenar.

Fue a partir de entonces cuando nos planteamos colocar la cinta transportadora de forma paralela al encuadre, solución que en principio también nos satisfacía. Sin embargo, al valorar los esfuerzos necesarios para construir una cinta transportadora artesana (de la que luego no se iba a apreciar toda su ingeniería) decidimos que se podía conseguir ver los planos desplazándose de izquierda a derecha de igual forma sobre un plano rígido.

La siguiente alternativa que se nos ocurrió fue deslizar la escena completa (objetos y personajes incluidos) a modo de marionetas. De esta forma sin un suelo físico podía 'dejar caer' los personajes u objetos que me interesase por la parte inferior de la pantalla y descender los siguientes a continuación, manteniendo así la acción continua en el plano. Una vez planteada la idea vi enseguida en qué podría fallar: si no mantenía suficientemente rígidos los objetos, se notarían saltos difíciles de controlar entre fotogramas contiguos. Por todo ello, finalmente entendí que la propuesta de la bola era tan genial que debía probarla, aunque eso sí, como se puede ver y he explicado anteriormente, con sus diferencias.

Por otro lado, también quedamos encantados con el trazo sencillo de los dibujos y la forma en que éstos conectaban sobre distintos tejidos. Tal fue su encanto que decidimos probar algo similar en la primera escena de nuestro clip (y así ha sido). El ritmo del videoclip es constante, algo que también habíamos considerado para nuestra historia, la cual se narraría de forma continua escena tras escena sin demasiados saltos significativos, ni acelerones.

Hisopo

Para concluir esta parte de referentes centrada especialmente en videoclips, presentaremos uno [21] que enlaza con la siguiente sección, la de referentes

para el diseño de dibujo o estilo visual. En este video⁴¹ podemos apreciar de primera mano la influencia del expresionismo alemán en tanto en la oscuridad de la narración como en el trazo del diseño de las imágenes.



21. Fotogramas del cortometraje Hisopo.

Tras haber decidido con el grupo que el trazo debería estar inspirado en el expresionismo alemán, nos dedicamos a visualizar grandes obras de los años veinte, en concreto: *El Gabinete Del Dr. Caligari* [1920]⁴² [22], *Nosferatu: El Vampiro* [1922]⁴³, *Metrópolis* [1927]⁴⁴ y *El Golem* [1920]⁴⁵.



22. Fotograma extraído de la película EL Gabinete Del Dr. Caligari.

⁴¹ | Corto hecho por estudiantes de segundo año de Cine del Cievyc, Buenos Aires, Argentina.

⁴² | *El Gabinete Del Dr. Caligari* (*Das Cabinet Des Dr. Caligari*). 1920. Alemania. Mus. Alfredo Antonini & varios, Dir. Robert Wiene.

⁴³ | *Nosferatu: El Vampiro* (*Nosferatu: Eine Symphonie Des Grauens*). 1922. Alemania. Mus. Hans Erdmann, Dir. F.W. Murnau.

⁴⁴ | *Metrópolis* (*Metropolis*). 1927. Alemania. Mus. Gottfried Huppertz, Dir. Fritz Lang.

⁴⁵ | *El Golem* (*Der Golem: Wie Er In Die Welt Kam*). 1920. Alemania. Mus. Hans Landsberger, Dir. Carl Boese & Paul Wegener.

Tanto la escenografía del video anterior como la de la película *El Gabinete Del Dr. Caligari* [1920] nos parecieron desde el primer momento el estilo que mejor encajaría con el ambiente de oscuridad que buscaba.

6.1.2. DISEÑADORES GRÁFICOS

El diseño y estilo de dibujo escogido acabó por definirse cuando el grupo nos facilitó la que iba a ser la portada [23] del disco, diseñada a cargo de los artistas de La Camorra⁴⁶. En ella se puede ver una imagen *vintage* en blanco y negro con tipografía y contraportada en amarillo.



23. Portada y contraportada del disco de Los Teleplásticos, “¡Vaya Panorama!”.

El estilo de dibujo que nos ofrecía el expresionismo alemán permitiría romper perspectivas y regularidades dando mayor movimiento al plano. Sin embargo, el estilo de los personajes fue más complicada de decidir. Nuestra idea inicial era que los personajes encajasen tanto con el estilo de los escenarios como en el material sobre el que serían reflejados. Por ello, nos dedicamos a buscar dibujos de personajes hasta que reducir la lista a tres ilustradores:

⁴⁶ | Estudio de diseño especializado en comunicación visual, diseño editorial y gestión de marca. <http://www.lacamorra.com>

Carlos Salgado [24]⁴⁷: Diseñador y ilustrador que se ha encargado del diseño de diversos anuncios y grafismos como el realizado en varios spots televisivos de la empresa telefónica Yoigo.



24. Prototipos de diseño de personajes para la campaña de Yoigo de Carlos Salgado.

Fabio Rex [25]⁴⁸: ilustrador brasileño residente en São Paulo que ha creado unas estupendas y refrescantes infografías. En ellas se ilustra cómo hacer una bebida perfecta, resaltando las proporciones ideales de las mismas. También tiene ilustraciones de personajes que son la parte de su obra que más nos ha llamado la atención [26].

⁴⁷ | <http://www.carlossalgadoweb.com>

⁴⁸ | <http://www.flickr.com/photos/fabiorex>



25. Ilustraciones del diseñador Fabio Rex.



26. Diseño de caras realizados pro Fabio Rex.

The Balloon Man [27]⁴⁹: se trata de un ilustrador con el que topamos buscando referencias en la página DeviantArt⁵⁰. Por lo visto en su galería se ha encargado de la ilustración de algún que otro cómic. Aunque no aparece ninguna información sobre él, salvo que es un animador de 3D y se encuentra en Estados Unidos.

⁴⁹ | <http://theballoonman.deviantart.com>

⁵⁰ | <http://www.deviantart.com>



27. Diseño de personajes a mano de The Balloon Man.

Como explicaremos en la siguiente sección de *Preproducción*, finalmente optamos por hacer un estilo propio a partir de las ideas que estos nos proporcionaron.

6.2. PREPRODUCCIÓN

En este apartado expondremos la letra de la canción y la correspondiente explicación por parte del grupo. Seguidamente expondremos el guión del videoclip y su visualización en formato *storyboard* y *animatic*.

6.2.1. LETRA DE LA CANCIÓN “CAMPOSANTO”

*Tengo un muerto dentro,
yo no lo he llamado.*

*Tengo un muerto dentro,
yo no lo he matado.*

*O eso creo.
y todo sale mal.*

*Cavo hondo, más profundo,
en lo oscuro, a ver si lo escondo.*

*Tengo un muerto dentro,
yo no lo he invitado.*

*Tengo un muerto dentro,
yo no lo he cazado.*

*O eso creo.
Y todo huele mal.*

*Cavo hondo, más profundo.
Cavo hondo, a ver si lo escondo.*

*Cavo hondo, más profundo.
Cavo hondo, a ver si lo escondo.*

*A ver si lo entierro, a ver si lo entierro.
A ver si lo entierro, a ver si lo entierro.
A ver si lo entierro, a ver si lo entierro.
A ver si lo entierro, a ver si lo entierro.*

Tal y como nos explicó el grupo, la canción trata sobre un conocido al que todo le sale mal (seguro que a más de uno le ha venido alguien a la mente). La explicación para esta mala suerte se la proporcionó un santero que concluyó que un muerto le había entrado por el oído (explicación recurrente de la Santería cubana). De esta manera, en algún momento todos tenemos un muerto dentro; esto es, cosas, recuerdos y pensamientos que no nos dejan descansar. Por ello en ocasiones es necesario hacer un entierro metafórico y pasar a otra cosa para seguir progresando en la vida.

6.2.2. ESTRUCTURA DE LA CANCIÓN

“Camposanto” se divide, a *grosso modo*, en tres partes: empieza con un inicio acelerado de unos 12 segundos; seguidamente se da paso al resto, donde pueden oírse un par de bloques que se repiten dos veces con el estribillo al final de cada uno; finalmente concluye con una repetición. En la imagen [28] se puede apreciar con mayor claridad esta estructura.



28. División por partes rítmicas de la canción “Camposanto”.

6.2.3. EL GUIÓN

El hilo argumental del videoclip de *Camposanto* se basa en la historia de un personaje que es controlado por su sombra. La sombra del personaje lo manipula con el fin de que todo le salga mal, llevándolo a situaciones diversas donde se le tuercen las cosas y acaba perjudicado.

La relación manipulación-sombra nos vino a la mente a partir del nombre del grupo, Los Teleplásticos. La ‘teleplastia’⁵¹ es un fenómeno de impresión de imágenes, normalmente caras o dibujos, que aparecen de forma inexplicable en suelos, paredes y objetos sin que exista una razón aparente que explique tal fenómeno. Existen diversas explicaciones para ello: una emisión del psiquis

⁵¹ | <http://laesfera.consultabrasi.com/teleplastia.htm>

humano de forma inconsciente; la existencia de una remanencia de emociones de personas que vivieron en el lugar y que se queda impregnadas en el ambiente durante siglos; o sencillamente la creencia de que los muertos quieren de alguna manera expresar algo o llamarnos la atención para un hecho en concreto.

De entrada el vídeo empieza atravesando un cementerio a gran velocidad hasta la casa del protagonista. El espectador comparte el punto de vista de la sombra, quien atraviesa el cementerio y simboliza a su vez a ese “muerto” que llevará dentro el personaje a lo largo del videoclip.

A continuación se suceden toda una serie de escenas donde la sombra entorpece la rutina natural del personaje, hasta llegar finalmente a las dos escenas decisivas. En ellas vemos al personaje que se acerca a una de las ventanas de su casa; sin embargo, a diferencia de lo que viene sucediendo, la sombra no tiene tiempo de realizar su fechoría. Gracias a este truncamiento de la tónica del videoclip (la sombra ya no tiene capacidad de maniobrar), el protagonista finalmente, decide dar media vuelta y dirigirse a su armario para colgar a la sombra en su armario (lugar donde se observan además otras sombras colgadas). De esta manera, se produce aquello que antes citábamos como enterramiento metafórico. No obstante, aunque el personaje decide coger una percha y guardar la sombra en el armario, acaba por colocarse una nueva a sus espaldas. La resolución del videoclip deja entrever la decisión del protagonista de quitarse la losa que arrastra, de obviar sus pensamientos, de pasar a otra cosa; como si fuera un traje, decides guardarlo y otro nuevo ocupa su lugar.

Para concluir, el videoclip se cierra con nuestro protagonista alejándose por la calle en sentido contrario al resto de personas que avanzan silenciosamente, con la mirada triste, seguidas de sus respectivas sombras esperando la ocasión para torpedearlos.

En el Anexo se puede visualizar el *storyboard* del guión.

Hemos hecho una división estructural del vídeo por secuencias ya que al tratarse de un único plano continuo no es posible realizar una división más

detallada por planos. En su lugar se explica en cada secuencia la acción que sucede en ella:

Secuencia 1 – El primer plano simula el avance de la sombra, del ‘muerto’ que llevará el personaje dentro, a lo largo del video. Para ello utilizamos una bola que recreo como cementerio y aprovechando su giro dará la sensación de atravesarlo hasta llegar a la supuesta casa del protagonista.

Secuencia 2 - Sombra aguantando los párpados del personaje para que mantenga los ojos abiertos, mientras éste se encuentra en la cama y no puede dormir. En el plano aparecerá el personaje tumbado en la cama de su habitación con la mesita al lado y un reloj que marque la hora de madrugada. Formada por dos paredes con una única ventana que ilumine la habitación. La sombra aparecerá por el lado derecho de la cama.

Secuencia 3 - El personaje se dispone a tomarse el café de la mañana, pero al bostezar (por el cansancio de la noche al no poder conciliar el sueño) la sombra le cambia el bote de azúcar por el de la sal. Acto seguido el personaje le echa sal al café, del cual bebe y escupe todo seguido.

Secuencia 4 - El personaje se sienta en el retrete mientras su sombra desenrolla el papel higiénico, quedándose así sólo el rollo de cartón. Cuando el personaje tira a coger papel para limpiarse se percata de que no queda.

Secuencia 5 - En la calle, cabizbajo, el personaje camina por la acera con su sombra a la espalda. Pasa por delante de una lavandería donde aparecen los componentes del grupo Los Teleplásticos tocando en el escaparate.

Secuencia 6 - Mientras espera en un semáforo, la sombra le desata los cordones de las zapatillas, y se los ata al zapato opuesto, provocando de esta manera la caída del personaje cuando se dispone a cruzar la calle.

Secuencia 7 - En el supermercado, una vez cargada la compra en las bolsas, la sombra las vuelca provocando que todo se caiga al suelo.

Secuencia 8 - El personaje llega a su parada de metro y al bajar la sombra le quita el maletín que lleva, dejándolo dentro del vagón justo cuando el metro cierra sus puertas.

Secuencia 9 - Corriendo por el parque la sombra se para y descende, como si fuera una persiana, un cielo nublado y tormentoso que estropea la actividad deportiva del personaje.

Secuencia 10 - Dispuesto a tomar una ducha tras el desastroso día, nuestro personaje está enjabonándose debajo del agua. En este momento la sombra aprovecha para girar el grifo y dejar caer agua ardiendo.

Secuencia 11 – Sentado en un restaurante espera a que le sirvan. Cuando la camarera le trae su pedido la sombra decide tocarle el trasero a la chica, gesto que ésta desapruueba abofeteando al personaje.

Secuencia 12 - Camina pensativo por el cementerio de vuelta a casa. Los Teleplásticos vuelven a aparecer tocando entre las lápidas.

Secuencia 13 - Cansado del duro día, al llegar a casa el protagonista se sienta en su sillón y enciende el televisor para ver el partido de su equipo. Justo en el momento en que se acerca el final y su equipo está a punto de marcar el gol que le dará la victoria, la sombra desenchufa el televisor.

Secuencia 14 - El personaje, hartado de todo, se dirige a su habitación, abre la ventana y observa el exterior. En esta ocasión se espera que la sombra siga la tónica de las escenas anteriores pero no sucede nada, el personaje da media vuelta hacia el otro lado de la habitación.

Secuencia 15 – Allí hay un armario que el personaje abre ante la incredulidad de la sombra. Dentro del armario aparece ropa pero también

sombras colgadas del perchero. Acto seguido el personaje coge una percha, se gira y coge a su sombra, a la que coloca la percha y cuelga en el armario. Todo seguido descuelga otra sombra que se coloca a su espalda.

Secuencia 16 - Una vez en la calle, el personaje, mucho más animado, se aleja por la acera en sentido contrario al resto de viandantes que caminan deprimidos, cada uno con una sombra que sonrío a sus espaldas.

6.2.4. ESCENOGRAFÍA

En otro orden de cosas, la escenografía era otro aspecto a estudiar. Debido a la disponibilidad de varios materiales por el trabajo de mis padres (artesanos falleros) la idea inicial era que los escenarios fueran contruidos artesanalmente. La madera fue la que nos encajó desde el principio: la textura rugosa que la caracteriza y su rigidez daría la sensación de real y antiguo que buscaba.

La disposición inicial era que los escenarios de cada escena fueran contruidos por módulos independientes, facilitándonos su movilidad para poder dar continuidad mediante transiciones reales entre escenas. Si echamos la vista atrás podemos visualizar el *set* de montaje como un escenario teatral, donde los “paneles” van y vienen, convirtiendo así el *set* en espacios completamente diferentes. Esta idea nos surgió cuando el pasado mes de abril visitamos en Berlín el museo de cine, *Deutsche Kinemathek*, en el que se hacía un recorrido por la historia del cine alemán. En una de las salas se mostraban artículos relacionados con la película *El Gabinete Del Dr. Caligari* [1920], entre los cuales destacaba la recreación en forma de maqueta del plató de cine donde se rodó [29]. Esta nave industrial estaba perfectamente distribuida de forma que todos los escenarios estuviesen acoplados en su interior, todos ellos contruidos mediante paneles.



29. Fotografía de la maqueta donde se recrea la grabación de la película *El Gabinete Del Dr. Caligari*.

Enlazando con la preparación de los personajes y objetos del vídeo podemos decir que el motivo de optar por madera en lugar de otros materiales (como pudiese ser el cartón) responde a la voluntad de resaltar o separar todavía más a los personajes y a la acción principal de lo que constituye su entorno. Al ser todo en blanco y negro no queríamos que se unificara todo más de lo deseado, y por eso jugamos con las texturas: los escenarios son de madera y los personajes y objetos del plano están imprimidos sobre cartulina.

6.2.5. ANIMACIÓN

Animar los objetos era otro aspecto importante. Como bien explican en el libro *Stop Motion* de Barry Purves (Blume Animation) (Purves, 2011):

“La creación de un movimiento continuo depende de cómo se relaciona cada fotograma, o posición, con el anterior y el siguiente. Cuanto más conecte un fotograma con el anterior, en términos de composición, movimiento, color, etc., mejor y más creíble será el fluir de la animación.”

Era importante que el movimiento fuese lo más fluido posible, si bien también queríamos que se notase esa sensación de articulación, más en el

estilo marionetas que en la animación de dibujos animados clásica. Por ello, optamos por una frecuencia de imágenes entorno a 4-6 fotos por segundo, dependiendo de la acción (en otras puede haber 2 o 3 fotos, esto nos lo daba el movimiento a la hora de dibujar). Además como los dibujos estarían impresos sobre cartulina blanca, dejamos un borde a su alrededor en el recorte para que dicha sensación de articulación fuera más evidente visualmente. Todo iba a estar hecho en color con la idea de que la conversión a blanco y negro fuera lo más exacta posible y por otra parte disponer de material y una versión coloreada para futuros usos.

El planteamiento inicial era dividir el vídeo en dos. Por una parte la primera escena debido a su especificidad (pues tiene un estilo diferente al resto), necesitaba a mi parecer una atención particular. Y por otra el resto de escenas con un tratamiento conjunto.

En principio el número de secuencias que necesitarían de un fondo para chromas⁵² era reducido: en concreto cuatro (además de todas las ventanas donde se vea el exterior). Por ello, tenía que construir una pared con un color para extraer el fondo y posteriormente eliminarlo en postproducción. Éste se construyó a partir de un tablero y cartulinas [30], tal y como detallamos en la siguiente sección de producción.

⁵² | Técnica audiovisual que consiste en extraer un color de la imagen (usualmente el verde o el azul) y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen, con la ayuda de un equipo especializado o un ordenador.



30. Montaje de la pantalla de chroma.

Llegados a este punto, a continuación veremos cómo algunas cuestiones tuvieron que ser modificadas para un mejor resultado y eficiencia de trabajo.

6.2.6. PRESUPUESTO

El presupuesto era muy reducido ya que el proyecto no recibía ninguna inyección económica y no disponíamos de material y equipo o suficientemente especializado para conseguir dar un salto de calidad en el resultado final. El coste total no supera los 150€.

Dentro de estos gastos se incluyen:

- Cartulinas.
- Dos semiesferas de corcho blanco.
- Toalla.
- Madera.
- Alfileres.
- Tableros.
- Tinta impresora.
- Bombillas.

- Silicona.

6.3. GRABACIÓN

En esta sección trataremos todo el proceso de dibujo y construcción de escenografía, así como el diario de rodaje y su planteamiento. La explicación del proceso se hará de forma general, aunque comentando algún caso en particular pero sin entrar a analizar en detalles uno a uno los elementos del vídeo.

Como ya se ha nombrado en el apartado anterior la canción tenía dos bloques claramente diferenciados: el primero, muy corto, donde el ritmo es claramente acelerado en busca de una ‘explosión’ que inicie la letra de la canción; y el segundo, donde se repite en dos sub-bloques el núcleo que acompaña al estribillo.

La primera escena ocupaba el primer bloque al completo. Para ello había que construir una bola que nos permitiese su giro de forma regular mediante un eje. Después de tomar algunas medidas, optamos por una esfera de corcho blanco [31], o polietileno expandido, de 30 cm de diámetro que, atravesado por una barra de madera circular de 2’5 cm de diámetro, nos permitiría tanto una fácil manipulación, como una superficie adecuada donde colocar los elementos de la escena sin necesidad de ocupar grandes espacios.



31. Material utilizado para la construcción de escenarios.

El siguiente paso, era encontrar un soporte sobre el que depositar el eje. De manera que se construyó (también en madera) una base que soportara la bola e hiciese la suficiente resistencia para que no girara sin control, pero permitiese un giro controlado [32].



32. Fotografías de la construcción final de la escena 1.

Una vez construido esto había que darle a la bola una trama de hierba. Para ello, después de buscar entre varios tejidos, se eligió una toalla que gracias a

su textura daba la sensación de hierba a la perfección. También era muy importante la tonalidad, ya que al desarrollarse la escena en un marco nocturno no podía quedar demasiado claro en comparación al resto de elementos. Finalmente, tras realizar varias pruebas fotográficas a diferentes tonos de tejido [33], dimos con un verde oliva oscuro que se adaptaba perfectamente al efecto deseado.



33. Pruebas de tonalidad para la tela que cubriría la bola.

Seguidamente, con mucha paciencia y una buena costurera, se dibujó un patrón sobre la tela y se procedió a forrar la bola. Como se aprecia en las imágenes, el resultado fue más que satisfactorio.

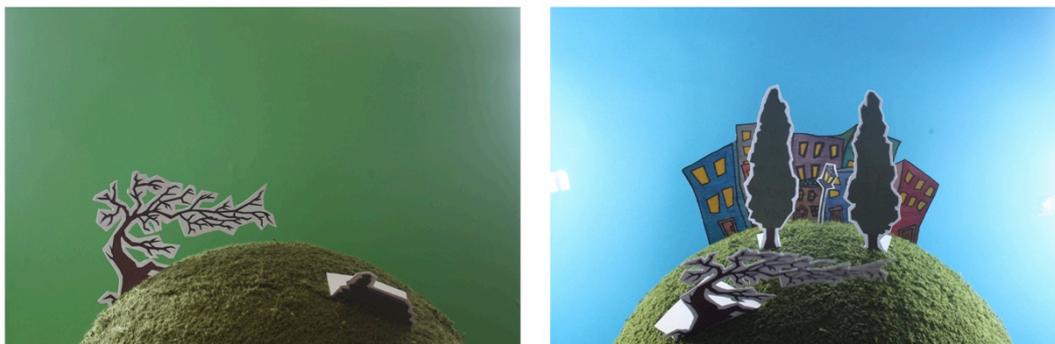
Sin embargo, no todo fue tan perfecto como parece, pues una vez todo construido empezaron a aparecer algunos problemas logísticos. El más importante era que el eje se desplazaba de izquierda a derecha, por lo que la bola en cada giro no se mantenía en el mismo punto central. Para solventarlo se colocó un tope en cada extremo de la barra de madera [34] que imposibilitara su desplazamiento lateral sobre el soporte. Con esto se solucionó otro de los problemas como era el giro involuntario que sufría la bola cuando se le colocaba peso sobre su superficie.



34. Soporte para el eje de rotación de la bola.

A continuación, para llevar un giro controlado y regular, se dividió la circunferencia de la barra en 25 partes. De esta forma una vuelta completa serían 25 fotogramas. Más tarde se ralentizó la velocidad en postproducción como se explicará en su respectiva sección.

Para poder reemplazar el fondo por un cielo nocturno se optó por crear una pared de chapa donde pegar una cartulina verde y así poder hacer una llave de chroma posteriormente. Haciendo algunas pruebas, el color verde se hacía complicado de chromar [35] por la similitud con el color de la toalla que simulaba la hierba. Intentamos separar ambas superficies mediante una máscara, pero el resultado no nos acaba de convencer, ya que se perdía irregularidad en la cresta de la bola por el recorte. Entonces se probó con una cartulina de color azul. El resultado era mejor así que se siguió adelante.



35. Pruebas para el chroma de fondo.

En esta primera escena no aparece ningún personaje ni elemento animado, todo son objetos estáticos. Para su creación se dibujaron diversas tumbas, panteones y cruces que indicaran que la escena simulaba el viaje a través de un cementerio.

El proceso de dibujo ha sido igual para todos los elementos del vídeo. En primer lugar se dibujaba a mano un boceto general para posteriormente escanearlo y trasladarlo con ello al ordenador. En este punto opté por el software de diseño Adobe Illustrator CS5[®] en lugar de otros como el Adobe Photoshop y similares, por el hecho de poder disponer de material vectorizado y evitar problemas de dimensiones tanto para este vídeo como para futuros usos.

A partir del software dibujamos elemento a elemento (árboles, tumbas, panteones, cruces, piedras, arbustos, plantas,...) [36] para luego poder imprimirlas sobre cartulina blanca. Aquí apareció el primer problema del dibujo: la perspectiva. La bola al ser circular obligaba a que todos los ejes de los elementos fueran perpendiculares a un plano y este plano fuera curvo acorde con el arco de la bola.



36. Diseño de elementos de la Secuencia 1.

Para que esta escena se diferenciara lo mínimo posible del vídeo, quisimos mantener la escenografía del mismo material. Por ello existen cinco elementos de la escena que fueron dibujados y tallados sobre tablero de madera: muro principal, iglesia, muro trasero, casa y fincas. Para que se distinguiese el material y se apreciara el trabajo que había llevado, optamos por pintar estos elementos con acuarelas en lugar de pinturas plásticas que hubieran tapado la textura de la madera.

Una vez dibujados y pintados, ¿cómo sujetar estos elementos sobre la superficie de la bola y que no cayesen al girarla?. Al haber elegido como material corcho blanco y toalla para simular la superficie esférica, resultó sencillo clavar alfileres con cabeza sobre la base dejada en la parte inferior de los recortables de cartulina. De esta manera los recortables podían ser colocados firmemente en el punto deseado.

Los cinco elementos de madera se sujetaron con clavos sin cabeza en su parte trasera mediante silicona para poder clavarlos y desclavarlos fácilmente.

Tal y como se aprecia en la imagen [37], aparece una luna y unas nubes sujetadas con hilo transparente de tres barras equiespaciadas dispuestas sobre el techo del fondo de chroma. De forma que hubiese tres profundidades distintas entre ellas.

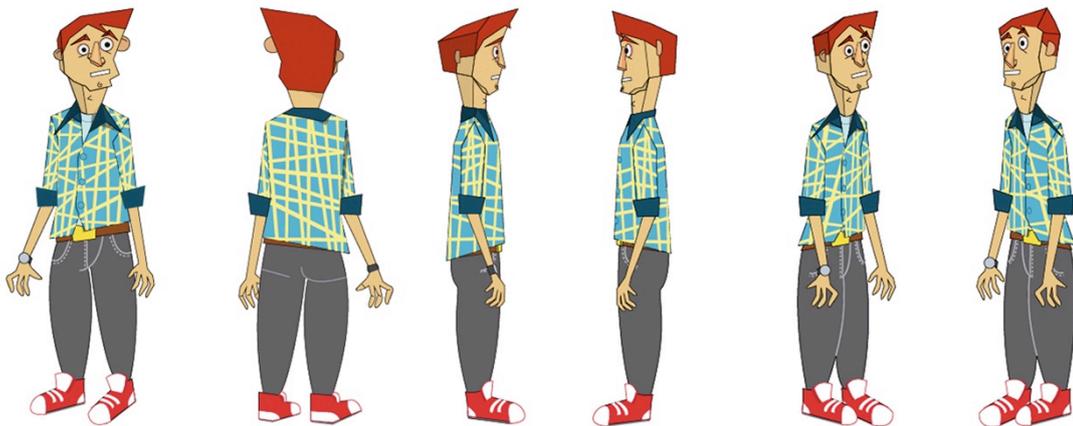


37. Disposición cenital de la construcción de la Secuencia 1.

Una vez construido esta escena al completo, pudimos dedicarnos al completo en diseñar el resto. El esfuerzo inicial lo centramos principalmente sobre el protagonista. Queríamos un personaje poliédrico, con semblante serio, pero que el diseño fuese lo suficientemente elaborado como para que el vídeo adquiriese la seriedad adecuada, alejándolo así de una pieza cómica. Cada parte del cuerpo del personaje principal está situada en una capa del archivo para facilitar una mayor flexibilidad a la hora de mover al personaje.

Para facilitar aún más esto⁵³ dibujamos al personaje desde seis caras distintas [38]:

⁵³ | Lo ideal hubiese sido disponer de un personaje generado en tres dimensiones, pero nuestras capacidades en cuanto a software para ello son limitadas.



38. Diseño del personaje principal.

Finalmente redibujamos al personaje en la posición correcta para cada fotograma. Para ello hicimos uso de una figura de madera articulada que se iba colocando en la posición deseada para poder referenciar, a través de su postura, el dibujo del cuerpo nuestro protagonista. Para la sombra y el resto de personajes el proceso fue el mismo. En las imágenes [39] inferiores se pueden visualizar todos los dibujos que forman las cinco secuencias que se presentan en el vídeo:



39. Recortables de los dibujos de las cuatro últimas secuencias.

Una vez dibujadas las cinco escenas que aquí presentamos, iniciamos la tarea de construir los escenarios a escala. Para ello cada pared o módulo estaba construido sobre tablero de madera de forma independiente, para poder así desplazarlos uno a uno en direcciones diferentes.

Para la iluminación hice uso de dos flexos de escritorio [40] a los que puse bombillas de luz blanca de 4100 grados Kelvin y 35W. Aprovechando una caja de cartón focalicé la dirección de la luz evitando un radio demasiado grande.



40. Pruebas para el set de iluminación.

En la grabación hemos utilizado una cámara Canon réflex 450D con un objetivo gran angular 18-55 mm [41]. Ésta ha sido fijada sobre un trípode estático y mediante un mando a distancia de infrarrojos se evitaba el contacto con la cámara para evitar cualquier bote en la imagen al sufrir ligeros desplazamientos.



41. Equipo de fotografía.

6.3.1. RODAJE

El plan de rodaje fue de lo primero que tuve en mente. Al tratarse de *Stop Motion* requería de una grabación continua; de hecho, si hubiese diseñado un grabación por días se podría haber notado en la continuidad de la imagen. Por ello dividí la producción y posterior rodaje en dos etapas: primera escena y las cuatro restantes.

La primera escena se rodó a finales de Julio dado que su independencia permitía un corte en la transición con la segunda escena. La grabación se alargó unas tres horas, pues requería del montaje y desmontaje sistemático cada 6 o 8 fotografías por el hecho de que los elementos iban apareciendo y desapareciendo del plano. Aquí encontramos un nuevo problema: el fondo azul dispuesto para el posterior chroma también creaba conflicto con los elementos de la imagen. Por ello optamos por evitar tener que cromar y para ello creamos un fondo de cartón texturizado que tinté de un gris plomo oscuro a modo de cielo. Esto nos obligó a repetir el rodaje de nuevo unos días después.

Tras la ejecución de la primera escena con éxito, ya pudimos centrarnos en el diseño de las cuatro restantes, las cuales acabarían siendo rodadas de forma continua. La forma de funcionar es la explicada en la sección *Stop Motion*: se realiza una fotografía que corresponderá a varios fotogramas (depende de la velocidad de la acción) y acto seguido se sustituyen los recortables que cambien a continuación y se vuelve a fotografiar.

La limitación de recursos dificultó un poco el rodaje, sobretodo en lo que respecta a la parte de iluminación, dado que las posibilidades eran muy limitadas. El estudio de rodaje y lugar de trabajo fue el salón de casa. Para poder trabajar cómodamente se construyó específicamente una mesa de madera de una altura idónea que a su vez no molestara demasiado en el día a día del hogar.

6.4. POSTPRODUCCIÓN

El proceso de postproducción ha sido relativamente sencillo. La principal labor era convertir las imágenes una a una a escala de grises, conservando aquellas partes que fueran de origen amarillas (ya coloreadas previamente con esa intención).

Para ello hemos utilizado el software Adobe Photoshop CS5[®], donde, una vez corregidos los niveles de luminosidad para ajustarlos a cada escena, se han ido abriendo fotografía a fotografía. Para cada imagen hemos seleccionando las zonas amarillas para que no sufrieran cambios en la transformación a blanco y negro de la imagen.

Una vez transformadas todas las imágenes han sido renombradas de forma secuencial por escenas mediante el software Adobe Bridge CS5[®] con el fin de facilitar su importación como secuencia en el software de efectos After Effects CS5[®]. Como las imágenes se tomaron con unas dimensiones iniciales de 4272 × 2848 píxeles el proyecto de After Effects lo hemos creado a resolución 1080p (1920x1080 píxeles). Con las escenas separadas por secuencias su manipulación se simplificó y haciendo uso de la herramienta 'Expandir o Contraer' pudimos expandir las imágenes. Esta acción permitía ajustar las imágenes a la canción y dotar a la acción de la velocidad que requería cada secuencia.

El proceso de montaje no requería de demasiada sincronía con la música al ser todo un plano secuencia sin más cortes que las propias transiciones de cambio de secuencia. Si que existe sincronía en la primera secuencia donde la puerta del cementerio se abre en el momento que la música sufre una aceleración. Esta aceleración da paso a la primera estrofa coincidiendo con el fin del giro de la bola. El resto de secuencias si bien están medianamente adaptadas a los cambios sonoros daban una mayor facilidad para su cohesión con el audio.

Finalmente, una vez ajustado el audio con las imágenes montadas hemos modificado el contraste y brillo de forma conjunta a todo el vídeo con el fin de darle una apariencia antigua y degradada. Para darle aún más énfasis a este efecto hemos superpuesto un vídeo obtenido en internet en el que aparecen ralladuras y ruido en movimiento. Esta acción la realizamos utilizando la herramienta del software After Effects “Modo de Fusión” con el parámetro “Multiplicar”. Hemos utilizado el parámetro de transformación “Opacidad” del vídeo superpuesto para acabar de ajustar la imagen final.

Han surgido algunos problemas no previstos con anterioridad, como el diferente nivel que se le ha dotado a los escenarios en su proceso de construcción. Este hecho ha provocado tener que reajustar la posición de la imagen para evitar que la acción principal quedara descentrada.

Otra de las dificultades que hemos encontrado ha sido la escasez de posibilidades para conseguir una correcta iluminación, esto nos ha limitado en algunos aspectos, como la eliminación de sombras indeseadas o conseguir la temperatura de color acorde a cada secuencia. Esto ha sido relativamente solventado en el proceso de edición de las fotografías, corrigiendo dentro de lo posible estas pequeñas desviaciones.

7. CONCLUSIONES

Elaborar este proyecto ha sido todo un reto por el grado de dificultad y los niveles de atención que requería. A través de él he tenido la oportunidad de experimentar con un formato audiovisual novedoso para mi.

Mediante él he tenido la oportunidad de crear una imagen que diera vida a la canción de uno de mis grupos favoritos. Toda una oportunidad que me ha sido facilitada por la amistad con el grupo. A esto hay que sumarle la motivación que supone elaborar un videoclip para la canción promocional de un disco que se pondrá a la venta en fechas venideras.

Al ser mi primera pieza audiovisual de cierta envergadura he podido comprobar de primera mano lo cuidadoso y tedioso que puede ser crear un trabajo audiovisual de cierta duración: a las pruebas me remito, ya que he tenido que ponerme un tope en la duración del vídeo que me permitiera lograr un trabajo de calidad en el periodo que disponía.

El duro proceso de preproducción con todo el desarrollo gráfico y estructural ha sido un costoso trabajo. Mi idea inicial era encontrar a alguien que pudiese asumir la parte de diseño gráfico ya que mi nivel de dibujo es limitado por mis escasos estudios en la materia. Esto fue imposible por lo que tuve que invertir una gran parte del tiempo del que disponía en esa labor.

Otra de las conclusiones que extraigo de este proyecto es la dificultad de ser uno mismo en único encargado de tomar decisiones en todos los ámbitos del trabajo. Este hecho ralentiza mucho la producción del material audiovisual por la conflictividad que conlleva tener controlado cada detalle del volumen de trabajo que se acumula.

En esto puedo comentar que contaba con la ayuda de mis padres para la construcción de los escenarios. La parte artesanal que estos requerían está directamente relacionada con el oficio de ambos dándome una mayor posibilidad tanto artística como técnica y la más que necesaria experiencia que se precisa en algunos casos.

Coordinar todos los campos de la producción de una obra audiovisual me ha dado la posibilidad de enfrentarme a números conflictos surgidos a la vez de aprender con ellos. Si bien es cierto que muchas veces me he sentido ligeramente ofuscado por la escasez de posibilidades que te brinda un presupuesto corto o casi nulo, esto obliga muchas veces a desestimar objetivos y tener que buscar recursos imaginativos.

El entusiasmo e ilusión con la que empecé este trabajo sigue adelante, con la mente puesta en elaborar el resto del proyecto y concluir el videoclip para la canción entera, y más viendo el apoyo del grupo que ha agradecido el esfuerzo y se siente representado con el material.

En ocasiones venideras me gustaría disponer de un equipo más acorde al nivel de calidad que deseaba, aunque he pensado en cada pequeño detalle las limitaciones mencionadas me han privado de elevar el nivel de acabado del vídeo.

Concluyendo, puedo decir que estoy satisfecha de haber logrado los objetivos principales y me siento motivado en continuar disponiendo del tiempo necesario para desarrollar nuevos proyectos y retos dentro del mundo audiovisual y en concreto de la animación.

7.1. AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias a todas las personas que me han apoyado a lo largo de todo el proceso de creación, desde que empezó con la propuesta al grupo a finales de abril hasta su conclusión final a principios de septiembre:

- **Rosa María** (madre) – construcción de escenarios y recorte de animación impresa.
- **Ximo** (padre) – construcción de escenarios.
- **Víctor** (hermano) – diseño de objetos y recorte de animación impresa.
- **Isabel** (compañera sentimental) – supervisión de redacción de la memoria.

- **Paloma, Maria, David y Xavi** (amigas/os y compañeras/os) – consejeras/os de parte estética y artística.
- **Carlos Manuel** (tutor) – supervisión del proyecto.
- **Los Teleplásticos** (grupo) – amablemente me ha facilitado una canción de su nuevo disco.

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1. LIBROS

- Sánchez López, Juan Antonio. *Historia, Estética e Iconografía del Videoclip Musical*. Universidad de Málaga. 2009.
- Sangro Colón, Pedro. *Teoría del Montaje Cinematográfico: Textos y Textualidad*. Universidad Pontificia de Salamanca. 2000.
- Amiel, Vincent. *Estética del Montaje*. Abada. 2005.
- Wright, Steve. *Efectos Digitales en Cine y Vídeo*. Escuela de Cine y Vídeo de Andoain. 2003.
- Jackman, John. *Composición Chroma Key: Una Guía Práctica para Vídeo y Cine*. Escuela de Cine y Vídeo de Andoain. 2008.
- Purves, Barry. *Stop Motion*. Blume Animación. 2011.
- Chion, Michel. *La Audiovisión: Introducción a un Análisis Conjunto de la Imagen y el Sonido*. Paidós Ibérica. 1998.
- Eisenstein, Sergei. *Hacia una Teoría del Montaje: Vol. 1*. Paidós Ibérica. 2001.

8.2. PELÍCULAS

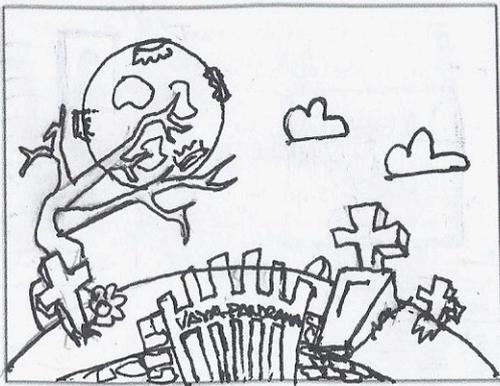
- El Nacimiento De Una Nación (*The Birth Of A Nation*). 1915. EEUU. Mus. Joseph Carl Breil & D.W. Griffith, Mont. D.W. Griffith, Dir. D.W. Griffith.
- El Cantor De Jazz (*The Jazz Singer*). 1927. EEUU. Mus. Louis Silvers, Mont. Harold McCord, Dir. Alan Crosland.
- ¡Salvaje! (*The Wild One*). 1953. EEUU. Mus. Leith Stevens, Mont. Al Clark, Dir. Laslo Benedek.
- Semilla De Maldad (*The Blackboard Jungle*). 1955. EEUU. Mus. Scott Bradley & Charles Wolcott, Mont. Ferris Webster, Dir. Richard Brooks.
- Qué Noche La De Aquel Día (*A Hard Day's Night*). 1965. Reino Unido. Mus. The Beatles, Mont. John Jympson, Dir. Richard Lester.

- Flashdance (*Flashdance*). 1983. EEUU. Mus. Giorgio Moroder, Mont. Walt Mulconery & Bud Smith, Dir. Adrian Lyne.
- El Gabinete Del Dr. Caligari (*Das Cabinet Des Dr. Caligari*). 1920. Alemania. Mus. Alfredo Antonini & varios, Dir. Robert Wiene.
- Nosferatu: El Vampiro (*Nosferatu: Eine Symphonie Des Grauens*). 1922. Alemania. Mus. Hans Erdmann, Dir. F.W. Murnau.
- Metrópolis (*Metropolis*). 1927. Alemania. Mus. Gottfried Huppertz, Dir. Fritz Lang.
- El Golem (*Der Golem: Wie Er In Die Welt Kam*). 1920. Alemania. Mus. Hans Landsberger, Dir. Carl Boese & Paul Wegener.

8.3. VIDEOCLIPS Y CORTOMETRAJES

- Out Of A Forest. 2010. Dinamarca. The Animation Workshop. Animador Katrine Kiilerich, Frederik Villumsen, Christophe Peladan, Tobias Gundorff Boesen, Dir. Tobias Gundorff Boesen.
- Wolf And Sheep. 2010. Israel. Dir. Ofir Sasson.
- Disorder – Joy Division. 2007.
- Dreadnut Inc. – Kill Us. 2010. Alemania. Dir. Christian Hengst.
- The National – Exile, Vilify. 2011. Corea del Sur. Animador Hae-Joon Lee, Editor Hae-Joon Lee, Dir. Hae-Joon Lee.
- The Ready Set – Spinnin’. 2010.
- Luís. 2009. Chile. Dir. Joaquín Cociña, Cristóbal León y Niles Atallah.
- A Short Love Story In Stop Motion. 2008. Argentina. Dir. Carlos Lascano.
- Rex The Dog – Bubblicious. 2009.
- Joy Division – Transmission. 2011.
- Kalle Mattson – Thick As Thieves. 2012. Canadá. Animador Carla Veldman, Andrew Wilson, Dir. Kevin Parry.
- Hisopo. 2007. Argentina. Animador Dante Sorgentini, Editor Dante Sorgentini, Dir. Dante Sorgentini.

ANEXO



Scene Start: P1-1 Duration:



Scene Start: P1-2 Duration: 8" 00:08:00



Scene Start: P1-3 Duration: 8" 00:08:00



Scene Start: P1-4 Duration: 8" 00:08:00



Scene Start: P2-1 Duration:



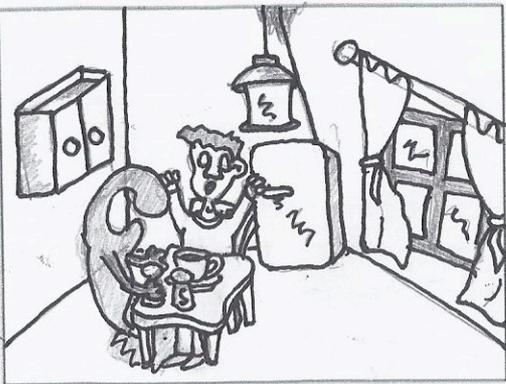
Scene Start: P2-2 Duration:



Scene Start: P2-3 Duration:



Scene Start: P2-4 Duration:



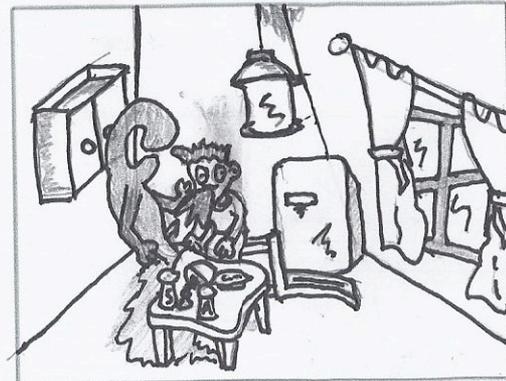
Scene Start: P3-2 Duration:



Scene Start: P3-3 Duration:



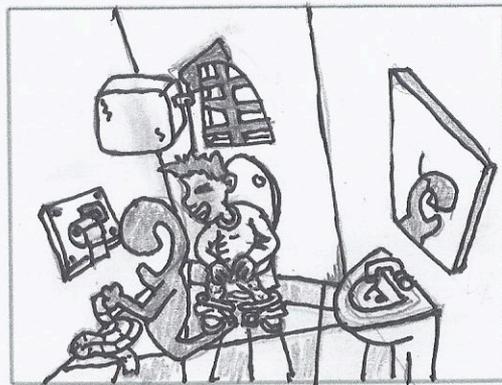
Scene Start: P3-4 Duration:



Scene Start: P3-5 Duration:



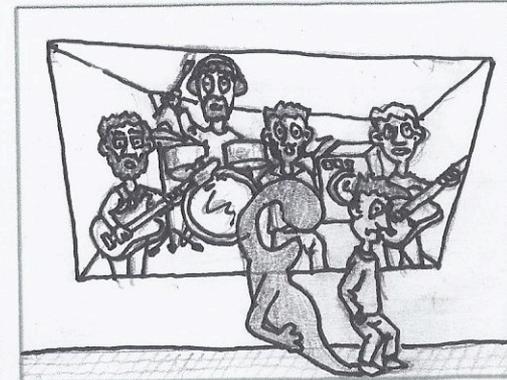
Scene Start: P4-1 Duration:



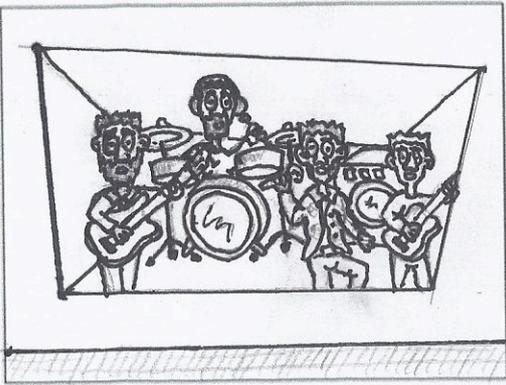
Scene Start: P4-2 Duration:



Scene Start: P4-3 Duration:



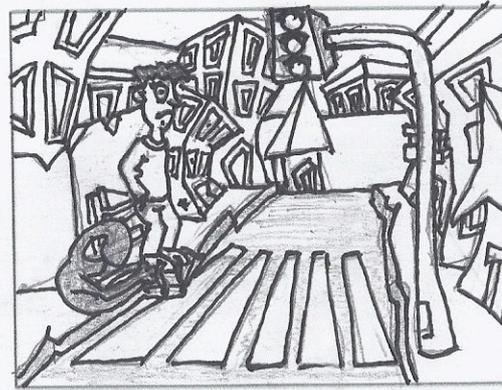
Scene Start: P5-1 Duration:



Scene Start: P5-2 Duration:



Scene Start: P6-1 Duration:



Scene Start: P6-2 Duration:



Scene Start: P6-3 Duration:



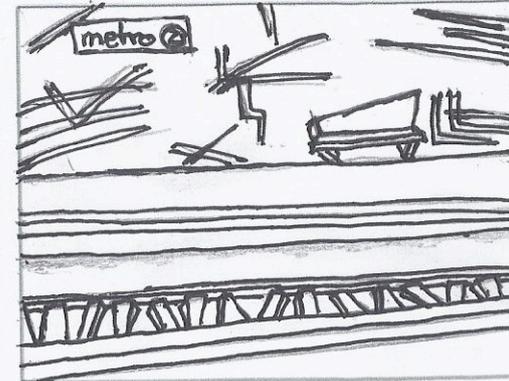
Scene Start: P7-1 Duration:



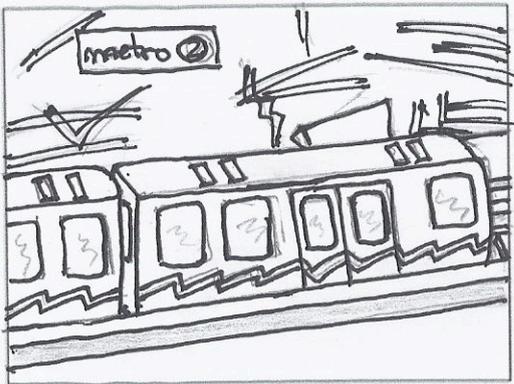
Scene Start: P7-2 Duration:



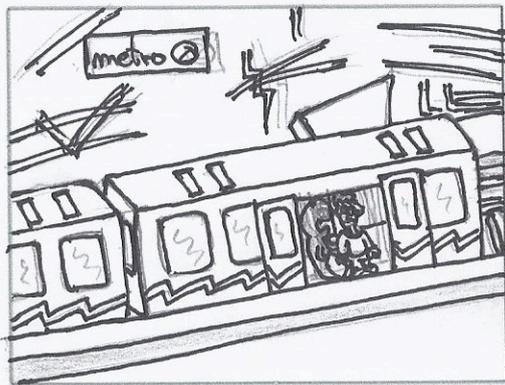
Scene Start: P7-3 Duration:



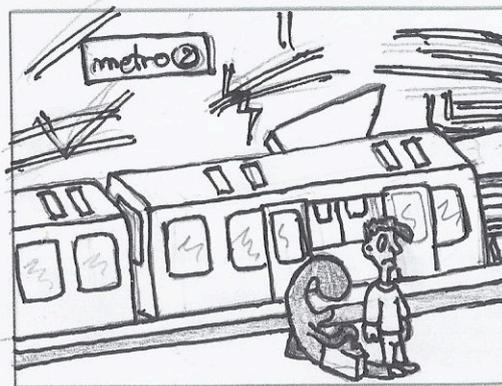
Scene Start: P8-1 Duration:



Scene Start: P8-2 Duration:



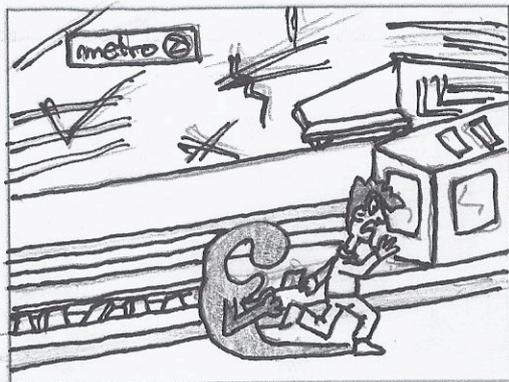
Scene Start: P8-3 Duration:



Scene Start: P8-4 Duration:



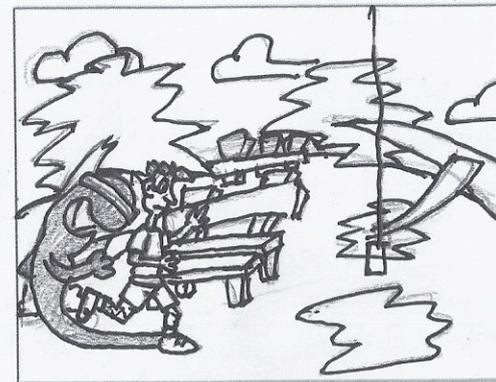
Scene Start: P8-5 Duration:



Scene Start: P8-6 Duration:



Scene Start: P9-1 Duration:



Scene Start: P9-2 Duration:



Scene Start: P9-3 Duration:



Scene Start: P9-4 Duration:



Scene Start: P9-5 Duration:



Scene Start: P9-6 Duration:



Scene Start: P10-1 Duration:



Scene Start: P10-2 Duration:



Scene Start: P10-3 Duration:



Scene Start: P11-1 Duration:



Scene Start: P11-2 Duration:



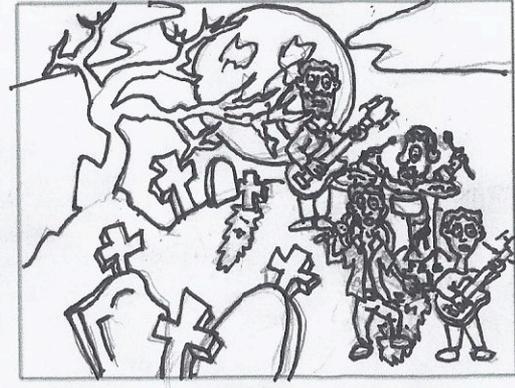
Scene Start: PM-3 Duration:



Scene Start: PM-4 Duration:



Scene Start: PM-5 Duration:



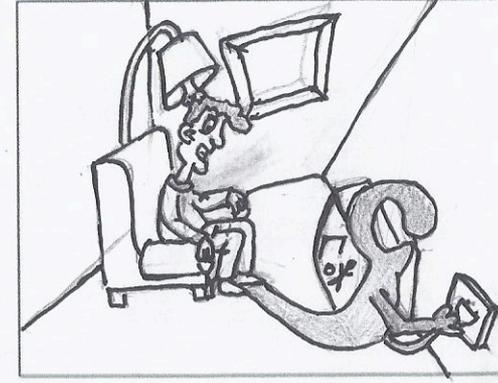
Scene Start: P12-1 Duration:



Scene Start: P12-2 Duration:



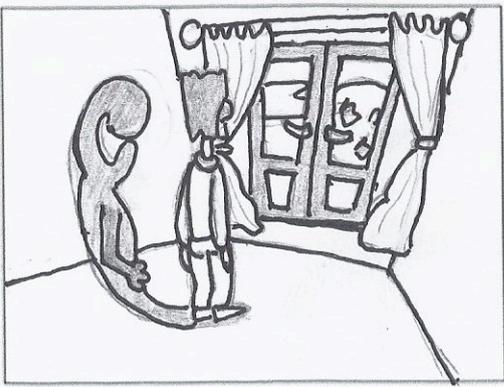
Scene Start: P13-1 Duration:



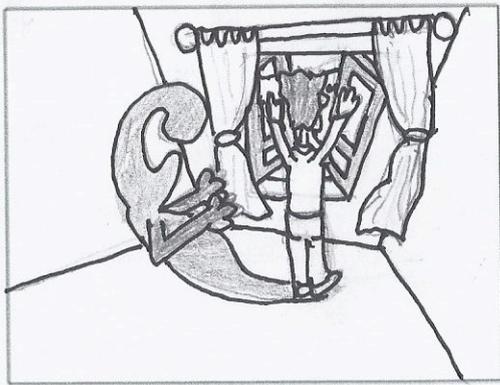
Scene Start: P13-2 Duration:



Scene Start: P13-3 Duration:



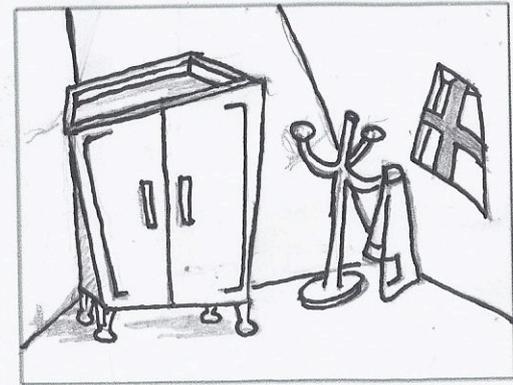
Scene Start: P14-1 Duration:



Scene Start: P14-2 Duration:



Scene Start: P14-3 Duration:



Scene Start: P15-1 Duration:



Scene Start: P15-2 Duration:



Scene Start: P15-3 Duration:



Scene Start: P15-4 Duration:



Scene Start: P15-5 Duration:



Scene Start: P15-6 Duration:



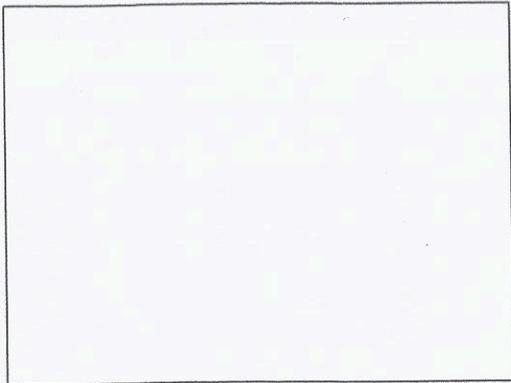
Scene Start: P16-1 Duration:



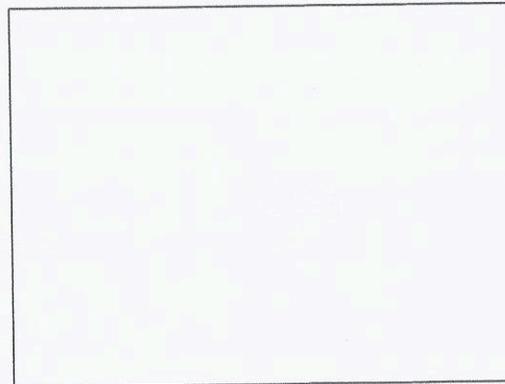
Scene Start: P16-2 Duration:



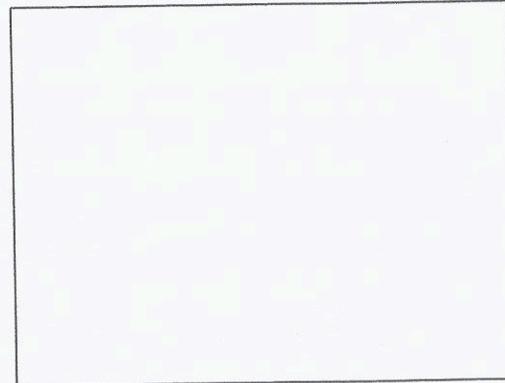
Scene Start: P16-3 Duration:



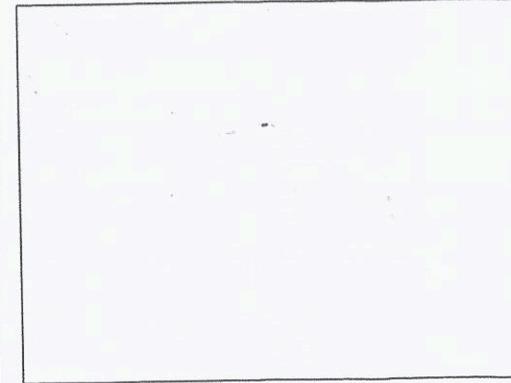
Scene Start: Duration:



Scene Start: Duration:



Scene Start: Duration:



Scene Start: Duration:
