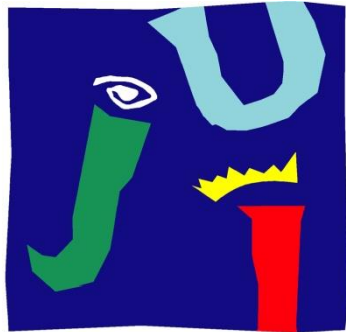


# Proyecto TFM “Tú no tienes que dormir contigo”

---

Creación de un videoclip para el grupo  
Chesterton

**Ivan Moreno Tárraga**



**UNIVERSITAT  
JAUME·I**

Itinerario 2: Creación y Producción  
Transmedia. Modalidad 3.

The background is a watercolor and ink illustration of a street scene. A central path or road runs vertically, flanked by buildings on both sides. The buildings are rendered with dark, expressive ink strokes and cross-hatching, giving them a textured, almost abstract appearance. The watercolor washes are in shades of green, yellow, and brown, creating a moody and atmospheric setting. The overall style is reminiscent of a sketch or a conceptual drawing.

CHESTERTON

EN

TÚ NO  
TIENES  
QUE  
DORMIR  
CONTIGO

UN VIDEOCLIP DE  
IVÁN MORENO

# Índice

Introducción. Justificación del tema.....	4
Objetivos: .....	5
Marco teórico: .....	6
El videoclip como 'contenedor audiovisual' .....	6
Breve historia de los videoclips: .....	7
Tipología de los videoclips: .....	10
El Transmedia en la música .....	12
El videoclip como elemento transmedia:.....	17
Metodología: .....	18
Referentes Audiovisuales: .....	19
Creación del Proyecto: Tú no tienes que dormir contigo .....	22
Fase 1: Idea Inicial.....	23
Fase 2: Guion.....	24
Guion Literario:.....	24
Guion Técnico .....	27
Notas sobre el guion:.....	33
Fase 3: Preproducción.....	34
Cronograma .....	34
Desgloses:.....	37
Informes Localizaciones.....	43
Presupuesto:.....	77
Fase 4: Rodaje .....	78
Ordenes de rodaje: .....	78
Plan de Rodaje: .....	82
Scripts: .....	83
Comentarios sobre el rodaje: .....	92
Fase 5: Postproducción.....	93
Preparacion, creación Proxies: .....	93
Montaje: .....	93
Etalonaje y Composición:.....	94
Creación del póster interactivo: .....	947
Referencias Bibliográficas.....	978

# Introducción. Justificación del tema.

No existe un formato más abierto a la creatividad y a la exploración de los límites del audiovisual como lo es el videoclip. Este formato, ligado a la difusión comercial de la música en sus orígenes se ha convertido en una de las artes audiovisuales más atractivas y fascinantes de los últimos tiempos, consecuencia de la hibridación con otros géneros y corrientes como el videoarte, el cine, la televisión. Los nuevos medios de difusión y la aparición plataformas de video en Internet no han hecho más que incentivar aún más la cultura del videoclip, permitiendo eliminar todas las barreras de distribución, costes y disponibilidad geográfica, creando nuevas generaciones de directores que exploran el género del videoclip desde un prisma mucho más independiente y creativo.

Tradicionalmente el videoclip siempre ha sido una puerta de acceso al mundo de la cinematografía, no son pocos los directores que antes que tomar las riendas de grandes producciones mostraron su carácter más creativo dirigiendo videoclips. Del mismo modo hay muchos nombres reconocidos que nunca han abandonado este ámbito, intercalando trabajos como Spike Jonze o algunos cuya obra musical es mucho más reconocida que su filmografía, como Romain Gavras o Anton Corbijn.

Uno de los puntos más interesantes de esta cualidad del videoclip como acceso al mundo cinematográfico y uno de los que me ha llevado a elegir este tipo de obra como mi proyecto de fin de Máster es su asequibilidad. Un videoclip no necesita de más recursos que una buena idea y un equipo limitado. Su formato breve, que no suele sobrepasar de los 5 minutos permite concentrar todos los recursos y esfuerzos en este formato para crear una pieza realmente atractiva, cuidando especialmente la estética, el factor que más ayudará a su difusión posterior.

Tampoco hay que olvidar el eje central de los estudios de Máster a los que nos ocupa este trabajo, la integración de estrategias transmedia en el mundo del videoclip. El carácter abierto del formato no deja de ser un aliciente para poder integrar algunas de estas estrategias tanto en la narrativa como en su difusión. La red nos abre toda una serie de estrategias interactivas, desde la posibilidad de desarrollar un videoclip totalmente interactivo, en el que los usuarios pueden elegir la manera de reproducir el contenido o incluso el montaje o la posibilidad de ofrecer elementos complementarios al videoclip, como making-of, galerías de imágenes, o propuestas de gamificación.

# Objetivos:

Los objetivos que se pueden derivar del siguiente proyecto audiovisual están basados en desarrollar un producto atractivo y atrayente, de una calidad profesional, que pueda servir como carta de presentación de todo el equipo técnico de cara a la industria audiovisual.

No hay que olvidar que todo videoclip se basa en un objetivo, dotar de imagen a la música. Lo que Ana Sedeño define como la 'carencia visual' de la música, que genera una necesidad de creación de sentido en torno a sus productos (álbumes, canciones) y los creadores (músicos, bandas)<sup>1</sup>. Por ello uno de los objetivos es el de adecuar el contenido a la música y al ritmo del grupo, en este caso 'Chesterton' para ofrecer un producto acorde a su estilo y a su tipo de música. Es imposible concebir un videoclip sin tener en cuenta la canción que va a representar.

De aquí podemos extrapolar otro de los objetivos, crear una pieza audiovisual que tenga una utilidad como carta de presentación tanto para el grupo de música, como al realizador, haciendo hincapié en una estética perfectamente cuidada, tomando ciertas referencias de grandes figuras en la realización de videoclips pero utilizando un estilo propio e indistinguible. Parte de este atractivo estará también en la implementación de unas estrategias transmedia que doten de un valor añadido al producto, escogiendo dos estrategias concretas: la creación de un making-of y un poster digital a través de la plataforma Aurasma.

Podemos, también, establecer el objetivo secundario de crear un entorno y un equipo de trabajo profesional, que seguirá las mismas metodologías que una productora profesional, conformando una experiencia para todo el equipo de profesionales y estableciendo unas mecánicas a seguir en una futura incorporación al mercado laboral. Es decir, adquirir las capacidades necesarias para desarrollar una actividad profesional en el mundo real.

---

<sup>1</sup> Valdellós, A. M. S. (2013). *El videoclip musical y su integración en narrativas transmedia: estrategias de valor para la música popular y otros empleos del formato. La sociedad ruido: entre el dato y el grito: actas*, 49-50.

# Marco teórico:

## El videoclip como 'contenedor audiovisual'

Peter Weibel define el videoclip como la representación del desarrollo electrónico del arte del cine y del vídeo y los convierten en el centro de una nueva estética: collage electrónico, división, simultaneidad, fragmentación de la narración de planos y significados, espacio inmaterial no cartesiano, tiempo no lineal, color televisivo, manipulación digital de todos los colores y formas, absoluta artificiosidad de la composición de la imagen, simulación de escenas, transformaciones geométricas libres, nuevos efectos gráficos, etc.<sup>2</sup>

La Music Visual Alliance lo define como un arte dinámico en el que lo visual y lo musical se combinan, con una interacción entre las dos partes. Una combinación de disciplinas que se complementan mutuamente, una combinación de formas, colores y música que crea ilimitadas posibilidades de expresión artística.<sup>3</sup>

Ana María Sedeños lo resume como una combinación de música, imagen y lenguaje verbal, y excepcionalmente otras materias audiovisuales: ruido, silencio y diálogos en el que la duración está condicionada por la duración de la canción. Sus múltiples posibilidades de creación han hecho posible la consecución de logros como la creación de ideología y de modos de comportamiento, estereotipos sociales y referencias culturales y vitales.

Uno de los rasgos definitorios del videoclip lo encontramos en su montaje, basado en unos parámetros rítmicos, en los que la cadencia y la duración de los planos estará determinado por el ritmo, compás y el propio texto de la música que se escucha y que complementa al producto visual.

---

<sup>2</sup> Weibel, P. (1987). *Videos musicales. Del vaudeville al videoville*. Telos: Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad, (11), 35-44.

<sup>3</sup> Definición de la Music Visual Alliance en Bódy, V. (Ed.). (1987). *Clip, Klapp, bum: von der visuellen Musik zum Musikvideo*. DuMont. (Traducción de Ana María Sedeños)

Dentro de los rasgos que han caracterizado a la estética dominante en los videoclips está la preferencia por la espectacularidad y el dinamismo de la imagen lo que da como resultado la implementación de todo tipo de recursos expresivos.

Como expresa Raúl Durá,, en el videoclip el efecto especial no se justifica en términos de verosimilitud sino de impacto visual <sup>4</sup> Es por ello que nos encontramos con una abundancia de efectos digitales, transiciones, collages y sobreimpresiones que tienden a superponer la descripción por encima de la narración, un 'bombardeo visual' <sup>5</sup> donde la narración, si es que existe, se produce de forma discontinua y sin seguir las convenciones del modelo de representación cinematográfico.

El videoclip está enmarcado dentro del régimen audiovisual moderno, una combinación entre las elecciones expresivas más extremas y barrocas unidas con los recursos formales y retóricos de corte más clásico, creando una suerte de macrogénero en el que se encuentran elecciones lingüísticas medios y extremas mezcladas entre sí , de un modo imprevisible sin nexo o causa de transición entre ambas.<sup>6</sup>

## Breve historia de los videoclips:

Para determinar la historia de este formato tenemos que remontarnos a los orígenes y precedentes del propio cine sonoro. El nacimiento del videoclip está estrechamente relacionado con todas las corrientes que asocian el sonido y la imagen en movimiento, desde las primeras vanguardias cinematográficas hasta la inclusión y experimentación con la banda sonora dentro del celuloide.

Para encontrar este primer referente tenemos que remontarnos a la década de 1920, donde figuras como Oskar Fischinger experimentaron con las posibilidades de la música y las formas abstractas, creando los primeros videos musicales abstractos de la historia

---

4 Durá, R. (1988). *Los videoclips: Precedentes, orígenes y características*. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia.

5 García Gómez, F. (2009). *El hijo marchoso del cine: relaciones e interdependencias entre el cine y el videoclip*. Sánchez y García (coords.), *Historia, estética e iconografía del videoclip musical*, 43-143.

6 Sedeño Valdellós, A. M. (2009). *El videoclip musical en el contexto del lenguaje audiovisual*. Sánchez López, JA y García Gómez, F. *Historia, estética e iconografía del videoclip musical*. Málaga: Servicio de Publicaciones Universidad de Málaga.

y creando un precedente con la interacción entre sonido óptico y color que sirve aún en día como referente en el campo de la video creación.

Otros nombres propios como Walter Ruttmann, Hans Richter, Victor Eggeling o Lotte Reiniger también contribuyeron a la creación de estas vanguardias experimentales, combinando imagen y música en primitivas formas de animación que se movían al ritmo de música clásica, como Mozart o Bach.

Ya a finales de la misma década de 1920 se produjo el cambio que cambiaría el cine para siempre, el paso del cine mudo al sonoro. En 1927 se estrenó la que es considerada como la primera película sonora de la historia, El cantante de Jazz de Alan Crosland. A partir de esta película se sucedieron una gran cantidad de films musicales que pretendían aprovechar esta nueva tecnología, implementando actuaciones de músicos o incluso grabaciones de sus actuaciones.

Pese a que el cine musical es un antecedente indudable del videoclip, les diferencia la subordinación de la actuación musical a la narrativa del filme. En el videoclip la música genera las imágenes sin necesidad de una coartada realista.<sup>7</sup>

En los años 40 aparecería en Norteamérica otra forma de consumo que si que iba a tener una estrecha relación con los videoclips, en el sentido de entretenimiento y en su dimensión comercial. Los soundies era el nombre que recibió esta tecnología, cuyo funcionamiento era similar al de una jukebox con la diferencia que en estos pequeños proyectores también se visualizaban fragmentos de largometrajes musicales o actuaciones de los artistas. Estas invenciones se extinguieron con la llegada de la televisión, que ofreció nuevos formatos musicales.

En la década de 1950 aparecieron distintos programas televisivos en los que se integran pequeñas actuaciones musicales, creando una oportunidad para los artistas, que aprovechan para interpretar sus canciones con fines promocionales. Quizás el más célebre fue el show de Ed Sullivan cuya estética y realización ha pasado ya a la historia, siendo homenajeado en más de una ocasión en videoclips postmodernos.

---

<sup>7</sup> Durá, R. (1988). *Los videoclips: Precedentes, orígenes y características*. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia.p152-153



Dada la estrecha colaboración entre artistas y televisión es lógico entender el paso más allá que dieron artistas como Elvis Presley o The Monkees, protagonizando películas y series de televisión que unían el aspecto narrativo con el performativo.

La más célebre de estas películas musicales es 'A Hard Day's Night' dirigida por Richard Lester en 1964 con The Beatles como protagonistas. Es esta obra el antecedente más directo con el videoclip tal y como lo conocemos por su puesta en escena, sus encuadres y cortes. De hecho, su primera secuencia actúa como videoclip de la canción que da nombre al film.

En los siguientes años se produce un aumento en el número de producciones musicales, espoloadas por la gran difusión de la que gozan en televisión, creando además nuevos formatos audiovisuales como los anuncios televisivos protagonizados por grupos de música. Todo esto llevará, en 1975, a la producción del que posiblemente sea el primer videoclip como formato diferenciado, Bohemian Rhapsody de Queen. Hablamos de formato diferenciado por la conciencia de finalidad promocional, su puesta en escena artística, la sobreimpresión y efectos visuales y su motivación estética que va más allá de ofrecer una actuación del grupo, diferenciando distintas secciones de la canción con puestas en escena diferentes.

La consolidación del formato y su auge comercial se debe a la creación, en 1981 al canal por cable MTV (Music Television), cuyo función fue la de crear un medio de difusión de los videos de los artistas, una versión mejorada de la radio. Este canal especializado se orientó a un público juvenil y actuó como productora que impuso unos estándares de calidad que serían asumidos por sus seguidores<sup>8</sup>. Su primera emisión fue toda una declaración de intenciones, con el Video Killed The Radio Star, de The Buggles.

En los años siguientes el formato sufrió un proceso de consolidación, con la incorporación de referentes cinematográficos y la inclusión de líneas narrativas en ambiciosos proyectos como Thriller de Michael Jackson, dirigido por John Landis (1983).

---

<sup>8</sup> Durá, R. (1988). *Los videoclips: Precedentes, orígenes y características*. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia.p168

La llegada de la tecnología digital es otro de los factores que ha propiciado una evolución del formato. Los nuevos medios de difusión como Internet y las plataformas de video online han cambiado totalmente toda la industria musical, desde su producción hasta las prácticas de consumo. Con tanta oferta de contenidos musicales, los grupos deben buscar una nueva forma de obtener visibilidad y aprovechan todas las oportunidades que les brinda el formato del videoclip. El videoclip contemporáneo se caracteriza por una hibridación de los formatos audiovisuales, que buscan generar experiencias sensoriales. Se busca una respuesta interactiva de los usuarios, algo que les motive al consumo del producto y para ello se crea una necesidad de atención a la identidad cultural, la afiliación y la espectacularidad.

El videoclip contemporáneo se ha convertido en un contenedor de textos audiovisuales tan complejo que hace muy complejo su análisis y clasificación.

## Tipología de los videoclips:

Tradicionalmente siempre se han clasificado los videoclips entorno a los géneros musicales, llevando a cabo tipologías basadas en los rasgos comunes a videoclips de cada uno de los géneros musicales. De esta modo Raúl Durá proponía en 1988<sup>9</sup> ocho géneros de videoclip correspondientes a los géneros musicales de New Wave, Nuevos Románticos, Jazzing, Rock Duro, Pop, Tecno, Folk y Punk, cada uno destinado a un grupo social y con unas características formales y narrativas propias.

Esta manera primitiva de realizar una tipología de los videoclips resulta muy útil para determinar ciertos rasgos comunes, pero nos arroja unos datos muy simplificados sobre la complejidad de los mismos videoclips. Saber el género musical nos ayuda a determinar ciertos criterios estéticos pero no la manera en la que el videoclip afronta la propuesta narratológica.

Es aquí donde Ana María Sedeño establece una clasificación que nos permite englobar a cualquier videoclip, indistintamente del estilo musical. Para ello emplea cuatro clasificaciones en los que se engloban todos los tipos de videoclip<sup>10</sup>:

- *Dramático o narrativo: aquellos en los que se presenta una secuencia de eventos donde se narra una historia bajo la estructura dramática clásica, en los cuales la relación de la imagen con la música puede ser lineal (la imagen repite punto por punto la letra de la canción), de adaptación (se estructura una trama paralela, a partir de una canción) y de superposición (se cuenta una historia que puede funcionar independientemente de la canción, aún cuando en conjunto provoque un significado cerrado).*
- *Musical o performance: la banda icónica únicamente es testigo del hecho musical, ya sea en concierto o estudio, o bien consiste en una ilustración estética de la melodía, con lo que únicamente adquiere un carácter escenográfico sin hacer referencia a nada más. La meta es crear cierto sentido de una experiencia en concierto. Vídeos orientados al performance indican al espectador que la grabación de la música es el elemento más significativo.*
- *Conceptual: se apoyan sobre forma poética, sobre todo en la metáfora. No cuentan una historia de manera lineal, lo que hacen es crear cierto ambiente o estética de tipo abstracto o surrealista. Puede ser una secuencia de imágenes con un concepto en común en colores o formas que, unidos por la música, forman un cuadro semiótico que expresa el sentir de la música, no precisamente la letra de la canción. Tanto los vídeos performances como los conceptuales son una especie de subclasificación de los descriptivos.*
- *Mixto: es una combinación de alguna de las clasificaciones anteriores*

Pero dentro del campo de estudios de la doctora Sedeño también nos encontramos con varias propuestas metodológicas en los que clasifica a los videoclips basándose en otras dos características, según la concordancia de la letra de la canción con el videoclip y según la relación entre el elemento musical y la banda sonora.

---

<sup>10</sup> Sedeño Valdellós, A. M. (2007). *El videoclip como mercanarrativa*.

Si nos centramos en la tipología que clasifica a los videoclips según la concordancia de la letra nos podemos encontrar con tres tipos de relaciones. La ilustración, si la letra cuenta lo que vemos en pantalla, la amplificación si se construye un sentido que va más allá de la letra de la canción o la disyunción si no hay relación o se contradice la letra con la imagen.

En cuanto a la relación entre el elemento musical y la banda sonora nos encontramos con tres tipos de correspondencias. La correspondencia kinética tendrá lugar si la velocidad de la música y de la acción se corresponden, si existe una representación del ritmo musical ya sea en forma de baile o de parámetros visuales que siguen el ritmo. La correspondencia sintagmática se refiere a si la música secunda el ritmo, cambiando la puesta de escena o los escenarios en los cambios de sección de la canción. Por último la correspondencia de contenido se refiere a las alusiones directas de la imagen con la música, como las letras o algún tipo de sonido diegético.

Es importante conocer estas tres tipologías para poder establecer unas categorías claras en las que enmarcar el proyecto final.

## **El Transmedia en la música**

El transmedia ha aparecido en la última década como un nuevo campo de la industria cultural, un concepto que abre todo un campo de posibilidades para crear narrativas, estrategias de comunicación y promoción y, en general, cambiar por completo la manera de producir y distribuir contenidos en los medios de comunicación.

Las narrativas transmedia o NT fueron definidas por primera vez por Henry Jenkins, siendo el resultado de una nueva convergencia de medios que hace inevitable el flujo de contenidos por múltiples canales.<sup>11</sup> Esto quiere decir que los relatos se expandirán a través de múltiples plataformas, adecuando el mensaje a cada tipo de canal y consiguiendo una participación activa de los consumidores, que se verán integrado dentro del universo narrativo.

---

<sup>11</sup> Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. *MIT Technology Review*. Retrieved 28 January 2017, from <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Una de las características que definen a estas narrativas transmedia es que cada historia debe ser autónoma, es decir, debe poder consumirse por sí sola pero ser capaz de ser integrada con el resto de las narrativas en la construcción de todo el mundo narrativo. Es muy importante hacer esta diferenciación, que lo distingue del concepto de cross-media, que consiste en contar la misma historia a través de distintos medios, como las adaptaciones cinematográficas de libros.

*Pero cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea.*

Para terminar de comprender este término me remito a los 11 principios de las narrativas transmedia, creadas por un grupo de investigadores de la comunicación como Katharina Kokosha, Gregor Sedlag o Philipp Zimmermann, entre otros<sup>12</sup>:

1. **Reivindicación de la realidad**  
La ficción supera la realidad, llegando a ser tan envolvente como sea posible.
2. **Agujeros de conejo**  
La historia ofrece múltiples puntos de acceso a la historia para el espectador, dependiendo del medio y la situación en la que se utiliza.
3. **Universo Narrativo**  
El espectador ya no sigue un hilo dramático, elige entre varias historias que se cruzan, fundiéndose en una sola historia-universo.
4. **Interactividad**  
El espectador interactúa con la historia, participando e influyendo en su desarrollo.
5. **Contenido generado por usuarios**  
El universo narrativo habilita que el espectador contribuya directamente en puntos determinados de la historia.
6. **Transmedialidad**  
El universo narrativo no se limita a un solo medio, se aprovecha de los puntos fuertes de todos los medios para crear algo nuevo a partir de su simbiosis.

---

<sup>12</sup> Manifest, T. *The Future of Storytelling*, 2011.

7. **Narrativa basada en ubicaciones reales**  
El espectador se convierte en vehículo de la ficción, visitando lugares reales donde se cuentan partes de la historia.
8. **Hacia atrás, hacia adelante**  
La historia-universo atrae a diferentes tipos de espectadores, ofreciendo una variedad de roles para los usuarios de los medios más activos y más pasivos.
9. **Infinitud**  
El universo narrativo tiene el potencial para convertirse en un caldo de cultivo para una historia sin fin a través de secuelas, escisiones y elementos de la historia.
10. **Múltiples modelos de pago**  
La diversificación de la narración habilita distintos modelos de monetización, como el modelo freemium, de pago, etc. Esto permite múltiples maneras de contribuir por parte del espectador.
11. **El trabajo colaborativo**  
El universo narrativo se desarrolla en colaboración con un equipo versátil y multidisciplinario, cuyo rango de habilidades puede satisfacer las demandas de las experiencias narrativas.

Obviamente todos estos procesos y estrategias de convergencia también han afectado a la industria musical, que ha visto un gran potencial, haciendo hincapié en la posibilidad de establecer una estrecha relación entre los usuarios y los grupos de música.

Pero la posibilidad de expandir los límites de la musicalidad no es algo novedoso ni inherente a la convergencia mediática. Ya en el siglo XVIII Richard Wagner introdujo el concepto de Gesamtkunstwerk (obra de arte total) como la convergencia entre música, teatro y artes visuales. A lo largo de los años, esta voluntad de llevar la música a distintas plataformas nos ha llevado a distintos formatos de convergencia, como las óperas rock, los CD-ROM interactivos de la década de los 90 e incluso el videoclip podría considerarse como parte de esta voluntad multimedia de la música. Artistas como David Bowie, o Pink Floyd trabajaron en crear historias y personajes que trascendían mucho más allá que las propias grabaciones de estudio, creando todo una mitología entorno a sus trabajos.

En los últimos años esta convergencia se ha incrementado, fruto de las nuevas posibilidades que ofrece la web 2.0, los Smartphone y el abaratamiento de los costes de producción y distribución.

Pablo Martí, en su trabajo de investigación sobre música y transmedia propone siete grandes grupos en los que dividir estos cruces entre música, medios interactivos y la web 2.0<sup>13</sup>:

#### Hibridaciones audiovisuales:

Entendemos estas hibridaciones audiovisuales como aquellas obras en las que la obra musical se expande en el audiovisual más allá de los videoclips, creando toda una narrativa a través de obras de una duración más extensa. El ejemplo más claro de estas hibridaciones lo tenemos en películas como *The Wall* (Alan Parker, 1982) basada en el disco del mismo nombre de Pink Floyd o la más reciente *Scene From The Suburbs* (Spike Jonze, 2011), un cortometraje musical que recoge la esencia del álbum *The Suburbs* de Arcade Fire en un formato a medio camino entre el videoclip y la narrativa tradicional.

#### Videoclips interactivos:

Este formato, propiciado por las nuevas innovaciones tecnológicas y la integración de aplicaciones web y Smartphone propicia que los usuarios interactúen con este formato, creando experiencias únicas. Dentro de este grupo podemos encontrar experiencias basadas en la modificación del montaje, de la cadencia de planos o de la evolución del propio videoclip a través de la elección directa en el mismo o aquellos que van un paso más allá y requieren la integración de tecnologías extra, como las aplicaciones móviles, webcams o dispositivos de realidad virtual.

#### Juegos y aplicaciones:

Expandir el universo musical a través de propuestas de gamificación es una técnica bastante expandida en el tiempo. Ya a finales de los 90 nos encontramos con propuestas basadas en este modelo como los contenidos extra del disco *Veintegenarios* de Albert Plá (1997) o el juego *Ed Hunter* de Iron Maiden (1999).

---

<sup>13</sup> Martí, P.(2016) *Música y Transmedia:Gorillaz como estudio de caso*. Universitat Jaume I.p12

Con la llegada de los nuevos dispositivos móviles y el mercado de aplicaciones móviles estas propuestas de gamificación se han expandido por toda clase de formatos, explorando modelos de financiación freemium.

#### Páginas webs hipermedia:

Este grupo enmarca todas aquellas propuestas que utilizan las funciones de la web 2.0 de una forma creativa. El ejemplo más relevante lo encontramos en la página web The Wilderness Downtown, basado en la canción We Used To Wait de Arcade Fire y realizado por Chris Milk. En esta web, realizada en colaboración con Google, el usuario introduce una dirección para que se inserten en el videoclip imágenes de Google Earth del entorno.

#### Redes sociales:

Las redes sociales son ya un referente en cuanto a la comunicación de un grupo de música. Pero hay grupos que han sabido explotar las posibilidades de estos canales para crear estrategias de lanzamiento de sus álbumes, liberando partes de las canciones y contenidos extra para sus seguidores.

#### Narrativas expandidas

Podemos entender las narrativas expandidas como discursos con un desarrollo en el tiempo largo y que se ofrecen articulados en capítulos o secuencias. Una de las formas más extendidas es la de crear historias a través de la continuidad en los videoclips, no siendo estos publicados en el mismo periodo de tiempo. Un ejemplo es el trabajo de Woodkid, cuyos videoclips tienen nexos de unión y comparten personajes, narrando una historia en conjunto.

#### Branded content

También encontramos usos del transmedia en la música con un ámbito más comercial, con estrategias basadas en la colaboración de los grupos de música con empresas o marcas. U2 realizó una estrategia en colaboración con Apple en la que todos los usuarios de iTunes recibieron una descarga de su álbum de manera gratuita y sin aviso previo. La colaboración se expandió también con una serie de videoclips promocionales y spots para TV que promocionaban tanto a la plataforma como al grupo irlandés.



## **El videoclip como elemento transmedia:**

Centrándonos en el videoclip, el formato que nos ocupa esta investigación, podemos plantear dos formas de integración del videoclip en las apuestas transmedia, tal y como expone Ana María Sedeño <sup>14</sup>. En primer lugar como herramienta para ampliar el storytelling de un proyecto más general, normalmente audiovisual (película, series...) y, en segundo lugar, como parte de proyectos de promoción musical que lo comprenden como un medio para construir branding en torno al artista, apoyándose en todas las posibilidades de la interactividad y el lenguaje del clip en la red.

Es en este uso más enfocado a la promoción donde encontramos un uso más intensivo de las estrategias transmedia. Los grupos han visto en el transmedia una oportunidad para conectar con sus fans y conseguir una retroalimentación que atraiga a una mayor comunidad de usuarios. Una de estas maneras de incorporar la lógica transmedia al formato del videoclip es utilizando el contenido generado por los usuarios (GPU), con el que son los propios usuarios los que, a través de sus creaciones, constituyen los videoclips del grupo.

Podemos encontrar dos formas de incorporar el GPU a los videoclips. La primera de ellas tiene que ver con las plataformas de creación de contenidos por parte de realizadores amateur. En páginas como Genero.tv los propios grupos realizan una petición de realización que funciona a modo de concurso. Los realizadores suben sus propuestas y el ganador pasa a ser el videoclip oficial del grupo, aparte de recibir un premio en metálico. Esta forma ha sido utilizada por grupos como Muse<sup>15</sup>, con piezas creadas enteramente por los usuarios.

Otra de estas maneras de interactuar con los fans es hacerles partícipes en el videoclip a través de pequeños clips que se ponen en conjunto y dan como resultado piezas colaborativas. Uno de estos ejemplos es el video Amazing Day de Coldplay, en el que

---

<sup>14</sup> Valdellós AMS (2013). *El videoclip musical y su integración en narrativas transmedia: estrategias de valor para la música popular y otros empleos del formato*. V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna.

<sup>15</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=tFG\\_5PBI2K8](https://www.youtube.com/watch?v=tFG_5PBI2K8)

pidieron a sus fans que se grabaran un día en concreto. El resultado fue un clip que la banda colgó en su Facebook<sup>16</sup>.

## **Metodología:**

Este proyecto de TFM tiene una vocación meramente práctica, la producción y realización de un videoclip en un entorno de trabajo real, a un grupo de música con el que se ha pactado el proyecto, en un ámbito de colaboración entre ambas partes. Esta colaboración hace que la producción tenga que realizarse bajo el timing del grupo, con unos tiempos determinados para su producción, determinados por la grabación del álbum.

En cuanto al aspecto creativo, existe una libertad de contenidos por parte del realizador, aunque se tendrá en cuenta la opinión y algunos criterios determinados por el grupo, que se pondrán en común en las distintas reuniones con el grupo.

El videoclip se enmarcará dentro de la tipología de videoclip mixto, combinando la narrativa con la actuación del grupo. En cuanto a la estructura y el guión del videoclip, está totalmente supeditado a la propia canción, siendo comentado posteriormente en esta memoria.

En cuanto a las estrategias transmedia, voy a expandir el videoclip en dos direcciones:

La primera es un poster interactivo, utilizando la plataforma Aurasma. Esta tecnología, aprovecha la cámara de un dispositivo móvil para escanear todas aquellas imágenes creadas a través de la plataforma. Se pueden programar las imágenes para que lleven a direcciones web o crear animaciones de las imágenes que funcionan como una realidad virtual simplificada. Esta será la finalidad de este poster interactivo, crear un movimiento en el poster, atrayendo al público para ver el videoclip.

La segunda de estas estrategias es crear un Making-Of del videoclip, montado a partir de pequeños clips y momentos captados durante las jornadas de rodaje, para expandir los detalles sobre la producción y poder recopilar todos los momentos significativos del mismo.

---

<sup>16</sup> <https://www.facebook.com/coldplay/videos/10158047873670253/#>

# Referentes Audiovisuales:

Con tal de recopilar algunas referencias audiovisuales que nos ayuden a conformar la estética del videoclip, hemos recabado algunas influencias que tomaremos para el videoclip.

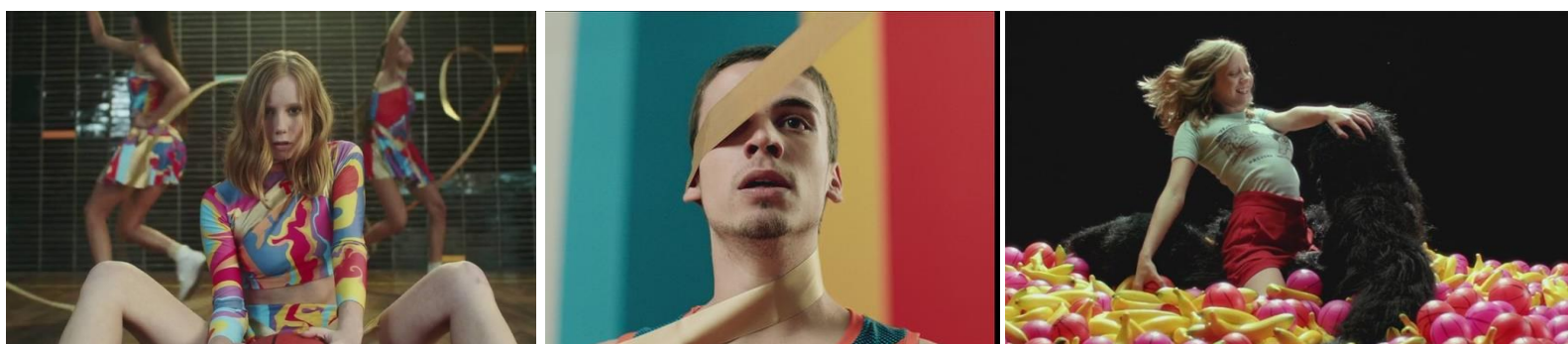
## Drengé - Fuckabout

Este videoclip nos sirve de referente por varios motivos. El primero es por su estructura mixta, combinando una narrativa simple con escenas de los músicos interpretando la canción con instrumentos falsos. El segundo es su puesta en escena y su dirección artística, que convierte una idea simple en un producto que brilla por su estética. De hecho, buena parte de los videoclips de este grupo británico nos sirven como referente por su estética y tratamiento del color.



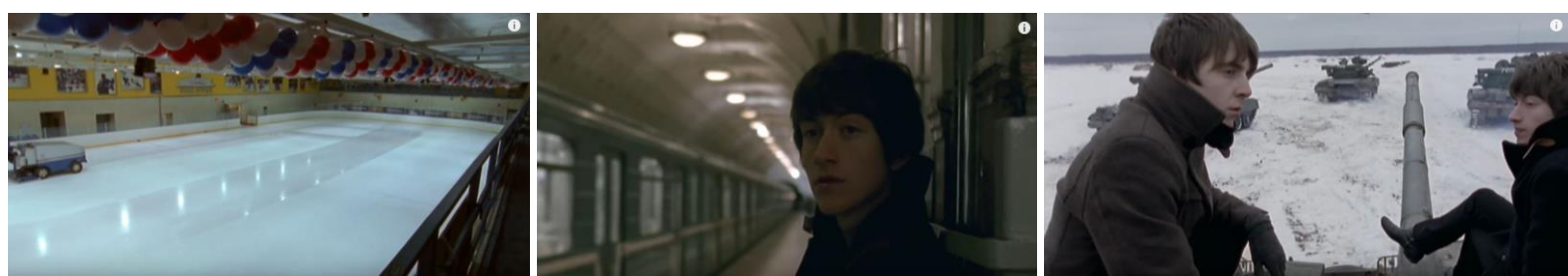
## Tame Impala - The Less I Know The Better

Si bien la producción de este videoclip escapa de las posibilidades de este proyecto, es interesante analizar su puesta en escena y los elementos surrealistas que forman parte de la narrativa del clip. Esta es la base a seguir en el proyecto del videoclip, con las limitaciones de ser una producción mucho más pequeña.



### **The Last Shadow Puppets - The Age of The Understatement**

Tomamos este videoclip como muestra de toda la obra de Romain Gavras, referente omnipresente en la concepción de este proyecto. La razón de escoger este videoclip es por ser quizás el más simple y asequible de este realizador, cuyas obras siempre brillan por una excelente factura, tanto estética como técnicamente.



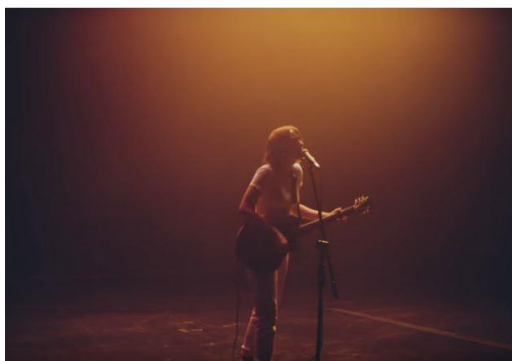
### **Battles - The Yabba**

Tomamos como referencia este videoclip por tres elementos muy interesantes para nuestro proyecto. Uno de ellos es su tratamiento de la imagen y el color, siendo un referente para el etalonaje de nuestro proyecto. El segundo es su montaje frenético, marcado en su totalidad por el ritmo de la canción que puede dar mucho juego, teniendo en cuenta los trabajos anteriores de la banda en la que está basada este proyecto. Por último es muy interesante como, en un par de localizaciones y con unos recursos limitados se ha creado un videoclip de primer nivel.



## **Mourn - Irrational Friend**

Este videoclip que, como el anterior referente, pertenece a la obra del realizador Roger Guardia, es la muestra de cómo crear un videoclip performativo realmente interesante. Su montaje dinámico y la puesta en escena resultarán muy interesantes a la hora de plantear las partes del proyecto en las que aparecerá el grupo interpretando.



**Creación del  
Proyecto: Tú no  
tienes que dormir  
contigo.**

# FASE I: IDEA INICIAL

## LETRA CANCIÓN:

Dios no llegó a ser dios  
pintando tus avenidas,  
ni pensando en cómo hacer  
que tu casa sea la mía.

Sólo pasa en tu barrio,  
venden nitroglicerina.  
Nos estamos pasando  
compramos todos los días.

Que te parece si  
ponemos tu mierdas en  
pastillas  
y las damos por ahí?  
Así yo descanso unos días

Celébralo! Tú no tienes que  
dormir contigo

Una vez realizadas las primeras reuniones con el grupo, se tomó la decisión de realizar el videoclip sobre la canción 'Tú no tienes que dormir contigo'. Esta decisión, consensuada entre ambas partes, se tomó por distintas razones. La primera de ella es por la capacidad narrativa de la canción, teniendo muchas posibilidades para ser transportada a la dimensión gráfica. La segunda era por una cuestión de timing, esta canción era una de las que el grupo tenía pregrabada de etapas anteriores, lo que nos permitía trabajar con una versión anterior y poder adelantar las fases de pre-producción sin esperar a la grabación final.

## CARACTERÍSTICAS

- Grupo: Chesterton
- Canción: Tu no tienes que dormir contigo
- Duración: 5:20
- Tipología Videoclip:  
Mixto (Narrativo + Performance)  
Concordancia letra: Amplificación  
Correspondencia sintagmática entre  
elemento visual y banda sonora

## BREVE SINOPSIS:

La idea inicial del videoclip es la de una historia de amor entre una chica y un chico ataviado con una máscara de monstruo del pantano, que representa la toxicidad de la misma relación, marcada por su adicción a una extraña sustancia en frascos amarillos fosforescentes, y que hará que chica acabe harta y decepcionada a partes iguales hasta el punto que querrá poner fin a la misma desenmascarando al chico y descubriendo que bajo la máscara se esconde ella misma.

# FASE II: GUIÓN

## Guion Literario:

La segunda fase pasa por desarrollar todo el guion literario a partir de la idea inicial antes comentada. Este sería el guion completamente desarrollado, con las partes de la canción correspondientes en subrayado:

### SEC.1 EXT.DIA. CALLE

CHICO está plantado en la calle, tieso, esperando a alguien o algo.

CHICA camina por la acera de enfrente, a velocidad rápida, con un globo en la mano. Sus miradas se cruzan y se quedan mirando fijamente el uno a otro. CHICA pasa de largo mientras CHICO le sigue con la mirada.

CHICA gira la cabeza, mira a CHICO y se muerde el labio.

### INSTRUMENTAL

### SEC.2 INT.DIA. BAÑO

CHICA camina hasta un espejo, en el que se para y se inspecciona la cara. En el reflejo aparece CHICO.

CHICA se gira, sorprendida, pero se da cuenta de que no hay nadie detrás de ella.

Dios no llegó a ser dios  
pintando tus avenidas,  
ni pensando en cómo hacer  
que tu casa sea la mía.

### SEC.3 INT.DIA.CAFETERÍA

CHICA está sentada en una cafetería, tomando un batido.

CHICO se encuentra justo detrás de ella, en la mesa anterior, sujetando un periódico con el que se tapa la cara mientras espía a CHICA

CHICA se levanta, camina hasta donde está sentado CHICO y aparta el periódico de su cara.



CHICA se abalanza sobre CHICO.

ni pensando en cómo hacer  
que tu casa sea la mía.

#### **SEC.4 int. UNIVERSIDAD**

CHICO y CHICA se encuentran justo delante de VENDEDOR. VENDEDOR abre su gabardina, mostrando frascos de colores que porta en el forro de la misma. CHICO elige un frasco y lo señala. VENDEDOR lo desengancha de la gabardina y se lo ofrece. CHICA le paga.

Sólo pasa en tu barrio,  
venden nitroglicerina.  
Nos estamos pasando  
compramos todos los días.

#### **SEC.5 int.discoteca**

CHICO Y CHICA están bailando en una discoteca. CHICA rodea con sus brazos a CHICO y se dispone a besarlo. Cuando la cabeza de CHICA está lo suficientemente cerca CHICO se aparta y saca del bolsillo un frasco con una sustancia amarilla fosforescente. CHICA muestra su descontento y se marcha.

#### **SEC.6. int.baño**

CHICO está dentro de una bañera, aparentemente drogado, con la mirada perdida. CHICA le sumerge la cabeza empujando con la mano. CHICA cierra la tapa de la bañera convirtiendo la misma en una pastilla gigante.

(Aquí va una transición en la que pasamos de un plano general de la bañera al detalle de la pastilla en la mano de CHICA con el mismo tiro de cámara)

CHICA le da una pastilla a CHICO con un gesto que recuerda a la comunión católica.

CHICA empuja a CHICO y lo hace desaparecer de la escena.

CHICA se tira de espaldas a una piscina.

Que te parece si  
ponemos tu mierdas en pastillas

en las damos por ahí?  
Así yo descanso unos días

### **SEC.7 INT. PISCINA BOLAS**

CHICA se tira de espaldas a una piscina de bolas.

### **SEC.8 INT.HABITACIÓN**

CHICA conduce a CHICO a una habitación a través de unas cortinas rojas. CHICA tumba a CHICO en la cama. CHICA desenmascara a CHICO. Cuando le quita la máscara descubre que debajo de la máscara se encuentra su mismo rostro. CHICA entra en shock.CHICA despierta, en la misma cama.

Celébralo! Tú no tienes que dormir contigo

CHICA juega con un mando con un botón rojo que se encuentra en la misma cama.

### **PARTE INSTRUMENTAL CALMADA**

Finalmente pulsa el botón, haciendo que la cama gire (como un picadero clásico) y se descubra un escenario, donde aparecen los miembros del grupo portando máscaras similares a la que llevaba CHICO.

### **GOLPE MUSICAL**

# Guion Técnico

**SEC. 1 – EXT. DÍA. CALLE**

**CRÉDITOS INICIALES (SUPERPUESTOS SOBRE Plano 1)**

## **Plano 1. PG. DRON. Movimiento Descendente**

CHICA camina por la calle en dirección a CHICO, quien espera de pie.

## **Plano 2. PP.**

CHICA dirige su mirada a CHICO.

## **Plano 3. PA. TRAVELLING SEGUIMIENTO. Movimiento inverso**

CHICA camina dirección a CHICO.

## **Plano 4. PE. TRAVELLING LATERAL SOBRE CHICO.**

CHICO sigue con la cabeza el movimiento de CHICA, que pasa por delante de él.

## **Plano 5. PMC. Escorzo CHICO.**

CHICA se gira, mirando a CHICO y mordiéndose el labio.

## **SEC. 2 – INT. DÍA. BAÑO.**

### **Plano 6. PMC.**

CHICA se está mirando en el espejo, en el reflejo aparece CHICO. CHICA se gira y mira sorprendida al ver que CHICO ha desaparecido

### **Plano 7. PD.**

Cortinas moviéndose.

## **SEC. 3 – INT. DÍA. CAFETERÍA.**

### **Plano 8. PG.**

CHICA está sentada en una cafetería, tomando un batido.

CHICO se encuentra justo detrás de ella, en la mesa anterior, sujetando un periódico con el que se tapa la cara mientras espía a CHICA

CHICA se levanta, camina hasta donde está sentado CHICO y aparta el periódico de su cara.

CHICA se abalanza sobre CHICO.

## **SEC. 4 – INT. DÍA. UNIVERSIDAD.**

### **Plano 9. PE TRAVELLING ACERCAMIENTO. (Hasta PA con pareja en escorzo)**

La cámara recorre el pasillo hasta llegar a CHICO y CHICA, situados de espaldas frente a VENDEDOR. VENDEDOR se abre la chaqueta, mostrando los frascos de colores.

### **Plano 10. PE. (Contraplano de 9).**

La mano de CHICO señala uno de los frascos

#### **Plano 11. PD. PICADO**

VENDEDOR saca el frasco de la chaqueta.

#### **Plano 12. PE (Como 10)**

VENDEDOR le entrega el frasco a CHICO. CHICA le paga.

#### **Plano 13. PA (Como 9)**

CHICO inspecciona el frasco. VENDEDOR coge el dinero y se lo guarda en la chaqueta.

### **SEC. 5 – INT. NOCHE. DISCOTECA**

#### **Plano 14. PMC.**

CHICO mueve la cabeza y baila

#### **Plano 15. PMC**

CHICA mueve la cabeza y baila.

#### **Plano 16. PM. Conjunto**

CHICO y CHICA bailan juntos, con CHICA dándole la espalda. CHICA se gira y rodea con los brazos a CHICO, acercando la cabeza a la suya. CHICO saca un frasco del bolsillo, al verlo CHICA lo suelta y sale de escena.

#### **Plano 17. PD**

La mano de CHICO le quita el tapón al frasco.

### **SEC. 6 – INT. NOCHE. BAÑO**

#### **Plano 18. PM.**

CHICO está tumbado en la bañera, rodeado de frascos. La mano de CHICA

#### **Plano 19. PG**

Se observa la bañera cubierta con una cápsula, ofreciendo la imagen de una pastilla gigante.

#### **Plano 20. PD**

Pastilla sobre mano de CHICA

#### **Plano 21. PMC**

CHICA le mete la pastilla en la boca a CHICO y lo empuja hacia atrás

#### **Plano 22. PE**

CHICA cae hacia atrás en una piscina.

### **SEC. 7 – EXT. DÍA. PISCINA DE BOLAS**

### **Plano 23. PE (Como 22)**

CHICA cae hacia atrás sobre una piscina de bolas.

## **SEC. 8 – INT. NOCHE. DORMITORIO**

### **Plano 24. PA. TRAVELLING DE SEGUIMIENTO**

CHICA lleva a CHICO de la mano, atravesando unas cortinas hasta una cama. CHICA empuja a CHICO a la cama y se abalanza sobre el

### **Plano 25. PE. LATERAL**

CHICA le quita la máscara a CHICO

### **Plano 26. PP. LATERAL**

Se levanta la máscara y se descubre la cara de CHICA

### **Plano 27. PMC. FRONTAL. Efecto Dolly Zoom**

CHICA se muestra sorprendida

### **Plano 28. PP.**

CHICA levanta un botón rojo y lo mira.

### **Plano 29. PD.**

Ojos de CHICA.

**Plano 30. PD**

Botón rojo.

**Plano 31. PP. Como 28**

CHICA pulsa el botón.

**Plano 32. PG. Travelling Circular (Movimiento salida a plano siguiente)**

La cama gira. CHICA se agarra a la cama

**SEC. 9 – INT. TARDE. ESCENARIO**

**Plano 34. PG. TRAVELLING CIRCULAR. Movimiento entrada plano anterior**

Aparece un escenario con el grupo tocando.



# Notas sobre el guion:

Una de las claves del guion es la presencia del personaje enmascarado del chico, que viene a representar la idea de la que parte la canción de una relación tóxica. Para representar esta relación toxica de la que habla la letra se ha utilizado una referencia al monstruo de la película La mujer y el monstruo / Creature from the Black Lagoon, el clásico del género de terror.

En la película el monstruo adquiere una enfermiza obsesión con la chica protagonista, raptándola y llevándola a su cueva. En base a esto se construye el guion del videoclip, con una separación en distintos actos.

El primero de los actos sería la presentación de ambos personajes y el primer encuentro entre ambos, donde se conocen y entablan el primer contacto. A partir de aquí es donde el monstruo comienza su obsesión por la chica, siguiéndole y espiándola.

El segundo acto comienza cuando la chica por fin cae en los brazos del monstruo, dando pie a la relación, que se representa en las secuencias donde aparecen juntos (compra de la droga y discoteca). El hecho de que sea ella quien le paga las drogas a él ya empieza a mostrarnos parte de la toxicidad de la relación, donde ella tiene que invitar y mantener al chico.

El tercer acto sería cuando la chica decide acabar con la relación, harta de la vida que le proporciona el monstruo. Este acto se representa cuando ella hunde en la bañera al monstruo, insertando todos los males en una pastilla que le da al chico para que se los trague y le deje en paz.

# FASE III: PREPRODUCCION

## Cronograma

Antes de empezar con la preproducción, es importante establecer unas fechas de trabajo y unos plazos a los que ceñirse.

2017		febrero				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
30	31	01	02	03	04 Elección Canción Videoclip	05
06	07	08	09	10	11 Reunión Inicial con el grupo	12 Fase guión Literario
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	01	02	03	04	05
06	07	Notas:				

2017

marzo

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
27	28	01 Preproducción	02	03	04	05
06 Desgloses	07	08	09	10	11 Reunión Directora de Arte	12
13 Búsqueda plantilla equipo técnico	14	15	16	17	18	19
20 Casting Actores	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	01	02
03	04	Notas:				

2017

abril

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
27	28	29	30	31	01	02
03 Búsqueda Localizaciones	04	05	06	07	08	09
10	11	12 Reunión Directora Vestuario	13	14	15 Reunión Directora de Arte	16
17	18	19	20 Videoconferencia Cámara	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
01	02	Notas:				

2017

mayo

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
01 Reunión Equipo Técnico	02	03	04	05	06	07
08 Traslado equipo técnico	09 Preparación Material	10 RODAJE	11	12	13	14 Traslado equipo técnico
15	16	17	18	19	20	21
22 Volcado / Preparación Proxies	23	24	25	26	27	28
29	30	31	01	02	03	04
05	06	Notas:				


2017

junio

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
29	30	31	01 Montaje	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19 Composición	20	21	22	23	24	25
26 Etalonaje	27	28	29	30 Exportación Final	01	02
03	04	Notas:				

# Desgloses:

<b>EQUIPO DE PRODUCCIÓN</b>	
<b>Función</b>	<b><u>Nombre</u></b>
Director/a	<b>Iván Moreno</b>
Guionista	<b>Iván Moreno</b>
Director/a de producción	<b>Maria Bustos</b>
Ayudante de producción	<b>Llorenç García</b>
Director/a artístico	<b>Amparo Valls</b>
Director/a de fotografía	<b>Maria Bustos/Aleix Castells</b>
Cámara	<b>Aleix Castells</b>
Vestuario	<b>Noemi Perea</b>
Maquillaje	<b>Elisa Cañagiral</b>
Técnico de iluminación	<b>Aleix Castells</b>
Script	<b>Llorenç García</b>
Montador	<b>Iván Moreno</b>
Efectos visuales / grafismo	<b>Iván Moreno</b>
Making Of, Fotofija	<b>Paula Abellán</b>

EQUIPO ARTÍSTICO			
Personaje	Nombre actor/actriz	Tallas	Fotografía
CHICA	Lydia García	XS,p38,z37	
CHICO	Benjamín García	M,p40,z44	
VENDEDOR	David Sandoval	XL	

<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Cantidad</b>	<b>Equipo (iluminación, cámara, ópticas, sonido, etc.)</b>	<b>Proveedor / Responsable</b>
1	Cámara URSA Mini 4k + Grip	Aleix Castells
1	24mm Sigma f.1.4	Labcom Uji
1	30mm Sigma f.1.4	Labcom Uji
1	85 mm Samyang f.1.4	María Bustos
1	Monitor Campo	Labcom Uji
2	Trípode Video	Aleix Castells / Labcom
1	Slider	Labcom Uji
1	Travelling + Railes	Labcom Uji
1	Grúa	Labcom Uji
1	Dron DJI	Aleix Castells
1	Maleta Iluminación 3 Focos 100 W	Aleix Castells
1	Máquina Humo	Iván Moreno
1	Luces Discoteca	Iván Moreno

<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Cantidad</b>	<b>Atrezzo, vestuario, maquillaje, peluquería, vehículos, etc.</b>	<b>Proveedor / Responsable</b>
1	Máscara	Amparo Valls
10	Frascos Fosforescentes	Iván Moreno
1	Escenografía habitación	Amparo Valls
1	Cápsula Bañera	Amparo Valls
1	Botón Rojo	Iván Moreno
1	Pastilla	Iván Moreno
1	Equipo Maquillaje	Elisa Cañagiral

NECESIDADES DE PRODUCCIÓN		
	Transporte, viajes, dietas, seguros, impuestos, etc.	Proveedor / Responsable
	Dietas	María Bustos
	Transporte Público	Iván Moreno
	Coche 1 Producción	Iván Moreno
	Coche 2 Producción	Llorenç García

NECESIDADES VESTUARIO		
Actor	Prenda	Proveedor / Responsable
David	Gabardina	Noemi Perea
Benjamín	Camisetas básicas x3	Noemi Perea
Benjamín	Vaqueros Negros	Noemi Perea
Benjamín	Zapatillas	Noemi Perea
Benjamín	Chaqueta Vaquera	Noemi Perea
Lydia	Sandalias	Noemi Perea
Lydia	Chaqueta Rosa	Noemi Perea
Lydia	Pantalones Negros	Noemi Perea
Lydia	Pantalones Cortos Vaqueros	Noemi Perea
Lydia	Camiseta Monstruo	Noemi Perea
Lydia	Camiseta Cerezas	Noemi Perea
Lydia	Camiseta Tigre	Noemi Perea
Lydia	Camiseta Gris	Noemi Perea
Lydia	Chaqueta Burdeos	Noemi Perea



En cuanto a las necesidades de vestuario, se van a establecer 4 conjuntos que se repetirán a lo largo de las secuencias, creados a partir de las ideas de la directora de vestuario:



Boceto de la directora de vestuario y resultado final

Conjunto 1



Conjunto 2



Conjunto 3



Conjunto 4



# Informes Localizaciones

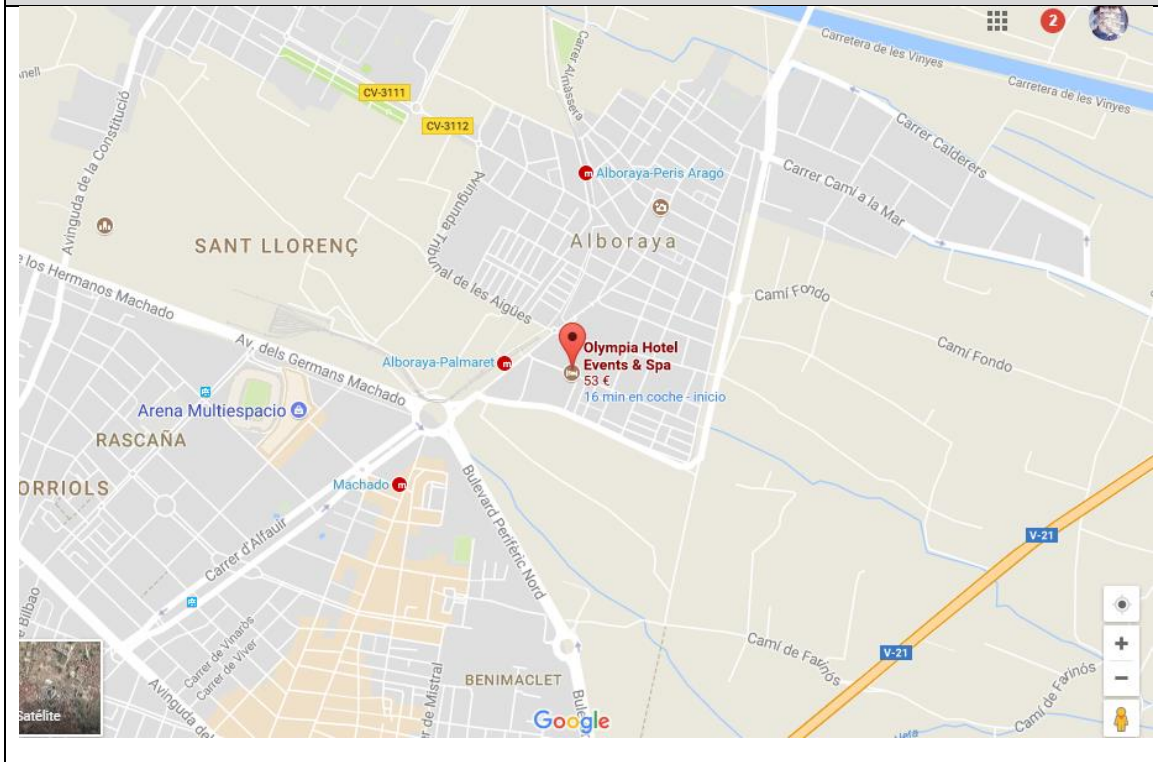
<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Hotel Olympia					<b>Secuencias:</b> 9 (Performance)
					<b>Número de planos:</b> -
<b>Dirección postal:</b> Calle Maestro Serrano, 3-5, 46120 Alboraya, Valencia					<b>Persona de contacto:</b> Paco Moreno
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> SI
	X		X		

CONDICIONES DE ILUMINACIÓN	
Natural	Artificial
Tapar toda luz natural	Set 3 focos 100 W Luz artificial propio local
CONDICIONES ACÚSTICAS	
Ruido ambiental interior	Ruido ambiental exterior
Aire acondicionado (sin importancia) Sistema megafonía para sincronizar música	Aislado
CONDICIONANTES DE TRANSPORTE	OTROS CONDICIONANTES
<b>Posibilidad de llegar en coche:</b> Si <b>Facilidad de aparcar:</b> Si, parking propio	

## FOTOGRAFÍAS



## MAPA



<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Sweet Coffee					<b>Secuencias: 2</b>
					<b>Número de planos: 1</b>
<b>Dirección postal:</b> Calle Ruzafa, 34. Valencia					<b>Persona de contacto:</b> Juan
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> SI
	X	X			

<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
Luz ventanales	Set 2 focos 100 W
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
Aire acondicionado (sin importancia) Ruidos Cafetería	Gente calle
<b>CONDICIONANTES DE TRANSPORTE</b>	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
Posibilidad de llegar en coche: Si Facilidad de aparcar: Si, parking privado a 50m	Rodaje a primera hora de la mañana para evitar la aglomeración de gente



<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Sweet Coffee					<b>Secuencias: 3</b> <b>Número de planos: 4</b>
<b>Dirección postal:</b> Av. Del Marqués de Sotelo, 9 46002, Valencia					<b>Persona de contacto:</b> <b>Amparo Pons</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> <b>SI</b>
	X	X			

<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
Sótano (sin luz natural)	Set 2 focos 100 W + Luz Localización (Espejos estilo Camerino)
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
Ruidos Cafetería	-
<b>CONDICIONANTES DE TRANSPORTE</b>	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
Posibilidad de llegar en coche: Si Facilidad de aparcar: Si, parking privado a 200m (mismo Parking que secuencia 2)	Rodaje justo después de Secuencia 3 (los locales están próximos)





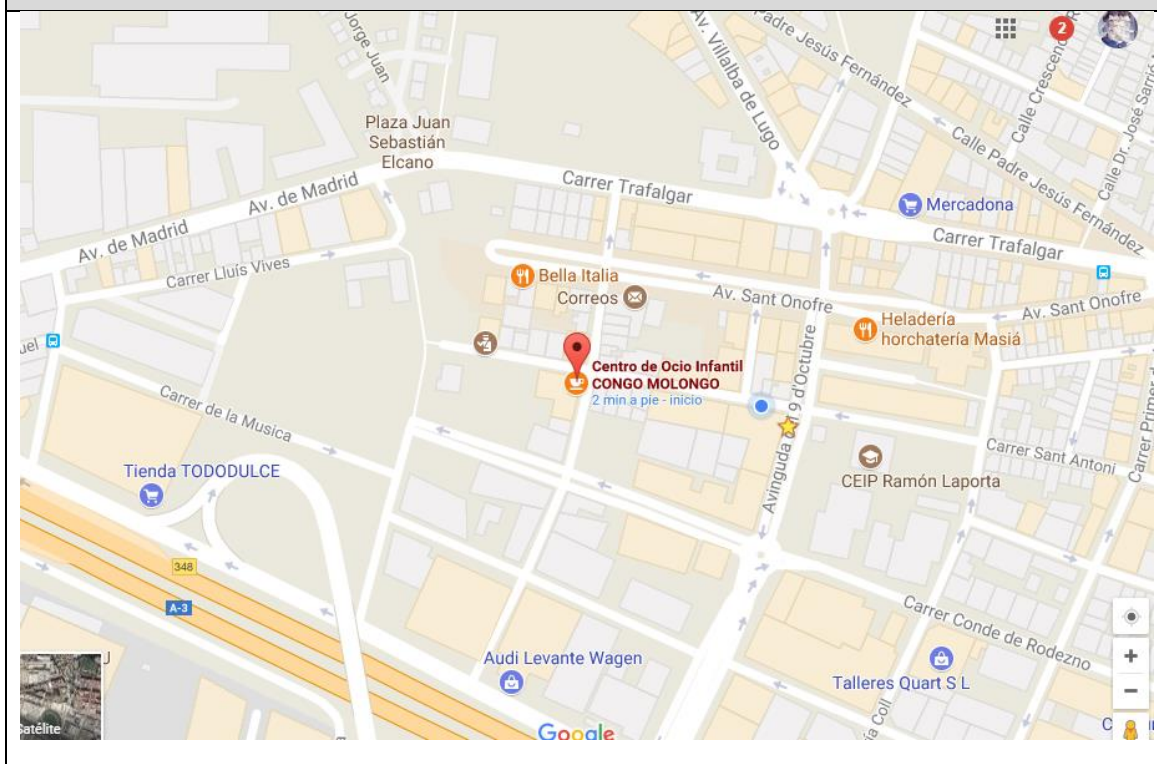
<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Congo Molongo (Piscina Bolas)					<b>Secuencias: 7</b>
					<b>Número de planos: 2</b>
<b>Dirección postal:</b> Avd. Blasco Ibañez, 23, 46930 Cuart de Poblet, Valencia					<b>Persona de contacto:</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b>
	X	X			SI

<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
Cerrado	Set 3 focos 100 W
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
Aire acondicionado (sin importancia)	-
<b>CONDICIONANTES DE TRANSPORTE</b>	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
<b>Posibilidad de llegar en coche: Si</b>  <b>Facilidad de aparcar: Si, parking en la calle</b>	<b>Rodaje únicamente con la actriz.</b>

## FOTOGRAFÍAS



## MAPA



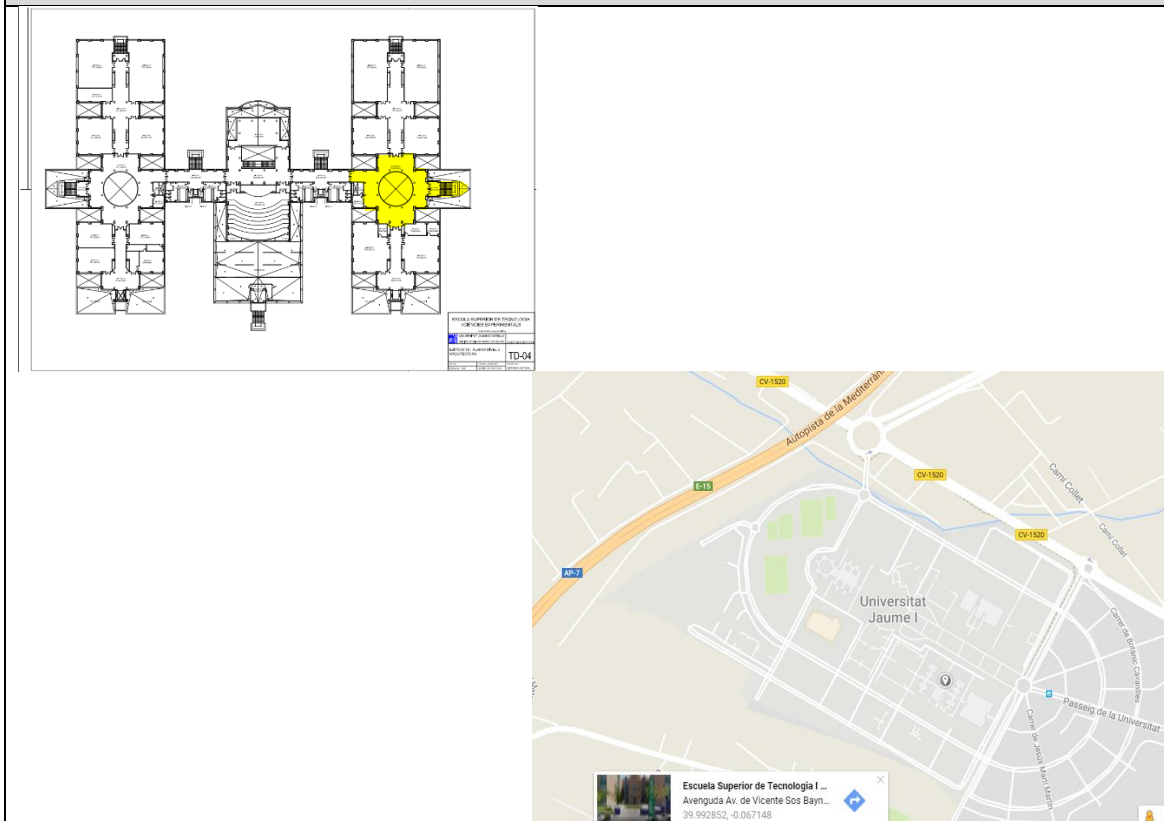
<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Facultad ESTC UJI					<b>Secuencias: 4</b>
					<b>Número de planos: 6</b>
<b>Dirección postal:</b> Avenida de Vicent Sos Baynat, s/n, 12071 Castellón de la Plana, Castellón					<b>Persona de contacto:</b> Jose Joaquin Gual
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> SI
	X	X			

<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
Luz Ventanas	Set 3 focos 100 W
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
-	Alumnos
<b>CONDICIONANTES DE TRANSPORTE</b>	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
<b>Posibilidad de llegar en coche: Si</b> <b>Facilidad de aparcar: Si</b>	<b>Traslado material desde Labcom UJI</b>

## FOTOGRAFÍAS



## MAPA



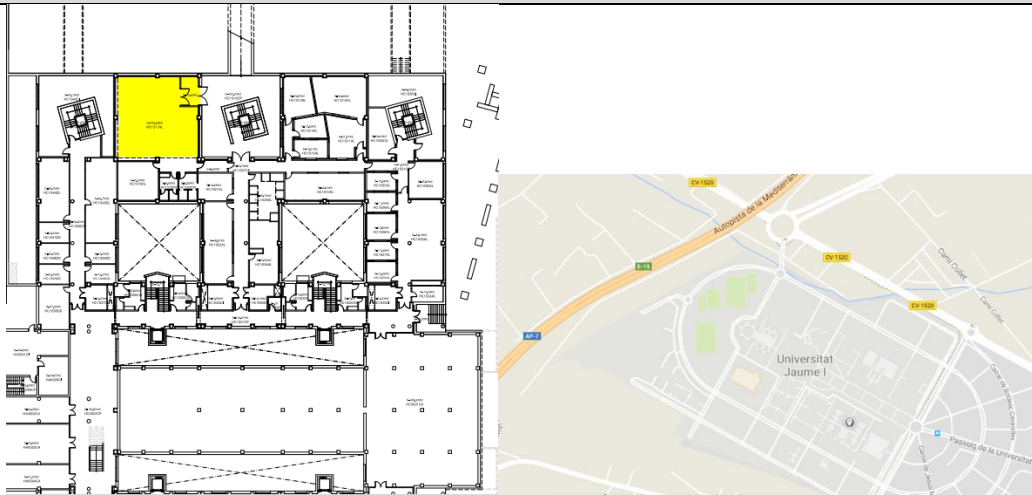
<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Plató Labcom UJI					<b>Secuencias:</b> 5-8
					<b>Número de planos:</b> 3-5
<b>Dirección postal:</b> Avenida de Vicent Sos Baynat, s/n, 12071 Castellón de la Plana, Castellón					<b>Persona de contacto:</b>  Juan Plasencia
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b>  SI
	X		X		

<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
-	Set 3 focos 100 W
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
-	-
<b>CONDICIONANTES DE TRANSPORTE</b>	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
<b>Posibilidad de llegar en coche:</b> Si  <b>Facilidad de aparcar:</b> Si	<b>Permiso para usar máquina de humo</b> <b>(desactivar alarmas)</b>

## FOTOGRAFÍAS



## MAPA



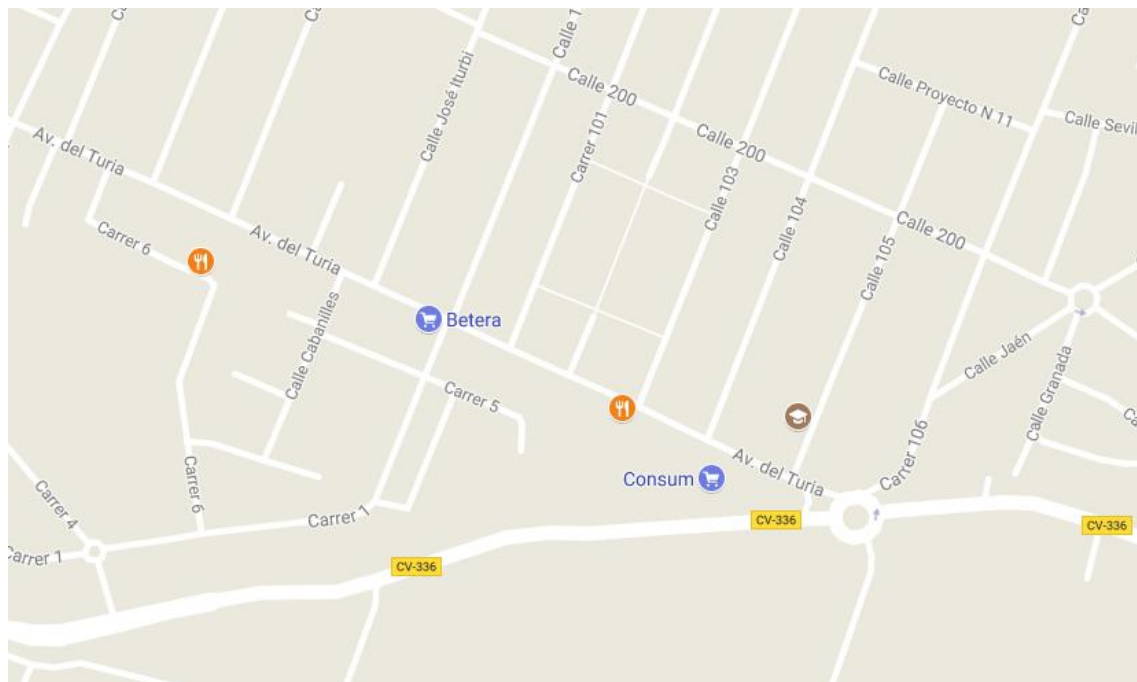
<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Calle Riba-roja					<b>Secuencias: 1</b>
					<b>Número de planos: 8</b>
<b>Dirección postal:</b> Av. Del Turia. 46190 Riba-roja					<b>Persona de contacto:</b> -
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> SI
X			X		

<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
Luz totalmente natural. Esperar a que caiga el sol (18:00)	-
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
-	Gente, coches, etc.
<b>CONDICIONANTES DE TRANSPORTE</b>	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
Posibilidad de llegar en coche: Si Facilidad de aparcar: Si	Tener cuidado transeúntes y coches.

## FOTOGRAFÍAS



## MAPA





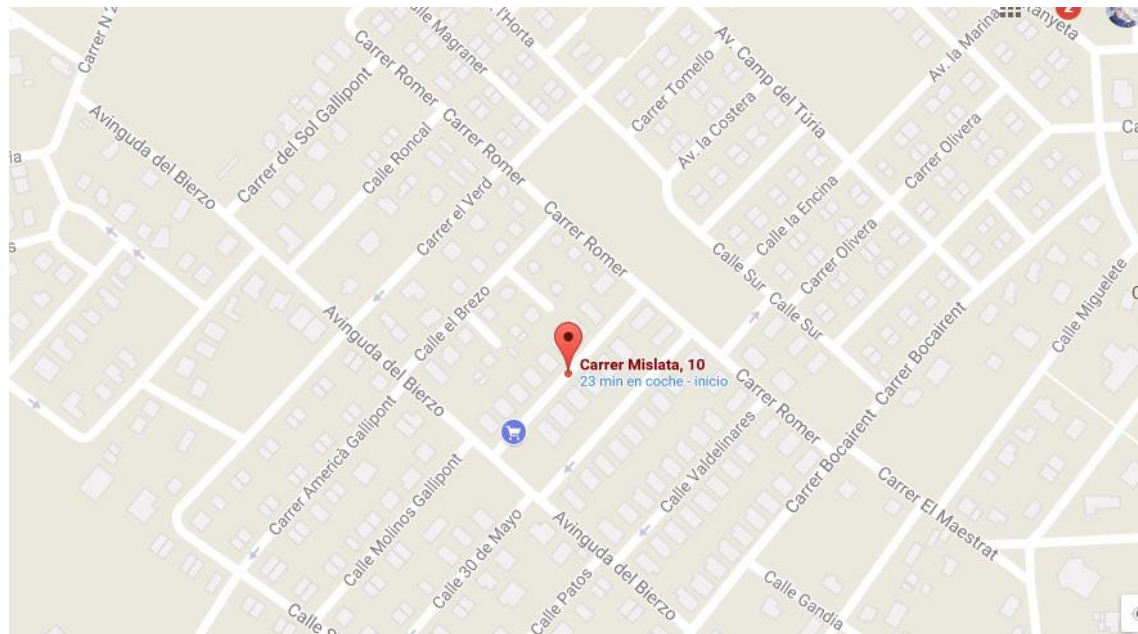
<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b>					<b>Secuencias: 6</b>
Chalet La Pobla					<b>Número de planos: 5</b>
<b>Dirección postal:</b>					<b>Persona de contacto:</b>
Calle Mislata, 10 46185 La Pobla de Vallbona					-
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b>
	X		X		SI

<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
Luz totalmente natural plano piscina (rodar 19:30 max)	Set 3 focos 100 W
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
-	-
<b>CONDICIONANTES DE TRANSPORTE</b>	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
<b>Posibilidad de llegar en coche: Si</b>  <b>Facilidad de aparcar: Si</b>	<b>Vivienda propia, total libertad.</b>  <b>Rodaje piscina por la tarde.</b>  <b>Rodaje secuencia baño después.</b>

## FOTOGRAFÍAS



## MAPA



# Desglose Secuencias:

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Riba Roja					<b>Número secuencia:</b> 1
					<b>Número de planos:</b> 5
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 1
X			X		<b>Nº páginas:</b> 1

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
<p>CHICO está plantado en la calle, tieso, esperando a alguien o algo.</p> <p>CHICA camina por la acera de enfrente, a velocidad rápida, con un globo en la mano. Sus miradas se cruzan y se quedan mirando fijamente el uno a otro. CHICA pasa de largo mientras CHICO le sigue con la mirada.</p> <p>CHICA gira la cabeza, mira a CHICO y se muerde el labio.</p>		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Chica		
Chico		
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Iluminación Natural	Cámara + Ópticas	
	Trípode	
	Dron	
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Atrezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	

Coche (Cámara)	Chica Conjunto 1 Chico: Chaqueta + Camiseta
<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>
Máscara Maquillaje básico	
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>
	Media tarde. Coche transporte

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Baño Bar					<b>Número secuencia:</b> 2
					<b>Número de planos:</b> 2
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 1
	X	X			<b>Nº páginas:</b> 1

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
<p>CHICA camina hasta un espejo, en el que se para y se inspecciona la cara. En el reflejo aparece CHICO.</p> <p>CHICA se gira, sorprendida, pero se da cuenta de que no hay nadie detrás de ella.</p>		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Chica		
Chico		
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Set 3 Focos	Cámara + Ópticas Trípode	
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Atrezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	
	Chica Conjunto 2 Chico: Chaqueta + Camiseta	
<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>	

Máscara	
Maquillaje Chica	
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>
	Coche transporte

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Cafetería					<b>Número secuencia:</b> 3
					<b>Número de planos:</b> 1
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 1
	X	X			<b>Nº páginas:</b> 1

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
<p>CHICA está sentada en una cafetería, tomando un batido.</p> <p>CHICO se encuentra justo detrás de ella, en la mesa anterior, sujetando un periódico con el que se tapa la cara mientras espía a CHICA</p> <p>CHICA se levanta, camina hasta donde está sentado CHICO y aparta el periódico de su cara.</p>		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Chica		
Chico		
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Set 3 Focos	Cámara + Ópticas Trípode	
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Atrezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	
	Chica Conjunto 2 Chico: Chaqueta + Camiseta	

<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>
Máscara Maquillaje Chica	
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>
	Coche transporte



<b>LOCALIZACIÓN:</b>					<b>Número secuencia:4</b>
ESTCE UJI					<b>Número de planos:5</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión: 2</b>
	X	X			<b>Nº páginas: 1</b>

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
<p>CHICO y CHICA se encuentran justo delante de VENDEDOR. VENDEDOR abre su gabardina, mostrando frascos de colores que porta en el forro de la misma. CHICO elige un frasco y lo señala. VENDEDOR lo desengancha de la gabardina y se lo ofrece. CHICA le paga.</p>		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Chica Chico	Vendedor	
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Set 3 Focos	Cámara + Ópticas Trípode Travelling	
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Arezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	
	Chica Conjunto 3 Chico: Chaqueta + Camiseta	
<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>	

Máscara Maquillaje Chica	Eliminar Railes
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>
	Coche transporte

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Discoteca					<b>Número secuencia:</b> 5
					<b>Número de planos:</b> 3
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 2
	X		X		<b>Nº páginas:</b> 1

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
<p>CHICO Y CHICA están bailando en una discoteca. CHICA rodea con sus brazos a CHICO y se dispone a besarlo. Cuando la cabeza de CHICA está lo suficientemente cerca CHICO se aparta y saca del bolsillo un frasco con una sustancia amarilla fosforescente. CHICA muestra su descontento y se marcha.</p>		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Chica		
Chico		
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Set 3 Focos	Cámara + Ópticas	
Iluminación Plató	Trípode	
Luces Discoteca		
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-	Máquina de Humo	
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Atrezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	
Cortinas Brillantes	Chica Conjunto 3	
	Chico: Chaqueta + Camiseta	
<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>	

Máscara	
Maquillaje Chica	
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>

<b>LOCALIZACIÓN:</b>					<b>Número secuencia:</b> 6
Baño					<b>Número de planos:</b> 5
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 2
	X		X		<b>Nº páginas:</b> 1

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
<p>CHICO está dentro de una bañera, aparentemente drogado, con la mirada perdida. CHICA le sumerge la cabeza empujando con la mano. CHICA cierra la tapa de la bañera convirtiendo la misma en una pastilla gigante.</p> <p>(Aquí va una transición en la que pasamos de un plano general de la bañera al detalle de la pastilla en la mano de CHICA con el mismo tiro de cámara)</p> <p>CHICA le da una pastilla a CHICO con un gesto que recuerda a la comunión católica.</p> <p>CHICA empuja a CHICO y lo hace desaparecer de la escena.</p> <p>CHICA se tira de espaldas a una piscina.</p>		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Chica		
Chico		
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Set 3 Focos	Cámara + Ópticas	
Iluminación Plató	Trípode	
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-	Máquina de Humo	
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Atrezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	

Cápsula Bañera	Chica Conjunto 4 Chico: Camiseta
<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>
Máscara Maquillaje Chica	Sincronización Plano Piscina con Secuencia 8
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Piscina Bolas					<b>Número secuencia:</b> 7
					<b>Número de planos:</b> 1
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 2
	X		X		<b>Nº páginas:</b> 1

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
CHICA se tira de espaldas a una piscina de bolas.		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Chica		
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Set 3 Focos	Cámara + Ópticas Trípode	
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Arezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	
	Chica Conjunto 4	
<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>	

Maquillaje Chica	Sincronización Plano Piscina Bolas con Secuencia 7
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>
	Coche Transporte



<b>LOCALIZACIÓN:</b>					<b>Número secuencia:</b> 8
Habitación					<b>Número de planos:</b> 9
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 3
	X		X		<b>Nº páginas:</b> 1

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
<p>CHICA conduce a CHICO a una habitación a través de unas cortinas rojas. CHICA tumba a CHICO en la cama. CHICA desenmascara a CHICO. Cuando le quita la máscara descubre que debajo de la máscara se encuentra su mismo rostro. CHICA entra en shock. CHICA despierta, en la misma cama.</p> <p>CHICA juega con un mando con un botón rojo que se encuentra en la misma cama.</p>		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Chica		
Chico		
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Set 3 Focos	Cámara + Ópticas	
	Trípode	
	Travelling + Carro	
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Arezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	
Escenografía Habitación	Chica Conjunto 3	

	Chico: Chaqueta + Camiseta
<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>
Máscara Maquillaje Chica	Eliminar Railes
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>
	Coche transporte

<b>LOCALIZACIÓN:</b>					<b>Número secuencia:</b> 9
Escenario					<b>Número de planos:</b> 1
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 3
	X		X		<b>Nº páginas:</b> 1

<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>		
Aparece el grupo tocando.		
<b>PERSONAJES</b>		
<b>Principales</b>	<b>Secundarios</b>	<b>Figurantes</b>
Grupo Música		
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>		
<b>Iluminación</b>	<b>Cámara, ópticas, etc.</b>	
Set 3 Focos	Cámara + Ópticas Trípode Travelling + Carro	
<b>Sonido</b>	<b>Otras</b>	
-		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>		
<b>Atrezzo / Vehículos</b>	<b>Vestuario</b>	
Escenario		
<b>Maquillaje y peluquería</b>	<b>Efectos especiales</b>	

<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>
	Coche transporte

# Presupuesto:

**TITULO** Tu no tienes que dormir contigo  
**DIRECTOR/A** Iván Moreno

## RESUMEN

		Coste	
CAP. 01	GUIÓN Y MUSICA	-	€
CAP. 02	PERSONAL ARTISTICO	320,00	€
CAP. 03	EQUIPO TECNICO	160,00	€
CAP. 04	ESCENOGRAFIA	275,00	€
CAP. 05	VIAJES, HOTELES Y COMIDAS	400,00	€
<b>TOTAL</b>		<b>1.155</b>	<b>€</b>

## CAPÍTULO 01 GUIÓN Y MÚSICA

		Coste/día	Unidades	Días	COSTE TOTAL	
01.01	Guión		0		-	€
01.02	Música		0		-	€
<b>Subtotal</b>						

## CAPÍTULO 02 PERSONAL ARTÍSTICO

		Coste/día	Unidades	Días	COSTE TOTAL	
02.01	Protagonistas	50	2	3	300,00	€
02.03	Secundarios	20	1	1	20,00	€
<b>Subtotal</b>						<b>320,00 €</b>

## CAPÍTULO 03 EQUIPO TÉCNICO

		Coste/día	Unidades	Días	COSTE TOTAL	
03.01	Dirección				-	€
03.02	Producción				-	€
03.03	Fotografía				100,00	€
03.06	Maquillaje	20	1	3	60,00	€
03.10	Montaje				-	€
<b>Subtotal</b>						<b>160,00 €</b>

## CAPÍTULO 04 ESCENOGRAFÍA

		Coste/día	Unidades	Días	COSTE TOTAL	
04.01	Decorados y escenarios	100	1	2	200,00	€
04.03	Vestuario	25	1	3	75,00	€
04.04	Semovientes y carruajes					
04.05	Varios					
<b>Subtotal</b>						<b>275,00 €</b>

## CAPÍTULO 05 VIAJES, HOTELES Y COMIDAS

		Coste/día	Unidades	Días	COSTE TOTAL	
07.01	Localizaciones				-	€
07.02	Viajes				200,00	€
07.03	Hoteles y comidas				200,00	€
<b>Subtotal</b>						<b>400,00 €</b>

# FASE IV: RODAJE

## Ordenes de rodaje:

ORDEN DE RODAJE NÚMERO 1		PERSONA DE CONTACTO INCIDENCIAS:					
FECHA : 10/05/2017		Contacto: Iván Moreno					
HORARIO DE LA JORNADA		PREVISIÓN METEOROLÓGICA:					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comienzo jornada: 17:00</li> <li>Inicio grabación: 18:30</li> <li>Comida: -</li> <li>Cena: -</li> <li>Fin jornada: 21:00</li> </ul>		Soleado					
		AMANECE: 6:00					
		ANOCECE: 20:45					
		HOSPITAL MÁS CERCANO:					
		Hospital Clinic Universitari					
LOCALIZACIÓN : Hotel Olympia							
SEC.	SET - SINOPSIS	EXT/INT-DÍA/NOCHE	PERSONAJES	N. PÁG.			
09	PERFORMANCE	INT-DIA	-	3			
CITACIÓN EQUIPO ARTÍSTICO							
N.	PERSONAJE	ACTOR/ACTRIZ	RECOGIDA	VEST. MAQ. PELU	INICIO	FIN	LOC
1		GRUPO	X	X	18:15	20:45	
CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO (Todos 17:00)							
Director/a: Ivan M.		Dir. Foto: Maria B/ Aleix C.		Vestuario: -			
Script: Llorenç G.		Iluminación: Aleix C.		Maquillaje: -			
Producción: Maria B.		Cámaras: Aleix C.		Dir. Arte:-			
OBSERVACIONES							
<ul style="list-style-type: none"> <li>No fumar en el SET de RODAJE</li> <li>Poner los móviles en modo avión durante el rodaje</li> <li>Montar Escenario</li> </ul>							

<b>ORDEN DE RODAJE NÚMERO 2</b>		<b>PERSONA DE CONTACTO INCIDENCIAS:</b>					
FECHA : 11/05/2017		Contacto: Iván Moreno					
<b>HORARIO DE LA JORNADA</b>		<b>PREVISIÓN METEOROLÓGICA:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comienzo jornada: 10:00</li> <li>Inicio grabación: 11:30</li> <li>Comida: -</li> <li>Cena: -</li> <li>Fin jornada: 13:00</li> </ul>		Soleado					
		AMANECE: 6:00					
		ANOCECE: 20:45					
		<b>HOSPITAL MÁS CERCANO:</b>					
		Hospital Manises					
<b>LOCALIZACIÓN : Congo Molongo</b>							
<b>SEC.</b>	<b>SET - SINOPSIS</b>	<b>EXT/INT-DÍA/NOCHE</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>N. PÁG.</b>			
07	Piscina Bolas	INT-DIA	-	2			
<b>CITACIÓN EQUIPO ARTÍSTICO</b>							
<b>N.</b>	<b>PERSONAJE</b>	<b>ACTOR/ACTRIZ</b>	<b>RECOGIDA</b>	<b>VEST. MAQ. PELU</b>	<b>INICIO</b>	<b>FIN</b>	<b>LOC</b>
1	Chica	Lydia	Si, 9:30	10:30	11:30	12:30	Sedavi
-							
-							
<b>CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO (Todos 10:00)</b>							
Director/a: Ivan M.		Dir. Foto: Maria B/ Aleix C.		Vestuario: -			
Script: Llorenç G.		Iluminación: Aleix C.		Maquillaje: Elisa C. (Recoger 9:30)			
Producción: Maria B.		Cámaras: Aleix C.		Peluquería: -			
				Dir. Arte:-			
<b>OBSERVACIONES</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>No fumar en el SET de RODAJE</li> <li>Poner los móviles en modo avión durante el rodaje</li> </ul>							

<b>ORDEN DE RODAJE NÚMERO 3</b>		<b>PERSONA DE CONTACTO INCIDENCIAS:</b>					
FECHA : 12/05/2017		Contacto: Iván Moreno					
<b>HORARIO DE LA JORNADA</b>		<b>PREVISIÓN METEOROLÓGICA:</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comienzo jornada: 8:00</li> <li>Inicio grabación: 11:00</li> <li>Comida: 14-15</li> <li>Cena: -</li> <li>Fin jornada: 21:00</li> </ul>		Soleado					
		AMANECE: 6:00					
		ANOCHECE: 20:45					
		<b>HOSPITAL MÁS CERCANO:</b>					
		Hospital Provincial Cs					
<b>LOCALIZACIÓN : Universidad Jaume I</b>							
<b>SEC.</b>	<b>SET - SINOPSIS</b>	<b>EXT/INT-DÍA/NOCHE</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>N. PÁG.</b>			
4	Intercambio Droga (11-13:30)	INT-DIA	3	2			
5	Discoteca (15-17)	INT-TARDE	2	2			
6	Baño (17-17:30)	INT-TARDE	1	3			
8	Habitación (17:30-20:30)	INT-TARDE	2	3			
<b>CITACIÓN EQUIPO ARTÍSTICO</b>							
<b>N.</b>	<b>PERSONAJE</b>	<b>ACTOR/ACTRIZ</b>	<b>RECOGIDA</b>	<b>VEST. MAQ. PELU</b>	<b>INICIO</b>	<b>FIN</b>	<b>LOC</b>
1	Chica	Lydia	Si (8)	Si (10)	11:00	20:30	
2	Chico	Benjamin	Acude (8:30)	Si (10:30)	11:00	20:30	
3	Vendedor	David	Acude	No	11:00	13:30	
<b>CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO (Todos 8:00 para traslado a CS)</b>							
Director/a: Ivan M.		Dir. Foto: Maria B/ Aleix C.		Vestuario: -			
Script: Llorenç G.		Iluminación: Aleix C.		Maquillaje: Elisa C.			
Producción: Maria B.		Cámaras: Aleix C.		Peluquería: -			
				Dir. Arte:-			
<b>OBSERVACIONES</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>No fumar en el SET de RODAJE</li> <li>Poner los móviles en modo avión durante el rodaje</li> <li>Salida VLC 8:00, RECOGIDA Material y comienzo rodaje.</li> </ul>							



<b>ORDEN DE RODAJE NÚMERO 4</b>		<b>PERSONA DE CONTACTO INCIDENCIAS:</b>				
FECHA : 13/05/2017		Contacto: Iván Moreno				
<b>HORARIO DE LA JORNADA</b>		<b>PREVISIÓN METEOROLÓGICA:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comienzo jornada: 9:00</li> <li>Inicio grabación: 10:00</li> <li>Comida: 14:15-16:00</li> <li>Cena: -</li> <li>Fin jornada: 21:00</li> </ul>		Soleado				
		AMANECE: 6:00				
		ANOCECE: 20:45				
		<b>HOSPITAL MÁS CERCANO:</b>				
		Virgen del Consuelo				
<b>LOCALIZACIÓN 1 : Valencia Ciudad</b>						
<b>SEC.</b>	<b>SET - SINOPSIS</b>	<b>EXT/INT-DÍA/NOCHE</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>N. PÁG.</b>		
3	Cafetería (10-11:30)	INT-DIA	2	1		
2	Bar (11-13)	INT-DIA	2	1		
<b>LOCALIZACIÓN 2 : Camp de Turia</b>						
<b>SEC.</b>	<b>SET - SINOPSIS</b>	<b>EXT/INT-DÍA/NOCHE</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>N. PÁG.</b>		
1	Calle (16-18)	EXT-TARDE	2	1		
6	Baño (18-21)	INT-TARDE/NOCHE	2	3		
<b>CITACIÓN EQUIPO ARTÍSTICO</b>						
<b>N.</b>	<b>PERSONAJE</b>	<b>ACTOR/ACTRIZ</b>	<b>RECOGIDA</b>	<b>VEST. MAQ. PELU</b>	<b>INICIO</b>	<b>FIN</b>
1	Chica	Lydia	Si (9,30)	Si (10,30)	11:00	21
2	Chico	Benjamin	Acude (10:30)	No	11:00	21
<b>CITACIÓN EQUIPO TÉCNICO (Todos 10:00 para traslado a CS)</b>						
<b>Director/a: Ivan M.</b>		<b>Dir. Foto: Maria B/ Aleix C.</b>		<b>Vestuario: -</b>		
<b>Script: Llorenç G.</b>		<b>Iluminación: Aleix C.</b>		<b>Maquillaje: Elisa C.</b>		
<b>Producción: Maria B.</b>		<b>Cámaras: Aleix C.</b>		<b>Peluquería: -</b>		
				<b>Dir. Arte:-</b>		
<b>OBSERVACIONES</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>No fumar en el SET de RODAJE</li> <li>Poner los móviles en modo avión durante el rodaje</li> <li>Después de la 2nda secuencia traslado a La Pobla de Vallbona donde comeremos y rodaremos las otras dos secuencias.</li> </ul>						

# Plan de Rodaje:

<p><b>lunes, 08 de mayo de 2017</b></p>	<p><b>jueves, 11 de mayo de 2017</b></p>
	<p>11:00-13:00 7. SEC.7 PISCINA BOLAS</p>
<p><b>martes, 09 de mayo de 2017</b></p>	<p><b>viernes, 12 de mayo de 2017</b></p>
<p>17:00-20:00 9. SEC.9 INT. LOCAL ENSAYO PRINCIPIO DE FILMACIÓN</p>	<p>8:00-9:00 Desplazamiento VLC-CS 9:00-9:30 Recogida Préstamo LABCOM 10:00-13:30 4. SEC.4 INT.UNIVERSIDAD 14:00-15:00 Pausa Comida 15:00-16:30 5. SEC.5 INT.DISCOTECA 16:30-17:00 SEC. 6 BAÑO (Solo Planos 3 y 4) 17:00-20:00 8. SEC.8 INT. ESTUDIO</p>
<p><b>miércoles, 10 de mayo de 2017</b></p>	<p><b>sábado, 13 de mayo de 2017</b></p>
<p>Día libre</p>	<p>9:00-11:00 3. SEC.3 INT. CAFETERÍA 11:00-13:00 2. SEC.2 INT. BAR 13:15-13:45 Desplazamiento Valencia-Pobla Vallbona 14:15-16:00 Pausa Comida 16:00-18:00 1. SEC.1 EXT.CALLE 18:00-21:00 6. SEC.6 INT.BAÑO 21:15-23:15 Cena Fin de Rodaje (Si se hace tarde) Fin de la filmación</p> <p><b>domingo, 14 de mayo de 2017</b></p>

# Scripts:

"Tu no tienes que dormir contigo", de Iván Moreno



HOJA DE SCRIPT: #01

Script: Llorenç García

Jornada: 10/05/2017

## PERFORMANCE

ARCHIVO	FPS	SEC	PLANO	TOMA	ACCIÓN	¿OK?	OBSERVACIONES
A	24	Ref	1	1	P.G. grupo	<del>X</del>	Mal ubicado / but no ve
A	24	P	<del>1</del>	2	" "	<del>X</del> ✓	a mitad
A (COM2)	24	P	1.	3	" (hasta el final)	✓	Se han liado un poco a mitad
A	24	Ref	2	1	P.P. cantante	X	Mal colocación del cantante
A	24	Ref	2	2	P.P. cantante	50/50	Vole para <del>señal</del> Mov. de la cabeza MAL
A	24	Ref	2	3	P.P. cantante.	✓	
B	60/24	Ref	3	1	P.D. guitarra Miki	✓	
B	60/24	Ref	4	1	P.D. batería	✓	
C	120/24	Ref	5	1	P.D. batería	✓	otro punto de vista
C	60/24	Ref	6	1	P.D. bajo	✓	
C	60	Ref	7	1	P.G. Trax, vertical 1° instrumental	X	Mal foco
C		Ref	7	2	"	X	Se han liado
C		Ref	7	3	"	X	No suena bien
C		Ref	7	4	"	X	
C	60/24	Ref	7	5	"	✓	
B	60/24	Ref	<del>1</del>	1	Platillo patas	X	Se para después de faltar al platillo
B	60/24	Ref		2	"	✓	
B	60/24	Ref		3	batería	✓	
C	120/24	Ref		4	Platillo		
C	24		8	1	P.G. trax <sup>dejarlo final</sup>	X	liado al foco
C			8	2	"	X	Mal enfoque
C			8	3		X	

→  
revisar

8/4 / hiena

"Tu no tienes que dormir contigo", de Iván Moreno



HOJA DE SCRIPT: #02

Script: Lorena García

Jornada: 11/05/2017

**BOLAS**

ARCHIVO	FPS	SEC	PLANO	TOMA	ACCIÓN	¿OK?	OBSERVACIONES
D	60/24	7	1A	1	P.M. Chico cae hacia arriba	X	Mejorar el tiro de bolas
D	"	"	"	2	"	5/50	bolas mejores
D	"	"	"	3	"	X	Poco fuerza tiro de bolas
D	"	"	"	4	"	✓	"es perfecto esto" (I.M. 2017)
D	60/24	7	1B	1	P.M. Chico cae cabeza abajo	X	hemos apuntado mal el tiro de cámara
D	"	"	"	2	"	✓	Bien. Pero vamos a mejorarla (bolas regular)
D	"	"	"	3	"	✓	La buena definitiva
D	60/24	7	3	1	P.P. Chico levántese	X	poco regular
D	"	"	"	2	"	✓	Buena.

"Tu no tienes que dormir contigo", de Iván Moreno



HOJA DE SCRIPT: #03

Script:

Jornada: 12/05/2017

UJI ESTCE

ARCHIVO	FPS	SEC	PLANO	TOMA	ACCIÓN	¿OK?	OBSERVACIONES
E C-006	24	4	1	1	P.G. Travelling surrealmento	✓	PRUEBA
E	"	"	1	2	"	✓	
E	"	"	1	3	"	✓	
E	"	"	1	4	"	✗	
E	"	"	1	5	"	✗	el plano es más corto en duración.
'	"	"	1	6	"	✗	
'	"	"	1	7	"	logu	se unile de nuevo
' C-013	"	"	1	8	"	✓	
' C-014	"	4	1	1	P.G. Travelling atrapamiento	✓	
' C-015	"	4	3	1	P.A. toda la acción	✓	
' C-016	"	4	2	1	P.D. foscas	✗	Repetido 4 veces.
' C-017	"	4	2(p.)	1	P.D. cara,	✓	
E C-018	"	4	2(bateo)		P.D. bateo		sin clegeta
E C-19	"	4	2(bateo mano)		P.D. mano	✗	S.E.
E C-20	"	4	2		"	✓	SC
E C-21	"	4	3 (ata-B)		P.M. Chico/a esfuerzo vend.	✓	
E	"	4	3c	1		✗	
E C-23	"	4	3c	2		✓	Bueno pero vamos a probar con la cam más baja
E C-24	"	4	3c	3			



"Tu no tienes que dormir contigo", de Iván Moreno



HOJA DE SCRIPT: #5

Script:

Jornada: 12/05/2017

UDI PLATÓ (CAMA)

ARCHIVO	FPS	SEC	PLANO	TOMA	ACCIÓN	¿OK?	OBSERVACIONES
H C-008		8	1	1	P.G. trav. de seguimiento	X	lío
H		"	"	2	"	X	ellos van bemostrado rápido
H C-010		"	"	3	"	✓	
H 011		"	3	3	P.P. chica	X	
H 012		"	"	2		X	bueno <del>travando</del> (lento)
H 013		"	"	3		✓	Bueno buena
H 014		"	4	1	P.P. Huevoquita máscara	X	Falla foto
H 015		"	"	"			
H 017		"	5	1	P.P. chica Dolly lage shot zoom	X	SK
H 018		"	5	2	" Dolly zoom		Mejor Acting y Luz
H -C 005		"	6	1	zoom shot Salidas	X	
H -C 006		"	6	2	"	✓	





"Tu no tienes que dormir contigo", de Iván Moreno



HOJA DE SCRIPT: #7

Script:

Jornada: 13/05/2017

BAÑO

ARCHIVO	FPS	SEC	PLANO	TOMA	ACCIÓN	¿OK?	OBSERVACIONES
I C-016	24	2	1	1	PBM. (Luz se mueve en el espejo)	X	
I	24	2	1	2		X	
I	24	2	1	3		X	
I	24	2	1	4		✓/	
I 020	24	2	1	5		✓	Bien, pero ortopédico
I 021	24	2	1	6	todo movimiento	✓	Más natural
I 022	24	2	1	7	<del>Giro solo</del> Todo mov	✓ (+)	Más natural (+)
I 023	24	2	2	1	Giro solo	✓	Muchas repes
I 024	24	2	3	1	Cortina	✗	Cortina
I 025	24	2	3	2		✓	Croqueta Llo



"Tu no tienes que dormir contigo", de Iván Moreno

HOJA DE SCRIPT: #9

Script:

Jornada: 13/05/2017

P. VALLEBONA



ARCHIVO	FPS	SEC	PLANO	TOMA	ACCIÓN	¿OK?	OBSERVACIONES
J   C-17		1	1		For. Mirada chico		
J   C-18		1					
J   C-19		1					
J   C-20		1	2	1	Tron. Chico pto		
J   C-21		1					
J   C-22		4					
J   C-25		1	3	1	PM. escarbo chico Mirada	X	No chico no camina suficiente.
J   C-26		1		2	"		Vino en coche
J   C-27		1		3	"	⊘	
J   C-28		1	4		Contro plano chico mirando chico	⊙	
DJI   01_0166		1	5	VARIAS	Plano Dron.	⊙	Varios Tomos
DJI   01_0167		1	5	VARIAS	<b>DRONES</b>	⊙	Varios Tomos

# Comentarios sobre el rodaje:

Después de haber realizado la grabación del videoclip, veo destacable comentar ciertos conceptos tratados durante el mismo.

La creación de un entorno de trabajo casi profesional, contando con distintas personas para los distintos puestos ha permitido poder trabajar de una manera rápida y precisa, haciendo mucho más llevadera la carga de trabajo en el rodaje y pudiendo establecer claramente las competencias de cada uno de los miembros del staff.

En cuanto al propio rodaje, aunque siempre hemos utilizado el guion técnico como referencia constante, ha habido un par de ocasiones en las que hemos tenido que improvisar soluciones. Uno de ellos es un momento que ya se preveía de máxima dificultad sobre el papel y que se ha confirmado en el rodaje: el momento en el que se simulaba un giro del escenario para dar paso al grupo. Pese a que en los días previos se realizaron pruebas con maquetas y escenarios para determinar los movimientos a realizar, mientras estábamos rodando vimos cómo era bastante probable que el resultado final no fuera lo suficientemente convincente y bajara el nivel general de la producción. Por ello se rodaron unos planos alternativos con los que poder reemplazar la primera idea en el montaje, como finalmente ha ocurrido.

De un modo parecido ha ocurrido con los planos donde una cápsula cubre la bañera para simular una pastilla. Este plano, pese al gran trabajo de arte, no queda tan convincente como se preveía en un primer momento y, con tal de querer pillarnos los dedos, también se han rodado planos alternativos para cubrir la falta de ese plano.


Por otro lado, aspectos que no estaban totalmente definidos en la producción se han acabado de definir en el rodaje, como las tonalidades cromáticas de la iluminación, cuya elección final estaba determinada por las condiciones de las localizaciones, vestuario y las características de los propios actores. Con unas ideas básicas de lo que se quería realizar (una iluminación muy marcada y estridente, con gamas de colores basadas en las fiestas de graduaciones norteamericanas) se decidió marcar unas tonalidades rojas, pasionales sobre la actriz, dejando unos tonos azules para el chico, haciendo especial énfasis entre esa dualidad entre los personajes.

# FASE V: POSTPRODUCCION


## Preparacion, creación Proxies:

El primer paso es la creación de unos proxies para poder manejar los archivos con más comodidad, ya que se trata de archivos en bruto en 4k que ralentizan mucho el rendimiento de los programas de edición. Para ello crearemos unos archivos proxy de una calidad media-baja que permitan realizar el montaje offline.

De esta manera convertiremos los casi 500 Gb en bruto a unas muestras de apenas 15 Gb.

	1.213 archivos, 18 carpetas
Tipo:	Todos del tipo Carpeta de archivos
Ubicación:	Todos en L:\
Tamaño:	496 GB (533.635.987.337 bytes)
Tamaño en disco:	497 GB (533.725.052.928 bytes)

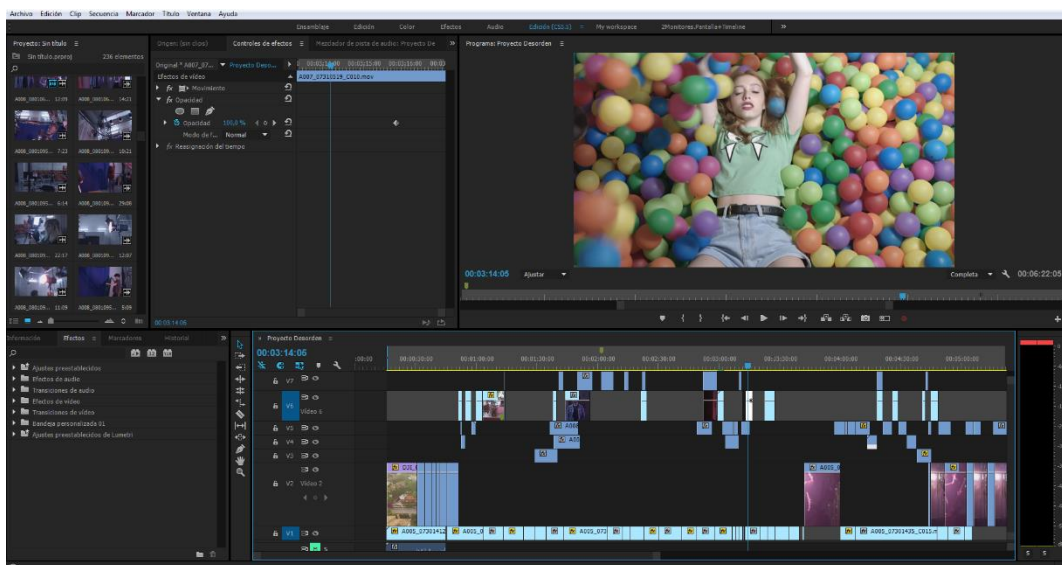
  

	Proxies Videoclip
Tipo:	Carpeta de archivos
Ubicación:	D:\Documentos\MASTER\TFM\Brutos
Tamaño:	14,9 GB (16.035.070.337 bytes)
Tamaño en disco:	14,9 GB (16.035.885.056 bytes)
Contiene:	399 archivos, 0 carpetas

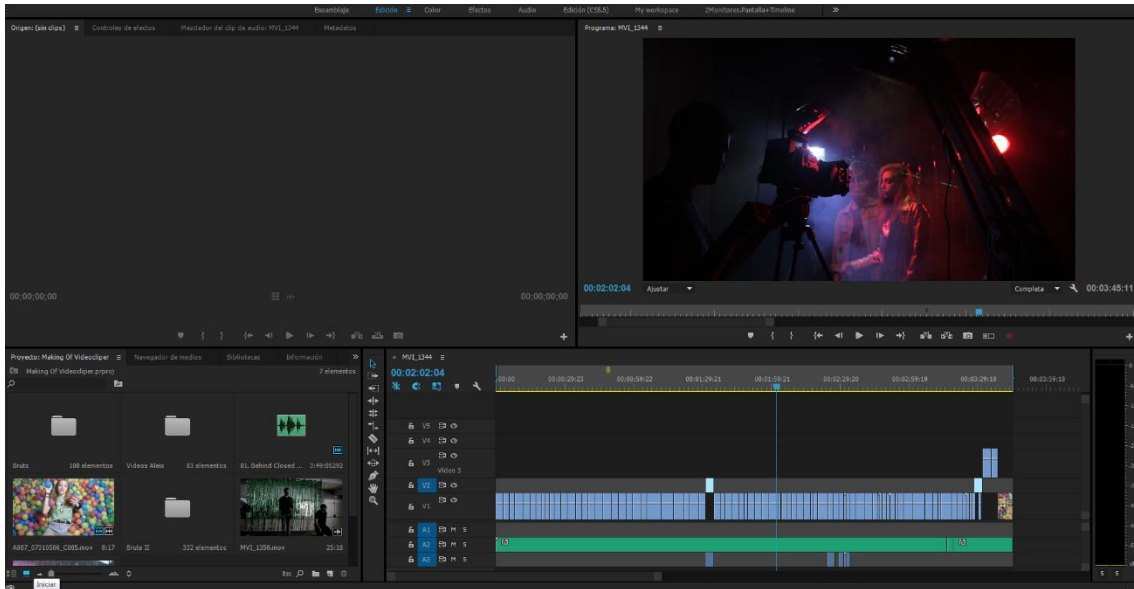
## Montaje:

Para el montaje del videoclip voy a utilizar Adobe Premiere, en la versión CC 2015, tanto para el montaje del videoclip como para el diario de rodaje, a partir de los videos de making-of y de los momentos entre rodajes, lo que después constituirá parte del cartel interactivo transmedia.

Una vez realizado el montaje del videoclip, se exportará una versión XML del proyecto para su posterior etalonaje en Da Vinci Resolve.



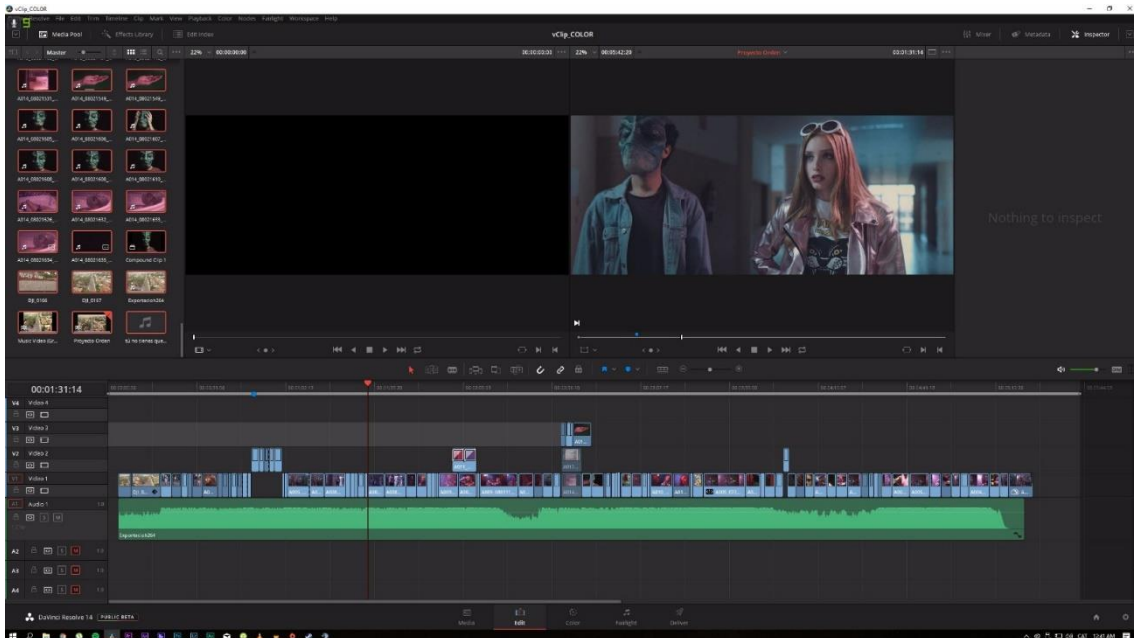
**Timeline del montaje del Videoclip**



Timeline del montaje del diario de rodaje.

## Etalonaje y Composición:

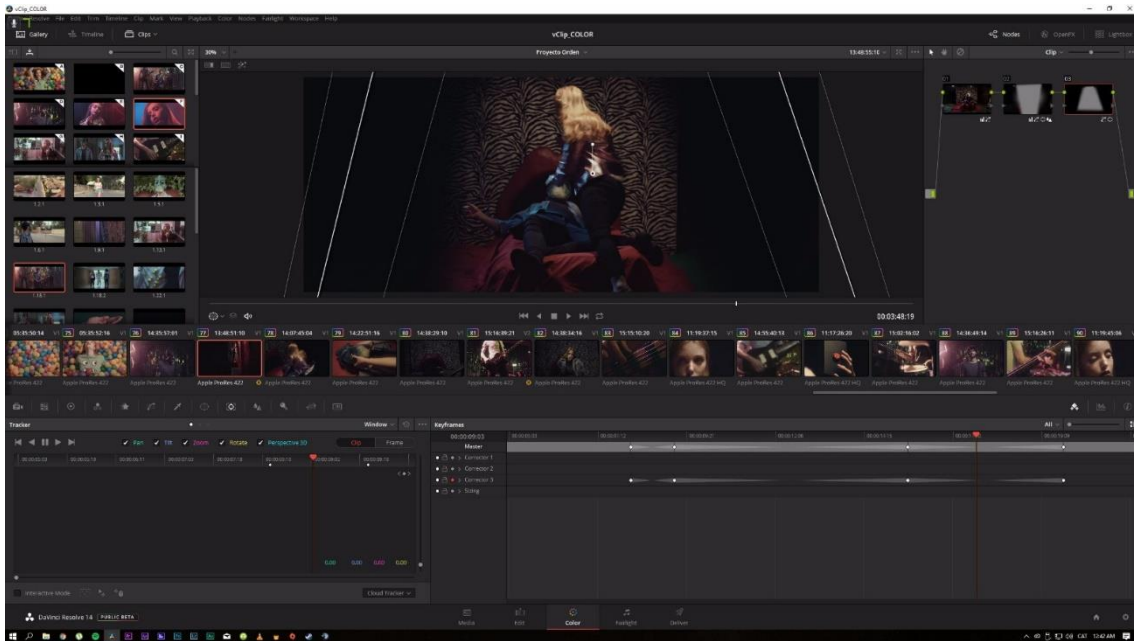
El primer paso de esta fase es importar el proyecto XML exportado desde Premiere, para poder trabajar con el mismo timeline creado previamente en Da Vinci Resolve.



Timeline en Da Vinci Resolve 12

Una vez establecido este espacio de trabajo, la primera de las labores a realizar en Da Vinci es la de composición, para eliminar aquellos elementos que aparecen en pantalla, como cables o railes. En este caso teníamos simplemente que corregir una de las escenas en las que utilizamos el travelling y una mejora estética en el plano de la piscina.

Para ello utilizamos la corrección a partir de máscaras que ofrece Resolve, creando distintos nodos para limpiar del todo la imagen.



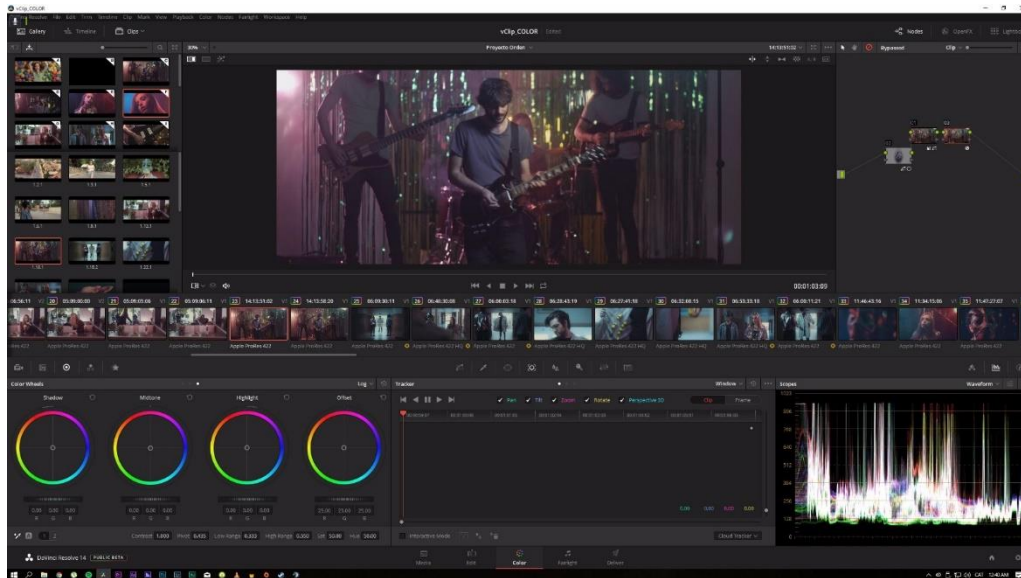
**Máscaras de degradado para realizar la composición del plano.**



**Antes y después de la corrección.**

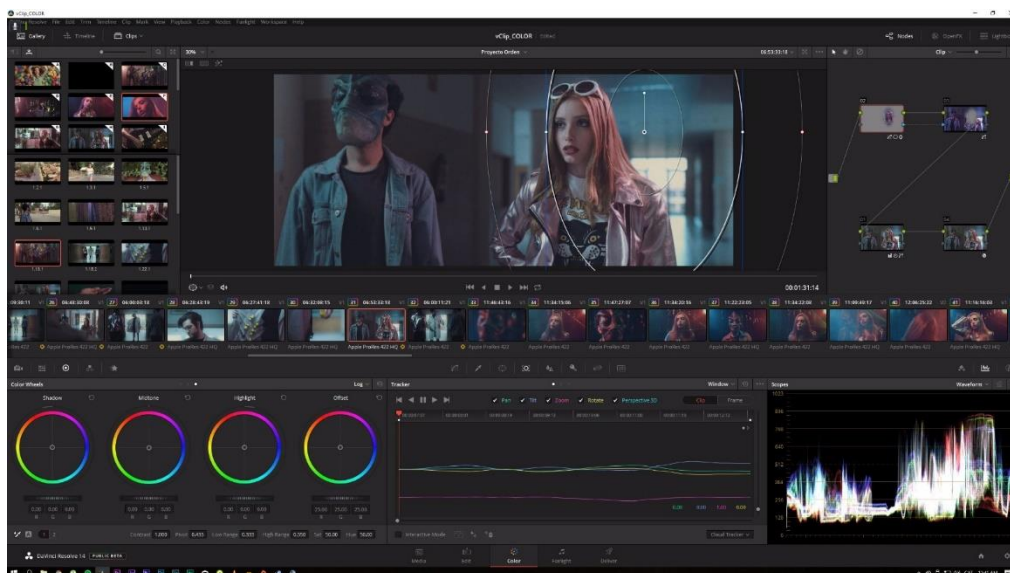
El segundo paso a realizar en Da Vinci se trata del etalonaje. Para ello primero realizaremos una corrección básica, adecuando todos los planos y estableciendo una base con la que poder empezar a crear el color que queremos en el videoclip.

Una vez realizadas estas correcciones primarias, trabajamos en la creación del color del videoclip, buscando unos tonos saturados, con una gran presencia de magentas, rojos y verdes, correspondiéndose con esa visión de fiesta de graduación previamente comentada.



### Corrección Primaria

Por último, queda realizar la corrección puntual de zonas determinadas de los planos, utilizando máscaras para acabar de darle matices a zonas más o menos expuestas.



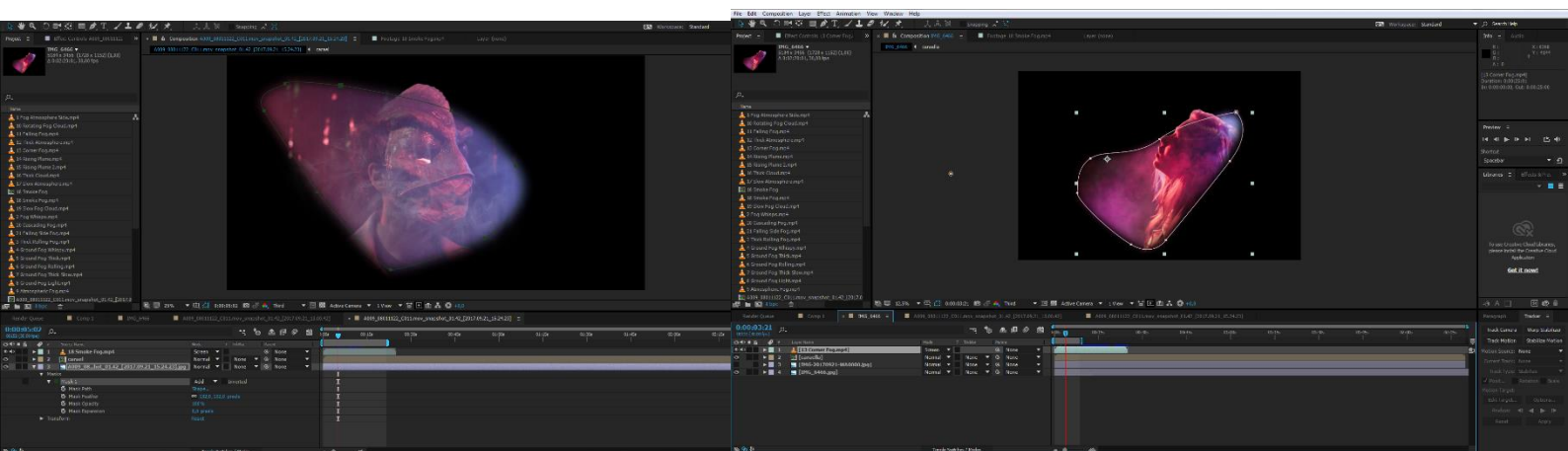
Corrección a partir de una máscara radial.



# Creación del poster interactivo:

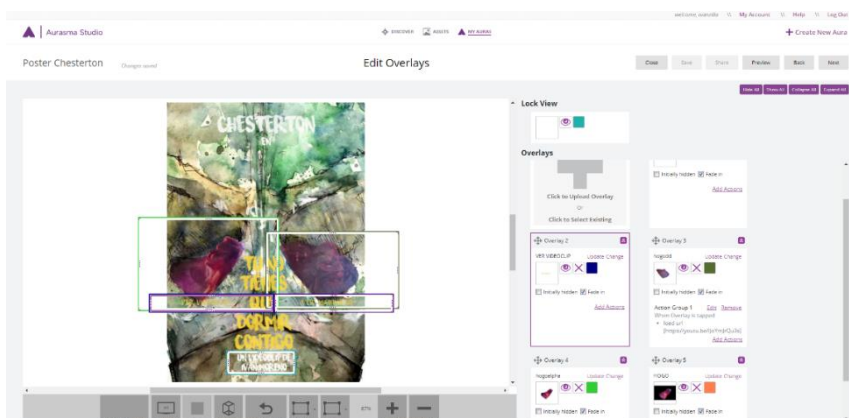
Para la creación del poster he utilizado la plataforma Aurasma, que permite integrar capas de imágenes o vídeos superpuestas al póster original que crean una experiencia de realidad virtual. La imagen original fue realizada por el artista Salvador Carbonell-Bustos.

El primer paso es crear las imágenes a superponer en el póster. Para ello utilicé el software After Effects para crear dos composiciones que se adapten a la forma de los ojos del cartel, con las imágenes de los dos protagonistas del videoclip.



Una vez creados estos videos el siguiente paso es insertarlas dentro de la plataforma para que una vez el cartel sea reconocido por la aplicación aparezcan los mismos y se reproduzcan.

Además en cada de los videos se inserta un enlace que llevan tanto al videoclip como al diario de rodaje o making-of.



Para visualizar el poster solo hace falta escanear la imagen a través de la aplicación para dispositivos móviles 'Aurasma'.

## Referencias Bibliográficas

Calzada, C. (2017). *La Narrativa Transmedia Y El Contenido Generado Por Usuarios Como Estrategias Para La Música Independiente. Casos: Sigur Rós Y Vetusta Morla* | *Transmedia Narrative And User Generated Content Strategies For The Independent Music. Cases: Sigur Rós And Vetusta Morla*. *Revistarazonypalabra.org*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/251>

de Lamo Silva, Y. (2017). *Preproducción, producción y postproducción de un videoclip musical*. *Upcommons.upc.edu*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <http://upcommons.upc.edu/handle/2117/89264>

Durá Grimalt, R. (1988). *Los video-clips*. [Valencia]: Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia, Servicio de Publicaciones.

Durá Grimalt, R. (2009). Precedentes, orígenes y evolución de los vídeo-clips. En J. Sanchez López & F. García Gómez, *Historia, estética e iconografía del videoclip musical*. Málaga: Universidad de Málaga (1st ed., pp. 143-178). Malaga: Universidad de Málaga.

Hilario Barinas, M. (2017). *Narrativa transmedia como estrategia de comunicación en el sector de la música : caso específico : Coldplay*. *Repositorio.upct.es*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <http://repositorio.upct.es/handle/10317/5292>

Jenkins, H. (2017). *Transmedia Storytelling*. *MIT Technology Review*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Martí Prats, P. (2017). *Música y transmedia : Gorillaz como estudio de caso*. *Repositori.uji.es*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/165715>

Sanchez Lopez, J., & Garcia Gomez, F. (2009). *Historia, estética e iconografía del videoclip musical*(pp. 43-142). Málaga: Universidad de Málaga.

*Transmedia Manifest | The Future of Storytelling*. (2017). *Transmedia-manifest.com*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <https://transmedia-manifest.com/>

Valdellós, A. (2017). *El videoclip musical en el contexto del lenguaje audiovisual*. *Dialnet.unirioja.es*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3181277>

Valdellós, A. (2017). *El videoclip musical y su integración en narrativas transmedia: estrategias de valor para la música popular y otros empleos del formato*. *Dialnet.unirioja.es*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5227203>

Valdellós, A., López, J., & Castillo, S. (2017). *El videoclip postelevisivo actual. Propuesta metodológica y análisis estético*. *Dialnet.unirioja.es*. Recuperado 20 Mayo 2017, a partir de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5414049>

Weibel, P. (1987). Vídeos musicales. Del vaudeville al videoville. *Telos: Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*, (11), 35-44.