



Universidad
Rey Juan Carlos



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

NO QUIERO: PROCESO DE CREACIÓN, PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE UN VIDEOCLIP ARTÍSTICO

(<https://youtu.be/il7kh5jYP6Y>)

Macarena Palacios Benítez

Resumen: El videoclip *No Quiero* se trata de un proyecto audiovisual narrativo de ficción escrito, dirigido y postproducido íntegramente por la autora; la trama sigue a Mynce, atormentado por una misteriosa presencia con cuernos de cabra que le persigue constantemente. Decidido a enfrentar su tormento, Mynce emprende una búsqueda interna para desenmascarar la verdadera identidad del monstruo, solo para descubrir que representa sus propios miedos y demonios internos; el proyecto abarca el desarrollo de preproducción, producción y postproducción del videoclip.

Palabras clave: videoclip, ficción, misterio, estética oscura, superación de miedos, monstruo interno.

Trabajo de Fin de Grado - Curso 2023-2024

Convocatoria: Junio

Tutor: José Luis Rubio Tamayo

Grado: Comunicación Audiovisual

Campus de Fuenlabrada / Madrid

Universidad Rey Juan Carlos

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	
1.1 Ficha técnica	3
1.2 Tema/concepto	3
1.3 Sinopsis de venta	3
1.4 Sinopsis argumental	4
1.5 Descripción del trabajo	4
1.6 Motivaciones personales	5
2. DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	
2.1 Definición del objeto de estudio	5
2.2 Objetivos	7
2.3 Preguntas de investigación	9
3. METODOLOGÍA	11
4. MARCO TEÓRICO	15
4.1 El videoclip	
4.1.1. <i>Qué es un videoclip</i>	16
4.1.2. <i>Historia de los videoclips con temática oscura</i>	23
4.1.3 <i>Antecedentes</i>	25
4.1.4 <i>Influencia de la televisión</i>	31
4.1.5 <i>Internet</i>	34
4.2 Tipología	35
4.3 La temática oscura	36
4.3.1 <i>Historia de la temática oscura</i>	38
4.4 Desarrollo de un videoclip	40
4.4.1 <i>concepción de la idea</i>	42
4.5 Desarrollo del proyecto	43
4.5.1 <i>Preproducción</i>	
4.5.1.1 <i>Análisis de la canción</i>	45
4.5.1.2 <i>Moodboard</i>	46

4.5.1.3 <i>Lluvia de ideas</i>	48
4.5.1.4 <i>Guion</i>	49
4.5.1.5 <i>Referencias visuales</i>	53
4.5.1.6 <i>Storyboard</i>	68
4.5.1.7 <i>Escaleta</i>	69
4.5.1.8 <i>Localizaciones</i>	71
4.5.1.9 <i>Plan de rodaje</i>	72
4.5.1.10 <i>Calendario</i>	77
4.5.2 Producción	
4.5.2.1 <i>Material técnico</i>	79
4.5.2.2 <i>Atrezo</i>	80
4.5.2.3 <i>Maquillaje y vestuario</i>	81
4.5.2.4 <i>Equipo técnico</i>	83
4.5.3 Postproducción	
4.5.3.1 <i>Montaje y ritmo</i>	85
4.5.3.2 <i>Etalonaje</i>	85
4.5.3.3 <i>Efectos</i>	86
4.5.3.4 <i>Cartel</i>	87
4.5.3.5 <i>Reels para redes sociales</i>	88
5. CONCLUSIONES	89
6. ANEXOS	92
7. REFERENCIAS	113

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Ficha técnica

Título: No Quiero

Artista: Mynce

Nacionalidad: España

Año de producción: 2023

Duración: 3:12 minutos

Formato: Videoclip musical

Producción de: DosGalopes Producciones

Dirección: Macarena Palacios

Preproducción: Macarena Palacios, Pablo Rodríguez, Joan Rotger, Alberto Solana, Dámaso García

Producción: Macarena Palacios, Vega Benavides, Daniel Díaz, Dámaso García, Marina Prieto, Pablo Rodríguez, Joan Rotger, Adrián San Máximo Rangel, Daniel Salcés, Alberto Solana, Giuliano Yacuzzi

Postproducción: Macarena Palacios, Daniel Díaz, María Muñoz, Pablo Rodríguez

Personajes: Dámaso García, Adrián San Máximo Rangel

Rodada en: Formato Digital

Localización: Fuenlabrada y Getafe

1.2 Tema/concepto

Cómo nos enfrentamos a nuestros propios monstruos internos.

1.3 Sinopsis de venta

En el videoclip *No Quiero*, protagonizado por Mynce, un joven perseguido constantemente por un misterioso monstruo con cuernos de cabra, se decide a enfrentar sus miedos, Mynce se embarca en una búsqueda para descubrir la verdad detrás de esta aterradora figura. A través de una combinación emotiva de música y narrativa visual, el videoclip sumerge al espectador en una experiencia que nos invita a reflexionar sobre la importancia del autodescubrimiento, la aceptación y la superación de nuestros propios miedos y monstruos internos.

1.4 Sinopsis argumental

No Quiero presenta la historia de Mynce, un joven que vive acosado por la presencia constante de un monstruo con cuernos de cabra; decidido a liberarse de sus miedos, Mynce emprende una búsqueda donde se enfrenta a sus emociones reprimidas, en esta búsqueda, descubre que el monstruo es una proyección de sí mismo, una manifestación de sus propios miedos e inseguridades. El videoclip invita al espectador a reflexionar sobre la importancia de aceptarse a uno mismo y abrazar nuestros monstruos internos.

1.5 Descripción del trabajo

El presente trabajo de fin de grado tiene como fin la creación de un proyecto audiovisual, llevando a cabo y comprendiendo todas las fases que esto conlleva, en particular, se ha realizado un video musical, el cual ha sido escrito, producido, dirigido, y postproducido por la autora.

El videoclip es resultado del proceso creativo y técnico que combina la música, el cine y la edición de vídeo para transmitir una idea, una experiencia visual e incluso una emoción que complementan y acompañan una canción. En la industria musical, los videoclips son de gran importancia para los artistas, ayudando a difundir su música, mejorando la experiencia auditiva y visual, además de ser una manera de expresión artística, combinando elementos visuales, narrativos y estéticos que cautivan la atención del espectador. Para un resultado exitoso, es necesario llevar a cabo una serie de decisiones creativas, técnicas y logísticas; así mismo, el trabajo actual, está enfocado en su totalidad en la creación de un vídeo musical, desde la concepción de la idea hasta la postproducción, incluyendo todas las etapas necesarias de producción.

En pocas palabras, el objetivo de este trabajo es demostrar la habilidad de la autora para idear, crear y llevar a cabo un proyecto audiovisual completo utilizando el videoclip como formato, se busca ofrecer un producto que no solo cumpla con los estándares de calidad profesional, sino que también refleje la visión creativa y el dominio técnico de la autora en el ámbito audiovisual a través de la escritura, dirección y la postproducción.

1.6 Motivaciones personales

Fueron varias las razones que impulsaron a la realización de este trabajo, en primer lugar, la oportunidad de crear desde cero un proyecto propio es algo que no pudo ser rechazado, aprovechar la oportunidad de tener el control sobre cada etapa del proceso y poseer autonomía y libertad para materializar una idea es algo que despertó especial interés, siendo determinante para emprender este desafío.

También fue determinante que, los videoclips son un formato audiovisual que siempre han despertado interés en la autora, dedicando horas a observar y analizar otros vídeos musicales existentes en plataformas como *YouTube*, la manera en la que la música y las imágenes fluyen en sintonía, proporcionando una experiencia audiovisual única produjo especial curiosidad por explorar las posibilidades creativas del formato para contar historias de manera menos convencional.

Por otro lado, habiendo sido partícipe anteriormente en otros proyectos de vídeos musicales y el saber cómo se desarrollan fue motivador, propició experiencia, conocimientos y habilidades relacionadas, e incrementó el deseo de la autora de realizar uno propio que reflejara su visión creativa y tuviera total libertad de explotar ideas y enfoques nuevos, la realización de un videoclip propio era una meta personal ineludible.

En resumen, la suma de todos estos factores, una oportunidad única, una pasión arraigada por los videoclips, la experiencia previa en este tipo de proyectos audiovisuales y el deseo de realizar una obra completamente propia impulsaron a la autora a emprender este proyecto audiovisual, la motivación intrínseca de expresarse creativamente, conectar con el espectador y explorar nuevas ideas fueron elementos esenciales que le llevaron a dedicar tiempo, esfuerzo y recursos para crear un videoclip que fuera un reflejo auténtico de su visión y habilidades en el ámbito audiovisual.

2. DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

2.1 Definición del objeto de estudio

El objeto de estudio de este proyecto se basa en la creación de un videoclip

narrativo de ficción con temática oscura, convirtiendo el formato de videoclip en una manera de expresión artística, combinando música, narrativa visual y estética para contar una historia ficticia que evoque sensación de intriga, misterio y oscuridad mediante diferentes elementos.

Respecto al enfoque narrativo de ficción, el videoclip posee una trama ficticia con personajes imaginarios, junto con la narrativa y construcción audiovisual se busca conseguir una implicación del espectador en este mundo ficticio donde los elementos visuales y sonoros se juntan para contar una historia. Esta trama explora diferentes géneros como el suspense, el terror, el drama y la fantasía, permitiendo a la autora indagar y desplegar su creatividad en la construcción de una narrativa visual envolvente.

La atmósfera se consigue a través de la temática, que abarca varios temas, tales como el misterio, la fantasía y el terror; explorando además emociones intensas, una estética visual sombría y situaciones perturbadoras, consiguiendo ese propósito de misticismo y oscuridad que se busca, generando una respuesta emocional en el espectador.

Por lo tanto, el videoclip como objeto de estudio comprende conceptos creativos y técnicos involucrados en la realización de este, comenzando con la concepción de la idea, el desarrollo del guion para su posterior producción y postproducción, creando una obra audiovisual coherente que capte la atención. El uso de todas las técnicas involucradas como la edición de video, los efectos visuales, la iluminación y la dirección de actores contribuye a la construcción de esta estética.

En resumen, el objeto de estudio de este trabajo se centra en la creación de un videoclip narrativo de ficción con una temática oscura, a través de la combinación de música, narrativa visual y estética que se busca contar una historia ficticia. El enfoque temático y los aspectos creativos y técnicos involucrados en la realización del videoclip son elementos fundamentales en este estudio para lograr una obra audiovisual impactante y envolvente.

2.2 Objetivos

El presente trabajo de fin de grado tiene como objetivos principales la creación de un videoclip narrativo de ficción con temática oscura, dirigido, escrito y postproducido íntegramente por la autora.

Para establecer los objetivos específicos se siguió la taxonomía de Bloom. Dicha taxonomía se trata de un marco pedagógico que clasifica los objetivos educativos en distintos niveles cognitivos, desde los más simples hasta los más complejos, fue desarrollada por Benjamin Bloom y sus colaboradores en 1956 y ha sido revisada desde entonces, la taxonomía consta de seis niveles, que van desde el conocimiento más básico hasta la aplicación, el análisis, la síntesis y, finalmente, la evaluación y la creación, cada nivel representa un tipo diferente de habilidad cognitiva que los educadores pueden utilizar para establecer metas de aprendizaje y evaluar el progreso de los estudiantes.

Con el propósito de lograr este objetivo central, se establecen los siguientes objetivos específicos:

Crear un concepto narrativo coherente. El primer objetivo consiste en desarrollar un concepto narrativo sólido y coherente que se ajuste a la temática oscura del videoclip, para ello, se llevará a cabo una investigación y exploración creativa para concebir una historia intrigante y envolvente, se buscará capturar la esencia de la temática oscura y generar una narrativa visualmente atractiva que mantenga la atención del espectador, este objetivo corresponde a la categoría de "Creación" en la taxonomía de Bloom, ya que implica la generación de ideas y conceptos novedosos.

Elaborar un guion detallado. El segundo objetivo se centra en la elaboración de un guion que sirva como hoja de ruta durante la grabación y la edición del videoclip, se establecerán los elementos narrativos clave, las secuencias de acción y los planos necesarios para transmitir la historia de manera efectiva, este objetivo se relaciona con la categoría de "Organización" en la taxonomía de Bloom, ya que implica la estructuración y planificación del proyecto.

Dirigir las escenas y la actuación. El tercer objetivo se centra en la dirección de las escenas del videoclip y en guiar a los actores o intérpretes para lograr interpretaciones convincentes y acordes con la historia, se utilizarán técnicas de dirección apropiadas para comunicar de manera efectiva la visión creativa al elenco y asegurar la coherencia en las actuaciones, este objetivo se relaciona con la categoría de "Aplicación" en la taxonomía de Bloom, ya que implica la aplicación de conocimientos y habilidades en la práctica.

Realizar la grabación del videoclip. El cuarto objetivo consiste en llevar a cabo la grabación del videoclip, utilizando técnicas cinematográficas adecuadas para capturar las imágenes necesarias, se prestará atención a aspectos como la iluminación, la composición visual, el movimiento de cámara y la selección de los encuadres para lograr la estética visual deseada, este objetivo pertenece a la categoría de "Ejecución" en la taxonomía de Bloom, ya que implica llevar a cabo acciones concretas para alcanzar un resultado.

Aplicar técnicas de postproducción. El quinto objetivo se enfoca en la postproducción del videoclip, donde se aplicarán técnicas de edición de video, corrección de color y efectos visuales, se utilizarán herramientas y software especializados para manipular y mejorar las imágenes grabadas, crear una atmósfera acorde con la temática oscura y asegurar una calidad técnica y estética adecuada, este objetivo se encuadra en la categoría de "Análisis" en la taxonomía de Bloom, ya que implica descomponer y evaluar el material grabado para mejorarlo.

Presentar un videoclip finalizado y de calidad es el sexto y último objetivo, consiste en completar todas las etapas de producción y entregar un videoclip finalizado que cumpla con los estándares profesionales y refleje la visión creativa de la autora, se realizará una revisión exhaustiva del videoclip para asegurar que la narrativa, la estética visual y los aspectos técnicos estén en armonía y sean de alta calidad, este objetivo se asocia con la categoría de "Evaluación" en la taxonomía de Bloom, ya que implica evaluar el resultado final y compararlo con criterios establecidos.

En resumen, los objetivos principales de este trabajo de fin de grado se centran en la creación de un videoclip narrativo de ficción con temática oscura, dirigido, escrito y postproducido por la autora. Los objetivos específicos abarcan desde la creación de un concepto narrativo coherente hasta la elaboración de un guion, la dirección de las escenas y la actuación, la grabación del videoclip, la aplicación de técnicas de postproducción y la presentación de un videoclip finalizado y de calidad, estos objetivos se alinean con diferentes categorías de la taxonomía de Bloom, como la creación, la organización, la aplicación, la ejecución, el análisis y la evaluación.

2.3 Preguntas de investigación

Estas preguntas de investigación sirven como enunciados que definen la dirección y el propósito de este proyecto, representan las incógnitas o áreas específicas que se busca abordar, explorar o responder, estas preguntas son fundamentales para guiar la investigación y proporcionan un marco claro para la recopilación y análisis de datos.

Al desarrollar preguntas de investigación, es esencial que sean claras, específicas y relevantes para el tema de estudio, además, las preguntas deben ser lo suficientemente flexibles para adaptarse a posibles ajustes en el proceso de investigación.

En resumen, las preguntas de investigación son el motor impulsor de cualquier investigación, orientando al investigador y proporcionando una estructura sólida para el estudio.

A continuación se redactan las preguntas de investigación específicas para este proyecto:

1. ¿Cómo se puede crear un videoclip narrativo de ficción con temática oscura que logre captar la atención del espectador y despertar emociones intensas?
2. ¿En qué medida es importante construir un concepto narrativo coherente que se

alinee con la temática oscura del videoclip para generar intriga y mantener el interés del espectador?

3. ¿En qué grado un guion puede facilitar la planificación y estructuración de las escenas del videoclip, asegurando una ejecución y coherencia visual efectiva?

4. ¿Cuál es el papel de la dirección de las escenas y la actuación en la creación de un videoclip que genere una conexión emocional profunda con el espectador y transmita la historia de manera convincente?

5. ¿En qué medida pueden las técnicas cinematográficas, como la iluminación, la composición visual y el movimiento de cámara, utilizarse de manera efectiva para crear una estética visual impactante y en sintonía con la temática oscura del videoclip?

6. ¿En qué grado impacta la aplicación de técnicas de postproducción, como la edición de video, la corrección de color y la integración de efectos visuales y sonoros, en la mejora de la calidad técnica y estética del videoclip y en la intensificación de la experiencia audiovisual para el espectador?

7. ¿Cómo se puede lograr que el videoclip finalizado refleje de manera exitosa la visión creativa de la autora y cumpla con los estándares profesionales de calidad?

8. ¿Cuál es la respuesta del espectador ante un videoclip narrativo de ficción con temática oscura y qué impacto emocional puede generar en él?

Estas preguntas de investigación pretenden abordar cuestiones clave relacionadas con la creación y realización del videoclip, así como el impacto emocional y la experiencia del espectador, a través de la investigación y el desarrollo práctico del proyecto, se busca encontrar respuestas a estas interrogantes y contribuir al conocimiento existente en el campo de la producción audiovisual y la creación de videoclips.

3. METODOLOGÍA

Desde el punto de vista metodológico el presente trabajo de fin de grado comprende la práctica creativa, se fundamenta teóricamente a través de la revisión de la literatura y busca obtener inspiración y enriquecimiento a través del análisis de referentes artísticos, teniendo como objetivo el desarrollo de un videoclip narrativo de ficción.

En la revisión profunda de la literatura relacionada con la producción audiovisual, se exploraron diversos aspectos cruciales para la comprensión de la complejidad de los videoclips, se consultaron estudios y artículos que abordaban temas como la estructura narrativa, la estética visual, la dirección de escenas, la importancia de la música y la relación entre la imagen y el sonido en los videoclips.

Las contribuciones relevantes fueron: *Music Video and the Politics of Representation* de Railton (2011), donde se examinan las dinámicas políticas presentes en la representación de la música visual, asimismo, se exploró el capítulo "La nueva morfología de los videoclips en la era YouTube" del libro *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia* de Rajas (2011), ofreciendo una perspectiva contemporánea sobre la evolución de los videoclips en el contexto de la convergencia mediática, otras contribuciones relevantes fueron halladas en *Understanding Media: The Extensions of Man* de McLuhan (1964), cuya visión sobre la interacción entre los medios y la sociedad proporcionó una perspectiva valiosa para comprender el impacto cultural de los videoclips.

También con la dirección y narrativa visual se exploraron obras teóricas sobre la dirección cinematográfica y la narrativa visual, centrándose en cómo aplicar estos conceptos al contexto específico de un videoclip narrativo de ficción. Además se analizaron textos que abordan la composición visual, el uso de encuadres y planos, la creación de atmósferas y el manejo del ritmo narrativo en la dirección y producción audiovisual, como los libros *Manual del productor audiovisual* de Martínez Abadía y Fernández Díez (2010) que ofrece una guía completa y actualizada para la formación de productores audiovisuales, destaca por ser claro y sistemático, cubriendo todo el proceso de creación, realización y difusión de

productos audiovisuales y multimedia, ha sido útil al brindar una comprensión sólida de los procesos de producción audiovisual y *Film directing Shot by shot: visualizing from concept to screen* de Katz (1991) es una obra esencial para comprender la dirección cinematográfica, proporciona una guía detallada sobre cómo visualizar y llevar a la pantalla conceptos cinematográficos, a ofrecer información valiosa sobre la composición visual, el uso de encuadres y planos, la creación de atmósferas y el manejo del ritmo narrativo, su enfoque práctico y consejos visuales han contribuido a la comprensión y aplicación de técnicas cinematográficas en la narrativa del videoclip; en el ámbito de la dirección de escenas se tuvo en cuenta *In the Blink of an Eye* de Murch (2001) que ofreció una visión cinematográfica sobre la edición y estructura visual que resulta crucial para la creación de videoclips impactantes.

Sobre la escritura de guiones, se investigaron recursos que abordan la escritura de guiones y su adaptación al formato de un videoclip narrativo de ficción, de igual modo, se examinaron técnicas de desarrollo de personajes, diálogos, estructura narrativa y la creación de secuencias visuales que se adapten a las características específicas de un videoclip, como los libros *The Screenwriter's Workbook: Exercises and Step-by-Step Instructions for Creating a Successful Screenplay* de Field (2006) es una herramienta fundamental para el desarrollo de guiones cinematográficos, este libro proporciona ejercicios e instrucciones paso a paso para la creación de un guion, ha sido beneficioso para el videoclip al abordar técnicas de desarrollo de personajes, estructura narrativa y la creación de secuencias visuales. La orientación práctica de Field contribuye a mejorar las habilidades de escritura de guiones y garantiza una adaptación efectiva al formato de un videoclip narrativo de ficción y *El guion del siglo 21* de Tubau (2011) es una obra que explora las transformaciones en la escritura de guiones en la era contemporánea, proporciona perspectivas valiosas sobre cómo adaptar la escritura de guiones a los formatos actuales, incluyendo el contexto de un videoclip narrativo de ficción, Tubau aborda las tendencias y cambios en la narrativa audiovisual, ofreciendo herramientas esenciales para escritores y creadores en el ámbito del guionismo, ha proporcionado al proyecto perspectivas modernas y técnicas aplicables a la creación de videoclips narrativos.

En cuanto a la importancia de la música en la visualización, *Sound and Vision: 60*

Years of Motion Picture Soundtracks de Burlingame (2009) proporcionó una visión detallada de la relación entre la música y las imágenes en el cine, ofreciendo perspectivas transferibles al ámbito de los videoclips, además, *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900* de Brougher y Mattis (2005) exploró la sinergia entre lo visual y lo auditivo en el contexto artístico.

Por último, la estética visual y referentes artísticos, se analizaron estudios que abordan la estética visual en el arte y el cine, en particular aquellos que se relacionen con la temática oscura y referentes artísticos, como Goya en el libro *Pinturas negras de Goya* de Bozal (2015) que explora aspectos como el uso del color, la composición, el simbolismo y la representación de emociones en sus obras, también se han estudiado libros sobre cine que han influenciado el enfoque estético del videoclip, como *Alfred Hitchcock: el lado oscuro de un genio* de Spoto (1984) se trata de una obra biográfica que ahonda en la vida y la carrera del famoso director de cine Alfred Hitchcock, proporciona una visión detallada de la creatividad y las complejidades de Hitchcock, destacando aspectos menos conocidos de su personalidad, este libro ha sido relevante al ofrecer una comprensión más profunda de la dirección cinematográfica, la narrativa visual y la estética y *Cinema and Painting: How Art is used in Film* de Dalle (1996) es una obra que explora la relación entre el cine y la pintura, analiza cómo el arte visual se utiliza en el cine, destacando conexiones y técnicas que han influido en la creación cinematográfica, este libro ha contribuido proporcionando una perspectiva valiosa sobre la intersección entre el arte visual y la cinematografía, enriqueciendo así la comprensión estética y artística.

Esta revisión permitió adquirir un sólido conocimiento teórico sobre las mejores prácticas, los enfoques más actuales y las técnicas utilizadas en el ámbito de la creación audiovisual, además, sirvió como base teórica para respaldar las decisiones creativas y técnicas tomadas durante el desarrollo del videoclip.

En segundo lugar, se estableció una tabla problemática que identifica de manera clara y precisa lo que se pretende abordar en el proyecto, así como los objetivos específicos que se esperan lograr, esta tabla problemática sirvió como apoyo para organizar y estructurar las preguntas de investigación, así como los resultados

esperados, proporcionando una guía clara y coherente para el desarrollo del proyecto.

Preguntas de investigación	Objetivos
¿Cómo crear un videoclip narrativo de ficción con temática oscura que logre captar la atención del espectador y despertar emociones intensas?	Crear un videoclip envolvente y cautivador que transmita una historia ficticia impactante y genere respuestas emocionales intensas en el espectador.
¿Cuál es la importancia de construir un concepto narrativo coherente que se alinee con la temática oscura del videoclip para generar intriga y mantener el interés del espectador?	Desarrollar un concepto narrativo sólido y coherente que atraiga y mantenga la atención del espectador a lo largo del videoclip, generando intriga y curiosidad.
¿Cómo puede un guion o storyboard detallado facilitar la planificación y estructuración de las escenas del videoclip, asegurando una ejecución y coherencia visual efectiva?	Elaborar un guion o storyboard detallado que sirva como guía para la planificación y ejecución de las escenas del videoclip, asegurando la coherencia visual y narrativa del proyecto.
¿Cuál es el papel de la dirección de las escenas y la actuación en la creación de un videoclip que genere una conexión emocional profunda con el espectador y transmita la historia de manera convincente?	Dirigir las escenas del videoclip y guiar a los actores para lograr interpretaciones convincentes que generen una conexión emocional con el espectador y transmitan efectivamente la historia ficticia.
¿Cómo pueden las técnicas cinematográficas, como la iluminación, la composición visual y el movimiento de cámara, utilizarse de manera efectiva para crear una estética visual	Aplicar técnicas cinematográficas adecuadas para crear una estética visual impactante y coherente con la temática oscura del videoclip, utilizando la iluminación, la composición visual y

impactante y en sintonía con la temática oscura del videoclip?	el movimiento de cámara de manera efectiva.
¿Cuál es el impacto de la aplicación de técnicas de postproducción, como la edición de video, la corrección de color y la integración de efectos visuales y sonoros, en la mejora de la calidad técnica y estética del videoclip y en la intensificación de la experiencia audiovisual para el espectador?	Aplicar técnicas de postproducción adecuadas para mejorar la calidad técnica y estética del videoclip, incluyendo la edición de video, la corrección de color y la integración de efectos visuales y sonoros, con el fin de intensificar la experiencia audiovisual para el espectador.
¿Cómo se puede lograr que el videoclip finalizado refleje de manera exitosa la visión creativa del autor y cumpla con los estándares profesionales de calidad?	Realizar una cuidadosa revisión y evaluación del videoclip finalizado para asegurar que refleje la visión creativa del autor y cumpla con los estándares profesionales de calidad en términos de narrativa, estética, y calidad técnica y audiovisual.
¿Cuál es la respuesta del espectador ante un videoclip narrativo de ficción con temática oscura y qué impacto emocional puede generar en él?	Evaluar la respuesta y el impacto emocional del espectador ante el videoclip finalizado, a través de la observación y el análisis de las reacciones y las emociones generadas durante la visualización del videoclip.

4. MARCO TEÓRICO

El presente trabajo se enmarca en el campo de la producción, realización audiovisual y creación de videoclips, específicamente, se centra en la realización de un videoclip narrativo de ficción con temática oscura, dirigido, escrito y postproducido enteramente por la autora, el objetivo principal es crear una experiencia audiovisual envolvente y cautivadora que transmita una historia ficticia

impactante y despierte emociones intensas en el espectador. Este proyecto surge del profundo interés de la autora por los videoclips y su deseo de llevar a cabo uno que sea íntegramente suyo, combinando influencias artísticas y cinematográficas en un contexto oscuro y narrativo.

4.1 El videoclip:

4.1.1. Qué es un videoclip

El videoclip, como medio audiovisual, se encuentra intrínsecamente ligado al cine y ha sido influenciado por diversas corrientes y teorías cinematográficas a lo largo de su evolución, desde los primeros trabajos de pioneros como Georges Méliès hasta las obras contemporáneas de directores experimentales, el cine ha servido como una fuente de inspiración y marco conceptual para el desarrollo del videoclip.

En este sentido, las teorías cinematográficas han proporcionado un marco conceptual para comprender la estética y la narrativa del videoclip, por ejemplo, las ideas de Henri Bergson sobre la percepción del tiempo y la memoria, así como la relación entre lo visual y lo auditivo, han influido en la forma en que se estructuran y se experimentan los videoclips; mientras que el documento *Music Videos: The Look of the Sound* de Aufderheide (1986), se trata de un artículo académico que también aborda la estética y la producción de los videoclips musicales, analiza cómo los videoclips combinan elementos visuales y auditivos para crear una experiencia sensorial única, además, explora cómo la apariencia visual de los videoclips refleja el sonido y el estilo de la música que acompañan, este documento proporciona información valiosa sobre la relación entre la música y la imagen en los videoclips, así como sobre las técnicas utilizadas para producirlos.

El libro *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media* de Arnold, G. et. al (2017), explora la intersección entre la música y el video desde una perspectiva histórica y estética, aborda temas como la evolución del formato de video musical, su relación con la industria musical y su impacto en la cultura popular, examinando cómo los aspectos estéticos del videoclip, como la dirección de arte, la cinematografía y el diseño visual, han contribuido a la narrativa audiovisual y a la experiencia del espectador, este libro ha sido útil en el desarrollo del proyecto al proporcionar una base teórica

sólida sobre los aspectos estéticos y narrativos del videoclip musical, lo cual ha ayudado a contextualizar la investigación y a comprender mejor su papel en la promoción y la interpretación de la música.

Por otro lado, el libro *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context* de Vernallis (2004) explora la relación entre la música y el video musical desde una perspectiva también estética, pero cultural, proporcionando un análisis detallado de cómo se experimenta el video musical, cómo influye en la percepción estética y cómo se integra en el contexto cultural más amplio, examina diversos aspectos del video musical, como la estética visual, la narrativa, el simbolismo y la relación entre la música y la imagen, el libro es una fuente útil para comprender la naturaleza y el impacto del video musical en la cultura contemporánea, así como para explorar cómo se ha desarrollado este medio a lo largo del tiempo.

Ahora bien, el libro *The Aesthetics of Music Videos: An Open Debate*, Peverini, P. (2010) también aborda el debate en torno a la estética de los videoclips musicales, explora las diversas perspectivas y opiniones sobre cómo se debe entender y evaluar la estética de este formato audiovisual, los autores discuten temas como la relación entre la música y la imagen, el papel del director en la creación del videoclip y la influencia de los avances tecnológicos en el desarrollo estético del género, este libro proporciona una visión amplia y crítica de los debates y controversias que rodean a la estética de los videoclips musicales, lo que ha permitido considerar diferentes puntos de vista y enfoques de la investigación.

Asimismo, en el vasto y complejo mundo de la teoría cinematográfica, la intersección entre la imagen y el texto ha sido objeto de profundas investigaciones y debates, esta relación, así como la intertextualidad y la construcción de significado, se exploran con gran detalle en los trabajos de teóricos influyentes como Roland Barthes y Gilles Deleuze, estos autores han proporcionado marcos conceptuales fundamentales que no solo han revolucionado la teoría del cine, sino que también son aplicables al análisis de otros formatos audiovisuales, como los videoclips.

Roland Barthes, en su libro *La cámara lúcida* (1981), introduce los conceptos de

"punctum" y "studium" para describir los elementos que afectan emocionalmente al espectador en una fotografía, el "studium" se refiere a los aspectos culturales, lingüísticos y políticos de la imagen que pueden ser estudiados y comprendidos, mientras que el "punctum" es el detalle que atrae emocionalmente al espectador de manera personal e inesperada. En el contexto del videoclip, estos conceptos ayudan a analizar cómo ciertos detalles visuales pueden generar una conexión emocional intensa con el espectador, enriqueciendo la experiencia audiovisual.

Por otro lado, Deleuze, en sus obras *La imagen-movimiento* (1984) y *La imagen-tiempo* (1996), explora cómo el cine manipula la percepción del tiempo y el movimiento para crear narrativas complejas y no lineales, Deleuze introduce términos como "imagen-movimiento" para describir las secuencias que representan acciones y cambios dinámicos e "imagen-tiempo" para aquellas que reflejan el tiempo de una manera más contemplativa y subjetiva, estas nociones son particularmente útiles para entender el montaje y la narrativa de los videoclips, que a menudo rompen con las estructuras narrativas tradicionales del cine para crear experiencias más fragmentadas y evocadoras.

Asimismo, el libro *A Content Analysis of Music Videos* de Baxter et. al (1985), realiza un estudio exhaustivo de los videoclips musicales, examinando aspectos como las imágenes, la música, los mensajes transmitidos y los estilos de edición, este análisis ha sido crucial para entender las técnicas y tendencias en la producción de videoclips, y cómo estos se utilizan como herramientas de comunicación y expresión artística.

Mientras que el recurso *On the Aesthetics of Music Video* de Emmett (2002), se trata de una tesis doctoral que explora la estética del videoclip musical, proporciona una revisión exhaustiva de la literatura existente y presenta nuevos enfoques para comprender la estética de este formato audiovisual, este trabajo ha sido fundamental para profundizar en el análisis de la estética del videoclip musical y para obtener una comprensión más completa de su importancia en la cultura contemporánea.

El debate entre el videoclip y las teorías cinematográficas tradicionales a menudo gira en torno a la brevedad del formato, la intertextualidad con la música y la publicidad, así como la ruptura de las convenciones narrativas y visuales establecidas en el cine clásico, sin embargo, estas tensiones han dado lugar a una rica diversidad de enfoques estéticos y narrativos en el videoclip, que continúa evolucionando y redefiniendo los límites del medio audiovisual.

En este contexto, la obra de Barthes y Deleuze se convierte en una herramienta valiosa para desentrañar las complejidades y las innovaciones presentes en los videoclips, proporcionando una base teórica sólida para su análisis y comprensión.

De este modo, Barthes, al introducir los conceptos de "punctum" y "studium" y Deleuze, términos como "imagen-movimiento" e "imagen-tiempo" nos ayudan a entender la evolución y convergencia entre el videoclip y la temática oscura en el contexto de este proyecto, es fundamental explorar los antecedentes y el desarrollo de esta sinergia en el ámbito audiovisual.

En primer lugar, teniendo en cuenta el libro *Popular Music on Screen: From Hollywood Musical to Music Video* de John Mundy (1999) que explora la evolución de la música popular en la pantalla, desde los musicales de Hollywood hasta los videoclips musicales, este análisis proporciona una perspectiva histórica esencial sobre la relación entre la música y el cine, y cómo esta relación ha evolucionado con el surgimiento de los videoclips, esto es relevante para comprender cómo la temática oscura se ha integrado y evolucionado dentro del formato del videoclip.

También, el artículo *Music Video in its Contexts: Popular Music and Postmodernism in the 1980s* de Will Straw (1988) examina la relación entre el video musical y el postmodernismo en la década de 1980, destacando cómo los videos musicales de esa época reflejaron y contribuyeron a la estética y la cultura postmodernas, esto proporciona un marco útil para analizar cómo la temática oscura en los videoclips puede ser vista como una continuación de estas tendencias estéticas y culturales.

Finalmente, el artículo *Rock Music and Music Videos* de Strasburger et. al. (1995)

proporciona una comprensión profunda de la interacción entre la música rock y los videos musicales, este estudio es esencial para contextualizar cómo los videoclips de música rock, que a menudo incorporan temáticas oscuras, han influido en la cultura popular y la industria musical.

El debate entre el videoclip y las teorías cinematográficas tradicionales a menudo gira en torno a la brevedad del formato, la intertextualidad con la música y la publicidad, así como la ruptura de las convenciones narrativas y visuales establecidas en el cine clásico, sin embargo, estas tensiones han dado lugar a una rica diversidad de enfoques estéticos y narrativos en el videoclip, que continúa evolucionando y redefiniendo los límites del medio audiovisual.

Por otro lado, el videoclip, en la contemporaneidad, se erige como una expresión artística híbrida que amalgama la musicalidad con la narrativa visual, su función, lejos de limitarse a la mera promoción, se diversifica hacia la construcción de una experiencia sensorial completa, tal y como reflexionan Roncallo Dow y Uribe-Jongbloed (2016), el videoclip no es solo la unión de música e imagen, sino un tercer elemento que trasciende lo promocional, explorando el potencial narrativo y estético.

En el marco de este análisis, es fundamental considerar las aportaciones de los ya nombrados Roncallo Dow y Uribe-Jongbloed, en su obra *La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales* (2017), estos autores examinan cómo las narrativas mediáticas contribuyen a la construcción de la memoria y la identidad cultural. Este enfoque ha sido invaluable para este proyecto, ya que permitió entender cómo los videoclips pueden funcionar no solo como productos de entretenimiento, sino también como vehículos de memoria cultural y exploración estética, la capacidad del videoclip para amalgamar música e imagen en una narrativa cohesionada y emocionalmente resonante se ha visto enriquecida por la comprensión de estos procesos narrativos y simbólicos, destacando la importancia de cada detalle visual y su impacto en la construcción de significado, así, al integrar estas teorías, este videoclip trasciende su función promocional para convertirse en una obra que

explora la identidad y la memoria cultural, alineándose con las reflexiones teóricas de Barthes y Deleuze sobre la intertextualidad y la construcción de significados complejos en el cine.

Dentro de este orden de ideas y en el contexto de este proyecto, se busca ir más allá de la definición tradicional del videoclip, inspirándose en Selva (2012), que plantea la posibilidad de emanciparse de sus raíces promocionales, en su obra *La visualización de la música en el videoclip*, Selva explora cómo los videoclips pueden trascender su función comercial para convertirse en piezas de arte autónomas, este enfoque implica una exploración de la estética oscura y la creatividad conceptual, desafiando las convenciones para crear una obra artística independiente. La teoría de Selva ha sido crucial para el desarrollo de este videoclip, proporcionando una base teórica sólida para la integración de elementos visuales y sonoros en una narrativa coherente y emocionalmente resonante, al adoptar esta perspectiva, el videoclip se convierte en un vehículo de expresión artística que no solo promueve una canción, sino que también invita al espectador a sumergirse en una experiencia sensorial completa, enriquecida por la intertextualidad y la construcción de significados complejos, como han propuesto autores como Barthes y Deleuze.

Siguiendo a Sedeño-Valdellós (2020), el videoclip no solo se nutre de la influencia publicitaria de la televisión, sino que también se ve influenciado por otras formas artísticas como el videoarte, en su obra *Cultura visual y música popular: el videoclip en la nueva ecología de los medios*, Sedeño-Valdellós explora cómo esta fusión de medios enriquece el lenguaje visual del videoclip, aportando complejidad y profundidad que trascienden su función comercial, esta perspectiva ha sido fundamental en el desarrollo del videoclip, permitiendo incorporar técnicas visuales y narrativas del videoarte para crear una experiencia estética más rica y evocadora. En consonancia con Hill (2010), cuya investigación se centra en la viabilidad económica de los videoclips como fuentes de ingresos independientes, hemos integrado de manera orgánica elementos publicitarios dentro del videoclip, la obra de Hill, *Digital Desires: The Influence of Visual Culture on Music Video* analiza cómo los videoclips pueden ser autosuficientes financieramente, una idea que ha influido en nuestra estrategia de producción y distribución, esta integración de teorías ha

permitido que nuestro videoclip no solo actúe como una herramienta promocional, sino también como una obra de arte independiente que dialoga con múltiples formas de expresión visual y sonora. En conclusión, el papel de las teorías cinematográficas en el desarrollo del videoclip musical destaca la estrecha relación entre estos dos medios audiovisuales a lo largo del tiempo, desde los primeros trabajos pioneros de cineastas como Georges Méliès hasta las obras contemporáneas de directores experimentales, el cine ha servido como fuente de inspiración y marco conceptual para la evolución del videoclip.

Asimismo, las teorías cinematográficas han proporcionado un sólido marco conceptual para comprender la estética y la narrativa del videoclip, Henri Bergson, con su obra *Materia y memoria* (1943), ha influido en la estructura temporal y la experiencia subjetiva de los videoclips, al enfatizar la percepción y la duración como elementos clave en la creación de significado, esta teoría ha sido útil para estructurar este videoclip, permitiendo una exploración profunda de la temporalidad y la memoria en la narrativa visual.

La investigación académica también ha sido fundamental en este contexto, el artículo de Aufderheide (1986), *Music Videos: The Look of the Sound*, ofrece un análisis detallado de cómo los videoclips combinan elementos visuales y auditivos para crear una experiencia sensorial única, siendo crucial para entender la integración efectiva de música e imagen en nuestro proyecto, ayudándonos a lograr una sincronización precisa y una cohesión estética.

Además, los libros de Wierzbicki (2012) y Vernallis (2004) han profundizado en la estética y la producción de los videoclips musicales, el caso de Wierzbicki, *Music, Sound, and Filmmakers: Sonic Style in Cinema* examina cómo el sonido y la música influyen en la narrativa cinematográfica, proporcionando análisis valiosos sobre la importancia del diseño sonoro en el videoclip, mientras que la obra de Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context* ofrece una visión exhaustiva de la evolución estética de los videoclips y su impacto cultural, permitiendo que nuestro proyecto se sitúe en un contexto más amplio de producción audiovisual y recepción cultural.

Estas teorías y estudios han sido integrales en el desarrollo del videoclip, proporcionando las herramientas conceptuales y prácticas necesarias para crear una obra que no solo funcione como promoción musical, sino también como una experiencia artística completa.

En el desarrollo del proyecto, la exploración de la estética del videoclip se ha beneficiado significativamente de estas contribuciones teóricas, la comprensión de la intersección entre la música y la imagen, así como la reflexión sobre la naturaleza del videoclip como expresión artística independiente, ha permitido ampliar el enfoque más allá de las convenciones tradicionales del formato, esto ha llevado a considerar el videoclip como un medio de expresión artística que fusiona elementos visuales y sonoros para crear una experiencia multisensorial y significativa para el espectador.

Por último, la investigación también ha señalado la influencia de otras formas artísticas, como el videoarte, en el desarrollo del videoclip, este diálogo interdisciplinario ha enriquecido la comprensión del videoclip como una forma de expresión cultural y ha ampliado las posibilidades creativas dentro del medio, en definitiva, el estudio del papel de las teorías cinematográficas en el videoclip ha proporcionado una base sólida para comprender su evolución, su estética y su impacto en la cultura contemporánea.

4.1.2. Historia de los videoclips con temática oscura

Para entender la evolución y convergencia entre el videoclip y la temática oscura en el contexto de este proyecto, es fundamental explorar los antecedentes y el desarrollo de esta sinergia en el ámbito audiovisual, la búsqueda del primer videoclip en la historia se torna desafiante, ya que esta evolución es el resultado de décadas de experimentación en la promoción musical, en este sentido, como destaca Pedrosa (2016), resulta éticamente importante no excluir expresiones videoclínicas previas, dada la rica historia que ha contribuido a dar forma a esta manifestación artística.

Por ejemplo, el libro *Popular Music on Screen: From Hollywood Musical to Music Video*, Mundy (1999), explora la evolución de la música popular en la pantalla, desde los musicales de Hollywood hasta los videoclips musicales, también examina cómo la música ha sido representada visualmente en diversas formas de medios de comunicación, incluidas las películas y los videoclips, a lo largo del tiempo, ofreciendo una perspectiva histórica sobre la relación entre la música y el cine, así como análisis sobre cómo esta relación ha evolucionado con el surgimiento de los videoclips.

Por otro lado, el artículo *Music Video in its Contexts: Popular Music and Postmodernism in the 1980s* de Straw (1988), explora la relación entre el video musical y el postmodernismo en la década de 1980, examina cómo los videos musicales de esa época reflejaron y contribuyeron a la estética y la cultura postmodernas, el autor analiza cómo el video musical se convirtió en un medio importante para la expresión artística y la experimentación visual en la música popular durante los años 80, influenciando tanto a la industria musical como a la cultura visual en general, el artículo ofrece una reflexión sobre el papel del video musical en la configuración de la estética y la identidad cultural de la década de 1980.

Para finalizar, el artículo *Rock Music and Music Videos* de Strasburger, et. al (1995), ha sido útil al proporcionar una comprensión más profunda de la interacción entre la música rock y los videos musicales, ha ayudado a entender cómo los videos musicales han influido en la promoción y la percepción de la música rock, así como en su impacto en la cultura popular y la industria musical en general. Esta comprensión ha permitido contextualizar mejor la investigación sobre el papel del videoclip en la difusión de la música rock y en la construcción de su identidad artística, siendo este género musical generalmente asociado a la temática oscura.

En definitiva, es de suma importancia explorar la historia y la interacción entre el videoclip y la temática oscura en el ámbito audiovisual, el videoclip ha evolucionado a partir de una rica historia de expresiones previas, influenciadas por el cine y la música, obras como el libro de Mundy ofrecen una perspectiva histórica sobre esta

evolución, mientras que el artículo de Straw reflexiona sobre el papel del videoclip en la configuración cultural de los años 80, además, el estudio de Strasburger y Hendren profundiza en la relación entre el videoclip y la música rock, destacando su impacto en la cultura popular, en conjunto, estas investigaciones subrayan la complejidad y la importancia del vínculo entre el videoclip y la temática oscura en la cultura contemporánea.

4.1.3 Antecedentes

Los videoclips con temática oscura han sido una manifestación artística fascinante que ha explorado la intersección entre la música y la narrativa visual, utilizando elementos visuales y simbólicos para transmitir emociones intensas y conceptos más oscuros, algunos antecedentes notables en esta categoría incluyen:

Michael Jackson - *Thriller* (1982): Dirigido por John Landis, este icónico videoclip combina elementos de terror y fantasía, estableciendo nuevos estándares para la producción de videoclips y siendo un referente para aquellos que exploran lo oscuro. La icónica coreografía y narrativa cinematográfica de este videoclip han influenciado en este trabajo al inspirarlo a crear una experiencia visualmente impactante y emocionante, la forma en que se utiliza la música y el baile para contar una historia ha sido una fuente de inspiración.



Fig.1: Michael Jackson transformándose en un monstruo. Fuente: Michael Jackson. *Thriller* (1982).



Fig. 2: Un grupo de monstruos bailando. Fuente: Michael Jackson. *Thriller* (1982).

Pearl Jam - *Jeremy* (1992): Dirigido por Mark Pellington, este videoclip presenta una narrativa oscura y perturbadora que aborda temas de alienación y violencia en la juventud, basado en la historia real de un estudiante que se suicidó frente a su clase, ofrece una representación impactante de la angustia y el sufrimiento adolescente.

La narrativa emotiva y poderosa de este videoclip ha influido en explorar temas sociales y emocionales, la forma en que se abordan temas como la alienación y la violencia ha servido de inspiración.



Fig. 3: Un niño caminando por el bosque se encuentra objetos extraños. Fuente: Pearl Jam. *Jeremy* (1992).



Fig. 4: El mismo niño un segundo antes de suicidarse. Fuente: Pearl Jam. *Jeremy* (1992).

Tool - *Sober* (1993): Tool ha sido conocido por sus videoclips visualmente ricos y conceptualmente oscuros, *Sober* es un ejemplo impresionante de la fusión de la música alternativa con elementos visuales inquietantes.

La estética visualmente inquietante y surrealista de este videoclip ha influido en la creación de atmósferas perturbadoras y simbólicas, la forma en que se representan las emociones oscuras y los estados mentales complejos ha inspirado la exploración de temas similares, así como la experimentación con imágenes y simbolismo abstracto.



Fig. 5: Fotograma donde aparece el protagonista del videoclip.



Fig. 6: Fotograma donde aparece el protagonista

Fuente: Tool. *Sober* (1993).

del videoclip. Fuente: Tool. *Sober* (1993).

Nine Inch Nails - *Closer* (1994): Dirigido por Mark Romanek, este videoclip es conocido por su imaginería surrealista y perturbadora, complementando la música de Nine Inch Nails con una narrativa visual intensamente oscura.

La estética visualmente impactante y provocativa de este videoclip ha inspirado con la representación de la sexualidad y la oscuridad, la forma en que se utilizan imágenes surrealistas y perturbadoras ha influido en la experimentación con la narrativa visual y el simbolismo.



Fig. 7: Una mujer con un cráneo de animal. Fuente: Nine Inch Nails. *Closer* (1994).



Fig. 8: El cantante flota en aire. Nine Inch Nails. *Closer* (1994).

Soundgarden - *Black Hole Sun* (1994): Dirigido por Howard Greenhalgh, este videoclip presenta una representación surrealista y distorsionada de la vida suburbana estadounidense, con imágenes grotescas y surrealistas de personajes sonrientes y retorcidos, captura la sensación de alienación y desesperación que caracteriza muchas canciones de grunge de la década de 1990.

La estética surrealista y la crítica social implícita en este videoclip han influenciado a explorar temas relacionados con la alienación y la superficialidad en la sociedad contemporánea, la forma en que se utiliza la distorsión visual y el simbolismo ha sido una fuente de inspiración para con la narrativa visual y el comentario social.



Fig. 9: Una cara distorsionada. Fuente: Soundgarden. *Black Hole Sun* (1994).



Fig. 10: Una niña juega junto a un cadáver. Fuente: Soundgarden. *Black Hole Sun* (1994).

Marilyn Manson - *The Beautiful People* (1996): La estética gótica y provocativa de Marilyn Manson se manifiesta de manera destacada en este videoclip, que aborda temas oscuros y controvertidos.

La estética provocativa y subversiva de este videoclip ha influido a explorar temas relacionados con la identidad, la alienación y la oscuridad en la sociedad, la forma en que se representa la disconformidad y la rebelión ha sido una fuente de inspiración, llevando a la exploración de la individualidad y la sociedad.



Fig 11. Marilyn Manson en su videoclip de *The Beautiful People*. Fuente: Marilyn Manson. *The Beautiful People* (1996).



Fig 12: personajes del videoclip. Fuente: Marilyn Manson. *The Beautiful People* (1996).

Tool - *Aenima* (1996): Dirigido por Adam Jones, este videoclip presenta una estética visual surrealista y provocativa que refleja la música experimental de Tool, con imágenes de naturaleza grotesca y simbolismo esotérico, desafía las convenciones del videoclip y ofrece una experiencia visual única y perturbadora.

La narrativa visual provocativa y simbólica de este videoclip ha inspirado a la exploración de temas relacionados con la transformación y la evolución, la forma en

que se utilizan metáforas visuales y simbolismo ha influido en un enfoque creativo para representar ideas complejas y emocionales.



Fig. 13: Personaje fantasmagórico del videoclip. Fuente: Tool *Aenima* (1996).



Fig 14: Personaje monstruoso del videoclip. Fuente: Tool. *Aenima* (1996).

Nine Inch Nails - *The Perfect Drug* (1997): Dirigido por Mark Romanek, este videoclip presenta una estética visual oscura y surrealista que refleja la atmósfera de la música de Nine Inch Nails, con imágenes de naturaleza onírica y surrealista, presenta una experiencia audiovisual única que ha influido en la representación de la temática oscura en los videoclips contemporáneos.

La narrativa visual surrealista y simbólica de este videoclip ha influido en la creación de atmósferas inquietantes y enigmáticas, la forma en que se representan los estados mentales alterados y los sueños ha inspirado la exploración de temas similares, así como la experimentación con imágenes y simbolismo abstracto.



Fig. 15: Personajes perturbadores del videoclip. Fuente: Nine



Fig. 16: Personaje perturbador del videoclip. Fuente:

Inch Nails. *The perfect drug* (1997).

Nine Inch Nails. *The perfect drug* (1997).

Korn - *Freak on a Leash* (1998): Dirigido por Jonathan Dayton y Valerie Faris, este videoclip presenta una estética visual agresiva y perturbadora que complementa la música de Korn, con imágenes de violencia y caos, muestra una representación cruda y visceral de la angustia y la alienación en la sociedad moderna.

La narrativa visualmente impactante y la fusión de diferentes estilos visuales en este videoclip han influenciado a experimentar con la estética y la narrativa visual, la forma en que se utiliza la animación y el simbolismo ha sido una fuente de inspiración para la expresión artística y la creatividad visual.



Fig. 17: Fotograma del videoclip. Fuente: Korn. *Freak on a Leash* (1998).



Fig. 18: Fotograma del videoclip. Fuente: Korn. *Freak on a Leash* (1998).

Depeche Mode - *Wrong* (2009): Este videoclip, dirigido por Patrick Daughters, presenta una narrativa oscura que sigue a un hombre que experimenta situaciones surrealistas y perturbadoras.

La estética visualmente intrigante y la narrativa enigmática de este videoclip han influido al experimentar con la atmósfera y el simbolismo, la forma en que se representa la tensión y el misterio ha sido una fuente de inspiración para la complejidad emocional y la ambigüedad.



Fig. 19: Personaje de aspecto perturbador del videoclip. Fuente: Depeche Mode. *Wrong* (2009).



Fig. 20: Personaje de aspecto perturbador del videoclip. Fuente: Depeche Mode. *Wrong* (2009).

Estos antecedentes ilustran la diversidad de enfoques y estilos dentro de los videoclips con temática oscura, desde el horror hasta la provocación artística, cada uno ha contribuido a la evolución de este género, influyendo en las generaciones futuras de creadores audiovisuales.

4.1.4 Influencia de la televisión

La televisión desempeñó un papel fundamental en la popularización de los videoclips y proyectos audiovisuales, convirtiéndose en el medio de difusión más influyente en la segunda mitad del siglo XX, esta tendencia se intensificó con el auge de la música pop rock y su presencia constante en programas televisivos, la música dejó de popularizar géneros vinculados al jazz para centrarse en el pop rock, lo cual resultó en una creciente promoción televisiva. Desde sus inicios, la televisión ha sido un medio dominante de entretenimiento, llegando a millones de hogares y teniendo un impacto profundo en la cultura popular y la forma en que se consumen los contenidos visuales.

En el artículo *Musical Cinema, Music Video, Music Television* de Allan (1990), examina la evolución del video musical y su relación con otros medios de comunicación, como el cine musical y la televisión musical, analiza cómo el vídeo musical ha influido en la forma en que se presenta la música en otros medios, así como en la cultura popular en general, el autor reflexiona sobre las similitudes y diferencias entre el cine musical clásico, el video musical y la programación de televisión centrada en la música, además, explora cómo estas formas de medios

han evolucionado a lo largo del tiempo y han interactuado entre sí para dar forma a la experiencia musical y visual de la audiencia.

En programas icónicos como *The Ed Sullivan Show* (1948-1971), los cantantes y bandas de pop rock fueron invitados a interpretar en vivo, ofreciendo una plataforma masiva para la promoción de sus discos, simultáneamente, programas como *Your Hit Parade* (1950-1959) se centraron exclusivamente en la música, evidenciando la creciente relación entre la música popular y la televisión.

Uno de los aspectos más destacados de la influencia televisiva en los videoclips es la estética visual y narrativa, programas emblemáticos como *The Twilight Zone* (1959-1960), *Alfred Hitchcock Presents* (1955-1962) y *Twin Peaks* (1990-1991) han sido referencias recurrentes en videoclips que buscan capturar una sensación similar de enigma, suspenso y misterio, estos programas no solo han proporcionado inspiración estilística, con sus imágenes inquietantes y sus atmósferas cargadas de tensión, sino que también han introducido temas y arquetipos que han permeado la cultura popular y han sido reinterpretados en los videoclips.

Por ejemplo, en el proyecto de este videoclip, la estética visual toma prestados elementos de programas de televisión como *Twin Peaks*, que se caracteriza por su atmósfera surrealista y su uso distintivo de la luz y la sombra, esto podría manifestarse en la cinematografía del videoclip, con una paleta de colores sombríos, encuadres inquietantes y una iluminación dramática que evoca una sensación de intriga y misterio.



Fig 21, Episodio 4, temporada 1. *Twin Peaks* (1990).
Fuente: Movistar + (1990).



Fig 22. Episodio 12, temporada 2. *Twin peaks* Fuente:
Movistar + (1990).

En el ámbito cinematográfico, los artistas musicales comenzaron a desempeñar roles destacados en películas, incorporando actuaciones musicales en medio de las narrativas, un ejemplo paradigmático fue Elvis Presley en películas como *The Jailhouse Rock* (Richard Thorpe. 1954) donde la fusión de la música y la narrativa cinematográfica contribuyó a consolidar la presencia del pop rock en el imaginario colectivo.

Otro aspecto importante de la influencia televisiva en los videoclips es la narrativa y la estructura, muchos programas de televisión han sido pioneros en técnicas de narración innovadoras y han explorado temas complejos y emocionantes que han influido en la forma en que se cuentan historias en los videoclips, series como *The X-Files* (1993-2018) y *Lost* (2004-2010) han introducido tramas enrevesadas, personajes ambiguos y giros argumentales inesperados que han sido adoptados por videoclips que buscan desafiar las convenciones narrativas tradicionales y sorprender al espectador.

La influencia de la televisión en la narrativa y la estructura podría manifestarse en la adopción de un enfoque no lineal o fragmentado, donde se entrelazan múltiples historias o se exploran realidades alternativas, esto podría reflejar la naturaleza intrigante y desconcertante de programas de televisión como *The X-Files*, donde la línea entre lo real y lo imaginario se difumina y se cuestiona constantemente.

En conclusión, la influencia de la televisión no solo se convirtió en un vehículo esencial para la promoción musical sino también en un catalizador para la fusión entre música y narrativa visual, demuestra cómo en la producción de videoclips es un aspecto importante que ha contribuido a dar forma a la estética, la narrativa y el contenido de estas obras audiovisuales, al analizar ejemplos específicos de cómo la televisión ha influido en los videoclips y cómo esta influencia puede relacionarse con este proyecto, se puede crear una obra que sea visualmente impactante, narrativamente intrigante y culturalmente relevante. La televisión se erigió como un puente crucial entre la música y el público, estableciendo nuevas dinámicas que han perdurado y evolucionado hasta la actualidad.

4.1.5 Internet

La consolidación de la temática oscura en la cultura contemporánea ha experimentado una transformación profunda con la llegada de Internet, influyendo de manera destacada en la producción y difusión de videoclips, este fenómeno se ha extendido más allá de los medios tradicionales, encontrando en la red un terreno fértil para la exploración creativa y la conexión con audiencias globales.

El libro *Music Video after MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music* de Korsgaard (2017) aborda el fenómeno del video musical en la era post-MTV desde una perspectiva de estudios audiovisuales y nuevos medios, explora cómo el surgimiento de Internet y las nuevas tecnologías han transformado la producción, distribución y recepción de los videos musicales, este autor analiza cómo los cambios en la industria musical y en la cultura visual han afectado la estética y las prácticas creativas en el ámbito del video musical, ofreciendo una visión integral de la evolución del video musical en la era digital y su impacto en la música popular y la cultura contemporánea.

En este nuevo paradigma, las creepypastas, relatos de terror difundidos en línea, han emergido como una influencia clave, narrativas como la de “Slenderman” han permeado la cultura digital, trascendiendo las páginas web para influir en la estética y narrativa de videoclips oscuros, la capacidad de Internet para viralizar historias y mitos contemporáneos ha redefinido la manera en que el terror se presenta y consume.

Plataformas como *YouTube* se han convertido en espacios cruciales para la consolidación de contenidos audiovisuales de esta temática, canales dedicados a análisis de películas de terror, como *FoundFlix*, han ganado relevancia al explorar y explicar los elementos más oscuros de las producciones cinematográficas, además, creadores independientes utilizan estas plataformas para compartir videoclips de estética tenebrosa, fusionando elementos visuales y narrativos con las tendencias del horror en línea.

La interactividad de Internet ha generado comunidades dedicadas al análisis y

discusión de videoclips oscuros, foros, redes sociales y plataformas especializadas sirven como espacios donde los aficionados al horror pueden compartir sus propias creaciones y teorías, contribuyendo a una cultura digital en constante evolución.

La temática oscura se ha transformado en la cultura contemporánea con la llegada de Internet, extendiendo su influencia más allá de los medios tradicionales, Korsgaard explora este cambio desde una perspectiva de estudios audiovisuales y nuevos medios, analizando cómo Internet ha modificado la producción, distribución y recepción de los videoclips, las creepypastas, narrativas de terror en línea, han inspirado la estética y narrativa de videoclips oscuros, mientras que plataformas como *YouTube* se han convertido en espacios cruciales para compartir este contenido, la interactividad de Internet ha generado comunidades dedicadas al análisis y la discusión de videoclips oscuros, contribuyendo a una cultura digital en constante evolución.

4.2 Tipología

El videoclip objeto de análisis se presenta como una obra audiovisual de ficción, adoptando la estructura narrativa, en la que se integran planteamiento, nudo y desenlace para construir un relato completo y envolvente, en este contexto, la temática se erige como un componente esencial que no solo determina la estética visual sino que también contribuye significativamente a la narrativa, añadiendo capas de complejidad emocional y simbólica.

A lo largo de la reproducción, se evidencian los elementos distintivos de la ficción, destacándose en la cuidadosa construcción de una historia que va más allá de la representación musical, la trama, enmarcada por un planteamiento, nudo y desenlace, ilustra el compromiso del videoclip con la creación de un mundo ficticio coherente, cada escena se enlaza con la siguiente para formar una narrativa fluida que invita a la inmersión.

La temática oscura, como componente de ficción, no solo define el tono visual sino que también alimenta la trama con elementos simbólicos y emotivos, este enfoque

narrativo agrega profundidad y ambigüedad deliberada, desafiando al espectador a explorar más allá de la superficie visual y descifrar capas más sutiles de significado.

En síntesis, el videoclip se revela como una obra de ficción, trascendiendo las fronteras de la mera promoción musical, la estructura narrativa, respaldada por un planteamiento, nudo y desenlace, resalta la habilidad para contar historias dentro del formato del videoclip, la temática oscura, integrada de manera orgánica en la narrativa ficcional, se convierte en una herramienta poderosa para transmitir emociones complejas y explorar significados más allá de lo explícito, en esta fusión de elementos, el videoclip se erige como una expresión artística completa y evocadora.

4.3 La temática oscura

La temática oscura, se sumerge en la exploración de elementos y emociones que evocan misterio, intriga, melancolía y, en ocasiones, horror, esta expresión artística se caracteriza por su capacidad para sumergir al espectador en atmósferas cargadas de suspense, desafiar las percepciones convencionales y explorar aspectos más oscuros y complejos de la condición humana; es un elemento recurrente y poderoso en el mundo del arte y la cultura, que ha sido explorado en diversas formas de expresión, incluidos los videoclips.

Para comprender mejor la influencia y el impacto de la temática oscura en los videoclips, es importante analizar algunos ejemplos específicos y cómo estos se relacionan con este proyecto, además, se pueden considerar estudios y teorías que han explorado esta temática desde diversas perspectivas

Desde el punto de vista estético, la temática oscura tiende a adoptar tonalidades sombrías, iluminación tenue y contrastes marcados para crear una sensación de profundidad y tensión, los escenarios son enigmáticos, incorporando elementos simbólicos como la oscuridad misma, la luz, la naturaleza decadente o la presencia de elementos surreales.

Narrativamente, la temática oscura abraza historias que desafían lo convencional y exploran lo desconocido, puede sumergirse en la psique humana, abordando temores subyacentes, secretos ocultos o dilemas éticos, como analiza Hill (2010), además, se entrelaza con frecuencia con lo fantástico y lo sobrenatural, permitiendo la representación de mundos alternativos y criaturas inusuales, según las investigaciones de Roncallo Dow y Uribe-Jongbloed (2017).

Este enfoque estético y narrativo, según Sedeño-Valdellós (2020), no se limita a un solo medio artístico, sino que se extiende a través de diversas formas de expresión, como la literatura, el cine, la música y, en este caso específico, los videoclips, así, la temática oscura se convierte en una plataforma para la exploración artística y la expresión emocional, desafiando al espectador a sumergirse en lo enigmático y reflexionar sobre las complejidades de la experiencia humana.

Por otro lado, es crucial mencionar la obra de David Lynch, director de cine conocido por su estilo surrealista y sus tramas inquietantes y misteriosas, películas como *Mulholland Drive* (2001) y la serie *Twin Peaks* (1990) han sido referencias recurrentes en videoclips que buscan capturar una sensación similar de enigma y oscuridad, Lynch utiliza elementos como la distorsión del tiempo y el espacio, personajes ambiguos y atmósferas opresivas para crear un mundo intrigante y perturbador que ha influido en la estética de muchos videoclips.

Así mismo, autores como Slavoj Žižek han explorado la relación entre el cine y lo oscuro desde una perspectiva más filosófica, en su obra *The Pervert's Guide to Cinema* (2016), Žižek examina cómo el cine aborda temas tabú y oscuros para explorar aspectos de la psique humana y la sociedad, este enfoque teórico puede proporcionar una base sólida para comprender la profundidad y la complejidad de la temática oscura en los videoclips y cómo estos pueden reflejar y comentar sobre cuestiones más amplias de la condición humana.

Al considerar estos ejemplos y teorías, se puede argumentar que la temática oscura en los videoclips no solo busca entretener o impactar visualmente, sino que también puede servir como una forma de explorar aspectos más profundos de la experiencia

humana, como el miedo, la ansiedad y la alienación, en el proyecto de este videoclip, la temática oscura podría ser utilizada para crear una experiencia visual y emocionalmente impactante que invite al espectador a reflexionar sobre la naturaleza de la existencia y la realidad.

Además, al integrar elementos de la temática oscura en el proyecto, se puede crear un hilo conductor coherente que conecte la narrativa, la estética visual y la atmósfera general de la obra, esto puede ayudar a crear una experiencia audiovisual envolvente y memorable que resuene con el público y deje una impresión duradera.

Concluyendo, la temática oscura en los videoclips, se sumerge en emociones como el misterio y el horror, inspirada en cineastas como David Lynch y teóricos como Slavoj Žižek, esta expresión artística desafía lo convencional y ofrece una experiencia audiovisual envolvente, integrar esta temática en un proyecto de videoclip crea una narrativa coherente que invita a reflexionar sobre la existencia y la realidad, dejando una impresión duradera en el público.

4.3.1 Historia de la temática oscura

La temática oscura ha sido una constante a lo largo de la historia del arte, manifestándose en diversas formas de expresión como la literatura, el cine, la música y, más recientemente, en los videoclips, esta tendencia artística se caracteriza por explorar elementos que evocan misterio, intriga y, eventualmente, horror, la adopción de esta temática permite a los artistas sumergirse en atmósferas cargadas de suspense y explorar aspectos más oscuros y complejos de la condición humana.

Desde una perspectiva literaria, la temática oscura ha sido un componente recurrente en obras a lo largo de la historia, autoras como Mary Shelley, con su obra *Frankenstein* (1818), y Edgar Allan Poe, con sus relatos macabros del siglo XIX, han contribuido significativamente a la consolidación de la estética y narrativa oscura, además de ellos, figuras como H.P. Lovecraft, con sus relatos de horror cósmico, o Bram Stoker, con *Drácula* (1897), han dejado un legado duradero en la exploración de los aspectos más tenebrosos de la imaginación humana.

Con el surgimiento del cine, la temática oscura se extendió a nuevas dimensiones visuales y narrativas, directores como Alfred Hitchcock, con su enfoque en el suspense y el thriller psicológico, o el movimiento cinematográfico de expresionismo alemán, con películas como *El Gabinete del Dr. Caligari* (Wiene. 1920), contribuyeron a la construcción de atmósferas oscuras en la pantalla, además de ellos, cineastas como Roman Polanski con *El bebé de Rosemary* (1968) o David Lynch con *Eraserhead* (1977), han continuado explorando el lado más oscuro del cine.

En el ámbito musical, la temática oscura ha encontrado expresión en diversos géneros a lo largo de las décadas, artistas como Black Sabbath, pioneros del heavy metal en la década de 1970, introdujeron elementos oscuros en su música y estética, Hill (2010) destaca cómo estos sonidos influenciaron la representación artística de lo tenebroso en la música; influenciando a generaciones posteriores de artistas, además de ellos, figuras como Joy Division con su álbum *Unknown Pleasures* (1979) o The Cure con *Disintegration* (1989), han explorado temas oscuros y melancólicos en su música, convirtiéndose en referentes del género.

Más recientemente, con la llegada de los videoclips, la temática oscura ha encontrado un nuevo medio de expresión, en este formato, la estética y narrativa oscura se fusionan con la música para crear experiencias visuales inmersivas, videoclips contemporáneos, como los de artistas asociados al género del rock alternativo o el metal, continúan explorando esta estética oscura, desafiando convenciones visuales y narrativas, ejemplos notables incluyen *Closer* y *The Perfect Drug* de Nine Inch Nails, o *Sober* y *Ænima* de Tool, que utilizan imágenes impactantes y simbolismo oscuro para complementar su música.

En conclusión, la temática oscura ha evolucionado a lo largo de la historia del arte, adaptándose a diferentes medios y contextos culturales, desde sus raíces literarias hasta su expresión contemporánea en los videoclips, esta tendencia artística ha proporcionado a los creadores una vía para explorar lo enigmático, lo desconocido y

las complejidades de la experiencia humana, y continúa siendo una fuente de inspiración y creatividad en el arte contemporáneo.

5.4 Desarrollo de un videoclip

El proceso de desarrollo de un videoclip abarca diversas etapas, desde la concepción de la idea hasta la producción final, en primer lugar, se inicia con la conceptualización, donde se idean la temática, la estética y la narrativa del videoclip, esto puede derivar de la letra de la canción o de la visión artística del director.

NO QUIERO

Temas: Spooky y cosas raras, incongruencia
 puntos clave: conseguir que el espectador no sepa que está pasando?
 Qué queremos conseguir; Qué estética pretendemos: **DINAMISMO**

Inspiraciones ppul

<ul style="list-style-type: none"> RED ZEE TEROR RELO DILLON GOYA EXPRESIONISMO ALEMÁN 	<ul style="list-style-type: none"> + Videoclips + Arte + pelis
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

■ = nos gusta
■ = NO

Presentación: planos centrados y escenas costumbristas (30s)
 parte sin vocal: lo mismo pero con efectos más chill, la espeja y espeja "balgo", tiene más (30s)
 Chill, biting: ya no tiene más, lo coges en su día a día (20s)
 desahuce: Zoom out. Si no avanzando, **Danza en una sala**

Principio habitación **uame**

Cambios de plano con el ritmo, hay un reloj y muchos cosas raras, se muestra una silueta en el marco de la puerta, es un monstruo.

Danza se desarrolla porque LA MANO DEL MONSTRUO (E. espeja) empieza a moverse centrada, muy poco a poco Zoom out y giramos

Centrado usa "moviendo" el espejo cantando cosas espantosas, giramos, pasamos... se giramos con Zoom out (el giro se aparece en el plano el espejo en un reloj de la pared, saltado)

Centrado sigue cantando con voces? Zoom out
 ↳ guitarra → Zoom out y 360° gira
 ↳ cuadros

PLANO RESPALDAR
 GRABADOS GOYA
 Reflejo espejo monstruo **colores**
 (Muestran fotos de danza con monstruo)
 Danza dibuja al monstruo
 ↳ cartelas de "Se busca"
 ↳ le encuentra en el centro → **muje**

→ Escondite = lugar abundante
 plano a una ventana desde la calle

parte chill → danza en el suelo de un campo y le arrastra algo
 ↳ le espeja saltado en un árbol
 ↓
 abre los ojos → **monstruo con guitarra**

le empieza
 y desahuce su cara → **ES EL MISMO**

Presentación: un chaval y un monstruo
 Nudo: el chaval siendo atacado por el monstruo
 Y conflicto: chaval se escapa del monstruo, desde otra parte pero no puede con él, huye pero le deja incómodo
 Desahuce: desahuce que al monstruo es el

DESCUBRIR

Fig 23. Lluvia de ideas. Fuente: Elaboración propia

Una vez definida la idea, se procede a la preproducción, donde se planifican los detalles logísticos y técnicos, esto incluye la selección de locaciones, la elección del elenco, la elaboración de un guion técnico y la creación de un plan de rodaje, durante esta fase, también se abordan aspectos como el diseño de vestuario, maquillaje y escenografía.

La fase de producción es el rodaje en sí, aquí, se capturan las secuencias planificadas, asegurando una buena calidad técnica y la coherencia con la visión original, el director trabaja en colaboración con el equipo técnico, incluyendo camarógrafos, iluminadores y diseñadores de arte, para lograr la ejecución efectiva de la idea.

Posteriormente, se entra en la etapa de postproducción, donde se realiza la edición del material grabado, esto implica la selección de tomas, la sincronización con la música y la incorporación de efectos visuales si es necesario, también se lleva a cabo el etalonaje para ajustar colores y tonalidades, contribuyendo a la atmósfera general del videoclip.

Finalmente, se completa con la entrega del producto final, este puede incluir, como en este caso la creación de un cartel promocional y un reel para redes sociales, la recepción y promoción del videoclip en plataformas digitales juegan un papel esencial en su difusión y alcance.

Este proceso, aunque simplificado aquí, implica una colaboración intensiva entre el director, el equipo técnico, los artistas y otros profesionales involucrados, con el objetivo de materializar la visión creativa en una obra audiovisual completa y atractiva.

4.4.1 concepción de la idea

La concepción de la idea para un videoclip es un proceso creativo fundamental que implica la fusión de la visión artística del director, la interpretación de la canción y la conexión emocional que se busca establecer con la audiencia, este proceso suele

iniciarse con una profunda inmersión en la canción misma, analizando su letra, tono, ritmo y mensaje subyacente.

En el caso de este proyecto, la temática oscura y narrativa proporcionan un marco conceptual para la concepción, la directora exploró la poesía de la oscuridad, buscando elementos visuales y simbólicos que resaltaran y complementaran la esencia emocional de la canción, además, se consideró cómo la narrativa del videoclip podría interpretar y enriquecer la experiencia auditiva, llevando a los espectadores a una dimensión visual que amplificara la intensidad de la música.

La directora hizo uso de técnicas como el moodboard, donde se recopilan imágenes, colores y conceptos que reflejen la estética y la atmósfera deseadas, esto sirvió como una herramienta visual para comunicar y refinar la visión del videoclip, la historia del videoclip, en este caso, también se formuló durante esta etapa, definiendo la estructura narrativa, los personajes y los momentos clave que resaltarían la temática oscura.

La colaboración con el equipo artístico y técnico es crucial en esta fase, la directora de arte contribuyó con ideas para la escenografía y la estética visual, mientras que el director de fotografía trabajaba en la iluminación y la composición para lograr el tono adecuado, este proceso iterativo de desarrollo de ideas implica continuas discusiones y ajustes para perfeccionar la visión creativa colectiva.

En resumen, la concepción de la idea para el videoclip involucró una inmersión profunda en la canción, la exploración visual de la temática oscura, la creación de una narrativa emocionalmente rica y la colaboración creativa entre el director, el equipo artístico y técnico para dar vida a esta visión en una obra audiovisual coherente y poderosa.

4.5 Desarrollo del proyecto

Antes de comenzar el desarrollo del proyecto, se realizó una investigación preliminar más extensa sobre videoclips narrativos de ficción con temática similar y se analizaron ejemplos de videoclips de artistas como Dillom, Terror Reid, Redzed,

ZillaKami y Kim Dracula, así como obras de arte, sobre todo, de Goya, películas y referentes cinematográficos del expresionismo alemán, como *El gabinete del Dr. Caligari* (Robert Wiene. 1920) y *Nosferatu* (Friedrich Murnau. 1931), además, se profundizó en los elementos estilísticos, la narrativa visual y las técnicas cinematográficas utilizadas en estas obras para obtener una comprensión más completa de las posibilidades creativas y estéticas en el videoclip a desarrollar.

Después de la investigación preliminar, se procedió a una definición más detallada del concepto narrativo del videoclip para después establecer los personajes principales, sus motivaciones y arcos de desarrollo, posteriormente se delimitaron las escenas clave y la relación entre ellas para asegurar una progresión coherente de la historia, además, después se exploró la posibilidad de integrar elementos simbólicos y metáforas visuales en la narrativa para enriquecer el significado y profundidad del videoclip, dando importancia tanto a los aspectos conceptuales como los técnicos para lograr una integración efectiva de la narrativa con la estética visual.

En esta etapa, fue importante la realización de un diseño de producción detallado que incluía la planificación y organización de los recursos necesarios para posteriormente establecer una lista de locaciones específicas que reflejaran la atmósfera y la temática oscura del videoclip, además, planificando el equipo técnico necesario, como cámaras, luces y micrófonos, así como el personal de producción y los actores requeridos, también la coordinación de la logística para el rodaje en las locaciones seleccionadas, también se realizó una estimación presupuestaria.

Posteriormente, se llevó a cabo el casting para seleccionar al actor adecuado para el rol del monstruo, era necesario alguien que tuviera la misma complexión y altura que el artista para que cuando estuviera vestido de monstruo no se apreciara ninguna diferencia, además se decidió contar con alguien para esto debido a que ahorra mucho tiempo a la hora de grabar, es decir, Mynce no tendría que cambiarse de vestuario y grabar de nuevo la escena siendo un monstruo, además, al ser dos actores, nos permitía más movimiento a la hora de grabar ya que no había que preocuparse en complicaciones futuras para la postproducción. Una vez

seleccionado el actor, se llevaron a cabo ensayos para que los actores se familiaricen con sus roles y vestuarios y desarrollen la interpretación adecuada de acuerdo con la visión de la directora, durante los ensayos, se trabajaron las escenas clave y asimismo se refinaron las actuaciones para lograr la emotividad y el impacto emocional deseados.

Con todos los preparativos realizados, dio inicio la producción y rodaje del videoclip, siguiendo el plan de producción establecido, asegurando la secuencia lógica de las escenas y aprovechando al máximo los recursos disponibles; el director de fotografía trabajó en colaboración con la directora para establecer la estética visual deseada y capturar las tomas de manera creativa y cautivadora, durante el rodaje, se prestó atención a los detalles técnicos, como la iluminación, el enfoque y la composición, para garantizar una calidad visual óptima, se hicieron múltiples tomas de cada escena para tener opciones durante la fase de edición y montaje.

Una vez finalizado el rodaje, se pasó a la etapa de edición y montaje del videoclip, importando todas las tomas al software de edición de vídeo y realizando una selección minuciosa de las mejores tomas para cada escena, también, se trabajó en el ritmo narrativo, la fluidez visual y la coherencia estilística, asegurándose de que el videoclip transmita la historia de manera efectiva, aplicando técnicas de edición, como cortes y transiciones, para lograr la atmósfera y el impacto deseados, además, se realizó la mezcla de audio, asegurando que la música, la canción y los labios del artista estuvieran coordinados.

Después, en la postproducción, se agregaron los efectos visuales necesarios para realzar la estética y la narrativa del videoclip, técnicas de corrección de color para lograr la atmósfera oscura y efectos especiales y visuales como “glitches” para resaltar momentos clave y elementos simbólicos en la historia, realizando un trabajo minucioso en la integración de los efectos visuales para que se vean orgánicos y se ajusten a la estética general del videoclip.

Una vez completada la fase de postproducción, se realizó una evaluación exhaustiva del videoclip, revisando la coherencia narrativa, la calidad técnica, la

estética visual y el impacto emocional generado.

Cuando se vieron finalizados todos los ajustes, el videoclip estuvo listo para su presentación y difusión, se prepararon las plataformas y los canales adecuados para la distribución y exhibición del videoclip, como redes sociales, además, el artista pudo desarrollar también estrategias de promoción y marketing para generar expectación y aumentar la visibilidad del videoclip aprovechando las oportunidades de difusión.

Este detallado proceso de desarrollo del proyecto aseguró la creación de un videoclip narrativo de ficción con temática oscura que cumple con los objetivos establecidos y transmite de manera efectiva la historia ficticia y las emociones deseadas al espectador, cada etapa se llevó a cabo con meticulosidad y aprovechando los conocimientos previos, las mejores prácticas y las técnicas cinematográficas aprendidas, la dedicación y el cuidado en cada paso garantizaron un resultado final de alta calidad.

4.5.1 Preproducción

4.5.1.1 Análisis de la canción

En la fase de preproducción, se llevó a cabo un análisis de la canción, pues la letra de la canción *No Quiero* parece reflejar un fuerte sentimiento de angustia y lucha interna por parte de Mynce, las repeticiones constantes de "Yo no quiero" denotan un deseo desesperado de evitar ciertos sentimientos y situaciones que parecen abrumar a Mynce, además, la repetición del verso "Yo no quiero sufrir, yo no quiero morir" sugiere un profundo temor a enfrentar situaciones difíciles y afrontar la realidad.

El estribillo, que reitera el deseo de morir, refleja un sentimiento de desesperanza y desesperación, esta línea puede interpretarse como una expresión metafórica de cómo el protagonista se siente atrapado en sus propios pensamientos y emociones, deseando liberarse de su dolor emocional.

Mientras que el verso "Qué manía tienes conmigo, entenderlo no lo consigo" muestra la frustración y el desconcierto del protagonista ante sus propios pensamientos y sentimientos que parecen acosarlo constantemente, sensación personificada por el monstruo, las "voces en mi cabeza" y el miedo a morir en su "propio egoísmo" sugieren una lucha interna intensa y una batalla constante contra sus propios demonios, es decir, susodicho monstruo.

Por otro lado, el verso "Se me corta la respiración, yo te di todo mi corazón" muestra un sentimiento de asfixia y agobio, como si el protagonista estuviera sofocado por sus emociones y experiencias pasadas, la sensación de que es "producto de exportación" puede interpretarse como una sensación de ser utilizado o manipulado por otros.

En general, la letra de la canción *No Quiero* parece capturar la angustia y la complejidad emocional del protagonista, Mynce, mientras lucha por enfrentar sus miedos, dolor y sentimientos de desesperanza representados por el monstruo, la canción refleja temas profundos y oscuros que parecen estar alineados con la temática oscura y narrativa del videoclip que busca transmitir.

4.5.1.2 Moodboard:

Durante este mismo proceso de preproducción para la creación del videoclip *No Quiero*, también se llevó a cabo la realización de un moodboard que capturó y reflejó la estética misteriosa, terrorífica y oscura que se deseaba transmitir en la obra audiovisual, el moodboard fue una herramienta clave para visualizar y consolidar la dirección artística y estilística del proyecto.

A continuación, se detallan los elementos que se incluyeron en el moodboard:

Paleta de colores: Seleccionando colores oscuros y tonos sombríos como el negro, el gris, el azul oscuro y el rojo intenso, estos colores aportan un ambiente tenebroso y misterioso, creando una sensación de inquietud y suspense.

Imágenes de referencia: Recopilando imágenes y fotografías de elementos visuales relacionados con lo terrorífico y lo oscuro, como bosques tenebrosos, paisajes nocturnos, sombras alargadas y escenas con luces tenues, también se incluyeron imágenes de elementos misteriosos y simbólicos como espejos, máscaras, relojes antiguos y objetos enigmáticos.

Referencias cinematográficas: incorporando capturas de películas de terror, suspenso y misterio, especialmente aquellas que presentaban una estética visual intrigante y perturbadora, películas del expresionismo alemán, como *Nosferatu* (Friedrich Murnau. 1931) y *El Gabinete del Doctor Caligari* (Robert Wiene. 1920) fueron fuentes de inspiración para la creación de atmósferas inquietantes y surrealistas.

Inspiración artística: Incluyendo obras de arte de artistas como Goya, El Bosco, William Blake y Caravaggio, cuyas pinturas presentan temáticas oscuras y misteriosas, estas imágenes ayudaron a establecer un tono artístico y simbólico para el videoclip.

Estilo visual: Explorando diversas técnicas de postproducción, como efectos de iluminación y sombras, que reforzaron la estética tenebrosa y misteriosa del videoclip, el uso de filtros y efectos visuales específicos contribuyó a crear un ambiente inquietante y surrealista.

Vestuario y maquillaje: Recopilando imágenes de referencias de vestuario y maquillaje que evocaban una estética gótica, de terror o surrealista pero también casual, el estilo de los personajes y el uso de maquillaje teatral ayudaron a resaltar la narrativa visual del videoclip.

En resumen, el moodboard para el videoclip "No Quiero" fue una herramienta fundamental que reunió elementos visuales, referencias cinematográficas, inspiraciones artísticas y estilísticas para establecer la estética misteriosa, terrorífica y oscura que se buscaba transmitir en el proyecto, a través de esta compilación de imágenes y conceptos, se logró establecer una guía visual coherente y evocadora que sirvió como base para la realización y la dirección artística del videoclip.

4.5.1.3 Lluvia de ideas:

Por otro lado, el proceso de lluvia de ideas para el videoclip fue un proceso creativo en el que se exploraron diversas ideas y conceptos antes de llegar a la idea final que buscaba encontrar una propuesta visual y narrativa que capturara la esencia de la canción y reflejara la temática misteriosa y oscura del proyecto.

En la primera etapa, se planteó la idea de un videoclip con una estética surrealista, donde el protagonista estaría atrapado en un laberinto de espejos, cada espejo reflejaría una versión distorsionada de sí mismo, simbolizando sus miedos internos y conflictos emocionales, sin embargo, después de analizarlo más detenidamente, se consideró que esta idea podría ser demasiado compleja de representar visualmente teniendo en cuenta los medios y presupuesto que se tenían.

La segunda idea propuesta fue una narrativa más lineal en la que el protagonista sería perseguido por sombras oscuras y enigmáticas que lo acosarían a lo largo del videoclip, estas sombras representarían sus miedos y sus demonios internos, aunque esta idea tenía un potencial visual interesante, no llegó a convencer del todo.

Mientras que la tercera idea se planteó una idea más experimental y simbólica, donde el protagonista se encontraría atrapado en un sueño inquietante y surrealista, a medida que avanzara en el sueño, descubriría diferentes escenarios y personajes que representarían sus emociones y luchas internas, sin embargo, esta idea resultaba complicada en términos de producción y requeriría una planificación muy detallada para transmitir correctamente el mensaje.

Hasta que después de una intensa lluvia de ideas y análisis, se llegó a la idea final del videoclip, esta propuesta combina elementos de las ideas anteriores y presenta al protagonista, Mynce, perseguido por un misterioso monstruo con cuernos de cabra, a medida que avanza en su búsqueda para enfrentar al monstruo, descubre que en realidad es una proyección de sí mismo, una manifestación de sus propios miedos e inseguridades internas, esta idea destacó por su potencial para transmitir un mensaje profundo sobre la lucha interna y el autodescubrimiento, al

mismo tiempo que mantenía una estética misteriosa y perturbadora acorde con la canción y el tema del videoclip.

En resumen, el proceso de lluvia de ideas para el videoclip *No Quiero* implicó una exploración creativa y detallada de diversas propuestas antes de llegar a la idea final, a través de la experimentación y el análisis, se pudo encontrar la narrativa y la estética más adecuadas para transmitir la historia de Mynce y su búsqueda interna para enfrentar sus miedos y aceptarse a sí mismo.

4.5.1.4 Guion

También, el proceso de escritura del guion para el videoclip fue un proceso creativo que involucró varias etapas de correcciones y modificaciones, el objetivo era plasmar la historia de Mynce de manera coherente y visualmente impactante, manteniendo la estética misteriosa y oscura que se buscaba transmitir en el proyecto.

El primer paso fue presentar unas ideas iniciales y el enfoque general del guion al artista, se buscaba establecer una narrativa que reflejara la temática de la canción y que estuviera en sintonía con la estética del videoclip.

Después se llevó a cabo la escritura del primer borrador, la autora comenzó a escribir el primer borrador del guion, basado en las ideas principales y los elementos visuales que se habían seleccionado previamente, este primer borrador sirvió como punto de partida para desarrollar la historia del videoclip.

Una vez finalizado el primer borrador, se llevó a cabo una revisión en colaboración con el artista, durante esta fase, analizamos a fondo los elementos que tenían un buen funcionamiento y aquellos que requerían mejoras, la discusión se centró en lograr una retroalimentación constructiva para refinar la narrativa y garantizar que el guion reflejara fielmente la visión deseada para el videoclip.

Basándose en la retroalimentación del artista, la autora realizó modificaciones y ajustes en el guion, puliendo detalles, afinando la narrativa y ajustando algunas escenas se logró un flujo coherente y una transición fluida entre ellas.

A medida que el guion se fue desarrollando, el equipo también tuvo en cuenta los aspectos prácticos de la producción, considerando los recursos necesarios para llevar a cabo las escenas propuestas, el presupuesto disponible y la viabilidad de las locaciones y los efectos visuales.

Tras varias rondas de revisiones y correcciones, se llegó a una versión del guion que satisfizo al equipo creativo y se consideró adecuada para el videoclip *No Quiero*, esta versión final del guion se convirtió en el documento de referencia para el proceso de producción y rodaje del videoclip.

En resumen, el proceso de escritura del guion para el videoclip fue un trabajo arduo y colaborativo que implicó múltiples correcciones y modificaciones para afinar la narrativa y asegurar que se transmitiera la esencia misteriosa y oscura deseada, trabajando en conjunto con el artista para desarrollar una historia visualmente cautivadora y coherente que reflejara la canción y conectara con el público de manera emocional.

1. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Una habitación en penumbra, decorada con pósters de bandas de metal, instrumentos, ropa por el suelo y un escritorio desordenado, en el centro de la habitación hay una cama individual con sábanas blancas y una ventana encima con las persianas bajadas, dejando que entre un poco de luz a través de ellas, también tienen cortinas blancas, en la cama está DAMASO (22) durmiendo, lleva una camiseta sucia, un pantalón de chándal roñoso y unos calcetines naranjas a modo de pijama, está muy despeinado y se le notan las ojeras.

Frente a la cama se encuentra el MONSTRUO, lleva una túnica negra y la cara tapada con un velo también negro, tiene las uñas larguísimas y unos cuernos de cabra negros, detrás de él se encuentra el cuadro de Jacob Isaacs, *El Sibil al inframundo*.

La mano del monstruo agarra de la camiseta a Dámaso y le despierta.

2. INT - COMEDOR - DÍA

Dámaso, con el pijama aún puesto, está comiendo en el centro del comedor, hay mesa muy larga, en la pared de la izquierda, está el cuadro de *El Aquelarre* de Goya (1823), a cada lado de la mesa hay una silla vieja, vajilla extremadamente sucia y mucha comida asquerosa; gusanos, una cabeza de pescado en una copa, grillos y tripas de cerdo; el monstruo está sentado en la silla de la izquierda, mira al frente e inmóvil, Dámaso voltea la cabeza y le observa.

3. INT - HABITACIÓN - TARDE

Dámaso, con un jersey gris y unos pantalones rotos, está cantando y tocando la guitarra de pie en su habitación, mientras que el monstruo está sentado en el suelo contra la pared, encima de él está la parte derecha del tríptico del Bosco, *El jardín de las delicias*.

4. INT - PASILLO ABANDONADO - DÍA

Dámaso recorre el pasillo de un lugar abandonado montado en una bici de niño roja, con un peto negro y un jersey de rayas, al girar la esquina se encuentra con el monstruo de frente.

5. INT - BAÑO - DÍA

Dámaso, con una camiseta y pantalones negros, se lava los dientes, frente a un espejo sucio, escupe y aparece detrás el monstruo, cuando levanta la cabeza le ve, pero se gira y ya no está.

6. INT - PASILLO ABANDONADO - DÍA

El monstruo persigue a Dámaso por el pasillo.

Fig 24. Primera página del guion literario para el videoclip No quiero. Fuente: Elaboración propia

2.

7. INT - HABITACIÓN - DÍA

Dámaso está sentado frente al escritorio, está desordenado y con muchos papeles, dibuja al Monstruo pero no le gusta, arruga el papel y lo tira hacia atrás, donde se encuentra este y se recuesta sobre la mesa, se da cuenta de que el monstruo está ahí pero al girarse desaparece.

8. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Dámaso se levanta de la cama y se dirige a la puerta.

9. INT - COMEDOR - DÍA

Dámaso se levanta de la silla y se sienta en la que está frente al monstruo.

10. INT - HABITACIÓN - TARDE

Dámaso con una camiseta negra y pantalones negros, saca todo de los cajones, desordenando aún más la habitación y se pone una sudadera negra, una chaqueta a cuadros y unos zapatos, tiene los ojos pintados de negro; agarra una mochila y un cuchillo y se va.

11. EXT - LUGAR ABANDONADO - DÍA

Dámaso está buscando al monstruo, lo encuentra de frente tras doblar una esquina, Dámaso sorprendido, tira el cuchillo y sale corriendo, el monstruo le persigue.

12. EXT - CALLE - DÍA

El monstruo persigue a Dámaso, hasta que él se esconde en un convento abandonado y el monstruo pasa de largo, ahora caminando, Dámaso se adentra en el convento.

13. INT - LUGAR ABANDONADO - DÍA

Dámaso se está escondiendo del monstruo, está agazapado, mira preocupado por todas partes, deja la mochila apoyada contra una pared y tras mirar por la ventana se da la vuelta y la sombra del monstruo aparece frente a él, en la pared se distingue su sombra, Dámaso está aterrado.

14. EXT - CAMPO - DÍA

Dámaso está inconsciente en el suelo y el monstruo le arrastra hasta un árbol, el monstruo comienza a tocar la guitarra, hasta que Dámaso se despierta y le ataca, tirándole al suelo, le quita el velo de la cara y descubre la verdad, que el monstruo era él mismo.

Fig 25. Segunda página del guion literario para el videoclip No quiero. Fuente: Elaboración propia

4.5.1.5 Referencias visuales

En el proceso de elaboración del storyboard, moodboard y, finalmente, el videoclip, se llevó a cabo una cuidadosa consideración de diversas fuentes visuales que sirvieron como inspiración y guía para la composición de planos, elección de estilos estéticos, iluminación y vestuario, entre otros aspectos.

Un referente significativo que influyó en la concepción visual del proyecto fue el videoclip de *Piso 13*, del talentoso artista argentino Dillom, este videoclip en particular se destacó por presentar las características específicas que se buscaban para el proyecto, la composición simétrica en formato 4:3 aportó una estructura visual única, mientras que la ambientación misteriosa y oscura del videoclip proporcionó la atmósfera deseada para el propio proyecto.

Al analizar y descomponer elementos específicos de este videoclip, como su uso de la simetría, la relación de aspecto del encuadre y la creación de una atmósfera intrigante y oscura, se logró extraer valiosas lecciones que sirvieron como punto de partida y referencia para la construcción visual del videoclip en desarrollo. Este enfoque de estudio y análisis de obras previas permite integrar de manera efectiva elementos visuales exitosos en la creación de una pieza única y coherente.



Figura 26. En este fotograma de *Piso 13* (2021), vemos a Dillom durmiendo en la cama con una luz tenue. Fuente: Dillom, *Piso 13* (2021).



Figura 27. Fotograma con mismo tipo de plano inspirado por el artista argentino. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.



Figura 28. Alguien despierta a Dillom tirándole de la camiseta.
Fuente: Dillom, *Piso 13* (2021).



Figura 29. El monstruo despierta a Mynce tocándole el cuello. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.



Figura 30. Dillom se despierta e incorpora en la cama, sobresaltado. Fuente: Dillom, *Piso 13* (2021).



Figura 31. Mynce se despierta e incorpora en la cama, sobresaltado. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.



Figura 32. Escena simétrica en un comedor.
Fuente: Dillom, *Piso 13* (2021).



Figura 33. Escena simétrica en un comedor.
Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia

El artista en cuestión no solo se convirtió en una fuente de inspiración clave, sino que su influencia se extendió a través de varios de sus videoclips, cada uno aportando ideas únicas y valiosas para la conceptualización del proyecto.

Específicamente, el videoclip de la canción *La primera* se destacó como otra obra relevante que contribuyó al desarrollo creativo, en este videoclip en particular, elementos como la narrativa visual, el uso del espacio, la coreografía, y la relación entre la música y la imagen fueron aspectos que capturaron la atención y se consideraron en la planificación del videoclip en curso.

La exploración de múltiples obras del mismo artista permitió identificar patrones estilísticos y temáticos, consolidando una comprensión más profunda de su enfoque artístico, esta inmersión en su catálogo visual facilitó la adaptación de ciertos aspectos que demostraron ser efectivos en términos de comunicación visual y narrativa, en última instancia, esta amplia consideración de videoclips específicos del artista proporcionó un rango diverso de ideas, nutriendo la creatividad y asegurando que el videoclip en desarrollo no solo reflejara la visión única del proyecto, sino que también incorporara elementos que resonaran con la estética distintiva del artista referente.



Figura 34. Un niño dibuja un árbol y en otro papel se ve escrito su nombre. Fuente: Dillom, *La primera* (2021).



Figura 35. Mynce dibuja al monstruo y en otro papel se ve escrito el nombre de la canción. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.



Figura 36. Fotograma de Dillom corriendo mientras huye de alguien o algo. Fuente: Dillom, *La primera* (2021).



Figura 37. fotograma de Mynce corriendo mientras huye del monstruo. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.

La consideración del videoclip de OPA adquirió una dimensión adicional al revelar una conexión evocadora con la película *El Resplandor* (Stanley Kubrick. 1980) este vínculo se manifestó de manera prominente en la referencia compartida a una escena emblemática: la inquietante secuencia del triciclo, la elección de OPA de aludir a esta específica escena cinematográfica no solo sugiere una influencia visual, sino que también establece un puente entre dos expresiones artísticas distintas que llevamos analizando desde antes: la cinematografía y la creación musical.

La evocación deliberada de la escena del triciclo, que en *El Resplandor* es emblemática por su carga de suspense y simbolismo, sirvió como un dispositivo narrativo poderoso en el videoclip de OPA, este homenaje visual no fue simplemente una recreación superficial, sino un acto de reinterpretación creativa que permitió al videoclip musical insuflar nueva vida y significado a una imagen icónica del cine, al integrar esta referencia cinematográfica. El videoclip no solo rindió tributo a una obra maestra del cine, sino que también aprovechó su riqueza simbólica para enriquecer la narrativa visual del proyecto musical, este enfoque no solo demostró un profundo entendimiento del lenguaje cinematográfico, sino que también subrayó la capacidad del videoclip para dialogar y colaborar con otras formas de expresión artística.



Figura 38. Escena emblemática del cine donde el niño recorre en triciclo montado los pasillos de un hotel. Fuente: Stanley Kubrick, *El resplandor* (1980). HBO



Figura 39. Mynce recorriendo un camino de tierra en una bicicleta de niño. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.



Figura 40. Fotograma del videoclip *OPA* (2021) donde el artista Dillom, emula la escena del triciclo en *El resplandor* (1980). Fuente: Dillom, *OPA* (2021).



Figura 41. Mynce es perseguido por el monstruo mientras sigue montado en la bici de niño. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.

La concepción del personaje del monstruo se nutrió significativamente de la inspiración extraída del videoclip *FROSTY* del artista ZillaKami, este videoclip no solo sirvió como fuente visual, sino que también desempeñó un papel fundamental en la construcción de la identidad y características del monstruo dentro del contexto del nuevo videoclip, la elección de extraer elementos de *FROSTY* fue deliberada, ya que este videoclip de ZillaKami destaca por su estética distintiva y su representación única de figuras monstruosas.

La influencia de *FROSTY* se manifestó en diversos aspectos, como la apariencia física, el estilo visual y la presencia escénica del monstruo en este videoclip, la capacidad de ZillaKami para fusionar elementos de horror y estilos visuales impactantes fue un componente clave que inspiró la adaptación del monstruo a la narrativa del nuevo proyecto, así, el videoclip no solo rindió homenaje a la creatividad de ZillaKami, sino que también se benefició de la reinterpretación creativa del monstruo, incorporando elementos visuales sugerentes y evocadores que contribuyeron a la singularidad y atractivo del personaje en el contexto de la nueva obra musical.



Figura 42. Fotograma del videoclip *FROSTY* (2021) donde aparece un monstruo sin rostro y con cuernos. Fuente: ZillaKami, *FROSTY* (2021).



Figura 43. Primer vistazo del monstruo del videoclip *No quiero* (2023), carece de rostro y posee cuernos. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.



Figura 44. El monstruo del videoclip de *FROSTY* (2021) y el artista, ZillaKami, interactúan. Fuente: ZillaKami, *FROSTY* (2021).



Figura 45. El monstruo del videoclip *No quiero* (2023) y el artista, Mynce, se encuentran. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia

El videoclip *FROSTY* de ZillaKami no solo inspiró la conceptualización del personaje del monstruo, sino que también desencadenó la idea creativa del plano en el espejo, la escena del espejo en *FROSTY* se convirtió en un punto de referencia visual clave que resonó en el proceso de desarrollo del nuevo videoclip, la noción de reflejar la imagen del monstruo en un espejo, como se exploró en el videoclip de ZillaKami, se adoptó como una estrategia visual efectiva para agregar capas simbólicas y narrativas a la representación del monstruo en el contexto de este proyecto.

La escena del espejo, además de su carga estética y visual, proporcionó una herramienta narrativa potente para explorar la dualidad, el misterio y la autoexploración del personaje del monstruo, este enfoque no solo amplió las posibilidades creativas del videoclip sino que también estableció un vínculo intertextual con el trabajo de ZillaKami, permitiendo que la nueva obra musical rindiera homenaje y, al mismo tiempo, ofreciera una interpretación única y

contextualizada del elemento visual, así, el plano en el espejo se convirtió en un componente distintivo que contribuyó a la coherencia estilística y narrativa del videoclip.



Figura 46. ZillaKami se mira reflejado en el espejo. Fuente: ZillaKami, *FROSTY* (2021)



Figura 47. Mynce se mira reflejado en el espejo mientras se lava los dientes. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.



Figura 48. El reflejo del artista es distorsionado e intercambiado por el del monstruo. Fuente: ZillaKami, *FROSTY* (2021).



Figura 49. Mynce y el monstruo se intercambian posiciones. frente al espejo. Fuente: Mynce, *No quiero* (2023). Elaboración propia.

El videoclip de *Teardrops* del grupo Bring Me The Horizon se convirtió en una fuente significativa de inspiración durante la fase de concepción del videoclip en desarrollo, la manera en que este videoclip logra intercalar planos del personaje principal con otro “monstruo” o ente que le atormenta proporcionó valiosas ideas para la narrativa visual del proyecto, la capacidad de *Teardrops* para crear una fusión intrigante entre la narrativa de la canción y las imágenes visuales se consideró un modelo útil para lograr una representación efectiva de la conexión entre el personaje y el monstruo en el videoclip en desarrollo. Este enfoque permitió explorar cómo las dinámicas entre los personajes y los elementos visuales podrían intensificar la experiencia del espectador, creando una interacción más rica y simbólica entre el mundo del personaje y la presencia del monstruo en la historia.



Figura 50. Fotograma del videoclip *Teardrops* (2020) que inspiró en gran medida la iluminación e interacción del protagonista con el monstruo en *No quiero* (2023).
Fuente: Bring Me The Horizon, *Teardrops* (2020). (2023).



Figura 51. Fotograma del videoclip *Teardrops* (2020) que inspiró en gran medida la iluminación e interacción del protagonista con el monstruo en *No quiero* (2023).
Fuente: Bring Me The Horizon, *Teardrops* (2020).



Figura 52. El protagonista intercambia posiciones con su propio monstruo, tal y como sucede en *No quiero* (2023).
Fuente: Bring Me The Horizon, *Teardrops* (2020).



Figura 53. El protagonista intercambia posiciones con propio monstruo, tal y como sucede en *No quiero* (2023). Fuente: Bring Me The Horizon, *Teardrops* (2020).

En el proceso creativo de dar vida al monstruo, se llevó a cabo una inmersión profunda en la obra de Francisco de Goya, específicamente en sus pinturas relacionadas con el aquelarre, la elección de cuernos de cabra para el monstruo se derivó directamente de los elementos icónicos presentes en las representaciones de brujas y demonios en los cuadros de Goya, destacando especialmente en su obra maestra *El Aquelarre* (1798 y 1823), estos cuadros no solo proporcionaron una referencia visual valiosa para la morfología del monstruo, sino que también establecieron un vínculo con la rica tradición artística que explora temas oscuros y misteriosos.

La inclusión del cuadro de 1823 como un "Easter Egg" en la pared del comedor,

estratégicamente ubicado sobre la cabeza de Mynce, aporta una capa adicional de profundidad simbólica y conexión intertextual, este guiño visual no solo rinde homenaje a la obra de Goya, sino que también invita a los espectadores a explorar más allá de la superficie del videoclip, ofreciendo un elemento sorpresa para aquellos que tienen conocimiento de la referencia artística, de esta manera. La presencia de *El Aquelarre* en la narrativa visual del videoclip se convierte en un componente significativo que enriquece la experiencia estética y conceptual.



Figura 54. El macho cabrío, considerándose una de las formas que adopta el demonio, congrega a una multitud con los rostros apenas dibujados ante él para escucharle. Fuente: Goya (1824). *El aquelarre/ El gran cabrón* . Museo del Prado



Figura 55. El macho cabrío preside un ritual de brujas. Fuente: Goya (1798). *El aquelarre*. Museo Lázaro Galdiano.



Figura 56. Fotograma del videoclip *No quiero* (2023) donde aparece el cuadro de *el gran cabrón* pintado por Francisco de Goya en 1824. Fuente: Mynce (2023). *No quiero*. Elaboración propia

La influencia de Francisco de Goya se extiende a la composición visual del videoclip, donde se incorpora una brillante interpretación de su famoso grabado *El sueño de la razón produce monstruos* (1799), este grabado, que representa a una persona sumida en el sueño y rodeada por criaturas fantásticas, sirve como inspiración clave para la postura adoptada por el personaje de Mynce en un plano

particular, la emulación de la postura de la mujer dormida, que yace en una mesa en el grabado, aporta una capa adicional de simbolismo y referencia artística al videoclip.

El hecho de que el grabado aparezca también como un elemento tangible dentro de la misma escena, ubicado sobre la mesa, refuerza la conexión entre la creación visual del videoclip y la obra de Goya, esta yuxtaposición de elementos visuales, donde la imitación de la postura se combina con la presencia física del grabado, destaca la intencionalidad artística detrás de cada elección en la composición de la escena, en última instancia, esta integración de la estética de Goya en el videoclip contribuye a la construcción de capas de significado, brindando a los espectadores una experiencia visual rica y evocativa.



Figura 58. Grabado de una mujer recostada sobre su escritorio. Fuente: Goya (1799). *El sueño de la razón produce monstruos*. Museo del Prado



Figura 57. Mynce se recuesta sobre su escritorio de la misma manera que en el grabado de Goya. Fuente: Mynce (2023). *No quiero*. Elaboración propia



Figura 59. El grabado de Goya aparece como referencia sobre el escritorio de Mynce. Fuente: Mynce (2023). *No quiero*. Elaboración propia

Durante la fase inicial de la lluvia de ideas, se exploró la posibilidad de inspirarse en el videoclip *When It's All Gone!* de Terror Reid, este videoclip, conocido por su estilo distintivo y su narrativa visual, inicialmente capturó la atención debido a su enfoque único, sin embargo, tras una cuidadosa consideración de los objetivos narrativos y visuales del proyecto en desarrollo, se tomó la decisión de descartar esta referencia.

La razón detrás de este descarte radicó en la búsqueda de una figura más misteriosa y sin cara para protagonizar la historia que se estaba construyendo, aunque el videoclip de Terror Reid ofrecía elementos valiosos, se buscaba una estética específica que evocara un sentido de enigma y fascinación. Este proceso de selección y eliminación en la fase creativa refleja la atención meticulosa a los detalles y la búsqueda de una coherencia estilística que contribuiría a la singularidad y efectividad del videoclip en desarrollo.



Figura 60. Fotograma del videoclip de Terror Reid, *When It's All Gone!* donde aparece el cantante caracterizado como un demonio. Fuente: Terror Reid (2019). *When It's All Gone!*.

Por otro lado, la influencia del videoclip de *My Blood* del grupo Twenty One Pilots se hizo evidente durante el proceso creativo, especialmente en la conceptualización de los personajes, este videoclip presenta una narrativa visual cautivadora con dos personajes principales, donde uno de ellos resulta no ser real en el sentido tradicional, la habilidad del videoclip para crear una conexión emocional y simbólica entre los dos personajes, a pesar de la naturaleza no convencional de uno de ellos, inspiró la exploración de enfoques similares en el videoclip en desarrollo, la idea de cómo el elemento no real podía tener un impacto significativo en la historia y la percepción del espectador influyó en la decisión de abordar la relación entre el

personaje y el monstruo de manera única y, a su vez, provocativa, la narrativa de *My Blood* proporcionó una perspectiva valiosa sobre cómo desafiar las convenciones y ofrecer una experiencia visual y emocionalmente impactante a través de la interacción entre personajes, algo que se buscó incorporar de manera distintiva en este proyecto.



Figura 61. Escena del videoclip *My blood* de Twenty one pilots, donde se ve a los dos hermanos. Fuente: Twenty one pilots (2018). *My blood*.



Figura 62. Siguiendo escena donde ya solo se ve a los dos hermanos. Fuente: Twenty one pilots (2018). *My blood*.



Figura 63. Escena del videoclip *My blood* de Twenty one pilots, donde se ve a los dos hermanos. Fuente: Twenty one pilots (2018). *My blood*.



Figura 64. Siguiendo escena donde ya solo se ve a uno de los dos hermanos. Fuente: Twenty one pilots (2018). *My blood*.

El videoclip *Jumpsuit* del grupo Twenty One Pilots, una vez más, sirvió como fuente de inspiración, esta vez específicamente en la representación de la persecución y confrontación entre el protagonista y el ser maligno, la forma en que el videoclip construye la tensión y la narrativa durante la persecución, culminando en la victoria del ser maligno sobre el personaje principal, ofreció valiosas ideas para la ejecución de escenas similares en el videoclip de Mynce, la atmósfera intensa y la coreografía visual impactante de *Jumpsuit* influyeron en la concepción de cómo representar la

lucha y la eventual derrota del personaje principal por el monstruo en el contexto de la historia en evolución, la influencia de *Twenty One Pilots*, una vez más, se manifestó en la creación de momentos visuales poderosos y emocionalmente resonantes en el proyecto de este videoclip.



Figura 65. Una figura misteriosa se encuentra con el protagonista del videoclip *Jumpsuit*. Fuente: *Twenty one pilots* (2018) *Jumpsuit*.



Figura 66. El protagonista persigue a la figura misteriosa. Fuente: *Twenty one pilots* (2018) *Jumpsuit*.



Figura 67. La figura misteriosa empieza a perseguir al protagonista. Fuente: *Twenty one pilots* (2018) *Jumpsuit*.



Figura 68. El protagonista es abatido. Fuente: *Twenty one pilots* (2018) *Jumpsuit*.

La corriente del expresionismo alemán, con su estética distintiva y atmósfera intensa, también desempeñó un papel significativo como fuente de inspiración para el videoclip, en particular, la película *El gabinete del doctor Caligari*, un icónico exponente del expresionismo alemán dirigido por Robert Wiene en 1920, influyó notablemente en la dirección artística del videoclip.

Uno de los aspectos donde esta influencia expresionista se hizo evidente fue en el maquillaje de Mynce, en la parte final del videoclip, inspirado por la estética dramática y surrealista de la película, el maquillaje de Mynce capturó elementos de distorsión y exageración propios de este estilo cinematográfico, las ojeras

intensificadas y la pintura exagerada en los ojos de Mynce evocaron la sensación de desesperación y tensión visual característica del expresionismo alemán.

Así, la conexión entre el videoclip *No Quiero* y el expresionismo alemán se estableció no solo en la narrativa visual, sino también en la representación simbólica a través del maquillaje, esta fusión de influencias enriqueció la obra, añadiendo capas de significado y profundidad estética, y demostró cómo el lenguaje visual del cine clásico continuaba inspirando y dando forma a expresiones artísticas contemporáneas como este videoclip.



Figura 69. Fotograma donde se ve a Cesare de la película *El gabinete del doctor Caligari*, dirigida por Robert Wiene en 1920 con un maquillaje exagerado debajo de los ojos. Fuente: Robert Wiene (1920). *El gabinete del doctor Caligari*. Filmin



Figura 70. Mynce simulando el mismo maquillaje exagerado bajo los ojos. Fuente: Mynce (2023). *No quiero*. Elaboración propia.

La influencia del expresionismo alemán, evidenciada especialmente en obras cinematográficas icónicas como *El gabinete del doctor Caligari* y *Nosferatu*, desempeñó un papel integral en la producción del videoclip *No Quiero*, la técnica expresionista de utilizar sombras exageradas, como se ve en ambas películas, se convirtió en un elemento destacado en la creación visual del videoclip.

Tomando el ejemplo de *Nosferatu*, donde las sombras son utilizadas de manera intensiva para enfatizar la figura del vampiro y generar una sensación de horror, estas mismas técnicas se incorporaron en el videoclip para lograr efectos visuales impactantes, la expresividad de las sombras, inspirada tanto por *El gabinete del doctor Caligari* como por *Nosferatu*, se convirtió en una herramienta fundamental para acentuar la atmósfera oscura y misteriosa que define la narrativa del videoclip.

Además de la influencia estilística, la película *Nosferatu* también contribuyó al proceso creativo a través del concepto del monstruo, la representación única del vampiro en *Nosferatu*, con sus dedos largos y aspecto aterrador, inspiró directamente la creación del monstruo en el videoclip, la interpretación literal del uso de dedos largos para el monstruo del videoclip se convierte en un homenaje visual a este clásico del cine expresionista.

Así, la amalgama de influencias del expresionismo alemán, manifestada en las sombras exageradas y en la concepción del monstruo, demuestra cómo las obras maestras cinematográficas continúan sirviendo como fuentes ricas de inspiración para la expresión artística contemporánea, la incorporación de estos elementos en el videoclip añade capas de significado y profundidad a la narrativa visual, conectando la obra moderna con la rica tradición del cine expresionista.



Figura 71. Ejemplo de sombra muy marcada en la película de Robert Wiene, *El gabinete del doctor Caligari*. Fuente: Robert Wiene (1920) *Nosferatu*. Filmin



Figura 72. Ejemplo de sombra muy exagerada en la película de Murnau, *Nosferatu*. Fuente: Murnau (1922). *El gabinete del doctor Caligari*. Filmin



Figura 73. *Nosferatu* como inspiración para el monstruo del videoclip, *No quiero*. Fuente: Murnau (1922). *Nosferatu*. Filmin



Figura 74. Sombra muy marcada del monstruo en el videoclip, *No quiero*. Fuente: Mynce (2023). *No quiero*. Elaboración propia

4.5.1.6 Storyboard

El proceso de creación del storyboard para el videoclip fue una experiencia fluida y ágil, debido a que siempre se tuvo una visión clara de cómo se quería que fueran los planos y la estética visual del proyecto gracias a las referencias visuales que se tenían; y gracias al conocimiento previo y enfoque decidido, el desarrollo del storyboard se llevó a cabo sin problemas, y solo se necesitó una versión inicial.

Desde el principio, se tuvo una imagen nítida de las escenas y la atmósfera que se deseaba transmitir en el videoclip, esta claridad permitió plasmar las ideas en el papel con precisión y detalle, definiendo cada toma y ángulo para contar la historia; el storyboard sirvió como una guía esencial para el equipo de producción y el elenco durante el rodaje debido a que permitió a todos visualizar y comprender la visión que se tenía para el videoclip.

A pesar de tener una versión inicial sólida del storyboard, la naturaleza dinámica del rodaje implicó que, en ocasiones, fuera necesario ajustar ciertas tomas o ángulos para adaptarse a las necesidades del momento, esto es algo común en todos los rodajes, ya que surgen situaciones imprevistas o se descubren oportunidades creativas que enriquecen el resultado final, durante el rodaje, como es de esperar, surgieron cambios espontáneos que complementaron la visión inicial del storyboard, y estos ajustes enriquecieron aún más la narrativa visual del videoclip, a través de la colaboración con el equipo de producción y los actores, se lograron tomas únicas que realzaron la estética misteriosa y oscura del proyecto.

En resumen, el proceso de creación del storyboard para el videoclip se caracterizó por una visión clara y decidida desde el principio, gracias a esta claridad, el desarrollo del storyboard fue una tarea ágil y sin contratiempos, aunque se mantuvo una versión inicial sólida, el rodaje ofreció oportunidades para adaptar y enriquecer la narrativa visual, lo que contribuyó a un resultado final emocionante y cautivador.

escena se numeró y describió brevemente, indicando la ubicación, los personajes involucrados y las acciones principales; junto con la descripción de cada escena, se incluyeron detalles técnicos importantes, como el tipo de plano a utilizar (plano general, primer plano, plano detalle, etc.), los movimientos de cámara y de forma más personalizada, si el artista tenía que realizar *lipsing* en ese momento.

Para tener una idea clara del tiempo total del videoclip, se estimó la duración aproximada de cada escena y toma, esto permitió planificar el ritmo y la fluidez narrativa, asegurando que el videoclip mantuviera un equilibrio adecuado entre las escenas más intensas y las más pausadas.

En la escaleta también se tuvieron en cuenta los recursos necesarios para cada escena, como la ubicación, el vestuario, el maquillaje y cualquier requisito adicional de producción, esto ayudó a garantizar que todo estuviera preparado y listo para el rodaje. También se realizaron ajustes y revisiones para asegurar la coherencia y el flujo narrativo del videoclip, se discutió y colaboró con el equipo de producción para asegurarse de que la escaleta representara fielmente la visión y el estilo del videoclip.

En resumen, la escaleta fue una herramienta esencial en la planificación y ejecución del videoclip, permitió organizar y estructurar cada escena y toma de manera secuencial, asegurando una narrativa visual coherente y una producción eficiente, gracias a la escaleta, el rodaje se llevó a cabo con claridad y precisión, lo que contribuyó a la realización exitosa del videoclip con la estética misteriosa y oscura que se buscaba transmitir.

Secuencia	Localización	Plano	Encadre	Ángulo	Efecto	Descripción	Sonido	¿Canta?	Duración plano	Duración total
1	INT - HABITACION - NOCHE	1	PD	Normal		Elementos de la habitación	Instrumental		6"	6"
1	INT - HABITACION - NOCHE	2	PA	Normal		Monstruo en el marco de la puerta	Instrumental		2"	8"
1	INT - HABITACION - NOCHE	3	PM	Cental	Zoom in	La mano del monstruo despierta a Dámazo	Instrumental		2"	10"
1	INT - HABITACION - NOCHE	4	PM	Aberrado	Zoom out y gira	Dámazo empieza a cantar en la cama	"Yo no quiero sufrir Yo no quiero morir"	Si	5"	15"
2	INT - COMEDOR - DÍA	1	PML	Aberrado	Zoom out y gira	Dámazo cantando en el comedor	Yo no quiero sentir Yo no quiero mentir Yo no quiero reir	Si	8"	23"
3	INT - HABITACION - DÍA	1	PG	Aberrado	Zoom out y gira	Dámazo tocando guitarra	Yo no quiero fingir Yo no quiero dormir Yo no quiero morir	Si	8"	32"
4	INT - BANDONADO - DÍA	1	Psemisubj	Normal	Travelling	Triciclo por el pasillo	Instrumental	No	12"	44"
5	INT - BAÑO - DÍA	1	PM	Normal		Dámazo lavándose los dientes Intercambian posiciones	Yo no quiero sufrir Quiero morir	No	10"	54"
6		1	PPP			Fotos	Instrumental		6"	1'
4	INT - ABANDONADO - DÍA	2	PM	Contrapicado	Travelling	Triciclo por el pasillo Intercambian posiciones	Instrumental		6"	1' 6"
						Qué manía tienes				

7	INT - HABITACIÓN - DÍA	1	Premisubj	Central	Zoom out	Déjalo dibujar al monstruo	corrigo Entendíelo no lo corrige	No	5°	1' 11"
7	INT - HABITACIÓN - DÍA	2	PG	Normal	Zoom out	Arruga un papel y lo tira Se recuesta sobre el escritorio Intercambian posiciones	Voces en mi cabeza diciendo lo mismo Que voy a morir en mi propio aguijón Siempre lo mismo	No	17°	1' 28"
1	INT - HABITACIÓN - NOCHE	5	PM	Normal	Travelling	Se levanta de la cama	Yo no quiero sufrir Yo no quiero morir	SI	3°	1' 33"
2	INT - COMEDOR - DÍA	2	PLM	Normal		Se sienta frente al monstruo	Yo no quiero sentir Yo no quiero mentir Yo no quiero risir	SI	8°	1' 41"
7	INT - HABITACIÓN - DÍA	3	PE	Normal	Panear muchos	Buscando cosas	Yo no quiero fingir Yo no quiero dormir Yo no quiero morir	No	8°	1' 49"
8	EXT - ABANDONADO - DÍA	1	PM	Normal	Travelling	Va en busca del monstruo	Se me corta la respiración Yo te de todo mi corazón	No	6°	1' 55"
8	EXT - CALLE - DÍA	2	Premisubj	Normal	Panear	Se encuentra con al monstruo	Panear que soy producto de exportación	No	6°	2' 1"
8	EXT - CAMINO - DÍA	3	PA	Normal	Travelling	Persecución	Y la final tuvo razón Siento dolor Siento amor Dentro de mi pecho ya no siento amor	No	5°	2' 6"
4	INT - ABANDONADO - TARDE	3	PP	Normal	Zoom out	Se esconde	Yo no siento amor Solo dolor dolor	SI	6°	2' 12"
9	EXT - CAMPO - TARDE	1	PG	Normal	Travelling	Déjalo inconsciente	Instrumental		6°	2' 18"
9	EXT - CAMPO - TARDE	2	PG	Contrapicado	Panear	Monstruo gullarra	Instrumental		7°	2' 23"
9	EXT - CAMPO - TARDE	3	PP	Normal	Zoom out	Déjalo despierta	Instrumental		7°	2' 30"
9	EXT - CAMPO - TARDE	4	PM	Normal	Travelling	Descubre que el monstruo es el mismo	Instrumental		9°	2' 39"
9	EXT - CAMPO - TARDE	5	PS	Normal		Créditos	Instrumental			

Fig 76. Escaleta del videoclip No quiero. Fuente: Elaboración propia

4.5.1.8 Localizaciones

El proceso de encontrar localizaciones para el videoclip se desarrolló de manera efectiva, especialmente para las escenas interiores, ya que se tenía claro desde el principio que se quería utilizar el propio comedor de la directora como uno de los espacios, sin embargo, surgieron algunos desafíos relacionados con el color de las paredes, los cuales se resolvieron correctamente.

Localización del comedor: al tener en mente que se quería utilizar el propio comedor de la directora como escenario para algunas escenas interiores, se facilitó la elección de esta locación, sin embargo, el color de las paredes no encajaba con la estética oscura y misteriosa que buscaba el videoclip, ante este desafío, se tuvo la iniciativa de preguntar la vecina de abajo, una conocida de hace tiempo, afortunadamente, ella accedió generosamente, lo que brindó la oportunidad de crear el ambiente adecuado para las escenas del comedor.

Localización dormitorio: fue la localización más sencilla, se trata de la habitación de la autora a la que solo se le movieron unos pocos muebles y el equipo de arte se encargó de adecuar la decoración al ambiente oscuro del videoclip.

Localización baño: fue también una localización muy sencilla ya que, al igual que el dormitorio, se trata del cuarto de baño de la directora.

Selección del lugar abandonado: para las escenas exteriores, se tuvo claro que se quería un lugar abandonado para transmitir la atmósfera tenebrosa y misteriosa del videoclip, luego de explorar diversas opciones, finalmente se decidió, junto con el artista, que la Ermita de Perales del Río en Getafe era el lugar perfecto para llevar a cabo estas escenas, la arquitectura antigua y desgastada de la ermita añadió un toque inquietante y simbólico a la narrativa visual del videoclip, otra opción que se tuvo en cuenta fue el Sanatorio de la Marina, pero por temas de distancia se acabó descartando.

Coordinación logística: en el proceso de encontrar las localizaciones, también se llevó a cabo una coordinación logística para asegurarse de que todos los aspectos necesarios estuvieran contemplados, se planificaron las fechas y los horarios de filmación para cada locación, así como las necesidades técnicas y de producción para garantizar un rodaje fluido y eficiente.

En resumen, el proceso de encontrar localizaciones para el videoclip se desarrolló con éxito gracias a la claridad y determinación del equipo; en cuanto a la visión estética y narrativa del proyecto, la elección del comedor, dormitorio, baño y la ermita de Perales del Río como locaciones contribuyó significativamente a la creación del ambiente adecuado para transmitir la temática oscura y misteriosa del videoclip, con una planificación cuidadosa y la colaboración del equipo, se logró llevar a cabo el rodaje con éxito en estos espacios seleccionados, lo que enriqueció la calidad visual y emocional del videoclip final.

4.5.1.9 Plan de rodaje:

El desarrollo del plan de rodaje para el videoclip fue una fase fundamental que implicó una organización minuciosa y una planificación detallada para garantizar que todas las escenas y tomas se grabaran de manera eficiente y coherente con la narrativa del videoclip.

Antes de iniciar la planificación del rodaje, se llevó a cabo un desglose exhaustivo del guion y el storyboard, se identificaron todas las escenas, tomas y elementos visuales que se requerirían para contar la historia de manera coherente; una vez que se tuvo una visión clara de las escenas y tomas necesarias, se organizó el plan de rodaje en función de la locación, el horario y las necesidades del elenco y el equipo de producción, se agruparon las escenas que se filmarían en una misma locación y se consideraron los cambios de locación y el tiempo requerido para cada escena.

Con base en el storyboard y la visión estética del videoclip, se definió el orden de los planos y el tipo de toma para cada escena, se establecieron los ángulos, los movimientos de cámara y los encuadres específicos para crear la atmósfera misteriosa y oscura deseada.

También se tuvieron en cuenta aspectos logísticos como la disponibilidad de los actores, el equipo técnico y la iluminación requerida para cada escena teniendo en cuenta también la hora del día para las localizaciones exteriores así como el clima, también se coordinaron los horarios de trabajo para garantizar una producción fluida y eficiente.

Se estipuló el tiempo necesario para grabar cada escena y toma, considerando las complejidades técnicas y las necesidades específicas de cada una, esto aseguró que el rodaje se llevara a cabo dentro del cronograma establecido.

Se realizaron reuniones previas con el equipo de producción para revisar y discutir el plan de rodaje; durante estas reuniones, se resolvieron dudas y se aseguró que todos tuvieran una comprensión clara de la visión y los objetivos del videoclip.

Aunque se tenía un plan de rodaje sólido, también se reconoció la importancia de mantener la flexibilidad y la adaptabilidad durante el rodaje, esto permitiría aprovechar situaciones imprevistas o cambios creativos que surgieran durante la filmación.

En resumen, el desarrollo del plan de rodaje para el videoclip *No Quiero* fue un proceso organizado y meticuloso que aseguró una producción eficiente y coherente con la visión del proyecto, la planificación cuidadosa del orden de los planos y la logística involucrada permitieron llevar a cabo el rodaje de manera fluida y efectiva, contribuyendo a la realización exitosa del videoclip con la estética misteriosa y oscura que se buscaba transmitir.

NO QUIERO					
15/04/20 23			Hora de citación:	11:00	Nº 1
1º AD: Joan Rotger				DIRECCIÓN: Macarena Palacios	
CLIMA	AMANECER	ATARDECE	T MINIMA	T MAXIMA	VIENTO
Nublado Parcialmente nublado	7:37	20:53			
LOCALIZACIÓN					
Dirección	Convento Aldehuela, Perales del Río 28909, Getafe, Madrid				
			Hospital Cercano: Hospital Universitario de Getafe Carr. Madrid - Toledo, Km 12,500, 28905 Getafe, Madrid		
JORNADA 1:					
CITACIÓN GENERAL		C. Cuenca, 7, 28914 Leganés, Madrid		Hora	11:00
TRANSPORTE A SET				Hora	11:40

ESCENA	SET	PLANO	PREPARACION		GRABACION	
8	Camino	3	Hora Inicio	12:00	Hora Inicio	12:20
			Hora Fin	12:20	Hora Fin	12:40
8	Camino	3.1	Hora Inicio	12:40	Hora Inicio	12:45
			Hora Fin	12:45	Hora Fin	13:00
8	Camino interior	2	Hora Inicio	13:00	Hora Inicio	13:15
			Hora Fin	13:15	Hora Fin	13:30
8	Piso de arriba edificio principal	1.1	Hora Inicio	13:30	Hora Inicio	13:40
			Hora Fin	13:40	Hora Fin	14:00
8	Patio interior	1.2	Hora Inicio	14:00	Hora Inicio	14:10
			Hora Fin	14:10	Hora Fin	14:30
PAUSA PARA COMER					Hora Inicio	14:30
					Hora Fin	15:30
ESCENA	SET	PLANO	Preparación		GRABACION	
4	CAMINO CIPRESES	1	Hora Inicio	15:30	Hora Inicio	15:40
			Hora Fin	15:40	Hora Fin	16:20
4	CAMINO CIPRESES	2	Hora Inicio	16:20	Hora Inicio	16:25
			Hora Fin	16:25	Hora Fin	16:45
4	ERMITA	3	Hora Inicio	16:45	Hora Inicio	17:00

			Hora Fin	17:00	Hora Fin	17:15
4	ERMITA	3.1	Hora Inicio	17:15	Hora Inicio	17:20
			Hora Fin	17:20	Hora Fin	17:30
9	CAMPO	1	Hora Inicio	17:30	Hora Inicio	17:45
			Hora Fin	17:45	Hora Fin	18:00
9	CAMPO	2	Hora Inicio	18:00	Hora Inicio	18:10
			Hora Fin	18:10	Hora Fin	18:30
9	CAMPO	4	Hora Inicio	18:30	Hora Inicio	18:40
			Hora Fin	18:40	Hora Fin	19:15
9	CAMPO	3	Hora Inicio	19:15	Hora Inicio	19:25
			Hora Fin	19:25	Hora Fin	20:00
9	CAMPO	5	Hora Inicio	20:00	Hora Inicio	20:00
			Hora Fin	20:10	Hora Fin	20:30
CITACIONES EQUIPO						
PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN				11:00		
FOTOGRAFÍA				11:00		
SONIDO				11:00		
MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				11:00		
ARTE				11:00		
Actor	Personaje	Ropa y Maquillaje		Hora llegada	Preparación	Set
Dámaso	Dámaso			11:00		
Adrián	Monstruo			11:00		

OBSERVACIONES
dosgalopesproducciones@gmail.com

Fig 77. Plan de rodaje para el primer día del videoclip *No quiero*. Fuente: Elaboración propia

4.5.1.10 Calendario:

El desarrollo del calendario para el rodaje del videoclip fue un proceso que se extendió a lo largo de varias semanas antes de las fechas de filmación, que se programaron para los días 15 y 16 de abril de 2023.

Semana 1: Se llevó a cabo la selección de la canción *No Quiero* y se definieron las motivaciones personales para el proyecto, se comenzó a realizar la revisión de la literatura y se recopilaron referencias visuales, incluyendo videoclips y obras de arte relacionadas con la estética oscura y misteriosa.

Semana 2: Continuando con la revisión de la literatura, se profundizó en la investigación de videoclips y obras de arte de artistas como Dillom, Terror Reid, Redzed, ZillaKami, Kim Dracula, así como en el expresionismo alemán y obras de pintores como Goya, El Bosco, Caravaggio y William Blake, se realizaron análisis de contenido de videoclips similares para comprender cómo transmiten la temática de forma narrativa de ficción oscura.

Semana 3: Se avanzó en el desarrollo del guion, estableciendo la trama narrativa y los diálogos para el videoclip, se realizaron correcciones y ajustes para afinar la narrativa y mantener la coherencia con la temática oscura y misteriosa y se creó el storyboard con claridad en los planos y secuencias visuales para cada escena, se coordinó con el equipo de producción para asegurar la viabilidad técnica y logística de cada toma.

Semana 4: Se inició el proceso de búsqueda de localizaciones para las escenas interiores y exteriores, se confirmó el uso del comedor obteniendo el permiso de la vecina para utilizar su salón, además, se exploraron distintos lugares abandonados para encontrar la locación adecuada para las escenas exteriores, se desarrolló el

plan de rodaje y la escaleta para organizar el orden de filmación, asegurando una producción eficiente y coherente con la narrativa y se coordinaron las fechas y horarios para el equipo y el elenco.

Semana 5: Se llevó a cabo el rodaje del videoclip *No Quiero* en los días 15 y 16 de abril, culminando un proceso creativo y riguroso que permitió llevar a la realidad la visión estética y narrativa del proyecto, logrando un resultado emocionante y cautivador.

Después del rodaje, el trabajo en el videoclip continuó durante varios meses hasta julio, concentrándose en el montaje, edición, etalonaje, efectos visuales, diseño del cartel promocional y la creación del reels para redes sociales; llevándose a cabo una revisión meticulosa del material grabado, revisado y seleccionado para crear la narrativa visual deseada, se ensamblaron las tomas y escenas en el orden planificado, asegurando una progresión coherente de la historia, los cortes y transiciones se afinaron para mantener el ritmo y la intensidad del videoclip.

Etalonaje: Se aplicaron correcciones de color y etalonaje para lograr la estética misteriosa y oscura que caracterizaba al videoclip, los tonos y la paleta de colores se ajustaron cuidadosamente para transmitir las emociones y el ambiente deseados.

Efectos visuales: Durante este período, se incorporaron efectos visuales para realzar momentos clave del videoclip, estos efectos se utilizaron para enfatizar la narrativa y agregar elementos sorprendentes y simbólicos.

Diseño del cartel: Para promocionar el videoclip, se creó un diseño de cartel llamativo que capturara la esencia de la temática oscura y misteriosa del proyecto, el cartel serviría como un adelanto visual y un incentivo para el público.

Reels: Además del videoclip, se trabajó en la creación de tres reels, una compilación breve y emocionante de momentos destacados del videoclip, estos reels se utilizaron para promocionar el trabajo y mostrar el talento y la creatividad involucrados en el proyecto.

Durante estos meses de postproducción, el equipo de producción y la directora trabajaron en estrecha colaboración para garantizar que cada aspecto del videoclip cumpliera con la visión artística y narrativa original, se realizaron revisiones y ajustes hasta lograr el resultado deseado, que reflejara la esencia de *No Quiero* con su estética misteriosa y temática oscura.

La finalización del videoclip en julio representó el culmen de un largo y apasionante proceso creativo; el resultado fue un videoclip cautivador y visualmente impactante, que logró transmitir la historia de Mynce y su lucha interna con maestría, dejando una huella duradera en el campo del arte audiovisual.

4.5.2 Producción

La producción del videoclip *No Quiero* fue un proceso meticuloso que involucró la cuidadosa planificación y ejecución de diversas fases, cada una de las cuales contribuyó de manera significativa a la creación de una obra visualmente impactante y narrativamente rica, la materialización de esta visión artística requirió una amplia gama de recursos técnicos, atrezzo, maquillaje y vestuario, cada uno de los cuales fue seleccionado y aplicado con precisión para transmitir la estética misteriosa y oscura que definía el proyecto.

4.5.2.1 Material técnico:

Para la producción del videoclip *No Quiero*, se requirió una variedad de material técnico, todo propiedad de la productora "Dos Galopes" y de los demás integrantes del equipo técnico, a continuación, se enumeran los principales elementos utilizados:

En primer lugar, la elección de la Sony A7IV como cámara principal fue crucial para garantizar la captura de imágenes de alta calidad, junto con el objetivo Sony FE 28-75mm, permitió una versatilidad en la composición visual, mientras que las luces LED Neewer NL660 y el estabilizador DJI Ronin-RS3 mini contribuyeron a crear la atmósfera deseada en las escenas, para la etapa de postproducción se emplearon estaciones de trabajo equipadas con software de edición de vanguardia como Adobe Premiere Pro y DaVinci Resolve para refinar cada detalle, desde el montaje

hasta la corrección de color y los efectos visuales.

Cada elemento del material técnico fue crucial para llevar a cabo una producción de alta calidad, permitiendo capturar la visión artística y narrativa del videoclip, gracias a la experiencia y habilidades del equipo técnico de "Dos Galopes" y de los demás colaboradores, se logró materializar la estética misteriosa y oscura que definió este proyecto audiovisual.

4.5.2.2 Atrezo:

El proceso meticuloso de obtención de atrezo para la producción del videoclip *No Quiero* representó una fase esencial en la construcción del entorno visual y la narrativa enriquecida del proyecto, la búsqueda abarcó una amplia gama de elementos, desde artículos cotidianos hasta piezas artísticas, todos destinados a confeccionar la estética misteriosa y oscura que distinguió al videoclip.

Antes de iniciar la obtención de atrezo, se llevó a cabo una investigación minuciosa para identificar los elementos específicos necesarios para cada escena, seleccionando cuidadosamente pósters de bandas y películas, así como obras de arte icónicas como el grabado *El uso de la razón produce monstruos* (Goya, 1779) y *El aquelarre* (Goya, 1798), entre otras, con el propósito de agregar elementos simbólicos y enigmáticos al videoclip.

Posteriormente se llevó a cabo la búsqueda de los elementos identificados en diversas tiendas, mercados y proveedores especializados, se localizaron sábanas blancas para la cama individual, un cuchillo, una mochila, huesos de animales y pescado entre otros elementos, contribuyendo así a la autenticidad y coherencia visual de las escenas, por otro lado, algunos elementos, como los papeles dibujados con la imagen del monstruo y las hojas de partituras, fueron creados específicamente para el videoclip, añadiendo un toque único y personalizado a la producción.

Para las escenas del comedor, se adquirió una vajilla que fue deliberadamente ensuciada para la escena, un mantel en tonos fríos y una disposición caótica de

comida, que incluía pescado, comida de gato y grillos, contribuyeron a retratar una mesa desordenada y desaliñada. La creación de un ambiente realista en la escena del baño implicó la reunión de objetos típicos, como cepillos de dientes, una toalla azul oscuro y otros elementos comunes, la sensación de un espejo sucio se logró mezclando un tamizador efecto polvo con agua. Elementos distintivos, como una bicicleta de niño roja y cráneos de animales, se consiguieron para ambientar las escenas en el entorno exterior, contribuyendo a la atmósfera general del videoclip, mientras que la incorporación de elementos como hojas, portalápices e instrumentos musicales agregó vida y personalidad al dormitorio, estableciendo un ambiente visualmente impactante y coherente con el protagonista y la temática oscura y misteriosa de la obra.

La colaboración y dedicación del equipo de arte durante este proceso aseguraron que cada elemento seleccionado contribuyera de manera significativa a la estética y narrativa del videoclip, este esmerado proceso de obtención no solo cumplió con la coherencia estética sino que también contribuyó a la creación de un mundo visualmente cautivador y enigmático que se fusionó perfectamente con la temática oscura y misteriosa del videoclip.

4.5.2.3 Maquillaje y vestuario:

La meticulosa selección de vestuario, peluquería y maquillaje para la realización del videoclip desempeñó un papel esencial en la caracterización de los personajes y la creación de la atmósfera deseada en cada escena, un proceso minucioso se llevó a cabo para Mynce, el protagonista, y el monstruo, asegurando que cada detalle en su apariencia reflejara con precisión sus personalidades y contribuyera a la narrativa del videoclip.

El personaje de Mynce cuenta con cuatro vestuarios y varios elementos de peluquería y maquillaje:

- Vestuario 1: Una camiseta sucia y desgastada, un chándal roñoso y calcetines naranjas para transmitir la desolación y desaliento del personaje.
- Vestuario 2: Se optó por un jersey gris y vaqueros azules para un aspecto casual y desinteresado.

- Vestuario 3: Una camiseta negra, pantalones negros, sudadera negra y una chaqueta a cuadros para otorgarle una imagen más oscura y misteriosa.
- Vestuario 4: Un peto negro y un jersey a rayas para conferirle un aspecto parecido al del niño en *El resplandor*, enigmático y perturbador.
- Maquillaje y peluquería 1: Peinado despeinado y se pintaron ojeras para reflejar el agotamiento emocional de Mynce.
- Maquillaje y peluquería 2: se optó por un moño como peinado y mantuvieron las ojeras.
- Maquillaje y peluquería 3: Pelo suelto y ojos pintados de manera exagerada, emulando a Cesare en *El gabinete del doctor Caligari*.

Por otro lado, el personaje del monstruo solo contaba con un vestuario y no requería de peluquería ni maquillaje.

- Cuernos: Se adquirieron cuernos especiales, pintados a mano para lograr la apariencia deseada, estos se fijaron con silicona a una diadema para asegurar su sujeción durante el rodaje.
- Túnica roja y negra: Una túnica en tonos rojo y negro se adaptó, con agujeros estratégicos para resaltar los cuernos y contribuir al aura misteriosa del monstruo.
- Vestuario negro adicional: Debajo de la túnica, se seleccionó un vestuario completamente negro, que incluía una sudadera, una falda larga, guantes y un velo. Esta combinación permitía mantener al monstruo oculto y enigmático en ciertas escenas.
- Guantes y uñas largas: Se eligieron guantes para ocultar la piel del actor, y se confeccionaron a mano uñas largas y puntiagudas que se adhirieron al disfraz para intensificar la caracterización del monstruo.
- Cadenas: Para reforzar la imagen de cautiverio y oscuridad, se utilizaron cadenas ya disponibles, que se incorporaron al vestuario del monstruo.

El proceso de selección y confección de estos elementos para el monstruo se llevó a cabo con precisión y cuidado, permitiendo la creación de una representación visual única y memorable en el videoclip.

Gracias a este minucioso trabajo, la visión de la directora se materializó con éxito en la pantalla, capturando la esencia de la narrativa oscura y simbólica del videoclip.

4.5.2.4 Equipo técnico:

El engranaje fundamental del equipo técnico en la realización del videoclip fue crucial para el éxito de este proyecto audiovisual, cada integrante desempeñó un papel vital en la concreción de la visión artística de la directora, contribuyendo con sus habilidades y experiencia, a continuación, se presenta una descripción detallada de los roles específicos dentro del equipo técnico:

1. Ayudante de dirección: Responsable de asistir a la directora en la planificación y organización del rodaje, coordinó el equipo, asegurándose de que todo se llevara a cabo según el plan establecido.
2. Jefe de producción: Supervisó y coordinó todos los aspectos logísticos y financieros del rodaje, garantizó el cumplimiento del presupuesto y el cronograma establecido.
3. Auxiliar de producción: Asistió al jefe de producción en diversas tareas, desde la gestión del equipo hasta el transporte.
4. Script: Aseguró la continuidad narrativa y técnica del videoclip, tomó nota de los detalles de cada toma y escena para garantizar coherencia en la edición.
5. Directora: Líder creativo del proyecto, desarrolló la visión artística del videoclip y guió al equipo en la interpretación de la historia y la estética misteriosa y oscura.
6. Foto fija: Capturó fotografías detrás de escena y momentos clave del rodaje para uso propio del equipo, promocional o de publicidad.
7. Dirección de fotografía: Encargado de la iluminación, composición y estilo visual del videoclip, trabajó en estrecha colaboración con la directora para lograr el aspecto deseado.
8. Camarógrafo: Operador de cámara profesional, capturó las tomas y escenas según las indicaciones de la directora y el director de fotografía.
9. Iluminadores: Crearon y controlaron la iluminación adecuada para cada escena, estableciendo el tono visual del videoclip.

10. Editores y montadores de vídeo: Encargados de la edición del material grabado para crear la narrativa visual y asegurar el flujo adecuado del videoclip.
11. Dirección de arte: Coordinó la estética visual del videoclip, asegurando que los escenarios y la utilería reflejaran la visión artística de la directora.
12. Ayudante de arte: Asistió a la dirección de arte en la preparación de escenarios, selección de atrezzo y disposición de elementos visuales.
13. Maquillaje: Responsable de caracterizar a los actores, creando looks específicos para cada personaje.
14. Vestuario: Seleccionó y confeccionó la ropa y accesorios para los personajes, asegurando coherencia con la estética del videoclip.
15. Peluquería: Creó peinados y estilos de cabello para los personajes, complementando la visión general del videoclip.
16. Actores: Intérpretes que dieron vida a los personajes, transmitiendo emociones y desarrollando la narrativa a través de su actuación.

Cada miembro del equipo técnico desempeñó un papel esencial en el desarrollo y materialización del videoclip, su dedicación, talento y colaboración conjunta no solo cumplieron con los estándares técnicos, sino que también fusionaron habilidades para crear una expresión artística cohesiva y cautivadora, desde la elección cuidadosa del equipo técnico hasta la meticulosa selección de atrezzo y la aplicación de maquillaje y vestuario, cada elemento se fusionó para dar vida a una experiencia audiovisual única y dejar una impresión duradera en el espectador, este extenso y colaborativo esfuerzo se tradujo en un videoclip que no solo fue visualmente impactante sino también una expresión artística que resonó profundamente con el público.

4.5.3 Postproducción

El proceso de postproducción del videoclip *No Quiero* fue una etapa crucial para dar forma final a la obra y asegurar que se transmitiera la estética misteriosa y oscura deseada, durante esta fase, se llevaron a cabo diversos procesos creativos y técnicos para resaltar la narrativa y la estética visual, a continuación, se detallan los principales procesos de postproducción:

4.5.3.1 Montaje y ritmo:

El proceso de montaje y ritmo en la producción del videoclip fue crucial para dar forma a su narrativa y atmósfera, los editores trabajaron meticulosamente con el material grabado durante el rodaje, seleccionando las tomas más efectivas para construir una historia visual coherente y emocionalmente resonante.

En primer lugar, se enfocaron en la coherencia visual y temática, asegurando que las escenas se conectaran de manera fluida y lógica para mantener la atención del espectador, esto implicó una cuidadosa selección y disposición de las tomas para garantizar una progresión narrativa coherente.

Además, el ritmo adecuado fue fundamental para transmitir la atmósfera emocional requerida, los editores trabajaron en estrecha colaboración con la música y el ritmo de la canción, sincronizando las imágenes con la música para crear una experiencia audiovisual inmersiva, se utilizaron cortes y transiciones precisos para mantener el flujo narrativo y la energía del videoclip, manteniendo al espectador comprometido desde el principio hasta el final.

En resumen, el proceso de montaje y ritmo fue un elemento esencial en la producción del videoclip, permitiendo que la narrativa se desarrollara de manera coherente y emocionalmente impactante, la sincronización cuidadosa con la música aseguró una experiencia audiovisual envolvente y memorable para el público.

4.5.3.2. Etalonaje:

El etalonaje es un proceso esencial en la postproducción de vídeo, destinado a ajustar y mejorar los colores y la luminosidad de las imágenes para lograr una apariencia visual coherente y atractiva, en el caso específico de este videoclip, se ha optado por una tonalidad azul para darle una atmósfera particular y transmitir una sensación de misterio y profundidad.

Este proceso implica una serie de ajustes técnicos y creativos, en primer lugar, se realiza un balance de blancos para corregir cualquier dominante de color no deseada y asegurarse de que los blancos sean realmente blancos, seguido de la

corrección de la exposición para lograr un rango dinámico adecuado en toda la imagen.

Posteriormente, se llevan a cabo correcciones de color primario, que implican modificar los colores individuales de la imagen, como los rojos, verdes y azules, para corregir errores o mejorar la estética, esto puede incluir ajustes de saturación, contraste y temperatura de color para lograr la apariencia deseada.

Además de las correcciones técnicas, el etalonaje también puede incluir ajustes creativos, en este sentido, se aplican filtros de color para crear una atmósfera particular, y se ajustan los tonos de piel para que luzcan más naturales y atractivos.

En resumen, el etalonaje es un proceso complejo que combina ajustes técnicos y creativos para mejorar la calidad visual de un vídeo, en este videoclip, la elección de una tonalidad azul específica ha contribuido a crear una atmósfera distintiva y coherente con la narrativa y el estilo visual del proyecto.

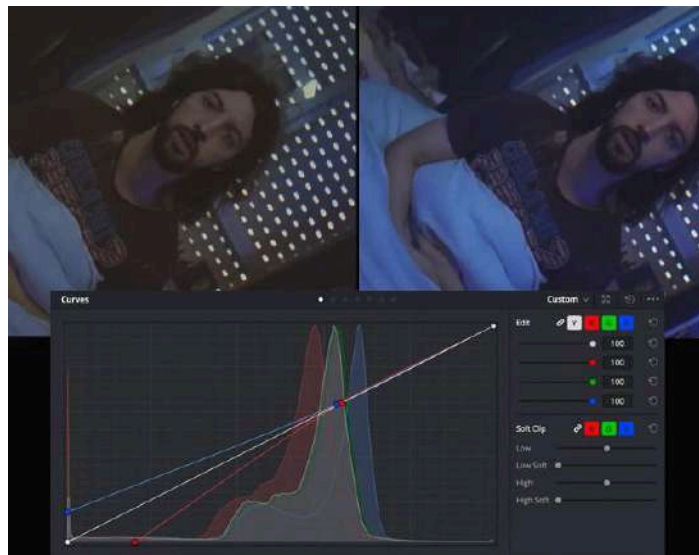


Fig 78. proceso de etalonaje en uno de los fotogramas del videoclip en DaVinci. Fuente: Elaboración propia

4.5.3.3. Efectos:

Durante el proceso de postproducción del videoclip, se emplearon diversos efectos visuales, entre los que se incluyeron glitches y máscaras, estos efectos desempeñaron un papel crucial en la amplificación de la atmósfera misteriosa y

simbólica del videoclip, aportando elementos visuales impactantes y originales que complementaron la narrativa visual.

Los glitches, en particular, se utilizaron para crear distorsiones visuales que añadieron una sensación de disrupción y fragmentación a ciertas escenas, contribuyendo así a la estética vanguardista y surrealista del videoclip, por otro lado, las máscaras se emplearon para ocultar o resaltar elementos específicos de las imágenes, agregando una capa de misterio y ambigüedad a la narrativa visual.

Estos efectos visuales no solo sirvieron para realzar la estética del videoclip, sino que también desempeñaron un papel importante en la cohesión estética general, asegurando que cada escena se integrara de manera orgánica en la narrativa visual global, desde sutiles ajustes de color hasta efectos visuales más llamativos como glitches y máscaras, la postproducción agregó una dimensión adicional de impacto visual al videoclip, enriqueciendo la experiencia del espectador y reforzando su conexión emocional con la obra.

4.5.3.4. Cartel:

Durante el proceso de diseño del cartel, se prestó especial atención a los detalles que contribuirían a transmitir la esencia y el mensaje del videoclip, uno de los aspectos destacados fue la posición de los brazos de Mynce en conjunto con las manos del monstruo, que se dispusieron de manera que formaran una estrella, esta elección estética no solo agregó un elemento visual llamativo al diseño del cartel, sino que también sirvió como un símbolo significativo dentro de la narrativa visual del videoclip.

Además, al estar también el monstruo detrás de Mynce, se creó la sensación de que el monstruo estaba acechándolo, lo que añadió una capa adicional de tensión y misterio al diseño del cartel, esta disposición sugiere una relación intrigante entre los personajes y refuerza la atmósfera de suspense que caracteriza al videoclip.

Se utilizaron efectos visuales sutiles para realzar la atmósfera misteriosa y simbólica del cartel, aportando elementos visuales impactantes y originales que capturaron la

atención del espectador y transmitieron la esencia del videoclip la combinación de la posición de los brazos de Mynce y las manos del monstruo con los efectos visuales agregó profundidad y significado al diseño del cartel, creando una pieza visualmente atractiva que encapsulaba la esencia del videoclip y despertaba el interés del público.



Fig 79. Fuente: Fotografía tomada por Pablo Rodríguez, edición de Daniel Díaz

4.5.3.5. Reels para redes sociales:

Durante la fase de postproducción, se emprendió la creación de tres reels promocionales destinados a ser compartidos en redes sociales, estos reels fueron concebidos con el propósito de destacar los momentos más impactantes y emocionantes del videoclip completo, con la firme intención de atraer la atención del público y generar expectativas positivas para el lanzamiento oficial.

Cada etapa de este proceso fue llevada a cabo con minuciosidad y atención al detalle, desde la selección meticulosa de las escenas más relevantes hasta la aplicación de efectos visuales que realzaran la atmósfera misteriosa y cautivadora de *No Quiero*, cada decisión estuvo orientada a transmitir la esencia y el mensaje del videoclip de manera efectiva.

La colaboración estrecha entre los editores, diseñadores de efectos especiales, coloristas y el equipo encargado de la promoción fue fundamental para dar vida a la visión artística de la directora, esta sinergia permitió crear unos reels que no solo capturaran la esencia del videoclip, sino que también despertaran el interés del público y lo invitara a sumergirse en la experiencia audiovisual completa.

El resultado final fueron unos reels promocionales impactante y emocionante, que lograron comunicar la singularidad y el atractivo del videoclip *No Quiero*, gracias a la dedicación y al compromiso del equipo de postproducción, se logró crear una obra audiovisual cautivadora que promete dejar una impresión duradera en la audiencia.

5. CONCLUSIONES

El proyecto del videoclip *No Quiero* ha sido un proceso creativo y audiovisual que ha alcanzado varios hitos significativos, a lo largo de este proyecto, se han logrado una serie de objetivos, aunque también se han enfrentado limitaciones; a continuación, se presentan las conclusiones clave de este proyecto.

En primer lugar, este videoclip ha cumplido con éxito el objetivo de explorar la lucha interna y la confrontación de los miedos internos, la narrativa y los elementos visuales han representado de manera efectiva esta lucha y la resolución a través de la autorreflexión.

Mientras que la estética visual del videoclip ha sido lograda con éxito, transmitiendo emociones intensas y creando una atmósfera oscura y angustiante que complementa la narrativa.

También, ha transmitido mensajes importantes sobre la autorreflexión y la necesidad de enfrentar los miedos internos, ha evocado una variedad de emociones en el espectador, cumpliendo así con el objetivo de crear un impacto emocional.

Por otro lado, la música ha sido integrada de manera efectiva en el videoclip para reforzar la narrativa y las emociones, lo que contribuye al cumplimiento de los objetivos artísticos.

El proyecto se ha llevado a cabo con recursos limitados, lo que ha afectado a ciertos aspectos de la producción, un presupuesto más amplio habría permitido una mayor versatilidad en la realización, así mismo, el proyecto tuvo un cronograma ajustado, lo que limitó el tiempo disponible para la planificación y la producción, más tiempo habría permitido un mayor refinamiento en algunos aspectos.

El videoclip *No Quiero*, tiene el potencial de ser una herramienta útil para futuras aplicaciones, puede utilizarse como un recurso educativo o de discusión para abordar temas de autorreflexión, superación de miedos y exploración de la identidad, además, puede servir como una pieza de entretenimiento artístico en el ámbito audiovisual así como una herramienta para el artista Mynce, y darse a conocer.

A nivel académico, el proyecto ha demostrado ser una herramienta valiosa para la exploración de temas psicológicos y emocionales a través del medio audiovisual, ha cumplido con su objetivo de transmitir mensajes y emociones de manera efectiva, a nivel comercial, el videoclip tiene el potencial de atraer a un público diverso y generar interés en la música y el arte visual.

El videoclip se propuso explorar la lucha interna, la confrontación de los miedos internos y la autorreflexión, y ha cumplido de manera destacada con estos objetivos, la narrativa cuidadosamente elaborada y los elementos visuales intrincados han representado de manera efectiva la batalla interna del protagonista y su proceso de autodescubrimiento, estos logros demuestran la solidez del enfoque artístico y temático del proyecto.

Además, el videoclip se destaca por su excelencia estética y artística, la elección de una paleta de colores sombríos, la iluminación cuidadosamente diseñada y los efectos visuales intrincados han contribuido a crear una atmósfera oscura y emotiva, el simbolismo visual, como la transformación del monstruo, agrega profundidad y capas de significado a la obra.

Este proyecto tiene el potencial de perdurar en el tiempo y servir como referencia en

el campo audiovisual y artístico, puede inspirar a futuros creadores a abordar temas similares y experimentar con la combinación de narrativa, estética y música para transmitir mensajes poderosos; desde una perspectiva académica, *No Quiero* puede ser un recurso valioso para explorar temas psicológicos y emocionales a través del arte audiovisual, además, su atractivo comercial puede llevarlo a ser un componente destacado en la promoción de la música y el arte visual.

En conjunto, el proyecto del videoclip *No Quiero* se evalúa como una obra sobresaliente que ha logrado con éxito sus objetivos artísticos y temáticos, ha dejado una impresión duradera en el espectador, generando una conexión emocional y una reflexión profunda, su valor trasciende los límites del arte audiovisual y lo posiciona como una contribución significativa al campo artístico y cultural, este proyecto representa el poder del arte para explorar la condición humana y sus luchas internas con empatía y maestría.

6. ANEXOS

Anexo 1. Portada



Fuente: Fotografía tomada por Pablo Rodríguez, edición de Daniel Díaz

Anexo 2. Fotos del rodaje







Anexo 4. Moodboard



Fuente: de izquierda a derecha: Wiene. *El Gabinete del Doctor Caligari*. (1920). Filmin; Murnau. *Nosferatu*. ((1922) Filmin; Wiene. *El Gabinete del Doctor Caligari*. Filmin; Adam Burke. *Nature's child*. (2018). Facebook; Viktor Pivovarov, *EL miedo paraliza la voluntad*. Pinterest; Murnau. *Nosferatu*. ((1922) Filmin



Fuente: de izquierda a derecha: [Una habitación con instrumentos musicales y la pared decorada con posters] s.f. Pinterest; Earl Arnault. *Kit Cat Clock* (1932); [Un hombre se despierta sorprendido al pasar la luz por su ventana y darle en el ojo] s.f. Pinterest; Wiene. *El Gabinete del Doctor Caligari*. Filmin



Fuente: De izquierda a derecha, Griffith, *las tristezas de satán* (1926) Apple TV; [fotografía de una mujer con peinado y maquillaje extravagantes] s.f. Pinterest; "PASSWORD123456789", *British food* (2022) memedroid.com; [niña con un ente misterioso detrás] s.f. Pinterest;



Fuente: De izquierda a derecha, [Un niño y un gato siendo observados por un monstruo] s.f. Pinterest; [chico con una sombra muy marcada] s.f. Pinterest; [Dibujo de ojos en unas manos al estilo medieval] s.f. Pinterest; Les Edwards, *Weird tales* (1939) Pinterest; [Fotografía del payaso "Grock"] s.f. Pinterest; [Pintura surrealista] s.f. Pinterest; Fragmento de la pintura de Pieter Bruegel, *La loca Meg* (1563) Museo Mayer van den Bergh.

Anexo 5. Guion

1. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Una habitación en penumbra, decorada con pósters de bandas de metal, instrumentos, ropa por el suelo y un escritorio desordenado, en el centro de la habitación hay una cama individual con sábanas blancas y una ventana encima con las persianas bajadas, dejando que entre un poco de luz a través de ellas, también tienen cortinas blancas, en la cama está DAMASO (22) durmiendo, lleva una camiseta sucia, un pantalón de chándal roñoso y unos calcetines naranjas a modo de pijama, está muy despeinado y se le notan las ojeras.

Frente a la cama se encuentra el MONSTRUO, lleva una túnica negra y la cara tapada con un velo también negro, tiene las uñas larguísimas y unos cuernos de cabra negros, detrás de él se encuentra el cuadro de Jacob Isaacs, *El Sibil al inframundo*.

La mano del monstruo agarra de la camiseta a Dámaso y le despierta.

2. INT - COMEDOR - DÍA

Dámaso, con el pijama aún puesto, está comiendo en el centro del comedor, hay mesa muy larga, en la pared de la izquierda, está el cuadro de *El Aquelarre* de Goya (1823), a cada lado de la mesa hay una silla vieja, vajilla extremadamente sucia y mucha comida asquerosa; gusanos, una cabeza de pescado en una copa, grillos y tripas de cerdo; el monstruo está sentado en la silla de la izquierda, mira al frente e inmóvil, Dámaso voltea la cabeza y le observa.

3. INT - HABITACIÓN - TARDE

Dámaso, con un jersey gris y unos pantalones rotos, está cantando y tocando la guitarra de pie en su habitación, mientras que el monstruo está sentado en el suelo contra la pared, encima de él está la parte derecha del tríptico del Bosco, *El jardín de las delicias*.

4. INT - PASILLO ABANDONADO - DÍA

Dámaso recorre el pasillo de un lugar abandonado montado en una bici de niño roja, con un peto negro y un jersey de rayas, al girar la esquina se encuentra con el monstruo de frente.

5. INT - BAÑO - DÍA

Dámaso, con una camiseta y pantalones negros, se lava los dientes, frente a un espejo sucio, escupe y aparece detrás el monstruo, cuando levanta la cabeza le ve, pero se gira y ya no está.

6. INT - PASILLO ABANDONADO - DÍA

El monstruo persigue a Dámaso por el pasillo.

2.

7. INT - HABITACIÓN - DÍA

Dámaso está sentado frente al escritorio, está desordenado y con muchos papeles, dibuja al Monstruo pero no le gusta, arruga el papel y lo tira hacia atrás, donde se encuentra este y se recuesta sobre la mesa, se da cuenta de que el monstruo está ahí pero al girarse desaparece.

8. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Dámaso se levanta de la cama y se dirige a la puerta.

9. INT - COMEDOR - DÍA

Dámaso se levanta de la silla y se sienta en la que está frente al monstruo.

10. INT - HABITACIÓN - TARDE

Dámaso con una camiseta negra y pantalones negros, saca todo de los cajones, desordenando aún más la habitación y se pone una sudadera negra, una chaqueta a cuadros y unos zapatos, tiene los ojos pintados de negro; agarra una mochila y un cuchillo y se va.

11. EXT - LUGAR ABANDONADO - DÍA

Dámaso está buscando al monstruo, lo encuentra de frente tras doblar una esquina, Dámaso sorprendido, tira el cuchillo y sale corriendo, el monstruo le persigue.

12. EXT - CALLE - DÍA

El monstruo persigue a Dámaso, hasta que él se esconde en un convento abandonado y el monstruo pasa de largo, ahora caminando, Dámaso se adentra en el convento.

13. INT - LUGAR ABANDONADO - DÍA

Dámaso se está escondiendo del monstruo, está agazapado, mira preocupado por todas partes, deja la mochila apoyada contra una pared y tras mirar por la ventana se da la vuelta y la sombra del monstruo aparece frente a él, en la pared se distingue su sombra, Dámaso está aterrado.

3.

14. EXT - CAMPO - DÍA

Dámaso está inconsciente en el suelo y el monstruo le arrastra hasta un árbol, el monstruo comienza a tocar la guitarra, hasta que Dámaso se despierta y le ataca, tirándole al suelo, le quita el velo de la cara y descubre la verdad, que el monstruo era él mismo.

Anexo 6. Localizaciones

Lugar abandonado (Convento Aldehuela, Perales Del Rio, Getafe)



Campo (Aldehuela, Getafe)



Calle (Aldehuela, Getafe)



Habitación (Fuenlabrada)



Comedor (Fuenlabrada)



Baño (Fuenlabrada)



Anexo 7. Plan de rodaje

NO QUIERO						
15/04/20 23			Hora de citación:	11:00		Nº 1
1º AD: Joan Rotger				DIRECCI ÓN: Macarena Palacios		
CLIMA	AMANECE	ATARDECE	T MINIMA	T MAXIMA	VIENTO	
Nublado Parcialmente nublado	7:37	20:53				
LOCALIZACIÓN						
Dirección	Convento Aldehuela, Perales del Río 28909, Getafe, Madrid					
				Hospital Cercano: Hospital Universitario de Getafe Carr. Madrid - Toledo, Km 12,500, 28905 Getafe, Madrid		
JORNADA 1:						
CITACIÓN GENERAL		C. Cuenca, 7, 28914 Leganés, Madrid		Hora	11:00	
TRANSPORTE A SET				Hora	11:40	
ESCENA	SET	PLANO	PREPARACION	GRABACIÓN		
8	Camino	3	Hora Inicio	12:00	Hora Inicio	12:20
			Hora Fin	12:20	Hora Fin	12:40

8	Camino	3.1	Hora Inicio	12:40	Hora Inicio	12:45
			Hora Fin	12:45	Hora Fin	13:00
8	Camino interior	2	Hora Inicio	13:00	Hora Inicio	13:15
			Hora Fin	13:15	Hora Fin	13:30
8	Piso de arriba edificio principal	1.1	Hora Inicio	13:30	Hora Inicio	13:40
			Hora Fin	13:40	Hora Fin	14:00
8	Patio interior	1.2	Hora Inicio	14:00	Hora Inicio	14:10
			Hora Fin	14:10	Hora Fin	14:30
PAUSA PARA COMER					Hora Inicio	14:30
					Hora Fin	15:30
ESCENA	SET	PLANO	Preparación		GRABACIÓN	
4	CAMINO CIPRESES	1	Hora Inicio	15:30	Hora Inicio	15:40
			Hora Fin	15:40	Hora Fin	16:20
4	CAMINO CIPRESES	2	Hora Inicio	16:20	Hora Inicio	16:25
			Hora Fin	16:25	Hora Fin	16:45
4	ERMITA	3	Hora Inicio	16:45	Hora Inicio	17:00
			Hora Fin	17:00	Hora Fin	17:15
4	ERMITA	3.1	Hora Inicio	17:15	Hora Inicio	17:20
			Hora Fin	17:20	Hora Fin	17:30

9	CAMPO	1	Hora Inicio	17:30	Hora Inicio	17:45
			Hora Fin	17:45	Hora Fin	18:00
9	CAMPO	2	Hora Inicio	18:00	Hora Inicio	18:10
			Hora Fin	18:10	Hora Fin	18:30
9	CAMPO	4	Hora Inicio	18:30	Hora Inicio	18:40
			Hora Fin	18:40	Hora Fin	19:15
9	CAMPO	3	Hora Inicio	19:15	Hora Inicio	19:25
			Hora Fin	19:25	Hora Fin	20:00
9	CAMPO	5	Hora Inicio	20:00	Hora Inicio	20:00
			Hora Fin	20:10	Hora Fin	20:30
CITACIONES EQUIPO						
PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN				11:00		
FOTOGRAFÍA				11:00		
SONIDO				11:00		
MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				11:00		
ARTE				11:00		
Actor	Personaje	Ropa y Maquillaje	Hora llegada	Preparación	Set	
Dámaso	Dámaso		11:00			
Adrián	Monstruo		11:00			
OBSERVACIONES						
dosgalopesproducciones@gmail.com						

NO QUIERO						
16/04/20			Hora de citación:	9:00		Nº 2
23						
1º AD: Joan Rotger				DIRECCI ÓN: Palacios	Macarena	
CLIMA	AMANECE	ATARDECE	T MINIMA	T MAXIMA	VIENTO	
Nublado Parcialmente nublado	7:37	20:53				
LOCALIZACIÓN						
Dirección	C/ Castilla la Vieja 1B, 4C/3C, 28477 Fuenlabrada, Madrid					
Metro: Fuenlabrada Central (Línea 12)	Bus: Av. Regiones - Nazaret (L4) Mostoles - Mirasierra (493) Mostoles - Fátima (491 - 492)	Hospital Cercano: Hospital Universitario de Fuenlabrada Cam del Molino 2, 28942 Fuenlabrada Madrid				
JORNADA 2:						
CITACIÓN GENERAL		C/ Castilla la Vieja 1B, 4C/3C, 28477 Fuenlabrada, Madrid			Hora	9:00
TRANSPORTE A SET				Hora	11:40	
ESCENA	SET	PLANO	PREPARACION	GRABACIÓN		
2	Salón	1	Hora Inicio	9:15	Hora Inicio	10:00
			Hora Fin	10:00	Hora Fin	10:20

2	Salón	2	Hora Inicio	10:20	Hora Inicio	10:30
			Hora Fin	10:30	Hora Fin	10:40
1	Habitación	4	Hora Inicio	10:45	Hora Inicio	11:20
			Hora Fin	11:20	Hora Fin	11:50
1	Habitación	5	Hora Inicio	11:50	Hora Inicio	11:55
			Hora Fin	11:55	Hora Fin	12:05
3	Habitación	1	Hora Inicio	12:05	Hora Inicio	12:35
			Hora Fin	12:35	Hora Fin	12:45
1	Habitación	3	Hora Inicio	12:45	Hora Inicio	13:15
			Hora Fin	13:15	Hora Fin	13:25
7	Habitación	2	Hora Inicio	13:25	Hora Inicio	13:45
			Hora Fin	13:45	Hora Fin	14:15
7	Habitación	1	Hora Inicio	14:15	Hora Inicio	14:20
			Hora Fin	14:20	Hora Fin	14:30
PAUSA PARA COMER					Hora Inicio	14:30
					Hora Fin	15:30
ESCENA	SET	PLANO	Preparación		GRABACIÓN	
7	Habitación	3	Hora Inicio	15:30	Hora Inicio	15:40
			Hora Fin	15:40	Hora Fin	16:10

1	Habitación	2	Hora Inicio	16:10	Hora Inicio	16:20
			Hora Fin	16:20	Hora Fin	16:30
1	Habitación	1	Hora Inicio	16:30	Hora Inicio	17:30
			Hora Fin	16:30	Hora Fin	17:30
Fotos	Habitación		Hora Inicio	17:30	Hora Inicio	17:30
			Hora Fin	17:30	Hora Fin	18:30
5	Baño	1	Hora Inicio	18:30	Hora Inicio	18:40
			Hora Fin	18:40	Hora Fin	19:00
CHURROS Y CERVEZA					Hora Inicio	
					Hora Fin	
CITACIONES EQUIPO						
PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN				9:00		
FOTOGRAFÍA				9:00		
SONIDO				9:00		
MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				9:00		
ARTE				9:00		
Actor	Personaje	Ropa y Maquillaje		Hora Llegada	Preparación	Set
Dámaso	Dámaso			9:00		
Adrián	Monstruo			9:00		
OBSERVACIONES						
dosgalopesproducciones@gmail.com						

Anexo 8. Escaleta

Secuencia	Localización	Plano	Encuadre	Ángulo	Efecto	Descripción	Sonido	¿Canta?	Duración plano	Duración total
1	INT - HABITACIÓN - NOCHE	1	PD	Normal		Elementos de la habitación	Instrumental		6"	6"
1	INT - HABITACIÓN - NOCHE	2	PA	Normal		Monstruo en el marco de la puerta	Instrumental		2"	8"
1	INT - HABITACIÓN - NOCHE	3	PM	Centital	Zoom in	La mano del monstruo despierta a Dámaso	Instrumental		2"	10"
1	INT - HABITACIÓN - NOCHE	4	PM	Aberrado	Zoom out y gira	Dámaso empieza a cantar en la cama	"Yo no quiero sufrir Yo no quiero morir"	Sí	5"	15"
2	INT - COMEDOR - DÍA	1	PML	Aberrado	Zoom out y gira	Dámaso cantando en el comedor	Yo no quiero sentir Yo no quiero mentir Yo no quiero reír	Sí	8"	23"
3	INT - HABITACIÓN - DÍA	1	PG	Aberrado	Zoom out y gira	Dámaso tocando guitarra	Yo no quiero fingir Yo no quiero dormir Yo no quiero morir	Sí	8"	32"
4	INT - BANDONADO - DÍA	1	Psemisubj	Normal	Travelling	Triciclo por el pasillo	Instrumental	No	12"	44"
5	INT - BAÑO - DÍA	1	PM	Normal		Dámaso lavándose los dientes Intercambian posiciones	Yo no quiero sufrir Quiero morir	No	10"	54"
6		1	PPP			Fotos	Instrumental		6"	1'
4	INT - ABANDONADO - DÍA	2	PM	Contrapicado	Travelling	Triciclo por el pasillo Intercambian posiciones	Instrumental		6"	1' 6"
							Qué manía tienes			
7	INT - HABITACIÓN - DÍA	1	Psemisubj	Centital	Zoom out	Dámaso dibuja al monstruo	conmigo Entenderlo no lo consigo	No	5"	1' 11"
7	INT - HABITACIÓN - DÍA	2	PG	Normal	Zoom out	Arruga un papel y lo tira Se recuesta sobre el escritorio Intercambian posiciones	Voces en mi cabeza diciendo lo mismo Que voy a morir en mi propio egoísmo Siempre lo mismo	No	17"	1' 28"
1	INT - HABITACIÓN - NOCHE	5	PM	Normal	Travelling	Se levanta de la cama	Yo no quiero sufrir Yo no quiero morir	Sí	5"	1' 33"
2	INT - COMEDOR - DÍA	2	PLM	Normal		Se sienta frente al monstruo	Yo no quiero sentir Yo no quiero mentir Yo no quiero reír	Sí	8"	1' 41"
7	INT - HABITACIÓN - DÍA	3	PE	Normal	Paneo muchos	Buscando cosas	Yo no quiero fingir Yo no quiero dormir Yo no quiero morir	No	8"	1' 49"
8	EXT - ABANDONADO - DÍA	1	PM	Normal	Travelling	Va en busca del monstruo	Se me corta la respiración Yo ta di todo mi corazón	No	6"	1' 55"
8	EXT - CALLE - DÍA	2	Psemisubj	Normal	Paneo	Se encuentra con el monstruo	Pensé que soy producto de exportación	No	6"	2' 1"
						en monstruo	y la final tuvo razón			
8	EXT - CAMINO - DÍA	3	PA	Normal	Travelling	Persecución	Siento dolor Siento ardor Dentro de mi pecho ya no siento amor	No	5"	2' 6"
4	INT - ABANDONADO - TARDE	3	PP	Normal	Zoom out	Se esconde	Ya no siento amor Solo dolor dolor	Sí	6"	2' 12"
9	EXT - CAMPO - TARDE	1	PG	Normal	Travelling	Dámaso inconsciente	Instrumental		6"	2' 18"
9	EXT - CAMPO - TARDE	2	PG	Contrapicado	Paneo	Monstruo guitarra	Instrumental		7"	2' 23"
9	EXT - CAMPO - TARDE	3	PP	Normal	Zoom out	Dámaso despierta	Instrumental		7"	2' 30"
9	EXT - CAMPO - TARDE	4	PM	Normal	Travelling	Descubre que el monstruo es él mismo	Instrumental		9"	2' 39"
9	EXT - CAMPO - TARDE	5	PG	Normal		Créditos	Instrumental			

Anexo 9. Enlace YouTube al videoclip:

<https://youtu.be/il7kh5jYP6Y>

Anexo 10. Enlaces a reels

1. https://www.instagram.com/p/CxvIV8ooUG5/?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igshid=MzRIODBiNWFIZA==
2. https://www.instagram.com/p/CxvIQN8NmOq/?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igshid=MzRIODBiNWFIZA==
3. https://www.instagram.com/p/CxvIVZpNBJ6/?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igshid=MzRIODBiNWFIZA==

7. REFERENCIAS

Aguilera, M. C. (2018). Yves Bonnefoy, «Goya. Las pinturas negras». *Cuadernos de Ilustración y Romanticismo*, 24, 861-863.

https://doi.org/10.25267/cuad_ilus_romant.2018.i24.45

Barthes, R. (1981). *Camera lucida: Reflections on Photography*.

Bergson, H. (1943). *Materia y memoria: ensayo sobre la relación de cuerpo con el espíritu*.

BMTHOfficialVEVO. (2020, 22 octubre). *Bring Me The Horizon - Teardrops (Official Video)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=L5uV3gmOH9g>

Bozal, V. (2015). *Pinturas negras de Goya*. Antonio Machado Libros.

Brougher, K., & Mattis, O. (2005). *Visual music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900*.

Burlingame, J. (2000). *Sound and vision: 60 Years Of Motion Picture Soundtracks*.

City Morgue. (2021). *ZillaKami - FROSTY* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=qclMsZbrF0A>

Dalle, A. (1996). *Cinema and Painting: How Art is used in Film*.

<https://www.proquest.com/openview/f0f493788f1dc592c6c1ffc76aaffab/1?pq-origsite=gscholar&cbl=40894>

De Goya, F. (1798). *El aquelarre* [Óleo sobre lienzo a partir de un fresco]. Museo Lázaro Galdiano, Madrid, España.

De Goya, F. (1799). *El sueño de la razón produce monstruos* [Grabado]. Museo del Prado, Madrid, España.

De Goya, F. (1824). *El aquelarre* [Óleo sobre lienzo a partir de fresco]. Museo del Prado, Madrid, España.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*. Grupo Planeta (GBS).

Deleuze, G. (1996). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine II*. Grupo Planeta (GBS).

DILLOM. (2021a). *DILLOM - LA PRIMERA* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=rd5YDHcTcEk>

DILLOM. (2021b). *DILLOM - OPA* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=TL13-B-mMjl>

DILLOM. (2021c). *DILLOM - PISO 13* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=G1LndonJWrA>

Dow, S. R., & Uribe-Jongbloed, E. (2017). La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales.

Cuadernos de Musica, Artes Visuales y Artes Escenicas, 12(1).

<https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae12-1.evpm>

Field, S. (2006). *The Screenwriter's Workbook: Exercises and Step-by-Step Instructions for Creating a Successful Screenpla.*

https://www.google.es/books/edition/The_Screenwriter_s_Workbook/9gztRwYxZHIC

?hl=es&gbpv=1&dq=the+Screenwriter%27s+Workbook:+Exercises+and+Step-by-Step+Instructions+for+Creating+a+Successful+Screenplay&printsec=frontcover

Fiennes, S., & Žižek, S. (2016). *The Pervert's Guide to Cinema: Präsentiert von Slavoj Žižek*.

García García, F., & Rajas, M. (2011). Narrativas audiovisuales: Mediación y convergencia. *www.icono14.es*.

<https://www.icono14.es/editorial/estudios-de-narrativa/item/17-narrativas-audiovisuales-mediacion-y-convergencia>

Hill. (2010). *Digital Desires: The Influence of Visual Culture on Music Video*.

Katz, S. (1991). *Film directing Shot by shot: visualizing from concept to screen*.

Google Books.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=tNkNacuK8poC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Film+Directing+Shot+by+Shot:+&ots=LYo_mV9qGW&sig=0FLihW4TH-IWGdYMIMKeO6sAWDg#v=onepage&q=Film%20Directing%20Shot%20by%20Shot%3A&f=false

Kubrick, S. (Director). (1980). *El resplandor* [HBO].

Lázaro Rivera, M. (2022). *IDKWTFIG: Desarrollo de un videoclip narrativo de animación* [TFG, Universidad Rey Juan Carlos]. <https://hdl.handle.net/10115/20748>

Levine, S., & McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man. *American Quarterly*, 16(4), 646. <https://doi.org/10.2307/2711172>

Lovecraft, H. P. (2016). *The Essential Tales of H.P. Lovecraft*.

Lovecraft, H. P. (2017). *H. P. Lovecraft Cthulhu Mythos Tales*. Simon and Schuster.

Martínez Abadía, J., & Fernández Díez, F. (2010). *Manual del productor audiovisual*. Google Books.

https://www.google.es/books/edition/Manual_del_productor_audiovisual/knTBAgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Producci%C3%B3n+audiovisual:+M%C3%A9todos+y+t%C3%A9cnicas&printsec=frontcover

Media entertainment. (s. f.). Google Books.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZRyQAQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA175&dq=music+video&ots=-3sUwW75bl&sig=_1ldMljO-HSMHVXVgE12V7b7-IU#v=onepage&q=music%20video&f=false

Molla, M. C. (2021). KA'FE: DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL DESARROLLADA DESDE UN ÉNFASIS EN LOS ASPECTOS GRÁFICOS, NARRATIVOS e. . . *ResearchGate*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27267.84000>

Montes, J. L. (2019). El videoclip como herramienta de comunicación comercial en el siglo XXI. *Palermo-es*.

https://www.academia.edu/40365962/El_videoclip_como_herramienta_de_comunicaci%C3%B3n_comercial_en_el_siglo_XXI

Mundy, J. (1999). *Popular music on screen: From Hollywood Musical to Music Video*. Manchester University Press.

Murch, W. (1992). *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*.

Murnau (Director). (1922). *Nosferatu* [Filmin].

Nieto, J. F. C. (2022). *EL ROL DEL DISEÑO y EL PROCESO DE PRODUCCIÓN EN EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO INDEPENDIENTE: HIGGS* [TFG,

Universidad Rey Juan Carlos].

https://www.researchgate.net/publication/366865322_EL_ROL_DEL_DISEÑO_Y_EL_PROCESO_DE_PRODUCCIÓN_EN_EL_DESARROLLO_DE_UN_VIDEOJUEGO_INDEPENDIENTE_HIGGS

Pickard, M. J. (2007, 1 enero). THE NEW BLOOMS TAXONOMY: AN OVERVIEW FOR FAMILY AND CONSUMER SCIENCES. *Iowa State University*, 25(1), 45-55.

<https://www.natefacs.org/Pages/v25no1/v25no1Pickard.pdf>

Poe, E. A. (1876). *Poems and Essays of Edgar Allan Poe*.

Railton, D. (2011). *Music video and the politics of representation*. Google Books.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LvmqBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Music+Video+and+the+Politics+of+Representation&ots=Nba5IjM1VT&sig=3DdtwVTVD3ZYKZ43TWGLRwFcVys#v=onepage&q=Music%20Video%20and%20the%20Politics%20of%20Representation&f=false>

Roncero, R. (2018). Dr. Ricardo RONCERO-PALOMAR Antivideo, Resistencia al imperativo publicitario. Definición y clasificación Anti-video, Resistance of Advertisement Imperative. Definition and Classification. *www.academia.edu*.

https://www.academia.edu/35787884/Dr_Ricardo_RONCERO_PALOMAR_Antivideo_resistencia_al_imperativo_publicitario_Definición_y_clasificación_Anti_video_resistance_of_advertisement_imperative_Definition_and_classification

Ruiz, D. S. (2012). La visualización de la música en el videoclip. *Ámbitos*, 21, 101-115. <https://doi.org/10.12795/ambitos.2012.i21.06>

Sedeño-Valdellos, A. (2019). Videoclip musical y transmedia: modalidades y posibilidades creativas del audiovisual a la industria musical contemporánea.

www.academia.edu.

https://www.academia.edu/39976310/Videoclip_musical_y_transmedia_modalidades_y_posibilidades_creativas_del_audiovisual_a_la_industria_musical_contempor%C3%A1nea

Sedeño-Valdellos, A. (2020). Cultura visual y música popular: el videoclip en la nueva ecología de los medios. *www.academia.edu.*

https://www.academia.edu/43605666/Cultura_visual_y_m%C3%BAsica_popular_e_l_videoclip_en_la_nueva_ecolog%C3%ADa_de_los_medios

Shelley, M. W. (1869). *Frankenstein, or, The Modern Prometheus.*

Spoto, D. (1984). *Alfred Hitchcock: el lado oscuro de un genio.*

Stoker, B. (2023). *Dracula.* BoD – Books on Demand.

Straw, W. (1988). Music video in its contexts: popular music and post-modernism in the 1980s. *Popular Music*, 7(3), 247-266.

<https://doi.org/10.1017/s0261143000002932>

Tan, S., Cohen, A. J., Lipscomb, S. D., & Kendall, R. A. (2013a). The Psychology of music in Multimedia. En *Oxford University Press eBooks.*

<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199608157.001.0001>

Tan, S., Cohen, A. J., Lipscomb, S. D., & Kendall, R. A. (2013b). The Psychology of music in Multimedia. En *Oxford University Press eBooks.*

<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199608157.001.0001>

Tan, S., Cohen, A. J., Lipscomb, S. D., & Kendall, R. A. (2013c). *The Psychology of music in Multimedia*. Oxford University Press.

TERROR REID. (2019, 31 octubre). *Terror Reid - When it's all gone!* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n4aWFgfXcik>

Tubau, D. (2011). *El guión del siglo 21*. Google Books.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=D45b1dzl5PcC&oi=fnd&pg=PT107&dq=Manual+del+guionista:+La+estructura+narrativa+en+el+cine,+la+televisi%C3%B3n+y+los+nuevos+medios.&ots=3Zk4koN_Q8&sig=y0oah1JSqEQxxNeDDaHN6VYEFwI#v=onepage&q&f=false

twenty one pilots. (2018a, julio 11). *twenty one pilots - Jumpsuit (Official Video)*

[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UOUBW8bkjQ4>

twenty one pilots. (2018b, octubre 5). *twenty one pilots - My Blood (Official Video)*

[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8mn-FFjlbo8>

Urbano, D. L. Á. (2020). *The OathKeeper: Desarrollo de una demo jugable desde el punto de vista gráfico, narrativo e interactivo*. Universidad Rey Juan Carlos.

<http://hdl.handle.net/10115/17190>

Vernallis, C. (2004). *Experiencing music video: Aesthetics and Cultural Context*.

Columbia University Press.

Vicente Rodríguez, C., Ibáñez Francisco, C., & Melgosa Sánchez, I. (2023).

CREACIÓN DE UN VIDEOMUSICAL [TFG, Universidad Rey Juan Carlos].

<https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/22768>

Vorterix. (2021). *Entrevista a NODUERM0: «Una canción tiene que ser una experiencia»* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Vv2jxbmm_nU

Wiene, R. (Director). (1920). *El Gabinete Del Doctor Caligari* [Filmin].

Wierzbicki, J. E. (2012). *Music, Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema*.
Routledge.