

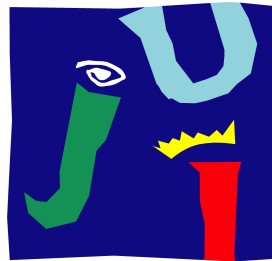
FACULTAT DE CIÈNCIES HUMANES I SOCIALS  
GRAU EN COMUNICACIÓ AUDIOVISUAL  
MODALIDAD C

---

## CORONA DE ESPINAS

---

21/06/2024



**U**NIVERSITAT  
**J**AUME·**I**

Revert Gomis, Jordi

Navarro Pardo, Marina

Cabedo Robles, Carlos



# CORONA DE ESPINAS

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
MODALIDAD C

CARLOS CABEDO & MARINA NAVARRO  
JORDI REVERT GOMIS  
21 . 06 . 2024

**UJI** UNIVERSITAT  
JAUME I

**CORONA DE ESPINAS**

**Resumen:**

El proyecto que nos atañe consiste en la ideación, desarrollo y creación de un producto audiovisual, cuya finalidad será reflejar los conocimientos obtenidos durante todo el grado, además de los aprendizajes de manera autóctona que hemos implementado a nivel individual durante estos años.

A lo largo del documento se encuentra explicado todo el proceso por el que ha pasado la idea creativa del videoclip, siendo esto un gran porcentaje de ayuda para la creación del mismo. A pesar de que todas las propuestas no han sido redactadas, durante este escrito se puede encontrar recogida y bien estructurada la información final a la que el producto resultante se ha ceñido.

El videoclip *Corona de Espinas*, cuenta la historia de dos personas que pasan por un proceso retrospectivo, por diferentes lugares, que acompañados del ritmo de la canción, rincones majestuosos, situaciones en lugares abiertos y largas duraciones de los planos, nos transmite calma, serenidad y la propia revisión de los pensamientos del espectador. Autores como Andrei Tarkovsky y Wong han servido de gran inspiración para poder plasmar las ideas que habíamos pensado entre todo el equipo y que han hecho que les demos forma.

La fundamentación teórica ha consistido en la búsqueda de aquello que significa tanto el término videoclip como todo lo que rodea al género urbano, dos puntos clave en la creación de nuestro proyecto. Se puede ver reflejado como la creación de unos imaginarios comunes impuestos por el Sistema han conformado estos conceptos y a su vez, como la historia los ha ido moldeando según el desarrollo se ha ido generando. Estos dos mundos, nacen desde una necesidad y a su vez los dos convergen de la confluencia de muchos estilos, estéticas o posibilidades que gracias al arte se implementan e inventan a través de necesidades anteriores que ya van quedando obsoletas.

Más adelante, se tratan los temas que han envuelto al videoclip, sobre todo las fases de preproducción, producción y postproducción, donde quedan reflejadas aquellas opciones que hemos terminado eligiendo y desarrollando para crear de una forma fiel nuestro videoclip. Además de tener en cuenta la industria y todo lo que ésta conforma, como los competidores, público objetivo o ambiciones futuras.

**Palabras clave:** *Audiovisual, Estética, Hip Hop, Nostalgia, Urbano, Videoclip*

# ÍNDICE

ÍNDICE	4
1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	5
1.2. OBJETIVOS	7
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
2.2. EL VIDEOCLIP EN LA ERA DIGITAL	18
2.3. REFERENCIAS CINEMATOGRAFICAS	20
2.4. ARGUMENTACIÓN SOBRE LAS DECISIONES DISCURSIVAS	26
3. PREPRODUCCIÓN DEL PROYECTO	28
3.1. TEMA	28
3.2. IDEA NARRATIVA	28
3.3. STORYLINE	28
3.4. FICHA TÉCNICA	28
3.5. SINOPSIS	28
3.6. GUIÓN LITERARIO	29
3.7. GUIÓN TÉCNICO	32
4. PRODUCCIÓN DEL PROYECTO	39
4.1. PRESUPUESTO	39
4.2. DESGLOSE DE GUIÓN	41
4.3. INFORMES DE LOCALIZACIÓN	47
4.4. STORYBOARD	52
4.5. PLAN DE RODAJE	55
4.6. ÓRDENES DE TRANSPORTE	58
4.7. MEMORIA DE PRODUCCIÓN	59
4.8. FASES	62
5. PLAN DE EXPLOTACIÓN	65
5.1. ANÁLISIS DE MERCADO: DÓNDE, CÓMO Y A QUIÉN	65
5.2. FESTIVALES Y EVENTOS	67
5.3. COMPETENCIA	68
5.4. DAFO	69
6. MEMORIA DEL EQUIPO DE PRODUCCIÓN	70
6.1. MARINA NAVARRO	70
6.2. CARLOS CABEDO	72
7. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	74
8. BIBLIOGRAFÍA	77
9. ANEXOS	79
9.1. PERMISOS	79
9.2. TRADUCCIÓN AL INGLÉS	85

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La idea de realizar un videoclip como Trabajo de Fin de Grado surgió durante el verano de 2023. Esta iniciativa nació cuando Marina Navarro y Carlos Cabedo, decidimos reunirnos para discutir nuestras expectativas en relación con el desarrollo de nuestro proyecto final. Afortunadamente, ambos compartimos una gran pasión por la música y la industria que la rodea, especialmente los géneros urbanos y emergentes. Así, contactamos con dos figuras clave: Nicolás Casas y Javier Salvatierra, quienes además de ser artistas de hip-hop, también son amigos nuestros.

En 2018, un grupo de amigos inició un movimiento de batallas de gallos en Benicasim, formando una comunidad local de hip-hop donde artistas y aficionados se reunían para disfrutar de las rimas y la cultura urbana. Años después, este mismo grupo dio vida a su proyecto *201LAVISION*, conformado por Juan Salvatierra como productor musical, y Javier Salvatierra y Nicolás Casas como cantantes.

Nos encantó su proyecto y decidimos darle forma escuchando varias de sus propuestas musicales hasta que encontramos la canción ideal, "Corona de Espinas". Este recorrido nos llevó naturalmente a tomar la decisión de optar por realizar un videoclip, convirtiéndose así en nuestra modalidad de proyecto Tipo C.

El tema central del videoclip se enfoca en un periplo espiritual, donde los artistas se desprenden de manera metafórica y poética de aquello que les supone una carga, sumergiéndose en una atmósfera onírica y natural. En esta narrativa, los elementos naturales juegan un papel crucial, creando una experiencia visual y contemplativa.

Como apasionados de la industria musical y del cine, nuestro proyecto de Trabajo de Fin de Grado ha consistido en la creación de un videoclip, nutriendonos de una variedad de referencias cinematográficas como "Nostalghia" (Andrei Tarkovsky, 1983) y la vibrante "Chungking Express" (Wong Kar-wai, 1994) buscando fusionar estos estilos para crear una pieza audiovisual única y contemplativa.

El proceso de creación de nuestro videoclip ha sido extenso y laborioso, abarcando diversas fases esenciales para lograr el resultado final. Iniciamos con la fase de preproducción, donde llevamos a cabo sesiones de lluvia de ideas para definir bien cuál iba a ser el concepto y la gestión creativa de nuestro video. Una vez ya estábamos inspirados con las referencias y conceptos planteados, nos aventuramos en la búsqueda de locaciones que resonaran con la narrativa y la estética que deseábamos plasmar en nuestro videoclip.

Cada escenario encajaba muy bien en la estética que queríamos darle al proyecto, desde la Real Fábrica de armas de Orbaizeta hasta el Castillo de Loarre, todas las localizaciones han sido cuidadosamente escogidas. El rodaje fue un proceso muy intenso pero a la vez gratificante, donde cada miembro del equipo se aseguró que el proyecto iba en la línea creativa que habíamos preestablecido. Tuvimos diversos desafíos durante el transcurso del rodaje, tanto logísticos como creativos, sin embargo, cada desafío nos hizo aprender y mejorar nuestra metodología de trabajo.

En resumen, la creación de nuestro videoclip ha sido un viaje enriquecedor y desafiante. Cada fase del proyecto, desde la preproducción hasta la postproducción, ha requerido un enfoque colaborativo y creativo. Nuestro objetivo ha sido no solo rendir homenaje a los grandes cineastas que nos inspiraron, sino también aportar nuestra voz única a la narrativa visual. El resultado es un videoclip que esperamos conecte con la audiencia emocional y artísticamente, reflejando el esfuerzo y la pasión que hemos invertido en la elaboración de este proyecto.

## 1.2. OBJETIVOS

El proyecto audiovisual que hemos desarrollado se estructura en tres fases: preproducción, producción y postproducción. Durante la preproducción, definimos todas las ideas y propuestas para el audio y el vídeo, incluyendo la recopilación de referencias cinematográficas, efectos, colores, estéticas, ritmos, etc.

Nuestro videoclip tiene como objetivo aprender y homenajear a nuestras influencias artísticas y cinematográficas que han estado presentes a lo largo de nuestro paso por Comunicación Audiovisual; así como desarrollar nuestra propia esencia estética. Este proyecto nos desafió a superar nuestros límites previos, especialmente en la elaboración del guión y la búsqueda de recursos y localizaciones necesarios para su realización. Nuestro objetivo era provocar una reacción positiva en el espectador e invitarlo a contemplar cada plano; entregando a los artistas un producto del cual se sientan orgullosos y que ayude a promover sus canciones. Asimismo, con la realización de este proyecto audiovisual pretendemos que la pieza forme parte de nuestro portfolio como profesionales del sector y nos sea útil a la hora de formar parte de proyectos futuros.

En resumen, los objetivos generales de este proyecto son los siguientes:

1. Reflejar nuestras influencias artísticas y cinematográficas.
2. Desarrollar y descubrir nuestra estética artística y audiovisual.
3. Desafiar nuestras habilidades.
4. Conseguir que el espectador se sumerja en una atmósfera contemplativa.
5. Entregar a los artistas un producto de alta calidad.
6. Crear una pieza audiovisual para nuestro portfolio profesional que nos abra puertas en proyectos futuros.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El contenido audiovisual ha sido a lo largo de la historia una herramienta de comunicación que ha permitido al individuo expresarse de una forma más explícita, o bien más conceptual, pero que ha constituido una vía para expresar un mensaje. Para realizar el análisis de éste, es imprescindible entender el origen del género urbano y desde donde se construye, además de su evolución, ya que es precisamente éste el que da voz a los márgenes del Sistema. De esta forma y a través de estudiar el origen del videoclip y la construcción del mismo, y todo lo que rodea a lo urbano, podremos entender la manera en la que el mundo lo percibe y en cómo afecta de forma directa a ambos conceptos.

#### 2.1.1 Definición

"La compleja naturaleza del videoclip se explica por la capacidad que demuestra al relacionar dos lenguajes diferentes como son la música y la imagen" (Viñuela, 2023, p.540).

La complejidad del videoclip radica en cómo se fusionan dos formas de comunicación, a priori tan distintas, como son la música y la imagen. Estos lenguajes poseen sus propias características únicas; por ejemplo la música es un arte con una estructura temporal y que utiliza el ritmo, la melodía y la armonía para provocar emociones. La imagen, por otro lado, es un arte espacial que puede capturar un instante en el tiempo o contar una historia a través de una secuencia de fotogramas.

Por lo tanto, el videoclip se convierte en una plataforma ideal para que estos dos lenguajes coexistan y se ensalzen mutuamente, creando una experiencia comunicativa excelente. Por ejemplo, una canción puede tener una letra emotiva, pero su impacto se multiplica cuando se acompaña de imágenes que refuerzan su mensaje.

El videoclip, entendido como un género audiovisual, nace en la segunda mitad del siglo XX y hoy por hoy es una pieza clave entre la música, el arte visual y la cultura popular. La evolución del videoclip ha ido de la mano del desarrollo tecnológico y las transformaciones en las formas de consumo cultural.

*"La institucionalización de las llamadas "industrias culturales" no le es ajena y puede relacionarse con algunas corrientes intelectuales como la economía política de la comunicación y algunas vertientes del estructuralismo francés" (Bustamante, 2009;*



Carrasco y Saperas, 2011). Esta cita perteneciente a "De la industria cultural a las industrias creativas: un análisis de la transformación del término y sus usos contemporáneos", destaca el cambio en la percepción de la producción cultural.

De ser vista como un aspecto crítico de la sociedad capitalista a considerarse un sector económico importante. Aunque no se refiere al videoclip como tal, es totalmente aplicable ya que este mismo género ha sido influenciado por el desarrollo de las tecnologías y nos permite entender el videoclip como parte de las industrias culturales.

Sin embargo, es en la década de los 80, con la aparición de MTV (Music Television) y con la gran influencia que esto tuvo en la industria musical; es cuando el videoclip nace como *género*. Inicialmente concebido como un instrumento promocional para las obras musicales, para convertirse hoy por hoy en todo un medio de expresión artística.

*Video killed the radio star* (Bruce Woolley, 1979), del grupo The Buggles se presentó en 1981 en MTV, siendo así la primera vez que se presenta un videoclip musical en televisión. Este videoclip realizado por Russel Mulcahy fue rompedor en varios aspectos. Por un lado, la presencia de los videoclips en la televisión dejó atrás a la industria radiofónica. A su vez, el negocio se expande y se empieza a experimentar entre diversos formatos como el videoclip, el cine y los videojuegos (García Soto, 2017).

Este género combina la música con una narrativa visual, donde cada elemento (edición, efectos especiales, coreografía, narrativa, arte, etc), contribuye a la creación de un mensaje potente o un producto de calidad. Asimismo, podemos llegar a la conclusión de que el videoclip actúa no solo como vehículo de promoción, sino como un espacio para la experimentación creativa y, por supuesto, un medio para la comunicación de ideas.

"Esto ha convertido al video musical en objeto de estudio para distintos ámbitos académicos: musicología, sociología, psicología, teoría cinematográfica, etc." (Viñuela, 2023, p. 540). El videoclip es un género que se encuentra, pues, en constante mutación, como también los factores sociales, tecnológicos, políticos, etc; reflejando e influenciando las corrientes culturales y estéticas de su tiempo.

Desde los primeros experimentos visuales del cine mudo hasta las producciones actuales con efectos visuales, el videoclip aparece en la segunda mitad del siglo XX como un género que ofrece muchas posibilidades combinando música, imagen y tecnología. Asimismo, el videoclip no se trata de un simple producto de entretenimiento o un fenómeno cultural en

concreto; también es objeto de estudio académico, capaz de aportar conocimientos valiosos sobre las dinámicas y cambios de la cultura visual contemporánea.

“En *Take on Me* (Morten Harket, 1984), la heroína utiliza el poder de su fantasía para entrar en el mundo ficticio del héroe, compartir su búsqueda y su derrota inicial a manos del villano.” (Fiske, 1989, p.122). La anterior cita de John Fiske corresponde a su libro “Reading the Popular” publicado en 1989, siendo así uno de los primeros estudios académicos que replantea el videoclip. En el libro se explora cómo los productos de la cultura popular, como la televisión, el videoclip, la música y el cine, son interpretados y utilizados por el público.

Es un formato “rápido”, artísticamente libre e innovador si lo comparamos al nacimiento del propio cine clásico. Esto puede fomentar el uso innovador de técnicas más arriesgadas como es el caso del videoclip de la banda Midnight Mover, *Accept* (1985) . La banda utilizó en este año un precursor de la técnica de “bullet time” conocida también como efecto *Matrix*. Es una técnica visual que hace que todo se vea muy lento, para que se puedan observar detalles rápidos, como una bala moviéndose, al mismo tiempo que la cámara cambia de posición para ofrecer diferentes puntos de vista. 14 años después el equipo de *The Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999) dará nombre a la famosa técnica audiovisual que la industria del videoclip ya había usado con anterioridad. Del mismo modo, en 1998 Madonna aplicó este mismo efecto en su videoclip *Frozen* (1998) siendo así un claro precursor del “bullet time”.



Fotograma extraído de Midnight Mover. Accept (1985)



Fotograma extraído de Frozen. Madonna (1998)



Fotograma extraído de Wachowski, L., & Wachowski, L. (1999). *The Matrix*

La capacidad del videoclip para ser difundido masivamente y su alcance a un público joven y abierto, permitió que gran cantidad de efectos fueran aplicados por nichos específicos.

*“Otros esbozos de la técnica se habían empleado ya en diversos videoclips a lo largo de la década de los noventa: The Wild Ones (Howard Greenhalgh, 1994), de Suede; Like a Rolling Stone (Michel Gondry, 1995), de The Rolling Stones; Let Your Soul Be Your Pilot (Emmanuel Carlier, 1996), de Sting; Underwater Love (Tim MacMillan, 1996), de Smoke City; Little Bitty (1996), de Alan Jackson; y Freak On a Leash (Todd McFarlane, Jonathan Dayton, Valerie Faris y Graham Morris, 1999)” (Revert Gomis, J. 2020).*

Durante los años noventa, varios directores de videoclips comenzaron a experimentar con nuevas técnicas visuales que más tarde se popularizaron. Estos clips son ejemplos de trabajos que en su momento fueron pioneros y que incorporaron elementos visuales

rompedores, como el uso de efectos especiales y técnicas de filmación innovadoras, desafiando así lo establecido por aquel entonces.

### 2.1.2 Origen del género urbano

*"El consumo es, así, una actividad social cuantitativa y cualitativamente central en nuestro actual contexto histórico. No sólo porque a él se dedican gran parte de nuestros recursos económicos, temporales y emocionales, sino también porque en él se crean y estructuran gran parte de nuestras identidades y formas de expresión relacionales"* (Alonso, 2007, p. 14).

Los géneros urbanos, particularmente el trap y el rap, surgen y se desarrollan en contextos donde las luchas sociales y económicas están muy presentes. Estos estilos musicales nacen en barrios donde la pobreza, la desigualdad y la violencia están a la orden del día. La estratificación social y la posición de clase ha sido, y es, un tema estudiado una y otra vez por los teóricos, siendo esto un condicionante externo y sobre todo, clave, en la construcción individual de expresión de la identidad personal. Además, en cómo afecta en el acercamiento y pertenencia a diferentes grupos sociales o en su afinidad para con ellos. Un punto desde el que partir podría ser la creación de las modas, siendo este un claro ejemplo del sistema perfectamente estructurado y su reflejo en la pirámide social.

Contemplamos cómo las clases más bajas de la sociedad buscan imitar lo que ven arriba. Es importante destacar que la aproximación a la estratificación social "más loca es la carrera de unos por imitar a los otros y de estos en huir para buscar algo nuevo" (Simmel, 2019, p. 41). Teniendo en cuenta la posición desde la que un grupo basa sus ambiciones, podemos ver cómo se desarrollan unas 'masas inferiores', poco móviles, pero que en el caso de llegar a querer algo son muchas más personas, por lo que podrían conseguir mucho más.

A su vez, en este caso, el mismo autor añade "no aparece un artículo y se convierte en moda, sino que se producen artículos con la intención de convertirse en moda" (Simmel, 2019, p. 38). Comprendemos de esta manera, que el Sistema ya está conformado y creado más allá de lo que podemos llegar a conocer, económica y socialmente. Se contraponen dos imaginarios que conviven dentro de los diferentes estratos, pero que se marcan y diferencian, fluctuando desde la visión conservadora hasta la novedad, pero que a su vez genera una gran diferencia, posicionando unos grupos sociales es un estrato superior y otros en el inferior, que conlleva opresiones de clase, económicas, de raza o incluso de género.

En toda esta lógica capitalista, muchos teóricos de la sociología han hecho una revisión y han estudiado todo lo que conlleva, sabemos así que la forma de consumo influye muy determinante según la capacidad económica que se tenga; como comenta Veblen en su discurso sobre el consumo ostensible, las clases populares, a diferencia de las altas, reproducen el sistema de consumo como una forma de reproducción y para subsistir dentro de la propia clase, mientras que la otra, no lo hace por necesidad, sino que se puede permitir el lujo de hacerlo desde el disfrute elegido (Veblen, 2014).

En definitiva, los gustos y preferencias, se configuran no solo como un resultado de algo personal y elegido, dentro de nuestra capacidad, sino que son a su vez una confluencia de imposiciones, que vienen dadas y establecidas por el orden social en el que vivimos configurados. Bourdieu replantea cómo los 'gustos' no son más que una distinción estética que suma a la jerarquización social, ya que no son más que un mecanismo articulado para mantener la estructura social, generando una distinción entre aquellos que pueden acceder a más lujos y quienes aspiran a adquirir un mayor estatus pero que no tendrá la capacidad social para hacerlo. (Bourdieu, 2010)

*“La cultura, el arte y la capacidad de gozarlos aparecen como ‘dones’ o cualidades naturales, no como resultado de un aprendizaje desigual por la división histórica entre las clases. Sin embargo, esa posición engañosa no puede diluir o distorsionar un hecho tan objetivo como el que la actitud cultural no viene dada sino que se adquiere; pero se adquiere mucho más fácilmente por los que, en cierto modo, las heredan.”* (García, 1984, p.25)

A raíz de esta cita podemos extraer muchas conclusiones y diversos análisis, a la vez que podemos aplicarlo a muchos ámbitos diferentes. En primer lugar, hay que poner el foco en la idea principal que recoge, y es que, efectivamente lo cultural, o mejor dicho la capacidad de gozar de ello, como afirma García Canclini, es un don, pero no se puede analizar desvinculado de la condición de clase. En este sentido, y siguiendo la línea de este autor esta sería una cualidad que se hereda. De esta forma, se evidencia, la tendencia elitista cultural burguesa, estratificada en función de la posición social, tanto a nivel individual como al conjunto.

Si aterrizamos esta idea, observamos que desde una perspectiva de clase, los círculos más elitistas de la sociedad, reproducen y legitiman discursos hegemónicos, mientras que la cultura popular o los círculos culturales de la clase trabajadora parten de la base de una realidad social distinta. Esto no quiere decir que la perspectiva histórica vaya ligada de forma implícita a las clases más bajas de la sociedad, pero, a su vez son los que habitan la

opresión sistemática en su día a día, por lo que son ellas mismas, las que la utilizan como símbolo de resistencia y lucha contra aquello que les perjudica.

Los artistas urbanos suelen contar en sus canciones sus experiencias y hacen crítica de las desigualdades e injusticias de la sociedad actual. Los videoclips y las letras de canciones del género urbano funcionan como herramientas de denuncia social y política. Artistas como Kendrick Lamar, Residente, y muchos otros utilizan su música para comentar sobre las condiciones de vida en sus barrios y para criticar las políticas que perpetúan la desigualdad. "El consumo tiene una dimensión de política concreta, de lucha desigual por la distribución del excedente y el sentido realizada por grupos sociales históricos" (Alonso, 2007, p. 15).

La música urbana es una gran herramienta para dar voz a estas comunidades desfavorecidas. Incidiendo en la idea anterior, podemos añadir que lo que nos quiere transmitir es que los géneros urbanos como el rap y el trap, no solo son un producto de consumo, sino también una forma de resistencia y una plataforma para la lucha política y social de grupos sociales ciertamente marginados.

La llegada del hip hop a España se produjo en un contexto sociocultural en el que los jóvenes buscaban nuevas formas de expresión y resistencia. Esta cultura ofrecía precisamente eso: un medio para canalizar sus frustraciones y aspiraciones a través de la música, la danza y el arte visual. El graffiti también juega un papel esencial para entender bien la cultura hip hop. El graffiti se convirtió en una herramienta poderosa para los jóvenes urbanos en España. Los "flecheros madrileños" transformaron las calles de Madrid en lienzos abiertos, utilizando el arte callejero para reivindicar espacios y expresar sus identidades. Este fenómeno no solo fue una forma de rebelión contra el orden establecido, sino que también fue una manera de crear comunidad y de visibilizar las problemáticas urbanas de una manera artística y accesible (Chang, 2005, p. 45).

### 2.1.3. Evolución

En las últimas décadas hemos sufrido muchas transformaciones; nuevas formas de concebir la vida, nuevos conceptos, aspiraciones que han cambiado, desarrollo de otras fuentes de conocimiento como la tecnología y todo lo que ésta conlleva... Estos procesos generan unas nuevas inquietudes, pero éstas, cómo hemos estado comentando, no son del todo elegidas, sino que la producción de nuestras aspiraciones vienen dadas e inculcadas. Situaciones como la reurbanización y la gentrificación han generado un nuevo concepto de ciudad, o por lo menos lo han resignificado. A pesar de que el imaginario que siempre se ha intentado transmitir se basa en el exaltamiento de la ciudad moderna y progresista frente al

pueblo retrógrado y analfabeto, la realidad social y plausible, va dejando ver que esto son meros imaginarios creados e inculcados por el Sistema Capitalista, donde conviene agrupar y desarrollar núcleos al servicio del capital y, a su vez, marginar a aquellos que no tengan la capacidad económica o la voluntad de abandonar estos lugares, lo que conlleva un sesgo tanto a nivel de crecimiento, como de inclusión.

Esto genera una gran polarización, entre aquellos que han podido alcanzar el imaginario de las sociedades modernas, y los que no, aunque el punto de mira una vez entendido que todo este proceso ha sido generado involuntariamente, hay que revisarlo y analizarlo. El hecho de cómo dentro de la misma clase social (no importa el nivel de la jerarquía, aunque nos enfocaremos en la clase baja), existe aún así diferenciación y discriminación, nos deja un imaginario bastante claro y sencillo de entender: cualquier persona que tenga un mínimo de privilegio frente a otra, humillará y menospreciará al de enfrente, sin ser consciente del todo de que en la realidad social todos estamos mirados bajo el mismo prisma.

*"La música en vivo puede ser inspiradora tanto para el público como para los artistas, ya que estimula el descubrimiento de nueva música y géneros y puede despertar la propia creatividad de las personas. Para algunos encuestados, los eventos de música en vivo brindan una oportunidad para apreciar el talento de los intérpretes, una oportunidad de ver a sus artistas favoritos 'en persona' y pueden proporcionar una comprensión más profunda de la música"* (Van der Hoeven & Hitters, 2019, p. 263).

La idea de Van der Hoeven y Hitters (2019) destaca cómo la música en vivo puede inspirar tanto a la audiencia como a los artistas, estimulando la creatividad y proporcionando una comprensión más profunda de la música. En géneros como el hip-hop y el trap, los artistas abordan temas como el uso de drogas, los problemas mentales o sociales, todo desde un uso del lenguaje coloquial y a su vez utilizando unas fórmulas rompedoras, que suelen destacar por no seguir las normas estéticas que normalmente retroalimentan, por ejemplo, artistas Pop.

En muchas ocasiones, existe una polarización, dentro de la propia clase (y fuera), que critica y subestima lo que el género urbano ha creado y fomenta. Nace un discurso reaccionario que trata de menospreciar todo lo que este mundo conlleva, por ejemplo, criticando el lenguaje explícito en las canciones al tratar ciertos temas, achacando la perpetuación de estereotipos y opresiones, cuando precisamente este género se crea a partir de la desnaturalización de eso mismo.

"Las desigualdades sociales en las ciudades en términos de, por ejemplo, género, ingresos y etnicidad también tienden a estar presentes en las ecologías de la música en vivo." (Van der Hoeven & Hitters, 2019, p. 266). Si entremos en detalle y observamos las personas que habitan estos márgenes, nos encontramos con que en estos eventos, las mujeres a menudo enfrentan acoso y discriminación, las personas de bajos ingresos pueden verse excluidas por los altos costos, y las minorías puede presentar barreras para acceder. Estas desigualdades limitan el acceso equitativo a la cultura y por tanto al entretenimiento.

Las temáticas que son acogidas en estos géneros, tanto en forma de audio como visualmente, se crean con la finalidad de dar voz, acoger y denunciar aquellas injusticias, (que bien por cuestiones económicas, de clase, de género, raciales o cualquier otro tipo de opresión), se suelen reproducir y quedar en la sociedad. Muchas veces, se encasilla a las personas que conforman estos grupos, y se les reconoce como de clases más bajas y marginales de la sociedad (por que pertenecen a ellas y lo están, precisamente es ahí desde donde nace).

Sin embargo los temas tratados y las cuestiones que plantean, atañen a todos los grupos que conforman la pirámide social, con la diferencia de que unos tienen más privilegios frente a otros. Unos pueden permitirse el no cuestionarse las cosas que no funcionan o que tienen una repercusión negativa en la sociedad, porque a ellos les afectará en menor medida o de una forma más indirecta, por lo que no suelen querer, ni les interesa, reformularlo. Por otro lado, también la forma de tratar ciertos temas o simplemente el hecho de ponerlos sobre la mesa, alude mucho a la mentalidad y la percepción que tenemos en la cultura; sobre todo a lo largo de estos últimos años, quedando retractado que aquellos que están más oprimidos buscan alternativas para remediar esta situación.

La moral católica ha conseguido que todo el imaginario se construya entorno a unos temas tabúes, como los que anteriormente mencionamos; las drogas, el sexo o la salud mental. Con el paso del tiempo y la naturalización de los mismos, se ha ido dejando atrás esa visión más retrógrada y se ha comenzado a hablar e introducir en las conversaciones, lo que ha llevado a una revisión de los propios conceptos, que como vemos, comienza desde lo más bajo de la sociedad y lo que más marginado ha estado, pero que pone en jaque toda la construcción del Sistema que ha ocultado y controlado estas problemáticas.

*"Precisamente, las conciencias inducidas doctrinariamente, son un vivo ejemplo de que una conciencia no solo puede ser edificada a nivel individual, sino también colectivamente. Y es que los hechos sociales tienen un poder de coerción en virtud del cual se imponen"* (Gutierrez, 2024, p. 4).



En el contexto de nuestro videoclip, comprender estas cuestiones es crucial, ya que tanto en términos de música, como en todo lo que rodea a la historia del videoclip y su función en la sociedad, son puntos clave que nos ayudan a enmarcar y situarnos en un contexto. Un momento donde hay mucho por preguntar, cambiar y reapropiarse, frente a una sociedad estancada y enajenada, que nos ayuda a su vez a promover y buscar esa igualdad e inclusión que las nuevas generaciones comienzan a querer implementar.

## 2.2. EL VIDEOCLIP EN LA ERA DIGITAL

La evolución del videoclip ha sido marcada por la evolución de la tecnología digital y con la aparición y uso extendido de Internet tal y como lo conocemos.

La transición de la televisión y los cambios a los que esta se ve sometidos también han transformado radicalmente el modo en el que los videoclips se producen, distribuyen y consumen. Anteriormente (en la época MTV) la producción de videoclips estaba limitada para aquellos artistas que podían permitirse la inversión en materia de producción, realización y distribución.

Plataformas como YouTube y Vimeo han facilitado el acceso a los videos, permitiendo que artistas de todos los niveles puedan compartir su trabajo con el mundo. Este cambio no solo ha ampliado el alcance y la visibilidad de los videoclips, sino que también ha fomentado una diversidad de voces y estilos nuevos.

*"Los realizadores amateurs encuentran en estos portales una ventana de exposición para sus obras, aspecto que les estaba totalmente vetado en la televisión, donde sólo tenían cabida los trabajos de los grandes directores. De esta forma, la aparición de nuevas figuras, como por ejemplo la de Vincent Moon, permiten al videoclip reinventarse estéticamente, encontrado nuevos caminos en los que explorar su expresividad de forma creativa"* (Brenes Alonso & Alonso Safont, 2011, p. 760).

El surgimiento de plataformas digitales como Youtube y Vimeo ha cambiado notablemente la industria del videoclip. El acceso a éste antes de la digitalización y la llegada de Internet estaba mucho más limitado. Hoy en día cualquier persona tiene a su alcance la capacidad de realizarlos con su teléfono móvil o cámara y llegar a audiencias realmente asombrosas. Esto democratiza la producción audiovisual y permite la aparición de nuevos talentos como ha sido el caso Vincent Moon, del cual nos hablan Alonso Safont y Alonso Brenes en la cita anterior. Artistas como Vincent han aprovechado estas plataformas para crear videoclips rompedores y experimentales. Este cambio ha llevado a una diversificación del lenguaje audiovisual del videoclip, abriendo espacio para una mayor variedad de estilos y formas de expresión.

Además, la integración de las narrativas transmedia ha permitido que los videoclips no sólo sean piezas musicales visuales, sino que formen parte de relatos más amplios que se desarrollan a través de múltiples plataformas. Esto se observa en iniciativas como las de

Nine Inch Nails con su disco "*Year Zero*", que no sólo fue un álbum musical, sino también un juego de realidad alternativa que incluía diversos medios como camisetas, memorias USB, y vídeos en la web (Scolari, 2014).

La capacidad de los videoclips para contar historias se ha expandido, permitiendo a los artistas explorar nuevas formas de narrativa y conectar con sus audiencias de maneras más profundas y significativas. Esta evolución continúa reflejando un cambio más amplio en el consumo de medios, donde las audiencias buscan experiencias interactivas y envolventes, desdibujando las líneas entre diferentes formas de arte y medios de comunicación.

Hoy en día, esta forma de comunicación está generando nuevas fronteras y desdibujando las antiguas. Cada vez el concepto del audiovisual traspasa nuevas fronteras, donde por ejemplo, el público pasa de ser algo muy específico a la ampliación del mismo, por la unificación del gusto y las propuestas que ahora no se encasillan, sino que fomentan la creatividad y el desarrollo de nuevas fórmulas. La mezcla de géneros, de efectos y de significantes, ayudan a que cada vez el arte sea más cercano a grupos de personas que se asemejen en cuanto a estilos se refiere, y deje de lado temas como la edad, el género o la raza, ya que como poco a poco se va entendiendo, lo más relevante a la hora de que te guste un producto no tiene por qué ir relacionado con nada más que un gusto personal.

Por ello, todo el concepto de nuestra obra ha sido rompedor, ya que combina lo urbano desde la música, con la canción que los artistas nos propusieron, con toda la puesta escena, lo que abarca desde la actuación de los protagonistas, los tiempos que se han dado a los planos hasta las localizaciones, para crear esta atmósfera más cinematográfica. Todo ello, nos hace poder alcanzar una idea diferente a la concepción que se tiene sobre el género urbano, ayudando a que personas que no están familiarizadas con este, consigan conectar de una forma cercana y distinta a lo que se tiene preconcebido.

En resumen, el videoclip ha evolucionado de ser un simple complemento promocional de la música a convertirse en una herramienta poderosa y versátil de expresión artística y narrativa, influenciada y potenciada por las tecnologías digitales y las plataformas de Internet.

### 2.3. REFERENCIAS CINEMATOGRAFICAS

Para el correcto desarrollo y realización del producto final, hemos tenido que partir de unas bases. Unos cimientos preestablecidos que nos han ayudado a darle un enfoque particular, concreto y a facilitar la imagen visual del videoclip en nuestras cabezas.

En primer lugar expondremos cuales han sido nuestras referencias en la industria cinematográfica ya sea por su dirección de fotografía, su narrativa o el *Look&Feel*. Posteriormente a ello, haremos lo mismo con videoclips de la industria musical.

Si en algo hemos coincidido tanto equipo como artistas es que *Corona de Espinas* nos transmite un *feeling* muy parecido. Previamente a grabar establecimos que la imagen nos evocaba nostalgia. Con una estética desaturada y contrastante, sombras nostálgicas y condensación. Los tonos cálidos y rojos de la luz añaden una sensación de esperanza al entorno, al tiempo; que equilibran la amargura y la dulzura. El uso reiterado del agua como símbolo de vida, purificación y transformación refuerza el tema central de la redención y el perdón que ambos personajes buscan durante su viaje, proceso que viven de manera única y personal.

Nuestra referencia cinematográfica principal ha sido *Nostalghia*, dirigida por Andrei Tarkovsky en 1983. Es una película que nos ha marcado mucho y se ha convertido en un pilar fundamental a lo largo del desarrollo de nuestro proyecto. La película del director ruso destaca por su profunda estética contemplativa y simbolismo.

El encuadre en *Nostalghia* está diseñado para que el espectador se sumerja en el mundo interno de los personajes. Tarkovsky usa planos largos y estáticos que permiten a la audiencia captar cada detalle de la escena. Este estilo de encuadre no sólo refleja el ritmo lento y contemplativo de la película, sino que también da cierta sensación de soledad a los personajes.

El ritmo de *Nostalghia* es muy lento, permitiendo al espectador sumergirse en la atmósfera y los detalles visuales. Como ya hemos dicho Tarkovsky utiliza planos largos y una edición mínima para crear una sensación de continuidad y fluidez.

Para que nos hagamos una idea del ritmo lento de la película, el protagonista, Andrei, cruza una piscina con la vela encendida y la secuencia dura aproximadamente nueve minutos.



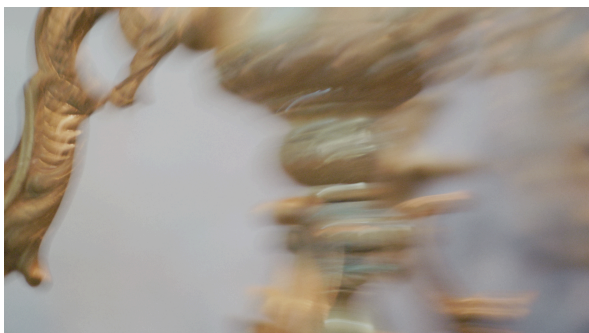
Fotograma extraído de “Corona de Espinas”

Fotograma extraído de *Nostalgia* (Andrei Tarkovsky, 1983)

De esta manera, el reto era darle dinamismo al videoclip, sabiendo que íbamos a utilizar un ritmo lento y contemplativo en muchas de las escenas. No queríamos abusar de efectos visuales ni transiciones digitales, ya que nuestro objetivo era mantener una estética auténtica y fiel a nuestras referencias. Por ello, optamos por un *efecto de arrastre* mediante el uso de una velocidad de obturación lenta. Este método hace que los objetos en movimiento aparezcan borrosos o arrastrados, lo que añade una dimensión única a la imagen. De cierta manera, este efecto juega a favor del tema del videoclip, que es un periplo espiritual. La escena parece trasladar tanto al espectador como a los artistas a otra dimensión o mundo.

El efecto de arrastre no solo crea una sensación de movimiento y fluidez, sino que también aporta a las tomas un toque onírico y etéreo. Al utilizar esta técnica directamente a corte en montaje, logramos que las escenas mantengan su carácter contemplativo sin sacrificar el dinamismo visual.

Nuestra principal referencia para este efecto es la película *Chungking Express*, dirigida por Wong Kar-wai. En el film, el autor emplea de manera similar esta técnica para capturar la energía frenética y la melancolía de la vida urbana. En la mencionada película, el uso de la velocidad de obturación lenta permite que los momentos cotidianos se transformen en experiencias visuales poéticas, una inspiración clave para nuestro trabajo en *Corona de Espinas*.



Fotogramas extraídos de nuestro Videoclip “Corona de Espinas”



Fotograma extraído de *Chungking Express* (Wong Kar-wai, 1994)

*Nostalghia* (Andrei Tarkovsky, 1983) está llena de elementos visuales y simbólicos que contribuyen significativamente a una narrativa contemplativa. A través de su estilo visual único, Tarkovsky explora temas de nostalgia, espiritualidad y sacrificio.

Por ejemplo, la vela que el protagonista Andrei Gorchakov intenta mantener encendida mientras cruza la piscina es un poderoso símbolo de esperanza y perseverancia. Este acto refleja su lucha interna y su búsqueda de sentido en un mundo caótico. La imagen de la vela en la oscuridad también puede interpretarse como una metáfora de la búsqueda espiritual y la resistencia contra la adversidad.

*“Con esto y con elementos visuales como el agua que cae dentro de la casa de Domenico, la piscina vacía y llena de basura que encuentra Gorchakov cuando se dispone a atravesarla con la vela encendida, la falta de luz en la habitación, la disposición de los personajes en la protesta en Roma y el fuego que acaba con la vida de Domenico, Tarkovski (2002) logra el objetivo de su obra al reflejar: El estado de una persona que llega a estar en contradicción profunda con el mundo y consigo mismo, que es incapaz de encontrar un equilibrio entre la realidad y la armonía deseada, que vive, pues, esa nostalgia que surge, no sólo de su lejanía física con respecto a su patria, sino también de un luto global por la integridad del ser. “ (Insignares Ahumada, 2018, p.75)*

En *Corona de Espinas*, al igual que en el film de Tarkovsky, hemos querido jugar con la vela y el fuego como elementos simbólicos para dotar al videoclip de una carga emocional y filosófica. Buscamos utilizar los distintos elementos naturales como el agua y el fuego, no sólo como parte del entorno, sino como símbolos vivos que dialogan con los personajes y el espectador.



Fotogramas extraídos de “Corona de Espinas”

Tarkovsky otorga una gran importancia a los elementos naturales como el agua, el fuego y la naturaleza en general. En *Nostalgia* (Andrei Tarkovsky, 1983), el agua simboliza la purificación y la transición. Las escenas donde el agua es protagonista, como los planos de lluvia y los reflejos en charcos, evocan un sentido de renovación y cambio. El agua también conecta a los personajes con sus recuerdos y deseos más profundos, actuando como un espejo de su estado emocional. Tarkovsky utiliza el agua para crear una conexión entre el presente y los recuerdos, simbolizando el flujo constante del tiempo y la memoria.



Fotograma extraído de *Nostalgia* (Andrei Tarkovsky, 1983)



Fotograma extraído de “Corona de Espinas”

Comparando los fotogramas de *Nostalgia* y nuestro videoclip, encontramos varias similitudes y diferencias que reflejan nuestra intención de capturar la esencia de Tarkovsky mientras aportamos nuestro propio estilo. En el primer fotograma, el de *Nostalgia*, vemos al protagonista, Andrei Gorchakov, de pie en unas ruinas inundadas. La composición es simétrica, con Gorchakov en el centro del encuadre, rodeado por el agua y las paredes deterioradas. La luz suave y natural resalta la textura de las ruinas y el agua, creando una atmósfera de melancolía y contemplación.

En el segundo fotograma, en el de nuestro videoclip, presentamos una escena similar con el protagonista de pie en un entorno de ruinas con agua corriente. Al igual que en *Nostalgia* (Andrei Tarkovsky, 1983), hemos utilizado una composición simétrica con el protagonista en

el centro del encuadre. La luz natural y las texturas del entorno juegan un papel crucial en la creación de una atmósfera contemplativa. Sin embargo, a diferencia del enfoque estático de Tarkovsky, hemos incorporado un efecto de movimiento en el agua y ligeramente en el plano, para añadir dinamismo a la escena.

Como bien señala Burns en *Refusing Modernity, Re-Envisioning Beauty en Cinema Journal*, Tarkovsky rechaza la modernidad en favor de una visión espiritual del mundo, creando obras que son tanto visualmente impactantes como filosóficamente profundas. Esta preferencia que tenía el director soviético por lo natural/elemental se refleja en nuestras propias decisiones estéticas al desarrollar el videoclip, desde el atrezzo y elementos, hasta las propias localizaciones.

Ambos fotogramas comparten una estética visual que subraya la relación entre el personaje y su entorno. En *Nostalghia*, la inmovilidad del agua y la quietud del encuadre refuerzan el estado de introspección y el sentimiento de nostalgia del protagonista. En contraste, en nuestro videoclip, el movimiento del agua introduce una sensación de fluidez y transición, reflejando un viaje emocional continuo. Del mismo modo, la luz en el fotograma del Corona de Espinas es más directa y clara que en el *Nostalghia* donde la luz es más suave y difusa. El uso de esta iluminación podría simbolizar esperanza o revelación.

El uso del candelabro dorado añade una dimensión simbólica profunda a nuestro videoclip. Este objeto, recurrente en varios momentos clave, se convierte en un símbolo visual que conecta diferentes escenas y refuerza los temas centrales de la narrativa.



Fotograma extraído de "Corona de Espinas"

En el entorno interior, el candelabro dorado bajo una luz tenue y cálida simboliza un momento de paz y reflexión. La luz suave que emana de las velas crea una atmósfera íntima y contemplativa, proporcionando un respiro en medio de la narrativa visual. Este candelabro actúa como un punto de anclaje tanto para el protagonista como para el



espectador, ofreciendo un momento de conexión emocional y espiritual. La elección de un candelabro dorado sugiere que incluso en los momentos más oscuros, hay una fuente de luz y esperanza a la que aferrarse.

En nuestro proyecto audiovisual, se ha añadido en postproducción una ligera textura que simula el grano analógico, similar a la de las películas antiguas. Nuestro objetivo con esto es transmitir precisamente la sensación de nostalgia y seguir en la línea de nuestras referencias cinematográficas como *Nostalghia* de Tarkovsky y *Chungking Express* de Wong Kar-wai, aportando textura y realce a nuestras imágenes. Asimismo, con el uso del grano tenemos como objetivo conectar más con el público, haciendo que la textura granulada traspase la frontera de la pantalla y se convierta en un puente emocional haciendo de la obra un viaje introspectivo y contemplativo.



Fotograma de "The Revenant" (González Iñárritu, 2015)



Fotograma extraído de "Corona de Espinas"

## 2.4. ARGUMENTACIÓN SOBRE LAS DECISIONES DISCURSIVAS

El tema de nuestro videoclip surgió mientras escuchábamos la canción que nos presentaron los artistas. Este proceso fue un esfuerzo de equipo, donde tanto los artistas como el equipo técnico compartimos cómo nos hacía sentir la canción. Todo esto en combinación de largas sesiones de *brainstorming* dió lugar a encontrar palabras clave como: nostalgia, pasado, paisaje, espiritualidad. Durante la búsqueda de referencias dimos con *Nostalghia* y tras acabar de verla nos encajó por su ritmo, fotografía, narrativa, etc.

A lo largo de la elaboración del videoclip tuvimos muy presente de qué manera queríamos transmitir el mensaje. Cada decisión discursiva, desde la elección del reparto hasta el desarrollo en entornos naturales y oníricos, responde a una decisión tomada entre artistas y equipo técnico, para lograr crear una atmósfera natural, nostálgica y elemental.

La elección del reparto fue tarea sencilla puesto que teníamos claro que con los medios y presupuesto que teníamos lo más lógico era que aparecieran tan solo los dos artistas de la propia canción. Además, pudimos jugar con ambas figuras de tal manera que, pese a que aparecieran de manera reiterada durante el transcurso del videoclip, la narrativa resultará dinámica a la par que coherente. A través del juego con las luces y las sombras, los puntos de fuga, el acting, el vestuario o la ley de tercios, logramos crear composiciones que parecieran dividir a nuestros protagonistas en dos realidades distintas pese a estar en el mismo lugar.



Fotograma extraído de "Corona de Espinas"

El tema central del videoclip es el periplo espiritual de los artistas: dejar atrás una parte de ti para adentrarte en un viaje espiritual en busca de tu nuevo yo. Este mensaje fue el punto de partida para todo lo que hicimos después. El ritmo pausado y contemplativo, reflejo de la influencia del cineasta ruso, crea una atmósfera propicia para la meditación y la conexión emocional con el mensaje.

Creemos que el tema del viaje espiritual es muy universal y tiene el potencial de conectar con una amplia audiencia, ya que puede llegar a conectar con personas de diversos orígenes y culturas. El lenguaje visual empleado es rico en simbolismo y ciertamente abierto a la interpretación. Lo que queremos conseguir con esto es permitir que cada espectador construya su propia narrativa a partir de las imágenes.

Narrar un viaje espiritual a través de elementos naturales (agua y fuego) y elementos oníricos (bola de cristal, efecto de arrastre y colgante) supuso un reto creativo considerable. La apuesta por la metáfora visual ha permitido crear una obra capaz de despertar múltiples lecturas y conectar con diferentes públicos. En sesiones de preproducción llegamos a la conclusión de que esta ambigüedad, lejos de ser un defecto, es uno de los puntos fuertes del videoclip, ya que invita al espectador a embarcarse en su propio viaje introspectivo y reflexionar sobre sus propias emociones.

Con todas las ideas sobre la mesa, pudimos dar forma a la estructura narrativa del videoclip. La selección de la temática central y la inmersión en la búsqueda de referencias y localizaciones fueron de gran ayuda para agilizar el desarrollo de los guiones.

La canción "Corona de Espinas" tiene una duración de tres minutos y treinta segundos; por lo que en líneas generales decidimos estructurar el video en 3 actos:

- 0:00 - 0:57 : Iniciación al viaje.
- 1:00 - 2:00 : Desarrollo del viaje.
- 3:00 - 3:30 : Cierre y vuelta a empezar.

Con todo ello, conseguimos concluir la atmósfera que buscábamos crear, tanto a nivel personal como profesional, y tanto de manera individual como colectiva entre todos los del equipo. Conseguimos que todos los elementos tuviesen un sentido y que además, casasen con la finalidad que teníamos, dándole esa amplitud al género.

## 3. PREPRODUCCIÓN DEL PROYECTO

### 3.1. TEMA

El periplo espiritual

### 3.2. IDEA NARRATIVA

Dejar atrás una parte de tí para adentrarte en un periplo espiritual en busca de tu nuevo yo.

### 3.3. STORYLINE

Yeivit empieza su camino espiritual y acaba por encontrar un gran árbol al cual parece sentirse atraído. Cuando toma contacto con el árbol, se traslada a otros lugares donde también se encuentra Royo, juntos pero separados continúan su periplo espiritual.

### 3.4. FICHA TÉCNICA

FICHA TÉCNICA	
Título	<i>Corona de Espinas</i>
Artistas	Yeivit y Royo
Año	2024
Género	Videoclip   Hip-hop, Rap, Ficción
Duración	3:29 mins
País	España
Dirección	Marina Navarro y Carlos Cabedo
Producción b	Marina Navarro
Dirección de fotografía	Carlos Cabedo
Dirección de arte	Marina Navarro
Reparto	Nicolas Casas, Javier Salvatierra
Guión	Marina Navarro
Montaje	Carlos Cabedo

### 3.5. SINOPSIS

En busca de dejar una carga atrás, Yeivit y Royo emprenden su periplo espiritual *por separado*, donde podrían estar recorriendo lo que parece el mismo lugar.

### 3.6. GUIÓN LITERARIO

#### Secuencia 1

##### 1. EXT. CAMINO. - AMANECER

Aparece **YEIVIT** (no veremos un rostro claro) caminando solo en el horizonte. Vemos como tras varios segundos yendo de izquierda a derecha este se frena en seco. Mientras mira dubitativo hacia ambos lados, decide volver por donde ha venido. Aparece el título "CORONA DE ESPINAS".

Yeivit continúa andando en diferentes lugares, él avanza en búsqueda de tranquilidad y soledad. Vemos espacios grandes, en la naturaleza. Tras un tiempo, nuestro protagonista aparece sentado, alternando las largas caminatas con pequeños descansos que le dan algo de esperanza.

##### 2. EXT. CAMINO. - AMANECER

Cuando el camino parece no tener fin, nuestro protagonista parece divisar movimiento en la lejanía. Algo cuelga de una señal de madera, esta marca una dirección en concreto.

Tras recorrer largas distancias, nuestro protagonista comienza a caminar casi como por impulso en dirección al lugar donde indicaba la marca de la señal.

---

#### Secuencia 2

##### 3. EXT. LLEGADA ÁRBOL - SALIDA DEL SOL

Después de un largo camino Yeivit se encuentra con un majestuoso árbol, el cual no puede dejar de admirar sorprendido ante su magnitud y atracción. Cuando se decide a acercarse, Yeivit, llega desde la izquierda, caminando de frente, a los pies del árbol toca con su mano la corteza del tronco. Aparecen una secuencia de imágenes rápidas que nos hacen acordar de situaciones, recuerdos y momentos significativos en la vida de las personas, figuras, cuadros o cosas que toda la sociedad reconoce porque expresan un sentimiento en común.

---

#### Secuencia 3

##### 4. EXT. CASTILLO DE LOARRE - DÍA

Mientras camina pensativo, simplemente dejándose llevar, Royo

camina subiendo hacia algún lugar, vemos como ahora parece que hay un sitio que llama su atención y al que decide entrar. Algunas imágenes aparecen a modo de recuerdo, nos dejan entrever parte de sus historias.

#### **5. INT. CASTILLO DE LOARRE - DÍA**

La nueva imagen comienza a abrirse, vemos a nuestro protagonista hasta la cintura y donde podemos ver por primera estancia del misterioso lugar que se comenzará a explorar, siendo este fondo una consecución de arcos en los que quedará nuestra figura enmarcada. Yeivit mira asombrado la magnitud del espacio.

Royo se sitúa en lo que parece ser otra estancia, camina para depositar la última de las velas que parece faltar al candelabro de la capilla.

La brisa que corre por la sala hace tambalear el fuego que derrite las velas. Royo lleva lentamente la última vela que falta para que el viejo candelabro esté completo.

Una bola de cristal parece levitar colocada en el centro de un altar, a contraluz de los rayos unidireccionales que entran por la rendija de la ventana que se deja ver detrás.

---

#### **TRANSICIÓN MOTION BLUR**

#### **6. INT. CASTILLO DE LOARRE - DÍA**

La luz aparece junto a unas llamas que dejan ver unas velas encendidas, al fondo de una oscura habitación en la que se vislumbran unos rayos de sol que entran por una pequeña ventana.

Una mano se acerca lentamente intentando agarrar la bola de cristal.

#### **7. INT. CASTILLO DE LOARRE - DÍA**

Los protagonistas han pasado un largo tiempo explorando cada rincón del lugar, cada uno ha prestado atención a diferentes espacios, ventanas, objetos, estos les acompañan mientras conocen el lugar y tienen pensamientos que les llevan a diferentes reflexiones.

Los objetos se conectan en las diferentes salas, aparecen y se intercambian las situaciones, los tiempos parecen no tener una conexión.

---

#### **TRANSICIÓN MOTION BLUR**

## **Secuencia 4**

### **8. EXT. AGUA - TARDE**

Yeivit camina por lo que parece el cauce de un río, cuando se encuentra con un candelabro en mitad de su camino. Royo camina por la naturaleza, descubre un misterioso lugar que parece estar totalmente abandonado.

Tras el desenfoque observamos un espacio diferente; al contrario de la oscuridad anterior. Ahora la luz del sol acaricia la piel de las manos que nos muestran como unas cuantas gotas caen por ellas.

Una nueva historia se abre, vemos cómo Royo se recrea en el amplio paisaje. El sol comienza a caer, los minutos avanzan mientras nuestro personaje se recrea en ese oasis. Nos fijamos en las cosas que hay en el paisaje, el péndulo, la vela, el agua, el lugar nos da tranquilidad y serenidad.

---

## **Secuencia 5**

### **9. INT. CASTILLO DE LOARRE / EXT - ATARDECER**

Nuestros protagonistas comienzan a verse reflejados uno en el otro, sin saber qué estaba pasando ambos recrean momentos en las mismas salas, los dos exploran. Las historias parecen conectarse; nos cuentan cómo han vivido cada uno su propia introspección, su propia oscuridad y claridad, nos acercamos a su sensación a través de las diferentes imágenes en los distintos lugares que, ahora, se entrelazan a modo de recuerdo.

Diferentes lugares y escenarios, por el castillo, por las ruinas llenas por la naturaleza que ha inundado el antiguo poblado..

---

## **Secuencia 6**

### **10. EXT. ÁRBOL - ANOCHECER**

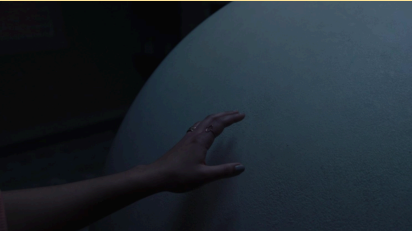
La imagen parece aclararse, vemos como los colores comienzan a verse cada vez más nítidos. La imagen cambia mostrándonos la amplitud del espacio, vemos como nuestro protagonista comienza a andar hacia el árbol, vuelve al lugar y termina entrando por completo en el cuadro. Yeivit queda a la izquierda de la imagen mientras le vemos como contempla el horizonte.

Ambos quedan quietos, en ese mismo lugar que para cada uno ha supuesto una aventura, tranquilos una vez han tenido tiempo de explorar en sus pensamientos.

### 3.7. GUIÓN TÉCNICO

SECUENCIA	ESCENA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	ESCALA	ANGULACIÓN	MOVIMIENTO	SEGUNDOS APROX	OBSERVACIONES	SONIDO EXTRADIEGÉTICO
1. spot	1	1	Camino vacío unos cuantos segundos (mismo encuadre que la escena 1)	PG	Frontal	estático	3		pajaritos, sonido ambiente montaña
1	1	2	Una persona camina de izquierda a derecha, tras varios segundos avanzando se para. Se gira de culo a la cámara, mira hacia ambos lados, dubitativo. Comienza a caminar pero volviendo sobre los pasos, esta vez de derecha a izquierda. Aparece el título de la canción.	PG	frontal	estático	10		pajaritos, sonido ambiente montaña (más leves o quizás desaparecen)
1	1	3	Yeivit va caminando cuesta arriba, también en el horizonte, le vemos de lado	PG	frontal	estático	5		-
1	1	4	Yeivit camina de izq a derecha	PM	Picado ligero	estático	5		-
1	1	5	Yeivit se sienta en mitad del camino, exahusto	PM	Frontal	cámara en mano	5		-
2	3	6	Vemos el árbol a la derecha de la imagen y vemos como Yeivit entra por la izq con las maletas.	PGG	Frontal	Estático	2	Tener en cuenta grabar de más por si queremos cambiar algo en el	



								montaje	
2	3	7	Vemos de espaldas al protagonista caminar hasta que le vemos entero en la imagen, este suelta las maletas, las deja caer al suelo (mirar el corte del encuadre). Él mira hacia abajo	PG	Ligeramente contrapicado	Estático y cámara en mano, ver cual	6		
2	3	8	Levanta la cabeza y mira asombrado el gran árbol que tiene enfrente	PP	Picado, ligeramente de lado	Estático	3		
2	3	9	Contrapicado con las ramas moviéndose, plano recurso	PD	Contrapicado	Estático	3		
2	3	10	Maletas izq, Javi en el centro y árbol en la derecha	PG	Frontal	Estático	4		
2	3	11	Aparece la mano de PJ1 en plano acercándose lentamente al tronco del árbol	PD	Frontal	Estático	3		
2	3	12	Transiciones con una secuencia de imágenes rápidas que nos recuerdan a motivos sociales, religiosos, artísticos...				1'5		

3	4	13	Royo camina hacia arriba, vemos como el plano se sostiene mientras este sigue subiendo. (muralla)	PM	Lateral	Estático	7'5	Esto lo grabamos el sábado con luz de día	
3	4	14	Castillo to épico desde dentro, coger alguna perspectiva no tan amplia	PG	Lo más frontal posible	Estático	3'5	Esto lo grabamos el sábado con luz de día	
3	4	15	Plano <b>recurso</b> interior del castillo una ventanuca pj	PD			3	pensar en que igual tenemos que meter alguno más por tiempos	
3	4	16	Plano secuencia : espalda de yeivit y ventanales - yeivit de perfil 180° (Javi mira a la estatua de frente)	PM	Frontal	Cámara en mano	8	Iglesia de San pedro (Que javi mire de izquierda a derecha conforme avanza el plano)	
3	4	17	Paneo vertical de abajo a arriba: altar - techo	PG	Frontal	Trípode	4	Iglesia de San pedro (dejar cola en cuadro por si acaso)	
3	4	18	Royo camina con una vela, la cámara le sigue lateralmente hasta que llega a un altar dónde hay un candelabro y en el que deposita la vela (guiño nostalgia)	PM	LATERAL CON SEGUIMIENTO	Cámara en mano	10	<b>CAPILLA DE SANTA MARIA</b>	
	4	19	Javi mirando a cámara con una posición firme los brazos apoyados en el altar	PG	Frontal	Trípode	6	Iglesia de San Pedro Simetria	

3	5	20	Bola de cristal, se ve a la bola en en el altar	PD	Frontal	Trípode	3	Se puede grabar con un tele, cripta santa quiteria	
3	5	21	Bola de cristal, se ve a la bola ahí pequeñica en en el altar	PG	Frontal	Estático	3	CRIPTA SANTA QUITERIA	
			TRANSICIÓN MOTION BLUR						
3	6	22	Capilla entera con todas las velas encendidas menos la de enmedio	PG	Frontal	Trípode	4		
3	6	23	La bola de cristal en el altar posada y acercando la otra mano lentamente para tocarla	PD	Picado.	Cámara en mano	5	Cripta santa quiteria	o bien que acerque la mano directamente al altar sin coger la bola, o que la coja se prueban ambas
3	6	24	Nico detalle apagando vela con la yema de los dedos	PD	Frontal	Cámara en mano	4	CAPILLA DE SANTA MARIA	
3	6	25	Capilla entera con todas las velas encendidas	PG	Frontal	Trípode	3	CAPILLA DE SANTA MARIA	
3	7	26	Péndulo en un altar coger o tocar, meter agua pulverizada o que le caiga encima con mucho detalle y lentito.	PD	Frontal	Trípode	3	Se graba con el Tele	
			TRANSICIÓN MOTION BLUR						

4	8	27	El candelabro queda atascado en unas piedras	PG	Ligeramente	Cámara en	5	Hay que mojarse, tener cuidado con la	
---	---	----	--	----	-------------	-----------	---	---------------------------------------	--

			dentro del agua, mientras Javi lo observa desde la lejanía		contrapicado	mano		cámara	
4	8	28	Javi está apoyando la cabeza en la pared mientras la luz le ilumina la cara	PM	Frontal	Cámara en mano	5		
4	8	29	El péndulo está apoyado en el musgo y alguien lo coge	PD	Frontal	Cámara en mano	3		
4	8	30	Nico está en un lugar con mucha vegetación, rodeado de naturaleza y ruinas	PM	Ligeramente contrapicado	Cámara en mano	4		
4	8	31	Vemos la cúpula destruida junto a la naturaleza	PM	Contrapicado	Cámara en mano	3		
4	8	32	Péndulo en la orilla, en la arena y que le llegue el agua	PD	Picado ligeramente	Cámara en mano	3	Laguna	
4	8	33	Nico camina por la orilla de la laguna	PG	Frontal	Cámara en mano	4	Laguna, se mojará hasta las rodillas	
4	8	34	Vemos una vela encendida mientras la llama se mueve gracias a la brisa	PM	Frontal	Cámara en mano	3	Colocar la vela, mechero, vela	
4	8	35	Nico se sienta en la orilla mientras juega con la cera de la vela que sostiene con su mano	PM	Frontal	Cámara en mano	4	mechero y vela, toalla	

5	9	36	Javi de espaldas a cámara apoyado en el altar curioseando la bola de cristal, Nico entra al plano de espaldas dirigiéndose hacia Javi, pero observa la sala con admiración	PG	Frontal	Trípode	8	Iglesia de San Pedro Simetría (Javi sigue mirando a cámara) (Que no se solapen, abrir el plano)	
5	9	37	Los dos caminan por el patio de las ruinas, Nico camina decidido hacia delante, mientras que Javi se entretiene y camina más pausadamente	PG	Frontal	Trípode	7	Patio de armas	
5	9	38	Capilla entera. Yeivit está recostado en la parte de delante a la IZQ y Nico detrás del altar ligeramente a la derecha. Las velas están encendidas. JAVI HACE LA ACCIÓN DE MIRAR HACIA ARRIBA	PG	Frontal	Trípode	8	CAPILLA DE SANTA MARIA	

5	9	39	Yeivit haciendo la acción de levantar la cabeza mirando al ventanal	PP	Frontal	Cámara en mano	3	Iglesia de San Pedro	
---	---	----	---	----	---------	----------------	---	----------------------	--

6	10	40	Árbol a la derecha yei de lado a la altura del árbol al fondo del plano mirando hacia la izquierda de perfil y Nico dirigiéndose hacia el árbol en primer plano por la derecha	PG	Ligeramente contrapicado	Trípode	8		
---	----	----	--	----	--------------------------	---------	---	--	--

## 4. PRODUCCIÓN DEL PROYECTO

### 4.1. PRESUPUESTO

PRESUPUESTO EQUIPO TÉCNICO				
EQUIPO TÉCNICO	UNIDADES	DÍA	PRECIO/DÍA	COSTE
Panasonic LUMIX GH5 m4/3	1	4	50€	200€
Trípode Manfrotto	1	4	15€	60€
Óptica Leica 8-18mm F2.8	1	4	40€	160€
Óptica Lumix 50mm F 1.7	1	4	15€	60€
Monitor Aputure vs-2 Fine HD	1	4	10€	40€
<b>TOTAL EQUIPO</b>				<b>520€</b>

PRESUPUESTO ATREZZO VIDEOCLIP		
CONCEPTO	UNIDADES	COSTE
Péndulo	1	12€
Candelabro	1	0€
Maleta cuero	1	0€
Velas	4	5€
Vestuarios	6	0€
Bola de cristal	1	0€
<b>TOTAL ATREZZO</b>		<b>17€</b>

<b>PRESUPUESTO TRANSPORTE VIDEOCLIP</b>	
<b>CONCEPTO</b>	<b>COSTE</b>
Gasolina	160€
Dietas	200€
Trenes	100€
<b>TOTAL TRANSPORTE</b>	<b>460€</b>

Registro de la propiedad intelectual	12€
--------------------------------------	-----

<b>PRESUPUESTO TOTAL</b>	
EQUIPO TÉCNICO	520€
ATREZZO	17€
TRANSPORTE	460€
<b>TOTAL</b>	<b>1009€</b>



#### 4.2. DESGLOSE DE GUIÓN

<b>VIDEOCLIP CORONA DE ESPINAS</b>					<b>Nº SECUENCIA: 3 y 5</b>
<b>Localización:</b> Castillo de Loarre (Huesca)					<b>Nº PLANOS: 16</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	
	X	X			
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS SECUENCIAS</b>					
Se observa una salas.					
<b>ACTORES</b>					
<b>Protagonista</b>		<b>Secundarios</b>		<b>Extras</b>	
Nico		-		-	
Javi		-		-	
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara</b>		
Reflector/Difusor de luz			Panasonic LUMIX GH5 II Slider y shoulder. Objetivos: 25 mm f:1,7, 16-45mm f:2,8 Baterías Lumix Baterías monitor NPF-970 Cable HDMI Trípode Manfrotto Monitor Aputure Filtros ND		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo</b>			<b>Vestuario</b>		
Candelabro, Péndulo, Velas, Bola de cristal			Nico: outfit 1 Javi: outfit 2		
<b>Maquillaje</b>			<b>Efectos especiales</b>		
-			Grabar también con poca obturación, crear transiciones		

<b>VIDEOCLIP CORONA DE ESPINAS</b>					<b>Nº SECUENCIA: 2 y 6</b>
<b>Localización:</b> Carrasca					<b>Nº PLANOS: 8</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Amanecer</b>	
	X	X		x	
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS SECUENCIAS</b>					
Llegada a un gran árbol, donde se rodará una secuencia mágica en el encuentro entre el protagonista y el majestuoso árbol.					
<b>ACTORES</b>					
<b>Protagonista</b>		<b>Secundarios</b>		<b>Extras</b>	
Nico		-		-	
Javi		-		-	
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara</b>		
Reflector/Difusor de luz			Panasonic LUMIX GH5 II Slider y shoulder. Objetivos: 25 mm f:1,7, 16-45mm f:2,8 Baterías Lumix Baterías monitor NPF-970 Cable HDMI Trípode Manfrotto Monitor Aputure Filtros ND		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo</b>			<b>Vestuario</b>		
Candelabro, Péndulo, Velas, Bola de cristal			Nico: outfit 2 Javi: outfit 1		
<b>Maquillaje</b>			<b>Efectos especiales</b>		
-			Grabar también con poca obturación, crear transiciones		

<b>VIDEOCLIP CORONA DE ESPINAS</b>					<b>Nº SECUENCIA: 1 y 2</b>
<b>Localización: Caminos</b>					<b>Nº PLANOS: 5</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Amanecer</b>	
X		X	X	X	
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS SECUENCIAS</b>					
Paseo del protagonista por los grandes paisajes.					
<b>ACTORES</b>					
<b>Protagonista</b>		<b>Secundarios</b>		<b>Extras</b>	
Javi		-		-	
Nico		-		-	
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara</b>		
Reflector/Difusor de luz			Panasonic LUMIX GH5 II Slider y shoulder. Objetivos: 25 mm f:1,7, 16-45mm f:2,8 Baterías Lumix Baterías monitor NPF-970 Cable HDMI Trípode Manfrotto Monitor Aputure Filtros ND		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo</b>			<b>Vestuario</b>		
Maleta, Péndulo, Bola de cristal			Nico: outfit 1 Javi: outfit 1, 2		
<b>Maquillaje</b>			<b>Efectos especiales</b>		
-			-		

<b>VIDEOCLIP CORONA DE ESPINAS</b>					<b>Nº SECUENCIA: 4</b>
<b>Localización:</b> Patio de armas					<b>Nº PLANOS: 3</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	
X		X	X		
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS SECUENCIAS</b>					
El protagonista camina por el cauce de un río.					
<b>ACTORES</b>					
<b>Protagonista</b>		<b>Secundarios</b>		<b>Extras</b>	
Javi		-		-	
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara</b>		
Reflector/Difusor de luz			Panasonic LUMIX GH5 II Slider y shoulder. Objetivos: 25 mm f:1,7, 16-45mm f:2,8 Baterías Lumix Baterías monitor NPF-970 Cable HDMI Trípode Manfrotto Monitor Aputure Filtros ND		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo</b>			<b>Vestuario</b>		
Candelabro, Péndulo			Javi: outfit 3		
<b>Maquillaje</b>			<b>Efectos especiales</b>		
-			-		

<b>VIDEOCLIP CORONA DE ESPINAS</b>					<b>Nº SECUENCIA: 4</b>
<b>Localización: Laguna</b>					<b>Nº PLANOS: 3</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	
X			X		
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS SECUENCIAS</b>					
El protagonista parece descansar mientras reflexiona sentado en la orilla de una laguna.					
<b>ACTORES</b>					
<b>Protagonista</b>		<b>Secundarios</b>		<b>Extras</b>	
Nico		-		-	
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara</b>		
Reflector/Difusor de luz			Panasonic LUMIX GH5 II Slider y shoulder. Objetivos: 25 mm f:1,7, 16-45mm f:2,8 Baterías Lumix Baterías monitor NPF-970 Cable HDMI Trípode Manfrotto Monitor Aputure Filtros ND		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo</b>			<b>Vestuario</b>		
Candelabro, Péndulo, Velas, Bola de cristal			Nico: outfit 3		
<b>Maquillaje</b>			<b>Efectos especiales</b>		
-			-		

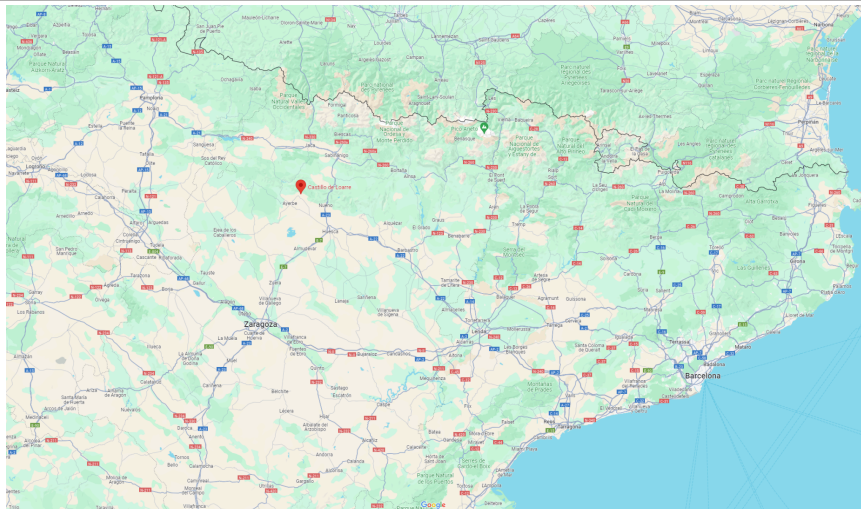
<b>VIDEOCLIP CORONA DE ESPINAS</b>					<b>Nº SECUENCIA: 5</b>
<b>Localización: Tiermas</b>					<b>Nº PLANOS: 3</b>
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	
X			X		
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS SECUENCIAS</b>					
<b>ACTORES</b>					
<b>Protagonista</b>		<b>Secundarios</b>		<b>Extras</b>	
Nico		-		-	
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara</b>		
Reflector/Difusor de luz			Panasonic LUMIX GH5 II Slider y shoulder. Objetivos: 25 mm f:1,7, 16-45mm f:2,8 Baterías Lumix Baterías monitor NPF-970 Cable HDMI Trípode Manfrotto Monitor Aputure Filtros ND		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo</b>			<b>Vestuario</b>		
Péndulo, Velas			Nico: outfit 2 y 3		
<b>Maquillaje</b>			<b>Efectos especiales</b>		
-			-		

### 4.3. INFORMES DE LOCALIZACIÓN

<b>1. NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Castillo de Loarre, Huesca					<b>Secuencias:</b> 4 y 5
<b>Dirección postal:</b> Castell de Loarre, Castillo de Loarre, 22809 Loarre, H					<b>Número de planos:</b> 16
					<b>Persona de contacto:</b> Marina Navarro
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> Permitido
X	X	X	X		

CONDICIONES DE ILUMINACIÓN	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
X	X
CONDICIONES ACÚSTICAS	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
Personas visitantes, pero no influye	-
CONDICIONANTES DE TRANSPORTE	
<b>Posibilidad de llegar en coche:</b> aparcamiento a 5 mi <b>Facilidad de aparcar:</b> Buena	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
Tener en cuenta el horario de apertura y cierre	

#### MAPA



#### FOTOGRAFÍAS



<b>2. NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Árbol ancestral					<b>Secuencias:</b> 2 y 6
					<b>Número de planos:</b> 7
<b>Dirección postal:</b> 22810, Huesca					<b>Persona de contacto:</b> Marina Navarro
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> No hace falta
X		X			

**CONDICIONES DE ILUMINACIÓN**

<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
X	

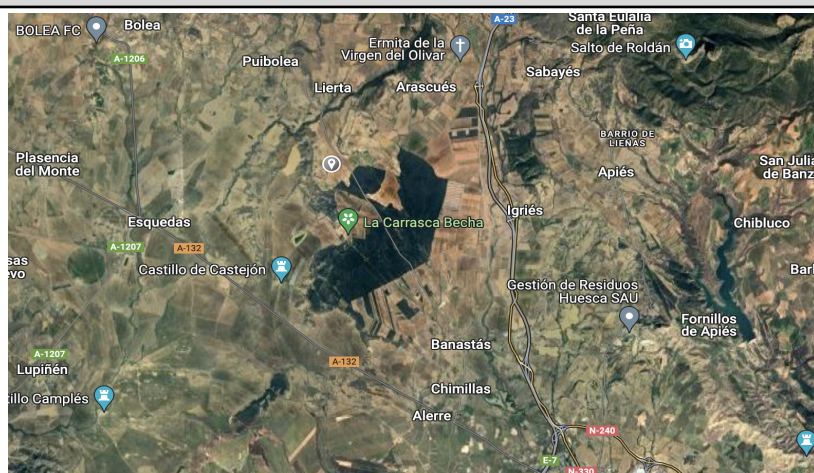
**CONDICIONES ACÚSTICAS**

<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
	-

**CONDICIONANTES DE TRANSPORTE**

<b>Posibilidad de llegar en coche:</b> Óptima <b>Facilidad de aparcar:</b> óptima	<b>OTROS CONDICIONANTES</b> Grabación al amanecer
--	--

**MAPA**



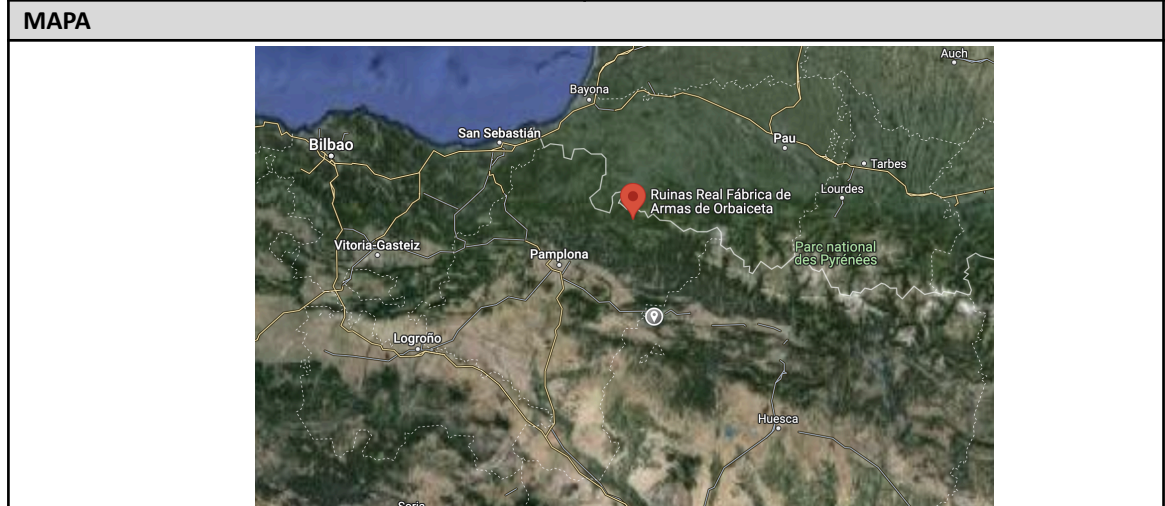
**FOTOGRAFÍA**





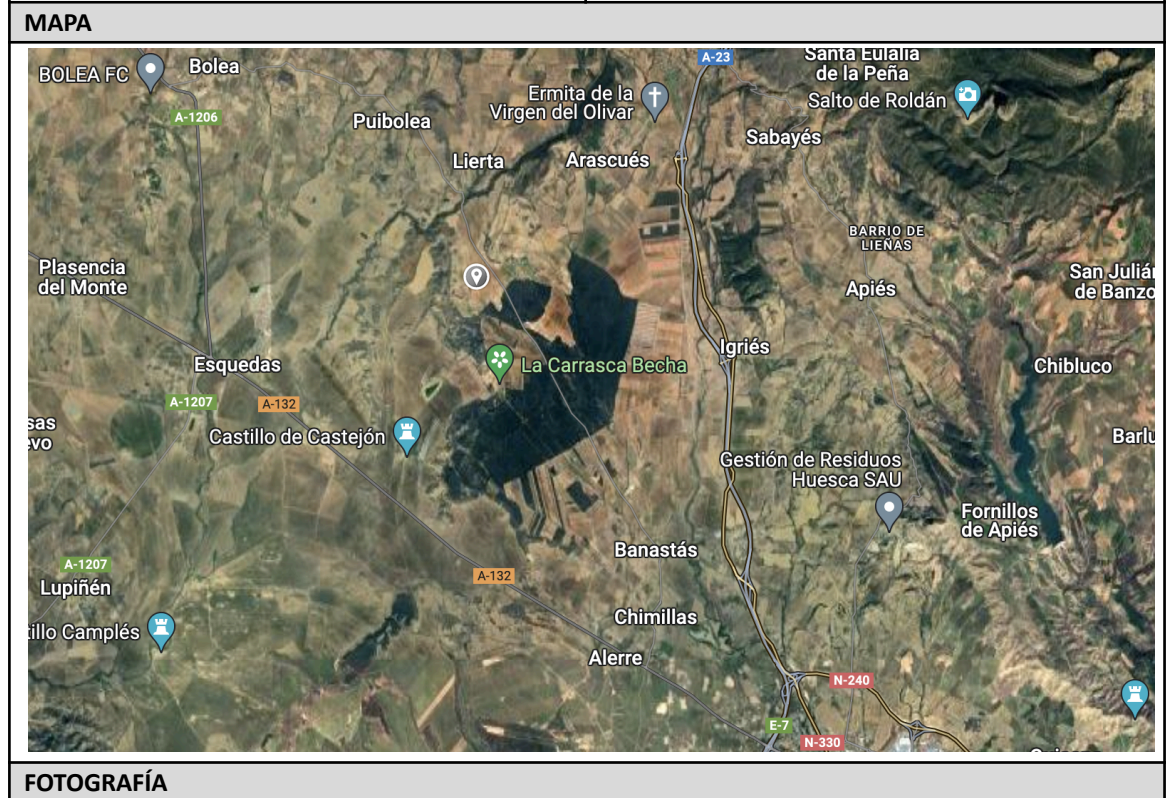
<b>3. NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Agua					<b>Secuencia:</b> 4
					<b>Número de planos:</b> 8
<b>Dirección postal:</b> Ruinas Real Fábrica de Armas de Orbaiceta y Tie Zaragoza					<b>Persona de contacto:</b> Marina Nav
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> No hace falta
x			x		

CONDICIONES DE ILUMINACIÓN	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
x	
CONDICIONES ACÚSTICAS	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
	-
CONDICIONANTES DE TRANSPORTE	
<b>Posibilidad de llegar en coche:</b> <b>Facilidad de aparcar:</b>	<b>OTROS CONDICIONANTES</b>
	Gración al atardecer



<b>4. NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Caminos					<b>Secuencias:</b> 1
					<b>Número de planos:</b> 5
<b>Dirección postal:</b> Castell de Loarre, Castillo de Loarre, 22809 Loarre, H					<b>Persona de contacto:</b> Marina Nav
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Permiso:</b> No hace falta
X			X		

<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>	
<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>
X	
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>	
<b>Ruido ambiental interior</b>	<b>Ruido ambiental exterior</b>
	-
<b>CONDICIONANTES DE TRANSPORTE</b>	
<b>Posibilidad de llegar en coche:</b> aparcamiento a 5 mi	Gración de cara a la puesta del sol y por la tarde
<b>Facilidad de aparcar:</b> Buena	





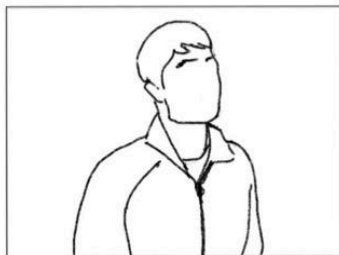
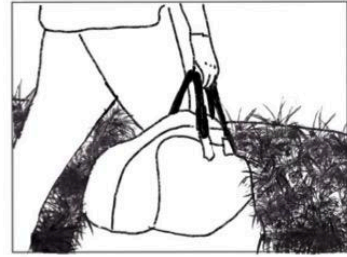
#### 4.4. STORYBOARD

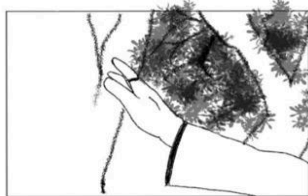
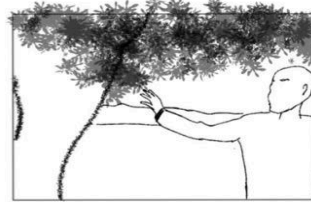


CAMINA DE IZQ.  
A DER.

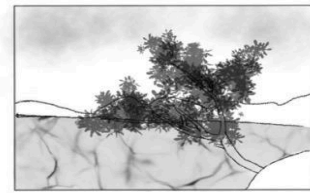
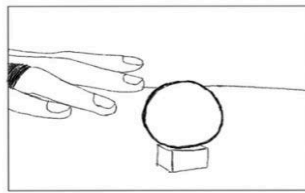
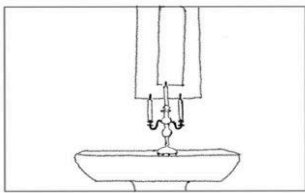
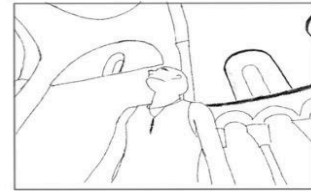
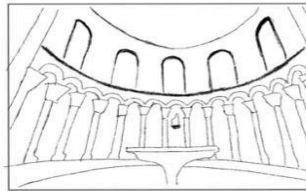
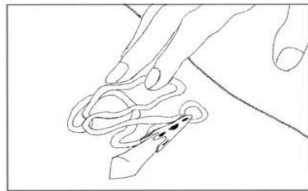
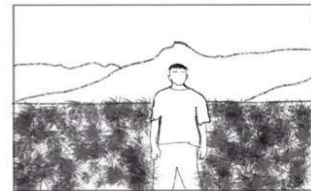


CORONA DE ESPINAS  
VUELVE DE DER.  
A IZQ.

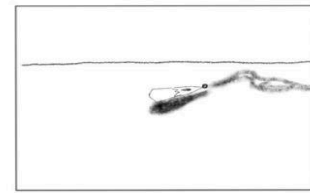
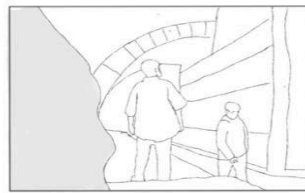
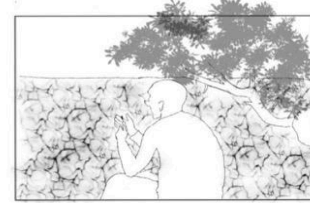
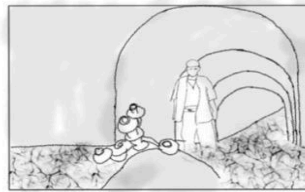
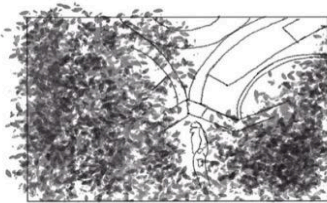




TRANSICIÓN  
EN  
MOVIMIENTO

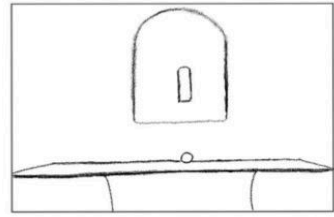
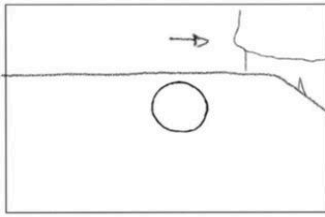
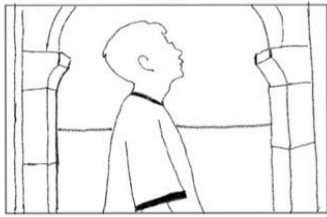
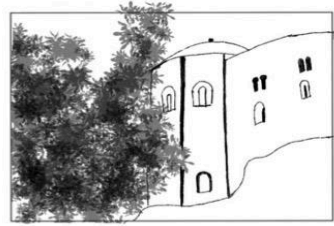
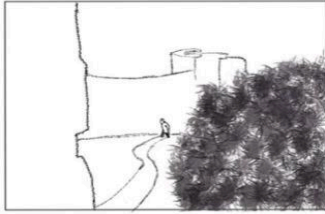
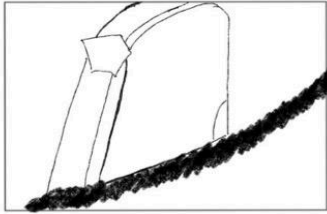


INTERCALAR IMAG.  
EN MOVIMIENTO

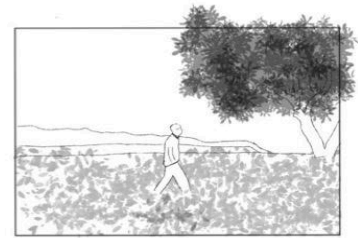
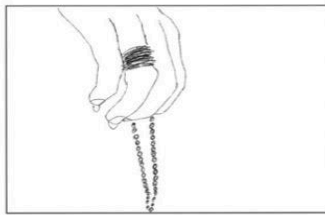
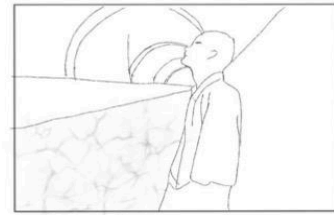
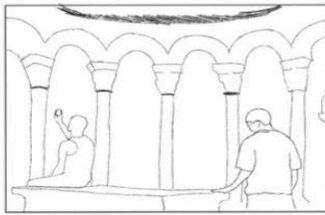
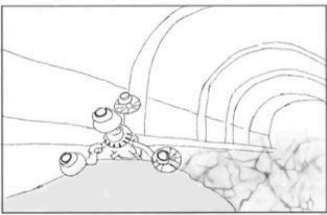
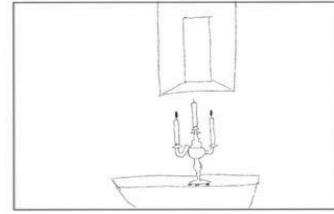
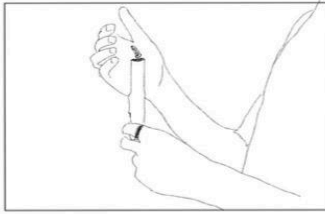
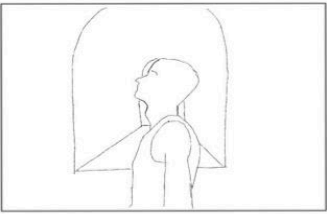
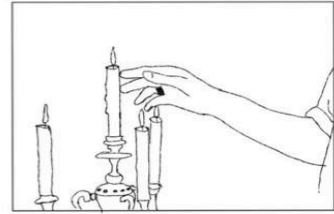
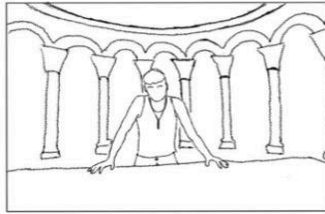
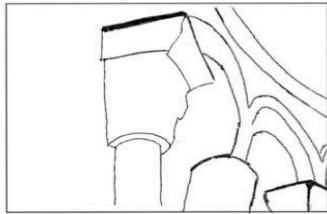


LOS 2 CAMINAN EN  
DIRECCIONES OPUESTAS

(EFECTO TORMENTA CON  
AGUA)



ALGUIÉN PASA POR  
DETRÁS, SE PREGUNTA



## 4.5. PLAN DE RODAJE

PLAN DE RODAJE		CORONA DE ESPINAS			MARINA NAVARRO / CARLOS CABEDO		
DÍA 1 - CASTILLO DE LOARRE - 20/04/2024							
HORA	DUR.	SEC.	Nº PLANO / TIP	LOCALIZACIÓN	INT./EXT. DÍA/NOCHE	PERSONAJES	OBSERVACIONES
10:30	0:10	3	19 / PM	CAPILLA DE SANTA M	INT / DÍA	Nico	TRAVELLING
10:45	0:04	3	23 / PG	CAPILLA DE SANTA M	INT / DÍA	P. RECURSO	CÁMARA EN MANO
11:00	0:04	3	25 / PD	CAPILLA DE SANTA M	INT / DÍA	Nico	CÁMARA EN MANO
11:15	0:03	3	26 / PG	CAPILLA DE SANTA M	INT / DÍA	Nico	TRÍPODE
11:30	0:08	5	30 / PG	APILLA DE SANTA MA	INT / DÍA	Nico y Javi	TRÍPODE
11:45	0:04	5	31 / PG	CAPILLA DE SANTA M	INT / DÍA	Javi	TRÍPODE
12:15	0:08	4	17 / PM	IGLESIA DE SAN PED	INT / DÍA	Javi	CÁMARA EN MANO
12:30	0:04	4	18 / PG	IGLESIA DE SAN PED	INT / DÍA	P. RECURSO	TRÍPODE
12:45	0:06	4	20 / PG	IGLESIA DE SAN PED	INT / DÍA	Javi	TRÍPODE
13:00	0:10	5	29 / PG	IGLESIA DE SAN PED	INT / DÍA	Javi Y Nico	TRÍPODE
13:15	0:03	5	21 / PD	CRIPTA DE ST. QUIT	INT / DÍA	P. RECURSO	TRÍPODE
13:30	0:03	5	22 / PG	CRIPTA DE ST.QUIT	INT / DÍA	P. RECURSO	TRÍPODE
13:45	0:05	5	24 / PD	CRIPTA DE ST. QUIT	INT / DÍA	MANO	CÁMARA EN MANO

PLAN DE RODAJE		CORONA DE ESPINAS			MARINA NAVARRO / CARLOS CABEDO		
DÍA 1 - EXTERIOR CASTILLO DE LOARRE - 20/04/2024							
HORA	DUR.	SEC.	Nº PLANO / T	LOCALIZACIÓN	INT./EXT. DÍA/NOCHE	PERSONAJES	OBSERVACIONES
14:00	0:03	4	16 / PD	INT. CASTILLO	INT / DÍA	P. RECURSO	CÁMARA EN MANO
15:15	0:07:30	4	14 / PM	EXT. DENTRO DE LAS MURALLAS	EXT / DÍA	Javi	TRÍPODE
15:45	0:03:30	4	15 / PG	EXT. DENTRO DE LAS MURALLAS	EXT / DÍA	P. RECURSO	TRÍPODE
<b>D</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>S</b>	<b>O</b>
18:45	0:05	1	5 / PM	FUERA DEL CASTILLO	EXT / CAÍDA SOL	Javi	TRÍPODE
19:00	0:05	1	4 / PM	FUERA DEL CASTILLO	EXT / CAÍDA SOL	Javi	TRÍPODE
19:30	0:05	1	3 / PG	FUERA DEL CASTILLO	EXT / CAÍDA SOL	Javi	TRÍPODE
20:00	0:10	1	2 / PG	FUERA DEL CASTILLO	EXT / CAÍDA SOL	Javi	TRÍPODE
20:30	0:03	1	1 / PG	FUERA DEL CASTILLO	EXT / CAÍDA SOL	P. RECURSO	TRÍPODE



PLAN DE RODAJE		CORONA DE ESPINAS			MARINA NAVARRO / CARLOS CABEDO		
DÍA 2 - CARRASCA - 21/04/2024							
HORA	DUR.	SEC.	Nº PLANO /T	LOCALIZACIÓN	INT./EXT. DÍA/NOCHE	PERSONAJES	OBSERVACIONES
06:30	0:02	3	33 / PG	ÁRBOL	EXT. AMANECE	Javi y Nico	CÁMARA EN MANO
06:45	0:06	3	7 / PGG	ÁRBOL	EXT. AMANECE	Javi	TRÍPODE
07:00	0:03	3	8 / PG	ÁRBOL	EXT. AMANECE	Javi	TRÍPODE / CÁMARA EN M
07:15	0:03	3	9 / PP	ÁRBOL	EXT. AMANECE	Javi	TRÍPODE
07:30	0:04	3	11 / PD	ÁRBOL	EXT. AMANECE	Javi	TRÍPODE
07:45	0:03	3	12 / PD	ÁRBOL	EXT. AMANECE	Javi	TRÍPODE
08:30	0:02	3	10 / PD	ÁRBOL	EXT. AMANECE	P. RECURSO	TRÍPODE

#### 4.6. ÓRDENES DE TRANSPORTE

SALIDA EQUIPO ARTÍSTICO Y TÉCNICO 20/04/2024			
SALIDA	EQUIPO	LLEGADA	LOC
5:00	CARLOS	5:15	CASA NICO
5:15	CARLOS Y NICO	6:00	SAGUNTO
5:15	MARINA	6:00	SAGUNTO
6:00	MARINA, CARLOS Y NICO	9:00	<a href="#">ESTACIÓN</a>
7:30	JAVI	9:00	<a href="#">ESTACIÓN</a>
9:00	TODOS	10:15	<a href="#">CASTILLO DE LOARRE</a>

TIMING SÁBADO 20/04/2024			
HORAS	ACCIÓN	LOC	ATREZZO/VESTU
10:15- 14:15	Grabar Castillo	<a href="#">CASTILLO DE LOARRE</a>	Bola de Cristal, Péndulo, Outfit 2 (javi), outfit 1 (nico)
14:15 - 15:15	Comida mesas	<a href="#">MESITAS MERENDERO</a>	
15:15 - 16:45	Grabar/Rematar cas	<a href="#">CASTILLO DE LOARRE</a>	Bola de Cristal, Péndulo, Outfit 2 (javi), outfit 1 (nico)
16:45 - 17:15	Trayecto Árbol	<a href="#">LA CARRASCA</a>	Péndulo, Maleta, Outfit 2 (nico), outfit (javi)
17:15 - 18:00	Localizar Árbol		
18:00 - 18:30	Trayecto a Castillo	<a href="#">CASTILLO DE LOARRE</a>	Bola de Cristal, Péndulo, Outfit 2 (javi), outfit 1 (nico)
18:30 - 19:30	Grabar Exteriores ca		Bola de Cristal, Maleta, Péndulo, Outfit (javi)
19:30 - 21:00	Grabar Camino	Cerca del Castillo	Péndulo, Maleta, Outfit 1
21:00	A GOZAR	<a href="#">CAMPING</a>	

TIMING DOMINGO 21/04/2024			
HORAS	ACCIÓN	LOC	OBSERVACIONES
5:30	Toque de corneta		Javi lavate los dientes
6:00 - 6:30	Trayecto Árbol	<a href="#">LA CARRASCA</a>	Péndulo, Maleta, Outfit 1
6:30 - 7:10	Prevenidos Amanecer		
7:10	Salida del sol		
7:10 - 10:10	Grabación Árbol		Péndulo, Maleta, Bola de cristal, Outfit
10:10 - 10:40	Trayecto Camping	<a href="#">CAMPING</a>	
10:40-12:00	Descanso		

SALIDA EQUIPO ARTÍSTICO Y TÉCNICO 27/04/2024			
SALIDA	EQUIPO	LLEGADA	LOC
5:45	CARLOS	6:00	CASA NICO
6:00	CARLOS Y NICO	6:50	<a href="#">SAGUNTO</a>
6:20	MARINA	6:50	<a href="#">SAGUNTO</a>
6:50	MARINA, CARLOS Y NICO	9:45	<a href="#">ESTACIÓN ZARAGOZA</a>
x	JAVI	9:45	<a href="#">ESTACIÓN ZARAGOZA</a>
9:45	TODOS	12:45	<a href="#">PATIO DE ARMAS</a>
12:45	TODOS	15:00	<a href="#">PATIO DE ARMAS</a>
15:00	COMIDA	16:00	<a href="#">PATIO DE ARMAS</a>
16:00	TRAYECTO A TIERMAS	17:30	<a href="#">TIERMAS</a>
17:30	VUELTECICA PA LOCALIZAR	18:30	<a href="#">TIERMAS</a>
18:30	A GRABAR POR AHI	21:00	
21:00	TRAYECTO ALBERGUE	21:20	<a href="#">ALBERGUE</a>

#### 4.7. MEMORIA DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción empezó en torno al mes de noviembre, siendo esto después de la asignación del tutor y una vez habíamos pensado la idea de lo que queríamos para el proyecto. En la primera reunión acordamos de una forma superficial los roles que nos gustaría encarnar a cada una y hablar de las posibilidades que teníamos sobre vídeo.

Tras darle unas vueltas, hablamos con los cantantes a los que nos gustaría grabarles el clip y les propusimos la idea. Una vez acordados los términos entre nosotras y con ellos, creamos un grupo para poder concretar las cosas con los artistas el 7 de diciembre de 2023.

Los meses de enero y febrero fueron el comienzo del proceso creativo, donde los artistas terminaron de componer la canción de la cual teníamos solo una demo y sobre la que tuvimos que trabajar en un principio, lo que nos dejó avanzar pero teniendo en cuenta que la construcción de la historia podría tener algunas modificaciones posteriormente.

Durante este tiempo, nos reunimos en varias ocasiones de forma presencial, para compartir ideas, tanto de obras cinematográficas, bien películas, videoclips, cortometrajes, que nos gustasen por sus estéticas, composiciones o temáticas. Estas reuniones fueron el 16 de febrero y el 1 de marzo de 2024, donde dejamos varias semanas entre una y otra para poder recoger más información por individual y compartirla después. Todo este proceso fue bastante largo ya que los cuatro participantes tenemos gustos muy amplios y diferentes, por lo que cada uno aportaba unas ideas únicas; lo que, por otra parte, también ayudó a

enriquecer el proceso creativo y a que apareciesen ideas que de otra manera podrían no haber surgido.

El mes de marzo, nos reunimos otras dos veces más, el 14 y el 28. Esta vez el guión literario ya estaba en proceso de desarrollo, además de un moodboard, donde comenzamos a estructurar de una manera muy visual la construcción de la historia, usando la recopilación de referencias que reunimos y más que fueron naciendo en las consecutivas quedadas.

La idea del guión sufrió modificaciones y cambios, buscando, eliminando y añadiendo conceptos que a todos nos cuadrasen y que a la vez tuvieran un sentido. Una vez el guión quedó estructurado, hablado con todo el equipo y cerrado, el proceso cambió.

The image shows a digital calendar for April 2024. The calendar is a grid with days of the week as columns and dates as rows. Key events are marked with red dots or bars:

- April 7 (DOM): 7pm Reunión
- April 11 (JUE): 10:30am Reunión Caber
- April 13 (SÁB): 3pm reunión Cabedo
- April 15 (LUN): 8pm REUNIÓN CABEDO
- April 17 (MIÉ): 7pm REUNIÓN CABEDO
- April 20-21 (SÁB-DOM): RODAJE (red bar)
- April 25 (JUE): 7:30pm Reunión con Ca
- April 27-28 (SÁB-DOM): RODAJE (red bar)
- April 29-30 (LUN-MAR): MONTAJE (red bar)

El mes de abril tuvimos muchas más reuniones que en los meses anteriores, ya que prácticamente el grosor del videoclip lo organizamos aquí. Una vez teníamos el moodboard, la presentación y el guión literario, nos tocaba escribir el guión técnico. Mientras leíamos el guión y escuchábamos la canción, los dos pensábamos ideas de planos, duraciones de los mismos, lugares donde podría situarse la escena; mientras compartimos las ideas y de esta manera nos dábamos feedback, construyendo plano por plano y anotando todas las necesidades técnicas y artísticas que después tendríamos que plasmar en la realidad.

Cuando teníamos el guión técnico más avanzado, como para mediados de abril, alternamos alguna reunión con los cantantes, proponiendo una vez más las ideas que habíamos acordado para que ellos estuvieran al tanto de cómo iba a ser el video para su canción;

gracias a ello también pudimos obtener un feedback externo que nos beneficiaría en la creación del imaginario del clip, encontrando puntos en común entre todos.

Para los meses de mayo y junio ya solo quedaba ordenar todos los brutos que habíamos creado, hacer una primera revisión, ordenar y filtrar aquellos clips que podrían acabar en el montaje final. Una vez hecho quedamos varios días en la universidad para poner en común el montaje y ordenar la historia según la habíamos escrito; finalmente y una vez todo el video montado, solo nos quedó etalonar y añadir los créditos iniciales y finales, de forma que así quedaría para la entrega al tribunal.

A su vez, estos meses han sido el proceso de la escritura de la parte teórica, la cual se iba estructurando y configurando conforme se avanzaba en la búsqueda de información y en la recopilación de todos los datos que nos han parecido relevantes para con nuestro proyecto.

#### 4.8. FASES

A continuación, se proporciona un resumen general del desarrollo de la producción del videoclip "Corona de espinas" y de la organización del trabajo. Se organizará la descripción del avance del proyecto en tres etapas: preproducción, producción y postproducción.

FASE DE PREPRODUCCIÓN			
ACTIVIDAD	ESPECIFICACIÓN	TIMING	
		SE M A N A	DÍA
Inicio	Elección del tutor, Jordi Revert Gomis (Modalidad C).	0	19 noviembre
Planteamiento	Llegamos a la conclusión de que queríamos hacer un videoclip musical y contactamos con los artistas.	1	20 noviembre
Progreso TFG	Presentación de posibles singles por parte de los artistas.	2	3 diciembre
Progreso TFG	Brainstorming y búsqueda de referencias	3	11 diciembre
Progreso TFG	Reunión artistas/equipo técnico y se comienza a diseñar el Moodboard	4	22 enero
Progreso TFG	Canción grabada.	5	5 febrero
Progreso TFG	Damos con una referencia que nos inspira a todos: <i>Nostalghia</i> (Andrei Tarkovsky, 1983)	6	23 febrero
Tutoría	Explicación y aprobación del proyecto al tutor Jordi Revert.	7	15 marzo

Progreso TFG	Desarrollo de la documentación para el dossier.	8	24 marzo
Progreso TFG	Moodboard definido y búsqueda de localizaciones	9	1 abril
Progreso TFG	Desarrollo de los guiones y las órdenes	10	4-10 abril
Progreso TFG	Rodaje en Castillo de Loarre y alrededores Rodaje en Castillo de Loarre y alrededores	11	21 y 21 abril
Progreso TFG	Rodaje en patio de armas de Orbaiceta y alrededores	12	27 y 28 abril
Progreso TFG	Montaje/edición del Videoclip Corona de Espinas en el LABCOM	13	6-10 mayo
Tutoría	Reunión con el tutor Jordi Revert para mostrarle la primera versión del dossier y del videoclip.	14	10 mayo
Tutoría	Reunión con el tutor Jordi Revert para mostrarle la segunda versión del dossier y del videoclip.	15	18 junio
Progreso TFG	Finalización del proyecto final y exportación de la versión definitiva.	16	18 junio
Entrega definitiva	Entrega definitiva del dossier y del videoclip.	17	21 junio

<b>FASE DE PRODUCCIÓN</b>			
<b>ACCIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIMING</b>	
		<b>SEMANA</b>	<b>DÍA, MES</b>
Rodaje	Primer día de rodaje	11	20 abril
Rodaje	Segundo día de rodaje	11	21 abril
Rodaje	Tercer día de rodaje	12	27 abril

FASE DE POSTPRODUCCIÓN			
ACCIÓN	ESPECIFICACIÓN	TIMING	
		Semana	Día, mes
Organización	Organización de los brutos en disco duro y dentro del mismo proyecto de Adobe Premiere (Secuencia de Brutos por localización)	13	5 mayo
Montaje	Sesiones de 8 horas cada día para el correcto desarrollo del montaje.	14	6 mayo
Montaje	Sesiones de 8 horas cada día para el correcto desarrollo del montaje.	14	9 y 10 mayo
Etalonaje	<i>Export</i> a XML para DaVinci Resolve y etalonaje digital.	15	29 y 30 de mayo
Etalonaje	<i>Export</i> a XML para DaVinci Resolve y etalonaje digital.	16	18 de junio



## 5. PLAN DE EXPLOTACIÓN

El proyecto que nos atañe llegará a un público y tendrá unas características que deberán ser estudiadas y preconcebidas por los realizadores del mismo. De esta manera, realizando el plan de explotación, se conseguirá conocer con una mayor certeza el público al que irá dirigido, o por el momento, el máximo exponente al que dicho vídeo será expuesto y reproducido en dicho caso.

La difusión de este será un punto clave para el alcance del mismo, ya que hay que estudiar con detenimiento los lugares donde será más conveniente presentarlo. De esta forma se podrá asegurar que tanto público como plataformas convergen, y por lo tanto, nuestro producto se verá fielmente acogido.

A la vez, se deberá tener en cuenta otros factores como la competencia para con el género musical o artístico, o la visibilidad de nuestros artistas, siendo esto dos realidades que deben también analizarse, siendo factores determinantes para nuestro discurso.

### **5.1. ANÁLISIS DE MERCADO: DÓNDE, CÓMO Y A QUIÉN**

En cuanto al análisis de mercado, miraremos en qué lugares vamos a enseñar nuestra pieza audiovisual, buscaremos las maneras en las que lo lanzaremos y por último definiremos el público objetivo al que queremos mostrarle nuestro producto.

En primer lugar, los sectores en los que podremos lanzar nuestro vídeo será, el principal, Youtube, ya que es una plataforma nos permite mostrar el contenido de forma sencilla y que el público que suele consumir este tipo de piezas (el cual suele ser más joven), lo hace a través de esta. Si bien es cierto que lanzarlo en una plataforma tan grande a veces hace que no se consiga mucho alcance debido a la cantidad de información que hay en la misma, el grupo ya cuenta con una página donde suben todo lo que van sacando, por lo que por un lado se subirá aquí, sabiendo que ya tenemos un espacio generado con una repercusión concreta.

Otra plataforma en la que hemos pensado que tiene más posibilidades es Instagram, ya que aquí podemos ir dropeando imágenes del clip, creando expectativas; también se puede subir un montaje más sencillo y corto para soltar una píldora del vídeo, además de que se puede subir entero más tarde a reels, una vez ya se haya hecho toda la previa, de forma que el alcance será mayor gracias al algoritmo de la plataforma que premia estas cosas;

Tener en cuenta que tenemos varias cuentas personales que podemos conectar y que se suban los contenidos a la vez en todos los perfiles, lo que conllevaría un mayor alcance ya que cada uno tiene unos seguidores diferentes.

Por último, nuestro público objetivo está pensado y definido por dos grandes puntos en los que pensamos que debería sostenerse la idea del videoclip.

Por un lado, tenemos que tener en cuenta el estilo de la canción. Siendo género urbano, más cerca del rap y trap con bases de hip-hop, la media de edad será de entre unos 16 y 35 años, un público joven, fresco y que consume ritmos, no solo que predominen en nuestro país, sino que también suele escuchar géneros musicales de otros lugares como Estados Unidos, ya que en aquí no son estilos que predominen en el panorama, no son tan mainstream, por lo que las personas a las que les llegue deberán estar dispuestas a darle una oportunidad a estos sonidos; de esta manera es más sencillo empezar por estas personas y buscar un público más amplio y dispuesto más tarde, sin dejarlo de lado pero buscando encontrar el equilibrio.

Por otro lado, las imágenes que hemos elegido para la construcción del clip son referencias, como ya hemos visto, muy cinematográficas, planos largos, escenarios grandes, algunas miradas a cámara pero de forma más esporádica, los cantantes son actores que recrean una historia con principio y fin. Podemos observar aquí la potencial diferencia con los clásicos videos que el género del rap nos ha dejado a lo largo de la historia, donde los protagonistas, normalmente los cantantes y un grupo de amigos, rapean a cámara mientras hacen pasos de baile típicos del gremio en un par de spots.

Nuestro planteamiento nace desde aquí; al cambiar la forma en la que se produce el videoclip para este género, va a ser un producto diferente al que se espera. Gracias a esto ampliamos el target y el alcance al que aspiramos, de forma que siguiendo las normas sociales nos quedamos en el mismo abanico de personas, mientras que al darle este toque pausado y nostálgico, aspiramos que personas de una edad más avanzada o aunque sea en el mismo rango, se interesen por el contenido ya que la obra es visualmente atractiva y consta de elementos diferenciadores.

## 5.2. FESTIVALES Y EVENTOS

Para la difusión y proyección de nuestro videoclip, hemos identificado una serie de festivales y eventos que coinciden con los objetivos de nuestro proyecto y que proporcionan una plataforma ideal para mostrar nuestro proyecto. A continuación, detallamos qué festivales son:

En el ámbito nacional, el Certamen Internacional De Cortos Ciudad De Soria (26ª edición), también conocido como Soria International Short Film Fest, se celebra anualmente en Soria y es conocido por su enfoque en cortometrajes de alta calidad. La inclusión de videoclips dentro de su programación nos ofrece una oportunidad única para exhibir nuestro proyecto en un entorno que pone en valor la innovación y la creatividad.

Otro evento destacado es el Festival Internacional de Videoclips de Oviedo (FIVO), un festival de renombre para los directores de la industria del videoclip musical. Este festival reúne todos los años a profesionales y creadores de otra índole facilitando la visibilidad y colaboración entre gente del sector.

En Bilbao, el Festival Internacional de Cortos y Videoclips Caostica (22ª edición), también conocido como Caostica International Shortfilm and Music Video Festival, es famoso por su ambiente alternativo y vanguardista. Aunque es un festival que apuesta más por lo experimental, nosotros creemos que transmitir la esencia Tarkovsky en un videoclip de trap puede estar a la altura.

Por último, el Villanueva Showing Film Awards (14ª edición) es de gran interés para nosotros puesto que pone en valor producciones de ámbito educativo y escolar, destacando el talento emergente y la creatividad académica de los más jóvenes.

En el ámbito internacional, nos interesa el International Student Film and Video Festival que se lleva a cabo en la Beijing Film Academy, China. Este festival se enfoca exclusivamente en trabajos de estudiantes, lo cual es un requisito mínimo para la participación. Este festival internacional, es una excelente plataforma para mostrar nuestro videoclip a una audiencia global.

La participación en estos festivales no solo nos ofrece la oportunidad de difundir el videoclip a más público, sino que también ofrecerá oportunidades de networking, aprendizaje y crecimiento profesional.

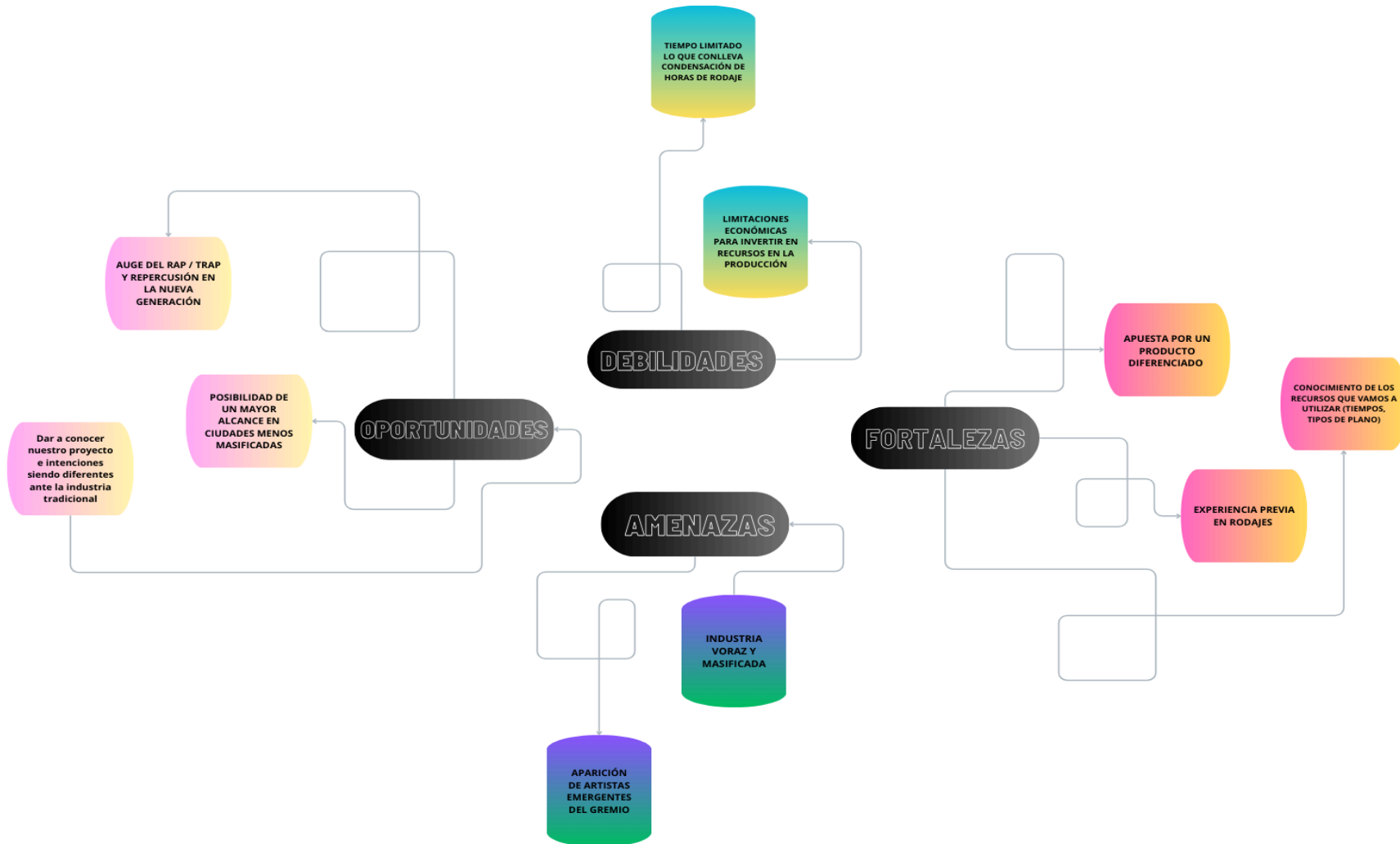
### **5.3. COMPETENCIA**

Para realizar un análisis exhaustivo de nuestro trabajo, también exploraremos y observaremos algunas cuestiones que nos hacen conocer el entorno que rodea al videoclip, teniendo en cuenta los géneros en los que el proyecto está enmarcado y sus posibilidades dentro de la industria.

Analizamos la competencia en torno al videoclip en el género urbano, ya que será la principal rueda en la que gire todo el concepto que queremos transmitir. Como hemos hablado anteriormente, la narrativa está enfocada hacia un lugar más cinematográfico, si bien es cierto que en este momento el mundo del videoclip está generando un interés mayor y este hecho está haciendo que se reactive la grabación de los mismos, que parecía estar en decadencia, a día de hoy hay un auge en el sector. A pesar de esto, el mundo de lo urbano no suele tener este estilo creativo, por lo que el producto será diferenciado a lo que se acostumbra. Esto conlleva que nuestra competencia, aunque a primera instancia parece que juega con el estilo de la canción, nosotras le damos otro enfoque, compitiendo así con otros artistas por ejemplo algunos trappers de Argentina o como Sen Senra, que utilizan esta técnica más narrativa y menos improvisada.

También tener en el punto de mira el DAFO, nos ayudará a conocer los puntos fuertes y débiles que tendremos a la hora de enfrentarnos a la realidad social que hay en el panorama, por lo que es interesante desglosar bien estas partes para ser conscientes de nosotras mismas y del resto de oferta que existe. A continuación podemos encontrar un desglose de aquello que nos afecta de forma directa y que no debemos dejar de observar.

## 5.4. DAFO



## 6. MEMORIA DEL EQUIPO DE PRODUCCIÓN

### 6.1. MARINA NAVARRO

La opción de hacer un proyecto audiovisual y sobre todo de crear un videoclip fue gestándose a lo largo del tiempo ya que mi compañero Carlos y yo queríamos trabajar juntos, por lo que fuimos buscando gustos y puntos en común. Pensamos en crear un documental, pero lo descartamos ya que nos dimos cuenta que el trabajo conllevaría mucha más presencia a nivel informativo como para que nos quedase al 100% como nosotras querríamos; ya que no disponíamos de todo el tiempo que nos gustaría porque teníamos que complementarlo con otras asignaturas y trabajo por lo que era inviable.

Después de reunirnos para hablar lo que nos apetecía hacer encontramos el mundo del videoclip, ya que Carlos había hecho algunos proyectos anteriormente y a mi me interesa el mundo de la música. Nos pusimos a pensar en personas a las que poder hacerles un video y que tuviéramos fácil acceso a ellas, de forma que pudiéramos tener algo de confianza ya que a mi manera de verlo era mucho más cómodo y sería más íntimo y personal, además de que yo me sentiría más conectada con la idea. Carlos me propuso comentárselo a los chicos de *201 La Vision*, ya que son artistas emergentes, a parte de amigos, por lo que seguramente fuera más sencillo el proceso; a mí me pareció una buena idea y tras hablarlo con ellos y llegar a un acuerdo entre los cuatro, todos aceptamos y nos pusimos manos a la obra.

Para mí, el proceso creativo ha sido una de las mejores experiencias de crear un videoclip, ya que yo nunca había trabajado en un proyecto en la parte de preproducción artística. Al principio quedábamos en persona o por videollamadas y todos compartíamos inspiraciones que nos gustasen tanto de otros videos de artistas, como películas o incluso otro tipo de contenidos audiovisuales como vídeos de Instagram o TikTok, y con ello creamos todo un imaginario común, donde todos sabíamos las vibraciones por las que se iba a encaminar el proyecto, pero que todavía estaban por perfilar y darles forma.

Una vez esto ya se cerró, los cantantes se pusieron a darle una revisión a la canción y yo me puse con la demo que tenía a crear el guión literario, basándome en todo lo que reunimos comencé a escribir la historia por la que pasarían nuestros personajes durante el video. Para desarrollar bien la idea fui creando una especie de moodboard<sup>1</sup> donde iba

---

<sup>1</sup> Ver anexo: Moodboard

montando las imágenes que nos habían servido de inspiración. Cuando iba avanzado en la creación, hablé varias veces con el resto del equipo para ir enseñándoles cómo yo me la estaba imaginando y para que ellos me dieran feedback sobre algunos detalles y de esta manera que se asemejara más al gusto, tanto de los artistas, como el nuestro. El hecho de haber escrito un guión desde cero me hizo ver que me gusta la idea y me siento muy realizada de ver cómo ha quedado retratado lo que nació en mi cabeza en un audiovisual. Para mí ha sido de las sensaciones más extrañas y bonitas de experimentar.

Otro aspecto que me gustó mucho fue localizar y buscar lugares que me diesen esa sensación que quería transmitir en la historia, tras haberlo hablado entre todos acordamos que nos podíamos permitir viajar a un máximo de 4 horas, por lo que me puse a buscar por Google Maps todos los espacios; algún árbol majestuoso, algún lugar con agua, un sitio que tuviese arcos o fuera un sitio con ruinas... Tras darle bastantes vueltas conseguí encontrar los sitios perfectos a una distancia que nos podíamos permitir, solo faltaba organizar el viaje y cuadrar las horas, además de llamar al sitio para pedir los permisos y que nos dejaran grabar allí. Una vez teníamos todo asegurado solo faltaba organizar el rodaje.

Terminado el guión literario y sabiendo dónde íbamos a grabar, Carlos y yo nos reunimos para crear lo que sería nuestra guía en el rodaje: el guión técnico. Basándonos en el guión y el moodboard, fuimos imaginando las escenas y planos que nos gustaría recrear y grabar. Conectamos muy bien y entre los dos nos complementamos a la hora de crear, por lo que el proceso fue muy fácil; alguno daba una idea y entre los dos la desarrollamos de una forma muy orgánica. Cuando terminamos, creé el plan de rodaje, teniendo en cuenta todas las necesidades artísticas y personales, como recoger a los artistas o tener tiempo para comer y descansar.

Fuimos dos fines de semana seguidos a los diferentes lugares, el primero a Huesca y el segundo a Pamplona (al final acabamos yendo algo más lejos porque el spot lo merecía). Todo durante los viajes salió rodado y los tiempos según lo había planificado, por lo que estuvimos bastante contentos por esa parte. Si bien es cierto que el primer fin de semana, el primer día al atardecer, tuvimos un problema con una mota que se incrustó en la lente del objetivo y nos dificultó el trabajo, además que nos desanimó ya que era algo que, por un lado, los planos iban a quedar sucios y por otra parte si se había roto la cámara era mucho dinero y eso no era fácil de solucionar. Terminamos por grabar con la cámara que nos habíamos llevado de repuesto por si pasaba algo así y al día siguiente grabamos con otro objetivo y no tuvimos problemas, por lo que se quedó en anécdota y Carlos lo pudo solucionar finalmente

Los rodajes también fueron una buena experiencia, ya que con los artistas también hubo muy buena relación y además se adaptaron bastante a nosotras, entrando en el papel súper rápido y haciendo todo lo que les pedíamos; les hicimos meterse al agua, estar horas esperando la luz perfecta, ir de acá para allá... Además el hecho de ir hacer dos viajes y tener que convivir yo creo que también sumó para que el ambiente fuese mucho mejor.

La posproducción y el trabajo escrito está siendo lo más tedioso a mi parecer, ya que es más complicado, tanto quedar para editar el clip, ya que queremos estar los dos presentes y es más difícil, (uno porque las salas de edición de la universidad no están disponibles por las mañanas y el resto de tiempo han estado ocupadas), y dos porque al tener que compaginarlo con el trabajo y el resto de entregas de otras asignaturas, pues lo complica. Pero a grandes rasgos estoy muy contenta con el resultado y sobre todo con la producción del clip.

## **6.2. CARLOS CABEDO**

Nuestro Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centró en la creación de un videoclip para la canción "Corona de Espinas". El equipo técnico estuvo compuesto por Marina Navarro y yo, quienes hemos compartido nuestra trayectoria académica en la carrera, lo que facilitó la colaboración y el entendimiento mutuo en este proyecto. La motivación y la inspiración fueron claves desde el principio, basándonos en nuestros gustos similares, especialmente por los géneros urbanos, la industria musical y el vídeo arte.

Desde el comienzo, Marina y yo decidimos colaborar en este TFG debido a lo bien que nos entendíamos artísticamente... Compartimos un fuerte interés por los géneros urbanos y la industria musical, lo que nos llevó a decidir crear un videoclip musical. Tuvimos la suerte de conocer a Nicolás y Javier Salvatierra, amigos y músicos, quienes se unieron al proyecto, aportando su talento musical.

El proceso creativo comenzó con la presentación de varias canciones por parte de los artistas. Tras elegir "Corona de Espinas", nos dedicamos a buscar referencias visuales y estilísticas. La búsqueda fue extensa y variada, revisando desde clásicos como *Chungking Express* (Wong Kar-wai, 1994) hasta tendencias en TikTok e Instagram. Finalmente, encontramos inspiración en *Nostalghia* (Andrei Tarkovsky, 1983), que se convirtió en la clave para definir el estilo y la dirección visual del videoclip.



La preproducción del proyecto implicó una serie de pasos cruciales, como la búsqueda de localizaciones y la definición del *look and feel* del videoclip. Este proceso requirió una organización meticulosa debido a que los miembros del equipo no vivíamos en la misma ciudad. A pesar de estas dificultades logísticas, logramos coordinar dos fines de semana para realizar los rodajes en localizaciones que iban desde Pamplona hasta casi la frontera con Francia.

Durante los rodajes, enfrentamos varios desafíos, pero también aprendimos mucho. Un incidente notable fue cuando se ensució el sensor de la cámara, pero logramos solucionarlo sin mayores contratiempos. A pesar de las dificultades, la experiencia fue gratificante y enriquecedora, permitiéndonos adquirir nuevas habilidades y conocimientos prácticos en el campo de la producción audiovisual.

Con el rodaje completado, nos enfocamos en la postproducción y la edición del videoclip. Marina y yo, como directores, decidimos involucrarnos directamente en este proceso para asegurar que el resultado final refleje nuestra visión artística. Utilizamos las salas de edición de la universidad, aunque estas estaban limitadas en disponibilidad debido a la demanda por parte de otros estudiantes y asignaturas. A pesar de estas limitaciones, logramos avanzar y completar la edición del videoclip.

La fase final del proyecto fue trasladar a palabras toda la experiencia y el proceso creativo en el trabajo escrito. Esta parte resultó ser una de las más desafiantes, pero también la más satisfactoria. Finalmente, creemos que hemos logrado crear una pieza audiovisual que transmite fielmente nuestras intenciones y un trabajo escrito que resume de manera precisa y coherente la esencia del videoclip. El resultado es un videoclip y un trabajo escrito que reflejan no solo nuestras habilidades técnicas y artísticas, sino también nuestra capacidad para superar desafíos y trabajar en equipo. Estamos orgullosos del trabajo realizado y agradecidos por la experiencia y el aprendizaje que este proyecto nos ha proporcionado.

## 7. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Tras poner en perspectiva todo el proceso que ha conllevado la creación del videoclip, podemos llegar a varias conclusiones, ya que cada parte ha sido muy diferente de gestionar y de vivir; además también se debe tener en cuenta, no solo el trabajo realizado para poder crear todas las partes del proyecto, sino que hay que ser realistas con todo lo que engloba la trayectoria de este proceso, siendo esto el nivel personal y emocional de las personas que hemos conformado el mismo.

En primer lugar, tendremos en cuenta las fases que han conformado la creación del proyecto, siendo una de las partes fundamentales en el grueso de este. La importancia de conformar bien los tiempos que han acompañado a todo el desarrollo ha sido una tarea muy pertinente y nos ayudó a mantener una estructura clara de las fechas y horarios que teníamos para llegar a donde queríamos. Gracias a la organización y el desglose de las necesidades, (plan y órdenes de rodaje y el guión técnico) la parte de producción, sobre todo del primer fin de semana, fue mejor de lo esperado. El hecho de haber organizado los planos y los tiempos que teníamos, hizo que a la hora de montar y editar tuviéramos, por un lado, los planos necesarios, pero también otros para grabar fuera de guión (como planos recurso y más tomas para las transiciones), lo que nos ha ayudado mucho en esta parte.

Y por otro lado, a no saturarnos tanto en el tiempo, dando espacios de descanso, que, aunque por ejemplo, fuera momentos de ir a localizar para ver los espacios y conocer el lugar, no supusiera un esfuerzo tan grande como puede ser la propia grabación.

Si es cierto que para el segundo fin de semana de rodaje, tuvimos más confianza por lo que estructuramos los planos necesarios en el guión técnico y alguna localización no estaba clara del todo, lo que dificultó un poco el trabajo en el rodaje. Hubieron percances como que el tiempo empezase a empeorar y de repente cayese una tormenta de lluvia y granizo, por lo que tuvimos que terminar antes de grabar en el spot principal. Otras anécdotas como tener que meterse al río en los Pirineos, prácticamente, en medio de una tormenta, tampoco ayudó a poder pasar mucho tiempo dentro del spot. O tener en cuenta que limpiando la cámara el primer día de grabación una mota se incrustase en el objetivo con el que teníamos que grabar, haciendo que tuviéramos que utilizar el plan b y cambiar a una cámara diferente para grabar esas tomas, siendo las del comienzo del clip, que tenían que estar muy bien tratadas.

A todo esto le debemos sumar, y no dejar a un lado, todo lo que conlleva a nivel psicológico y emocional la organización y creación de cualquier proyecto, ya que en poco tiempo se condensa una inmensa cantidad de situaciones que resolver y que superar, y que a la vez, están afectando de manera directa en nosotras. No solo condicionantes como las situaciones económicas, sino también el tener que compaginar la creación de algo tan importante con el trabajo o con situaciones personales más complicadas, son hechos claves que también hacen que todo se encamine hacia sitios concretos. El nivel mental y personal de cada uno y cómo ha afectado durante las fases del mismo, por ejemplo, cuando el primer día de grabación pensábamos que se había roto la cámara fue todo un proceso que tuvimos que sobrellevar, pero que fue complicado a estos niveles, afectando en el resto del rodaje del fin de semana.

A grandes rasgos, podemos decir que los problemas se acaban por solucionar, y que muchas veces no nos conciernen, en el sentido de que, no los hemos provocado nosotras simplemente se han dado, pero, aún con todo nos siguen afectando y somos los que debemos solventarlos, muchas veces, en el mismo sitio y sin medios, siendo nosotras solas los que enfrentarnos a un fallo que sabemos que se verá reflejado en nuestro trabajo y que la mayoría de ocasiones se escapan a nuestro control, recayendo en nuestra salud mental, lo que, al final, no se tendrá en cuenta ni se validará en ningún lugar, sino que más bien se pasa por alto y solo se verá el producto final.

Sabemos que este tipo de trabajo es muy personal, y que en un proyecto además de dos personas, es mucho más directo que en otro más grande, por lo que toda la responsabilidad recae de una forma más personal. Y aunque al final siempre se acabe solucionando todo, de una forma u otra, el hecho de tener una cámara de repuesto, o de haber grabado más planos recurso, por ejemplo, son mecanismos que nos ayudan a terminar el producto de una forma más fiel a lo que queríamos, aún así no deja de coexistir con los momentos personales de cada integrante, los cuales también pueden afectar de manera directa en el final del clip.

A pesar de todo, como ya hemos mencionado, el resultado es positivo y fiel a lo que hemos creado, finalmente se organiza, se graba y se monta de una forma consciente, terminando el producto tal y como lo imaginábamos, pero aún así hay que tener en cuenta todo el proceso y que no todo siempre sale como se planifica. A grandes rasgos, podemos decir que estamos contentos con el resultado final y que todo el cariño y la dedicación que le hemos puesto han dado su fruto, ya que todas las fases han sido diferentes y han tenido sus buenos momentos, ayudando a que todo el clip se organice de una forma más clara y

orgánica, sabiendo que el producto final no estaba cerrado y que durante todo el proceso se podía ver sujeto a cambios.

Finalmente, el videoclip queda con todos los elementos que habíamos hablado y planificado durante tanto tiempo, se le da tanto la estética, como los tiempos y el sentido a los que llegamos entre los artistas, siendo esto a lo que aspirábamos, donde se viese reflejado nuestro propósito y habilidades, y sintiéndonos reconfortados con todo el trabajo realizado y sobretodo viendo el producto final con una mirada realista, pero indudablemente orgullosa.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, L. E. (2007). *Las nuevas culturas del consumo y la sociedad fragmentada*. RES, *Revista Española de Sociología*, (4), 7-50.

Benlloch, M. (2023). *Perfil profesional en las industrias culturales y creativas*. Universitat Jaume I.

Bourdieu, Pierre (2010) *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Madrid: Siglo XXI

Brenes Alonso, A., & Alonso Safont, D. (2011). La reinención del videoclip de Vincent Moon al videoclip 2.0. En I. Bort Gual, S. García Catalán, & M. Martín Núñez (Eds.), *Actas del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico: Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea* (p. 765). Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid.

Burns, C. L. (2011). *Tarkovsky's Nostalgia: Refusing Modernity, Re-Envisioning Beauty*. *Cinema Journal*, 50(2),

Bustamante, Enrique. 2009. *De las industrias culturales al entretenimiento. La creatividad, la innovación... Viejos señuelos para la investigación en cultura*. *Diálogos de la comunicación*.

"Frozen" (Madonna, Chris Cunningham, 1998)

García Canclini, Néstor (1984) *La Sociología de la Cultura de Pierre Bourdieu*. En Sociología y Cultura. México. Grijalbo.

García Soto, L. (2017). *El videoclip como paradigma de la música contemporánea, de 1970 a 2015* (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid). Director: Francisco Reyes Sánchez.

Gutiérrez Hinojosa, T. D. (2024). *Ideologías y criminalidad*. *Revista Sistema Penal Crítico*, 5, e31455. Recuperado de <https://doi.org/10.14201/rspc.31455>

Insignares Ahumada, J. (2018). *Nostalgia de Andrei Tarkovski y el lenguaje interartístico del cine poético*. *Artes La Revista*.

"Matrix" (The Matrix, Wachowski, L. & Wachowski, L., 1999)

"Midnight Mover" (Accept, Zbigniew Rybczyński, 1985)

"Nostalgia" (Nostalgia, Andrei Tarkovsky, 1983)

[Revert Gomis, J. \(2020\)](#). *La intermedialidad entre cómic y cine en la era digital (Tesis doctoral)*. Universitat de València.

Scolari, C. A. (2014). *Narrativas transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital*. Anuario AC/E de cultura digital 2014. Recuperado de [hipermediaciones.com](http://hipermediaciones.com)

Simmel, George (2019). *Filosofía de la moda*. Casimiro

Szpilbarg, D., & Saferstein, E. (2014). *De la industria cultural a las industrias creativas: un análisis de la transformación del término y sus usos contemporáneos*. *Estudios de Filosofía Práctica e Historia de las Ideas*, 16(2), 99-112. INCIHUSA - CONICET.

"Take on Me" (a-ha, Steve Barron, 1985)

Van der Hoeven, A., & Hitters, E. (2019). *The social and cultural values of live music: Sustaining urban live music ecologies*. *Cities*, 90, 263-271. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.02.015>

Veblen, Thorstein (2014) *Teoría de la clase ociosa*. Madrid: Alianza.

"Video Killed the Radio Star" (Bruce Woolley, Russell Mulcahy, 1979)

Viñuela, E. (2023). *El videoclip como producto de la interacción con otros géneros y medios audiovisuales*. En *Archivum* (LII-LIII), Universidad de Oviedo, 677.

Fiske, J. (1989). *Reading the popular*. Routledge.

**Recuento de palabras (sin anexos): 17.770**

## 9. ANEXOS

### 9.1. PERMISOS

#### AUTORIZACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

**Javier Salvatierra Cayón**.....  
mayor de edad, titular del DNI .... **20919771 Y**..... en mi condición de  
interesado/a, mediante este documento autorizo expresamente a .....  
**Marina Navarro Pardo y Carlos Cabedo Robles**.....  
al uso, la difusión y la explotación sobre las imágenes y declaraciones grabadas el día de  
la fecha, o parte de las mismas, en los medios audiovisuales conocidos en la actualidad y  
los que pudieran desarrollarse en el futuro, sin límite geográfico y por tiempo ilimitado.

Por ello, acepto estar conforme con el citado acuerdo.

Firma:



En...**Castellón**....., a ..18.. de ...**JUNIO**..... de 2024...

Esta autorización de utilización del contenido grabado y de mi imagen, se hace al amparo de lo dispuesto en la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y Familiar y a la Propia Imagen. La autorización que aquí se concede sobre este material tendrá un uso de carácter académico-cultural y la misma no está sometida a ningún plazo temporal ni está restringida al ámbito nacional de ningún país.

## AUTORIZACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

**Nicolás Casas Royo**.....  
mayor de edad, titular del DNI ... **20928162 W**..... en mi condición de  
interesado/a, mediante este documento autorizo expresamente a .....

**Marina Navarro Pardo y Carlos Cabedo Robles**.....  
al uso, la difusión y la explotación sobre las imágenes y declaraciones grabadas el día de  
la fecha, o parte de las mismas, en los medios audiovisuales conocidos en la actualidad y  
los que pudieran desarrollarse en el futuro, sin límite geográfico y por tiempo ilimitado.

Por ello, acepto estar conforme con el citado acuerdo.

Firma:



En...**Castellón**....., a ..18.. de ...**JUNIO**..... de **2024**...

Esta autorización de utilización del contenido grabado y de mi imagen, se hace al amparo de lo dispuesto en la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y Familiar y a la Propia Imagen. La autorización que aquí se concede sobre este material tendrá un uso de carácter académico-cultural y la misma no está sometida a ningún plazo temporal ni está restringida al ámbito nacional de ningún país.





## **Formulari de consentiment informat per a la participació en treballs acadèmics**

L'alumna/e del grau Comunicació Audiovisual de la Universitat Jaume I:

Nom: Marina

Cognoms: Navarro Pardo

Adreça de correu-e UJI: al395370@uji.es

està duent a terme el projecte Corona de Espinas com a part d'un treball acadèmic.

### **Descripció del projecte**

Videoclip de género urbano

Et demanem el teu consentiment per a la participació en aquest projecte, que consistirà en:

### **Descripció de la participació de la persona participant**

Actor en el videoclip

### **Dades de la persona participant:**

Nom: Javier

Cognoms: Salvatierra Cayós

### **Manifeste que:**

- He llegit i entès la informació que se m'ha ofert sobre el treball acadèmic.
- La meua participació és totalment voluntària.



**Done el meu consentiment per a:**

- Participar en el treball acadèmic.
- El meu enregistrament en vídeo i/o àudio, amb finalitats únicament acadèmiques i limitats a aquest treball (\*).
- La publicació total o parcial de la meua imatge i/o àudio en repositoris o plataformes de vídeo internes o externes a la universitat, amb finalitats de difusió de l'activitat universitària (\*).

(\*) Aquest consentiment té el caràcter de cessió de drets d'imatge segons es disposa en l'article 2 de la Llei Orgànica 1/1982, de 5 de maig, de protecció civil del dret a l'honor, a la intimitat personal i familiar i a la pròpia imatge.

Informació bàsica sobre protecció de dades	
<b>Responsable del tractament</b>	Universitat Jaume I
<b>Finalitat del tractament</b>	Elaboració d'un treball acadèmic
<b>Legitimació</b>	Consentiment de l'interessat Llei Orgànica 2/2023, de 22 de març, del Sistema Universitari.
<b>Destinataris</b>	Es publicaran de forma divulgativa alguns fragments de vídeo i/o àudio si s'ha s'autoritzat. No es cediran altres dades a tercers parts, tret que siga obligació legal.
<b>Drets</b>	Podeu exercir els vostres drets d'accés, rectificació, supressió i portabilitat, i a la limitació o l'oposició al tractament davant la Secretaria General de la Universitat Jaume I mitjançant el <a href="#">Registre Electrònic</a> o, presencialment, a l'Oficina d'Informació i Registre (InfoCampus), situada a l'Àgora Universitària - Locals 14-15.
<b>Informació addicional</b>	Podeu consultar la informació addicional i detallada sobre aquest tractament de dades a <a href="https://www.uji.es/protecciondades/clausules/?r=U121">https://www.uji.es/protecciondades/clausules/?r=U121</a>

Signatura de la persona participant:

Signatura de l'alumna/e:

Data: 18/06/2024



## **Formulari de consentiment informat per a la participació en treballs acadèmics**

L'alumna/e del grau Comunicació Audiovisual de la Universitat Jaume I:

Nom: Marina

Cognoms: Navarro Pardo

Adreça de correu-e UJI: al395370@uji.es

està duent a terme el projecte Corona de Espinas com a part d'un treball acadèmic.

### **Descripció del projecte**

Videoclip de género urbano

Et demanem el teu consentiment per a la participació en aquest projecte, que consistirà en:

### **Descripció de la participació de la persona participant**

Actor en el videoclip

### **Dades de la persona participant:**

Nom: Nicolás

Cognoms: Casas Royo

### **Manifeste que:**

- He llegit i entès la informació que se m'ha ofert sobre el treball acadèmic.
- La meua participació és totalment voluntària.



**Done el meu consentiment per a:**

- Participar en el treball acadèmic.
- El meu enregistrament en vídeo i/o àudio, amb finalitats únicament acadèmiques i limitats a aquest treball (\*).
- La publicació total o parcial de la meua imatge i/o àudio en repositoris o plataformes de vídeo internes o externes a la universitat, amb finalitats de difusió de l'activitat universitària (\*).

(\*). Aquest consentiment té el caràcter de cessió de drets d'imatge segons es disposa en l'article 2 de la Llei Orgànica 1/1982, de 5 de maig, de protecció civil del dret a l'honor, a la intimitat personal i familiar i a la pròpia imatge.

Informació bàsica sobre protecció de dades	
<b>Responsable del tractament</b>	Universitat Jaume I
<b>Finalitat del tractament</b>	Elaboració d'un treball acadèmic
<b>Legitimació</b>	Consentiment de l'interessat Llei Orgànica 2/2023, de 22 de març, del Sistema Universitari.
<b>Destinataris</b>	Es publicaran de forma divulgativa alguns fragments de vídeo i/o àudio si s'ha s'autoritzat. No es cediran altres dades a terceres parts, tret que siga obligació legal.
<b>Drets</b>	Podeu exercir els vostres drets d'accés, rectificació, supressió i portabilitat, i a la limitació o l'oposició al tractament davant la Secretaria General de la Universitat Jaume I mitjançant el <a href="#">Registre Electrònic</a> o, presencialment, a l'Oficina d'Informació i Registre (InfoCampus), situada a l'Àgora Universitària - Locals 14-15.
<b>Informació addicional</b>	Podeu consultar la informació addicional i detallada sobre aquest tractament de dades a <a href="https://www.uji.es/protecciondades/clausules/?t=U121">https://www.uji.es/protecciondades/clausules/?t=U121</a>

Signatura de la persona participant:

Signatura de l'alumna/e:

Data: 18/06/2024

## 9.2. TRADUCCIÓN AL INGLÉS

**TITLE:** *Corona de Espinas*

**KEY WORDS:** *Aesthetics, Audiovisual, Hip-Hop, Nostalgia, Urban, Video clip.*

### **ABSTRACT:**

The project at hand involves the ideation, development, and creation of an audiovisual product aimed at reflecting the knowledge acquired throughout our degree, as well as the self-taught learning we have implemented individually over these years.

Throughout this document, the entire process of the creative idea for the music video is explained, which has been a significant part of its creation. Although not all proposals are documented, this text contains the final, well-structured information to which the resulting product adheres.

The music video *Corona de Espinas* tells the story of two individuals undergoing a process of retrospection in various locations. Accompanied by the rhythm of the song, majestic corners, situations in open spaces, and long-duration shots, the video conveys calm, serenity, and a personal reflection for the viewer. Authors like Andrei Tarkovsky and Wong Kar-wai have been a great inspiration for expressing the ideas envisioned by the entire team and shaping them.

The theoretical foundation involved exploring the meaning of both the term music video and everything surrounding the urban genre, two key points in the creation of our project. It is reflected how the creation of common imaginaries imposed by the system has shaped these concepts and, in turn, how history has molded them as development has progressed. These two worlds arise from a need and converge through the confluence of many styles, aesthetics, or possibilities that, thanks to art, are implemented and invented through previously obsolete needs.

Later, the document addresses the topics surrounding the music video, particularly the phases of pre-production, production, and post-production, highlighting the options we have ultimately chosen and developed to faithfully create our music video. Additionally, it considers the industry and everything it encompasses, such as competitors, target audience, and future ambitions.

## INTRODUCTION AND JUSTIFICATION OF THE PROJECT

The idea of creating a music video as our Final Degree Project emerged during the summer of 2023. This initiative was born when Marina Navarro and Carlos Cabedo decided to meet and discuss our expectations regarding the development of our final project. Fortunately, we both share a great passion for music and the industry that surrounds it, especially urban and emerging genres. Thus, we contacted two key figures: Nicolás Casas and Javier Salvatierra, who, in addition to being hip-hop artists, are also our friends.

In 2018, a group of friends started a freestyle rap battle movement in Benicasim, forming a local hip-hop community where artists and fans gathered to enjoy rhymes and urban culture. Years later, this same group brought their project, 201LAVISION, to life, comprising Juan Salvatierra as a music producer, and Javier Salvatierra and Nicolás Casas as singers.

We loved their project and decided to shape it by listening to several of their musical proposals until we found the ideal song, "Corona de Espinas." This journey naturally led us to decide on making a music video, thus becoming our Type C project modality.

The central theme of the music video focuses on a spiritual journey, where the artists metaphorically and poetically shed what burdens them, immersing themselves in a dreamy and natural atmosphere. In this narrative, natural elements play a crucial role, creating a visual and contemplative experience.

As enthusiasts of the music industry and cinema, our Final Degree Project has consisted of creating a music video, drawing inspiration from various cinematic references such as "Nostalghia" (Andrei Tarkovsky, 1983) and the vibrant "Chungking Express" (Wong Kar-wai, 1994), seeking to merge these styles to create a unique and contemplative audiovisual piece.

The process of creating our music video has been extensive and laborious, encompassing various essential phases to achieve the final result. We began with the pre-production phase, where we held brainstorming sessions to clearly define the concept and creative management of our video. Once inspired by the references and concepts proposed, we ventured into the search for locations that resonated with the narrative and aesthetic we wanted to capture in our music video. Each setting fit very well with the aesthetic we aimed to give the project, from the Royal Weapons Factory of Orbaizeta to the Castle of Loarre, all locations were carefully chosen. Filming was an intense yet rewarding process, where each

team member ensured that the project stayed on the creative path we had pre-established. We faced various challenges during the filming, both logistical and creative, but each challenge taught us and improved our working methodology.

In summary, creating our music video has been an enriching and challenging journey. Each phase of the project, from pre-production to post-production, has required a collaborative and creative approach. Our goal has been not only to pay homage to the great filmmakers who inspired us but also to contribute our unique voice to the visual narrative. The result is a music video that we hope connects with the audience emotionally and artistically, reflecting the effort and passion we have invested in this project

## **RESULTS AND CONCLUSIONS**

After putting into perspective the entire process involved in the creation of the music video, we can reach several conclusions, as each part has been very different to manage and experience. Additionally, it is important to consider not only the work done to create all parts of the project but also to be realistic about everything that encompasses the journey of this process, including the personal and emotional levels of the people involved.

Firstly, we will consider the phases that constituted the creation of the project, which have been fundamental to its development. The importance of properly structuring the timeline that accompanied the entire process was a pertinent task and helped us maintain a clear schedule of the dates and times needed to reach our goals. Thanks to the organization and breakdown of needs (shooting plans and orders, and the technical script), the production part, especially during the first weekend, went better than expected. Having organized the shots and the time we had allowed us to not only have the necessary shots for editing but also additional ones for off-script shooting (such as resource shots and extra takes for transitions), which greatly helped in this part.

On the other hand, it helped us avoid time saturation by allowing rest breaks, which, for example, involved scouting locations to see and familiarize ourselves with the spots, without being as strenuous as the actual shooting.

It is true that for the second weekend of shooting, we had more confidence, but we structured the necessary shots in the technical script, and some locations were not entirely clear, which made the shooting a bit more challenging. There were incidents like the weather worsening suddenly with a storm of rain and hail, forcing us to finish shooting at the main

spot earlier. Other anecdotes, like having to enter the river in the Pyrenees almost in the middle of a storm, also limited the time we could spend at the spot. Additionally, cleaning the camera on the first day of shooting led to a speck getting lodged in the lens we needed to use, so we had to resort to a plan B and switch to a different camera for those takes, which were the opening shots of the clip and needed to be handled very carefully.

To this, we must add and not overlook the psychological and emotional impact that organizing and creating any project entails. In a short time, a vast number of situations need to be resolved and overcome, directly affecting us. Not only economic situations but also having to balance creating something so important with work or more complicated personal situations are key factors that influence the direction of everything. The mental and personal level of each individual and how it has affected them during the phases of the project is significant. For example, when on the first day of shooting we thought the camera had broken, it was a process we had to endure, but it was difficult on these levels, impacting the rest of the weekend's shooting.

Broadly speaking, we can say that problems eventually get solved, and often they are not caused by us but happen anyway. However, they still affect us, and we are the ones who have to solve them, often on the spot and without means, facing a failure that we know will be reflected in our work, which is usually beyond our control. This affects our mental health, which, in the end, will not be acknowledged or validated anywhere but rather overlooked, with only the final product being visible.

We know that this type of work is very personal, and in a project involving just two people, it is much more direct than in a larger one, so the responsibility falls more personally. Even though everything gets resolved eventually, one way or another, having a backup camera or having filmed more resource shots, for example, are mechanisms that help us finish the product more faithfully to what we wanted. Nevertheless, it coexists with the personal moments of each member, which can also directly affect the final clip.

Despite everything, as we have already mentioned, the result is positive and faithful to what we have created. Finally, it is organized, shot, and edited consciously, ending up as we imagined it. However, it is essential to consider the entire process and acknowledge that not everything always goes as planned. Broadly speaking, we can say that we are happy with the final result and that all the love and dedication we put into it have paid off. Each phase had its good moments, helping the entire clip to be organized more clearly and organically,



knowing that the final product was not set in stone and could be subject to changes throughout the process.

In the end, the music video includes all the elements we discussed and planned for so long, achieving both the aesthetics and the timing we aimed for with the artists. This reflects our purpose and skills, and we feel comforted by all the work done, looking at the final product with a realistic but undoubtedly proud perspective.

