

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA**

Graduat en Mitjans Audiovisuals

**Producció d'un màster de 5 temes de música electrònica i d'un videoclip
promocional**

Memòria

**POL CARCOLÉ ORTEGA
JORDI SOLER**

PRIMAVERA 2014



**TecnoCampus
Mataró-Maresme**

Agraïments

En agraïment a en Carles i a l'Enric per la seva ajuda i les seves idees. A la Zoraida per oferir-se a ser la protagonista del videoclip. I finalment, molt agraït especialment a en Joan, per haver estat present durant part de la composició musical, aportant el seu gra de coneixement sempre que ha pogut.

Resum

Amb la realització d'aquest projecte, s'ha creat un àlbum de música electrònica de nivell professional, com els que es poden trobar avui dia a les distribuïdores de música online d'arreu del món. A més, s'ha produït un videoclip per iniciar la promoció visual de l'artista productor, la cançó del qual, és la millor producció que l'artista ha realitzat fins a dia d'avui. L'àlbum consta de quatre temes de música electrònica de generes variats i d'un videoclip promocional amb un cinquè tema.

Resumen

Con la realización de este proyecto, se ha creado un álbum de música electrónica de nivel profesional, como los que se pueden encontrar hoy en día en las distribuidoras de música online de todo el mundo. Además, se ha producido un videoclip para iniciar la promoción visual del artista productor, la canción del cual, es la mejor producción que el artista ha realizado hasta el día de hoy. El álbum está formado por cuatro temas de música electrónica de géneros variados y de un videoclip promocional con un quinto tema.

Abstract

With the realization of this project, has been created a professional electronic music album, as that can be found today in the online music distributors worldwide. It has also been done a music video to start visual promoting of the producer artist, the song which is the best production that artist has done to this day. The album consists of four electronic music tracks of various genres and a promotional video with a fifth subject

Índex

Índex de figures.....	III
Glossari de termes.....	V
1. Planificació inicial.....	1
2. Estudi previ.....	3
2.1. Orígens de la música electrònica.....	3
2.2. Gèneres derivats de la música electrònica.....	3
2.3. Eines de producció.....	5
2.4. Videoclips actuals.....	6
3. Objectius i abast.....	7
3.1. Objecte del projecte.....	7
3.2. Metodologia.....	7
3.2.1 Composició.....	8
3.2.2 Mescla.....	11
3.2.3 Masterització.....	12
3.2.4 Pre-producció.....	13
3.2.5 Realització.....	19
3.2.6 Post-Producció.....	19
3.3. Objectius i abast.....	20
4. Concepció global.....	21
5.1. Concepció.....	21
4.2. Disseny de producte.....	21
5. Viabilitat del projecte.....	23
5.1. Anàlisi viabilitat tècnica.....	23
5.2. Anàlisi viabilitat econòmica.....	23
5.2.1 Pressupost intern (simulat)	23
5.2.2 Pressupost real.....	25
5.3 Estudi de mercat i pla de negoci.....	26

6. Aspectes legals.....	29
7. Conclusions.....	31
8. Referències.....	33
9. Annexos.....	35
9.1. Fitxes d'estructuració dels temes.....	35

Índex de figures

Fig. 1. Estudi bàsic de producció musical.....	5
Fig. 2. Reason 5.....	10
Fig. 3. Final Cut Pro X. Videoclip de Chinese Pleasure.....	20

V. Glossari de termes

<i>TR909 i TR808</i>	Caixes de ritmes analògiques basades en samples. construïdes per Roland Corporation el 1984.
BPM	<i>Beats per minute</i> (pols per minut).
MIDI	Interfície digital d'instruments musicals. Es un protocol de comunicació per la generació de musica.
<i>Dj Set</i>	Sessió preparada amb cançons del propi Dj productor.
MP3	Format d'audio digital que utilitza un algoritme amb pèrdua per reduir-ne el tamany
Sample	Mostra de so gravada de qualsevol font per a ser reutilitzada com a instrument musical o com a diferent gravació de so.
Mastering	Procés previ a la publicació d'una cançó, on es poleix i se n'augmenta la potència.
Plug-in	Complement que s'aplica a un altre programa informàtic i aporta una funció nova.
Mescla	Procés previ a l'exportació d'un projecte, on tots els canals s'anivellen per separat i es corregeixen els volums baixos i els passats.
Rewire	És la funció per la qual fem anar dos programes similars, on un adopta a l'altre. En aquest cas, faríem servir Reason des de Logic per Rewire.
EDM	Sigles que designen Electronic Dance Music, la música electrònica de referència del segle XXI.

VI

Sidechain	Compresió realitzada per mitja d'un bombo i un compresor, que a cada cop fa un tall.
Fade in/out	Efecte que consisteix en introduir un so a partir de 0 dB, per fer-ho més harmònic, o bé fer-lo desaparèixer lentament.
Zoom in/out	Efecte que consisteix en acostar o allunyar un pla.

1. Planificació inicial

Es realitza un estudi previ sobre la producció de música electrònica, per abastir-se dels coneixements necessaris per a situar-se avui dia, on la tecnologia avança a grans trets.

Apresos els fonaments de la producció i millorant dia a dia amb l'ajuda del tutor, s'inicia la creació de varis projectes musicals (veure fig.1.1), dels quals, s'escullen els cinc millors. Aquest és el procés més llarg i costós de tots.

A continuació, els projectes escollits es finalitzen i s'exporten per a passar el procés de masterització, on se'ls hi dóna el toc definitiu per sortir al mercat.

Seguidament es procedeix a escollir la millor de les cançons i es crea a partir d'aquí el pla de rodatge del videoclip per a la cançó.

Es grava en dos dies, a diferents localitzacions del Maresme. Un cop gravat, es munta el videoclip i se li apliquen els efectes més adequats.

S'enregistra el contingut en un DVD i finalment es crea un disseny per a la caràtula del compacte final i es deixa apunt per distribuir.

2. Estudi previ

2.1. Orígens de la música electrònica

Des dels anys seixanta, artistes famosos com The Beatles o Pink Floyd ja començaren a experimentar els instruments electrònics altrament dits sintetitzadors. El funcionament d'aquests dispositius consisteix en l'emissió de senyals de diferent intensitat, de manera que pujant o baixant freqüències, aconseguim un so o un altre. El sistema de funcionament era ben complicat antigament, fins al punt en que els instruments pesaven tones. N'és un exemple el *telharmonium*, un dels primers instruments en emetre so a partir del senyal elèctric.

Un dels grups inicials que van impulsar la música electrònica comercial orientada a club, van ser Ralf Hutter i Florian Schneider el 1970, sota el nom del grup Kraftwerk.

Però com es veu seguidament, no es pot dir amb exactitud on s'inicia exactament la música electrònica, perquè hi ha una gran varietat d'instruments que han anat evolucionant des de temps immemorables, que perfectament es podria dir que produïen música electrònica.

2.2. Gèneres derivats de la música electrònica

Originat a partir de la música disco dels 70 i del desenvolupament de les caixes de ritmes digitals *TR909* i *TR808*, el house, és un dels gèneres més importants de l'escena electrònica actual. Per molts, el pare del house és Frankie Knuckles, segons Rick Snoman, al seu llibre *Dance Music Manual*.

El house al llarg dels anys ha experimentat molts canvis, fins al punt en que una cançó house, pot ser funk, sempre que estigui inspirada en la música disco dels 80, potser lenta i "deep" en relació al techno, pot ser cantada, o música festiva.

El house té un compàs de 4/4 i la seva velocitat es troba entre els 110 i els 140 BPM's, preferiblement entre 127 i 137. En aquest sentit, la velocitat de la música és molt important perquè és l'element que anima a la gent a ballar, de tal manera que com més elevada aquesta velocitat, més sensació d'eufòria i excitació.

El house es pot produir de tres maneres: tot es sampleja i es canvien les notes, una part es sampleja i la resta es programa, o tota la pista es programa en MIDI. Cal recordar que el

house, té un compàs de 4/4 i una estructura molt marcada, però que l'estil definitiu dependrà dels instruments utilitzats en la cançó.

Tal com s'ha dit, gèneres com el funk, que tenen el seu origen en la música negra dels anys 70, també poden ser entesos com a house o disco, doncs tot és música electrònica.

Sense canviar d'època, a una altra zona, Kraftwerk forja el terme techno amb la intenció de descriure les mescles utilitzant instruments electrònics i tecnologia per a produir pop.

No obstant, és difícil saber-ne l'origen exacte. Per alguns, els inicis es troben a principis de l'any 1981, amb el *Shari Vari* fet per A Number of Names, *I feel Love* de Donna Summers (i Giorgio Moroder) i *Techno City* de Cybotron. Per altres, sorgeix a mitjans 1980 quan els "Bellville Three" col·laboren junts a Detroit.

No és fins a finals del 1980, que el techno es converteix en un gènere, gràcies a Neil Rushton que produeix l'àlbum *Techno – The New Dance Sound of Detroit*, single publicat per la discogràfica Virgin records.

El techno d'aquella època, està format únicament per caixes de ritmes i línies de baix, es clar que els ritmes tenen un pes molt important i són més complexos que al house, per exemple. A dia d'avui, a més dels ritmes i els baixos, s'apliquen sovint sintetitzadors instrumentals, per a crear melodies més aviat fosques. Cal destacar també que el techno segueix una estructura pensada pels dj's, de manera que aquests tenen més facilitat per continuar la mescla al llarg de la nit.

A part del house i el techno, també s'ha de mencionar el trance, un gènere predominant en la música electronica, sobretot per la seva emotivitat i contundència. L'origen d'aquest estil es troba per molts, als anys 90, en un projecte entre Dj Dag i Jam El Mar i la seva primera cançó *We Came in Peace*, considerada la primera música trance, segons Rick Snoman al seu llibre *Dance Music Manual*.

Format per un compàs de 4/4 com els altres gèneres, el rang del tempo es troba entre els 125 i els 150 BPM's, però és millor procurar produir entre 137 i 145 BPM's. Normalment, en un tema trance, s'hi troben sintetitzadors melòdics i/o veus reverberades, que van conduïdes per un patró de ritmes i línies de baix. El trance és el gènere musical d'electrònica més emotiu, raó per la qual conté tant llargues baixades o pujades, moment on s'aconsegueix el clímax.

2.3. Eines de producció

Per a la realització d'aquest projecte, s'ha preparat un estudi bàsic per a la producció musical, tal com es veu a la Fig. 2.1. S'utilitza un teclat, per a compondre melodies i ritmes. Dos monitors de resposta plana, de manera que el so obtingut, no canviï a l'hora de reproduir-se en una discoteca o en un cotxe. També, és necessària una targeta de so, per a obtenir freqüències que les targetes de so convencionals no poden captar ni reproduir. Finalment, es necessita un ordinador i el consegüent programari per compondre i per masteritzar. S'ha utilitzat el software REASON 5.0 de PROPELLERHEADS per a la composició i la mescla. Les llibreries de sons per a sintetitzadors i els samples, en aquest cas gratuïts, són elements importants que poden afavorir el resultat final de cada composició. Seguidament, s'empra el software LOGIC PRO X i els *plug-ins* IZOTOPE OZONE 5 i WAVES DIAMOND BUNDLE, per a fer el màster dels cinc temes finals.



Fig. 1 Estudi bàsic de producció musical. Format per dos monitors, una targeta de so M-Audio, un teclat Oxygen 49 i un ordinador amb pantalla externa.

Per a la realització del videoclip s'ha dissenyat un guió, seguidament s'ha preparat un pla de rodatge i s'ha reservat el material. En el rodatge, hi han participat dos càmeres, dos actors i

una actriu. El material utilitzat durant el videoclip consta de tres càmeres, un joc de focus amb filtres, un rail, dos trípodos i dos objectius.

A continuació, s'ha fet us del software FINAL CUT PRO, per a muntar el so i les imatges i s'han afegit els efectes més convenients per a finalitzar el videoclip. Tanmateix, s'ha fet us del software d'edició Adobe After Effects per a la creació de la cortineta que apareix al videoclip.

Finalment, s'ha fet servir Adobe Photoshop per al disseny de la caràtula del DVD final i per a la caràtula del tema a internet.

2.4. Videoclips actuals

En l'actualitat, dos són els temes que han competit per ser el més vist i escoltat de tot l'any. En primer lloc, el videoclip de Robin Thicke i *Blurred Lines* (ft T.I Pharrel) amb 248 milions de visionats a Youtube, i en segon lloc el *Get lucky* de Daft Punk amb 157 milions de visionats.

L'any passat el trencapistes va ser el *GAGNAM STYLE* de PSY, que innovava amb l'estil i aconseguia 1.871 milions de visites a Youtube.

Per a la realització del videoclip promocional, ens hem inspirat en un tema de BBE anomenat *Seven Days & One Week*, ja que l'estil que s'utilitza en el videoclip, surt de la típica imatge de persones ballant en una pista, i fa servir unes imatges que no tenen a veure amb el gènere de la música, però que en conjunt, es crea una harmonia i un espai particular que convida a veure i escoltar fins al final.

3. Objectius i abast

3.1. Objecte del projecte

L'objectiu ha estat aconseguir un producte de qualitat, similar o millor als que podem trobar avui dia al mercat musical. Un recopilatori de cinc pistes d'estils variats, emmarcades dins de la música electrònica, i un videoclip amb una d'elles. Un videoclip on importa més la música que les imatges, de tal manera que ha de fomentar la promoció a internet. La idea ha estat aconseguir un producte competitiu que pugui obrir-se camí en el mercat musical o si més no, escalar un grau en el reconeixement de l'artista.

3.2. Metodologia

Els passos a seguir comencen per parar a escollir el gènere que es vol produir. A partir d'aquí s'adjudica la velocitat desitjada al projecte. El procés següent és el de compondre i començar a utilitzar els canals de la taula de mesclades de què disposem. En aquest cas, comencem a crear les caixes de ritmes, que contenen els bombos, les percussions, i en alguns casos efectes. Es creen patrons diferents mesclant els sons, que s'obren al llarg de la cançó creant ritmes variats. Seguidament s'utilitza un sintetitzador de baix o bé un sampler, i es crea una base que acompanyarà al ritme. A partir d'aquí, ja es pot partir d'una base i començar a afegir els samples o sintetitzadors que més s'adeqüin al projecte a realitzar. Abans de col·locar qualsevol instrument però, es realitza una recerca intensa a tots els sons disponibles que, afortunadament, són inacabables per la gran quantitat que n' existeixen.

El pas següent a la composició, són les automatitzacions. Un procés delicat i costós, que consta en establir punts de configuració de ratis, de velocitats, de reverberacions, que en un moment donat de la cançó és necessari que canviïn per crear un efecte i s'han de marcar. Cada canal de la taula, equival a un o varis instruments, i això vol dir que cada canal s'ha d'automatitzar per separat. Cal destacar que en aquest punt, és on afegim *fades in/out*, molt importants per netejar cops de so.

El mateix passa amb les equalitzacions, un cop fetes les automatitzacions, s'escolten tots els canals per separat i es poleixen, retocant les freqüències altes, mitges i baixes, procurant que tot soni nítid.

Arribats a aquest punt, toca fer el procés de masterització, on cada cançó es passa per un programa de *mastering*, que ajuda a donar força i pes a la cançó. El que s'utilitza en aquest cas és Waves, un plug-in molt complet de Logic Pro, que ofereix configuracions preestablertes per agilitzar el procés i adequar-lo al tipus de lloc al que va dirigida la cançó o adequada al tipus de gènere. Reason també té opcions per realitzar la masterització, però els resultats obtinguts amb Logic Pro són més satisfactoris.

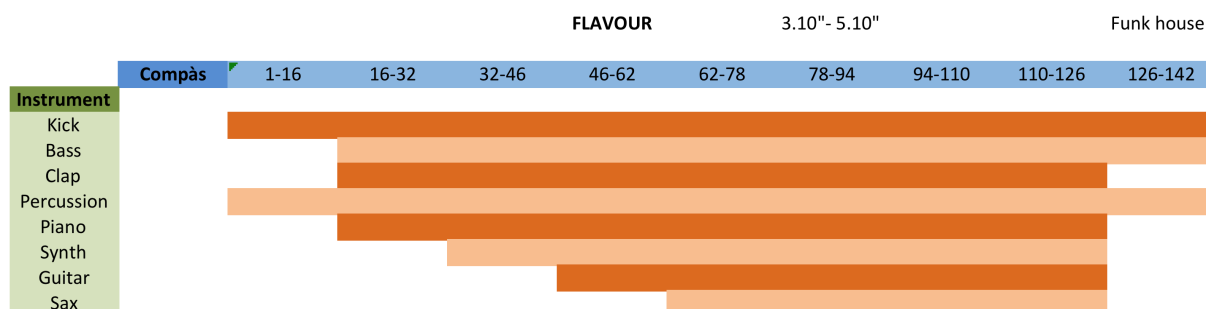
Per a la realització del videoclip, s'ha creat un briefing i s'ha fet una història relacionada amb el nom de la cançó, enlloc de realitzar un videoclip en relació al seu gènere. A continuació, s'ha dissenyat el pla de rodatge i el guió tècnic i posteriorment s'ha dut a terme. Seguidament, s'ha muntat el videoclip conjuntament amb el Màster i s'han aplicat els efectes i retocs visuals més adients. Per a realitzar el muntatge s'ha utilitzat el software Final Cut Pro i, a més a més, s'ha fet ús del programa Adobe After Effects per tal de crear una cortineta animada.

Finalment, s'ha dibuixat una caràtula amb Adobe Photoshop per fer la portada de l'àlbum per, posteriorment, fer-ne difusió a Internet.

3.2.1. Composició

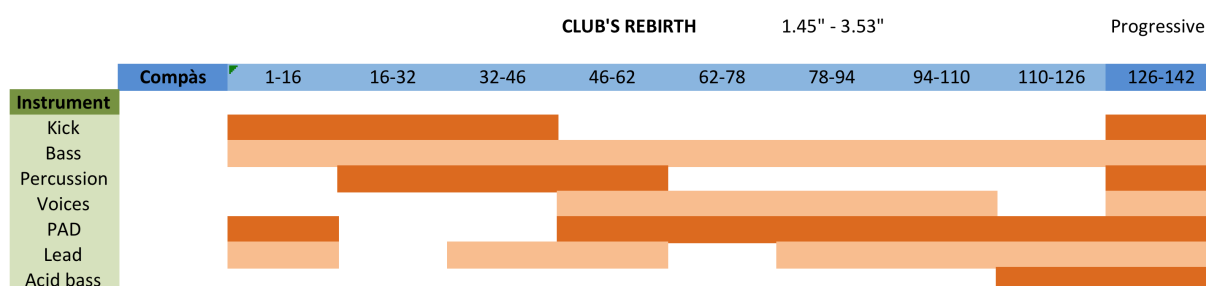
Des de fa quasi dos anys, la composició musical ha estat gaire bé una necessitat diària. Més de 100 projectes iniciats (dels quals se n'ha escollit 5), moltes sensacions, emocions i estats d'ànim, han estat els condicionants de totes les composicions realitzades fins a dia d'avui. Un romanç, un bon dia, el cant dels ocells o una brisa, qualsevol element serveix per començar a compondre una nova peça i intentar transmetre les emocions o els sentiments que una persona pot arribar a sentir. La continuïtat de cada peça dependrà d'altres factors a més de l'estat d'ànim, com per exemple, alguna música escoltada anteriorment i es recorda, o bé un instrument nou que afegim i ens canvia el contingut de tot el tema.

Per a compondre s'ha utilitzat Reason 5. Per defecte s'ha carregat una taula de mesclades de 14 canals, una caixa de ritmes Kong que farà la funció de Sidechain i un altre Kong per fer la caixa de ritmes:



Estructura d'un interval de Flavour, a una velocitat de 126 BPM's.

Per a produir *Flavour*, s'han utilitzat dotze dels catorze canals de la taula de mesclades. En total 8 Samplers NN-XT, 1 KONG, 1 THOR, 1 REDRUM. Les veus que sonen s'han enregistrat amb un micròfon Shure SM-58 i se'ls hi ha aplicat un conjunt de reverbs, delays i vocoders, per tal de crear una veu més plena i més electrònica. Ens hem inspirat en artistes com Jacques Renault, Daft Punk o Junior Jack per a dur a terme la cançó.



Estructura d'un interval de Club's Rebirth, el single de l'àlbum, a una velocitat de 127 BPM's.

Club's Rebirth és el single del disc per la seva essència purament electrònica. Per a la seva producció, s'han utilitzat els 14 canals de la taula de mesclades, amb 3 KONG, 4 NN-XT, 1 Dr OCTO REX, 1 THOR i 3 COMBINATORS. Un dels KONG s'utilitza com a canal de Sidechain, de manera que, connectat a varis SPIDER AUDIO MERGER, ens permet aplicar la compressió a tants aparells com vulguem.



Fig.2 Reason 5. KONG Drum Designer connectat a 4 Spider Audio Merger per repartir el Sidechain

	Compàs	1-16	16-32	32-46	46-62	62-78	78-94	94-110	110-126	126-142
Instrument										
Kick										
Bass										
Clap										
Percussion										
PAD										
Voices										
Guitar										

Estructura d'un interval de Make it, a una velocitat de 128 BPM's.

Una de les cançons més aconseguides fins el moment és *Make it*, un house progressiu molt potent creat fent ús de 12 canals de la taula de mesclades. S'han utilitzat 3 KONG, un per a fer el sidechain, un per a la caixa de ritmes, i l'altre per als timbals i les atmosferes. També hem afegit 5 NN-XT, 2 COMBINATOR, 1 THOR i 1 DR OCTO REX. Té una línia progressiva que convida a no deixar d'escoltar-la.

3.2.3. Masterització

Per al procés de masterització s'ha utilitzat el software Lògic Pro X, amb els plug-gins Izotope Ozone 5 i Waves Diamond Bundle instal·lats. El motiu de no utilitzar Reason amb Logic per *rewire*, és perquè fins ara, només s'ha treballat amb Logic per a masteritzar, no per a compondre.

És molt important disposar de dos monitors amb un rang de freqüència adient, i tenir-los col·locats de forma triangular, a l'alçada de les orelles.

Fet això, es procedeix a inserir un Equalitzador, que s'utilitza per netejar freqüències molestes i malsonants. En la música electrònica, es fa un tall vora als 16.000 Hz, ja que a partir d'aquí les freqüències són molestes.

A continuació, s'insereix un plugin de WAVES anomenat "MAXXBASS". És un plugin que fa possible que els aparells com els mòbils i els i-phones conservin els greus quan reproduïxen les pistes.

A continuació, s'insereix un compressor per a reduir els cops de volum de cada cançó. Aquesta compressió ha de ser suau, sense reduir més de 4dB.

Un cop la pista està neta, és el moment de donar amplitud al camp estereofònic. En aquest cas, s'afegeix un altre plugin de WAVES anomenat "S1 IMAGER", i se li anirà apujant el grau d'amplitud estereofònica, fins a aconseguir més espai sense perdre potència.

Seguidament, s'aplica un compressor multibanda, així s'aconsegueix reduir cada freqüència sonora depenent de la seva potència, de tal manera que al aplicar-lo, apareixen freqüències prèviament emmascarades.

Arribats aquí, ja es té el rang freqüencial aplanat, així que arriba el moment de maximitzar la pressió sonora de la pista en qüestió. L'experiència recomana el maximitzador "L2" del pack WAVES. Es col·loca el màster de sortida a -0.1, pel simple fet d'evitar trencaments. A partir d'aquí, es comença a baixar el *Threshold* fins que la barra "ATTEN" oscil·li entre -3 i -6. Es procura aconseguir el so més potent i nítid sense trencaments, afinant bé l'orella.

Hi ha moltes maneres de masteritzar, però aquesta resulta més eficient en comparació amb les que s'han fet fins ara.

3.2.4. Pre-producció

Per a realitzar el videoclip, d'entrada s'ha confeccionat un guió. A continuació, s'ha creat un pla de rodatge per a dur a terme totes les tasques de la gravació. Cal recordar que la idea final ha resultat una història relacionada amb el nom de la cançó, més que amb el gènere a la qual pertany.

Pla de rodatge

ARGUMENT

És un dia assolellat, ens trobem a l'estació de tren. S'observa un tren que arriba a l'estació. Un cop arrenca, veiem una noia vestida de tal manera que crida l'atenció, amb el cap avall, aturada, pensativa. Ella aixeca el cap i ens traslладem cap al fons de la imatge on s'observa la platja. Veiem plans de la platja i de com la noia disfruta del so de la brisa i del mar. Veiem el pla des de la finestra d'un cotxe, els edificis passant, la gent circulant..

Arribem a una casa. S'observa una maleta amb roba blanca i una amb roba negra, una vestimenta peculiar.

Ara veiem unes vistes d'escàndol, quan amb el zoom out observem que estem al balcó de la casa i entra a pla la noia d'abans, vestida d'infermera/massatgista, d'un blanc imponent, li ressalta el vermell dels llavis...Es disposa a fer un massatge a algú tombat. Observem imatge a càmera lenta de com l'oli li cau a la pell a dojo o bé li tira lentament, creant un caminet per l'esquena. Ella li fa un massatge amb sensualitat a l'esquena.

Salt en el temps.

Tornem a veure el mateix pla de les vistes, i amb el zoom out tornem a estar al balcó. Aquesta vegada la noia que entra a pla va de negra, com la *Catwoman*, i s'encén un cigarret. El llença i el trepitja, i es dirigeix a una cantonada de la casa on hi ha un noi encaputxat, lligat amb una cadena, com un gos. Es veu un pla a contra llum, de la noia subjectant un látigo, preparant se per fuetejar-lo. Per les ombres, podem veure com el pica.

Observem mentre la noia segueix fuetejant al pobre home, que apareix un nou client, en aquest però, fa del seu acompanyant.

LOCALITZACIONS (tot es grava de dia)

- Escena 1. Estació de tren Cabrera / Vilassar de mar
- Escena 2. Platja Cabrera
- Escena 3. Ciutat Mataró/BCN (vistes des de el cotxe)
- Escena 4. Casa Pintor. Exterior
- Escena 5. Casa Pintor. Interior. Habitació amb Maletes
- Escena 6. Casa Pintor. Exterior. Terrassa. Massatges
- Escena 7. Casa Pintor. Exterior. Terrassa. Sado
- Escena 8. Casa Pintor. Interior. Habitació. Sac amb diners
- Escena 9. Casa Pintor. Interior. Partida póker

DIES DE RODATGE

- Dia 1. Dissabte 26 d'Abril. Amb Zoraida, Carles Roca i Enric Escuin. + Algun col·laborador per la timba.
- Dia 2. Gravació de plans localització de la platja de Vilassar, Cabrera, Premià. Gravació de la ciutat. Amb Carles Roca i/o Enric Escuin.

Guió tècnic

Escena 1 / EXTERIOR / Estació de tren de Cabrera

1- Plans localitzatius.

2- Pla gral. del tren com s'aproxima

3- Pla gral. Davant de la via. (el tren passa de cop i on no hi havia ningú i apareixerà la protagonista).

4-Pla detall (rellotge de l'estació, bandera onejant..)

5- Pla gral. (3) amb el tren arrencant on de sobte es veu la protagonista i la gent circulant.

6- Zoom in cap a la protagonista (mentre aixeca el cap) fins a pla mig

Escena 2 / EXTERIOR / Platja Cabrera i Premià

7- Fosa i pla gral. De la sorra de la platja

8- Pla gral. Onades

9- Pla gral. De la platja al que entra la protagonista, escoltant alguna cosa.

9.1- Tràveling Pla gral. d'ella per la platja.

10- Pla detall, uns ocells

Escena 3 / INTERIOR / Cotxe (Vistes a ciutat, edificis)

11- Pla gral dels edificis

12- Pla gral de la gent amunt i avall

Escena 4 / EXTERIOR / Casa Pintor

13- Plans localitzatius de la casa

Escena 5 / INTERIOR / Casa Pintor. Habitació

14- Plans detall de maletes amb roba blanca i negra. Time-lapse.

15- Pla mig de protagonista posant-se mitges. Time-lapse.

Escena 6 / EXTERIOR / Casa Pintor. Terrassa. Massatges

(provar pla 16 amb tràveling endarrera)

16- Pla seqüència: vistes al mar. Zoom Out i entra a pla la protagonista amb un Escorç i es dirigeix a una tombona on es veu un home tumbat.

17- Pla primer de l'esquena del home on se li aboca l'oli a xorro (càmera lenta).

18- Pla primer de les mans fent un massatge.

19- Pla mig de massatgista somrient.

Escena 7 / EXTERIOR / Casa Pintor. Terrassa. Sado

20- Pla seqüència: vistes al mar. Zoom Out i entra a Pla la protagonista amb un Escorç i passem a Pla sencer de cap a peus. Es dirigeix a la barana a fumar un cigar.

21- Pla mig de cara de la protagonista que tira el cigar.

22- Pla gral de la protagonista aixafant el cigar a lo GREASE i es dirigeix cap al fons.

23- Pla gral de paret on es comença a veure una ombra. Anar apropant fins que es vegi un home lligat. Pla Primer de l'home de genolls amb el cap avall. L'aixeca i que veu:

24- Pla sencer de la protagonista a contrallum. Subjecta alguna cosa per fujetejar. (Gravar aquest pla amb el croma, per aplicar FX)

25- Pla gral de la paret on es veuen les ombres de la pallissa.

Escena 8 / INTERIOR / Casa Pintor. Habitació. Sac de diners

26- Pla gral habitació amb un sac sobre el llit. La protagonista agafa calers i marxa.

Escena 9 / INTERIOR / Casa Pintor. Sala. Partida de pòker

27- Pla gral taula de poker plena de gots ampolles bitllets i cartes.

28- Pla gral partida de 3 jugadors a la que es suma la protagonista.

29- Pla mig de la protagonista anant amb tot, i pren un got de trago.

30- Pla mig de l'home de les ulleres i el barret , que ho guanya tot i riu.

31- Pla primer dels ulls de la protagonista mirant els calers de cada un.

32- Pla detall dels diners de cadascú.

33- Pla mig de la protagonista decidida a anar a per el que més en té.

34- Pla detall per sota taula de la protagonista posant-li la ma per la cuixa.

35- El jugador de la partida, se la mira, dissimulant...

PLANS EXTRA

- Pla detall ninot budista (Casa Ignasi)
- Exterior de la mansió M.

ATREZZO

- Antifaç
- Pantaló licra
- Top licra o negre
- Látigo
- Bata blanca
- Botes negres altes
- Oli
- Cadena gos ferro
- Collar
- Mascara rei misteri
- Tauler de pòquer
- Taula rodona
- Ampolles
- Gots
- Bitllets falsos
- Roba per l'estació
- Mitges blanques
- Tovallola
- Tabac
- Sac de calers
- Habano
- Barret Heisenberg
- Bigoti
- Corbatí
- Guants negres llargs

- Botes / Roba (top negre sadomasoquista)
- Màscara gatona
- Perruca negra melena
- Perruca rossa (massatgista)
- Vestit Star Wars
- Mitges blanques
- Sabates fines

3.2.5. Realització

El rodatge del videoclip s'ha gravat en dos dies. El primer s'ha rodat a la platja de Cabrera de Mar i a una torre de Cabrils. El segon dia, tot el rodatge s'ha fet a la torre de Cabrils. El guió final, no s'ha pogut complir al peu de la lletra, i s'ha canviat el final de la història. Si més no, s'ha finalitzat de manera satisfactòria. Tanmateix tampoc s'ha fet us del croma reservat, i en canvi, s'ha improvisat un tràveling amb un trípede i un patinet. Tot el videoclip s'ha rodat amb dues càmeres Canon EOS i una tercera Nikon D3100, utilitzada per a fer algun pla recurs. Per a la il·luminació, s'ha fet servir un kit de tres focus amb filtres de color i un reflector. També s'han gravat imatges del camí de la platja a la torre.

3.2.6. Post-producció

L'edició del videoclip s'ha fet amb Final Cut Pro X. Un cop escollides les millors escenes, s'han muntat d'acord amb el guió i s'han anat aplicant transicions per enganxar els plans de manera subtil. Per a crear la transició rotatòria de colors, s'ha dibuixat un objecte amb Adobe Photoshop i seguidament s'ha animat amb Adobe After Effects. A molts plans se'ls hi ha retocat el color, per intensificar un to càlid i sensual, i potenciar la relació entre el videoclip i el nom de la cançó. També s'han fet automatitzacions d'opacitat per mostrar dos plans alhora, o bé per a fer foses. S'han automatitzat també alguns plans perquè canviïn de mida i s'aconsegueixi més dinamisme, a part d'utilitzar aquest recurs per a crear *zoom in* i *zoom out*. Per acabar, s'ha retocat la velocitat d'algun pla, ja sigui per accelerar-lo o bé per ressaltar alguna imatge. La col·locació dels plans s'ha fet procurant aconseguir captar l'atenció de l'espectador, tot marcant els canvis de color i dels plans, ajudats amb els moments més forts de la cançó.



Fig. 3 Final Cut Pro X. Videoclip de Chinese Pleasure abans d'exportar-se.

3.3. Definició dels objectius i abast

L'objectiu predominant d'aquest projecte és intentar fer de la música una feina. Es vol crear un nou estil o si més no, mirar de recrear estils passats amb sons actuals.

Per a fer això, es procura treballar amb un estudi el més ben preparat possible, sempre intentant aconseguir un millor nivell i uns coneixements que evoquin en resultats importants.

L'experiència sonora adquirida al llarg dels anys, resulta idònia per a emprar les tècniques de la composició i la producció musical. Gràcies a això, i en gran part a l'ús d'instruments musicals al llarg dels anys, la metodologia per compondre resulta més senzilla i pràctica. Es vol tractar de crear un disc que algú estigui disposat a comprar o a oferir un reconeixement per ell; intentar transmetre el màxim sentiment per arribar als oients i agradar-los-hi.

Per al videoclip, s'ha volgut crear una història combinada amb imatges brillants, llampants o peculiars. La tècnica de vídeo adquirida durant el grau ha estat vital per a la realització i producció del videoclip, així com la disponibilitat del material de la Universitat. Tanmateix cal destacar la col·laboració de les persones, amics i companys de classe que s'han ofert per a col·laborar en el rodatge del videoclip, sense les que no hagués pogut ser una realitat.

4. Concepció global

4.1. Concepció

El producte esperat s'encamina a destacar entre els èxits que sonen avui dia, intentant desmarcar-se de l'etiqueta de "comercial". Del caràcter de les composicions en destaca sobretot el bombo, un element considerat vital en qualsevol festa on soni música electrònica i es vulgui ballar. Sobretot perquè el ritme del bombo es com el ritme del cor, i l'eufòria i la percepció, dependran de l'impacte que produeixi. També hi ha un predomini de les línies de baix, com a instrument de força i de ritme, amb els volums més elevats. Així, a les melodies i les veus (en algun cas), se'ls hi apliquen efectes de reverberació i modulació, i situant-les en diferents llocs del camp estereofònic, s'aconsegueix més riquesa, color i diversitat, i per tant més presència. Algunes d'aquestes característiques provenen del House i alguns del Techno, això és degut a l'escolta d'aquests gèneres al llarg dels anys.

Més concretament, es vol crear un estil barrejat, amb tocs de gèneres ja existents, i produir noves sensacions. Es pot arribar a parlar d'un *Hard Funk* que combinaria sons originaris del Funk, estructures pròpies del House i la duresa i força del techno, així com un House progressiu que el drop recorda l'electro o l'EDM.

4.2. Disseny de producte

El disseny del producte és un compacte amb una impressió d'un logotip creat amb Adobe Photoshop, amb el que s'ha utilitzat una cara real i s'ha transformat en un ser que s'ha clonat. S'ha dibuixat una fletxa que indica el camí al club, en honor al nom de l'àlbum *Club's Rebirth*. Representa que són un grup de fanàtics de la festa que es disposa a anar-hi. Aquest compacte inclou el videoclip promocional, i seguidament les quatre pistes restants que es reproduiran automàticament. Les pautes que marquen el disseny de la imatge passen per utilitzar Adobe Photoshop, i fer dissenys per a la caràtula del CD, i per a les imatges de la web i xarxes socials.

5. Viabilitat del projecte

5.1. Anàlisi viabilitat tècnica

Els objectius del projecte són totalment assolibles si es té una mínima ambició i ganes de treballar. El projecte escollit, amb la experiència assolida al llarg dels anys, i els elements tecnològics que poc a poc s'han adquirit treballant al llarg dels anys, fan que aquest projecte sigui més assolible, factors que fan que s'acabi complint. Es requereixen moltes hores i més coneixements, i sobretot, tenir passió per descobrir els secrets per que la música, acabi essent un ofici, o el que és el mateix, movent les masses de gent.

El procés més exigent del projecte és el de compondre les cançons, ja que comporta moltes hores de proves i escoltes, i requereix de creativitat a l'hora de crear noves melodies i sons. D'altra banda, cal destacar l'edició del videoclip, una feina complicada i que també requereix molta dedicació i creativitat, si es realitza amb ordinador i software d'edició de vídeo i 3D.

5.2. Anàlisi viabilitat econòmica

5.2.1. Pressupost intern (simulat)

Cost recursos humans:

	Cost/hora	Hores	Preu
Cap de projecte	23	200	4.600
Compositor musical	20	175	3.500
Operador de càmera	15	15	225
Editor de video	15	40	600
Dissenyador gràfic	15	10	150
Total (€)			9.075

Taula 5.2.1. Costos recursos humans

Amortitzacions material i software:

Material	Preu
Ordinador	1.200
Monitors	400
Tarjeta de so	150
Teclat	150
Reason 5	150
Logic Pro	180
Izotope	175
Càmera	500
Total Amortitzacions 4 anys (€)	2.905
Total Amortitzacions 1 any (€)	726,25

Taula 5.2.2. Amortitzacions de material i software

Altres costos:

Concepte	Quantitat	Preu
Dietes	40 x 5	200
Consumibles	Indefinit	50
Total (€)		250

Taula 5.2.3. Altres costos

Costos totals:

Recursos humans	9.075
Amortitzacions	726,25
Altres costos	250
Total projecte	10.051,25

Taula 5.2.4. Costos totals

5.2.2. Pressupost real

Totes les persones que han col·laborat en la realització d'aquest projecte, ho han fet de manera gratuïta i voluntària, per tant, del pressupost real es destaquen bàsicament el cost de l'estudi i altres costos:

Amortitzacions material i software:

Material	Preu
Ordinador	1.200
Monitors	400
Tarjeta de so	50
Teclat	150
Reason 5	0
Logic Pro	0
Izotope	0
Càmera	0
Total Amortitzacions 4 anys (€)	1.800
Total Amortitzacions 1 any (€)	450

Taula 5.2.5. Amortitzacions de material i software (reals)

Altres costos:

Concepte	Quantitat	Preu
Dietes	2	20
Consumibles	Indefinit	20
Total (€)		60

Taula 5.2.6. Altres costos (reals)

Costos totals:

Recursos humans	0
Amortitzacions	450
Altres costos	60
Total projecte	510

Taula 5.2.7. Costos totals (reals)

5.3. Estudi de mercat i pla de negoci

El món de l'electrònica musical està molt estès avui dia, el que comporta un moviment de patrimonis molt important. Com en tots els arts, els productes comercials són els que més es venen, més enllà de la qualitat o dels sentiments que expressi el producte. La intenció d'aquest projecte és introduir un gènere que desperti gustos, tal vegada apagats amb els anys, degut a la superposició d'altres estils que han mig acabat amb gèneres anteriors.

El sistema de funcionament del mercat musical d'avui dia està centrat en l'Internet. Les noves produccions que apareixen al mercat, es posen a la venda en format digital (mp3) per mitjà de programes com Itunes o Spotify, o bé des de pàgines web dedicades a la venda de música online com Beatport, on les podem trobar a preus molt assequibles (2 a 5€). A la llarga, aquest sistema resulta el més adequat, ja que tots els medis de reproducció i promoció actuals, ràdios, discoteques, webs, utilitzen el format mp3. És un clar exemple de com el món digital s'ha menjat l'analogic, fins al punt de deixar de fabricar suports per als formats analògics.

Les dades de l'Institut d'Estadística de Catalunya, confirmen del passat 2012, més de 3000 oients diaris a les emissores musicals. I les dades obtingudes pel Ministeri de Cultura del Govern Espanyol xifren en 44,50% del total, els registres de música electrònica del passat 2012.

Per entrar en aquest mercat, es preveu produir un número de cançons suficient per a crear un *dj set*, per poder realitzar sessions exclusives a sales de renom. A més, es promocionen les cançons a través de xarxes socials i ràdios, ambdós gratuïts o de pagament, i també es cerca algun segell discogràfic, que s'interessi en treure a la venda algun dels temes produïts.

Per començar, es llencen temes en format digital gratuïtament per donar a conèixer l'artista productor i més endavant, es posen a la venda a baix cost.

6. Aspectes legals

Per la realització d'aquest projecte, s'ha fet us del servei que ofereix Safe Creative, que atorga drets d'autor a tothom qui penja les seves obres, oferint la opció d'escollir els drets que es desitgin per a cada obra. En aquest cas, s'ha escollit una llicència de reproducció exclusivament. El dret de descàrrega no està permès, ni tampoc el dret de distribució. D'aquesta manera, qui vulgui alguna de les cançons realitzades al projecte, les haurà d'adquirir comprant, i en un principi el beneficiari serà el propi autor, si no és que abans d'haver acabat el projecte, algun segell discogràfic es vol fer amb algun tema de l'autor i li ofereix treballar sota el seu nom.

7. Conclusions

Una de les intencions per les quals, la indústria musical va decidir digitalitzar-se, va ser per augmentar les vendes. Malauradament, aquesta renovació va causar dos problemes: En primer lloc, la supressió quasi total de la planxa de vinils, amb la consegüent aturada de producció de plats gira-discs i, en segon lloc, un descens molt important del preu de les produccions musicals. A més, el fet de publicar cançons a internet, ja sigui per a vendre o per promocionar, fa que molta gent pugui descarregar els arxius sense permís, i de retruc, els productors musicals surten afectats directament per la disminució de les vendes.

D'altra banda, el cost econòmic que suposa crear un "èxit", no té res a veure amb el benefici que se'n pot arribar a derivar, i aquesta és una de les principals motivacions per a seguir millorant dia a dia.

Els resultats obtinguts amb la realització d'aquest projecte han estat molt satisfactoris i enriquidors en tant que s'han après molts conceptes i moltes tècniques, per arribar a aconseguir uns sons professionals com els que trobem avui dia en la indústria musical.

Quan a la realització del videoclip, ha servit de gran experiència per a tots els que l'han realitzat, no només per tractar-se del primer videoclip de música electrònica, sinó perquè a més, es convertirà en el punt de partida d'un seguit de videoclips que acompanyaran les noves i més destacades produccions musicals de l'artista productor. Tanmateix, el cost de la realització del videoclip ha estat molt baix, ja sigui per l'abast del material com per la col·laboració d'altres persones, fet que convida a seguir treballant per aconseguir algun dia guanyar-se la vida realitzant videoclips o cançons.

Finalment, cal dir que el mercat musical està força saturat, i que per tant, o es tenen contactes, o bé es col·labora i es comparteix informació i coneixement, creant d'aquesta manera treballs conjunts i amb més pes i força.

8. Referències

Llibres

Dance Music Manual Rick Snoman. Producció musical

Electronic and Experimental Music Tom Holmes. Tecnologia, música i cultura

Manual del Reason 5.0 Propellerheads

Music in the Digital Age ©2012 Andrew Dubber. Comerç i cultura de la música popular

The MIDI Manual ©2007 David Miles Huber. Guia pràctica per usar MIDI a l'estudi

Web

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Origen-y-Desarrollo-De-La-Música/7098726.html>

Orígens de la música electrònica

<http://www.identi.li/index.php?topic=249037>

Gèneres i subgèneres de la música electrònica

http://www.ehowenespanol.com/diferencia-generos-musicales-trance-tecno-info_226538/

Techno i Trance. Producció.

9. Annexos

9.1. Fitxes d'estructuració dels temes