

# Ideación y dirección de un videoclip del género metal progresivo

---

Iker Sanchez Vazquez

Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2023-24



*Centre universitari adscrit a la*



Universitat  
Pompeu Fabra  
Barcelona





*Centre universitari adscrit a la*



**Grau en Mitjans Audiovisuals**

**IDEACIÓ Y DIRECCIÓ DE UN VIDEOCLIP DEL GÉNERO METAL PROGRESIVO**

**IKER SANCHEZ**

**TUTOR: RAFAEL SUÁREZ**

**CURS 2023-24**





## **Agradecimientos**

Quiero expresar mi agradecimiento por el esfuerzo y dedicación de todas las personas involucradas en *Abyss Cry*, y especialmente a María Solsona y a su equipo, por aceptar participar en el proyecto de manera desinteresada y realizar un excelente trabajo.

Un agradecimiento especial a Albert Ferrer y Toni Ubach por su generosidad al ayudar en el proyecto con la cesión de material audiovisual.

Doy un sincero agradecimiento a Pol Castillo por ceder la borda de su familia, por su ayuda en el proyecto y por rescatar a los miembros del equipo de los caminos embarrados de las Bordas del Rigoder.

Quisiera expresar mi agradecimiento a todo el equipo de SERMAT, y en particular a Luca Saavedra, por las facilidades brindadas en el préstamo del material.

Finalmente, gracias a Rafa Suárez, por toda su enseñanza y por su ayuda.



## **Resum**

Aquest treball de fi de grau té com a finalitat la ideació i direcció d'un videoclip de metal progressiu, inspirat en el curtmetratge *Jíbaro* d'Alberto Mielgo, reivindicant la figura del director com l'eix creatiu del projecte. A través de l'estudi dels gèneres audiovisual i musical, s'ha concebut un imaginari visual amb una estètica concreta, dut a terme amb recursos limitats, la qual cosa es reflecteix en l'obra audiovisual final.

## **Paraules clau**

Vídeo musical; ideació; direcció; metal progressiu; Jíbaro

## **Resumen**

Este trabajo de fin de grado tiene como finalidad la ideación y dirección de un videoclip de metal progresivo, inspirado en el cortometraje *Jíbaro* de Alberto Mielgo, reivindicando la figura del director como el eje creativo del proyecto. A través del estudio de los géneros audiovisual y musical, se ha concebido un imaginario visual con una estética concreta, llevado a cabo con recursos limitados, lo cual se refleja en la obra audiovisual final.

## **Palabras clave**

Videoclip; ideación; dirección; metal progresivo; Jíbaro

## **Abstract**

This final degree project aims to conceptualize and direct a progressive metal music video, inspired by Alberto Mielgo's short film *Jíbaro*, while reclaiming the role of the director as the creative center of the project. Through the study of audiovisual and musical genres, a specific visual imagery with a concrete aesthetic has been conceived, executed with limited resources, which is reflected in the final audiovisual work.

## **Keywords**

Music video; ideation; direction; progressive metal; Jíbaro

# Índice

Índice de figuras .....	V
Índice de tablas .....	IX
Glosario .....	XI
1. Introducción.....	1
2. Marco Conceptual .....	5
2.1 La figura del director en una obra audiovisual .....	5
2.2. Las funciones del director en una producción .....	6
2.3 El videoclip musical como producto comercial .....	7
2.4 El videoclip como género audiovisual.....	9
2.5 El metal progresivo: orígenes y características .....	11
2.6 El monstruo en el videoclip del género rock y sus variantes.....	12
2.7 El origen del mito de las sirenas .....	16
2.8 La evolución iconográfica del mito de las sirenas.....	16
3. Análisis de referentes .....	19
3.1 Referente temático:.....	19
3.1.1 Jíbaro (2022) – Alberto Mielgo .....	19
3.2 Referentes visuales: .....	22
3.2.1 The Witch (2015) – Robert Eggers .....	22
3.1.2 Because I Let You – Infected Rain (Ojog, 2023) .....	23
3.1.3 Are You Looking Up – Mk.gee (Arias, 2024).....	25
3.3.4 Sonne – Rammstein (Heitmann, 2001).....	27
3.3 Referentes estructurales .....	28
3.3.1 Memento (2000) – Christopher Nolan.....	28

3.3.2 King For A Day - Pierce The Veil y Kellin Quinn (Russ, 2012).....	30
4. Objetivos y alcance .....	33
4.1 Objetivo principal .....	33
4.2 Objetivos secundarios.....	33
4.3 Alcance .....	33
5. Metodología.....	35
5.1 Reuniones y estudio previo.....	35
5.2 Preproducción .....	37
5.2.1 La ideación.....	37
5.2.2 Guion del videoclip y escaleta .....	39
5.2.3 Guion técnico y storyboard.....	40
5.2.4 Localizaciones del videoclip.....	40
5.2.5 Plan de rodaje.....	43
5.3 Producción .....	43
5.4 Postproducción .....	44
6. Análisis de los resultados .....	47
6.3 Nivel narrativo.....	48
6.3.1 El inicio <i>in media res</i> .....	49
6.3.2 La discusión de la banda .....	50
6.3.3 El funeral de la sirena en el lago .....	51
6.3.4 El resurgir de la sirena .....	52
6.3.5 El desenlace circular .....	54
6.4 Nivel descriptivo.....	54
6.4.1 Escenarios con banda completa .....	55
6.4.2 Escenarios individuales.....	56
6.4.3 Las vocales de la sirena.....	57

6.5 Diseño visual .....	58
7. Ampliaciones futuras.....	61
8. Conclusiones .....	63
9. Estudio de viabilidad.....	65
9.1. Plan de trabajo .....	65
9.2 Viabilidad técnica y económica.....	66
9.2.1 Presupuesto real .....	66
9.2.1 Presupuesto profesional .....	69
9.3 Aspectos legales .....	72
10. Bibliografía.....	73
11. Filmografía .....	77
12. Anexos.....	79



## Índice de figuras

Fig. 1 La deformación facial de un personaje de <i>Black Hole Sun</i> (Greenhalg, 1994). Fuente: Youtube (2024). .....	14
Fig. 2 El cantante de Nine Inch Nails junto a un animal abierto imitando unas alas en <i>Closer</i> (Romanek, 1994). Fuente: Youtube (2024). .....	14
Fig. 3 Adaptación del infierno de El Bosco en <i>Untils It Sleep</i> (Bayer, 1996). Fuente: Youtube (2024). .....	14
Fig. 4 Marilyn Manson vestido de general en <i>The Beautiful People</i> (Sigismondi, 1996). Fuente: Youtube (2024). .....	15
Fig 5. El maniquí protagonista de <i>Tourniquet</i> (Sigismondi, 1996). Fuente: Youtube (2024). .....	15
Fig. 6 Jíbaro y la sirena besándose (Mielgo, 2022). Fuente: Netflix (2024). .....	20
Fig. 7 La sirena de Jíbaro, recubierta de oro y joyas (Mielgo, 2022). Fuente: Netflix (2024). .....	21
Fig. 8 Escena de muerte de Caleb en <i>The Witch</i> (Eggers, 2015). Fuente: A24 (2024). .....	22
Fig. 9 Escena de la morgue en el videoclip <i>Because I Let You</i> (Ojog, 2023). Fuente: Youtube (2024). .....	24
Fig. 10 Lena Scissorhands en el videoclip <i>Because I Let You</i> (Ojog, 2023). Fuente: Youtube (2024). .....	24
Fig. 11 Mk.gee en el videoclip <i>Are You Looking Up</i> (Arias, 2024). Fuente: Youtube (2024). .....	26
Fig. 12 Blancanieves y los seis enanitos en el videoclip <i>Sonne</i> (Heitmann, 2001). Fuente: Youtube (2024). .....	27
Fig. 13 Momento en el que Leonard Shelby asesina a Teddy al inicio de <i>Memento</i> (Nolan, 2000) Fuente: Elaboración propia (2024). .....	29

Fig. 14 Vic Fuentes y Kellin Quinn actuando como banqueros en el videoclip King For A Day (Russ, 2012). Fuente: Youtube (2024). .....	30
Fig. 15 Pierce The Veil interpretando el tema del videoclip King For A Day (Russ, 2012). Fuente: Youtube (2024). .....	31
Fig. 16 Localización técnica de la Borda Miquel. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	41
Fig. 17 Fotograma de las pruebas técnica en el Estany de les Abelles. Fuente: Elaboración propia (2024).....	42
Fig. 18 Fotografía tomada durante el rodaje en el jacuzzi exterior del polideportivo del Pas de la Casa. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	42
Fig. 19 A la izquierda, el equipo técnico intentando llegar al Estany de les Abelles, a la derecha la tela impermeable improvisada para poder rodar en el jacuzzi exterior. Fuente: Elaboración propia (2024).....	48
Fig. 20 Fotogramas de la secuencia inicial de Abyss Cry. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	49
Fig. 21 Fotografías de la lámpara principal y de la fachada de Borda Miquel. Fuente: Elaboración propia (2024).....	50
Fig. 22 Fotograma de Abyss Cry, donde vemos la discusión de los miembros alrededor de la sirena. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	50
Fig. 23 Fotogramas de los integrantes de DipDusk transportando el cadáver de la sirena en Abyss Cry. Fuente: Elaboración propia (2024).....	51
Fig. 24 Fotogramas del río previos al resurgir de la sirena en Abyss Cry. Fuente: Elaboración propia (2024).....	53
Fig. 25 Fotogramas de la sirena resurgiendo del agua en Abyss Cry. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	53
Fig. 26 DipDusk interpretando Abyss Cry en la Borda Miquel i en el Estany de les Abelles. Fuente: Elaboración propia (2024).....	55

Fig. 27 Fotogramas de planos cortos de la banda tocando en el Estany de les Abelles y la Borda Miquel. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	56
Fig. 28 Fotogramas de las escenas individuales de los miembros de la banda. Fuente: Elaboración propia (2024).....	57
Fig. 29 Fotogramas del vocalista y la sirena cantando Abyss Cry. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	58
Fig. 30 Fotografías tomadas durante el rodaje en la Borda Miquel. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	59
Fig. 31 Fotogramas del antes y el después del proceso de normalización. Fuente: elaboración propia (2024) .....	61



## Índice de tablas

Tabla 1. Cronograma Abyss Cry. Fuente: Elaboración propia (2024).....	65
Tabla 2. Presupuesto real de Abyss Cry. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	69
Tabla 3. Presupuesto profesional de Abyss Cry. Fuente: Elaboración propia (2024). .....	72



## Glosario

<i>Abyss Cry</i>	“Llanto del Absimo”.
<i>Bending</i>	Técnica utilizada en los instrumentos de cuerda que consiste en alterar la altura de una nota al estirar o presionar la cuerda modificando su tensión.
<i>Delay</i>	Técnica de procesamiento de audio que consiste en reproducir el efecto de un eco o una reverberación repitiendo un audio tras un breve periodo de tiempo.
<i>DipDusk</i>	Abreviación de <i>Deep Dusk</i> . “Crepúsculo profundo”.
<i>DoP</i>	Director of Photography.
<i>EP</i>	<i>Extended Play</i> . Formato a medio camino entre el sencillo y el álbum musical. Contiene más canciones que el primero, pero menos que el segundo, variando entre 3 y 6 temas en total.
<i>LUT</i>	<i>Look Up Table</i> . Archivo que contiene información de crominancia y luminancia que aplica una estética determinada a una imagen.
<i>Masterización</i>	Etapas final de la producción musical, donde se aplican unos procesos técnicos y matemáticos para preparar la mezcla final para su distribución y reproducción
<i>Mezclar</i>	Etapas de la producción musical donde se combinan y equilibran las diferentes pistas modificando el volumen, la panorámica, el contenido frecuencial, entre otros procesos.
<i>Metal industrial</i>	Género musical que combina el uso de sintetizadores y <i>samples</i> de la música electrónica con la distorsión y <i>riffs</i> de guitarra del <i>heavy metal</i> .
<i>Modulaciones</i>	Efecto utilizado en producción musical para generar cambios sistemáticos en las propiedades de una señal de audio.

<i>Nu metal</i>	Género musical surgido a mediados de los noventa, que combina elementos del metal, rock alternativo y rap, muy característico por sus <i>riffs</i> de guitarra contundente y voces agresivas.
<i>Reverb</i>	Efecto sonoro que consiste en simular el rebote natural de un sonido y por lo tanto la acústica de un espacio concreto.
<i>Riff</i>	Conjunto de notas musicales o acordes repetitivos tocados por una guitarra eléctrica que son distintivos de una canción.
<i>Sample</i>	En un contexto musical, grabación o fragmento de una canción, sonido o audio. Este puede ser usado para generar musica nueva o cambiar el significado del fragmento original por ejemplo.
<i>Tapping</i>	Técnica en la que el guitarrista golpea las cuerdas de la guitarra con las manos produciendo sonidos rápidos y distintivos.
<i>Travelling</i>	Técnica cinematográfica donde la cámara se desplaza físicamente por el espacio modificando el encuadre y la composición.
<i>Vibrato</i>	En guitarra, técnica que consiste en mover rápidamente una cuerda hacia arriba y hacia abajo creando una oscilación en la altura de la nota.

# 1. Introducción

Con el paso de la televisión, representada por canales como la MTV que institucionalizaron el videoclip como formato audiovisual, a internet, el vídeo musical se ha convertido en una fuente de contenido muy importante para este medio. Ya en 2011, el 52% del contenido publicado durante el mes de septiembre en la plataforma YouTube provenía de las industrias culturales como la publicidad o el cine. Pero el videoclip destacaba con diferencia, porque por lo menos 25 vídeos de la lista de los más visto eran vídeo musicales (Pérez, 2012). La predicción de Pérez sobre este “hecho que podría determinar el que parece el camino que mantendrá el canal, que posiblemente tienda a convertirse de manera progresiva en un portal de videoclips” (2012, pág. 53), parece ser del todo acertada, ya que a día de hoy, los vídeos más vistos de la plataforma siguen siendo video musicales: Despacito - Luis Fonsi (8 Billones de reproducciones), Shape of You- Ed Sheeran (6 Billones), See You Again – Wiz Khalifa & Charlie Puth (6 Billones), Uptown Funk – Mark Ronso & Bruno Mars (5 Billones). (Statista, 2024; Youtube, 2024).

Debido al modelo tradicional del videoclip televisivo, la estrategia comercial ponía el foco en los artistas como autores y responsables de su música e imagen. No obstante, en el videoclip actual se ha reivindicado la figura del director como el centro creativo del proyecto. Prueba de ello es la incorporación de créditos iniciales o finales en los clips, donde se resalta la autoría del director. "Este hecho supone una puesta en valor de la figura del director que comienza a reclamar su lugar como ente creativo en la producción del vídeo musical" (Rodríguez, 2017, pág. 237). La propia Rodríguez cita a numerosos directores como Johan Renck, Michel Gondry, Chris Cunningham e incluso Spike Jonze como muestras de esta nueva figura del director de videoclip, fenómeno al cual reivindica como el videoclip de autor, haciendo referencia al cine de autor. Además, algunos tienen la concepción del mundo del videoclip como una especie de cantera para el cine, destacando los casos de directores destacados de vídeos musicales que terminaron por migrar a la industria cinematográfica, y la proliferación de festivales y concursos dedicados a este género (Viñuela, 2013).

Por otra parte, el publicar vídeos musicales en plataformas de streaming se ha vuelto aún más crucial para las bandas emergentes o amateurs. Más allá de ser escuchados, también supone una oportunidad de mostrarse al público, construyéndose así una imagen y estética. Y es que el videoclip ya no nace del éxito de un álbum, sino que puede ser la puerta al primer lanzamiento

de estudio (Selva, 2012). Si unimos estos dos fenómenos que surgen a través del videoclip actual, resulta que el vídeo musical se convierte en un terreno fértil para la creatividad y la experimentación, tanto para los directores como para las bandas. Por un lado, las bandas pueden formarse una imagen distintiva y llamativa, para captar nuevo público, y por otro lado los directores cuentan con una libertad casi total para “recrearse” en sus obras y explotar su potencial (Brenes, A. y Alonso, D., 2011).

De esta relación fructífera que ofrece el clip moderno, nace el proyecto de *Abyss Cry*. En 2022, el director Alberto Mielgo nos presentaba una reinterpretación del mito clásico de la sirenas de Ulises, a través del capítulo de la serie de animación de Netflix *Love Death & Robots, Jíbaro* (2022). En este episodio, Mielgo, reivindica la figura de la mujer, proponiendo una sirena que más allá de ser una simple figura femenina seductora y mortífera, adquiere una nueva dimensión como sirena que se defiende y no deja que utilicen su cuerpo (James, 2022). Este episodio es fruto de inspiración e incluso acabada dando nombre al lanzamiento del primer *EP* musical de la banda emergente del género metal progresivo, DipDusk. Este *EP* compuesto de tres canciones, narra la historia del cortometraje de Mielgo, desde los distintos puntos de vista de los personajes, estableciendo una reflexión sobre la naturaleza humana. Tras un primer corte introductorio donde escuchamos un *sample* de un discurso sobre la condición humana, el *EP* arranca con el segundo tema, titulado *Abyss Cry*. En él se expone el punto de vista de la criatura mitológica, enfatizando en sus sentimientos de amor, ira, desolación y venganza.

Para su debut, la banda andorrana ha decidido realizar un videoclip promocional de *EP*. Aquí es donde entra el proyecto que se presenta, que consiste en la ideación y dirección del videoclip musical de *Abyss Cry*, para la banda DipDusk. Este proyecto representa la carta de presentación tanto musical como visual del grupo del Principado de Andorra, siendo una oportunidad para ganarse un lugar en el panorama nacional e incluso internacional. A través de este proyecto, se busca concebir y crear un videoclip de bajos recursos en el que se llevará a cabo una reinterpretación visual y temática de la canción *Abyss Cry*, desde la perspectiva del director.

En una primera fase de investigación, se indaga en la figura del director cinematográfico y sus funciones. En una segunda estancia, se lleva a cabo un análisis sobre el videoclip, abordando tanto de su faceta comercial y artística, a través de un breve repaso de su historia y definiendo sus características. También es objeto de estudio la influencia del género musical en el vídeo, observando casos prácticos, destacando la idea originalmente propuesta por Calabrese

(1987/1999), sobre la monstruosidad en el rock. Para una mejor comprensión del proyecto, se define y repasa brevemente la historia del género musical derivado del rock progresivo, el metal progresivo, y su vinculación a las temáticas fantásticas. Este análisis teórico culmina con un examen de la evolución iconográfica del mito de las sirenas. En una segunda fase de carácter más práctico, se elabora una metodología para llevar a cabo la producción de la obra audiovisual, transitando por las fases de preproducción, producción y postproducción, destacando siempre la labor del director. Para evaluar la viabilidad del proyecto, se analiza la viabilidad técnica y económica para ejecutar correctamente rodaje. Tras la obtención de producto final, se realiza un análisis de los resultados obtenidos.

Por ende, este proyecto busca aportar una nueva interpretación del mito clásico de las sirenas, poniendo a disposición las herramientas de un director creativo de un videoclip musical y reivindicando su figura de autoría en este tipo de obras.



## 2. Marco Conceptual

El marco conceptual del presente trabajo se concentra en un solo apartado que integra tanto cuestiones contextuales como conceptuales. Cabe destacar que la extensión del marco conceptual podría ser considerablemente más amplia e incluso dividirse en dos apartados diferentes, dado que los temas abordados podrían ocupar el cuerpo de un trabajo completo. No obstante, la delimitación de páginas es relevante, por lo que se toma la decisión de no explorar todos los temas en su máxima profundidad e incluso de obviar algunas teorías de composición visual y musical, de montaje, de fotografía y cinematografía digital por ejemplo, que posteriormente serán mencionadas muy brevemente en otros apartados. En consecuencia, se opta por unir todos los conceptos y teorías bajo un mismo capítulo, seleccionando deliberadamente los temas de más interés para el objetivo del presente trabajo.

La estructura del capítulo es la siguiente: los primeros puntos de este apartado, tienen un carácter más conceptual, en los cuales se aborda de manera más técnica la figura del director y sus funciones en una obra audiovisual de carácter cinematográfico. Seguidamente, se busca definir y comprender el concepto del videoclip tanto desde su faceta más comercial hasta la más artística.

A partir de aquí, los siguientes puntos proporcionan una perspectiva histórica y temática al estudio. En este contexto, se introduce el género musical del metal progresivo a través de un resumen de sus orígenes y evolución, enfocándose en el contenido temático de sus letras y arte. Este análisis lleva a examinar la presencia e influencia del monstruo, considerado un elemento casi intrínseco al género rock y sus variantes. Continuando con la figura del monstruo, se explora el caso de las sirenas y cómo su evolución iconográfica nos lleva hasta la obra de Alberto Mielgo, que da nombre y forma al *EP* musical de *DispDusk*.

### 2.1 La figura del director en una obra audiovisual

Dentro de la jerarquía del equipo que conforma una obra audiovisual, el director ocupa el lugar más alto, siendo el responsable o el gerente de todo el proceso cinematográfico. Su función más importante es lo toma de decisiones sobre cada uno de los elementos que conforman una obra

audiovisual. Este tiene que gestionar los recursos humanos, económicos y artísticos para concretar una producción (Ibarra, 2016). De forma poética, Ibarra, lo defino como “una especie de dios que decide todo lo que formará parte de la diégesis de la película. Dónde, cómo y cuándo se ubicará la acción, desde dónde se verá y oirá” (2016, §6).

## **2.2. Las funciones del director en una producción**

En cuanto a las tareas del director, este está presente en la mayoría de procesos de preproducción. Ya desde un inicio, este trabaja en la contratación del equipo humano y técnico que llevará a cabo el proyecto. Una vez definido el equipo, inicia un proceso de documentación, que aborda cuestiones de guion, presupuesto y localización. Durante esta fase previa al rodaje, el director mantiene una estrecha relación con todos los departamentos y debe comunicar su visión del proyecto a los jefes de cada departamento, para que trabajen todos en una misma línea. (Alonso, García, 2017; Sacalaguda, 2017)

El departamento de fotografía tiene una relación especial con el director, puesto que el jefe de este departamento, el director de fotografía, trabaja mano a mano con el director para definir la estética visual del filme. Ambos elaboran una propuesta fotográfica que establecerá una atmósfera y un estilo. Durante el proceso, toman decisiones cruciales sobre el punto de vista, la relación de aspecto del filme, la composición y el encuadre de cada plano (tamaño, angulación, posición, movimientos de cámara). Estas decisiones quedarán plasmadas en el guión técnico y/o storyboard que posteriormente será utilizado para elaborar el plan de rodaje (Gómez, 2017; Ibarra, 2016). De forma paralela, el director trabaja con el departamento de sonido, estableciendo el tratamiento sonoro de la obra, y con el departamento de arte con el que se acuerda la decoración de escenarios, el vestuario y maquillaje de los actores, el uso concreto de una paleta de colores si es que procede. En colaboración con el departamento de producción, el director debe gestionar los recursos económicos y logísticos del proyecto para garantizar que la realización de las imágenes sea viable y para coordinar correctamente los medios y el personal involucrados en el producto final (García y Alonso, 2017)

Durante la fase de producción, la responsabilidad del trabajo actoral recae en la figura del director. En su mano está el guiar a los actores en sus interpretaciones, asegurándose que estas coincidan con su visión. (Ibarra, 2016) Por otra parte, la figura del director es vital en esta fase,

ya que "de él dependen no solo la amortización del tiempo de rodaje y la correcta preparación del equipo, sino también la necesaria cohesión de todo el staff para aprovechar positivamente las inercias motivacionales y profesionales" (Sacalaguda, 2017, pág. 158). Por lo tanto, además de imprimir su punto de vista y establecer el punto dramático en cualquier secuencia gracias a su poder de decisión y sensibilidad fílmica, el director también cumple el rol de gestor de equipos y solucionador de problemas (Sacalaguda, 2017).

En la fase final del proyecto, la postproducción, el director trabaja mano a mano con el montador (o incluso ejerce él mismo como montador) para garantizar que la plasmación del discurso audiovisual concebido durante todas las fases previas sea correcta en el producto final (Sacalaguda, 2017).

### **2.3 El videoclip musical como producto comercial**

El videoclip musical está estrechamente vinculado al nacimiento y desarrollo de las industrias culturales, más específicamente a la industria discográfica y cinematográfica. Entendemos como industrias culturales "aquellas que elaboran productos procedentes de la cultura, transformados durante dicho proceso en mercancías destinadas a la explotación económica" (Rodríguez y Aguaded, 2015, pág. 121).

El videoclip musical nace de una concatenación de factores económicos, culturales y sociales estrechamente vinculados al auge del capitalismo después de la Segunda Guerra Mundial y los avances tecnológicos (Sedeño, 2007). Aunque los orígenes del videoclip musical se remontan a los años 20 con la aparición del cine sonoro, en el siglo XIX ya encontramos las primeras experimentaciones con la relación entre música e imagen, con artistas como Kandinsky o Scriabin (Sedeño, 2002). El clip empieza a tomar forma con la aparición del videoarte en los años sesenta. En 1963, Nam June Paik y su exposición en Alemania, titulada "Exposition of Musik / Electronic Television", marcan el punto de partida de esta nueva vertiente artística, liderada por Vostell y el propio June, entre otros, influenciada por el cine vanguardista de los años veinte. Este cine surge gracias a las propias vanguardias históricas, como el expresionismo, el dadaísmo, el surrealismo, etc. (Sabeckis, 2015). Pero realmente, no es hasta los años setenta que nace el videoclip moderno como tal, gracias a la revolución de la industria discográfica del

rock, que finalmente se institucionaliza con la creación de la cadena de televisión MTV en 1981. De forma simbólica, MTV escogió como primer videoclip el tema *Video Killed The Radio Star* de The Buggles en su primera emisión histórica (Sedeño, 2002). Como bien explican Sedeño, Rodríguez y Roger (2016), a día de hoy, nos encontramos en un paradigma totalmente diferente, donde el videoclip ha pasado a una era “postelevisiva”, para asentarse en internet. La industria fonográfica ha integrado al vídeo dentro de sus actividades, casi al mismo nivel que la propia música. Y es que difícilmente encontramos artistas que no hagan uso del videoclip como herramienta de márketing cada vez intertextuales y transmedia (Sedeño *et al*, 2016). Es más, actualmente los clips son un producto independiente con su propia cadena de valor, separada de la industria fonográfica de la cual proviene originalmente. Asimismo, cuentan con sus propios modelos de difusión y distribución en las plataformas digitales (Rodríguez y Aguaded, 2015).

De hecho, el videoclip es una pieza que se encuentra a medio camino entre el producto comercial publicitario y la obra artística audiovisual con características cinematográficas. En realidad, comparte muchas similitudes con la publicidad audiovisual, siendo el objetivo final de la seducción el más evidente. Podemos considerarlo como un producto comercial, ya que suele ser un encargo por parte de una discográfica a una productora audiovisual, como una pieza esencial de una campaña de márketing para promocionar un lanzamiento o un artista (Sedeño, 2007). En el fondo, a partir de un tema musical se construye un producto audiovisual capaz de generar beneficios por sí mismo, pero a la vez también impulsar la venta de otros artículos como el propio disco (Rodríguez y Aguaded, 2015, pág. 121). Como cualquier otro producto comercial, el clip musical sigue unos procesos de estandarización desde la producción hasta la distribución, y el objetivo acaba siendo “la creación de bienes con alto contenido simbólico que satisfacen necesidades culturales y que, por tanto, adquieren un valor de uso” (Sedeño, 2007).

A modo de resumen, Ana María Sedeño (2007) establece una lista de las características principales del videoclip actual:

- a) Tiene fines publicitarios: su objetivo principal y relativamente manifiesto es la venta de un disco, una canción o tema determinado y, más sutilmente, la imagen y personalidad de un grupo o solista. Aunque este tipo de formato nació íntimamente ligado con la publicidad, los grandes presupuestos que mueve permiten múltiples posibilidades de creación, así como la contratación de los mejores equipos técnicos. Ello ha hecho posible la consecución de otro tipo de logros: a través de él se crea ideología y modos de comportamiento, estereotipos

sociales y referencias culturales y vitales.

b) Es una combinación o mezcla de música, imagen (imagen móvil y notaciones gráficas) y lenguaje verbal (y excepcionalmente otras materias audiovisuales: ruido, silencio y diálogos).

La idea de la que parte un videoclip resulta del intento de asociar unas imágenes a una música siempre preexistente, anterior. Este constituye, sin duda, el rasgo particular que diferencia al vídeo musical de las demás producciones audiovisuales, aunque eso no signifique que no sea imitado sistemáticamente por otras modalidades o formatos audiovisuales.

c) Constituye un discurso específico, particularizado, que tiene su andamiaje en la especial relación que establecen imagen y sonido (música) en relación a unos fines publicitarios. (§ 4)

Por ende, desde un punto de vista comercial, podemos decir que el vídeo musical es simultáneamente un formato y producto, que nace de la acción de varios entes económicos y empresariales con unos fines lucrativos, que a su vez tiene un peso socio-político e cultural (Sedeño, 2007).

## 2.4 El videoclip como género audiovisual

Ahora bien, como señala Sedeño en su artículo “Narración y Descripción en el Videoclip Musical” (2007), el vídeo musical, además de ser una herramienta de promoción, es también un producto cultural. La evolución que ha tenido a lo largo de todos estos años, lo ha llevado a convertirse en piezas audiovisuales cada vez más complejas, hasta el punto de haberse transformado en un macrogénero que engloba distintos subgéneros donde se mezclan texto, imagen y música a través de múltiples formas y técnicas. De hecho, la propia definición y análisis de este como programa narrativo resulta complicada, ya que “cada uno de los medios del vídeo musical –música, imagen y letras posee su propio lenguaje en relación al tiempo, el espacio, la narratividad, la acción y el mecanismo de causa-efecto.” (Sedeño, 2007, §5). Además, no suele responder a las estructuras narrativas convencionales como las del cine, por ejemplo. Aunque este análisis semiótico del clip musical escapa al alcance del presente trabajo. Ahora bien, sí podemos establecer una clasificación de los distintos tipos de videoclips según su contenido narrativo. Para ello, haremos uso de la clasificación de las tipologías de videoclips

propuesta por Sedeño en "El Videoclip como Mercanarrativa" (2007, pág. 500-501), que nos propone lo siguiente:

- Dramáticos/Narrativos: Microrrelatos con estructuras y lenguajes muy similares a los del cine, pero con parámetros espacio-temporales alejados y que rompen la narración convencional. En ellos podemos encontrar a la propia banda o el cantante como los protagonistas de una secuencia de eventos con una estructura clásica. Pueden seguir literalmente lo que dice la letra, mostrar una trama paralela a partir de la canción o presentar un relato independiente de la lírica, que en conjunto forma un significado cerrado.
- Musicales: El clip toma una dimensión escenográfica, donde se nos muestra a la banda realizando una *performance*, ya sea en un escenario, un estudio u otros lugares. Estos recrean, en cierta medida, la experiencia de un concierto en vivo e indican que el elemento más importante es la grabación de la música.
- Descriptivos-narrativos: Se trata de la combinación de los dos anteriores. En ellos encontramos un nivel diegético, donde se nos narra una historia muy reducida, y paralelamente, en otro nivel, vemos a la banda tocar en un escenario u otra localización.
- Conceptuales: Estos son de un carácter mucho más poéticos, apoyándose principalmente en las metáforas. En lugar de contar un relato, crean una ambientación o una estética concreta. Buscan expresar el sentir de la música a través de una sucesión de imágenes y/o colores, formas que conforman un cuadro semiótico. Tanto los musicales como los conceptuales, son un tipo de clips más descriptivos, que no contienen una unidad narrativa, sino que construyen su discurso a través de códigos de realización y de reiteración musicovisual, como el montaje simbólico o el montaje métrico, por ejemplo.
- Mixtos: la mezcla de algunas de la tipologías anteriores.

## 2.5 El metal progresivo: orígenes y características

El rock es la raíz a partir de la cual han surgido un sinnúmero de subgéneros, entre los cuales se encuentra el metal progresivo. De hecho, el metal progresivo surge a partir del rock progresivo, y por consiguiente, ambos géneros comparten numerosas similitudes. Podríamos definir al rock progresivo como un género que “openly attempts to blend rock with classical music; this combination can be found in instrumentation, song length, and compositional techniques, or in tendencies to virtuosic solo and ensemble playing”<sup>1</sup> (Covach, 1998, pág. 78). El doctor en musicología y uno de los principales autores sobre el género, Edward Macan, lo describía de forma más poética, diciendo que, “above all attempts to combine classical music’s sense of space and monumental scope with rock’s raw power and energy”<sup>2</sup> (1997, pág. 3).

El género se originó en los años sesenta en Estados Unidos, durante la época de la contracultura, un movimiento estrechamente vinculado al género. La contracultura, que tuvo lugar en esa década, abarcó diversas corrientes y manifestaciones políticas y sociales, como el movimiento hippie, que se oponían a los valores de la cultura hegemónica de la época. Con el surgimiento de bandas como Pink Floyd, The Doors, Iron Butterfly y los Beatles, entre otros, comenzó a gestarse el rock psicodélico, fuertemente influenciado por el auge del LSD en Estados Unidos, sentando las bases para lo que más tarde se convertiría en el rock progresivo (Cortés, 2013).

Una década después, en los setenta, emerge un nuevo género conocido como *heavy metal*, abanderado por bandas como Led Zeppelin, Iron Maiden o Judas Priest, por nombrar algunas. Este género se caracteriza especialmente por el uso de distorsiones altamente saturadas en sus guitarras, la presencia de solos melódicos virtuosos, aplicando técnicas *tapping*, *bending*, *vibrato* etc. El uso de efectos temporales como el *delay*, *reverb* o modulaciones. Y finalmente el uso de pastillas de guitarra concretas como las *humbucker* (Shelvock, 2013). De la unión de estos dos géneros nace el metal progresivo, tomando las características más significativas de cada género. Tal y como el rock progresivo y sus bandas “buscaban expandir los límites y

---

<sup>1</sup> “que intenta mezclar abiertamente el rock con la música clásica; esta combinación puede encontrarse en la instrumentación, la duración de las canciones y las técnicas de composición, o en las tendencias al virtuosismo de los solos y los conjuntos.” (trad. a.).

<sup>2</sup> “sobre todo, intenta combinar el sentido del espacio y la monumentalidad de la música clásica con la fuerza y la energía del rock” (trad.a.).

posibilidades de la música rock, tanto a nivel musical, lírico y visual” (Cortés, 2013, §3), el metal progresivo continúa con este legado.

No obstante, la evolución del rock progresivo no solo fue desde una perspectiva estrictamente musical, sino que también desde un punto de vista temático y lírico. Influenciados por el movimiento surrealista, muchas letras tomaron inspiración en diversas mitologías, historias fantásticas, misticismos o incluso en la ciencia ficción (Macan, 1997, pág. 57). Estas temáticas “funcionan no solo como símbolos de resistencia y protesta, sino sobre todo como metáforas del mundo alternativo y la sociedad idealizada que los hippies anhelaban” (Cortés, 2013, §4-5). Estas eran reforzadas visualmente con los diseños artísticos de los álbumes físicos. Macan (1997, pág. 58), destaca sobre todo a Roger Dean, y otros artistas como Paul Whitehead o William Neal por sus portadas, contraportadas e interiores de los discos de bandas como Yes, Genesis o ELP entre otros. Es evidente que todo este trabajo visual acabaría siendo transportado al mundo de los videoclips, como podemos apreciar hoy en día en los vídeos de bandas como Dream Theater o Tool, donde aún se siguen incorporando paisajes y seres fantásticos, y donde también encontramos elementos del monstruo del que hablan Dow y Uribe (2017).

## 2.6 El monstruo en el videoclip del género rock y sus variantes

El género musical suele tener una gran influencia sobre el clip (aunque no siempre es el caso), y sobre la construcción de imaginarios que se da en este. Hay una clara tendencia de puesta en escena, que es representativa de las características del género musical (Sedeño *et al.*, 2016). A su vez, debido a su naturaleza vanguardista, el vídeo musical es un espacio idóneo para la creación de imaginarios visuales, ya que la libertad que ofrece, debido al no depender de reglas de continuidad y narración, proporciona al artista o realizador del clip un sinfín de opciones estéticas. (Dow y Uribe, 2017).

En el caso del rock, encontramos una tendencia hacia los videoclips musicales, según la clasificación establecida por Sedeño (2007), es decir, aquellos donde vemos a la banda realizar una performance en un escenario. Esto viene marcado en gran medida por la naturaleza intrínseca del género, puesto que “desde el momento de su masificación y proyección mediática, el rock se convirtió en sinónimo de grandes espectáculos y de transacciones millonarias” (Dow y Uribe, 2017, pág. 8). No obstante, en este género, y forma más clara en

sus variantes (heavy metal, rock industrial, rock alternativo, etc.), hay una presencia de “lo monstruoso”. En su propuesta de método de análisis para estudiar las características estéticas de videoclip, Dow y Uribe (2017) retoman la idea originalmente propuesta por el teórico del neo barroco, Omar Calabrese, sobre la monstruosidad. Calabrese (1987) resaltaba la obsesión actual con la figura del monstruo a través de las formas informes, la desmesura o la inestabilidad. Incluso hablaba de una era productora de monstruos tal i como en la Edad Media, el Barroco o durante el Romanticismo (Bolaños, 2021). Volviendo a la propuesta de Dow y Uribe, en el apogeo del rock encontrábamos una forma de monstruosidad en “las giras mundiales de bandas, como los Rolling Stones, Pink Floyd, U2 o Queen: grandes montajes, toneladas de equipos: monstruosidades.” (2017, pág. 98). Pero lo monstruoso no solo se asocia a la búsqueda de lo faraónico, sino que también tiene relación con otros significados más clásicos de la palabra monstruo: una producción contra el orden de la naturaleza, una criatura fantástica que causa terror o persona/cosa extremadamente fea.

Aunque no se trata propiamente de un tema del género rock, el mítico videoclip de *Thriller* (1983) dirigido por John Landis, supuso un antes y un después en lo que se refiere a la aparición de monstruos en los clips. “Lo feo ha entrado en los videoclips como elemento recurrente que va desde el travestimiento de la figura del cantante, como en el caso citado, hasta la incorporación de objetos “feos” dentro de los montajes filmicos” (Dow y Uribe, 2017, pág. 97). Esto abrió el camino para lo feo y lo grotesco en el universo del vídeo musical. Como se ha mencionado anteriormente, esto caló especialmente en los subgéneros del rock como el heavy metal, rock industrial, rock alternativo, grunge, etc. Esta manifestación de lo monstruoso va desde las deformaciones psicodélicas del *Black Hole Sun* (Greenhalgh, 1994) de Soundgarden, hasta un hombre vestido con partes de animales muertos en *Closer* (Romanek, 1994) de Nine Inch Nails, pasando por la adaptación del cuadro de El Bosco, *El jardín de las delicias* en *Until It Sleeps* (Bayer, 1996), de Metallica.



Fig. 1 La deformación facial de un personaje de *Black Hole Sun* (Greenhalg, 1994). Fuente: Youtube (2024).



Fig. 2 El cantante de Nine Inch Nails junto a un animal abierto imitando unas alas en *Closer* (Romanek, 1994).  
Fuente: Youtube (2024).



Fig. 3 Adaptación del infierno de El Bosco en *Untils It Sleep* (Bayer, 1996). Fuente: Youtube (2024).

Aunque si hablamos de la introducción de lo grotesco en sus vídeos, hay que mencionar a Marilyn Manson y sus extravagantes y polémicos clips. En *The Beautiful People* (Sigismondi,

1996), el cantante aparece como un general deforme rodeado de instrumentos médicos oxidados y ensangrentados.



Fig. 4 Marilyn Manson vestido de general en *The Beautiful People* (Sigismondi, 1996). Fuente: Youtube (2024).

O en *Tourniquet* (1996) también dirigido por Sigismondi, Manson va sufriendo una metamorfosis en un siniestro maniquí femenino formado por partes de su propio cuerpo, con sus uñas, cabellos y pieles muertas.



Fig 5. El maniquí protagonista de *Tourniquet* (Sigismondi, 1996). Fuente: Youtube (2024).

Aunque esta introducción de elementos monstruosos no es gratuita, sino que normalmente tienen siempre un significado detrás y son un elemento más para construcción del mensaje de sus respectivas canciones. En el caso de *Tourniquet*, A medida que su amor se va consumiendo, Manson “se transforma en un ser similar de aspecto extraño, lo que hace pensar en las

consecuencias funestas de su unión, con la consecuente desesperación del cantante al encontrarse en una situación poco agradable” (Quirós, 2017, pág. 132).

## 2.7 El origen del mito de las sirenas

En la *Odisea* de Homero, se nos presentaba por primera vez a las sirenas, unos seres mitológicos con cuerpo de ave y cabeza de mujer, que mediante su canto podían seducir a cualquier hombre, haciéndolos perder la cabeza y llevándolos hasta su muerte. Su canto era tan mortífero que ni siquiera Ulises, conocedor de su efecto fue capaz de resistirse. De no ser por su ingeniosa idea ser atado al mástil del navío y de tapar los oídos de sus marineros, este también hubiese sucumbido.

En su origen homérico, las sirenas proyectaban a los navegantes una imagen propia en la que se reconocían y se sentían atraídos, es decir que el canto se moldeaba a imagen y semejanza de cada persona. En el caso de Ulises, es sabido que su punto más débil era la curiosidad, es por ello que el canto de las sirenas le ofrecía conocimiento. El deseo de conocer su destino. (De Camps, 2016).

## 2.8 La evolución iconográfica del mito de las sirenas

Desde esta primera aparición, el mito ha ido evolucionando y adaptándose a lo largo del tiempo, separándose notablemente de las primeras sirenas que atormentaron al héroe griego (Malaxecheverría, 1991). Esta evolución en un primer término física, debido a su asociación con el mar como explica Jiménez (2020), “progresivamente, las alas, garras y plumas irán cediendo paso a las escamas y la cola de pez, aunque siempre vinculadas al mundo de los muertos” (p.108), acaba siendo un cambio sustancial en el significado del mito. Malaxecheverría reúne los elementos que definen a este ser mitológico:

1. La sirena aparece ante todo como símbolo de lo enigmático, de la duplicidad y de la ambigüedad.
2. La sirena está directamente relacionada con el mar o con el aire, como elementos que simbolizan la vida, la muerte o lo espiritual.
3. Las sirenas—como otros monstruos—aparecen frecuentemente en grupos.

4. Su máximo atributo es la seducción (mediante unos conocimientos superiores, o por su belleza en representaciones más tardías).
5. La seducción está irremisiblemente ligada a algún tipo de destrucción.
6. La sirena renuncia a su propia sexualidad. En la antigüedad aparece como virgen, mientras que más tarde se la emparenta con la prostituta. (1991, pág. 44)

Esta vinculación más tardía con la prostituta se da en la Edad Media. Las sirenas de Homero llevaban a cabo su seducción prometiendo algún tipo de sabiduría a los marineros. En cambio, con la influencia moral del cristianismo, Ulises pasó a ser un símbolo de resistencia contra el pecado y la lujuria, y las sirenas pasan a ser una especie de arquetipo de prostitutas peligrosas y pecaminosas (Jiménez, 2020).

El mito ha ido viajando a lo largo del tiempo, esparciéndose por las distintas disciplinas artísticas y siendo ilustrado y adaptado por distintos autores. En la pintura, artistas como John W. Waterhouse, Arnold Böcklin, James H. Draper o Gustav Wertherimer, plasmaron en sus cuadros su visión de las sirenas. En el siglo XIX, con la influencia del romanticismo y, sobretudo, la publicación del cuento de Andersen, H.C., *La sirenita* (1837/2022), este ser mitológico pierde sus atributos de mortalidad y seducción, pasando a ser la búsqueda del amor su objetivo principal, aunque esto suponga una renuncia a su naturaleza de sirena (para finalmente encontrar la muerte por un amor no correspondido) (Jiménez, 2020). Aunque en la literatura, autores como Kafka, F. (1930/2005) o Joyce, J. (1922/2010) fueron un paso más allá y llevaron a cabo “reinterpretaciones” completamente nuevas del mito clásico (De Camps, 2016).

Evidentemente, estas criaturas también acabarían llegando a la gran pantalla, donde se recupera la figura ambigua de la sirena seductora y mortal. Es más, dentro de la figura de la *femme fatal* reconocemos características de las sirenas. Diferentes versiones, de la mano de numerosos directores Anakin, K. (1948), Harrington, C. (1963), Coen, E. y Coen, J. (2000), o Sebastian Gutierrez (2001), siguen creando relatos sobre estas criaturas, cada uno aportando su propia interpretación y perpetuando así la evolución iconográfica de las sirenas (Joshi, 2007).



### 3. Análisis de referentes

A continuación encontramos una serie de obras audiovisuales que han servido como referentes para la ideación y dirección de *Abyss Cry*, objetivo principal del presente trabajo. Diferenciamos tres tipos de referentes: temáticos, visuales y estructurales.

La primera categoría marca el eje temático en torno al cual gira el argumento del videoclip y los temas que encontramos en él, como la reivindicación de la figura de la sirena, la venganza o la avaricia humana. Por otro lado, encontramos una serie de obras que influyen en el carácter plástico del clip, sirviendo de referencia para el mundo del videoclip desde un punto de vista fotográfico, de vestuario y decorado. Finalmente, la última categoría agrupa un conjunto de obras que proporcionan herramientas para estructurar narrativamente el vídeo musical.

#### 3.1 Referente temático:

##### 3.1.1 Jíbaro (2022) – Alberto Mielgo

Esta obra es el eje central en torno al cual gira todo el proyecto de DipDusk, por lo que resulta de vital importancia comprender el cortometraje del director español, Alberto Mielgo.

Se trata del noveno capítulo, de la tercera temporada de la serie de animación de Netflix de *Love Death & Robots* (2022), que nos narra la historia de un caballero medieval, Jíbaro, que resulta ser sordo. Este se encuentra viajando junto a su ejército, cuando al pasar por un lago, estos son acechados por el canto de una sirena, la cual está recubierta de oro y joyas, que provoca la muerte de todos sus compañeros. Aterrado, Jíbaro huye. La sirena, al ver que su voz no tiene efecto sobre él, acaba enamorándose. Para su desgracia, Jíbaro acaba despellejándola, quedándose con todo su oro, y lanzándola al río, llenándolo así de sangre. Tras beber del río ensangrentado, Jíbaro recupera milagrosamente la audición. Sanada por el río, la sirena vuelve a la vida para cobrar su venganza, gritando con todas sus fuerzas, y esta vez acabando con Jíbaro.



Fig. 6 Jíbaro y la sirena besándose (Mielgo, 2022). Fuente: Netflix (2024).

El *EP* de la banda andorrana, y más concretamente el tema *Abyss Cry*, cuenta la historia de *Jíbaro* (Mielgo, 2022) desde el punto de vista de la sirena, enfatizando en sus sentimientos. Por lo tanto, vamos a analizar a este personaje y la temática del capítulo de la serie de Netflix.

La sirena presentada en el capítulo, cumple con algunas de las características de la sirena clásica. Esta aparece como ser ambiguo y que simboliza una duplicidad, su máximo atributo es la seducción, que está irremisiblemente ligada a algún tipo de destrucción, y la vinculación al mar (aunque en este caso es un lago) como simbolismo de la vida y la muerte (Malaxecheverría, 1991).

Pero, lejos de parecerse a las sirenas mitad mujer, mitad ave de Ulises o a la sirena clásica con cola de pez, esta tiene una morfología totalmente humana. Lo que la diferencia es que su cuerpo está cubierto por escamas de oro y joyas. Esto supone un cambio sustancial, ya que parte de su seducción viene de su belleza, pero la otra gran parte viene de la materialidad de su cuerpo (James, 2022).



Fig. 7 La sirena de *Jíbaro*, recubierta de oro y joyas (Mielgo, 2022). Fuente: Netflix (2024).

A su vez, también encontramos rasgos de la sirena de Hans Christian Andersen, ya que la sirena de Alberto Mielgo, también se enamora de un humano, y este deseo de amor y sexualidad acaba siendo fatídico en ambos casos. Mielgo va un paso más allá y refleja la dinámica de una relación tóxica (James, 2022), imposibilitando el contacto entre Jíbaro y la sirena, ya que esto es literalmente dañino para ellos, especialmente para Jíbaro, que con solo tocarla se clava sus escamas de oro y, al besarla, se corta la boca. Pero a diferencia del cuento de Andersen, en *Jíbaro* “the narrative gives the siren the space for resistance by not letting men exploit her body. This redraws the figure of seducing woman and portrays a woman who defends herself”<sup>3</sup> (James, 2022, pág. 29). En el clip de *Abyss Cry*, se representa esta versión de la sirena, reivindicando la figura femenina y evitando caer en el estereotipo de la sirena que únicamente padece las consecuencias de otros personajes masculinos. El final del capítulo es muy significativo, ya que Jíbaro acaba en el fondo del lago junto a otros miles de soldados, lo que demuestra que, al final, él no era diferente de los otros y que su único interés por ella, venía de su avaricia y deseo de riquezas.

Esta versión de la sirena representa una evolución iconográfica de este ser, abandonando la imagen dócil, delicada y casi servil de la sirena del Romanticismo. En su lugar, reivindica la figura femenina, devolviéndole el carácter mortífero de las sirenas de Ulises. Más allá de ser simplemente una distracción para el hombre, se convierte en una criatura con voluntad propia.

---

<sup>3</sup> “la narración da a la sirena el espacio para la resistencia al no dejar que los hombres exploten su cuerpo. Esto redibuja la figura de la mujer seductora y retrata a una mujer que se defiende” (trad.a.).

Por lo tanto, en este cortometraje, es importante destacar la crítica a la avaricia humana representada por los caballeros y el propio Jíbaro, y, por otro lado, la figura de una sirena fuerte que se defiende, sin olvidar el baile entre la vida y la muerte que se produce entre los dos personajes. Por ende, todos estos elementos se han tenido en cuenta a la hora de determinar el rol de la sirena en *Abyss Cry*.

## 3.2 Referentes visuales:

### 3.2.1 *The Witch* (2015) – Robert Eggers

Como primer referente visual encontramos la ópera prima del director Robert Eggers, *The Witch* (2015) (o La Bruja). La película nos sitúa en Nueva Inglaterra en siglo XVII, donde, tras la expulsión de una familia de una colonia puritana, estos se trasladan a una pequeña granja al lado de un bosque. Al poco tiempo, el recién nacido de la familia desaparece, raptado por una bruja que vive en el bosque. Sumado a la escasez de las cosechas, poco a poco la familia va cayendo en la desesperación y en la locura mientras son acechados por una presencia maligna. Esto acaba con la vida de todos los miembros de la familia, excepto la hija mayor, quien acaba firmando un pacto con el demonio, uniéndose así a las brujas del bosque.



Fig. 8 Escena de muerte de Caleb en *The Witch* (Eggers, 2015). Fuente: A24 (2024).

Este filme en concreto sirve de inspiración para las escenas interiores del clip que tienen lugar durante el día. Desde un punto de vista de la iluminación, la cual está a cargo de Jarin Blaschke,

se trabaja con un estilo claro oscuro, lo que implica que la imagen contenga una importante cantidad de sombras y zonas oscuras, que contrastan con zonas con una exposición lumínica mucho mayor. Casi siempre se trabaja con fuentes de luz motivadas, es decir, cuya proveniencia es justificada por un elemento dentro del cuadro, que en este caso casi siempre suelen ser ventanas. En muchas ocasiones la cámara es colocada en dirección opuesta de esas ventanas, creando contraluces que dan una sensación de volumen hacia la cámara. Esa luz suele tener una temperatura de color más bien fría, que va en sintonía con la paleta de color del film, que gira en torno un cian muy desaturado y marones.

Por otro lado, Eggers, en los planos generales, suele hacer uso de composiciones con cierta simetría y con un aspecto algo teatral, apoyándose en la puesta en escena de los actores. En el vídeo musical de *Abyss Cry*, se ha buscado incorporar estos elementos visuales característicos del filme, notablemente en las escenas interiores. Además de ser un referente fotográfico, *The Witch* es un referente en cuanto a dirección de arte y localización. La casa en la que se desarrolla la gran parte del metraje es una casa antigua, hecha de madera con una decoración muy minimalista y ventanas pequeñas. Estas son características que se tienen en cuenta a la hora de idear los espacios del videoclip.

### **3.1.2 Because I Let You – Infected Rain (Ojog, 2023)**

*Because I Let You* (2023) es el título del último sencillo lanzado por la banda de nu metal moldava, Infected Rain. Para la ocasión, junto al director Vadim Ojog lanzaron un videoclip promocional de la canción. En el videoclip podemos ver a la vocalista del grupo Lena Scissorhands (Elena Cataraga) estirada sobre la mesa de operaciones de un tanatorio, con el vientre abierto en canal. Paralelamente, se van intercalando imágenes del grupo tocando dentro de la morgue, incluida a la cantante.



Fig. 9 Escena de la morgue en el videoclip *Because I Let You* (Ojog, 2023). Fuente: Youtube (2024).

La imagen de la cantante en la morgue es muy potente visual y simbólicamente, ya que se trata de una imagen visceral, que muestra literalmente como la vocalista se está abriendo emocionalmente en la letra de la canción. De hecho visualmente comparte similitudes con el referente anterior. El director de fotografía Evgeniy Dedkov, también utiliza el recurso de utilizar las ventanas como fuentes de luz motivadas, y a su vez coloca la cámara en dirección opuesta a estas ventanas para conseguir un volumen lumínico hacia cámara. La paleta de colores de *Beacuase I Let You*, siendo también fría, tiene unos matices turquesas y aunque también se utilice la técnica del claroscuro, este está menos marcado en comparación a *The Witch* (Eggers, 2015), en el que la diferencia entre sombras y altas luces es mayor.



Fig. 10 Lena Scissorhands en el videoclip *Because I Let You* (Ojog, 2023). Fuente: Youtube (2024).

El plano cenital que observamos en la figura 10 es introducido en el minuto 1:40 del clip y este permanece prácticamente hasta el final del videoclip (4:48), a excepción de algunos planos

fugaces de la banda tocando. Este momento coincide con una bajada de la intensidad sonora de la canción creando una pausa visual y sonora.

Este recurso se utiliza colocando a la sirena bajo un plano cenital, simulando ser la cantante que recita la letra de la canción. Al fin y al cabo, *Abyss Cry* narra la historia de la sirena desde la primera persona. Hacer que la sirena cante la letra es hacer que ella nos cuente directamente su historia. El contraste entre la voz grave y agresiva del cantante y la imagen de una sirena indefensa crea una dicotomía. Esto brindaría un carácter más monstruoso a la sirena y, a su vez, sería un reflejo de su sed de venganza.

Además, *Because I Let You* es también un referente de cara al montaje del clip. Vadim Ojog, hace uso tanto de un estilo de montaje métrico como rítmico, términos definidos por Eisenstein (1923/2003) y su teoría sobre el montaje audiovisual. Este determina que un montaje métrico corresponde a brindar una longitud a cada plano, en relación a una fórmula, como si un compás de música se tratara, independientemente del contenido. En oposición, un montaje rítmico, impera el contenido del plano o del cuadro, que impulsa el movimiento del montaje (Delgadillo, 2011). Así pues, en *Abyss Cry* se busca ir alternando entre los dos estilos de montaje, encontrando un equilibrio, para que el espectador pueda encontrar patrones de montaje que siguen el ritmo musical, pero a la vez romperlos cuando el montaje lo necesite. De esta manera se mantiene la tensión en el montaje, al no ser previsible.

### 3.1.3 Are You Looking Up – Mk.gee (Arias, 2024)

En febrero de 2024, el cantautor estadounidense Mk.gee (Michael Todd Gordon) publicó su primer álbum de estudio titulado *Two Star & the Dream Police*. Para promocionar el lanzamiento, Mk.gee compartió varios videoclips en la red, incluyendo el tema *Are You Looking Up* (2024). El video, dirigido por Danica Arias, presenta un plano secuencia fijo con el cantautor estadounidense subido en un vagón de tren, interpretando el tema completo durante el atardecer.



Fig. 11 Mk.gee en el videoclip *Are You Looking Up* (Arias, 2024). Fuente: Youtube (2024).

Analizando la fotografía, la cual está a cargo de Mika Altskan, el videoclip de Mk.gee sigue la línea de los referentes previos. La fuente de luz principal del plano secuencia está motivada por el sol, ya que es el elemento del cuadro que justifica su proveniencia. La cámara está colocada en dirección opuesta al sol, obteniendo un contraluz directo que, al pasar por la óptica, genera destellos de luz y una sensación de volumen a cámara, ya mencionada en los casos anteriores. En consecuencia, se logra un estilo de iluminación claroscuro gracias a la hora escogida para rodar y al posicionamiento de la cámara. Esto supone una referencia a la hora de trabajar las escenas exteriores del videoclip de DipDusk.

En este referente, recuperamos el concepto de simetría y teatralidad en la composición de los planos, comenzando por el cantante que está situado en el centro de la imagen. La composición es reforzada con los límites de las compuertas del vagón, que forman dos franjas negras en los laterales, enmarcando al sujeto. Esto se conoce como una composición basada en el cuadro dentro del cuadro, que implica el uso de elementos dentro del plano para formar un cuadro que dirige la mirada, creando un encuadre dentro del propio encuadre de la cámara. En este caso, las compuertas del vagón generan una relación de aspecto en la imagen muy cercana al 4:3.

En *Abyss Cry*, en el minuto 5:00 de la canción, hay una bajada de dinámica donde cesan de tocar los instrumentos, para dar paso a un solo de sintetizador que dura algo más de un minuto. Este solo es muy distintivo porque supone un cambio radical de ritmo y de registro. Se deja de lado la percusión frenética y los *riffs* agresivos de guitarra, para introducir un sintetizador mucho más melódico y atmosférico. Esta pausa musical tan marcada se ve reforzada en el videoclip mediante la introducción de un plano secuencia en el que el teclista de la banda

interpreta todo el solo frente a la cámara. Al igual que en *Are You Looking Up*, se quiere situar al teclista de DipDusk a contraluz respecto al sol, en un plano secuencia con la misma duración que el solo.

### 3.3.4 Sonne – Rammstein (Heitmann, 2001)

*Sonne* (sol, traducido al español) es el tercer tema del álbum *Mutter* de la banda alemana de metal industrial, Rammstein. Unos meses antes del lanzamiento del álbum, el grupo publicó un adelanto del trabajo mediante el videoclip de la canción *Sonne*. En el clip, dirigido por Jörn Heitmann, se nos muestra "una relectura subjetiva de la conocida historia de Blancanieves". (Ferrer, 2007, pág. 524). El videoclip comienza mostrándonos a los enanitos trabajando en unas oscuras minas, de las cuales extraen oro. Este oro es llevado a Blancanieves, quien lo utiliza como una especie de droga. Blancanieves es retratada como una especie de tirana que utiliza su poder de seducción para mantener a los enanos esclavizados y maltratados. La historia culmina trágicamente con la muerte de Blancanieves debido a una sobredosis de oro. Los enanitos deciden entonces trasladar su cuerpo a la cima de una montaña en un ataúd de cristal para realizar el funeral. Al final, vemos cómo una manzana cae sobre el ataúd, rompiendo el vidrio y haciendo resucitar a Blancanieves.



Fig. 12 Blancanieves y los seis enanitos en el videoclip *Sonne* (Heitmann, 2001). Fuente: Youtube (2024).

La banda Rammstein es conocida por sus reinterpretaciones y adaptaciones oscuras y adultas de los cuentos y la literatura clásica alemana, especialmente a partir del álbum *Mutter* y los trabajos que le siguieron, *Reise, Reise* (2004) y *Rosenrot* (2005) (Lüke, 2008).

En el videoclip, los siete enanitos son interpretados por los miembros de Rammstein. Esto es un rasgo muy característico de los videoclips de la banda, ya que prácticamente siempre aparecen como los protagonistas o los personajes principales de estos. Tan solo hace falta echar un vistazo a sus videoclips más conocidos como *Du Hast* (1997), *Ich Will* (2001) o *Amerika* (2004), entre otros, donde vemos a los miembros de la banda encarnando a los personajes de los clips. Esto es un elemento que se busca incorporar en el video musical de *Abyss Cry*, donde los intérpretes de la banda, son partícipes de la narración.

Por otro lado, en *Sonne* encontramos la figura de la *femme fatale*. De hecho, Heitmann convierte a la inocente Blancanieves en una tirana que usa su sensualidad para manipular a los enanitos, y que estos le abastezcan con oro, el cual en realidad es una droga que ella consume compulsivamente en el videoclip. (Ferrer, 2007). Esta jerarquía es reforzada visualmente con una clara diferencia de tamaño entre los enanos y Blancanieves, y también a través de una diferencia cromática. Los enanitos se diferencian claramente como grupo por su tono oscuro y desaturado en su vestuario, maquillaje e iluminación, que contrastan con los colores vivos (rojo, azul y amarillo) que luce Blancanieves en su ropa, labios y zapatos. De la misma manera, su iluminación es mucho más intensa y cálida. En *Abyss Cry*, también encontramos esta figura de la *femme fatale*, aunque con matices diferentes. Pero, tal y como en *Sonne*, se busca que los integrantes de *Abyss Cry* se diferencien como grupo a través de unos tonos oscuros y desaturados en su gama cromática e iluminación, mientras que la sirena, en oposición, se destaca con colores mucho más vivos y llamativos.

### 3.3 Referentes estructurales

#### 3.3.1 Memento (2000) – Christopher Nolan

*Memento* (Nolan, 2000) nos pone en la piel de Leonard Shelby, un hombre que padece de amnesia anterógrada, patología que le impide crear nuevas memorias y por lo tanto almacenar recuerdos, dando como resultado una memoria a corto plazo. Esta condición le viene dada tras ser atacado por dos hombres que violaron y asesinaron a su mujer. Leonard busca venganza, y mediante fotografías, notas y tatuajes intenta descubrir quién es el asesino de su esposa.



Fig. 13 Momento en el que Leonard Shelby asesina a Teddy al inicio de *Memento* (Nolan, 2000) Fuente: Elaboración propia (2024).

La escena inicial que abre la película nos muestra el desenlace de la historia, con una serie de plano reproducidos en velocidad inversa, empezando por el protagonista revelando una fotografía instantánea, hasta el momento donde ejecuta a un hombre con una pistola. Por lo tanto hay una inversión de la secuencialidad temporal, desafiando las leyes de la causalidad narrativa (Cuevas, 2005). El propio Cuevas, define que este arranque “planteando de modo oblicuo su principal estrategia narrativa, al tiempo que siembra ya desde su comienzo varios enigmas que no encontrarán fácil respuesta a lo largo del relato” (2005, pág. 187).

Esta idea de comenzar *in media res*, es decir, que el metraje empiece en medio de una acción sin ningún tipo de contexto previo, resulta de por sí ser un inicio impactante y cautivador. Pero si además de esto se le suma una inversión de la temporalidad, el efecto que se produce es mayor. En *Memento* (2000), este recurso toma todavía más peso porque tiene una correlación directa con la trama. *Abyss Cry* no tiene, ni busca, la complejidad narrativa y la estructura fragmentada del filme de Nolan, pero busca crear el mismo impacto a través de una secuencia inicial similar. Desde un punto de vista de la estructura cronológica del videoclip de DipDusk, se quiere empezar mostrando, con el metraje invertido temporalmente, el desenlace de la historia con la muerte de los miembros de la banda a causa del canto de la sirena. La intencionalidad detrás de este recurso es llamar la atención del espectador proponiendo un inicio poco común en las narrativas tradicionales, y de esta manera, intentar generar expectativa y desconcierto por lo que está por venir. Además, establece una dimensión mágica y fantástica que estará presente en el personaje de la sirena. Por lo tanto, en *Abyss Cry*, este recurso tiene

un carácter más estético y estilístico que en *Memento*, pero aún así brinda un sentido narrativo (aunque no tan marcado en comparación con la obra de Nolan).

### 3.3.2 King For A Day - Pierce The Veil y Kellin Quinn (Russ, 2012)

En el tercer álbum de estudio de Pierce The Veil, *Collide With The Sky* (2012), encontramos el tema en colaboración con Kellin Quinn, *King For A Day*. En agosto de 2012, la banda de rock estadounidense publicó un videoclip promocional del álbum, de dicho tema. En él podemos ver al vocalista Vic Fuentes y a Kellin Quinn caracterizados como banqueros. Junto a los demás miembros de la banda, planean un atraco al banco en el que trabajan al enterarse de que su jefe realizará una transacción millonaria a un banco suizo.



Fig. 14 Vic Fuentes y Kellin Quinn actuando como banqueros en el videoclip *King For A Day* (Russ, 2012).

Fuente: Youtube (2024).

El videoclip dirigido por Drew Russ, se puede categorizar como un videoclip descriptivo-narrativo según la clasificación de Sedeño (2007). Es decir, encontramos un nivel diegético donde se nos narra una historia muy reducida, y paralelamente, en otro nivel, vemos a la banda tocar en un escenario u otra localización. En el primer nivel (el diegético) es donde se desarrolla la trama del robo del banco. Antes de que empiece la canción, encontramos una introducción (0:00 a 0:58) donde se plantea la situación inicial, presentando los personajes que interpretan los músicos y la transferencia bancaria que se va a realizar. Una vez empieza la canción en el minuto 0:59, se nos presenta el segundo nivel descriptivo, donde vemos a la banda al completo interpretar la canción en una localización decorada a modo de escenario con altavoces y

amplificadores. A lo largo del videoclip, estos dos niveles se van alternando de forma constante, haciendo avanzar la trama a la vez que contemplamos la performance de la banda.



Fig. 15 Pierce The Veil interpretando el tema del videoclip *King For A Day* (Russ, 2012). Fuente: Youtube (2024).

Desde un punto de vista de montaje y estructura, *Abyss Cry* utiliza recursos similares. El videoclip de DipDusk no cuenta con una introducción como *King For A Day*, pero en cambio sí contiene dos niveles diferenciados: uno narrativo y otro descriptivo. Estos dos niveles se van alternando a lo largo del vídeo, aunque en el caso de *Abyss Cry*, el nivel descriptivo tiene más presencia. Pero en ambos niveles, los integrantes de la banda son los protagonistas.

Por otro lado, el vídeo de la banda andorrana, busca que estos dos niveles estén más relacionados, uniendo los escenarios en los que suceden los eventos narrativos y la performance de la banda. Es decir, que la misma localización en la que se desarrolla la trama es la que utiliza la banda para tocar, pero los dos niveles nunca llegan a cruzarse; siempre se mantienen separados.



## 4. Objetivos y alcance

### 4.1 Objetivo principal

El objetivo principal del presente trabajo consiste en idear y llevar a cabo la dirección de un videoclip musical del género metal progresivo, reivindicando la figura del director como centro creativo de la obra.

### 4.2 Objetivos secundarios

A partir de este objetivo general, derriban otros objetivos secundarios que ayudan al desarrollo y comprensión más extensa del videoclip:

- Estudiar el rol del director en una obra audiovisual, llevando a cabo un producto de características cinematográficas.
- Investigar acerca del videoclip como formato y producto, y su relación con el género musical.
- Conseguir plasmar un imaginario visual y una estética concreta utilizando unos recursos técnicos limitados.
- Construir una narrativa alrededor de la obra de Alberto Mielgo, *Jíbaro*, analizando sus características e integrándolas en el producto final.
- Analizar referentes audiovisuales desde un punto de vista estético y estructural para luego integrar estos elementos en el videoclip final.

### 4.3 Alcance

Este trabajo pretender englobar todas las tareas de un director en una obra de características cinematográficas, durante las tres fases elementales del proceso de producción de una obra audiovisual: preproducción, producción y postproducción. De forma paralela se emprenderán

tareas propias de otros roles como la producción, la dirección de fotografía o la postproducción, aunque estas quedan fuera del objetivo principal del trabajo.

El resultado final será publicado en plataformas de vídeo y en redes sociales, siendo el producto promocional del *EP, Jíbaro*, de la banda DipDusk.

## 5. Metodología

El proceso de elaboración del video musical se divide en las tres fases que conforman la creación de un producto audiovisual convencional, siendo estas la preproducción, producción y postproducción.

Cabe destacar que se llevan a cabo tareas que van más allá de las responsabilidades propias del director, como la producción, dirección de fotografía o la gestión completa de la postproducción. Por lo tanto, se hace mención de actividades que exceden las funciones del director pero que resultan de vital importancia para plasmar la visión del director en el producto final.

### 5.1 Reuniones y estudio previo

En esta primera toma de contacto con el proyecto en calidad de director, resulta crucial obtener una visión global para comprender las necesidades de este. Por ende, el paso inicial consistió en llevar a cabo una reunión inicial con el cliente, en este caso, la banda emergente DipDusk, para entender y conocer a fondo el proyecto musical del *EP*, *Jíbaro*. Dado que se trata de un trabajo temático, donde todos los elementos que conforman el proyecto giran en torno a la historia narrada en el capítulo de la serie *Love Death & Robots* (Mielgo, 2022), se abordaron temas como la visión del capítulo por parte de la banda, los mensajes presentes en las canciones, la imagen y estética de la banda, las intenciones del grupo en cuanto al videoclip musical, las consideraciones económicas y los referentes de la banda. Esta interacción inicial sienta las bases para una colaboración efectiva y la materialización exitosa de la visión del director y de la banda en el proyecto.

Tras esta reunión, tendría lugar una fase de investigación y estudio previo por parte del director para profundizar en los aspectos más destacados de la discusión y empezar a buscar referencias y proyectos similares previamente realizados. Este proceso implica la concepción de un marco teórico que empieza por entender la naturaleza del videoclip a través de los estudios de autores como Señedo (2002/2007), Rodríguez y Agüaded (2015) quienes exploran las características de este género audiovisual. Se reconoce que el videoclip no solo abarca distintos subgéneros,

sino que también posee características de forma y estética propias, separadas de las narrativas convencionales del cine. Pero, por otro lado, se entendiendo que el clip es a la vez un producto comercial, cercano a la publicidad audiovisual, con su propia cadena de valor separada de la de la música.

Seguidamente, se buscó comprender la influencia de los géneros musicales en la producción de los videoclips, a través del concepto recuperado por Dow y Uribe (2017) de “lo monstruoso” en el vídeo musical del género rock y sus variantes. Para ello se analizó como bandas tan influyentes como Metallica, Soundgarden y Marilyn Mason construyen imaginarios visuales grotescos en sus clips.

Esto nos lleva a explorar el género musical del *EP*, *Jíbaro*, el metal progresivo. Indagando primero en sus orígenes en el rock progresivo, género estudiado en profundidad por Macan (1997) y Covach (1998) entre otros. Aquí se destaca el profundo interés del género por la fantasía, la ciencia ficción y la mitología, basando sus letras, diseños artísticos de los álbumes y posteriormente en los videoclips en estos elementos, lo que desde un punto de vista de la dirección se traduce en un terreno fértil para exploración visual y narrativa en los vídeos musicales.

Desde una perspectiva más situacional, ha sido objeto de estudio la figura de la sirena y su simbología. Se ha realizado un resumen de la evolución iconográfica de estas criaturas, desde su aparición en la Odisea de Homero, pasando por la influencia de la moral cristiana y, posteriormente, a la pérdida del carácter mortífero de este ser durante el Romanticismo. Tras obtener una comprensión más amplia sobre origen del mito y su evolución hasta el día de hoy, se analiza la sirena que aparece el cortometraje de Alberto Mielgo (2022). Esta sirena retoma aspectos de las sirenas primigenias, como la seducción mortal, pero se le añade una dimensión mucho más humana y, sobre todo, una voluntad propia que es capaz de defender.

Con una visión mucho más completa y rica, de todo lo que engloban el proyecto del videoclip de la canción *Abyss Cry*, el siguiente paso como director es la ideación y reproducción del clip musical.

## 5.2 Preproducción

Durante esta etapa de preparación y planificación previa al rodaje, se llevaron a cabo las siguientes tareas de dirección. Primero, se conformó el equipo humano y los distintos departamentos que llevarán a cabo el proyecto. Luego, se inició la ideación del videoclip, la cual se plasmó en un guion literario, a partir del cual, junto al director de fotografía (que en este caso se trata de la misma persona), se elabora una propuesta fotográfica y, en consecuencia, un guion técnico y un *storyboard*. En base a estas decisiones, se inicia el proceso de localización y localizaciones técnicas, para conocer más en detalle el terreno, su accesibilidad, condiciones eléctricas y lumínicas de los lugares donde se rodará posteriormente. Esta primera fase culminó tras trazar un plan de rodaje.

Aunque todo este proceso siempre ha estado sujeto a una serie de factores y condiciones determinantes, que resultaba crucial tener en cuenta para elaborar una propuesta acorde a las posibilidades reales del proyecto. En primer lugar, se trata de una producción sin ningún tipo de financiación ni presupuesto, por lo tanto, las posibilidades económicas son muy limitadas. Por ende, era necesario evitar cualquier proceso que implicara un coste económico importante. En segundo lugar, existe una limitación temporal debido a la disponibilidad de los miembros de la banda y del equipo detrás del proyecto, por lo tanto, las posibilidades creativas están limitadas a ser realizables en un margen de dos a tres días. Por último, el rodaje tendría lugar en el Principado de Andorra, lo que facilitaría algunas tareas de producción y logística pero a su vez supondría una limitación en estos mismos aspectos. En resumen, la propuesta del videoclip debía ser realizable con un coste económico prácticamente nulo o muy bajo, en un margen de días de rodaje no superior a tres jornadas, y con un equipo técnico y humano reducido.

### 5.2.1 La ideación

El primer paso fue la ideación del videoclip, el objetivo principal del presente trabajo. Este proceso empieza por confeccionar el equipo humano de proyecto, especialmente la figura de una directora de arte. Esta figura es crucial en un videoclip, especialmente cuando se cuenta con una propuesta estética tan marcada como la de *The Witch* (Eggers, 2015), donde el vestuario

y el decorado son igual de importantes, o incluso más, que otros aspectos como la iluminación. Además, si se decide introducir una figura fantástica como la de la sirena en el clip, es crucial que su aspecto y presencia sean cautivadoras en imagen. Además de esta figura, se incorpora al equipo a una actriz para dar vida al personaje de la sirena y a una coreógrafa. Para encontrar a estas figuras, se abrió un casting que fue compartido a través de redes sociales (véase el anexo 1). Paralelamente, se contactó de forma directa con varios perfiles que encajaban en el proyecto, quienes finalmente aceptaron participar en el videoclip, cerrando así el casting.

Junto con la directora de arte, se inició el proceso de ideación del mundo del videoclip mediante varias reuniones. La primera reunión fue una toma de contacto con el proyecto, poniendo en contexto la publicación del *EP*, los referentes temáticos, visuales, estructurales y las posibilidades económicas y logísticas. A partir de aquí, la directora de arte iba haciendo propuesta de vestuario y de decorado, que eran discutidas y aprobadas por el director.

Fruto de esta colaboración, se concibe el universo de *Abyss Cry*, tomando como referencia principal el filme *The Witch* (Eggers, 2015). El videoclip está ambientado en un entorno rural de principios del siglo XX, y tiene lugar en dos localizaciones principales: una casa de época y un lago. En consecuencia, se personifica a los integrantes de la banda, diseñando un vestuario a partir de telas y capas viejas, con colores oscuros y apagados. Se descarta utilizar una ambientación medieval para diferenciarse tanto del capítulo de *Jíbaro* (Mielgo, 2022) como de la película de Eggers (2015), y también por limitaciones presupuestarias. Por otro lado, se decide introducir en el videoclip la figura de la sirena, con una representación alejada de la clásica sirena dócil, mitad pez, mitad mujer. En su lugar, se opta por crear una sirena humanoide de aspecto mucho más oscuro, con el cuerpo cubierto de venas negras y en contraste una malla de oro que genera una dualidad entre un aspecto más hostil pero a la vez seductor para los codiciosos.

Desde una aproximación fotográfica, se decide seguir el patrón marcado por los referentes visuales. Es decir, hacer uso de un estilo de iluminación claroscuro, basado en la utilización de contraluces con fuentes de luz motivadas y planos con volumen a cámara. Para reforzar la iluminación, se considera el uso de humo como un elemento que busca crear una atmósfera misteriosa y polvorienta. Cromáticamente, se establece una paleta de colores fría y desaturada, basada en el marrón y el cian.

Estructuralmente, dadas las circunstancias y posibilidades del proyecto mencionadas anteriormente, se optó por realizar un videoclip que, según la categorización de Sedeño en "El Videoclip como Mercanarrativa" (2007), se ajustaría a la categoría de videoclips "descriptivos-narrativos". Es decir, en estos videoclips encontramos un nivel diegético donde se nos narra una historia muy reducida, mientras que paralelamente, en otro nivel, vemos a la banda tocar en un escenario u otra localización. Esta decisión viene condicionada en gran medida por la duración del tema musical, que es de siete minutos. Realizar un videoclip puramente narrativo con el plan de rodaje reducido con el que se contaba era poco viable, en cambio realizar un videoclip únicamente descriptivo podía carecer de herramientas para narrar visualmente la historia de *Jíbaro* (Mielgo, 2022). Por lo que este tipo de videoclip, resulta idóneo para tener una cantidad considerable de imágenes variadas y con un valor artístico. A su vez, se decide que los espacios donde se desarrollan los diferentes niveles serían compartidos. Es decir que en la misma localización donde veríamos a la banda tocar, tendrían lugar los eventos narrativos. Esto se plantea así para establecer un vínculo más estrecho entre ambos niveles y por otro lado para optimizar recursos.

### 5.2.2 Guion del videoclip y escaleta

Para plasmar el trabajo de ideación se escribe un guión en forma de escaleta, con una descripción de las acciones minuto a minuto. Se consideró más oportuno realizar una escaleta en vez de guión literario tradicional, puesto que el videoclip no cuenta con diálogos, ni tampoco con una estructura narrativa convencional, sino que su narración se encuentra fragmentada y constantemente interrumpida por el nivel descriptivo mencionado por Sedeño (2007). La escaleta es un documento en el que se ordenan todas las secuencias y escenas de un guión, con una breve descripción de las acciones que tienen lugar en cada una de ellas, sin hacer mención del diálogo. Por este motivo, una escaleta es mucho más esclarecedora, ya que en ella se mencionan las secuencias narrativas y las secuencias descriptivas, con una referencia temporal que ayuda a visualizar la duración de los eventos, respecto a la canción (véase al anexo 2).

En cuanto a la estructura del guión, se plantea una narración cíclica, con un inicio *in media res*, al estilo *Memento* (Nolan, 2000), colocando el desenlace de la historia al inicio, para luego

volver hacia atrás y relatar cómo se llega a dicha situación. Tras este inicio que busca ser impactante y cautivador, se decide ir intercalando imágenes tanto del nivel narrativo como del descriptivo, dándole más peso a este último. En el momento del solo de sintetizador (5:00), se establece romper el patrón marcado hasta el momento, y hasta el minuto 6:09, minuto donde vuelven los *riffs* iniciales de guitarra, se plantea presentar una secuencia dedicada a la figura de la sirena, donde se encuentra flotando sobre el lago y posteriormente bailando a la orilla de este. La escena de la sirena flotando sobre el lago, se descarta rodarse en el propio lago, ya que se encuentra completamente helado, así que se decide falsear dicha escena, recreando el agua del estanque en una piscina exterior. Siendo la única escena que no sería rodada en las localizaciones buscadas. Y finalmente terminar el videoclip repitiendo el inicio, cerrando así el círculo.

### 5.2.3 Guion técnico y storyboard

Para traducir la propuesta del videoclip en imágenes, se realizó en primer lugar un guion técnico (véase el anexo 3), documento en el que se especifican todos los planos de cada escena, con indicaciones técnicas como el tamaño del plano, la angulación, el movimiento de cámara y la distancia focal entre otros. Acto seguido, se creó un *storyboard* (véase el anexo 4), es decir, un guion gráfico en el cual, a través de fotogramas recolectados en páginas como *Filmgrab* o *Flim*, se muestra una representación visual de cada plano ordenados cronológicamente. A diferencia de un *storyboard* hecho a partir de ilustraciones más o menos esquemáticas, esta herramienta es especialmente útil para tener una primera idea de cómo podría parecer el resultado final, con referencias tanto de encuadre como de iluminación, paleta de colores y vestuario.

### 5.2.4 Localizaciones del videoclip

Ya con un guion definido y una primera versión de guion técnico, se realizó una búsqueda de localizaciones que podrían encajar con el videoclip. Para las escenas interiores, el referente *The Witch* (2015) marcaba claramente el tipo de localización que se buscaba: una casa antigua de montaña, con una decoración rústica y de época. En Andorra, existen un tipo de edificaciones que encajan perfectamente con esta descripción, conocidas como Bordas, que podemos definir

“com una casa de camp separada de la masia que serveix per a tenir-hi herba i eines de conreu i per habitar-hi elstreballadors d’aquell camp”<sup>4</sup> (Bascompte, 2005).

Es por ello que se decidió seleccionar como localización para los interiores la Borda Miquel, situada en los Cortals d’Encamp, específicamente en la pequeña agrupación de bordas conocida como Bordes de Rigoder. Esta borda cumple con todos los requisitos para las escenas de interior, además de ser relativamente accesible con vehículos, especialmente todoterrenos, y contar con una instalación eléctrica, lo cual facilitaría enormemente la producción del videoclip al no necesitar generadores eléctricos.



Fig. 16 Localización técnica de la Borda Miquel. Fuente: Elaboración propia (2024).

Durante las semanas previas al rodaje, junto a la directora de arte y en calidad de director y director de fotografía, se llevó a cabo una localización técnica de la borda. En esta visita, se tomaron medidas del espacio y de las ventanas, se comprobaron y localizaron las conexiones eléctricas, y se probaron los encuadres planeados, entre otras tareas que pertenecen a otros departamentos. Esta localización técnica sirvió para modificar y añadir planos al guion técnico, adaptándolo a las posibilidades del espacio.

Para las escenas exteriores, se buscaba un lago de alta montaña que fuera de fácil acceso y, a ser posible, con acceso motorizado. El Estany de les Abelletes, situado a 2.258 metros de altitud en la población del Pas de la Casa, cumple con estos requisitos. Este estanque, rodeado por un circo glaciar y un paisaje montañoso, está ubicado justo al lado de las pistas de esquí de la

---

<sup>4</sup> “como una casa de campo separada de la masía que sirve para almacenar hierba y herramientas de cultivo y proporcionar una vivienda a los trabajadores de ese campo” (trad.a.).

estación de Granvalira, lo que facilita su acceso desde el pueblo adyacente del Pas de la Casa. Además, cuenta con trazados preparados para la circulación de vehículos desde la carretera hasta el lago. Por las fechas de rodaje seleccionadas, el lago se encuentra congelado y los neveros de montaña siguen repletos de nieve, por lo que el Estanque era una localización ideal para el proyecto.



Fig. 17 Fotograma de las pruebas técnica en el Estany de les Abelles. Fuente: Elaboración propia (2024)

La última localización es el jacuzzi exterior del centro polideportivo del Pas de la Casa. Esta se usaría para recrear las escenas de la sirena dentro del lago, mediante telas para ocultar el fondo del jacuzzi i algunos elementos decorativos como ramas de árboles. Al ser un escenario controlado, de fácil acceso y con agua climatizada, resultaba mucho más fácil rodar en estas condiciones que en la intemperie.



Fig. 18 Fotografía tomada durante el rodaje en el jacuzzi exterior del polideportivo del Pas de la Casa. Fuente: Elaboración propia (2024).

Tras la localización técnica de las ubicaciones, se elaboraron los esquemas de planta y de luz, adaptando el guion técnico a los terrenos visitados. Para ello, se hizo uso de herramientas como

la página web *Suncalc* (véase el anexo 5), que permite prever el recorrido del sol y las horas de luz de un día concreto. De esta manera se pudo planificar la cobertura de cada escena en base a la dirección y calidad de la luz solar, puesto que desde un punto de vista fotográfico, se estableció usar en la medida de lo posible la luz solar. Los esquemas se realizaron a través de la aplicación *Shot Designer* (véase el anexo 6), la cual permite crear esquemas de luz y cámara de forma sencilla e intuitiva. No se profundizará más en estas tareas ya que corresponden a las responsabilidades de un director de fotografía, pero como en este caso la figura del director y la del *DoP* eran la misma persona, se ha considerado mencionar estos pasos ya que, al fin y al cabo, también suman a la ideación y dirección del videoclip.

Una vez completado el proceso de localización, se hicieron las modificaciones necesarias al guión literario (o escaleta en este caso) y guion técnico/*storyboard*.

### **5.2.5 Plan de rodaje**

El último paso previo al rodaje fue establecer un plan de rodaje. Finalmente, debido a factores externos como la disponibilidad del equipo y de las localizaciones, se decidió establecer un plan de rodaje de dos jornadas extensas de filmación. Para ello, se creó un documento general en el que se especificaron las jornadas de rodaje y se detallaron los planos que se iban a rodar cada día, su localización, los actores que aparecerían, el orden en que se grabarían y el soporte de cámara que se utilizaría (véase el anexo 7). El objetivo de esto era optimizar al máximo cada jornada de filmación y organizar logísticamente al equipo técnico y actoral.

Además de esto, se crearon unas órdenes de rodaje para cada día en las que se resumía el transcurso de cada jornada, con un desglose por horas más exacto (véase el anexo 8).

## **5.3 Producción**

Esta segunda fase corresponde al rodaje del propio videoclip, siguiendo la planificación establecida previamente y el plan de rodaje.

Finalmente, se llevaron a cabo dos jornadas y media de rodaje, ya que debido a la meteorología, la primera jornada prevista no se pudo completar, por lo que, además de sábado 27 y domingo 28 de abril, se tuvo que añadir media jornada más de rodaje de lo previsto para poder rodar los exteriores, los cuales se rodaron el 25 de mayo, para evitar volver a tener problemas con el temporal. En calidad de director, se supervisó el rodaje de todas las secuencias, dando indicaciones a los actores y manteniendo en todo momento una estrecha comunicación con el departamento de arte. A causa de las condiciones meteorológicas, el plan de rodaje se tuvo que ir modificando sobre la marcha para poder resolver los problemas que iban surgiendo, por lo que fue muy importante liderar y organizar constantemente al equipo para intentar cumplir con el plan de rodaje. Como el plan de rodaje previsto fue imposible de seguir al pie de la letra, como director, era importante ir decidiendo a lo largo de las jornadas qué planos eran imprescindibles rodar y cuáles eran descartables, para optimizar al máximo el tiempo en cada localización sin repercutir demasiado en las escenas narrativas, que acabarían siendo las más sacrificadas. Además del rol de director, durante el rodaje se desempeñaron otros roles como operador de cámara y director de fotografía, a través de los cuales se ejerció un control técnico de la imagen.

Finalmente, al final de las jornadas, se supervisaba el material rodado para verificar si las escenas estaban correctamente cubiertas. Acto seguido, se importaba y organizaba el material en discos duros y se realizaban copias de seguridad. Por otro lado, se planificaba la siguiente jornada adaptando el plan de rodaje a las nuevas necesidades, y se llevaban a cabo reuniones con el equipo para preparar y organizar la siguiente jornada.

## **5.4 Postproducción**

En esta etapa final, se elaboró el proceso de montaje. Para ello, a través del software de edición *Adobe Premiere Pro*, se realizaron varias versiones de montaje, probando distintas combinaciones, en las cuales se tomaron decisiones sobre el ritmo y la tipología de montaje para imprimir el estilo y la estética deseados. En cuanto a las escenas de carácter narrativo, se siguió el guion técnico realizado en la preproducción, pero para las escenas más descriptivas, donde se observa a la banda tocar, se hizo un montaje mucho más libre. Por otro lado, se llevó a cabo una corrección de color básica para obtener imágenes con valores de contraste y

saturación óptimos. Finalmente, se realizó una copia final con el códec H.264 y con una resolución de 1920x1080.

Cabe destacar que el proceso de postproducción no ha sido completado para la entrega del presente trabajo. Los procesos de corrección de color, etalonaje y efectos visuales exceden las tareas de un director, por lo tanto, no se han considerado tan relevantes y se ha preferido centrar los esfuerzos únicamente en el montaje. Posteriormente a la entrega del trabajo, se continuará trabajando en la postproducción para obtener el producto final completado.



## **6. Análisis de los resultados**

A continuación se presentan los resultados obtenidos fruto del rodaje de video musical, y se hace un análisis del producto y las imágenes logradas. Aunque toda la producción se ha visto marcada por las limitaciones encontradas tanto en la fase de preproducción, como en la producción. Es por este motivo que en cuanto a la ideación se ha hecho una revisión de diferentes elementos afectados y al facilitar imágenes que lo muestran se ha superado la página establecida, con tal de realizar un análisis en profundidad de las diferencias entre la ideación inicial y el resultado final obtenido.

Dicho esto, en un inicio el plan de rodaje contaba con tres jornadas completas de filmación. Dos jornadas en la localización de la Borda Miquel, media jornada en el Estany de les Abelletes y otra media en el jacuzzi exterior del centro deportivo del Pas de la Casa. Por motivos ajenos al proyecto, a una semana del rodaje, el acceso a la Borda se limitó a un solo día, hasta las 19:00h. Además, la previsión meteorológica para el fin de semana del 27 y 28 de abril cambió, anunciando precipitaciones y viento. Se planteó la posibilidad de retrasar la fecha de rodaje, pero logísticamente era muy difícil volver a organizar tanto el equipo técnico y los miembros de la banda, volver a reservar el material y conseguir los permisos necesarios con tan poca antelación. Por lo tanto, se decidió seguir adelante a pesar del riesgo que suponía. Para el sábado 27 de abril, estaba previsto rodar por la mañana en el jacuzzi exterior del polideportivo del Pas de la Casa y por la tarde en el Estany de les Abelletes. Sin embargo, debido a la previsión meteorológica, se invirtió el orden de rodaje para intentar evitar el mal tiempo.

Estos esfuerzos fueron en vano, ya que al final las precipitaciones que en un principio estaban previstas para la tarde comenzaron desde la primera hora de la mañana. Aun así, se intentó llegar hasta el lago, pero rápidamente se canceló el rodaje en el Estany de les Abelletes, ya que su acceso era imposible tanto con vehículo como a pie. El mal tiempo también afectó al rodaje en el polideportivo del Pas de la Casa, donde se tuvo que improvisar un techo hecho a partir de una tela impermeable para cubrir el jacuzzi y así poder filmar. Evidentemente, las condiciones no eran idóneas, por lo que no se pudieron rodar todos los planos previstos en estas localizaciones.



Fig. 19 A la izquierda, el equipo técnico intentando llegar al Estany de les Abelles, a la derecha la tela impermeable improvisada para poder rodar en el jacuzzi exterior. Fuente: Elaboración propia (2024).

En la segunda jornada de rodaje, la nieve y la lluvia volvieron a causar problemas, retrasando más de una hora el inicio de la filmación y afectando el plan de rodaje. Las consecuencias fueron una reducción considerable de planos, especialmente los del nivel narrativo, y menos tiempo para cuidar la composición, interpretación, iluminación y decorado de cada toma. El rodaje en el Estany de les Abelles pudo ser reprogramado para el sábado 25 de mayo, ya que no se necesitaba reservar material ni se dependía de terceros para la disponibilidad de la localización, como en el caso de la Borda Miquel.

### 6.3 Nivel narrativo

El nivel narrativo ha sido claramente el más perjudicado, quedando alejado de la idea inicial. La primera versión del guión técnico incluía alrededor de treinta planos narrativos. A pesar de que plantearon numerosos encuadres que pudieran ser utilizados para varios planos, y así optimizar el tiempo, con un plan de rodaje de tres días ya era difícil filmar tantos planos narrativos además de los descriptivos. Ante los primeros inconvenientes surgidos durante la preproducción, se llevó a cabo una reducción inicial para que todos los planos narrativos pudieran ser grabados en dos jornadas. Durante el rodaje, también se fueron eliminando planos, procurando conservar únicamente los más relevantes para la narración. Aun así, no se pudieron filmar todos los necesarios, y muchos de los que sí se grabaron carecían de algunos elementos necesarios para su correcta comprensión.

### 6.3.1 El inicio *in media res*

Para la secuencia inicial de *Abyss Cry*, se buscaba crear un impacto inicial mediante los recursos utilizados en *Memento* (Nolan, 2000) con un comienzo *in media res*, con los planos reproducidos en velocidad inversa.



Fig. 20 Fotogramas de la secuencia inicial de *Abyss Cry*. Fuente: Elaboración propia (2024).

Lo cierto es que no se logró el efecto deseado por dos razones. La primera es la falta del elemento de la sangre. Durante la preproducción, se cometió el error de no verificar si el suelo de la Borda estaba barnizado o no. Al no estar barnizado y no tener tiempo para hacer pruebas, cuando llegó el momento de rodar los planos, no se pudieron añadir los charcos de sangre que deberían estar bajo los cadáveres y los pies de la sirena (véase la figura 20). Al comparar la secuencia inicial de *Abyss Cry* con la de *Memento* (Nolan, 2000), la ausencia del movimiento de la sangre hace que el inicio del videoclip sea opaco.

Aunque los miembros muertos tienen sangre en los oídos, la relación entre el grito de la sirena y la muerte de los miembros no queda del todo clara, ya que la ausencia de los charcos sangre hace que no sea evidente que los miembros están muertos. La falta de sangre también reduce el suspense y evita que se intuya desde el primer plano que algo trágico acaba de suceder.

El segundo punto es la falta de dos planos adicionales que no pudieron ser rodados por falta de tiempo. El primero debía mostrar la luz intermitente de la lámpara principal de la Borda, y el otro era un plano general del atardecer sobre la Borda (véase la figura 21), mediante un timelapse reproducido también en velocidad inversa. Estos dos elementos habrían podido reforzar la idea de la distorsión de la temporalidad.



Fig. 21 Fotografías de la lámpara principal y de la fachada de Borda Miquel. Fuente: Elaboración propia (2024).

### 6.3.2 La discusión de la banda

En el minuto 1:20, se muestra a la sirena cautiva, estirada sobre una mesa. A su alrededor se encuentran los miembros de DipDusk, discutiendo sobre el destino de la criatura. El objetivo de esta escena era empezar a introducir la personalidad de cada integrante de la banda y su peso en la historia. Para ello, se idearon unos planos cortos en los que se vieran las reacciones de los distintos miembros, haciendo especial énfasis en la figura del vocalista y del teclista. Como se puede ver en la escena del videoclip, el vocalista de la banda es el líder del grupo, imponiendo su voluntad a través del miedo y la fuerza bruta, ya que decide acabar con la sirena, dando literalmente un golpe sobre la mesa.



Fig. 22 Fotograma de *Abyss Cry*, donde vemos la discusión de los miembros alrededor de la sirena. Fuente: Elaboración propia (2024).

Finalmente, no hubo tiempo suficiente para rodar los planos cortos. La inserción de estos planos habría ayudado a esclarecer la jerarquía dentro del grupo. El vacío narrativo se debe principalmente a la falta de los planos cortos del teclista, donde él no reaccionaría a la discusión

de los compañeros ni al golpe de ira del vocalista, ya que estaría hipnotizado por la criatura mágica. Este detalle buscaba dar indicios sobre el desenlace final, revelando que el teclista era sordo. Tampoco se pudo filmar el plano final de esta secuencia, donde se vería al resto de los miembros de la banda rezando, mostrando piedad por la sirena. La ausencia de estos recursos deja la narrativa completamente desdibujada, alterando el sentido original de la escena. En su lugar, obtenemos una escena donde simplemente se muestra la figura tiránica del vocalista.

### 6.3.3 El funeral de la sirena en el lago

Del minuto 2:21 a 4:24, junto a varias imágenes del nivel descriptivo, tiene lugar la secuencia donde los miembros de la banda se deshacen del cuerpo de la sirena arrojándola al lago, en un ritual de carácter fúnebre. Esta secuencia narrativa, inspirada en la escena del videoclip de *Sonne* (Heitmann, 2001), es una de las partes parcialmente logradas del videoclip, ya que las imágenes se pudieron rodar posteriormente al último fin de semana de abril, aunque también presenta importantes vacíos narrativos.



Fig. 23 Fotogramas de los integrantes de DipDusk transportando el cadáver de la sirena en *Abyss Cry*. Fuente: Elaboración propia (2024).

En la secuencia rodada, observamos que los miembros de la banda transportan el cadáver enrollado en una manta. Sin embargo, esta no era la idea original, ya que los miembros debían transportar el cuerpo de la sirena al descubierto. Esta imagen resultaba mucho más impactante y potente, ya que veríamos el cuerpo inerte de la sirena, transmitiendo una cierta brutalidad por parte de sus asesinos. Sin embargo, esto no se llevó a cabo debido a que el equipo de arte no estuvo disponible para el 25 de mayo, por lo tanto, la sirena no pudo ser caracterizada como se

había planeado. Es por ello que se decidió utilizar una manta para simular el cuerpo de la criatura, aunque esto no tuviera el mismo efecto.

El hecho de no contar con la sirena supuso otro problema para introducir el elemento de la avaricia, tan importante en el referente temático *Jíbaro* (Mielgo, 2022). En el minuto 2:37, cuando los integrantes de DipDusk rodean el cuerpo de la sirena, se planeó que el vocalista debía arrancar unas joyas del cuello del cadáver, ante la mirada de desaprobación de los otros miembros, demostrando su avaricia y revelando el verdadero motivo por el cual quería acabar con la vida de la criatura. Sin embargo, al no contar con la sirena caracterizada, este plano no pudo rodarse, eliminando del videoclip el tema de la avaricia humana y dejando tan solo el carácter fúnebre a la secuencia.

### **6.3.4 El resurgir de la sirena**

La secuencia que comienza en el minuto 4:24 con los planos del río y termina en el 5:45 con la salida del rostro del agua corresponde a la resurrección de la sirena. Esta secuencia fue la más perjudicada por la suspensión de la primera fecha en el Estany de les Abelles. De hecho, esta escena debía haber sido mucho más larga, ya que junto a una coreógrafa, se había preparado una coreografía que la sirena interpretaría al borde del lago, después de emerger de este. Esta escena de baile representaba un espacio de expresión para la criatura, manifestando su dolor a través de esta coreografía. Sin embargo, como el equipo de arte no estuvo disponible para la segunda fecha en el Estany de les Abelles, la secuencia tuvo que ser eliminada, lo que restó mucho protagonismo y significado a la figura de la sirena.

Los planos que sí pudieron ser rodados en el lago, es decir, las dos imágenes del río (véase la figura 25), también presentan carencias. Originalmente, estaba planeado que por el agua corriera un líquido rojo que representara la sangre de la sirena fluyendo por el agua, estableciendo así un mejor vínculo del agua como fuente de sanación para ella. Sin embargo,

esta representación visual no pudo llevarse a cabo, lo que limitó la conexión entre la sirena y el agua como un elemento de curación.



Fig. 24 Fotogramas del río previos al resurgir de la sirena en *Abyss Cry*. Fuente: Elaboración propia (2024).

En contraposición, en las tomas del jacuzzi exterior del polideportivo del Pas de la Casa, se logró un resultado satisfactorio y muy parecido a lo planteado durante la ideación. En ellas podemos ver cómo la sirena emerge del fondo del agua, volviendo a la vida. Aquí se pudo trabajar más en la actuación y lograr que la actriz inhale una bocanada de aire, como si volviera a la vida de golpe. Estéticamente, son probablemente las imágenes más potentes y las que más se acercan a lo que se quería que fuese *Abyss Cry*.



Fig. 25 Fotogramas de la sirena resurgiendo del agua en *Abyss Cry*. Fuente: Elaboración propia (2024).

Pese a que se logró disimular muy bien el hecho de que las imágenes no fueron rodadas en el propio lago, sí se puede apreciar la tela que fue colocada en el fondo del jacuzzi. La lona de plástico que estaba destinada a ser colocada en el fondo del jacuzzi tuvo que ser utilizada como paraguas para cubrir el set de rodaje de la lluvia, y en su lugar se colocó una tela blanca con figuras que más o menos cumplió su función. Sin embargo, con un tratamiento de color adecuado, igualando los tonos de los planos precedentes del río, los planos del jacuzzi deberían funcionar perfectamente.

### 6.3.5 El desenlace circular

Desde un punto de vista estructural, el videoclip tiene un final circular, es decir, acaba de la misma forma en que empieza, pero mostrando los planos iniciales, esta vez sin invertir su velocidad. En este punto, el espectador cuenta con todo el contexto necesario para comprender la secuencia final, que debía generar dudas y expectativas al inicio del videoclip. Sin embargo, el final también se está incompleto.

Para empezar, existía una escena previa a la muerte de los miembros, en la que veíamos a la sirena volver a la borda, ante la mirada estupefacta de los integrantes de la banda. Esta escena mostraba el efecto del canto o grito de la sirena, ya que al realizar esta acción, los miembros de DipDusk se retorcían de dolor, tapándose los oídos, hasta caer muertos. Pero el punto más importante del desenlace del videoclip era el giro de guion, donde, tras la secuencia final, se añadía un plano más, que revelaba que el teclista era el único superviviente de la masacre, debido a su discapacidad auditiva. Mediante un plano detalle de su oído y otro plano corto de su rostro, al colocarlos después del plano de la sirena gritando, se podía establecer la relación. Esto se habría reforzado implementando un efecto de sonido para el grito de la sirena, y silenciando este sonido cuando se mostrara el plano detalle del oído del teclista. Esto era una referencia a *Jíbaro* (Mielgo, 2022), que buscaba apelar a los espectadores que habían prestado atención a la letra del tema o que directamente habían visto el capítulo.

Evidentemente, todas estas capas que añadían una profundidad narrativa extra no están presentes en el videoclip final, lo que hace que el desenlace sea mucho más plano, restando importancia al nivel narrativo y dejándolo casi en un segundo plano.

## 6.4 Nivel descriptivo

A continuación se presenta un análisis de las imágenes obtenidas para el nivel descriptivo del videoclip, es decir, aquel donde vemos a la banda interpretar el tema musical.

Este ha sido probablemente el nivel más conseguido en todos los aspectos, ya que durante la producción se tomó la decisión invertir más tiempo en esta tipología de planos debido a la

extensa duración del videoclip y, por lo tanto, a la necesidad de una importante cantidad de imágenes.

El nivel descriptivo se compone de dos tipos de escenarios: unos en los que se encuentran todos los miembros de la banda interpretando el tema a la vez, y otros donde vemos a cada miembro por separado tocando la canción. A su vez, estos escenarios también se dividen en varias localizaciones.

### 6.4.1 Escenarios con banda completa

La banda al completo cuenta con un escenario en el salón principal de la Borda Miquel y otro al pie del Estany de les Abelles, es decir, en las dos localizaciones más relevantes del videoclip.



Fig. 26 DipDusk interpretando *Abyss Cry* en la Borda Miquel i en el Estany de les Abelles. Fuente: Elaboración propia (2024).

Ambos escenarios tienen un carácter escénico de directo para diferenciarse claramente del nivel narrativo. La distribución de los instrumentos es la misma que la que podríamos encontrar en una actuación en directo, con el vocalista en primera fila, acompañado de las guitarras, el bajo y el teclado en segunda línea, y la batería al fondo. En el caso de la Borda Miquel (véase la figura 26), el carácter escénico se ve potenciado por la presencia de altavoces y amplificadores. Estos elementos también tendrían que estar presentes en el Estany de les Abelles, pero debido al cambio de fecha no se contaba con los vehículos suficientes para su transporte, lo que provoca que el escenario del lago pierda un poco la sensación de concierto.

En las escenas de banda completa, encontramos dos tipos de planos: los planos generales y los planos detalle. Los primeros, como su nombre indica, son planos mucho más abiertos, donde vemos a la banda al completo o a varios miembros a la vez. Los movimientos de cámara son estables gracias al uso de estabilizadores de tres ejes, aunque siempre encontramos movimiento, utilizando *travellings in, out* o circulares. Estos, junto al movimiento dentro del propio cuadro, generan planos limpios pero dinámicos.

Por otro lado, encontramos los planos cortos, que se van intercalando con los generales. En estos, la cámara se adentra mucho más en la banda, obteniendo planos detalle de los instrumentos y de los intérpretes.



Fig. 27 Fotogramas de planos cortos de la banda tocando en el Estany de les Abelles y la Borda Miquel.

Fuente: Elaboración propia (2024).

Estos contrastan con los planos generales, no solo por el tamaño del encuadre, sino también por el soporte de la cámara. Los planos cortos están grabados cámara en mano, lo que hace que el movimiento sea mucho más inestable y libre. Esto permite realizar movimientos más rápidos y captar más desenfocos de movimiento, añadiendo una sensación de dinamismo y energía a las escenas.

#### 6.4.2 Escenarios individuales

Dentro del nivel descriptivo, encontramos tres escenarios adicionales en los que vemos a los diferentes miembros de DipDusk tocando la canción por separado. Estas escenas se van intercalando con las de la banda completa. Hay un escenario compartido por una de las guitarras y la batería, y otro escenario para la otra guitarra y el bajo. Estos escenarios aportan más variedad de planos y permiten capturar al detalle la interpretación completa de la canción de cada instrumento. Las escenas individuales se utilizan sobre todo para mostrar los momentos más destacables de cada instrumento, como los solos de teclado, los *riffs* de guitarra o los

redobles de batería. El cantante también cuenta con su propio escenario, donde su aparición suele coincidir con la letra del tema.

Al igual que con la banda al completo, en las escenas individuales también encontramos dos tipos de planos: los generales y los cortos, que presentan las mismas características que los de las escenas de la banda completa.

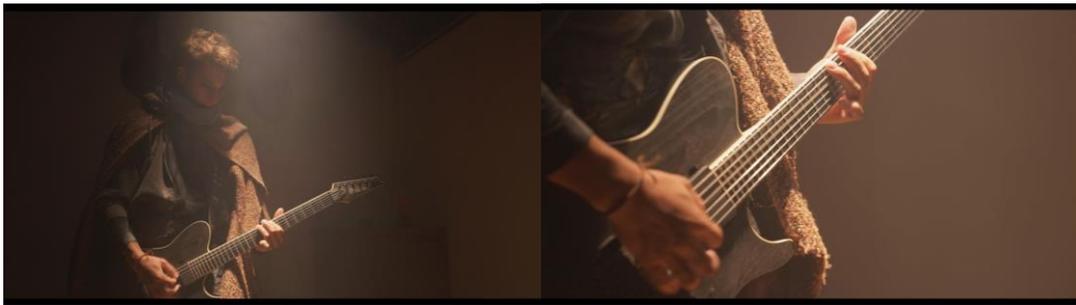


Fig. 28 Fotogramas de las escenas individuales de los miembros de la banda. Fuente: Elaboración propia (2024).

El caso del teclista fue la única excepción. En un principio, se planeó que tuviera su escena individual dentro de la Borda Miquel, especialmente del minuto 4:16 a 5:16, que es cuando tiene lugar el solo de teclado. Sin embargo, debido a incidencias meteorológicas, esta escena se terminó sustituyendo con el escenario de la banda completa en el Estany de les Abelles, donde en el momento del solo de teclado, la cámara se centra únicamente en él.

### 6.4.3 Las vocales de la sirena

La sirena también cuenta con un escenario propio, en el que canta la letra de la canción. De hecho, esta es la única escena que forma parte del nivel descriptivo y narrativo a la vez. Esto es porque en realidad el tema *Abyss Cry* relata la historia de *Jíbaro* (Mielgo, 2022) desde el punto de vista de la criatura fantástica. Cuando vemos a la sirena cantando el tema, es como si ella nos estuviese narrando su historia. A través de montaje se ha intentado generar una dualidad entre el vocalista del grupo y la sirena, colocando sus dos escenas de forma seguida, de manera que uno empieza un verso de la canción para que lo termine el otro (véase la figura 29).



Fig. 29 Fotogramas del vocalista y la sirena cantando *Abyss Cry*. Fuente: Elaboración propia (2024).

Evidentemente, aunque el montaje genera un vínculo entre ambos, esta estrategia hubiese tomado mucha fuerza y significado si el nivel narrativo estuviese más desarrollado.

## 6.5 Diseño visual

Por último, se realiza un breve análisis de las imágenes obtenidas desde un punto de vista estético y fotográfico.

Estéticamente, el objetivo era replicar el estilo visual del referente principal, *The Witch* (Eggers, 2015), y se considera haberlo conseguido sobre todo en las escenas interiores. Para ello, se realizó un análisis de la fotografía del filme y se aplicaron los elementos más característicos. Tal y como en *The Witch* (Eggers, 2015), en *Abyss Cry* se han utilizado las ventanas como las principales fuentes de luz motivadas. Al colocar la cámara frente a estas, se genera un contraluz directo, creando imágenes con un estilo de iluminación de claroscuro, reforzado con el uso de humo para conseguir la atmósfera deseada. El procedimiento consistió en recubrir el exterior de todas las ventanas con papel difusor y continuar la luz natural con los proyectores de luz disponibles para proporcionar un poco más de exposición general a la imagen (véase la figura 30).

En la medida de lo posible, se hizo uso de la simetría para componer los planos, logrando imágenes que se asemejan mucho a *The Witch* (Eggers, 2015). Sin embargo, se reconoce que podría haberse replicado aún mejor la fotografía del filme de Eggers con más tiempo para controlar el contraste de la imagen, redirigir el rebote de la luz y mantener un nivel de humo más constante.

La única excepción que no sigue este patrón es el escenario de los planos individuales del bajo y una de las guitarras. Este escenario no estaba planeado inicialmente, pero tras la reducción del nivel narrativo, se tomó la decisión de emplear ese tiempo en añadir un escenario adicional en el nivel descriptivo, con una fotografía diferente para aportar más variedad a los interiores de la borda. En este caso, se colocó un cono de luz que cayera sobre los intérpretes, utilizando una fuente de luz muy direccional y el humo para marcar su dirección (véase la figura 30).



Fig. 30 Fotografías tomadas durante el rodaje en la Borda Miquel. Fuente: Elaboración propia (2024).

En el caso de los exteriores, se utilizó exclusivamente la luz natural, sin ningún elemento de control de esta. Se escogió rodar durante el atardecer para obtener una luz suave, difusa y homogénea. Se siguió utilizando la estrategia de intentar colocar la cámara en la posición opuesta a la fuente de luz (en este caso, el sol), para obtener imágenes a contraluz y así conseguir una sensación de volumen lumínico hacia la cámara.

Para concluir, cabe mencionar que el referente de Mk.gee en *Are You Looking Up* (Arias, 2024) finalmente fue descartado, ya que no se encontró un encaje adecuado para la escena inspirada en dicho videoclip. En cambio, este terminó siendo un referente visual para las escenas exteriores y de vestuario. En cuanto al vestuario final, la idea era diferenciar claramente a la banda de la sirena, tomando como ejemplo *Sonne* (Heitmann, 2001). Aunque la sirena destaca claramente con su vestimenta dorada y maquillaje oscuro, se podría haber evitado el uso de colores tan llamativos en los integrantes de la banda, como la capa roja del bajista o el pañuelo amarillo del batería, ya que rompen un poco con la idea de diferenciar a DipDusk como grupo a través de una paleta de colores apagada.



## 7. Ampliaciones futuras

Al tratarse de un proyecto centrado en la ideación y dirección del videoclip, se ha excluido de la entrega final la mayoría de los procesos de postproducción, con el fin de centrarse en otros aspectos más relevantes para el rol del director, como es el caso del montaje. Para la entrega, se realizó un proceso de normalización de las imágenes para que estas tuvieran un nivel de saturación y contraste óptimo para su correcta visualización.



Fig. 31 Fotogramas del antes y el después del proceso de normalización. Fuente: elaboración propia (2024)

No obstante, posteriormente a la entrega del trabajo se llevarán a cabo el resto de los procesos de postproducción. Esto incluye la corrección de color y el etalonaje de todos los planos, un proceso muy importante para terminar de imprimir el estilo visual deseado e igualar los tonos de los planos adyacentes para evitar saltos significativos. Está previsto utilizar un *LUT* de *Bleach Bypass*, que simule el efecto que se produce en una película fotoquímica cuando se

omite el proceso de blanqueado durante su revelado. Esto genera imágenes muy contrastadas y a la vez desaturadas. Además del retoque de color, se añadirá una escena de créditos final y es posible que se incorporen algunos efectos especiales, como un efecto de temblor en la imagen cuando la sirena usa su canto, por ejemplo.

Por último, se unirá la versión final de la canción, la cual aún se encuentra en los procesos de mezcla y masterizado, con la versión final del videoclip, para finalmente realizar la copia final con resolución UHD (3840x2160p) y publicarlo en YouTube.

## 8. Conclusiones

Terminados el proceso de documentación, ideación, producción y todos los pasos que conforman el producto final del presente trabajo, se establecen una serie de reflexiones finales sobre el desarrollo de *Abyss Cry* y todo lo que ha implicado.

La finalidad del proyecto era llevar a cabo la ideación y la dirección de un videoclip del género metal progresivo. Pese a las adversidades, dicho objetivo se ha cumplido de manera satisfactoria, y como prueba de ello están el producto final conseguido y esta memoria explicativa.

Todo empieza con un estudio previo que culmina en la creación de un marco conceptual que sirve de base teórica para el resto del trabajo. En él se ha indagado en la figura del director, destacando sus roles y funciones en la creación de una obra audiovisual. Para comprender mejor el medio en el que se quería trabajar, se ha investigado la naturaleza del videoclip, haciendo un breve resumen de su historia y definiéndolo como un híbrido entre una pieza audiovisual artística y un producto comercial cercano a la publicidad, gracias a los estudios de Sedeño (2002/2007/2016), Rodríguez (2015/2016) y Agüaded (2016).

Llevar a cabo un videoclip del género metal progresivo también conlleva entender el género y su relación con los vídeos musicales. Al investigar los orígenes del género, explorados por Macan (1997) y Covach (1998), se ha descubierto la relación entre las temáticas mitológicas y fantásticas con el rock progresivo, lo que lleva hasta la idea propuesta inicialmente por Calabrese (1987) y luego retomada por Dow y Uribe (2017) de lo monstruoso como un elemento intrínseco del género rock y sus variantes. El marco conceptual se cierra con un breve repaso de la evolución iconográfica del mito de las sirenas, desde su origen en la Grecia clásica hasta el capítulo dirigido por Alberto Mielgo, Jíbaro (2022), que sirve de inspiración para el EP de DipDusk y la elaboración del videoclip para el tema *Abyss Cry*.

La lista de referentes llevada a cabo sirve como base para empezar el proceso de ideación. Se toma como punto de partida el capítulo de *Love, Death & Robots* (Mielgo, 2022), referente temático del trabajo de DipDusk y de *Abyss Cry*. De este se extraen las ideas principales para la narrativa del videoclip, como la reivindicación de la figura femenina a través de la sirena, la venganza y la codicia y avaricia humana. A partir de aquí surgen dos referentes visuales: el

principal, *The Witch* (Eggers, 2015), que marca la estética del videoclip definiendo la forma de trabajar la fotografía y las localizaciones, y *Because I Let You* (Ojog, 2023), que ayuda en la construcción de planos y en el montaje. Aunque en todo momento se tienen en cuenta los videoclips de la banda alemana Rammstein, en especial el del tema *Sonne* (Heitmann, 2009), en el cual también encontramos una reinterpretación oscura, adulta y actual de un cuento clásico. *Memento* (Nolan, 2000) y *King For A Day* (Russ, 2012) acaban de dar los matices necesarios para ordenar estructuralmente la pieza final, estableciendo dos niveles conceptuales: el narrativo y el descriptivo.

La ideación se traduce en una escaleta, un guion técnico y un *storyboard* cuya puesta en práctica fue accidentada e incompleta. La figura del director es también una figura resolutive, que debe saber sobreponerse a las adversidades y guiar a su equipo en todo momento. Estas cualidades han tenido que ser puestas en práctica de forma constante durante todo el proceso de producción del videoclip. *Abyss Cry* es un proyecto ambicioso y con cierta complejidad que se ha llevado a cabo con escasos recursos materiales y temporales. Una planificación con poco tiempo de preparación, un equipo humano más reducido de la cuenta y, sobre todo, un temporal inesperado han hecho que el resultado final difiera de la ideación original. Queda la sensación de que *Abyss Cry* se ha quedado a las puertas de lo que podría haber sido, de no ser por la 'mutilación' del nivel narrativo. Si bien el nivel descriptivo, la fotografía y la dirección de arte han estado a la altura de lo esperado, el nivel diégetico ha quedado un poco atrás, teniendo mucho menos protagonismo y profundidad de lo previsto.

A modo de resumen, se considera haber conseguido un producto final del cual poder estar orgulloso, pero sobre todo se ha logrado una experiencia tremendamente didáctica y enriquecedora en todos los aspectos. Elaborar el videoclip ha supuesto aprender de primera mano a desempeñar el rol de director en un videoclip, lo que representa una lección importante de cara al desarrollo de futuras producciones.



## 9.2 Viabilidad técnica y económica

### 9.2.1 Presupuesto real

Para el desarrollo del proyecto se contó con el apoyo del servicio de préstamo audiovisual de la universidad, SERMAT, el cual facilitó una parte importante del material necesario, especialmente el material de iluminación. De forma externa, también se contó con el apoyo material de las productoras audiovisuales andorranas FILMIC Audiovisuales y CARROTA, que proporcionaron parte del equipo de cámara. Gracias a esto, los únicos gastos del proyecto fueron gastos de producción, como dietas y transporte.

<b>PRESUPUESTO REAL ABYSS CRY</b>					
<b>IMAGEN</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Sony aA7IIIS	1	2	0	0	
Sony A7IV	1	2	0	0	
Sony GM 24-70 f2.8	1	2	0	0	
Sony GM 16-35 f2.8	1	2	0	0	
Sony GM 50mm f1.4	1	2	0	0	
Zhiyun weebill S	1	2	0	0	
ATOMOS Ninja V	1	2	0	0	
				TOTAL	0
				Subtotal	0
<b>SOPORTES Y TRIPODES</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Tripode Manfrotto 502	1	2	0	0	
				TOTAL	0
				Subtotal	0
<b>BATERIAS Y CABLEADO</b>					
Concepto	1	Jornadas	€/Jornada	Total	
Cable HDMI Corto	2	2	0	0	
Bobina 10m	2	2	0	0	

Bateria V-Lock	2	2	0	0	
NP-FZ100	6	2	0	0	
NP-F970	2	2	0	0	
				TOTAL	0
				Subtotal	0
<b>ILUMINACIÓN</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Cineroid fl800s kit de 3	1	2	0	0	
Aputure 60X	1	2	0	0	
DoPchoice snapbag 1x1	1	2	0	0	
D-rodaje reflector 5 en 1	1	2	0	0	
				TOTAL	0
				Subtotal	0
<b>TRÍPODES Y SOPORTES</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Trípode ligero	3	2	0	0	
Ceferinos completos	1	2	0	0	
				TOTAL	0
				Subtotal	0
<b>ACCESORIOS</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Martin Magnum 1200	1	2	0	0	
Pelotas de tenis	8	2	0	0	
Sacos de arenas	3	2	0	0	
Eslingas	2	2	0	0	
Tela Molton grande blanca	1	2	0	0	
Rollo de WD Full	3	2	0	0	

				TOTAL	0
				Subtotal	0
<b>EQUIPO HUMANO</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Director	1	2	0	0	
Productor	1	14	0	0	
Operador de cámara	2	2,5	0	0	
Directora de arte	1	7	0	0	
Jefa de maquillaje	1	2	0	0	
Jefa de peluquería	1	2	0	0	
Actriz	1	2	0	0	
				TOTAL	0
				Subtotal	0
<b>POSTPRODUCCIÓN</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Editor	1	7	0	0	
Etalonador	1	7	0	0	
				TOTAL	0
				Subtotal	0
<b>DIETAS Y TRANSPORTES</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Dietas	15	2	-	44,84	
Gasolina	100L	2	1,47€/L	147	
Otros (permisos)	1	1	25,9	25,9	
				TOTAL	217,74
				Subtotal	217,74

				<b>TOTAL DEL PROYECTO</b>	<b>217,74</b>

Tabla 2. Presupuesto real de *Abyss Cry*. Fuente: Elaboración propia (2024).

### 9.2.1 Presupuesto profesional

A continuación, se presenta un presupuesto del posible coste de la producción si se tratara de un proyecto profesional.

<b>PRESUPUESTO PROFESIONAL ABYSS CRY</b>					
<b>IMAGEN</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Sony aA7IIIS	1	2	80	160	
Sony A7IV	1	2	70	140	
Sony GM 24-70 f2.8	1	2	40	80	
Sony GM 16-35 f2.8	1	2	40	80	
Sony GM 50mm f1.4	1	2	40	80	
Zhiyun weebill S	1	2	30	60	
ATOMOS Ninja V	1	2	30	60	
				TOTAL	660
				Subtotal	660
<b>SOPORTES Y TRIPODES</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Tripode Manfrotto 502	1	2	50	100	
				TOTAL	100
				Subtotal	760
<b>BATERIAS Y CABLEADO</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	

Cable HDMI Corto	2	2	1,8	7,2	
Bobina 10m	2	2	4	16	
Bateria V-Lock	2	2	10	40	
NP-FZ100	6	2	4,5	54	
NP-F970	2	2	3,75	15	
				TOTAL	132,2
				Subtotal	892,2
<b>ILUMINACIÓN</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Cineroid fl800s kit de 3	1	2	60	120	
Aputure 60X	1	2	60	120	
DoPchoice snapbag 1x1	1	2	15	30	
D-rodaje reflector 5 en 1	1	2	6	12	
				TOTAL	282
				Subtotal	1174,2
<b>TRÍPODES Y SOPORTES</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Trípode ligero	3	2	10	60	
Ceferino completo	1	2	10	20	
				TOTAL	80
				Subtotal	1254,2
<b>ACCESORIOS</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Martin Magnum 1200	1	2	30	60	
Pelotas de tenis	1	2	5	10	
Sacos de arenas	3	2	6	36	
Eslingas	2	2	3	12	
Tela Molton grande blanca	1	2	5	10	
Rollo de WD Full	3	2	14	84	

				TOTAL	212
				Subtotal	1466,2
<b>EQUIPO HUMANO</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Director	1	2	1000	2000	
Productor	1	14	200	2800	
Operador de cámara	2	2,5	300	1500	
Directora de arte	1	7	200	1400	
Jefa de maquillaje	1	2	300	600	
Jefa de peluquería	1	2	300	600	
Actriz	1	2	400	800	
				TOTAL	9700
				Subtotal	11166,2
<b>POSTPRODUCCIÓN</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Montador	1	7	150	1050	
Etalonador	1	7	150	1050	
				TOTAL	2100
				Subtotal	13266,2
<b>DIETAS Y TRANSPORTES</b>					
Concepto	Cantidad	Jornadas	€/Jornada	Total	
Dietas	15	2	17,34	520,2	
Gasolina	100L	2	1,47€/L	147	
Alojamiento	2	2	50	200	
Otros (permisos)	1	1	25,9	25,9	

				TOTAL	693,1
				Subtotal	13959,3
			5% del total de seguros		697,95
			<b>TOTAL DEL PROYECTO</b>		<b>14657,25</b>

Tabla 3. Presupuesto profesional de *Abyss Cry*. Fuente: Elaboración propia (2024).

### 9.3 Aspectos legales

Para la producción del videoclip, se debe solicitar al Comú de la parroquia de Encamp un permiso de acceso motorizado al medio natural, para poder llegar con vehículos hasta el Estany de les Abelletes. Para ello, se requiere enviar una solicitud con una memoria explicativa del proyecto, que especifique la cantidad de vehículos, el trazado y los horarios en los que se llevará a cabo. Este trámite tiene un coste de 25,90 €.

Por otro lado, para poder utilizar las instalaciones del centro polideportivo del Pas de la Casa, hay que contactar con el departamento de reservas vía correo electrónico. Tal y como en el caso anterior, se envía una solicitud con una memoria explicativa donde se especifica qué instalaciones se quieren reservar, para qué fines, cómo se utilizarán y los horarios en los que se llevará a cabo el rodaje. Estas reservas tienen un coste, pero si uno es residente de la parroquia de Encamp, puede beneficiarse del uso de las instalaciones públicas sin ningún coste, como fue el caso de *Abyss Cry*.

Una vez terminado el videoclip, se puede obtener una licencia *Creative Commons* para establecer la autoría y los derechos de autor sobre la obra. Se trata de una licencia gratuita que permite la distribución y utilización del producto audiovisual, siempre y cuando no sea con fines comerciales. Alternativamente, se puede registrar en la Propiedad Intelectual del Ministerio de Cultura y Deporte de España para obtener la propiedad intelectual de la obra en el marco legislativo español. Si se desea registrar en territorio andorrano, se debe registrar la obra en la Oficina de Marcas y Patentes del Principado de Andorra (OMPA) para obtener los derechos de autor de la obra.

## 10. Bibliografía

Andersen, H.C. (1837/2022). *La sirenita*. Eldelvives.

Bascompte, D. (2005). L' Andorra agrícola dels segles XVI al XVIII: entre terres i prats. *Estudis d'història Agrària*, 18, 47–65. <https://doi.org/10.1344/eha.2005.18.47-65>

Brenes, A., & Alonso, D. (2011). La re-invencción del videoclip de Vincent Moon al videoclip 2.0. En Bort, I., García, S. y Martín, M. (Eds.), *Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea: Actas. IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico*. (pp. 750-766). Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid.

Bolaños, R. (2021). Omar Calabrese, teórico del neobarroco. *Inventio*, 10(21), 53–60. <http://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/313>

Calabrese, O (1999). *La era neobarroca*. Catedra. (Obra original publicada en 1987). <https://archive.org/details/OmarCalabreseLaEraNeobarrocaCtedra1999/page/n3/mode/2up>

Covach, J. (1998). Listening to the future : the time of progressive rock, 1968-1978. *Notes*, 55(1), 77–80. <http://www.jstor.org/stable/900350>

Cortés, J. (2013). El Rock progresivo y la contracultura. *Analéctica*, 0(0). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820864>

Cuevas, E. (2005). Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento. *Zer*, 10(18), 183–198. <https://doi.org/10.1387/zer.3932>

De Camps, J. (2016). La relación entre carácter y destino en la modernidad a través del mito de las sirenas: de Homero a Kafka y Joyce. *Castilla. Estudios de Literatura*, 7, 85-105. <https://doi.org/10.24197/cel.7.2016>

Degadillo, R. (2011). Teorías sobre montaje audiovisual. *Punto Cero*, 16(22), 69–77. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=421839650008>

- Dow, S. R., & Uribe-Jongbloed, E. (2017). La estética de los videoclips: Propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales. *Cuadernos de Musica, Artes Visuales y Artes Escenicas*, 12(1).  
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.mavae12-1.evpm>
- Eisenstein, S. (1923/2003). *La forma del cine*. Siglo veintiuno de españa editores.
- Ferrer, C. (2007). La transformación de Blancanieves: de la sumisión al poder (Rammstein, “Sonne”, 2001). *Boletín De Arte*, (28), 523–536.  
<https://doi.org/10.24310/BoLArte.2007.v0i28.4496>
- García, F., & Alonso, P. (2017). El cine y sus oficios. En P. Alves & F. García García (Eds.), *Oficios del cine: manual para prácticas cinematográficas* (1st ed., Vol. 9, pp. 15–51). Icono14 Editorial.
- Gómez, H. (2017). Dirección de fotografía. En P. Alves & F. García García (Eds.), *Oficios del cine: manual para prácticas cinematográficas* (1st ed., Vol. 9, pp. 173–202). Icono14 Editorial.
- Ibarra, M. (2016). La dirección de cine un oficio difícil de definir. *Inmóvil*, 2(2).  
<https://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/15/26>
- James, A. A. (2022). *Revamping technology: a posthumanist critique on netflix's Love, Death & Robots* [Tesis doctoral, St. Teresa's college (Autonomous)].  
<http://117.239.78.102:8080/jspui/bitstream/123456789/2113/1/Amitha%20Anna%20James.pdf>
- Joshi, S.T. (Ed). (2007) *Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares*. (Vols.1-2). Greenwood Press, 456-536.
- Joyce, J. (2010) *Ulyses*. Lumen. (Obra original publicada en 1922).
- Jiménez, C. (2020). Sirenas caníbales y strippers en el cine: la feminidad monstruosa en *The Lure* (2015) de Agnieszka Smoczyńska. *Esferas Literarias*, 3, 107-127.
- Kafka, F. (2005). *El Silencio de las Sirenas: escritos y fragmentos póstumos*. Debolsillo. (Obra original publicada en 1930).

- Lüke, M. (2008). Modern Classics: Reflections on Rammstein in the German Class. *Die Unterrichtspraxis/Teaching German*, 41(1), 15–23.  
<https://doi.org/10.1111/j.1756-1221.2008.00002.x>
- Macan, E. (1997). *Rocking the Classics: English Progressive Rock and the Counterculture* (Vol. 10). Oxford University Press. [https://books.google.ad/books?id=Jxrtek\\_vttEC](https://books.google.ad/books?id=Jxrtek_vttEC)
- Malaxecheverría, C. (1991). Mito y realidad en la narrativa de Adelaida García Morales. *Letras Femeninas*, 17(1/2), 43–49.
- Pérez, J. P., (2012). La actualidad en YouTube: Claves de los videos más vistos durante un mes. *Global Media Journal*, 9(17), 44-62.  
[https://gmjmxico.uanl.mx/index.php/GMJ\\_EI/article/view/43](https://gmjmxico.uanl.mx/index.php/GMJ_EI/article/view/43)
- Quirós, A. (2017). La estética de lo siniestro en el videoclip: integración de lo siniestro en el discurso audiovisual. *Bajo Palabra*, (14), 125–142.  
<https://doi.org/10.15366/bp2017.14.008>
- Rodríguez, J. (2017). Videoclip de autor. El concepto de cine de autor y su aplicación al estilo del vídeo musical. *Área Abierta*, 17(2), 229–240.  
<https://doi.org/10.5209/arab.51717>
- Rodríguez, J., & Aguaded, I. (2015). La cadena de valor del vídeo musical: el videoclip en el circuito comercial de las industrias culturales. *AdComunica: Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación En Comunicación*, (9), 119–132.  
<https://doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.8>
- Sabeckis, C. (2015). El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas. *Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación. Ensayos*, 15(52), 49-70.
- Sacaluga, I. (2017). El director: de la idea a la película. En P. Alves & F. García García (Eds.), *Oficios del cine: manual para prácticas cinematográficas* (1st ed., Vol. 9, pp. 141–172). Icono14 Editorial.

- Sedeño, A., Rodríguez, J., Roger, S. (2016):“El videoclip postelevisivo actual. Propuesta metodológica y análisis estético. *Revista Latina de Comunicación Social*, (71), 332-348.  
<http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1098/18es.html>
- Sedeño, A. M. (2007). El videoclip como mercanarrativa. *Signa : Revista de La Asociación Española de Semiótica*, (16), 493-504.  
<https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc794k8>
- Sedeño, A. M. (2007). Narración y Descripción en el Videoclip Musical. *Razón y Palabra*, (56).  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520729005>
- Sedeño, A. M. (2002). Música e imagen: aproximación a la historia del vídeo musical. *Área Abierta*, (3).  
<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0202230002A/4269>
- Selva Ruiz, J. (2012). La difusión del videoclip a través de Internet: nuevos fenómenos en el entorno on line. *Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación*, 90, 43–53.  
<https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero090/la-difusion-del-videoclip-a-traves-de-internet/?output=pdf>
- Shelvock, M. (2013). The Progressive Heavy Metal Guitarist’s Signal Chain: Contemporary Analogue and Digital Strategies. *KES Transactions on Innovation in Music*, 1(1), 126–138.
- Statista. (2014). *Most popular YouTube videos based on total global views as of January 2024 (in billions)*. Recuperado el 03/03/2024, de <https://www.statista.com/statistics/249396/top-youtube-videos-views/>.
- Youtube. (2024). All-Time Most Viewed Music Videos. Recuperado el 03/03/2024, de <https://www.youtube.com/trends/records/?record=most-viewed-music-videos>.

## 11. Filmografía

Coen, J. (Director) & Coen, E. (Productor). (2000). *O Brother, Where Art Thou?* [Película]. Touchstone Pictures.

Eggers, R. (Guionista y director). (2015). *The Witch* [Película]. A24.

Gutiérrez, S. (Director) & Arkoff, L. (Productor). (2001). *She Creature* [Película]. Columbia TriStar Television.

Harrington, C. (Director) & Katarian, A. (Productor). (1961). *Night Tide* [Película]. Virgo Productions.

Infected Rain. (2023). *Because I Let You* [Video musical]. Canal oficial de Napalm Records en YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=TQH\\_iTDBxDQ](https://www.youtube.com/watch?v=TQH_iTDBxDQ)

Jackson, M. (1982). *Thriller* [Video musical]. Canal oficial de Michael Jackson en YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>

Metallica. (1996). *Until It Sleeps* [Video musical]. Canal oficial de Metallica en YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=F6dGAZL4cYk>

Mielgo, A. (Guionista y director). (2022). *Jibaro* [Serie de televisión]. En D. Fincher & T. Miller (Productores ejecutivos), *Love Death & Robots*. Netflix.

Manson, M. (1996). *The Beautiful People* [Video musical]. Canal oficial de Marilyn Manson en YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ypkv0HeUvTc>

Manson, M. (1996). *Tourniquet* [Video musical]. Canal oficial de Marilyn Manson en YouTube. <https://youtu.be/MmfQ7gSaJgM>

Mk.gee (2024) *Are You Looking Up* [Video musical]. Canal oficial de Mk.gee en Youtube. <https://youtu.be/z0pzzkp85-Q>.

Nine Inch Nails. (1994). *Closer* [Video musical]. Canal oficial de Nine Inch Nails en YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=PTFwQP86BRs>

Nolan, C. (Director). (2000). *Memento* [Película]. Summit Entertainment.

Pichel, I. (Director) & Johnson, N. (Productor). (1948). *Mr. Peabody and the Mermaid* [Película]. Universal Pictures.

Rammstein. (2001). *Sonne* [Video musical]. Canal oficial de Rammstein en Youtube.

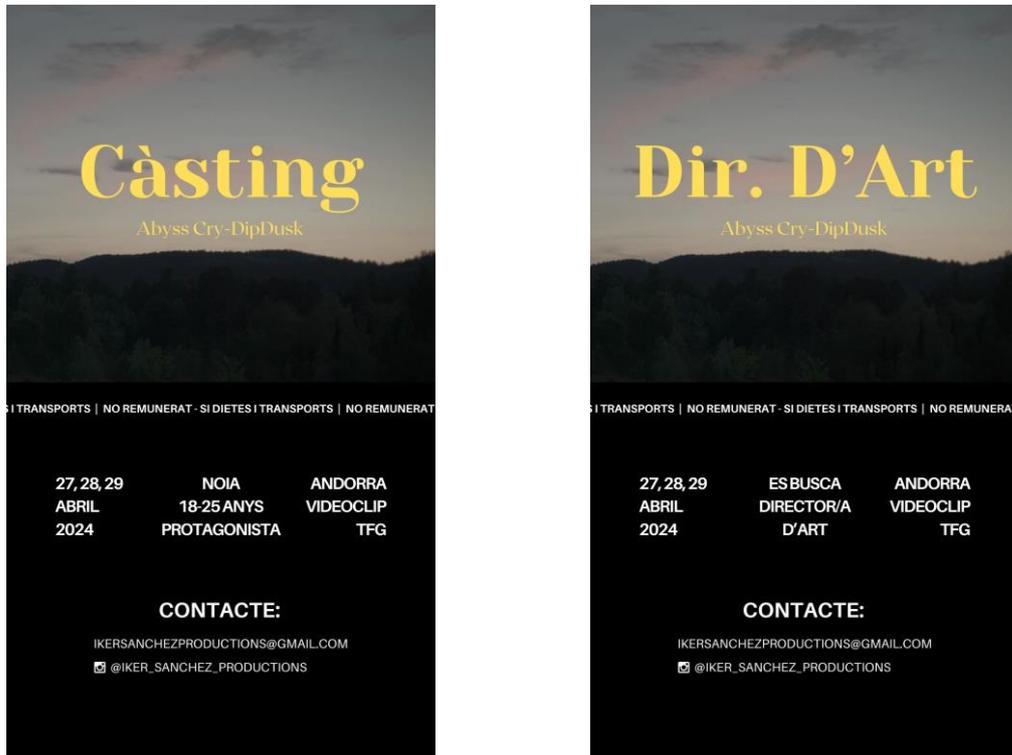
<https://youtu.be/StZcUAPRRac>

Soundgarden. (1994). *Black Hole Sun* [Video musical]. Canal oficial de Soundgarden en

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3mbBbFH9fAg>

## 12. Anexos

Anexo 1. Carteles para el casting realizado por redes sociales.



Anexo 2. Escaleta del videoclip.

### ABYSS CRY ESCALETA

#### 00.00

El suelo está manchado de sangre. La sirena está de pie. Los miembros de la banda están todos muertos con los oídos ensangrentados. Tan solo queda un superviviente y la observa aterrorizado. La sirena se prepara para volver a cantar/gritar. El tiempo retrocede y vemos a los diferentes miembros de la banda muriendo pero en reversa. El cielo encima de la borda se mueve en sentido inverso.

#### 00.35

La sirena yace sobre una mesa dentro de la borda. La sirena despierta y canta la letra de la canción. Los miembros de la banda tocan la canción en distintas habitaciones de la borda.

#### 1:18

Los miembros de la banda están alrededor de la mesa donde yace la sirena. Discuten sobre

qué harán con ella. Uno de los miembros parece hablar más pausado y sereno. En cambio otro parece más alterado. De golpe este da un golpe sobre la mesa y grita. A su lado, hay un miembro que parece no estar escuchando la conversación y mira hipnotizado a la chica. El miembro alterado le habla pero este parece no oírle. Todos los miembros le miran intimidados y bajan la cabeza. Varios miembros empiezan a rezar.

**1:55**

Los miembros de la banda tocan en la borda. La sirena canta la letra.

**2:30**

Los miembros de la banda transportan el cuerpo de la sirena sobre sus hombros por la montaña.

**2:50**

Los miembros de la banda tocan alrededor de un lago.

**3:45**

Los miembros arrojan a la sirena al lago. Sangre empieza a fluir por el río. Los miembros de la banda miran serios hacia el lago.

**4:10**

Planos recursos de lago. El teclista de la banda toca solo en la borda bajo un cono de luz.

**5:03**

La sirena resurge del lago. Su rostro sale a la superficie del agua. Los miembros de la banda aparecen tocando en la borda a medida que surgen los instrumentos.

**5:25**

La sirena baila a la orilla del lago. Miembros de la banda tocando en la borda y en el lago.

**6:00**

Sirena vuelve a la borda para tomar venganza. Dos miembros de la banda están trabajando en el jardín de la casa. Al verla se quedan sorprendidos. La sirena grita/canta. Los dos miembros de la banda caen al suelo y les sangran los oídos. Sirena entra a la borda. Los miembros se quedan asombrados al verla. La sirena vuelve a cantar/gritar. Se desploman todos menos uno, que no entiende qué pasa. La sirena vuelve a cantar/gritar. Entendemos que el miembro de la banda es sordo.

**7:00**

Créditos

Anexo 3. Guion técnico de *Abyss Cry*.

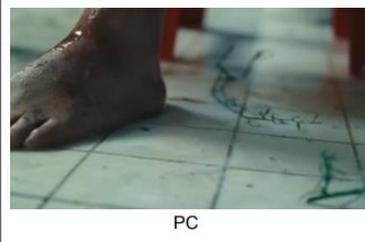
ABYSS CRY													
Dirección: Iker Sánchez				Dop: Iker Sánchez				Dir. Art: Maria Solsona					
SEC	ES	IMAGEN			ACCIÓN	LOC	E	AUDIO			OBSERVACIONES	OP	
		P	PLA/ÁNG	MOV				DIALOGO	MSE	FX SD			
1	1	A	PD/Lateral	Fiijo	Flax de chixca sobre un charco de sangre.	Borda		-				SlowMo	
		B	PCJ	Fiijo	Dos miembros muertos en el suelo con sangre en los oídos.	Borda						SlowMo	
	2	C	PM	Fiijo	Un miembro muerto estirado boca abajo.	Borda (ext)						SlowMo	
		D	PMC	Fiijo	Un miembro muerto estirado boca abajo.	Borda (ext)						SlowMo	
	1	E	PM	Fiijo	Miembro muerto sobre la mesa. Sangre en los oídos.	Borda						SlowMo	
		F	PMC/Frontal	Fiijo	Único superviviente mira aterado.	Borda		-				SlowMo	
		G	PC /Frontal	Fiijo	La sirena se prepara para gritar/cantar.	Borda						SlowMo	
		A (2)	PC	Fiijo	Reverza	Borda						SlowMo	
		B (2)	PCJ	Fiijo	Reverza	Borda						SlowMo	
	2	C (2)	PM	Fiijo	Reverza	Borda (ext)						SlowMo	
		D (2)	PMC	Fiijo	Reverza	Borda (ext)						SlowMo	
	1	E(2)	PM	Fiijo	Reverza	Borda						SlowMo	
		G	PD /Trasero	Fiijo	Los miembros de la banda muriendo todos a la vez.	Borda							
		H	PD	Fiijo	Candelero haciendo los intermitente	Borda							
	2	1	I	PG	Fiijo	El cielo se mueve en sentido inverso sobre la borda.	Borda						Time Lapse
A			PG/Frontal	Fiijo	Sirena estirada sobre una mesa.	Borda							
B			PMC / Zenital	Fiijo	Sirena estirada sobre una mesa canta letra canción.	Borda							
C			PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Guitarista tocando la canción	Borda							
C (2)			PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Bajista tocando la canción	Borda							
C (3)			PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Bateria tocando la canción	Borda							
C (4)			PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Vocalista cantando la canción	Borda							
D			PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Toda la banda tocando	Borda							
E			PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Guitarista tocando la canción	Borda (Pasillo)							
E (2)			PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Bajista tocando la canción	Borda (Pasillo)							
2		E (3)	PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Bateria tocando la canción	Borda (Pasillo)							
		E (4)	PG <-> / PMC/Frontal	Travelling in & out	Vocalista cantando la canción	Borda (Pasillo)							
1		A (2)	PG / Frontal	Fiijo	Sirena estirada sobre una mesa. la banda alrededor.	Borda							
		F	PCJ - 3/4	Fiijo	Los miembros disputan. Uno de ellos golpea la mesa.	Borda							
		3	1	G	PCJ - 3/4	Fiijo	Los miembros rezan.	Borda					
	A			PD/Lateral	Fiijo	Los miembros caminan por la montaña	Lago						SlowMo
	B			PMC - 3/4	Fiijo	Los miembros transportan el cuerpo de la sirena.	Lago						SlowMo
C	PD/Lateral			Fiijo	Los miembros transportan el cuerpo de la sirena.	Lago						SlowMo	
D	PD/Lateral			Fiijo	Sangre empieza a correr por el río.	Lago						SlowMo	
E	PCJ/Frontal			Fiijo	Los miembros miran hacia el lago.	Lago						SlowMo	
F	PG <-> / PMC/Frontal			Travelling in & out	Vocalista cantando la canción	Lago							
F (2)	PG <-> / PMC/Frontal			Travelling in & out	Guitarista tocando la canción	Lago							
F (3)	PG <-> / PMC/Frontal			Travelling in & out	Bajista tocando la canción	Lago							
F (4)	PG <-> / PMC/Frontal			Travelling in & out	Bateria tocando la canción	Lago							
G	PG		Fiijo	Banda tocando la canción	Lago								
H	PD		Fiijo	Recursos del lago	Lago								
I	PG		Fiijo	La sirena sale caminando del lago.	Lago						SlowMo		
J	PG <-> / PMC/Frontal		Travelling in & out	Sirena bailando en el lago.	Lago								
4	1		A	PG	Fiijo	Teclista bajo un foco tocando el solo	Borda						
		B	PMC->PD	Travelling in & out	Teclista bajo un foco tocando el solo	Borda							
5	1	A	PMC / Zenital	Fiijo	Sirena saliendo a la superficie del lago.	Piscina							
6	1	A	PE/ Esorzio	Fiijo	La Sirena vuelve a la borda. Dos integrantes estan trabajando fuera.	Borda (ext)						SlowMo	
		B	PM - 3/4	Tilt Up	Miembro de la banda deja de trabajar y la mira sorprendido.	Borda (ext)						SlowMo	
		C	PMC / Contrapicado	Fiijo	Miembro de la banda deja de trabajar y la mira sorprendido.	Borda (ext)						SlowMo	
		D	PMC/Frontal	Fiijo	La sirena empieza a gritar/cantar	Borda (ext)						SlowMo	
		B(2)	PM - 3/4	Tilt Up	Miembro de la banda empieza a retorcerse de dolor.	Borda (ext)						SlowMo	
		C(2)	PMC / Contrapicado	Fiijo	Miembro de la banda empieza a retorcerse de dolor.	Borda (ext)						SlowMo	
		E (1.B)	PCJ	Fiijo	Los miembros caen muertos. Sangre en oídos	Borda (ext)						SlowMo	
		F (1.A)	PD/Lateral	Fiijo	Sirena entra a la borda.	Borda						SlowMo	
		G	PM - 3/4	Fiijo	Miembro se la queda mirando sorprendido.	Borda						SlowMo	
		H	PCJ - 3/4	Fiijo	Miembros se la quedan mirando sorprendido.	Borda						SlowMo	
	2	I (1.F)	PMC/Frontal	Fiijo	Sirena empieza a gritar	Borda						SlowMo	
		G (2)	PM - 3/4	Fiijo	Miembro de la banda empieza a retorcerse de dolor.	Borda						SlowMo	
		H (2)	PCJ - 3/4	Fiijo	Miembro de la banda empieza a retorcerse de dolor.	Borda						SlowMo	
		J (1.C)	PM	Fiijo	Miembro cae muerto. Sangre en los oídos	Borda						SlowMo	
		J (1.C)	PC	Fiijo	Miembro cae muerto. Sangre en los oídos	Borda						SlowMo	
K (1.D)	1	K (1.D)	PHL	Fiijo	Miembro cae muerto sobre la mesa. Sangre en los oídos	Borda						SlowMo	
		L	PC/Frontal	Fiijo	Único miembro superviviente mira horrorizado.	Borda						SlowMo	
		M	PMC/Frontal	Fiijo	Sirena vuelve a gritar más fuerte	Borda						SlowMo	
		N	PD/Lateral	Fiijo	El integrante no oye nada. Venen su oído.	Borda						SlowMo	
		L (2)	PC/Frontal	Fiijo	Único miembro superviviente mira horrorizado.	Borda						SlowMo	
		M (2)	PMC/Frontal	Fiijo	Sirena vuelve a gritar más fuerte	Borda						SlowMo	

## Anexo 4. Storyboard de Abyss Cry.

**PROYECTO:** ABYSS CRY**ASPECT RATIO:** 1.85:1**PÁG:** 1 DE 10

ESC: 1

P: 1.A



PC

Chica de pie sobre un charco de sangre.

ESC: 1

P: 1.B



PCJ

Dos miembros de la banda muertos. Sangre en sus oídos.

ESC: 1

P: 1.C



PM

Miembro de la banda muerto. Sangre en oídos

ESC: 1

P: 1.C



PC

Miembro muerto. Sangre en oídos.

ESC: 1

P: 1.D



PML

Miembro muerto sobre mesa. Sangre en oídos.

ESC: 1

P: 1.E



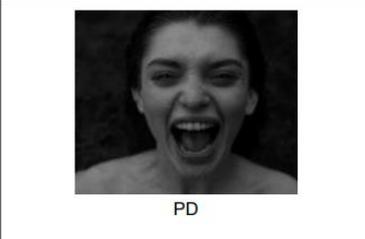
PC

Único superviviente mira aterrizado

**PROYECTO:** ABYSS CRY**ASPECT RATIO:** 1.85:1**PÁG:** 2 DE 10

ESC: 1

P: 1.F



PD

La chica empieza a gritar.

ESC: 1

P: 1.D (2)



PML (reversa)

Miembro muriendo sobre mesa. Sangre en oídos.

ESC: 1

P: 1.C (2)



PC (reversa)

Miembro cayendo muerto. Sangre en oídos

ESC: 1

P: 1.B (2)



PCJ (reversa)

Miembros cayendo. Sangre en oídos.

ESC: 1

P: 1.A (2)



PD (reversa)

Chica camina sobre charco de sangre.

ESC: 1

P: 1.G



PG (reversa)

Chica de pie. Miembros de la banda cayendo

**PROYECTO: ABYSS CRY**

**ASPECT RATIO: 1.85:1**

**PÁG: 3 DE 10**

ESC: 1 P: 1.H



PD

Luces Candelabro intermitentes.

ESC: 2 P: 1.I



PG (reversa)

Time-lapse atardecer borda.

ESC: 2 P: 2.A



PG

Chica sola tumbada sobre la mesa.

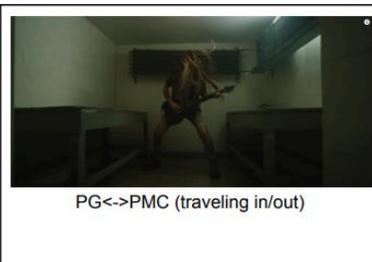
ESC: 2 P: 2.B



PM

Chica despierta y canta letra canción.

ESC: 2 P: 2.C



PG<->PMC (traveling in/out)

Guitarrista tocando salón principal

ESC: 2 P: 2.D



PG

Banda tocando el salón principal

**PROYECTO: ABYSS CRY**

**ASPECT RATIO: 1.85:1**

**PÁG: 4 DE 10**

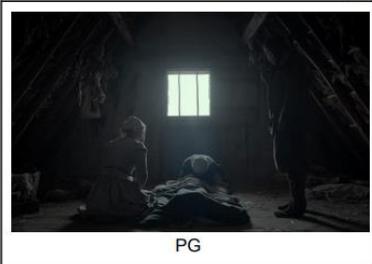
ESC: 2 P: 2.E



PG<->PMC (traveling in/out)

Banda tocando en pasillo

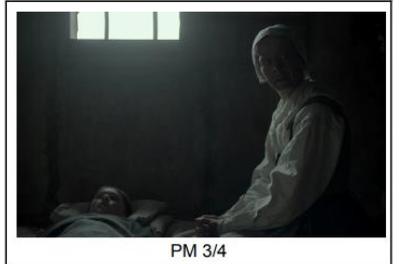
ESC: 2 P: 2.A (2)



PG

Miembros de la banda alrededor de chica

ESC: 2 P: 2.F



PM 3/4

Miembros decidiendo qué hacen con ella

ESC: 2 P: 2.G



PM 3/4

Los miembros de la banda rezan.

ESC: 3 P: 3.A



PD

Miembros de la banda caminan por la montaña.

ESC: 3 P: 3.B



PM

Miembros transportan el cuerpo de la chica.

**PROYECTO:** ABYSS CRY**ASPECT RATIO:** 1.85:1**PÁG:** 5 DE 10

ESC: 3

P: 3.C



PG

Miembros transportan chica. Lago de fondo.

ESC: 3

P: 3.D



PD

Sangre empieza a correr por el río.

ESC: 3

P: 3.E



PCJ

Miembros de la banda mirando al lago.

ESC: 3

P: 3.F



PMCJ

Banda tocando delante del lago.

ESC: 3

P: 3.G



PG

Banda tocando delante del lago.

ESC: 3

P: 3.H



PR

Recursos del lago

**PROYECTO:** ABYSS CRY**ASPECT RATIO:** 1.85:1**PÁG:** 6 DE 10

ESC: 3

P: 3.F



PMCJ

Banda tocando delante del lago.

ESC: 3

P: 3.G



PG

Banda tocando delante del lago.

ESC: 3

P: 3.H



PR

Recursos del lago

ESC: 4

P: 4.A



PG

Teclista bajo un foco tocando el solo

ESC: 4

P: 4.B



PD

Teclista bajo un foco tocando el solo

ESC: 5

P: 5.A



PMC

Sirena saliendo del lago

**PROYECTO: ABYSS CRY**

**ASPECT RATIO: 1.85:1**

**PÁG: 7 DE 10**

ESC: 3

P: 3.I

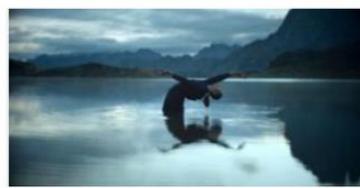


PG

Sirena saliendo del lago

ESC: 3

P: 3.J



PMCJ

Sirena bailando delante del lago

ESC: 6

P: 6.A



PCJ

Sirena vuelve a la borda

ESC: 6

P: 6.B

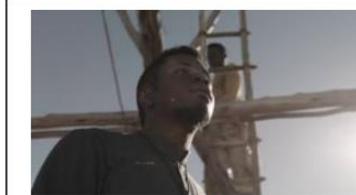


PM/Tiit Up

Miembro de la banda deja de trabajar y la mira.

ESC: 6

P: 6.C



PMC

Miembro de la banda deja de trabajar y la mira

ESC: 6

P: 6.D



PMC

Sirena grita

**PROYECTO: ABYSS CRY**

**ASPECT RATIO: 1.85:1**

**PÁG: 8 DE 10**

ESC: 6

P: 6.B(2)



PM

Miembro empieza a retorcerse de dolor.

ESC: 6

P: 6.C (2)



PMC

Miembro empieza a retorcerse de dolor.

ESC: 6

P: 6.D (2)



PMC

Sirena acaba de gritar

ESC: 6

P: 6.E (1.B)



PCJ

Los miembros caen muertos. Sangre en oídos

ESC: 6

P: 6.F (1.A)



PD

La sirena entra en la borda.

ESC: 6

P: 6.G



PM

Miembro se la queda mirando sorprendido.

**PROYECTO: ABYSS CRY****ASPECT RATIO: 1.85:1****PÁG: 9 DE 10**

ESC: 6

P: 6.H



PCJ

Miembro se la queda mirando sorprendidos

ESC: 6

P: 6.I (1.F)



PMC

Sirena empieza a gritar

ESC: 6

P: 6.G (2)



PM

Miembro empieza a retorcerse de dolor.

ESC: 6

P: 6.H (2)



PCJ

Miembros empiezan a retorcerse de dolor.

ESC: 6

P: 6.J (1.C)



PM

Miembro cae muerto. Sangre en los oídos.

ESC: 6

P: 6.J (1.C)



PC

Miembro cae muerto. Sangre en los oídos

**PROYECTO: ABYSS CRY****ASPECT RATIO: 1.85:1****PÁG: 10 DE 10**

ESC: 6

P: 6.K (1.D)



PML

Miembro muerto sobre la mesa.

ESC: 6

P: 6.L (1.E)



PC

Único miembro superviviente mira horrorizado.

ESC: 6

P: 6.M (1.F)



PMC

Sirena vuelve a gritar más fuerte

ESC: 6

P: 6.N



PD

El integrante no oye nada.

ESC: 6

P: 6.L (1.E)



PC

El integrante no entiende qué pasa.

ESC: 6

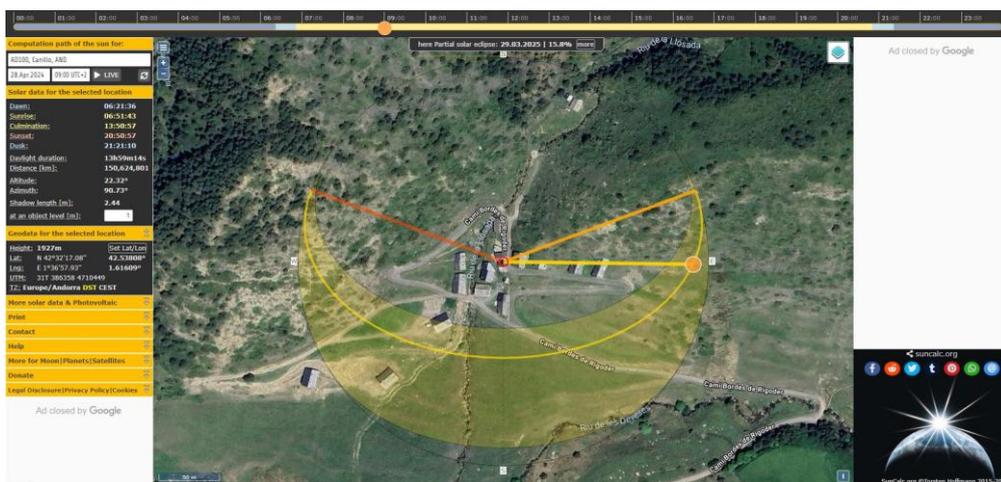
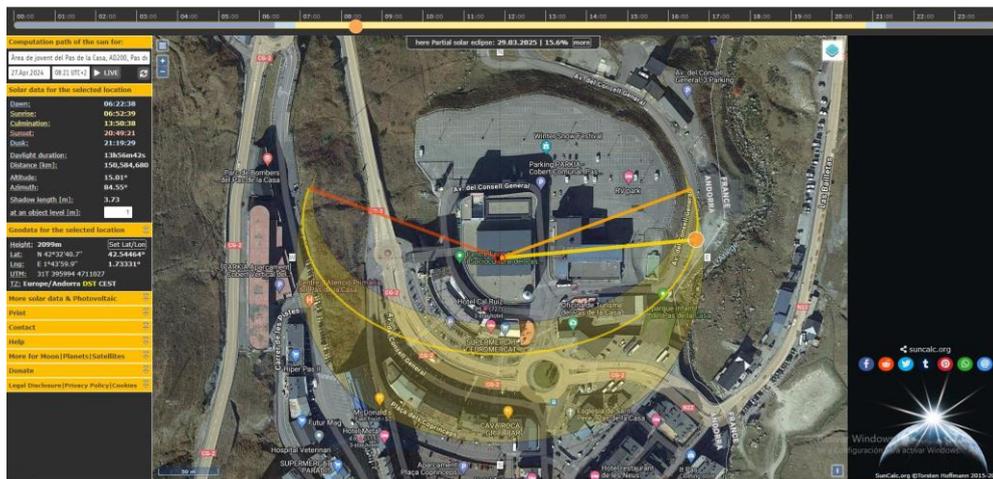
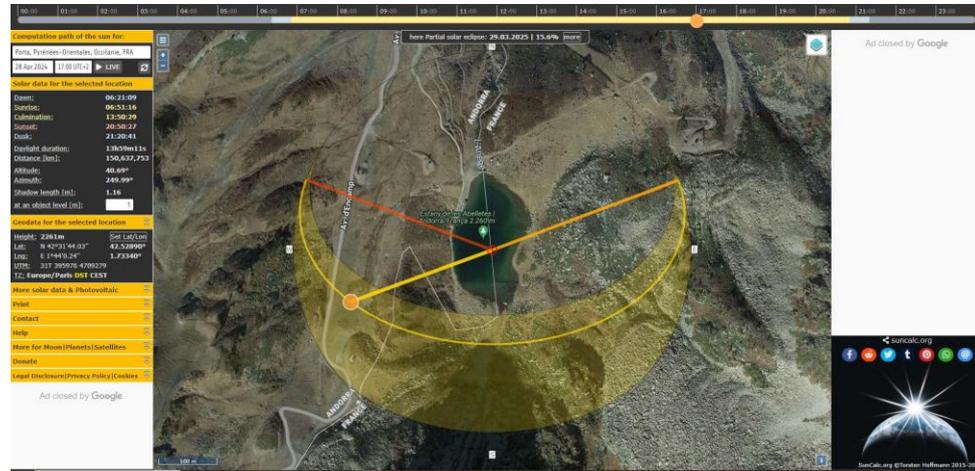
P: 6.M (1.F)



PMC

La sirena recupera el aliento

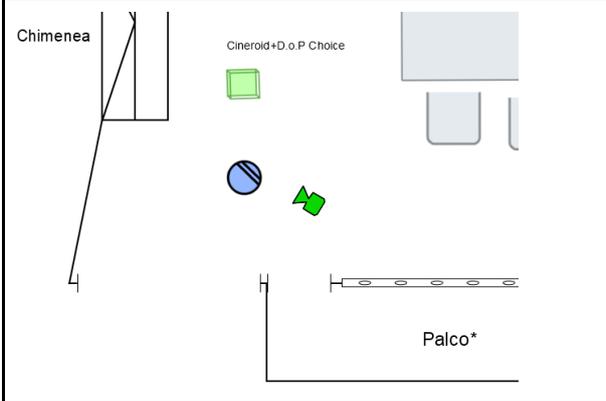
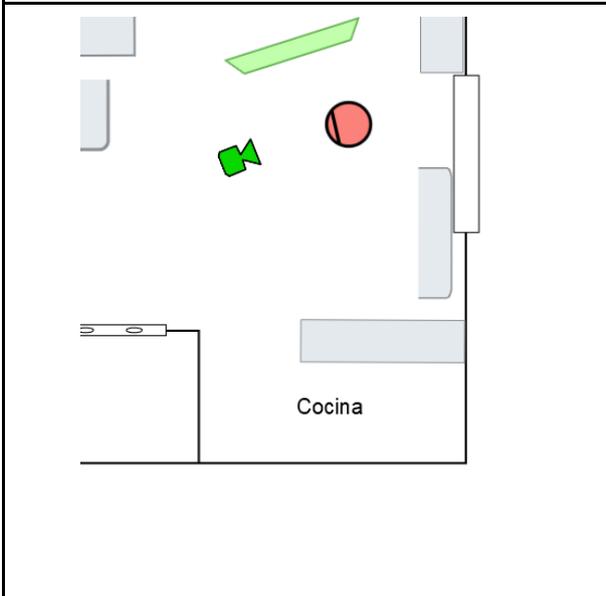
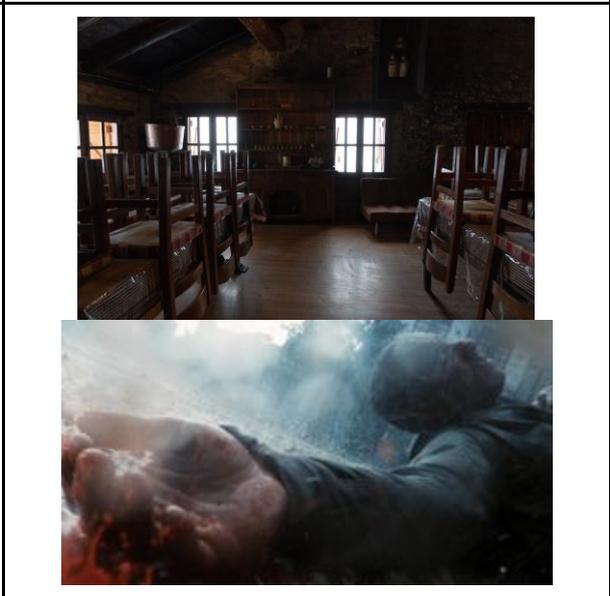
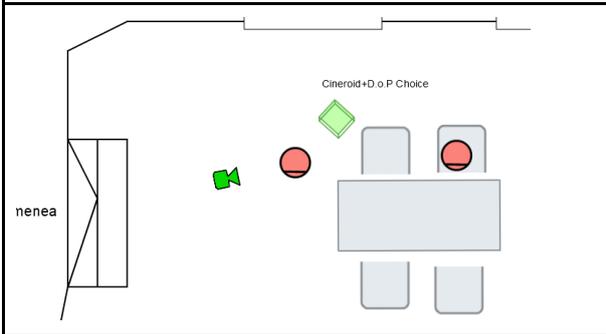
### Anexo 5. Estudio de la luz de las localización.

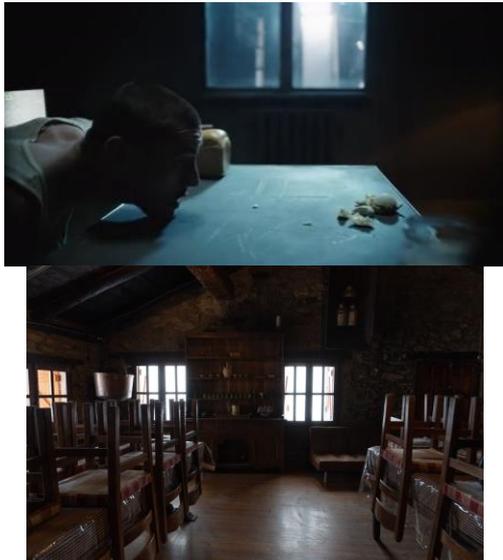
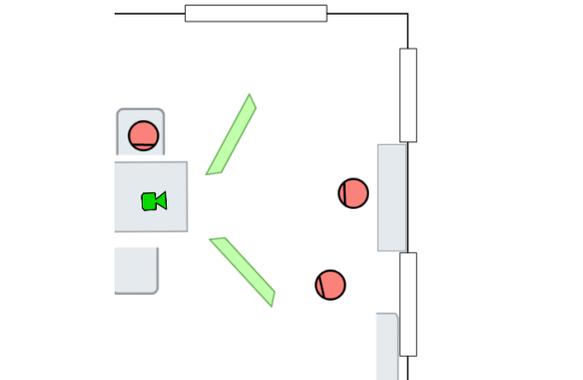
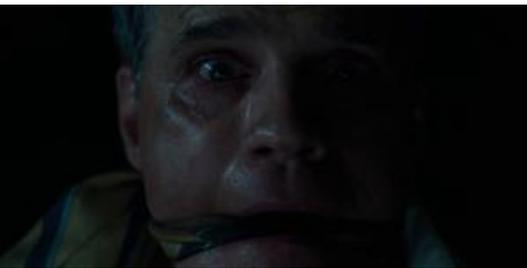
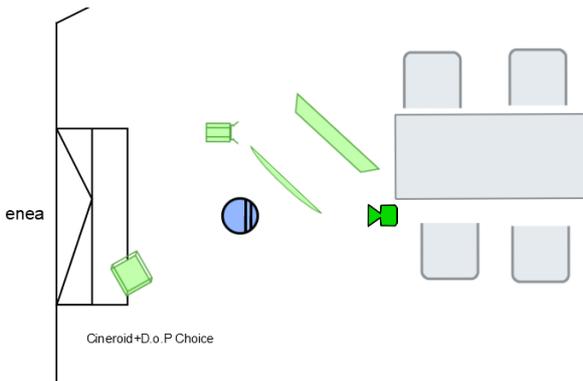


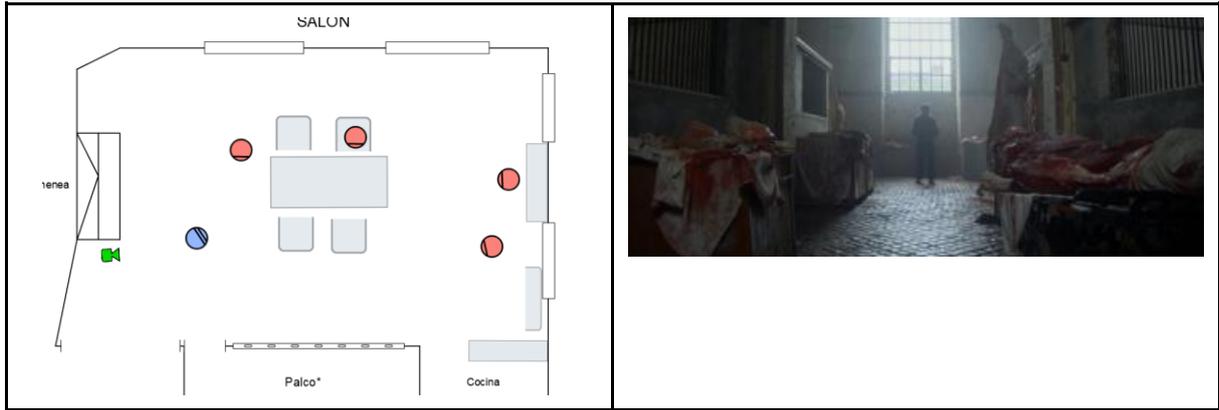
Anexo 6. Plantas de cámara y de luz.

ESQUEMAS ABYSS CRY

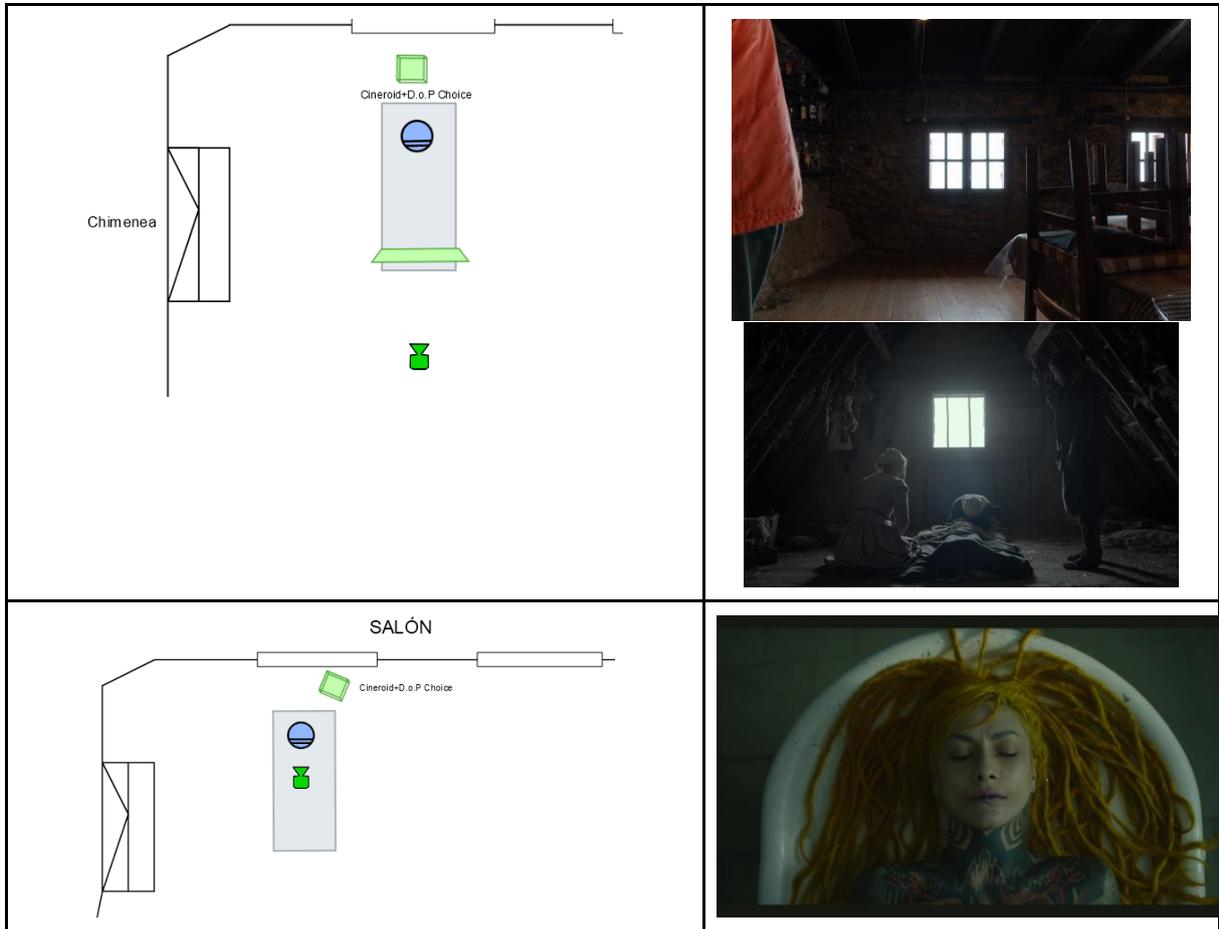
SEQ 1:

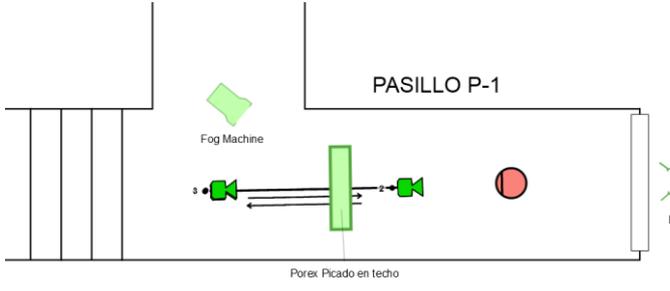
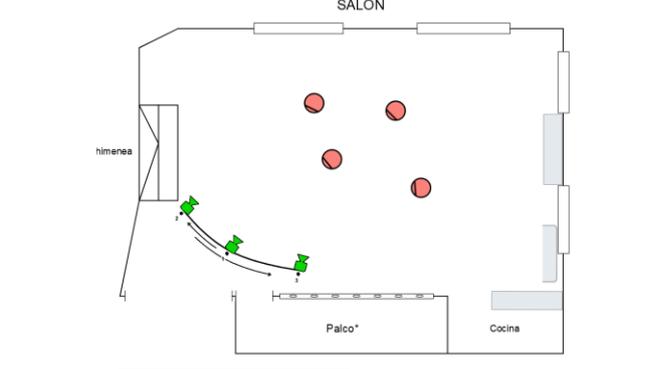
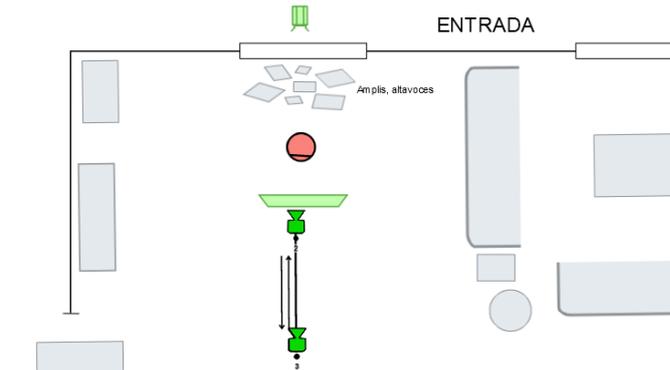
 <p>Chimenea</p> <p>Cineroid+D.o.P Choice</p> <p>Palco*</p>	
 <p>Cocina</p>	
 <p>nenea</p> <p>Cineroid+D.o.P Choice</p>	

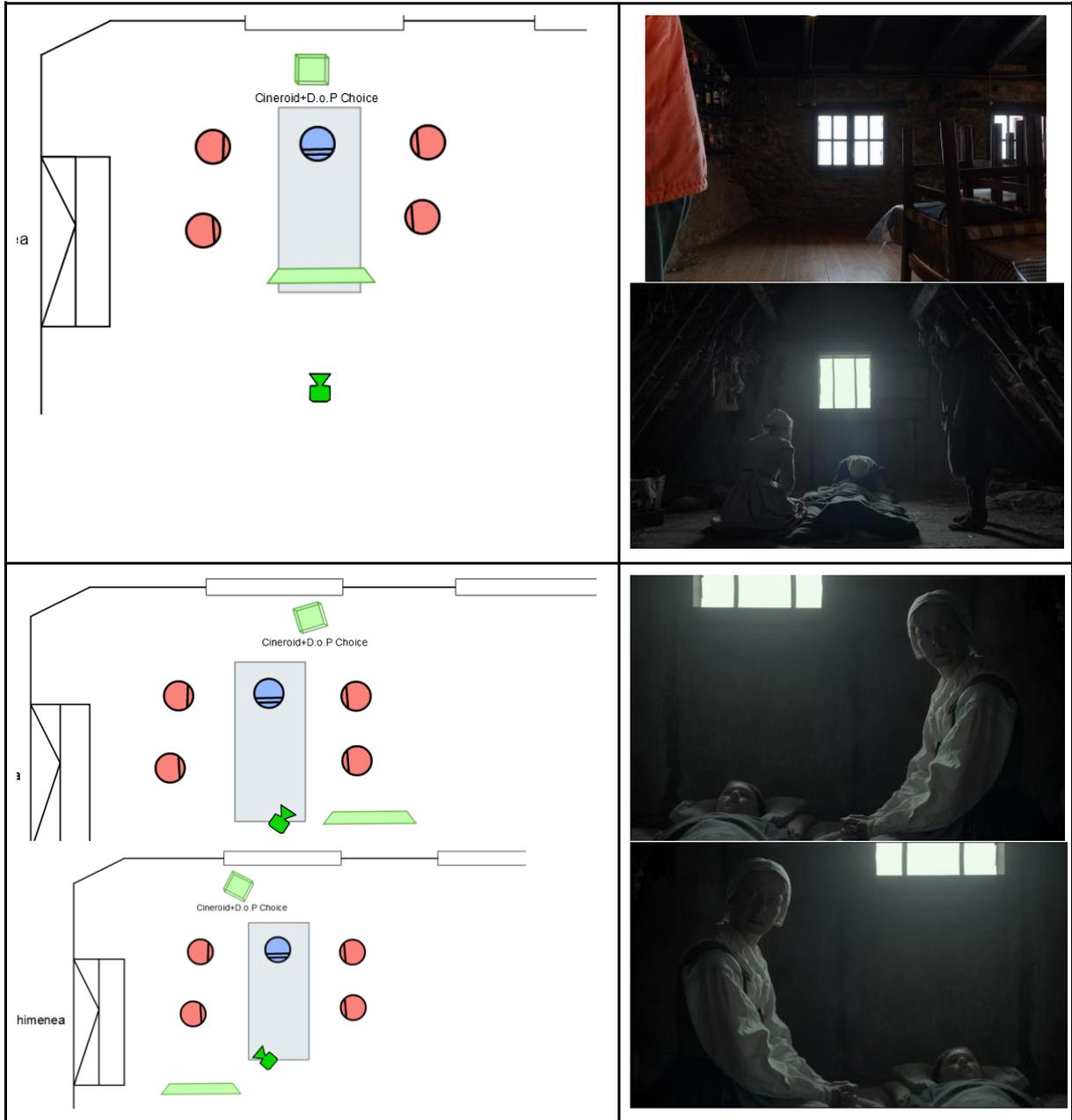
<p>SALÓN</p>  <p>Cineroid+D.o.P Choice</p>	
	
<p>enea</p>  <p>Cineroid+D.o.P Choice</p>	



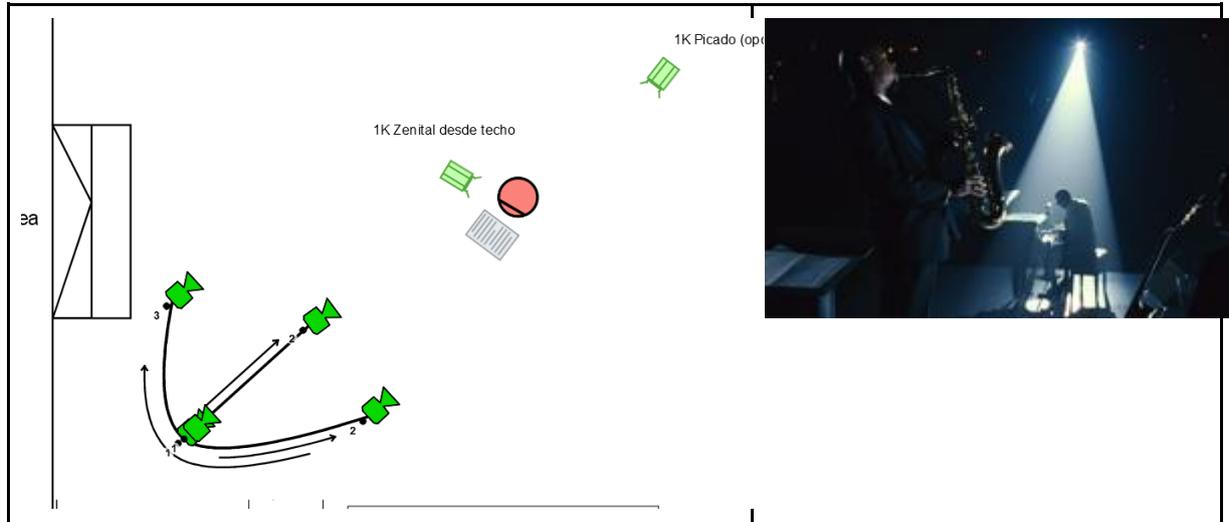
SEQ 2:



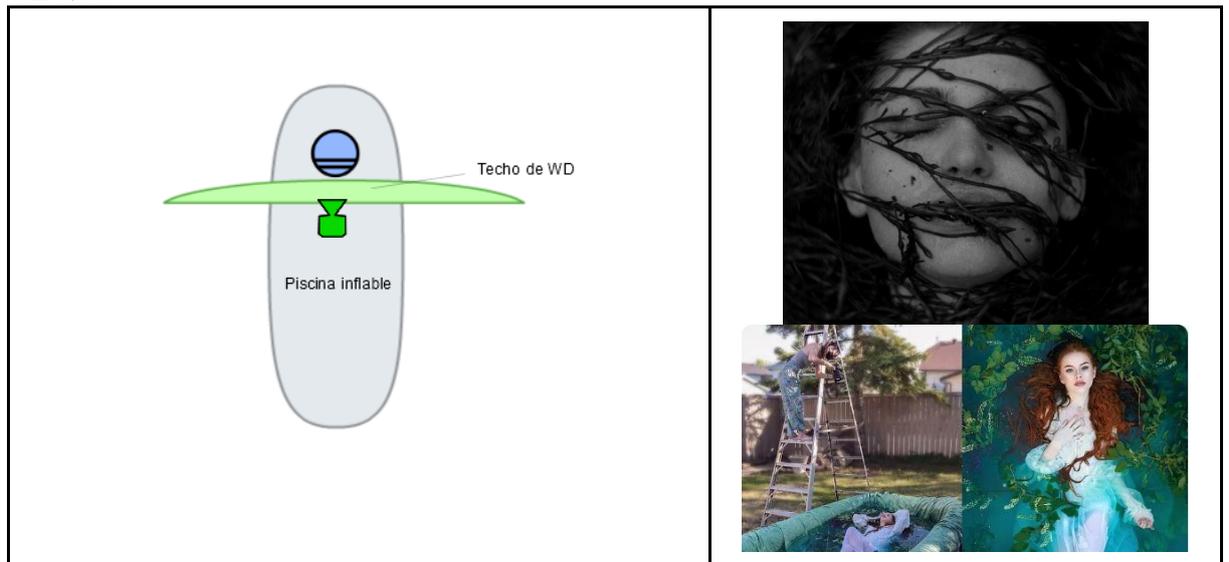
 <p>PASILLO P-1</p> <p>Fog Machine</p> <p>Porrex Picado en techo</p> <p>Fresne</p> <p>Detailed description: A floor plan of a hallway labeled 'PASILLO P-1'. On the left is a staircase. A 'Fog Machine' is indicated by a green diamond. A 'Porrex Picado en techo' (perforated ceiling) is shown as a vertical green rectangle with arrows pointing left and right. A red circle is on the right wall. A 'Fresne' (fan) is shown on the right wall with an arrow pointing left.</p>	 <p>Detailed description: A photograph of a drummer performing on stage. The drummer is in the center, playing a drum set. The stage is dimly lit, with a large cymbal visible in the foreground. The background shows a window with light coming through.</p>
 <p>SALÓN</p> <p>himenea</p> <p>Palco*</p> <p>Cocina</p> <p>Detailed description: A floor plan of a living area labeled 'SALÓN'. It features a fireplace ('himenea') on the left wall. A stage ('Palco*') and kitchen ('Cocina') are at the bottom. Several red circles are scattered in the main area. Green arrows indicate equipment placement or movement paths.</p>	 <p>Detailed description: A photograph of a live music performance in a dimly lit room. The scene is dark with greenish lighting. Several people are visible, some playing instruments. The atmosphere is intimate and focused on the performance.</p>
 <p>ENTRADA</p> <p>Amplis, altavoces</p> <p>Detailed description: A floor plan of an entrance area labeled 'ENTRADA'. It shows a layout of tables and chairs. A red circle is in the center. A green trapezoidal shape is at the bottom, with arrows pointing up and down. The text 'Amplis, altavoces' (Amplifiers, speakers) is written near the center.</p>	 <p>Detailed description: A photograph of a rustic interior space. The walls are made of stone, and the ceiling has exposed wooden beams. There is a dining table with chairs and a sofa. A window with a grid pattern is visible on the wall.</p>



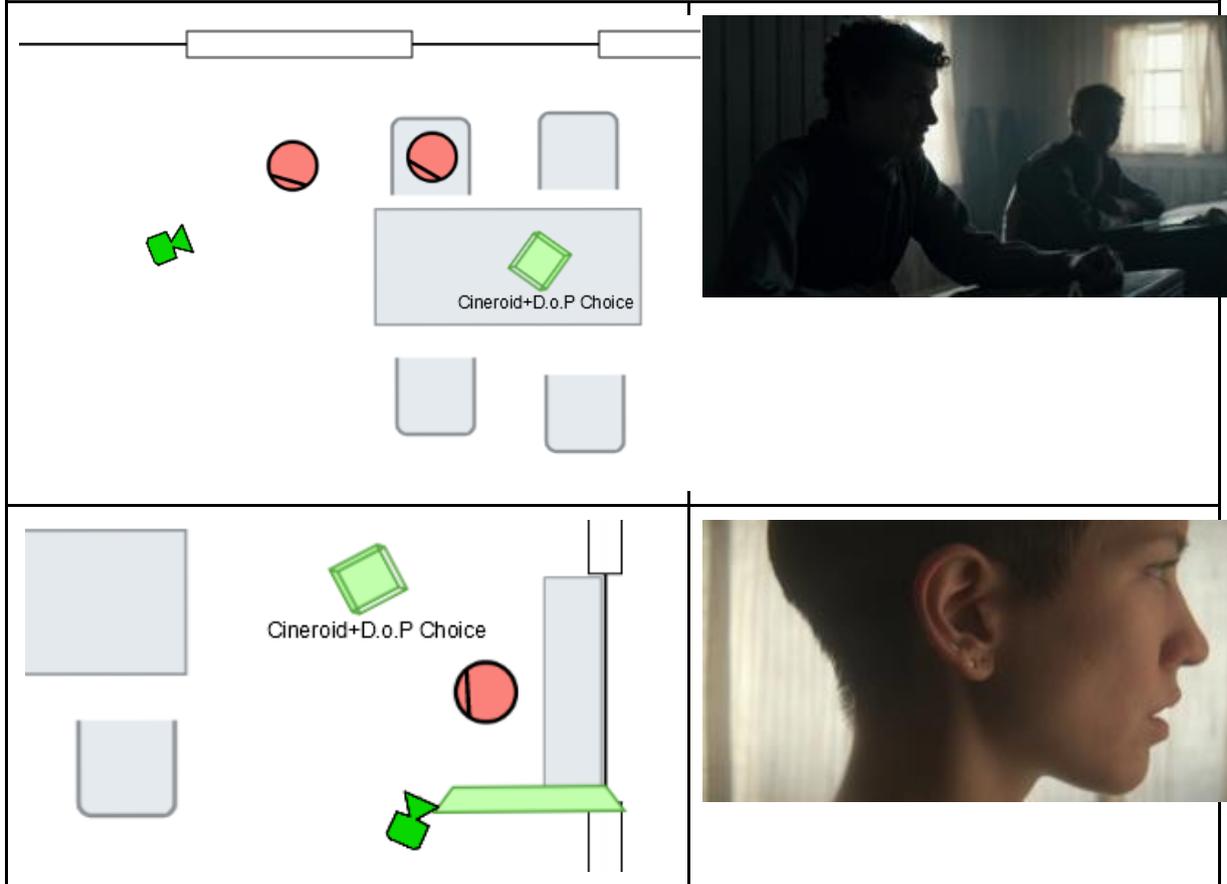
SEQ 4:



SEQ 5:



SEQ 6



Anexo 7. Plan de rodaje de *Abyss Cry*.

PLAN DE RODAJE: ABYSS CRY						
Director	TELF.	(+376 683527				
Dir. Arte	TELF.	(+376 330 933				
DIPDUSK	TELF.	(+376 688 022				
<b>DÍA 1. 27/04/24</b>						
<b>A LOCALIZACIÓN PAS DE LA CASA</b>						
<b>LISTOS A LAS 11:00. LLEGADA ACTORES 9:30. MAQUILLAJE, VESTUARIO, PELUQUERÍA 9:30.</b>						
SET	INT/EXT. DÍANOCHE	ACTORES	PLANO	LOCALIZACIÓN	ACCIÓN	SOP. DE CAM
LAGO	EXT. DÍA	LAIA	5.A / PM	POLIESPORTIU	El resto de la sirena surge del lago. Y canta la canción.	Fijo/Zenital
LAGO	EXT. DÍA	LAIA Y DIPDUSK	3.A / PD	14.00m al Costa Rodona. 14415h. Lac de les Abelles. LISTOSA LAS 16h.	Miembros de la banda caminan por la montaña.	Cam. en mano
LAGO	EXT. DÍA	LAIA Y DIPDUSK	3.B / PM	Lac de les abelles	Miembros transportar el cuerpo de la chica	Cam. en mano
LAGO	EXT. DÍA	LAIA Y DIPDUSK	3.C / PG	Lac de les abelles	Miembros transportar chica. Lago de fondo.	Cam. en mano
LAGO	EXT. DÍA	DIPDUSK	3.E / PCJ	Lac de les abelles	Miembros de la banda mirando al lago	Fijo
LAGO	EXT. DÍA	-	3.D / PD	Lac de les abelles	Sangre empieza a correr por el río.	Fijo
LAGO BANDA	EXT. DÍA	DIPDUSK	3.G, 3.F / PG->PC	Lac de les abelles	Banda tocando delante del lago.	Steady/Cam. en mano
LAGO SIRENA	EXT. DÍA	LAIA	3.J / PG->PC	Lac de les abelles	Sirena balanceo delante del lago	Steady/Cam. en mano
LAGO SIRENA	EXT. DÍA	LAIA	3.I / PG	Lac de les abelles	Sirena saliendo caminando del lago	Fijo
LAGO	EXT. DÍA	-	3.H / PD	Lac de les abelles	Recursos del lago	Fijo
<b>FIN</b>						
<b>DÍA 2. 28/04/24</b>						
<b>A LOCALIZACIÓN BORDES DEL RIGODER, CORTALS</b>						
<b>LISTOS A LAS 6:30. LLEGADA ACTORES 7:30. MAQUILLAJE, VESTUARIO, PELUQUERÍA 7:30.</b>						
SET	INT/EXT. DÍANOCHE	ACTORES	PLANO	LOCALIZACIÓN	ACCIÓN	SOP. DE CAM
ENTRADA	INT. DÍA	Bateria	2.E / PG->PMI	BORDA	Bateria tocando frente una venta.	Steady/Cam. en mano
ENTRADA	INT. DÍA	Guitarista	2.E / PG->PM	BORDA	Guitarista tocando frente una venta.	Steady/Cam. en mano
PASILLO	INT. DÍA	Bajista	2.E (2) / PG->PM	BORDA	Bajista tocando en pasillo	Steady/Cam. en mano
SALÓN	INT. DÍA	Guitarista 2	2.E (2) / PG->PM	BORDA	Guitarista tocando en pasillo	Steady/Cam. en mano
SALÓN	INT. DÍA	Teclista	4.A, 4.B / PG->PC	BORDA	Teclista bajo un foco tocando el solo	Steady/Cam. en mano
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	2.D / PG	BORDA	Banda tocando el salón principal	Steady/Cam. en mano
<b>Pausa Banda para MUAY y comida</b>						
SALÓN	INT. DÍA	Laia	2.B	BORDA	Sirena despierta y canta letra canción.	Fijo/Zenital
SALÓN	INT. DÍA	Laia	2.A / PG-PD	BORDA	Sirena estrada sobre la mesa sola	Cam. en mano
SALÓN	INT. DÍA	Laia y DIPDUSK	2.A (2) / PG	BORDA	Sirena estrada sobre la mesa junto a la banda	Cam. en mano
SALÓN	INT. DÍA	Laia y DIPDUSK	2.F	BORDA	La banda discute sobre qué hacer con ella.	Fijo
SALÓN	INT. DÍA	Laia y DIPDUSK	2.G	BORDA	La banda discute sobre qué hacer con ella.	Fijo
BORDA	INT. DÍA	-	1.H	BORDA	Recursos de la borda	Cam. en mano
<b>COMIDA 45 minutos</b>						
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	6.G / PM	BORDA	Miembro se la queda mirando sorprendido.	Fijo
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	6.H / PCJ	BORDA	Miembro se la queda mirando sorprendido.	Fijo
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	1.A, 6.F / PD	BORDA	Sirena de pie. Sangre alrededor de su pies	Fijo
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	1.C, 6.J / PM	BORDA	Miembro de la banda muerto al lado ventana. Sangre en ojos	Ojos ensangrentados
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	1.C, 6.J (2) / PMC	BORDA	Miembro de la banda muerto al lado mesa. Sangre en ojos	Ojos ensangrentados
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	1.D, 6.K / PM	BORDA	Miembro de la banda muerto sobre mesa. Sangre en ojos	Ojos ensangrentados
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	1.E, 6.L / PC	BORDA	Único superviviente mira aterrado	Ojos ensangrentados
SALÓN	INT. DÍA	DIPDUSK	1.F, 6.M / PMC	BORDA	Sirena empieza a gritar/cantar	Fijo
<b>FIN</b>						

Anexo 8. Ordenes de rodaje para cada jornada.

# ABYSS CRY

ORDEN DE RODAJE #01

Teléfonos de rodatge

Iker Sanchez (Dir.) +376 683527

María Solsona (Dir.Arte) +376 330 923

Marc Llops (DipDusk) +376 688 022

**Sábado 27 DE ABRIL DE 2024 JORNADA PREVISTA 7:30h-17:30h**

LOC : PAS DE LA CASA

**LLEGADA: 7:30h** Recogida ACTRICES en **Centre d'Atenció Primària del Pas de la Casa.**

**SALIDA HACIA EL LAGO DIPDUSK: 9:00h**

RODAJE					
SEC	PLANO	SET	ACCIÓN	ACTORES	HORARIO
<b>Maquillaje Actores: 7:30-9:00</b>					
<b>Montaje: 9:15-9:45</b>					
<b>ESCENA 3</b>					
3.G	PG	LAGO, EXTERIOR	Banda tocando delante del lago.	DIPDUSK	9:45- 10:20
3.F	PC	LAGO, EXTERIOR	Banda tocando delante del lago.	DIPDUSK	10:25 - 11:00
3. E	PCJ	LAGO, EXTERIOR	Miembros de la banda mirando al lago.	DIPDUSK	11:15 - 11:25
PAUSA, DESAYUNO. LLEGADA LAIA 11:35					15 minutos
3. A	PD Pies	LAGO, EXTERIOR	Miembros de la banda caminan por la montaña.	DIPDUSK	11:45 - 11:50
3. B	PM	LAGO, EXTERIOR	Miembros transportan el cuerpo de la chica.	DIPDUSK I LAIA	11:55 - 12:05

3.C	PG	LAGO, EXTERIOR	Miembros transportan chica. Lago de fondo.	DIPDUSK I LAIA	12:15 - 12:20
<b>FIN DE JORNADA DIPDUSK</b>					12:20h
3. J	PG/PC	LAGO, EXTERIOR	Sirena bailando delante del lago.	LAIA	12:40 - 13:05
3. I	PG	LAGO, EXTERIOR	Sirena saliendo caminando del lago.	LAIA	13:10 - 13:15
<b>COMIDA</b>					1h30m
<b>Llegada Poliesportiu: 15:00h</b>					
<b>Montaje: 15:00h-17:00</b>					
5. A	PMC	PISCINA, INTERIOR	El rostro de la sirena surge del lago, y canta la canción.	LAIA	17:00 - 17:20
<b>FIN</b>					

<b>CITACIONES</b>				
<b>ACTOR/ACTRIZ</b>	<b>ESC.</b>	<b>LLEGADA</b>	<b>MAQ/PEL/VEST</b>	<b>LISTOS</b>
DIPDUSK	3	7:30	90 minutos	9:30
LAIA	3 I 5	7:30	120 minutos	11:45

<b>NOTAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hará mucho frío. Venid con ropa de abrigo e impermeable.</li> <li>• No podremos acceder hasta el lago en coche. Son 15mins caminando. Es un camino plano y fácil, no os preocupéis.</li> <li>• Los músicos traed simplemente los instrumentos, sin altavoces ni amplificadores.</li> </ul>

# ABYSS CRY

ORDEN DE RODAJE #02

Teléfonos de rodatge

Iker Sanchez (Dir.) +376 683527

María Solsona (Dir.Arte) +376 330 923

Marc Llops (DipDusk) +376 688 022

**Domingo 28 DE ABRIL DE 2024 JORNADA PREVISTA 7:30h-19:00h**

**LOC :** CORTALS DE ENCAMP

**LLEGADA: 7:30h** a Bordes del Rigoder

<b>RODAJE</b>					
<b>SEC</b>	<b>PLANO</b>	<b>SET</b>	<b>ACCIÓN</b>	<b>ACTORES</b>	<b>HORARIO</b>
<b>Maquillaje Actores: 7:30-8:30</b>					
<b>Montaje: 7:30-8:30</b>					
<b>ESCENA 2</b>					
2.E	PG->PM	BORDA, INTERIOR	Batería tocando frente una venta.	DIPDUSK	8:30 - 8:50
2.E	PG->PM	BORDA, INTERIOR	Guitarrista tocando frente a una venta.	DIPDUSK	9:00 - 9:20
2. E (2)	PG->PM	BORDA, INTERIOR	Bajista tocando en el pasillo.	DIPDUSK	9:35 - 9:55
2. E (2)	PG->PM	BORDA, INTERIOR	Guitarrista tocando en el pasillo.	DIPDUSK	10:05 - 10:25
4.A/4.B	PG->PC	BORDA, INTERIOR	Teclista bajo un foco tocando el solo.	JOHANS	10:40 - 10:55
2.D	PG	BORDA, INTERIOR	Banda tocando el salón principal.	DIPDUSK	11:20 - 11:50
<b>PAUSA DIPDUSK. DESAYUNO.</b>					15 minutos
2.B	PM/Zenital	BORDA, INTERIOR	Sirena despierta y canta letra canción.	LAIA	12:10 - 12:30

2. A	PG->PD	BORDA, INTERIOR	Sirena estirada sobre la mesa sola.	LAIA	12:45 - 12:55
<b>VUELVE DIPDUSK</b>					13:00h
2.A (2)	PG	BORDA, INTERIOR	Sirena estirada sobre la mesa junto a la banda..	DIPDUSK I LAIA	13:15 - 13:35
2.F	PCJ	BORDA, INTERIOR	La banda discute sobre que hacer con ella.	LAIA I DIPDUSK	13:55 - 14:10
2.G	PCJ	BORDA, INTERIOR	Sirena saliendo caminando del lago.	LAIA I DIPDUSK	14:25 - 14:40
<b>COMIDA</b>					45 minutos
6.G	PM	BORDA, INTERIOR	Miembro se la queda mirando sorprendido.	DIPDUSK	15:55 - 16:05
6.H	PCJ	BORDA, INTERIOR	Miembros se la quedan mirando sorprendidos.	LAIA I DIPDUSK	16:20 - 16:30
1.A/6.F	PD Pies	BORDA, INTERIOR	Sirena de pie. Sangre alrededor de su pies.	LAIA I DIPDUSK	16:50 - 16:55
1.C/6.J	PM	BORDA, INTERIOR	Miembro de la banda muerto al lado ventana. Sangre en oídos.	DIPDUSK	17:15 - 17:25
1.C/6.J (2)	PMC	BORDA, INTERIOR	Miembro de la banda muerto al lado mesa. Sangre en oídos.	DIPDUSK	17:40 - 17:50
1.D/6.K	PM	BORDA, INTERIOR	Miembro de la banda muerto sobre mesa. Sangre en oídos.	DIPDUSK	18:05 - 18:15
1.E/6.L	PC	BORDA, INTERIOR	Único superviviente mira aterrorizado.	DIPDUSK	18:25 - 18:35
<b>DIPDUSK EMPIEZA RECOGER</b>					18:40
1.F/6.M	PMC	BORDA, INTERIOR	Sirena empieza a gritar/cantar.	LAIA	18:50 - 19:05
<b>FIN</b>					

<b>CITACIONES</b>				
<b>ACTOR/ACTRIZ</b>	<b>ESC.</b>	<b>LLEGADA</b>	<b>MAQ/PEL/VEST</b>	<b>LISTOS</b>
DIPDUSK	3	7:30	60 minutos	8:30

LAIA	315	7:30	4 Horas	11:45
------	-----	------	---------	-------

NOTAS
<ul style="list-style-type: none"><li>No hay calefacción en la Borda, hará frío. Venid con ropa de abrigo e impermeable.</li><li>El tiempo que tenemos para rodar es limitado y justo, así que no perdamos tiempo.</li></ul>

# ABYSS CRY

ORDEN DE RODAJE #03

Teléfonos de rodatge

Iker Sanchez (Dir.) +376 683527

Marc Llops (DipDusk) +376 688 022

**Sábado 25 DE MAYO DE 2024 JORNADA PREVISTA 15:15h-20:00h**

**LOC :** PAS DE LA CASA

**LLEGADA: 15:15h** Recogida ACTORES en **Restaurant Costa Rodona.**

RODAJE					
SEC	PLANO	SET	ACCIÓN	ACTORES	HORARIO
<b>Montaje: 16:15-16:45</b>					
<b>ESCENA 3</b>					
3. A	PD Pies	LAGO, EXTERIOR	Miembros de la banda caminan por la montaña.	DIPDUSK	16:45 - 16:55
3. B	PM	LAGO, EXTERIOR	Miembros transportan el cuerpo de la chica.	DIPDUSK I LAIA	17:05 - 17:20
3.C	PG	LAGO, EXTERIOR	Miembros transportan chica. Lago de fondo.	DIPDUSK I LAIA	17:30 - 17:40

3. E	PCJ	LAGO, EXTERIOR	Miembros de la banda mirando al lago.	DIPDUSK	17:45 - 18:00
Montaje del SET de la banda completa 18:05 - 19:00					
3.G	PG	LAGO, EXTERIOR	Banda tocando delante del lago.	DIPDUSK	19:00- 19:20
3.F	PC	LAGO, EXTERIOR	Banda tocando delante del lago.	DIPDUSK	19:30 - 20:00
FIN					

<b>CITACIONES</b>				
<b>ACTOR/ACTRIZ</b>	<b>ESC.</b>	<b>LLEGADA</b>	<b>MAQ/PEL/VEST</b>	<b>LISTOS</b>
DIPDUSK	3	15:15	en casa	16:45

<b>NOTAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traed los instrumentos, si queréis traer amplificadores o cosas extras pensad que igual las tenemos que cargar.</li> <li>• Dentro de lo posible, venid maquillado de casa, aunque sea la sombra de los ojos.</li> <li>• Venid vestidos igual que el rodaje pasado.</li> </ul>