

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



**VIDEOCLIP “QUIERO” - CRUZCAIMAN:
EXPERIENCIA DE REALIZACIÓN
AUDIOVISUAL**

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado
en Comunicación

Gabriela Sofia Pacora Sanchez - 20171125

Diego Delgado Donayre - 20170471

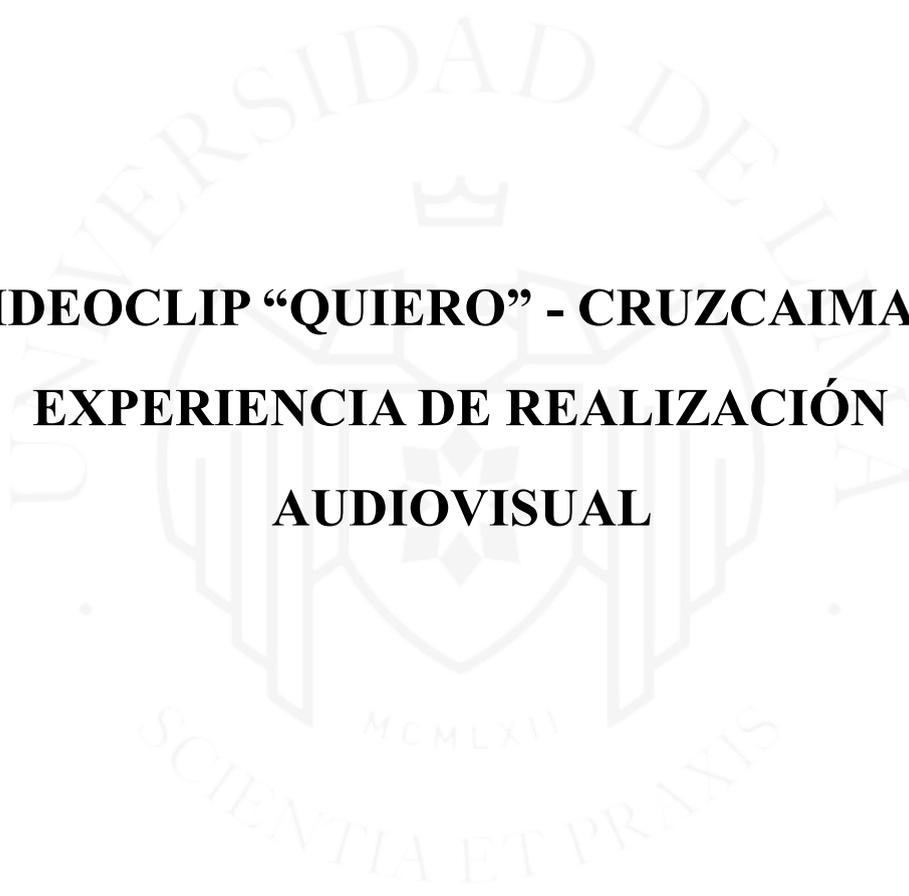
Asesor

César Loli

Lima – Perú

2023





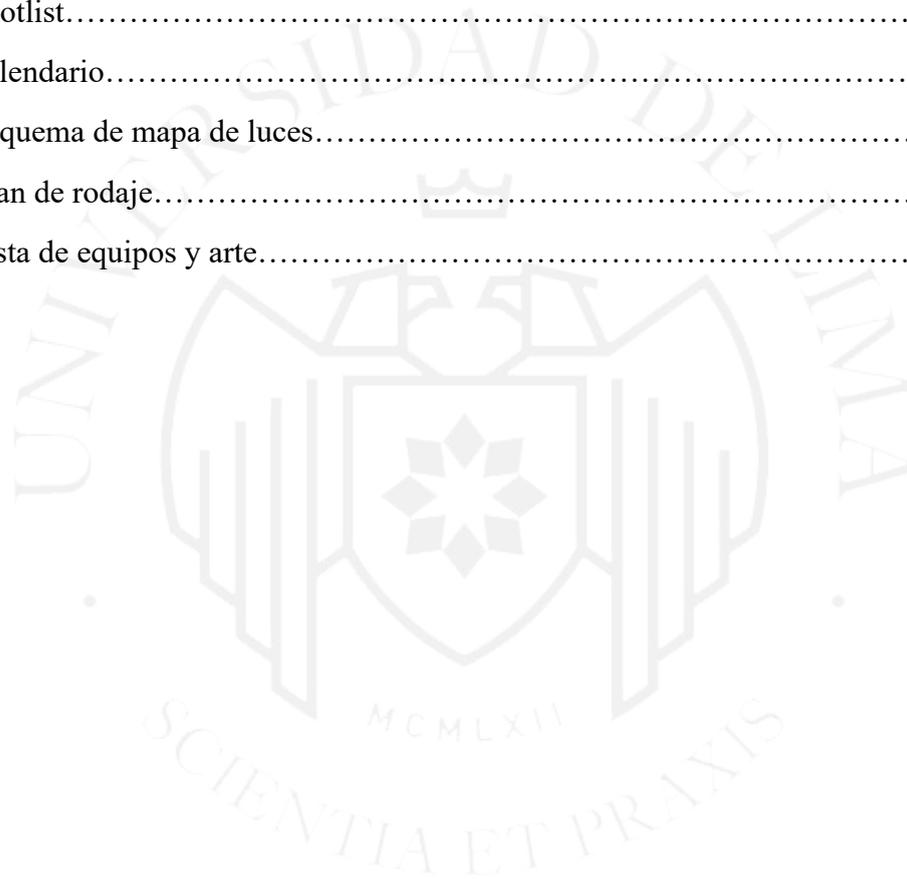
**VIDEOCLIP “QUIERO” - CRUZCAIMAN:
EXPERIENCIA DE REALIZACIÓN
AUDIOVISUAL**

ÍNDICE

ÍNDICE	3
ÍNDICE DE TABLAS	6
ÍNDICE DE FIGURAS	7
ÍNDICE DE ANEXOS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
1. PRESENTACIÓN	12
1.1 Videoclip quiero - cruzcaiman.....	13
1.2 “quiero” cruzcaiman - Behind the Scenes.....	13
1.3 Animatic “quiero”.....	13
2. ANTECEDENTES	14
2.1 La industria musical en el Perú	14
2.2 Diagnóstico previo	15
2.3 Justificación.....	16
2.4 Objetivos del trabajo.....	16
2.5 Perfil del grupo objetivo.....	17
2.6 Casos referenciales.....	18
2.6.1 Referencias Musicales.....	19
a. Pienso en tu mirá - Rosalía	19
b. Habitación - Santa García	19
c. I lost a friend - Finneas	20
d. Nos Queda Mucho Dolor por Recorrer - Ed Maverick	20
e. Jimmy Sparks - The Lumineers	21
f. Párteme la cara - C.T angana	21
2.6.2 Referencias No Musicales.....	22
a. Sound of Metal	22
b. Estética	22
3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL	24
3.1 Etapa de preproducción.....	24

3.1.1 Primer contacto con el cliente.....	24
3.1.2 Proceso creativo.....	25
a. Acercamiento al público.....	25
b. Conceptualización del videoclip.....	25
c. Materiales creativos iniciales.....	27
d. Equipo y casting.....	28
e. Propuesta de Dirección.....	29
f. Propuesta de Fotografía.....	30
1. Iluminación	31
2. Composición y planos	33
3. Movimientos de cámara y equipos	35
g. Propuesta de arte.....	37
1. Espacios Interiores	38
a. Habitación	38
b. Baño	39
c. Pasadizo	40
d. Cocina	40
e. Habitación oscura	41
2. Espacios Exteriores	41
3. Personajes	43
3.1.3 Preproducción en otras áreas	43
a. Locaciones	43
b. Presupuesto	44
3.1.4 Bitácora	45
3.2 Etapa de realización	51
3.2.1 Puesta en escena	51
3.2.2 Día 1.....	58
3.2.3 Día 2.....	59
3.2.4 Día 3.....	60
3.2.5 Día 4.....	61

3.3 Etapa de Postproducción.....	61
4. LECCIONES APRENDIDAS	65
4.1 Oportunidad de mejora	65
4.2 Producto del acierto.....	66
4.3 Nosotros	67
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS	71
Guión técnico.....	72
Shotlist.....	74
Calendario.....	79
Esquema de mapa de luces.....	80
Plan de rodaje.....	84
Lista de equipos y arte.....	87



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Presupuesto de quiero	64
--------------------------------------	----



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Audiencias de cruzcaiman en Instagram y Spotify.....	17
Figura 2. <i>Pienso en tu mirá</i>	19
Figura 3. <i>Habitación</i>	19
Figura 4. <i>I lost a friend</i> y <i>Till forever falls apart</i>	20
Figura 5. <i>Nos queda mucho dolor por recorrer</i>	20
Figura 6. <i>Jimmy Sparks</i>	21
Figura 7. <i>Párteme la cara</i>	21
Figura 8. Sound of Metal.....	22
Figura 9. Manual de marca de cruzcaiman.....	23
Figura 10. Moodboard.....	27
Figura 11. Iluminación con luz natural en interiores.....	31
Figura 12. Iluminación artificial cálida.....	31
Figura 13. Dirección de la luz.....	32
Figura 14. Contraluces.....	32
Figura 15. Exteriores, luz natural.....	32
Figura 16. Iluminación en el carro.....	33
Figura 17. Composición de encierro.....	33
Figura 18. Planos generales.....	34
Figura 19. Líneas de horizonte.....	34
Figura 20. Regla de los tercios.....	35
Figura 21. Planos aberrantes.....	35
Figura 22. Planos bodegón.....	35
Figura 23. Variedad focal.....	36
Figura 24. Plano Inception.....	36
Figura 25. Seguimiento al personaje.....	37
Figura 26. Paleta de colores.....	38
Figura 27. Habitación.....	38
Figura 28. Elementos que aportan a la narrativa.....	39
Figura 29. Elementos match cut.....	39
Figura 30. Baño.....	40

Figura 31. Pasadizo.....	40
Figura 32. Cocina.....	41
Figura 33. Habitación oscura.....	41
Figura 34. Exterior - arte.....	42
Figura 35. Colchón en exterior.....	42
Figura 36. Carro.....	42
Figura 37. Personaje.....	43
Figura 38. De la referencia hasta la realización.....	44
Figura 39. Banner publicitario del quiero fest y Flowpage.....	45
Figura 40. Scouting de exteriores	46
Figura 41. Ejemplo de mapa de luces en interiores.....	47
Figura 42. Ejemplo de mapa de luces en interior del carro.....	48
Figura 43. Prueba de Luces.....	51
Figura 44. Intro del videoclip.....	52
Figura 45. Puesta en escena del roll.....	52
Figura 46. Match cut en habitación.....	53
Figura 47. Plano circular.....	53
Figura 48. Match cut en espejo.....	54
Figura 49. Espacio azul.....	54
Figura 50. Plano general cocina.....	54
Figura 51. Secuencia en comedor.....	55
Figura 52. Secuencia en carro.....	56
Figura 53. Montaje de locura.....	56
Figura 54. Secuencia revelación de loop.....	57
Figura 55. Secuencia final.....	57
Figura 56. Línea del horizonte en el videoclip.....	58
Figura 57. Día 1 en rodaje.....	59
Figura 58. Detrás de escenas del plano circular.....	61
Figura 59. Pruebas de colorización.....	64

ÍNDICE DE ANEXOS

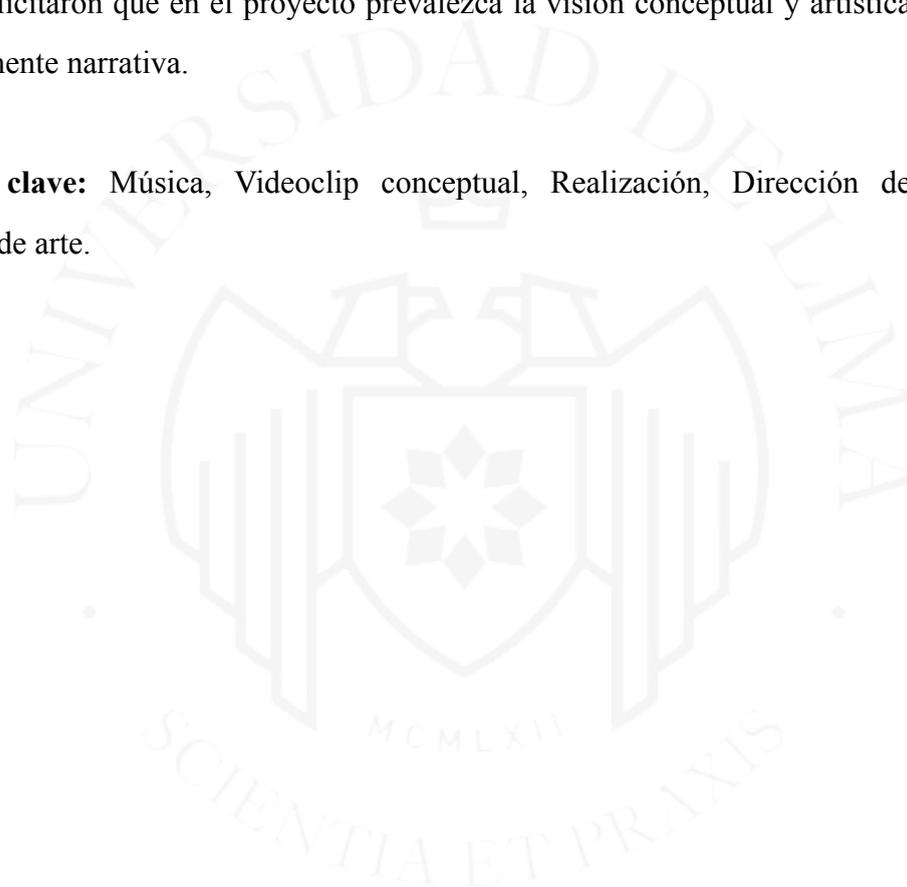
Anexo 1: Guión técnico	72
Anexo 2: Shotlist	74
Anexo 3: Calendario	79
Anexo 4: Esquemas de mapa de luces	80
Anexo 5: Plan de rodaje	84
Anexo 6: Lista de equipos y arte.....	87



RESUMEN

En el presente informe se detalla el proceso de creación del videoclip conceptual de la canción “quiero” de la banda cruzcaiman. Las etapas de preproducción, realización y postproducción se abordan desde un enfoque de dirección, fotografía y arte. Este proyecto se elaboró con el fin de establecer un estilo visual para la agrupación y que sirva como medio de difusión para el primer sencillo de la banda. En lo que respecta a los requerimientos del cliente, solicitaron que en el proyecto prevalezca la visión conceptual y artística en lugar de una meramente narrativa.

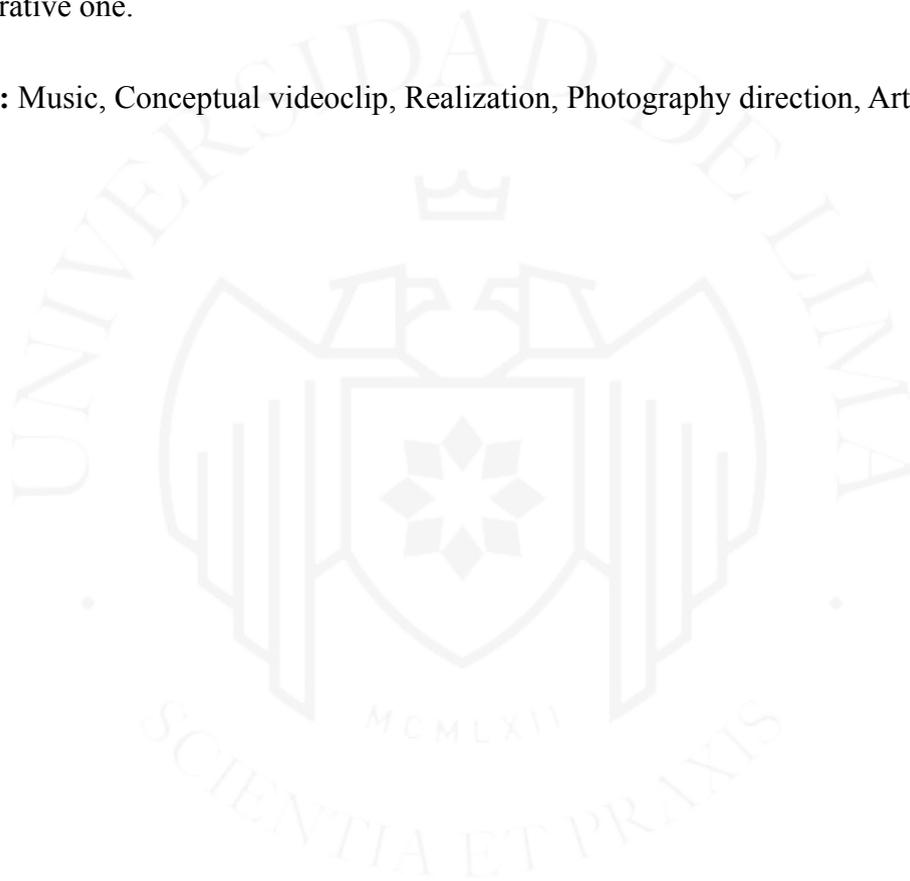
Palabras clave: Música, Videoclip conceptual, Realización, Dirección de fotografía, Dirección de arte.



ABSTRACT

In the report presented below, the creative process of the conceptual video clip of the song “quiero” by the band cruzcaiman is detailed. The different stages of preproduction, realization and postproduction will be addressed from a directive, photographic and artistic perspective. It was elaborated with the goal of establishing a visual style for the group and as a broadcast medium for the band’s first single. In regards to the client’s requirements, they solicited that a conceptual and artistic vision prevails throughout the project instead of a merely narrative one.

Keywords: Music, Conceptual videoclip, Realization, Photography direction, Art direction.



1. PRESENTACIÓN

El presente videoclip se realizó para la banda peruana cruzcaiman, la cual necesitaba ganar notoriedad en el rubro y empezar a crear contenido relacionado a su primer sencillo: *quiero*. Asimismo, buscaban establecer un estilo audiovisual que quede como precedente para sus próximos proyectos.

El proceso de creación del presente videoclip inició con una investigación acerca de la industria musical en el Perú y un diagnóstico previo de la banda para, más allá de conocerla, entenderla. Después, planteamos los objetivos del proyecto: representar audiovisualmente la canción ‘quiero’ a través de un tratamiento conceptual y alcanzar un estándar cinematográfico. Posterior a eso, se buscaron referentes tanto musicales como no musicales para elaborar una propuesta estética y técnica. Luego se hizo una investigación al público objetivo para conocer sus intereses en relación a videos musicales y así poder tomarlos en cuenta en el proceso creativo.

Al cabo de unos meses, elaboramos la premisa del videoclip, la cual fue moldeándose en base a las recomendaciones de la banda. A partir de esto, desarrollamos diversos materiales creativos con el fin de plasmar la idea lo mejor posible: moodboards, animatics y presentaciones visuales. Se elaboraron las propuestas de fotografía, arte y dirección. Finalmente contactamos al equipo e inició la etapa previa a la realización.

Se procedió con el scouting y la gestión para conseguir equipos de fotografía y elementos de arte. En paralelo, organizamos el ‘quiero fest’, un festival pro fondos en el cual se presentaron 11 artistas y asistieron 124 personas. Este evento se llevó a cabo el 23 de julio del 2021 durante la pandemia, por lo cual se tuvo que transmitir por zoom. Al cabo de unas semanas ya se tenía todo listo para grabar.

El proyecto fue realizado en una casona de San Isidro y Rancho Los Caballos, fueron 4 días de grabación y participaron 13 personas. La etapa de postproducción tomó los 4 meses siguientes.

El video musical fue lanzado en un preestreno que organizamos el día 27 de noviembre del 2021. Este tuvo una gran acogida por parte de la banda y de los que asistieron al evento. Asimismo, el proyecto fue seleccionado en el IV Festival de Cine Universitario Render, en la categoría no competitiva “ Pulsaciones” que incluía videoclips y obras sonoras. Además, el videoclip fue transmitido el 13 de agosto del 2021 en el programa nacional Sonidos del Mundo, dirigido por Mabela Martínez.

1.1 Material #1: Videoclip “quiero” - cruzcaiman

<https://youtu.be/iB8xrYEyGAM>

1.2 Material #2: “quiero” cruzcaiman -Behind the Scenes

https://drive.google.com/file/d/1BRpR5Vx0at4PxgnzphL_b-fAuf7IM5nz/view?usp=sharing

(se debe ingresar con la cuenta de la Universidad de Lima)

1.3 Material #3: Animatic “quiero”

<https://drive.google.com/file/d/15X-sauCGAMGJsSf9n3Tx0Ea1jKorNGKo/view?usp=sharing>

g

2. ANTECEDENTES

2.1 La industria musical en el Perú

En los últimos años, la escena musical del Perú ha ido creciendo de manera exponencial. Cada vez se presentan más bandas y solistas nuevos. La oferta de géneros musicales se ha diversificado con intensidad repercutiendo en una gran innovación cultural y artística. Tenemos a grupos de indie rock, folk, agrupaciones de fusión, de cumbia psicodélica, electrónica y una gran generación de cantautoras y cantautores. Para entender cómo se inicia una carrera musical en Lima, se conversó con representantes de diversos artistas emergentes. Ellos coincidieron en que las bandas y solistas comienzan a comercializar su música en conciertos pequeños y locales propios. Muchos recurren a colaboraciones con artistas con mayor alcance, por lo cual establecer una red de contactos es esencial para crecer en esta industria. Asimismo, los medios tradicionales como la radio y la televisión brindan un limitado espacio para la difusión de nuevas ofertas musicales. Es por ello que los bares limeños, festivales y ferias son el espacio por excelencia de promoción y crecimiento de esta nueva “movida”, la cual busca abrirse paso en toda Latinoamérica.

Sin embargo, las redes sociales llegaron a cambiar el panorama. Su rol se vio amplificado ante la pandemia. Esta afectó a muchos artistas de forma positiva en el proceso creativo, como también de manera negativa económicamente debido a la imposibilidad de ofrecer conciertos. Es por esto que se intentó trasladar las experiencias presenciales a conciertos virtuales, los cuales sólo evidenciaron la suma dependencia que recaía en los espectáculos.

A pesar de ello, los chicos de la banda reconocen que las redes sociales han abierto una nueva puerta a los artistas para conocer a su audiencia y ampliarla. Por eso mismo, desean convertir estas plataformas en un espacio de interacción con su público.

Las redes sociales terminan teniendo un rol de mayor importancia, en especial si la banda se creó durante el contexto pandémico, como es el caso de cruzcaiman, quienes no tuvieron la oportunidad de darse a conocer de manera presencial en algún bar o

feria limeña como muchos suelen hacer. Con esto en mente, crear un fuerte estilo y personalidad visual a través de su material como grupo, ya sea fotografías y videoclips, es determinante para crear una conexión con el público.

2.2 Diagnóstico previo

“cruzcaiman” está conformada por Paul Sáenz Mejía y Adrian Mora Domínguez, ambos se juntaron a inicios del 2021 debido a intereses musicales similares y se plantearon el reto de crear una banda que revalorice las melodías afroperuanas como el *landó*, el *festejo*, entre otros. Es así que a finales de abril lanzaron su primer single “quiero”, el cual mezcla el pop, indie y el festejo de una forma particular, creando así su estilo como banda. Su nombre “cruzcaiman”, fue elegido por dos razones. Por un lado, el nombre está relacionado a la isla Boïs Caiman, en donde se dio la primera revolución que culminó con la esclavitud en América. Por otro lado, se inspiraron en el apellido Santa Cruz, al tener mucho valor dentro de la cultura afroperuana, naciendo así, “cruzcaiman”.

En el momento en el que este proyecto inició, la banda contaba con 320 seguidores en su cuenta de Instagram. Asimismo, poseían 14 publicaciones que giran en torno a su primera canción: “quiero”, 3 reels y un live subido a IGTV por el estreno de su primer single.

En conjunto desarrollaron un manual de marca para aterrizar referencias relacionadas con su estilo y personalidad. Ahí se detallan conceptos como *Lo-Fi*, el cual hace referencia a “low fidelity” (baja fidelidad), un tipo de música con pobre calidad de sonido en oposición al Hi-Fi (alta fidelidad). Este estilo también puede verse en lo visual al producirse proyectos a través de medios anticuados o bien conocidos ahora como “vintage” que poseen fines estéticos. Asimismo, el Pop Art se encuentra dentro de sus recursos recurrentes, el cual es una corriente inspirada en la cotidianidad y los bienes de consumo. Por último, también aparece la cultura afroperuana y texturas como el efecto granulado y el grunge.

Con respecto a la letra de su primer single “quiero”, se connota un anhelo latente de estabilidad. Es una historia de desamor que no busca relatar una relación en específico, sino reflejar el deseo de superar la partida de una persona.

cruzcaiman busca exponer estas ideas mediante un videoclip conceptual, prefiriendo darle protagonismo a las sensaciones frente a una narrativa clara y “anticuada”, como ellos la denominan. Por su parte, se mostraron indiferentes al aparecer dentro de este. Por el contrario, enfatizaron mayor interés en propuestas de arte y fotografía con el objetivo de crear contenido con un estándar estético y lleno de significación.

2.3 Justificación

Actualmente la banda necesita ganar notoriedad en el rubro, empezar a crear contenido relacionado a su canción ya existente y a las otras dos que están por salir. Asimismo, buscan crear un precedente para sus próximos proyectos. Teniendo en cuenta las necesidades de la banda, este videoclip es el punto de partida para marcar un estilo audiovisual que represente a cruzcaiman, ya que este es su primer single, y por ende, su primer video musical.

2.4 Objetivos del trabajo

Tomando en consideración lo mencionado sobre el interés de la banda de realizar un videoclip para su primera canción, nuestro proyecto tendrá como principal objetivo satisfacer todos los requerimientos del cliente a través del producto audiovisual que se realizará. Cabe resaltar que en los objetivos de la banda, prima el enfoque artístico basado en propuestas de arte y fotografía que tengan como eje el anhelo de estabilidad.

Para ello, se debe construir un video musical que cumpla con el propósito de ser la representación audiovisual de los conceptos de la canción. Esto se logrará creando una propuesta creativa que combine un ambiente abstracto y surrealista apoyándose

en la letra de la canción. Asimismo, se integrarán las referencias del público objetivo, tanto estéticas como culturales con el fin de generar interés por la pieza musical.

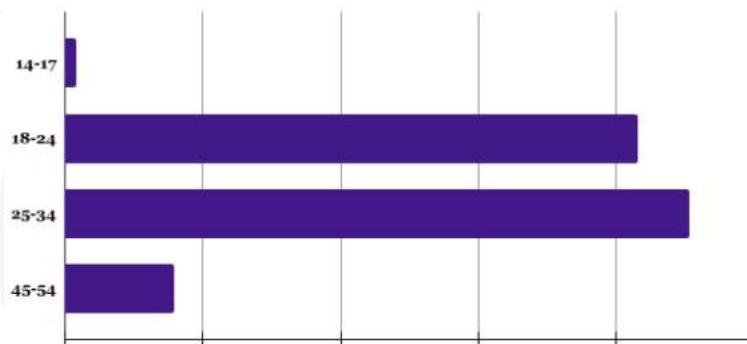
De igual manera, se quiere lograr una producción de un estándar cinematográfico a nivel formal, y así, generar trascendencia para nosotros como realizadores y para la banda.

2.5 Perfil del grupo objetivo

Como primer paso para determinar el target, se tomó como referencia las estadísticas de la banda en sus redes y en la plataforma de Spotify.

Figura 1.
Audiencias de cruzcaiman en Instagram y Spotify

Audiencia en Instagram de CruzCaiman por segmento de edad en %



Audiencia en Spotify de CruzCaiman por segmento de edad en %



En estos gráficos se puede identificar que el rango de edades de sus redes como banda, es mucho más amplio al de las estadísticas que presentan en Spotify. En el segundo gráfico, lo que se mide son las reproducciones de la canción más que la banda en sí misma.

Para empezar, se identificó el target de cruzcaiman, que ellos mismos definen como: Adultos jóvenes entre los 18 y 25 años, gustan de la música Indie, Pop, Folk, Alternativa y sus derivados. Suelen tener cercanía con el arte en general. Entre las carreras que el público estudia se encuentran: Ciencias de la Comunicación, Música, Artes Escénicas, Pintura, entre otros; utilizan plataformas de streaming digital como Spotify y Youtube para descubrir nueva música.

Es así que, evaluando la canción y la propuesta que el grupo tiene en mente, determinamos un público objetivo general para el videoclip:

Jóvenes adultos interesados en los géneros indie, folk, rock alternativo e indie rock. Sienten placer por descubrir canciones nuevas, sobre todo cuando el artista es peruano. Hacen playlists y las escuchan dependiendo de su *mood*. Las redes sociales que más emplean son Spotify e Instagram. En este último, suelen seguir a los artistas o bandas que más les gustan. En lo que respecta a los videoclips, prefieren los conceptuales y que presenten estéticas como la vintage, low-fi y old fashion.

Tomando en cuenta que Youtube será la plataforma en la que será publicada la pieza, se buscó que nuestra propuesta apueste por un tratamiento de la imagen que siga las estéticas ya mencionadas, así como un montaje intenso que atrape la atención del espectador hasta el final, recurriendo a una estilo expresivo más que narrativo.

2.6 Casos referenciales

Teniendo en cuenta el tipo de videoclip que se buscó realizar, presentamos los siguientes casos referenciales divididos en seis puntos. Estos constan de videoclips que nos sirvieron de manera estética, técnica y musical. Asimismo, añadimos otros referentes, que si bien no son musicales, generan las sensaciones que se quisieron transmitir con nuestro producto final.

2.6.1 Referencias Musicales

a. Pienso en tu mirá - Rosalía

En lo que respecta al arte, *Pienso en tu mirá* es un videoclip en el que trabajan con los objetos para reflejar el concepto de manera metafórica y aluden a las emociones a través de estos, empleando diferentes elementos que connotan lo que involucra tener una pareja celosa. Este tratamiento de los elementos fue un gran referente dentro de nuestra propuesta de arte con la cual se buscó aludir al “anhelo de estabilidad”.



Figura 2. Pienso en tu mirá - Rosalía

b. Habitación - Santa García

Así como Rosalía, Santa García también le da un peso simbólico a los objetos en su videoclip “Habitación”, en este, utiliza sus propios objetos aludiendo a su concepto: nostalgia, ya que nos cuenta sobre su malestar de haberse mudado y cuánto extraña Lima. <https://www.youtube.com/watch?v=oclllex30RoA>



Figura 3.
Habitación -
Santa García

c. I lost a friend - FINNEAS y Till Forever Falls Apart ft. Ashe

El concepto central de *I lost a friend* gira en torno a la pérdida de un amigo, el cual se ve reflejado en su propuesta audiovisual en la que incluye una caminata coreografiada llena de significación gestual y de movimiento. Asimismo, la locación solitaria junto a la aparición de individuos aportan de forma positiva al concepto.

https://www.youtube.com/watch?v=3mMVcCMO_Ng

Por otro lado, *Till forever falls apart* simboliza el final de una relación y lo duro que es atravesar por algo similar. Al ser un espacio que se le hace difícil caminar pero sencillo pensar en voz alta, no solo aporta considerablemente al concepto, sino que es suficiente para alcanzar el protagonismo del videoclip.

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

Al ser “quiero”, una canción que habla de este intento progresivo de escapar de sus recuerdos, buscamos cómo reflejar esta idea no solo con el arte y la fotografía, sino también a través de la corporalidad del personaje. Vemos en estos dos videoclips un empleo artístico del movimiento que queremos ver reflejado en nuestro proyecto.



Figura 4. I Lost a Friend y Till Forever Falls Apart

d. Nos Queda Mucho Dolor por Recorrer - Ed Maverick

El videoclip de la presente canción trata acerca de un trío amoroso y cómo es que se sufre cuando uno no es correspondido. En este, la protagonista viaja entre sus recuerdos y el presente mediante la técnica *match cut*. Este fue un gran referente dentro de nuestra propuesta para unir las escenas del personaje con las sensaciones que evoca el concepto por medio de un elemento en común y así poder jugar entre interiores y exteriores. <https://www.youtube.com/watch?v=ETtAYhHTtc>



Figura 5. Nos queda mucho dolor por recorrer - Ed Maverick

e. Jimmy Sparks - The Lumineers

Jimmy Sparks pertenece al álbum “III” de la banda The Lumineers. Ellos juegan con todos sus videoclips al presentar una historia correlacionada entre ellos. Este se centra en la derrota del personaje principal y en cómo se siente, sobre todo, hacen una comparación entre lo feliz que un día estuvo y lo mal ahora se encuentra. Es así que utilizan otro tipo de *match cut* en el que unen situaciones opuestas para generar mayor contraste con la situación actual que se vive. Nosotros, por el contrario, optamos por transiciones que permitieron a nuestro personaje transportarse, no a su pasado sino de un espacio a otro de manera orgánica. <https://www.youtube.com/watch?v=cLZZ06O1Dpk>

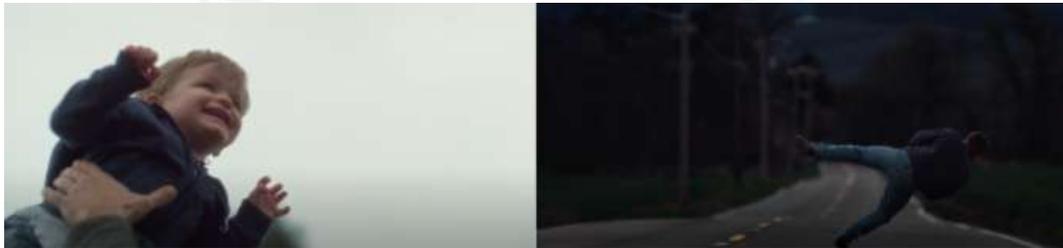


Figura 6. Jimmy Sparks - The Lumineers

f. Párteme la cara - C. Tangana & Ed Maverick

En el videoclip de C. Tangana junto a Ed Maverick representan visualmente una rutina utilizando como herramienta la recurrencia simbólica. Lo que más nos interesó de este videoclip, fue el colocar una misma idea de diferentes formas para enfatizar su significado. Por ejemplo, alude a la “cruz” de forma diferente a lo largo del clip, lo cual transportamos a quierro pero con nuestro concepto: búsqueda de estabilidad.



Figura 7. Párteme la cara - C. Tangana & Ed Maverick

2.6.2 Referencias no musicales

a. Sound Of Metal

La película **Sound Of Metal** narra la vida de un baterista que pierde la audición. La temática de la misma y la forma en que representan sensaciones como soledad, descuido, fatiga, tristeza e inestabilidad a través de escenarios “vacíos” fue un gran referente para la propuesta del significado que le buscamos otorgar a la casa de nuestro protagonista. El uso de la luz natural sirvió como referencia para el planteamiento de luces y la atmósfera que buscamos crear dentro del videoclip.



Figura 8. Sound of Metal

b. Estética

Por último, tenemos como punto de partida la estética que la banda ya ha venido trabajando con respecto a sus imagen de marca, como lo son sus fotografías y concepto. Seguiremos la línea de la paleta de colores así como la iluminación en clave baja de los productos visuales que lanzaron en su página para el estreno de la canción. Asimismo, tomaremos en cuenta recursos como el granulado y la textura grunge.



Figura 9. Manual de marca de cruzcaiman

Sobre la propuesta estética del grupo, la paleta de colores, las sensaciones que queremos generar y el planteamiento audiovisual en general del videoclip, profundizaremos más adelante al momento de desarrollar la propuesta creativa dentro de la sección de realización.

3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

3.1 Etapa de preproducción

3.1.1 Primer contacto con el cliente

En abril del 2020, escuchamos una canción en la historia de Instagram de una fotógrafa que seguimos. Ella le había realizado una sesión a esta nueva banda que acababa de sacar su primer single. A partir de ello, tuvimos nuestro primer contacto y surgió la idea de trabajar juntos debido a que cruzcaiman tenía planes de realizar su primer videoclip.

Dos días después tuvimos nuestra primera reunión con la banda vía zoom. En esta conocimos a los integrantes Paul Saenz y Adrian Mora. Ellos nos explicaron el camino por el que querían llevar a su banda, la cual buscaba alejarse de la cultura mainstream. Ambos coincidieron en su interés por enfocarse en las sensaciones que debe evocar su contenido como banda, tanto musical como audiovisual. De esta forma pudimos saber el tipo de producto que buscaban y su personalidad como grupo.

Por nuestra parte, les explicamos el proceso de grabación con fechas tentativas, cómo se abordaría el financiamiento y una primera idea creativa que realizamos en base a la letra de la canción. Esta giraba en torno al “intento constante de nuestro personaje por escapar de sus recuerdos”. La banda nos contó que habíamos logrado poner en palabras el concepto que tenían en mente para la canción. De igual manera, ellos nos proporcionaron documentos esenciales como el manual de marca, referencias musicales y audiovisuales para poder seguir el estilo visual que buscaban.

Desde el primer acercamiento les expusimos que queríamos tener un proceso creativo en conjunto para que tanto ellos, como clientes y nosotros, como realizadores, siempre nos encontremos en la misma página en cuanto a lo que se buscaba expresar. Esto nos benefició enormemente a lo largo del proceso ya que tener a un cliente involucrado influye a que el flujo de trabajo sea más rápido y eficaz. Un punto importante de la reunión que rescatamos es que pudimos conocer la calidad de

personas con las que íbamos a trabajar en un proyecto tan importante como es el proyecto de tesis.

3.1.2 Proceso Creativo

a. Acercamiento al público

El proceso creativo inició con una investigación del público interesado en géneros musicales similares y personas que ya seguían a la banda. A través de estas entrevistas conseguimos nuevos referentes en base a la estética y tipo de videoclips que el target suele ver. Asimismo, recabamos información sobre lo que más les atrajo de la canción, ya sea ritmo o letra, para poder aprovechar de la mejor manera ese aspecto en el plano visual.

Por un lado, dentro de los artistas/bandas que más se repitieron se encuentran RadioHead, Miley Cyrus, Billie Eilish, Tom Misch y The Lumineers. Todas estas poseen producciones audiovisuales que le dan prioridad al concepto frente a una narrativa. Tanto el arte como el trabajo de iluminación le brindan nuevas capas de significación al proyecto. Cada una ofrece una determinada información que al unir las, confluyen de manera óptima dándole forma al concepto requerido.

Por otro lado, lo que más les atrajo de “quiero” fue el ritmo de la canción debido a que el beat varía con lo que parece ser instrumentos nacionales como el cajón. El público valora que la banda proponga revalorizar la cultura afroperuana mediante la mezcla de nuevos géneros. Este ritmo se tuvo en cuenta a la hora de la propuesta de edición.

b. Conceptualización del videoclip

Después de conocer los requisitos de la banda y entrevistar al público objetivo, reunimos suficiente información para desarrollar nuestra visión del videoclip.

La **historia** nace a partir de las emociones que la banda espera que el espectador sienta al terminar de escuchar la canción. Estas giran en torno a una mezcla de

crudeza junto al anhelo de estabilidad, marcando así la propuesta conceptual. Dentro de esta, se planteó un final en donde el personaje se encuentra a sí mismo frente a frente en el mismo lugar donde todo comenzó, dando a entender que el protagonista no podrá escapar de sus recuerdos. Es así que al proponer este final, nace el concepto de atemporalidad, volviéndose un código que se ve reflejado en el planteamiento narrativo: **“Un hombre se encuentra en una casa estancada en el tiempo en donde sus recuerdos son su peor enemigo. Cree que la salida más fácil es escapar de ellos para así rescatarse a sí mismo. Sin embargo, no lo logra”**. Una herramienta para demostrar la atemporalidad son los loops en el tiempo. Estos se vuelven el antagonista de nuestro personaje, una barrera que le es imposible derrumbar.

Por otro lado, al proponer la secuencia de planos en nuestro guion técnico y shotlist (Anexo 1 y 2), nos basamos en lo que, según el público objetivo, hacía más atractiva a la canción: el **ritmo**. Es así que desarrollamos lo que denominamos “el *montaje de locura*” en la parte final del videoclip, el cual es representado mediante cortes rápidos y aleatorios que evocan cambios en el tiempo y espacio. Este nace con la finalidad de ser una suerte de clímax en el viaje de nuestro personaje alineándose con el aumento del beat de la canción. De esta forma, empezamos a crear el tipo de lenguaje que usaría nuestra pieza audiovisual, brindándonos licencias para emplearlo más adelante durante el proceso de postproducción.

Buscando incorporar los gustos del público se propuso una edición rítmica general. La banda opinó que este tipo de montaje permite darle contundencia en ciertas partes del video y acentuar las sensaciones que tanto buscaban expresar; no obstante, también puede llegar a tornarse predecible. Es así que nos pidieron que tengamos cuidado con el uso excesivo de este tipo de cortes. Ellos nos explicaron que si bien el beat de la canción es acelerado, asociándose con un mood alegre, la letra, por el contrario, es triste. Por ende, nos recomendaron que sería mejor alargar la duración de algunas tomas con el fin de crear un subtexto visual que de mayor protagonismo a la letra y, por ende, al sentimiento que ésta evoca.

Con respecto al **estilo visual**, el referente más exacto de la banda es la película Sound of Metal, en la cual se logra crear una atmósfera relacionada a la historia decadente y

de lucha interna por la que atraviesa su personaje principal, reflejada en una fotografía en clave baja. Asimismo, el manual de marca que la banda desarrolló en sus inicios nos permitió elegir la gama de texturas, colores, corrientes y estilos que conforman la identidad visual de cruzcaiman. Dentro de estas se encuentran el granulado, lo grunge, el efecto Lo-Fi y la paleta de colores verdes. Por último, el trabajo fotográfico previo de la banda es un referente esencial debido a que es el primer acercamiento visual que ellos ponen en práctica. Además, se decidió que el espacio que utilizaron para la sesión fotográfica sea el mismo para el videoclip. Descubrimos que los Pantanos de Villa, al ser un lugar desolado y sin vida, las ideas de alejamiento, inestabilidad y decadencia confluían perfectamente con el concepto de la canción.

c. Materiales creativos iniciales

Para poder plantear nuestra idea de manera efectiva a la banda se realizó un animatic (Material 3) y un moodboard. El primero consistió en una recopilación audiovisual basado en imágenes y vídeos de stock, enfocándonos meramente en los movimientos, ritmos del proyecto y desarrollo de la historia. El segundo sirvió como complemento visual del animatic para marcar colorización, planos, conceptos de lugar, y en general, la estética que se trabajó.

Este se dividió en dos secciones: la central que representa todo lo que sucede dentro de la casa estancada en el tiempo y la parte exterior en la que se puede observar cómo se presenta este mundo que será recorrido por el personaje para conseguir su objetivo.

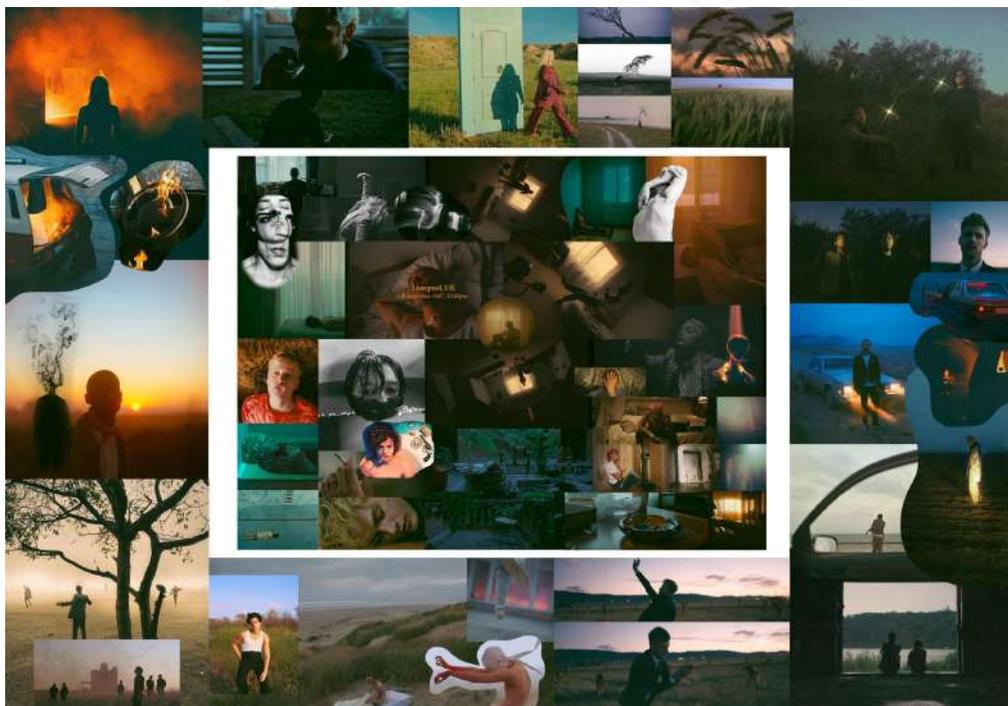


Figura 10. Moodboard

La banda estuvo muy entusiasmada luego de ver las referencias visuales y la estructura del guion técnico. Después de que los chicos de cruzcaiman aprobaran estos productos creativos, aterrizamos a detalle cada propuesta (de dirección, fotografía y arte).

d. Equipo y casting

Dos meses antes de la grabación, se empezó a reclutar el equipo técnico que formaría parte del proyecto, quienes fueron amigos que conocimos a lo largo de la carrera. Este estuvo conformado por 11 jóvenes universitarios que desempeñaron diversos cargos. Uno fundamental fue el “foquista”, ya que se tenía mapeado escenas con movimientos coreografiados.

En cuanto al proceso de casting, desde un inicio se supo el perfil que buscábamos debido a que el movimiento corporal nos pareció una herramienta fundamental para expresar de una manera artística y más sensorial el concepto a través de un caminar coreografiado. Este se convirtió en un elemento principal de nuestra pseudo narrativa, la cual apoyó a crear el microuniverso visual y rítmico que caracterizó a la pieza musical. Este concepto es abordado por Lapierre, A., & Aucouturier, B. (1977):

Para llegar al inconsciente, nos servimos de la acción, prescindiendo del lenguaje verbal. Nos ayudamos de nuestro cuerpo y entramos en contacto con el espacio y los objetos, que nos hacen entrar a un nivel casi inconsciente. Mediante el movimiento expresamos nuestras tensiones emocionales, damos rienda suelta a la autenticidad de la persona, a expresar sus deseos.
(Lapierre, A., & Aucouturier, B.1977, Pag 16)

Por lo tanto, el movimiento, al estar cargado de significación emocional, encaja perfectamente con nuestra propuesta conceptual. Teniendo esto en cuenta, se consiguió a un bailarín que cumpliera con las características requeridas.

Finalmente, se reunió a todo el equipo por zoom y se les presentó el tratamiento visual y la esencia de la pieza haciendo énfasis en el trabajo en conjunto que nuestro equipo de fotografía y arte tendrían que llevar a cabo. Esto era importante ya que buscábamos que los interiores se diferenciaron de los exteriores a través de un trabajo íntegro entre los departamentos previamente mencionados.

e. Propuesta de Dirección

El objetivo fundamental fue evocar visualmente el sentimiento de encierro y anhelo de estabilidad en un espacio atemporal. Se hizo énfasis en lo conceptual al crear un ambiente abstracto y, hasta cierto punto, surrealista basado en la letra de la canción.

Diferenciar lo que cada locación representa para nuestro protagonista fue crucial. Se dirigió al bailarín para que su corporalidad: gestos, acciones y reacciones sean el resultado de la sensación específica que busca reflejar cada espacio.

Por un lado, la casa representa un estado decadente para nuestro personaje, en esta, lo abruman los recuerdos de un antiguo amor. Los objetos que reflejan descuido y desesperación también aluden al posible pasado que vivió con una persona especial y lo que ésta dejó al irse. Asimismo, al encontrarse en un espacio atemporal se plantearon elementos que nos introdujeron a esta falta de comunicación por parte de nuestro protagonista con el mundo real, estos reforzaron el sentimiento de encierro ya que no cuenta con las herramientas que lo ayuden a cumplir con su objetivo: salir. De igual manera, la luz dentro de la casa se manipuló para significar que se trataba del mundo interior de nuestro personaje. Las fuentes de luz exterior representan una posibilidad de escape de lo que busca olvidar. La composición maximizó la sensación de captura, de encierro que el mismo espacio impone a la persona, como una prisión autoimpuesta. Los movimientos de cámara, como los rolls, o también conocidos como los planos inception, y los travellings in y out, lograron crear una desconexión del personaje con su entorno caótico, haciéndolo más vulnerable y aumentando la tensión.

Por otro lado, los exteriores son un espacio de lucha para este, donde demuestra más esfuerzo para conseguir la estabilidad que añora. Siente que se encuentra “más cerca de la meta”. Sin embargo, a pesar de sentir que este espacio no lo sofoca tanto como

la casa y sienta más libertad al tratarse de un espacio abierto, se creó una atmósfera lúgubre y un tanto sombría con la finalidad de hacernos pensar dos veces si de verdad se encuentra más próximo a la salida. Asimismo, se buscó reflejar el inconsciente de nuestro protagonista y lo más profundo de sus recuerdos a través de objetos que se encuentren en su camino. Por ejemplo, el carro representa una carga emocional grande para él, ya que en este vivió un evento que marcó un antes y un después en su vida. Otro ejemplo es el uso de manos externas que representan anclas que no le permiten avanzar.

Además, a través de los movimientos de cámara, utilizando planos aberrantes, transiciones y match cuts entre los interiores y exteriores se remarca el beat progresivo de la canción. Los movimientos del actor, específicamente el caminar coreografiado, se ven influenciados por distintos movimientos básicos del festejo con lo cual se busca resaltar el concepto diferenciador de la pieza musical.

Cabe recalcar que la imagen final del videoclip cuenta con un trabajo de colorización en el cual predominan los tonos verdes oscuros y fríos. Estos fueron trabajados también a la hora de pensar las imágenes, a través de objetos o luces. Según Heller (2004) en su libro “La psicología del color”, menciona que estas tonalidades suelen estar vinculadas a la desgracia y decadencia, ya que son una mezcla entre un verde que simboliza la vida y un negro que alude a la muerte. Al mezclarlas “forman el acorde de la destrucción”. Asimismo, refleja toxicidad y descomposición de la vida.

f. Propuesta de Fotografía

A través de la iluminación en clave baja – la cual tiene la capacidad de crear un ambiente triste y misterioso como lo menciona Landau (2014) en su libro “Lighting for Cinematography” –, la composición y los movimientos de cámara, buscamos acentuar el sentimiento de encierro provocado por el espacio en el cual se encuentra nuestro protagonista.

1. Iluminación

Durante el día en **interiores** se trabajó con fuentes de luz natural proveniente de las ventanas o puertas cercanas. Esto debido a que queríamos dar la sensación de que la mente de nuestro protagonista se encuentra a oscuras y que lo más cercano a la salida de ese lugar, el cual representa su mundo interior, es el exterior. Dentro de la casa se siente hundido y sin escapatoria, pero al acercarse a alguna de estas fuentes de luz exteriores podremos observar un anhelo a salir de ese lugar, una posibilidad.



Figura 11. Iluminación con luz natural en interiores

Por la noche se grabó con luz cálida artificial haciendo uso de pequeñas lámparas de tonalidades naranjas ya que se buscó acentuar la idea de que la casa en la que se encuentra representa, a pesar de todo, un lugar seguro en el que los recuerdos de este antiguo amor perduran para siempre. El conflicto es que ahora busca olvidarlos. Este tipo de luz sirve como metáfora de encontrarse en el mundo interior de nuestro protagonista haciendo referencia a la letra de la canción en la que se mencionan que las ganas de estar con esta persona son como *un fuego quemado entero y anhela volver a su centro*, a su interior.



Figura 12.
Iluminación artificial cálida

De igual modo, hay dos momentos de la canción en los que se utilizarán dos recursos adicionales dentro de la casa. Con el primero se busca hacer énfasis en la dirección de la luz sirviendo como una metáfora visual de la posible salida de su encierro. Esto se logró haciendo humo en el ambiente.



Figura 13. Dirección de la luz

Los contraluces sirvieron para enfatizar el encierro de nuestro sujeto durante el montaje final en el cual se reveló el loop en el que se encontraba atrapado.



Figura 14. Contraluces

En cuanto a los exteriores se trabajó con luz natural la mayoría del tiempo, se buscó aprovechar el elemento de neblina tanto en el día (desde las 3 hasta las 5:30pm) como en la noche (desde las 6 hasta las 7pm) para crear una atmósfera lúgubre y sombría.



Figura 15. Exteriores, luz natural

Por otro lado, en la parte final de la canción aparece un carro. Cuando nuestro personaje se encuentra fuera de este se utilizan las luces del vehículo para iluminarlo. Cuando ingresó, la luz cambió y se comenzó a usar una tonalidad de luz roja, la cual venía del interior del carro y fue trabajada con diferencias cromáticas. Esta elección se da con el fin de representar que se trata de un objeto con una gran carga emocional para nuestro protagonista.



Figura 16. Iluminación en el carro

2. Composición y planos

En cuanto a la composición, se buscó encerrar a nuestro personaje dentro de los encuadres, haciendo alusión al estado en el que se encuentra. Esto se logró con los marcos naturales de la escena y con un trabajo en conjunto con la dirección de arte.

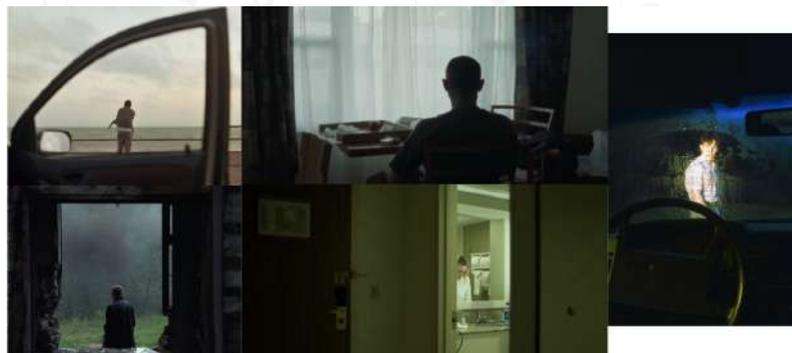


Figura 17. Composición de encierro

La composición “cuadro dentro de un cuadro” sirvió para destacar a nuestro protagonista, aislarlo y aumentar la sensación de profundidad dentro de la imagen.

Por otro lado, usamos planos generales y enteros para remarcar la situación de soledad y mostrar que alrededor de él no se encuentra absolutamente nadie. Cuando el protagonista está intentando escapar, los planos anteriormente mencionados se intercalarán con planos detalle desde distintos ángulos, como por ejemplo, a nivel de los pies, para que el espectador sienta que está corriendo junto a él. También se utilizaron planos busto o primeros planos ya sean frontales o laterales para poder sentirnos más cercanos a nuestro protagonista, empatizando más con él al ver sus expresiones de manera más clara.



Figura 18. Planos generales

En exteriores, la línea del horizonte ocupó la mayoría del espacio, haciendo sentir a nuestro personaje pequeño dentro de este lugar. Sin embargo, durante el proceso de su camino, esta fue cambiando de posición. Pasó a encontrarse en el tercio inferior de la imagen para que él pueda predominar en el encuadre al momento en que decide salir de la casa por su propia cuenta. Por último, el horizonte fue “borrado” durante el *montaje de locura*, es difícil ver dónde se encuentra el límite, debido a todos los recuerdos, a la lluvia y a la oscuridad.



Figura 19. Líneas de horizonte

También se trabajó con la regla de los tercios a lo largo del videoclip y se tomó muy en cuenta los cuadrantes de la imagen para lograr una significación mayor junto con la dirección de arte, así como la composición centrada vista en las anteriores referencias.

Al jugar con los movimientos de cámaras para presentar el mundo caótico de nuestro personaje, estas dos reglas se rompen adrede.

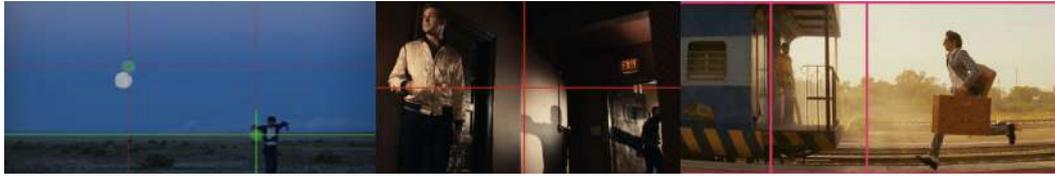


Figura 20. Regla de los tercios

De igual modo, se utilizaron planos aberrantes en movimiento por dos motivos. Primero, para adentrarnos a su mundo inestable y segundo, para crear intensidad en los momentos de locura. Estos ingresan por movimiento.



Figura 21. Planos aberrantes

Por último, los planos detalle en formato bodegón como del mismo personaje, nos permitieron plasmar de manera visual las sensaciones de inestabilidad, descuido y soledad. Se ven al presentar su mundo y cuando desbloquea algún recuerdo.



Figura 22. Planos bodegón

3. Movimientos de cámara y equipos

Los planos detalles revelan información del estado mental de nuestro protagonista o de lo que sus recuerdos significan. Para esto, se utilizó un objetivo de distancia fija de 50mm para trabajar con diafragmas más abiertos que permiten una menor profundidad de campo y de esta forma el espacio queda en segundo plano. De igual

modo, la luminosidad que nos brinda los diafragmas de este tipo de lente –como $f/1.8$, $f/2$, $f/2.8$ y $f/4$ – nos sirvieron para aprovechar mejor la iluminación del ambiente como punto principal y no depender de luces artificiales.

Para los planos realizados en interiores se intercaló entre lentes de distancia normal y lentes angulares leve. Con este último objetivo se busca hacer parecer que un espacio sea mucho más grande de lo que es. También crea un efecto de irrealidad en la imagen, esto producirá un espacio más abrumador para nuestro personaje.



Figura 23. Variedad focal

Otro ejemplo de cómo se puede utilizar este tipo de objetivo en interiores sin crear una gran deformación es *Amelie*, del director Jean Pierre Jeunet.

Por otro lado, se utilizaron distintos movimientos de cámara a lo largo de la pieza audiovisual que reforzaron los sentimientos que nuestro protagonista estará viviendo.

El roll o también conocido plano inception nos introduce al mundo caótico en el que se encuentra a través de un movimiento de rotación sobre el eje z.



Figura 24. Plano Inception

Asimismo, se realizaron varios travellings laterales con la finalidad de seguir a nuestro personaje mientras busca la salida; así como travellings circulares, los cuales

tuvieron como función principal acentuar la incompreensión de nuestro protagonista con respecto a la forma en que llegó al lugar en el que se encuentra. Además de barridos con tilt up y tilt downs los cuales fueron base para efectuar match cuts entre locaciones (la casa y los pantanos). Para ello, se utilizó una gimbal para el equipo.

De igual manera, al seguir constantemente a una persona mientras camina o corre se necesitó un Follow Focus inalámbrico junto con un monitor para que el foquista pueda observar con total claridad la imagen. También se dispuso de un dolly para obtener un movimiento mucho más fluido. Por otra parte, cuando el protagonista siente que ya no puede más, busca salir como sea del lugar y comienza a correr en exteriores. Se buscó un pulso medio ya que estas escenas son parte del *montaje de locura*.



Figura 25. Seguimiento al personaje

Por último, se realizaron zoom ins y zoom outs digitales en algunas escenas. Para ello, se consideró la posible pérdida de definición al hacer este tipo de zoom, por lo que el registro fue en 4k. Este recurso se ha elegido con la finalidad de crear tensión y reforzar la idea de espacio-tiempo que se plantea en la historia.

g. Propuesta de Arte

El arte de este videoclip cumple diferentes funciones. Primero la narrativa, que se ve reflejada en ciertos elementos que participan activamente en la continuación de la mini historia. Segundo, el manejo del color es clave en la significación, ya que tanto objetos como espacios mantienen un estilo cromático que refleja el concepto previamente planteado. Es así que se decidió escoger mayoritariamente tonos verdes oscuros, amarillos cálidos y turquesas. El motivo de esta elección se debe principalmente a la ubicación de estos en el círculo cromático, al estar relativamente

cerca el uno del otro, son considerados análogos y, por ende, su combinación ofrece un resultado estético. Asimismo, al igual que se mencionó en la propuesta de fotografía, dichos colores poseen una carga emocional, contribuyendo en el objetivo de comunicar la decadente situación del personaje.



Figura 26. Paleta de colores

Finalmente, la función ambiental/sensorial no solo se limita a ofrecer un estilo estético, sino que permite que el espectador sienta y comprenda aquellas sensaciones que la canción busca comunicar. Estas funciones serán expresadas en 3 categorías: espacios interiores, espacios exteriores y personajes.

1. Espacios Interiores

Por un lado, tenemos espacios interiores los cuales denotan un estado del personaje de descuido, ya que la idea es plantear a la casa como aquella cárcel en donde el tiempo no transcurre. Es el lugar que consume al personaje, le drena la energía y hace que se sienta encerrado. Asimismo, con el objetivo de expresar la presencia de un “otro” que en algún momento acompañó al personaje, es que introduciremos elementos que evidencien su ausencia y cómo esta afecta al protagonista.

a. Habitación

Esta cuenta con pocos elementos para crear un ambiente de inestabilidad, como por ejemplo, el colchón en el suelo, las cortinas blancas, las sábanas descuidadas. Estos elementos junto a paredes de color blanco o gris, crearán un ambiente decadente.

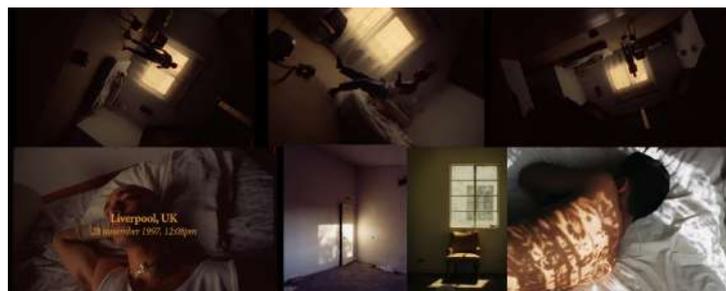


Figura 27.
Habitación

Asimismo, elementos que contribuyen a la narrativa son los cigarrillos, el cenicero negro y la silla de madera que se detallan en el guion técnico. La idea del color del cenicero alude a aquella acumulación negativa.



Figura 28. Elementos que aportan a la narrativa

Finalmente hay dos objetos que se necesitaron para los match cuts. En primer lugar está el sofá en donde aparece su otro yo. Y en segundo lugar, el espejo, el cual fue esencial para el barrido que transportó al personaje del exterior al interior.



Figura 29. Elementos match cut

b. Baño

En este espacio se conservaron los tonos claros como blanco, turquesa, celeste y verde agua. Se escapó de la monotonía del color pero mantuvo la sensación de decadencia, es por eso que fue primordial que el baño sea de los años 80 y se encuentre descuidado. Los elementos dentro de este giraban en torno de la austeridad y suciedad. Por ejemplo, cepillo de dientes, espejo rajado, jabón pequeño, afeitadora, entre otros.



Figura 30. Baño

c. Pasadizo

Este espacio al estar vacío y poseer únicamente al personaje, junto a los colores opacos y texturas ásperas, produce una sensación de soledad y suciedad.

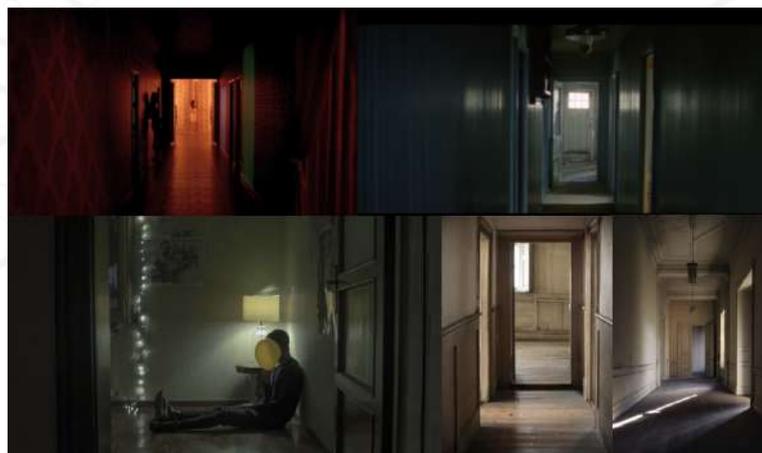


Figura 31. Pasadizo

d. Cocina

Al igual que los espacios anteriores, la cocina no contó con muchos elementos. El caño mal cerrado y el pastel de cumpleaños tuvieron un papel importante, ya que estos generaron la sensación de que alguien más estaba ahí, alguien que nunca pudo llegar. Además, su descuido alude a los conceptos tratados como la decadencia y el paso del tiempo.



Figura 32. Cocina

e. Habitación oscura

Este cuarto es el mismo que la habitación del personaje con la diferencia que este es un cuarto oscuro, ya que en este se proyectó un recuerdo del personaje en su espalda y sirvió como espacio de baile para los movimientos de Tempo con la luz azul. Además, con el fin de expresar el descuido del personaje, se mostraron elementos en el suelo que lucen como si hubiesen estado ahí por mucho tiempo y que simbolizan que el tiempo no pasa.



Figura 33. Habitación Oscura

2. Espacios Exteriores

El único escenario exterior son las áreas verdes de los Pantanos de Villa. Este espacio amplio y despejado refleja un paso más a la estabilidad del personaje. Es aquí en donde está más cerca de aquella luz que busca durante el videoclip.



Figura 34. Exterior - Arte

El colchón en medio de los pantanos de Villa nos permitió hacer la primera transición entre interior y exterior.



Figura 35. Colchón en exterior

Un objeto primordial en este escenario es el auto, el cual fue un modelo antiguo y en mal estado. Era necesario que las luces estén prendidas para aludir a la atemporalidad, asimismo, dentro del mismo se puso un segundo collar en el espejo retrovisor, uno similar al que él tiene dando a entender que la otra persona que extraña usaba uno igual.



Figura 36. Carro

3. Personajes

El personaje principal vistió un bividí blanco junto a un jean negro con una correa negra: un outfit básico reflejando la personalidad austera del personaje. Sus prendas lucieron descuidadas al igual que su peinado para hacer énfasis en el tiempo transcurrido y falta de interés en su cuidado personal. Usó anillos y una cadena fina/delgada con un símbolo tierra, el cual simboliza su anhelo de estabilidad.

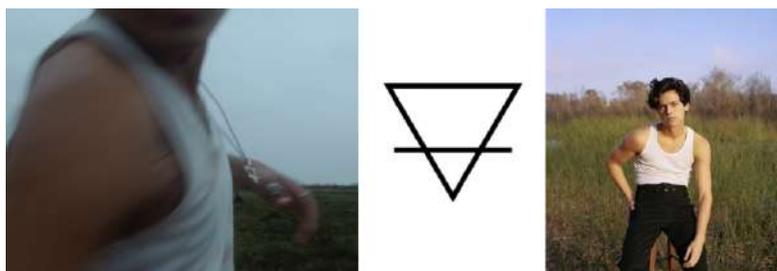


Figura 37. Personaje

Es importante entender que hay ciertos elementos de la propuesta de arte que no necesariamente son notorios o tienen un plano detalle en el videoclip. Aun así, su presencia es esencial para construir el ambiente simbólico.

3.1.3 Preproducción en otras áreas

Posterior a la reunión con cada departamento se realizó un calendario para los tests de luces y arte, scouting y demás coordinaciones.

a. Locaciones

Para las locaciones se tuvieron mapeados dos espacios. En primer lugar, se buscaba que la casa tuviera muchas entradas de luz, en especial, ventanas grandes con las cuales sea posible jugar con el contraluz. Asimismo, tener varias habitaciones era crucial para poder setear los espacios de manera conjunta y perder el menor tiempo posible. Pasadizos largos que funcionaran como puntos de fuga eran importantes en la búsqueda de la locación para poder intensificar la sensación de que la casa es mucho más grande que él y no tiene fin. Con esto en mente, 7 casas pasaron nuestro filtro.



Figura 38. De la referencia hasta la realización

En segundo lugar, para exteriores ya se tenía mapeado los Pantanos de Villa; sin embargo, igual se buscaron locaciones con casas alejadas de la ciudad para tener la posibilidad de trabajar en los dos lugares al mismo tiempo.

b. Presupuesto

Para plantear el presupuesto se realizó un desglose por área para facilitar la logística de conseguir los elementos para cada departamento.

En primer lugar, en los gastos de producción se encuentra la locación, el catering, pruebas covid, equipo técnico y movilidades. En segundo lugar, el área de fotografía contempla el alquiler de todos los equipos como la cámara, *gimbal*, luces, extensiones, monitores y el *follow focus*. Por último, el departamento de arte se encargó de conseguir la utilería, mobiliario y vestuarios empleados dentro del videoclip. Entre los más importantes estaban el carro, la estatua, el espejo, el periódico diseñado, la caja con fotografías, entre otros.

Producción	6300
Fotografía	4500
Arte	2800
Cast	1400
TOTAL	15000

Tabla 1. Presupuesto de quiero

Parte del presupuesto fue financiado gracias al “quiero fest”, mencionado en el punto 1 “Presentación”, para el cual creamos una identidad visual y gestionamos todos los procesos como la coordinación con los artistas, promoción del evento, la venta de entradas, entre otros.



Figura 39. Banner publicitario del quiero fest y Flowpage

Finalmente logramos vender 145 entradas a 10 soles cada una (TOTAL: S./1450), asistieron 70 personas y los participantes quedaron muy contentos de poder apoyar.

3.1.4 Bitácora

A continuación, mediante una bitácora, organizada desde un calendario (Anexo 3), explicaremos en qué se basó cada día de preproducción outdoor desde el scouting hasta el último día de realización.

Scouting: 3 de julio

Desde la mañana se comenzó el scouting a exteriores. Nos dirigimos a Pantanos de Villa entusiasmados por tenerlo como locación, pero conseguir el permiso y el espacio que buscábamos era un poco complicado. Antes de irnos del lugar, Adrián, integrante de la banda, nos pasó el dato de “El Rancho Los Caballos”. Se encontraba cerca y partimos al sitio. Apenas llegamos supimos que era el lugar indicado. Cumplía con la simbología que queríamos destinarle a ese espacio dentro del videoclip, con una atmósfera decadente pero a la vez estética. Los árboles, por el viento, estaban casi

caídos, como si quisieran escapar del lugar, al igual que nuestro protagonista. El dueño del lugar nos comentó que podíamos grabar sin costo alguno debido a que aún éramos estudiantes.



Figura 40. Scouting de exterior

En la tarde nos dirigimos a la primera opción de locación de casa dentro de Lima, ubicada en San Isidro. Esta cumplía con todo lo que buscábamos y entraba en el rango del presupuesto que habíamos destinado a las locaciones. Finalmente, comparada con las 7 casas filtradas, nos decidimos por esta, ya que contaba con todas las características requeridas. Además, la dueña es la madre de una compañera, por lo que aumentó la seguridad y confianza en el proceso de negociación. Asimismo, esta casa nos facilitó la movilidad, ya que al mapear las viviendas de todos los participantes del rodaje, esta se ubicaba geográficamente al centro de todas.

Recaudación de fondos: 23 de julio

Por otro lado, realizamos el *quiero fest*, un concierto profundos con el fin de aumentar nuestro presupuesto inicial. Este se explicará más a profundidad en el punto 3.4 dentro del presupuesto.

Preproducción Equipo de Foto: 24, 25 de julio y 1 de agosto

A finales de julio se realizó el primer acercamiento del equipo de fotografía a nuestras dos locaciones: la casa y pantanos. En ambos lugares se llevó a cabo la composición de planos propuesta en el guión técnico. Estar en el lugar nos permitió evaluar los movimientos de cámara y qué tanta facilidad tendría el camarógrafo para realizar los planos con el gimbal. De esta forma se empezó a ensayar la coreografía de la escena, en especial de los *match cuts* y los planos de seguimiento. Fue vital visitar con la cámara la locación de pantanos debido a que el suelo era totalmente irregular y en este lugar se tenían que realizar planos de 360° con seguimiento continuo. Practicando

pudimos escoger el mejor terreno para la grabación. Estos testeos nos ayudaron también a tener una visión más real de cómo componer el mapa de luces ya que se identificaron los espacios en los que se podría implementar la luminaria y los enchufes que había disponibles. Es así que se pudo armar una estrategia tanto para interiores como exteriores, tomando en cuenta que en este último nuestra única posible fuente de energía sería el carro que aparecería en escena.

El mapa de luces (Anexo 4) fue construido vía zoom debido al contexto de pandemia en el cual se realizó. La reunión duró 4 horas y media. Cada espacio dentro de la casa contó con un esquema de iluminación. Se realizó cada uno teniendo en cuenta que disponíamos de 6 luces y 1 fresnel.

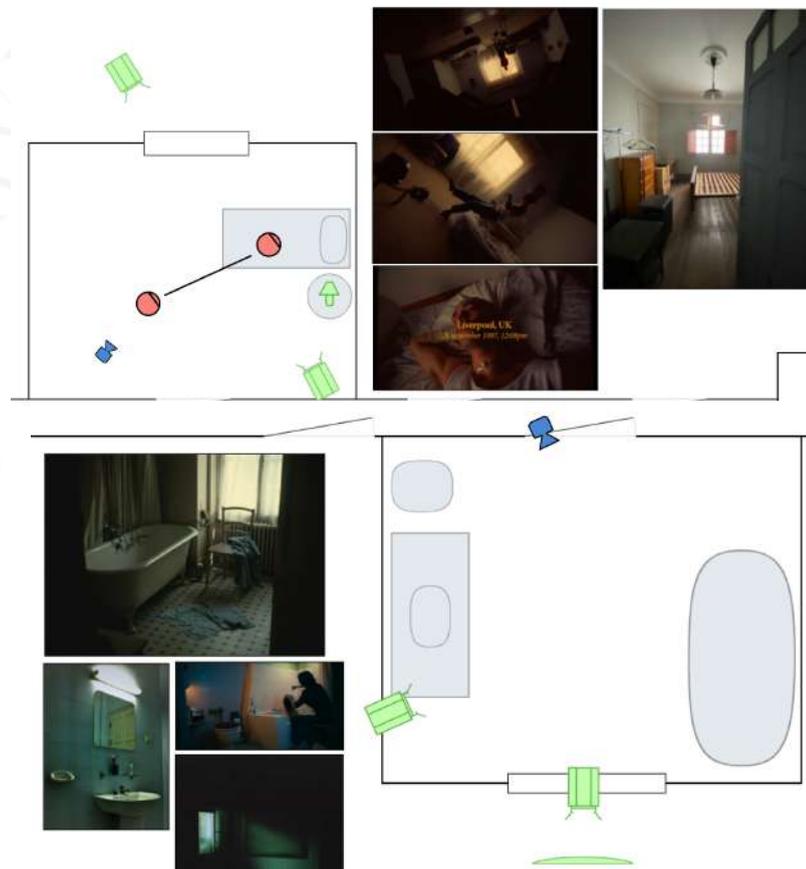


Figura 41. Ejemplo de mapa de luces en interiores

De la misma forma, se pensó en el carro en exteriores y se decidió utilizar fuentes de luz inalámbricas.

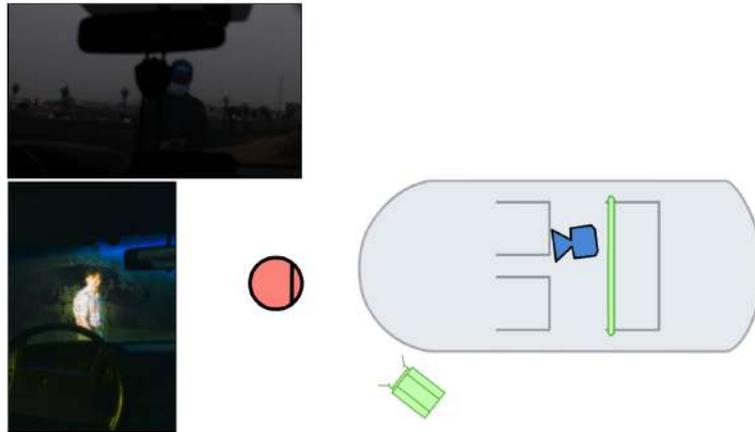


Figura 42. Ejemplo de mapa de luces en interior del carro

A algunos se les añadió más luces de relleno o la posición se cambió. El tener cada escena mapeada fue de gran ayuda al momento de realizar el pre lightning minimizando los tiempos de prueba y de esta forma, dedicarnos a ponerlo en práctica.

Plan de Rodaje: 29 jul

Se empezó a realizar el Plan de rodaje (Anexo 5) de los tres días de grabación; sin embargo, por las horas en las que se necesitaban grabar determinados planos en exteriores se optó por añadir un cuarto día. Es así que el primer y último día estuvieron destinados a exteriores mientras que el segundo y el tercero a interiores. Esto debido a que después que acabáramos de grabar en la casa debíamos llevarnos mobiliario a Pantanos. Por este motivo, se decidió dejar todo seteado y sólo desmantelarlo cuando ya no sea necesario en las tomas de interiores.

Actor: 3 y 17 de agosto

El actor escogido fue citado en un Starbucks de Chacarilla. Asistimos a la reunión junto a la directora de casting. Nos conocimos y le presentamos toda la idea del videoclip a Tempo (bailarín y actor). Él, después de escucharla, nos comentó que se

sentía muy identificado con el concepto del videoclip. Luego hablamos un poco sobre su experiencia y de nuestras expectativas con el proyecto. Este encuentro nos sirvió también para entablar una relación más cercana con el actor al que íbamos a dirigir por 4 días enteros. El mismo día que el equipo de arte se encontraba ya seteando la locación de la casa, se invitó a Tempo para que se familiarizara con el espacio y aprovechamos en explicarle el plan de rodaje con los movimientos. Tenerlo en el espacio fue de mucha ayuda para repasar el sentimiento que tendría que explorar en cada habitación y por ende su comportamiento en estas junto con las acciones descritas en el guión. Por ejemplo, la cocina funcionaría como una pecera de vidrio de la que no puede salir, el cuarto azul un lugar en el que conecta con los sentimientos de su pasado y su cuarto en el que siente su mundo de cabeza. Con esto planteado se resolvieron las dudas que surgieron en el momento. Pedimos feedback por parte de Tempo ya que buscábamos co-crear significados gracias a la sensibilidad que él ya poseía como bailarín.

Pre equipo de arte: 4, 10 y 17 de agosto

El equipo de arte visitó la casa para evaluar las habitaciones que tendrían para setear y qué elementos de utilería que ya estuviesen ahí se podrían utilizar. Nos dimos cuenta de que, más que agregar elementos, la solución para economizar tiempo y objetos era redistribuir estos para acentuar los conceptos planteados. Fue importante que la directora se encontrara con el equipo para poder mostrarles qué ángulos y movimientos iba a realizar la cámara y con ello ver el espacio específico que entraría en el encuadre para que en base a ello puedan componer cada elemento. Al contar con dos habitaciones gemelas, se escogió tener decoradas ambas al mismo tiempo: el cuarto de nuestro protagonista y la habitación azul y de esta forma reducir el tiempo de arte en el plan de rodaje. El 10 de agosto se dirigieron al Dorado, ubicado en el Centro de Lima, el Barrio Chino, Gamarra y demás galerías en el centro de la capital para conseguir la utilería requerida. Asimismo, se prestaron mobiliarios de amigos cercanos, los cuales recogimos en una movilidad uno por uno. Todos estos props se depositaron en la casa del director de arte. El 17 de agosto, ni bien comenzó el día, el equipo de arte fue a setear los espacios de la casa para que el 21 la realización de los planos se agilice y tengamos más tiempo por si ocurría algún inconveniente.

Carro: 25 de julio y 2, 6, 15 de agosto

Le comentamos a Manuel, el dueño del “Rancho los Caballos”, que se tenía mapeado una escena con un auto. Nos dijo que era imposible meter un carro ya que después sería muy difícil sacarlo por el terreno y que por ciertas zonas él paseaba a sus clientes en caballos por lo que quería el espacio libre. Esto significó un problema grande para nosotros debido a que la presencia de este vehículo era un elemento que creaba un punto de inflexión dentro del videoclip. Sin embargo, después de explicarle el tiempo y los días que el carro estaría en el lugar accedió a darnos un nuevo espacio dentro de su terreno.

Era importante llevar el carro antes para asegurarnos que el alquilado para el rodaje no se quede atascado en la arena o en algún hoyo. Fuimos a definir la posición exacta de este para determinar lo que saldría dentro del encuadre dependiendo del lugar, siempre se buscó que se vea lo mínimo de la ciudad.

Más adelante se examinó en persona el carro que se alquilaría y nos dimos cuenta que los imperfectos que poseía iban acorde al concepto de decadencia del videoclip. Finalmente, el 15 agosto fuimos a la locación con el dueño del carro con el fin de verificar si era lo suficientemente alto para entrar en el pasto, ya que el espacio tenía muchos huecos pronunciados. A pesar de ello, el vehículo sí pudo ingresar. Fue un poco tedioso cuadrarlo en la ubicación que queríamos, pero después de 20 minutos ya estaba estacionado. Esto fue necesario para conocer el tiempo que el carro iba a demorarse en ubicarse en su posición el día de rodaje y tenerlo previsto.

Prueba de Luces: 11 y 12 de agosto

La prueba de luces en la casa fue uno de los días de preproducción más largos debido a la gran cantidad de planos. Por más pequeño que sea el tiempo en el montaje, cada plano contaba con un esquema de iluminación, el cual fue evaluado el 11 de agosto desde las 10 am hasta las 11 pm y el 12 de agosto desde las 4 pm hasta las 9 pm en exteriores. Se eligieron esos horarios debido a que buscábamos saber qué tanta luz natural entraba en cada habitación durante la hora específica en la que grabaríamos dentro, lo mismo con el carro en pantanos. Esos días pusimos en práctica los

esquemas de luces planteados para cada plano y nos dimos cuenta de que la gran mayoría funcionaban muy bien. Algunos sufrieron ciertas modificaciones, se movieron de posición o se implementaron otras luces de relleno. Asimismo, se eligió trabajar sólo con luces inalámbricas y los mismos faros del carro en exteriores al no contar con una fuente de energía mayor.



Figura 43. Prueba de Luces

Todo este proceso se realizó con todo el equipo de fotografía para que cada uno sepa el nuevo esquema y de esta forma estar todos alineados los días de rodaje. El pre lighting nos benefició enormemente, al ser un equipo de 4 personas el ensayo hizo que podamos seguir el plan de rodaje de manera muy efectiva. Tener este momento previo a la grabación nos dio la oportunidad de crear la atmósfera exacta que se buscaba y que nos encontramos tranquilos.

3.2 Etapa de Realización

3.2.1 Puesta en escena

La estructura final del guion técnico estuvo sumamente ligada al aumento del beat de la canción hacia la parte final, así como a determinadas frases de la letra que a nuestro parecer y al de la banda, creímos que envolvían el viaje que nuestro personaje pasaría:

No entiendo la desconexión, calmar las ganas de ti es como un fuego quemado entero, quiero rescatar mi centro, devolverme el tiempo que perdí pensando, ignorar tu voz, sácame las dudas arde en el pecho la piel, pido quemarme las penas así no estoy bien, paz, poder convivir con este dolor. (quiero, 2020)

Tanto el inicio como el final del videoclip fueron muy importantes para marcar el *loop* de tiempo que se tenía pensado mostrar durante todo el videoclip. En ambos, aparece nuestro personaje sentado sin revelar su rostro, lo cual da a entender que en donde inicia el videoclip, también es donde acaba. El montaje inicial, antes de que comience la letra de la canción, sirve para introducir al espectador al mundo de nuestro protagonista (Tempo) y cómo se siente con respecto a este: frustrado dentro de un lugar decadente en el que el tiempo no transcurre de manera normal.



Figura 44. Intro del videoclip

Se buscó que el roll de 180 grados con el que iniciamos el videoclip creara una desconexión del personaje con su entorno caótico volviéndolo más vulnerable al estar su mundo de cabeza.



Figura 45. Puesta en escena del roll

La primera vez que Tempo se transporta fuera de la casa lo hace de manera inconsciente. Llega a un espacio que le resulta familiar y cree que está más cerca a escapar. Que todas sus cosas se muevan al lugar con él nos da indicios de que este espacio se encuentra conectado con la casa.



Figura 46. Match cut en habitación

Comenzamos con un giro 360° alrededor de él apenas logra incorporarse, todo lo que ve lo abruma y se desploma. El primer elemento que aparece en su camino estando en exteriores que hace que este se convierta en un espacio de lucha en el que demostrará más esfuerzo por avanzar son unas manos que lo jalan y no le permiten avanzar. Sin embargo, logra deshacerse de ellas. Estas acciones buscaban representar cómo podría sentirse alguien que trata de escapar de sus recuerdos, para ello nos basamos en la letra de la canción: *calmar las ganas de ti es como un fuego quemado entero*. Esta frase tuvo un timing específico con cada acción vista en escena.



Figura 47. Plano circular

Su suerte cambia cuando cree haber reconocido la voz de alguien (letra: *el tiempo que perdí pensando ignorar tu voz*). Esto hace que regrese a la casa frustrado al no encontrar la forma de mantenerse en el espacio anterior para así poder lograr entender la razón de su situación.



Figura 48. Match cut en espejo

Pasamos a la habitación azul, en ella observamos objetos que reflejan la atemporalidad y nos guían hasta donde se encuentra Tempo, uno de ellos es un periódico sin imágenes y con un titular acerca del carro, otro es un reloj que no gira y vemos fotografías antiguas en el suelo. El azul del espacio se eligió para representar la melancolía por el pasado que vivió, un lugar oscuro en el que se siente estancado.



Figura 49. Espacio azul

Trabajar y componer con la infraestructura de la casa era importante ya que queríamos que se perciba como si el mismo lugar lo encerrara contra su voluntad. Por esto mismo, la cocina principal fue utilizada como una especie de pecera gracias a los ventanales que tenía, a través de estos vemos a Tempo anhelando salir.



Figura 50. Plano general cocina

Llega un momento en el que Tempo se da cuenta de que haga lo que haga para eliminar su pasado no funciona. En una forma catártica quema el contenido de una caja pero esta aparece más tarde totalmente intacta. Harto de todo, toma acción y decide salir de la casa por sus propios medios. Lo logra. Este vendría a ser el tercer match cut antes de entrar a la última parte de la canción.



Figura 51. Secuencia en comedor

Al llegar a pantanos se da cuenta que hay algo diferente: el carro. Al tener una carga emocional bastante grande para nuestro personaje el ir hacia él es todo un performance. A través de su caminar coreografiado observamos pequeños insertos de lo que le deparará su futuro cuando entre al auto creando de esta manera más tensión. Estar frente al carro y tomar la decisión de entrar es verse cara a cara con quien era antes. Por esto mismo, cuando ingresa todas las luces cambian y, al igual que el ritmo de la canción, todo se desacelera. En toda esta secuencia las tomas son más largas y observamos a detalle cada movimiento que hace dentro del carro. Ampliamos a un plano general del auto para remarcar lo pequeño que se siente y a la vez recordar al espectador la total soledad en la que se encuentra. Cuando Tempo sale lo vemos cansado pero aún buscando salir y empieza a caminar alejándose del auto. Esta acción empalma con el in crescendo de la canción y mientras lo vemos avanzar entre la lluvia con las últimas fuerzas que le quedan entramos en paralelo a la secuencia del *montaje de locura*.



Figura 52. Secuencia en carro

En el *montaje de locura* las tomas son rápidas al igual que las acciones dentro del encuadre. Vemos cada elipsis de lo que ocurrió dentro de la casa y en pantanos, en toda esta secuencia buscamos representar la desesperación por encontrar paz. Este sentimiento se refuerza con el eco que tienen las voces y la superposición de algunas líneas de la canción. Entendemos el por qué Tempo está cansado y lo vemos desplomarse, cayendo de nuevo en la casa.



Figura 53. Montaje de locura

Entramos al mismo espacio que se utilizó al inicio del videoclip en el que sólo pudimos ver la silueta de alguien. Es aquí cuando nuestro personaje se encuentra consigo mismo y se termina de revelar el loop en el que se encuentra.



Figura 54. Secuencia revelación de loop

Seguido de este encuentro observamos cada acción que realizó pero en reversa hasta llegar al punto de realización del loop. Esta comprensión del videoclip nos permite crear mucho más impacto para el final representando que si bien el querer es hacia afuera, se puede sentir como si fuera hacia dentro. Cuando nuestro personaje por fin ha encontrado la puerta esta se cierra sola y la casa no le permite salir. Este es el final “desalentador” que la banda nos pidió y creemos que le terminó de dar el toque a todo el videoclip. Se piensa que todo acabó pero al momento de aparecer los créditos logramos observar a Tempo aún luchando por salir en el mismo lugar del primer match cut que se realizó. En esta última toma el horizonte se encuentra inclinado dando la sensación que a nuestro protagonista se le es más difícil avanzar. Esto nos sirvió para reforzar la idea del loop y los sentimientos de lejanía, decadencia e inestabilidad.



Figura 55. Secuencia final

Tomando este último punto sobre la línea del horizonte, podemos observar que a lo largo del videoclip esta fue cambiando en relación al viaje de nuestro protagonista. La primera vez que Tempo aparece en pantanos, esta se encuentra a la misma altura de su cuello representando que el lugar lo abrumba y ahoga. Cuando vuelve en segundo lugar por decisión propia, la línea del horizonte se encuentra en el tercio inferior de la

imagen. En el último intento de Tempo de salir de lugar el límite se borra debido a todos los recuerdos que lo agobian, la oscuridad y la lluvia.

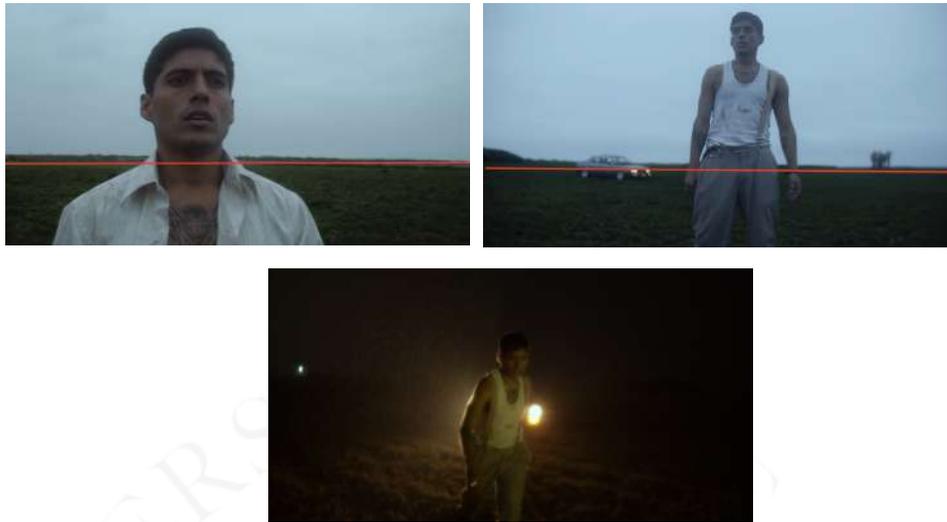


Figura 56. Línea del horizonte en el videoclip

3.2.2 Día 1

El primer día de rodaje se citó a todo el equipo en San Borja a las 10 am para llegar al “Rancho Los Caballos” a las 11:30 de la mañana. Se destinó la primera parte del día para tomas del *montaje de locura* y, la segunda parte, para las escenas del carro y caminata final, incluyendo sus ensayos. Estas dos últimas eran importantes realizarlas cuando comience a oscurecer ya que tendrían que empalmar con las que grabaríamos el cuarto día de rodaje. Subimos todos los equipos, almuerzos y snacks a la van y salimos todos juntos.

Al iniciar la grabación de la primera toma del día, tuvimos un contratiempo con la cámara Black Magic y su tarjeta de memoria. A pesar de que perdimos las primeras horas del día, siempre se mantuvo la calma debido a que se anticipó tener un tiempo extra al inicio por si surgían inconvenientes. Los planos pautados para el montaje se realizaron relativamente rápidos e incluso se grabaron algunos más que surgieron en el momento. Al prestar atención al espacio, nos dimos cuenta de nuevos ángulos y acción que podrían funcionar muy bien para el ritmo del videoclip.

En adelante, nos concentramos en respetar el plan de rodaje. Acabamos con los ensayos, el “seteo” de arte y de luces en el interior del carro y aún había luz de día. Necesitábamos que oscurezca para que la luz roja y las neblineras del auto puedan tener la suficiente potencia y no se dispersen demasiado.

Ese día comenzó a oscurecer a partir de las 6:45. El trato que hicimos con el dueño del local fue hasta las 7 pm, y evidentemente grabar 2 escenas en quince minutos era una tarea muy complicada. Incluso comenzó a llover, pero en vez de convertirse en un problema para los planos, fue todo lo contrario ya que aportó a que en la última escena se sientan mucho más las consecuencias de que nuestro personaje haya entrado al auto y haya recordado su pasado. El único contra fue que hizo demasiado frío y el actor tenía que actuar con un bividí, sin embargo, nunca se quejó ya que quería que las tomas salgan lo mejor posible. Finalmente terminamos de grabar a las 9:20 pm, el dueño nos pidió que por favor no se repita para el siguiente día.



Figura 57. Día 1 en rodaje

3.2.3 Día 2

El segundo día iniciamos un poco más temprano ya que teníamos más escenas por grabar. Para reducir los gastos de transporte con la van, diseñamos un plan para que las personas que tuvieran carro recojan a los que estaban cerca, y de esta forma no gastar tanto en taxi y ver en solo pagar la gasolina.

Al llegar, el equipo de arte se cercioró que las habitaciones estuviesen seteadas y el equipo de foto inició el armado de luces. Comenzamos con todas las tomas del segundo piso de la casa. Primero, se grabaron las que no necesitaban al actor para que este pudiera descansar del día anterior y llegar un poco más tarde.

Apenas Tempo se encontró en la locación empezamos con sus escenas. Primero fue la escena del roll, en la cual el *timing* era importantísimo. Fue complicada debido a que constantemente teníamos que estabilizar el gimbal pero después de varios intentos salió cómo queríamos. Algo muy interesante sucedió en la segunda escena. En esta se tenía contemplado que el actor iba a estar de espaldas y en él se proyectarían recuerdos, sin embargo, no fue lo único que se grabó. Debido a que poníamos la canción ‘quiero’ en el rodaje para inspirarnos, Tempo empezó a bailar mientras el equipo modificaba las luces. Al verlo bailar mientras la luz verdosa-azulada caía sobre él fue increíble. Expresó en su coreografía lo que significaba ese espacio para el personaje y lo empezamos a grabar. Literalmente bailó toda la canción. Todo el equipo se quedó en silencio mirando cómo no solo el actor empezó con sus movimientos contemporáneos, sino que también el camarógrafo parecía estar tomando su ritmo. Fue así que ambos sincronizaron sus pasos, creando así, un momento totalmente espontáneo y mágico el cual aportó enormemente al videoclip.

El resto del día transcurrió con normalidad, nos pasamos una hora del plan de rodaje, pero no fue muy grave.

3.2.4 Día 3

El tercer día nos tocaba realizar las tomas del primer piso. Estas tenían un seteo de luces bastante variado ya que la mayoría pertenecían a lo que vendría a ser el *montaje de locura*. Este fue el día que menos respetamos el plan de rodaje, tanto así, que al final tuvimos que negociar con la dueña de la casa para tener más tiempo.

En la última escena, el personaje debía intentar salir de la casa, pero justo antes de lograrlo, esta debía cerrarse sola. La tuvimos que grabar numerosas veces, pero en una de ellas, la puerta se tiró tan fuerte que el pequeño vidrio que poseía terminó destruido. En ese momento fue otro dolor de cabeza, sin embargo, más adelante el editor consideró ponerlo con el audio de los vidrios rompiéndose y nos terminó gustando a todos ya que le daba más impacto al cierre.

3.2.5 Día 4

Acabamos el rodaje en Pantanos llevando los muebles y utilería que se transportaron con Tempo en la primera escena. Debido a que tuvimos el percance el primer día, nos concentramos netamente en los planos que eran imprescindibles, y si sobraba un poco de tiempo grabaríamos otros planos de recurso.

Después de unos cuantos intentos logramos terminar la primera escena del día. El verdadero reto fue grabar el travelling circular con seguimiento y barrido al final. Este consistía en un giro de cámara al personaje, el cual se caería ni bien la cámara se detuviera, después este se pondría de pie pero habrían manos que intentarían detenerlo. Esta escena se practicó varias veces porque el trabajo no solo era del actor y camarógrafo, sino que incluso hasta la directora del behind the scenes tuvo que colaborar en la toma para que no saliera nadie en el encuadre. Comenzamos ensayando cada movimiento en cámara lenta hasta grabar los movimientos en velocidad normal. Era interesante cómo cada miembro del equipo se sentía comprometido con este plano en particular. Finalmente terminamos con los planos que faltaban a tiempo.



Figura 58. Detrás de escenas del plano circular

3.3. Etapa de Postproducción

Posterior a la realización inició la etapa de postproducción, la cual duró 9 semanas. En este periodo el editor planteó una propuesta de edición, se buscó el feedback de docentes universitarios especialistas al igual que el de la banda para luego reunir todas

sus sugerencias y filtrarlas por factibilidad y gusto. Finalmente pasamos a la etapa de colorización, en la cual la directora participó de forma activa.

Desde un inicio se plantearon los cortes en edición mediante el guión técnico, en donde se detalla los segundos exactos que debe durar cada plano. Aquí se tuvo en mente el espacio atemporal, ya que propusimos darle *rewind* a ciertos clips para acentuar el concepto. Sin embargo, en el primer corte el editor propuso acentuar este código mediante un glitch al personaje y a otros elementos específicos. Con este nuevo lenguaje de edición se acentúan los obstáculos que posee nuestro protagonista para lograr su objetivo.

Este primer corte fue evaluado con 3 profesores universitarios especializados en el área audiovisual. En primer lugar, uno de nuestros profesores de licenciatura: Giancarlo Cappello, nos comentó que el videoclip posee un lenguaje propio reconocible; sin embargo, pensó que el final se podía explotar mucho más ya que se perdía el estilo planteado. En segundo lugar, el profesor Alvaro Iparraguirre resaltó la creatividad en el proyecto considerándolo como un videoclip altamente sensorial frente a uno narrativo. Esto último nos alegró muchísimo porque fue uno de los requerimientos que tenía la banda. El docente coincidió con Cappello en mantener el estilo que nosotros mismos creamos. Adicionalmente, puntualizó detalles para intensificar la intriga al inicio utilizando el recurso de oscurecer un poco más al personaje y de esta forma revelar su identidad por completo después de la intro. Además propuso hacer una compresión de todo el videoclip en el final para que este sea mucho más contundente de lo que ya era.

Por otro lado, el profesor Raúl Santivañez, consideró que se deberían de tener más match cuts al ser un elemento interesante que remarca los saltos en el tiempo. Asimismo, nos recomendó encontrar algunos clips que sirvan de transiciones e insertos que remarquen la atemporalidad de la que hablamos enfatizando el cambio de día y noche. Finalmente se lo presentamos a la banda, ellos señalaron que los cortes en la primera secuencia podrían alargarse con el fin de que el fin de una toma no necesariamente coincida con el beat de la canción. Asimismo, propusieron que el efecto glitch y en general el código planteado, sea progresivo de inicio a fin. Esto

incluía quitarle el *rewind* a las tomas del inicio para no revelar todo desde el comienzo.

Con todo esto recopilado, procedimos a filtrar lo imprescindible y factible, así como a considerar los puntos que a nuestro criterio sumaban al proyecto. Es así que decidimos iniciar con lo solicitado por la banda. En primer lugar, solucionamos el inicio quitando una toma que no nos gustaba mucho y variamos la duración de los clips. Sin embargo, algo que les planteamos mantener a la banda fue el *rewind* del vaso debido a que su impacto visual radicaba en el retroceso de este mientras se rompía. Asimismo, el editor administró los *glitches* a lo largo del video para acentuar la progresividad de este mismo en conjunto con la canción.

Tomamos en cuenta ciertos puntos importantes mencionados por los docentes, por ejemplo, decidimos utilizar la sombra del personaje en la primera toma dándole énfasis al espacio decadente presentándolo como una silueta que pertenece a este lugar. El espectador lo conocerá recién cuando inicie la letra.

Cabe resaltar que durante la primera edición poseíamos un corte a negro entre el caminar coreografiado hacia el carro y nuestro personaje frente a este, debido a que el cambio de luz en el ambiente era bastante pronunciado. En ese momento pensamos dejar que se solucione en colorización; sin embargo, después de escuchar la recomendación del docente especializado en montaje, Raúl Santivañez, de intercalar el día y la noche para intensificar la atemporalidad, le propusimos a nuestro editor que realice pequeños insertos entre el caminar y el interior del carro. De esta forma se intensificó el significado que le buscábamos dar a este objeto con respecto a nuestro protagonista y además, solucionamos el cambio de luz ambiental.

De igual manera, se propuso el *rewind* final creado por una mezcla de los comentarios. En esta se le dio protagonismo a puntos importantes de la seminarrativa para dar a entender que se trata de un bucle y que el personaje ha vuelto al inicio. De esta forma, sentimos que logramos cerrar la idea sin llegar a ser literales y manteniendo el lenguaje propio de este videoclip.

En cuanto a la colorización, se tomó como punto de partida la misma estética que la banda había trabajado en sus fotografías, como las texturas granuladas y su paleta de colores. Destacando de esta última, las tonalidades verdosas y frías, que en nuestro caso nos vinculan al concepto de la decadencia. Se realizaron pruebas de colorización con el fin de mostrarle a nuestro editor el *mood* que se buscaba reflejar en cada escena.



Figura 59. Pruebas de colorización

Estar al lado del editor a la hora de colorizar hizo el trabajo más efectivo ya que el tener las nociones de fotografía e iluminación se sabía de antemano cómo se podían trabajar las curvas y aprovechar al máximo haber grabado en C-Log.

Finalmente se realizó un pre estreno días después de tener el corte para conocer el feedback de los miembros del equipo de rodaje. En su gran mayoría, la gente se mostró bastante satisfecha con el producto, muchos que lo vieron sin saber absolutamente nada también coincidieron en que se trataba de un videoclip bastante sensorial. La banda quedó sumamente entusiasmada con el resultado, tanto así que nos pidieron que les realizáramos su siguiente videoclip.

4. LECCIONES APRENDIDAS

A lo largo de todas las etapas del videoclip, nosotros como realizadores, reconocemos las diversas situaciones en las que se pudo haber tenido un mejor acercamiento junto con todo aquello que funcionó en el proceso, tomándolo como medio de aprendizaje. Finalmente, reflexionamos sobre nuestra labor como directores, nuestros nuevos intereses y aquellas nuevas preguntas que nacen a partir de esta experiencia.

4.1 Oportunidad de mejora

El no haber planteado funciones específicas para cada cargo, en especial para el equipo de producción, repercutió en una carga laboral mayor para nosotros, que como realizadores, no necesariamente nos competía. Entre estas funciones se encuentran las coordinaciones tanto con el equipo interno como con los agentes externos del proyecto, las cuales fueron clave para la elección y confirmación de las locaciones, los *scoutings* que realizaría cada área, las movilidades en cada etapa de producción, el catering, contratación de seguridad, alquiler de equipos y utilería, pruebas covid, el desglose del presupuesto para optimizar gastos y límites, entre otros. Asimismo, el área de producción es el que suele hacer un inventario general de todos los equipos prestados, sin embargo, el equipo no lo realizó y por lo tanto se perdieron ciertos aparatos. En rasgos generales, estuvimos muy pendientes de todas las áreas de producción y eso nos consumió mucho tiempo.

Reconocemos la importancia de delegar las tareas, pero sobre todo, reclutar a las personas capacitadas para el trabajo. Como directores no podemos cargar sobre nuestros hombros trabajo que es responsabilidad de otras áreas, podemos opinar, sugerir y modificar, pero no ser los últimos responsables de ciertas tareas.

A pesar de la sobrecarga de trabajo que tuvimos, ambos creemos que nos sirvió mucho para darnos una idea de lo que verdaderamente implica realizar un videoclip en su totalidad. No solo ideamos las propuestas, sino que también las hacíamos realidad. Todo esto contribuyó en un conocimiento remarcado del proyecto, lo cual

hizo que como directores, nos sintamos más seguros de que todo saldría bien ya que realizamos cada trámite y supervisamos cada proceso antes de la grabación. Toda coordinación con los dueños de los lugares que utilizamos como locación, el alquiler del carro, e incluso, lo que se buscaba en cada departamento (al encargarnos respectivamente del equipo de fotografía y de arte) hizo que reduzcamos los inconvenientes al mínimo teniendo una idea clara de todo.

Abarcando un lado más técnico, a pesar de haber investigado el uso y manipulación de los equipos utilizados para este proyecto, surgieron algunos imprevistos técnicos; por lo que consideramos importante no solo averiguar sobre el funcionamiento básico, sino también, acerca de las posibles eventualidades que puede sufrir dicho equipo.

Buscar testimonios de primera mano que narren experiencias de rodaje, otorgará las herramientas necesarias para saber cómo afrontar cualquier fallo técnico que se presente. Además, les dará seguridad y confianza a los miembros del equipo creando un espacio de trabajo mucho más seguro y fluido para que cualquier integrante tenga la capacidad de exponer sus ideas y propuestas de solución.

4.2 Producto del acierto

Probablemente en lo que más acertamos fue en la cantidad de ensayos que realizamos para que todo salga bien. Al tratarse de un proyecto profesional, ambos quisimos darle mucho tiempo de preproducción haciendo énfasis en la prueba de luces, seteo de arte y coreografías con la cámara junto al actor. Este proceso incrementó la noción por parte de nuestro equipo técnico hacia lo que se buscaba realizar con el videoclip, tanto su concepto como el *look & feel* que queríamos crear. A nosotros como directores nos dio mucha tranquilidad y proyectamos la confianza que teníamos en su talento para realizarlo. La relevancia que le dimos a la preproducción hizo que todos se sintieran más seguros para los días de rodaje agilizando diversos procesos.

Un punto muy importante fue que jamás dejamos de lado alguna sugerencia o idea que surja en el momento. Todo lo contrario, desde el inicio se le mencionó a la banda que formara parte del proceso creativo, ellos aprobaban las ideas y ofrecían un

feedback sustancial que fue moldeando el concepto. De igual manera, al bailarín se le dió la libertad para que proponga movimientos en base a conceptos de secuencias específicas, lo cual hizo que se animara mucho más con el proyecto y sintiera que sea suyo.

Para un plano circular con seguimiento se necesitaba que todos los presentes giraran detrás de la cámara e incluso, algunos debían de echarse en el suelo y tratar de detener al protagonista. Fue sorprendente cómo cada miembro del equipo se comprometió con el plano a tal punto de no tener ningún problema de ensuciarse y repetirlo las veces que sea necesario para que salga bien. El hecho de haber propuesto un plano en el que todo el equipo (sin importar qué cargo sea) participe activamente, hizo que se sintieran mucho más comprometidos con el proyecto.

Todas estas decisiones con nuestro cliente (la banda), el actor y nuestro equipo incrementaron y mantuvieron un clima de rodaje óptimo y sumamente colaborativo.

4.3 Nosotros

Antes de este proyecto, nosotros nos encontrábamos en 9no ciclo y no nos sentíamos con la seguridad suficiente como para liderar un proyecto de esta magnitud. A pesar de haber pasado más de 4 años estudiando, no hay nada como vivir la experiencia y evidenciar que estamos listos para esto. Al decidir iniciar con el trabajo, nos llenó de mucho entusiasmo y energía, ambos sabíamos que queríamos dejarlo todo en este proyecto, ya que iba a ser el último que haríamos para la universidad pero el primero de nuestra vida laboral. Aquel entusiasmo rápidamente se contagió con el resto del equipo, fue como un evento correlativo, lo cual generó un gran ambiente en donde las ideas y ganas de trabajar se complementaron.

Con esta experiencia no solo ganamos confianza, sino que también pudimos llevar a la práctica nuestros intereses con libertad creativa, conociendo mucho más de cerca todos los matices que conforman diversos cargos como la dirección, producción, arte y fotografía. Sabemos que nos falta muchísimo por aprender y conocer, tantos errores y aciertos por cometer y cada detalle nos entusiasma más.



BIBLIOGRAFÍA

De Aguilera, M., & Sedeño, A. (Eds.). (2008). *Comunicación y música I. Lenguaje y medios* (Vol. 1). Editorial UOC.

Heller, E. (2004). *Psicología del color*.

Jara, J. Franciso, (2020). Videoclip vas y vas – Banana Child: experiencia de dirección, fotografía y postproducción. Universidad de Lima

Landau, D. (2014). *Lighting for cinematography: a practical guide to the art and craft of lighting for the moving image*. A&C Black.

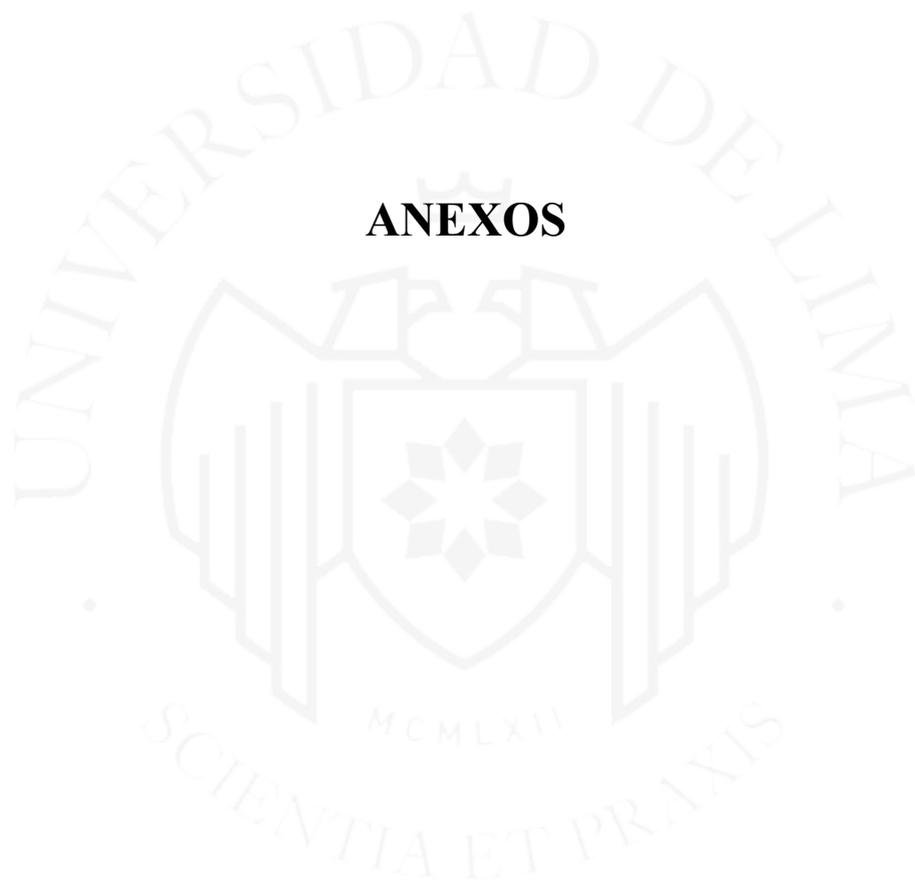
Lapierre, A., & Aucouturier, B. (1977). *Simbología del movimiento*. Editorial Científico Médica.

Leguizamón, J. A. (2001). El videoclip como formato o género.

Sedeño-Valdellós, A. (2020). Videoclip musical y creatividad audiovisual: Un análisis del canal Music Video Land de Vimeo. *Austral Comunicación*, 9(2), 275-298.



ANEXOS



Anexo 1: Guión Técnico

Guión técnico

Tiempo	Canción	Acción	Planos
00:00-00:02	intro	Tempo está sentado de espaldas (no se le logra ver la totalidad del rostro)	Plano entero (zoom in lento)
00:02-00:04		Cigarro consumiéndose y luego a la inversa	Plano detalle
00:04-00:06		Tempo está sentado de espaldas (no se le logra ver la totalidad del rostro)	Plano 3/4 (zoom in lento)
00:06-00:08		Caño abierto y luego a la inversa	Plano detalle (estilo bodegón)
00:08-00:10		Tempo está sentado de espaldas (no se le logra ver la totalidad del rostro)	Plano medio (zoom in lento)
00:10-00:12		Plato rompiéndose y luego a la inversa	Plano detalle
00:12-00:14		Levantando la silla en el aire (no se le logra ver el rostro)	Plano detalle
00:14-00:15		corte a negro	
00:15-00:20	No entiendo la desconexión		plano entero que se va convirtiendo en un plano aberrante en movimiento
00:20-00:22	Tun tun tun tuntun	Está parado en contraluz Se echa en la cama boca arriba	Cámara se va acercando (plano entero a plano busto en diagonal)
00:22-00:27	Ni en qué momento sucedió	Echado mirando al techo	Plano busto (match cut de movimiento interior)
00:27-00:29	Tun tun tun tuntun	Se voltea hacia su derecha, vemos su espalda	Plano busto (match cut de movimiento interior)
00:29-00:31	Debo pensar	Echado en la cama encima del gras en la misma posición anterior. Se voltea boca arriba mirando al cielo, se sienta y mira a su izquierda.	Plano busto (match cut de movimiento interior)
00:31-00:33	Que puedes sentir		Lo seguimos, vamos abriendo del plano busto al 3/4
00:33-00:35	Lo que yo siento		
00:35-00:37	Si no me muero	Se levanta, mira a su alrededor en mood ¿cómo sali de la casa? ¿qué es todo esto?	travelling circular 5 seg
00:37-00:39	Calmar		primer plano
00:39-00:40	Las ganas de ti		primer plano
00:40-00:42	Es como fuego		primer plano
00:42-00:44	Quemado entero	Cae suavemente para atrás (como un "me rendí")	primer plano
00:44-00:46	tun tun tun tuntun	se levanta, aparece de nuevo en el encuadre pero con manos que no le permiten avanzar	plano busto y nos vamos moviendo lateralmente
00:46-00:48	Quiero	se va quitando las manos de encima	plano busto y nos vamos moviendo lateralmente
00:48-00:50	Rescatar mi centro	pero las manos le arrancan su camisa mientras él trata de avanzar	plano general lateral
00:50-00:54	Quiero olvidarme de tu sabor	se libra de las manos y comienza a caminar rápido como buscando una salida pero se comienza a "chocar" con los elementos de la casa q se transportaron con él	plano busto y barrido acompaña el movimiento del sujeto (match cut)
00:54-00:56	Quiero		plano busto, barrido (match cut)
00:56-00:58	Devolverme el tiempo		abrimos el plano busto
00:58-01:01	Que perdí pensando, ignorar tu voz	para y entre los matorrales voltea a la derecha pensando q ha escuchado una voz	plano medio
01:01-01:04	Quiero	lo vemos dentro de la casa	plano medio del pata ("tu calor")
	tututututunnn	mira al frente desanimado, se va abriendo el plano	plano medio
01:04-01:07	Quiero	vemos q era su reflejo en un espejo, luego sale de cuadro	plano medio
01:07-01:09	tututututunnn	vemos el espacio que deja atrás, una luz entra	plano medio
01:09-01:14	Casi no recuerdo tu calor	vemos objetos tirados en el suelo y luego su espalda. En esta se se ve la luz de una proyección	plano medio, la cámara retrocede rápidamente cuando los recuerdos se desvanecen
01:14-01:17	tutututun		plano entero zoom in lento
01:17-01:21	Ni los cuentos que pensé de a dos	Tempo intenta coger la imagen pero esta va desapareciendo a medida que él va estirando su brazo	plano entero zoom in lento
01:21-01:22	tututun		plano entero zoom in lento
01:22-01:24	Debo pensar	Puerta de la casa	plano entero zoom in lento
01:24-01:26	Que puedes sentir	cocina	plano entero zoom in lento
01:26-01:28	Lo que yo siento	pasillo	plano entero zoom in lento
01:28-01:31	Si no me muero	baño	plano entero zoom in lento
01:31-01:33	Calmar	tempo en la puerta del comedor, entra	plano medio
01:33-01:34	Las ganas de ir	Tempo de espaldas, a lo lejos se ve la caja	plano medio
01:34-01:36	Así te siento	El fuego de una caja ilumina su pecho	plano detalle (inserto de lo que acaba de hacer)
01:36-01:38	Sin verte, puedo	ve frente a él la misma caja sin daño alguno	plano medio
01:38-01:40	tutututun	Insertos súper rápido de él destrozando el contenido de esta caja	plano detalle montaje
01:40-01:42	Quiero	Corre para salir del lugar	plano detalle
01:42-01:45	Rescatar mi centro		plano medio lateral
01:45-01:47	Quiero olvidarme de tu sabor	Tempo llega a los pantanos	plano 3/4 lateral (match cut)
01:47-01:49	Quiero	iluminado por las luces de carro	plano 3/4 lateral (match cut)
01:49-01:51	Devolverme el tiempo		
01:51-01:55	Que perdí pensando, ignorar tu voz		
01:55-01:57	Paz	se de cuenta de que hay un carro y se dirige hacia él con la caminata coreografiada	plano entero master combinado con planos detalles con diferentes ángulos del cuerpo
01:57-01:59	Borrar los espacios		
01:59-02:02	Poder convivir con este dolor		
02:02-02:07	Quiero		
02:07-02:10	Quiero (+ tuntuntun)		
02:10-02:14	Cuéntame cuándo escondimos todo lo que fue		
02:14-02:22	Sácame las dudas, arde en el pecho la piel	Aquí "conversa" con los elementos del carro	planos busto laterales y frontales combinado con planos medios y detalles
02:14-02:22	Pido quemarme las penas, así no estoy bien		

02:22-02:38	Sácame un poco estas ganas de volverte a ver		saca una carta de la guantera y al leerla siente que se asfixia dentro del carro	plano busto lateral
02:38-02:41	ti tin ti tin			corte brusco
02:41-02:43	Quiero		sentado apoyado en el capote del carro fumando, mira algo a lo lejos, apaga el cigarillo y se para	plano busto
02:43-02:45	Rescatar mi centro			
02:45-02:49	Quiero olvidarme de tu sabor		EL pronter lo ilumina con recuerdos	plano medio
02:49-02:51	Quiero			
02:51-02:54	Devolverme el tiempo			
02:54-02:57	Que perdi pensando, ignorar tu voz		Con la justas empieza a caminar	plano detalle de los pies hasta plano busto
02:57-02:59	Paz			
02:59-03:02	Borrar los espacios			
03:02-03:05	Poder convivir con este dolor			
03:05-03:08	Quiero			
03:08-03:12	Quiero		montaje de locura Intercalando con máster de Tempo caminando tratando de avanzar, ya no puede más, su cuerpo está demasiado cansado	
03:13 - 03:15	Quiero			
03:15 - 03:17	Rescatar mi centro			
03:17 - 03:20	Quiero olvidarme de tu sabor			
03:20 - 03:23	Quiero			
03:23 - 03:25	Devolverme el tiempo			
03:25 - 03:28	Que perdi pensando, ignorar tu voz		Se desamaya para adelante, ya no puede más, cae aparece tirado en la casa de nuevo	Plano busto tilt down (barrido) match cut
03:28 - 03:31	Paz			Plano busto tilt down (barrido) match cut
03:31 - 03:33	Borrar los espacios			primer plano
03:33 - 03:36	Poder convivir con este dolor		Se levanta desconcertado al verse a si mismo sentado frente a él. él que lo espera sabe que no hay salida.	Plano medio
03:36 - 03:40	Quiero			Plano busto
03:40 - 03:47	Quiero		vamos en retroceso hasta salir de la casa. Veremos la figura de nuestro protagonista encuadrada en la puerta. Llegamos a la fachada. La puerta se cierra sola	Plano entero travelling inverso
03:47 - 03:53			CREDITOS	



Anexo 2: Shotlist



PG: plano general
 PE: plano entero
 PM: plano medio
 PB: plano busto
 PP: primer plano
 PD: plano detalle
 MCUT: match cut
 3/4

ANEXO 1: Guión Técnico

D ESCENA 1 INT. CASA-DÍA

TOMA	MOVIMIENTO	EXTRA	IMAGEN DE REFERENCIA
1 PE de Chiko sentado de espaldas en la sala encuadrado entre puertas	plano detalle de la tv encuadrando al chico en una ventana / travelling lateral mostrando el televisor sin señal para pasar a Chiko con un zoom in lento digital		
2 PD cenital de cigarro consumiéndose	pull out con movimiento aberrante leve (cuarto al costado de la cocina)	tiempo normal y luego a la inversa	
3 Plano estilo bodegón del caño semabierto de la cocina	pull out con movimiento aberrante leve	tiempo normal y luego a la inversa	
4 PM de Chiko sentado de espaldas en la sala encuadrado entre puertas	zoom in lento digital		
5 PD de plato rompiéndose	pull out con movimiento aberrante leve	tiempo normal y luego a la inversa	
6 PD manos agarrando la silla en el aire	zoom in leve	cámara lenta	
corte a negro			

B ESCENA 2 INT. CUARTO UNO-DÍA

TOMA	MOVIMIENTO	EXTRA	IMAGEN DE REFERENCIA
7 PE Chiko mira a la ventana, se comienza a dirigir hacia su cama, se tira, se queda echado mirando al techo y luego voltea dándonos la espalda	Roll de 180° que acaba cuando se tira en la cama. Nos acercamos hasta un PB diagonal mientras mira al techo. Abrimos el plano un poco cuando se voltea.	comenzar de cabeza y a la par que cae en la cama la cámara vuelve al eje normal. Último movimiento será MCUT. Tomar en cuenta que la cámara debe tener suficiente espacio para retroceder con el roll	

S ESCENA 3 EXT. MATORRALES-DÍA

TOMA	MOVIMIENTO	EXTRA	IMAGEN DE REFERENCIA
8 PB match cut en la cama sobre el pasto. Se voltea y se pone boca arriba mirando al cielo, se sienta y mira a su izquierda, observa los objetos que han viajado con el	de PB abrimos el encuadre hasta 3/4		
9 De espaldas P3/4 mientras se levanta. Avanza unos pasos, para y mira a su alrededor preguntándose cómo llegó ahí PP, Abrumado, cae suavemente para atrás "me rendí"	TRAVELLING de SEGUIMIENTO desde ángulo de atrás hasta frontal. PP frontal cuando para. Empezar travelling circular.	Travelling circular con efecto parallax (con un objetivo con una distancia focal larga, el sujeto se mueve despacio y la de atrás rápido)	
10 PP frontal, se levanta pero ahora unas manos en su rostro no le permiten avanzar. PB Se las comienza a quitar y se deshace de ellas.	Vamos abriendo el plano de manera continua		
11 PG librado de las manos comienza a caminar rápido buscando salida	TRAVELLING SEGUIMIENTO LATERAL		
12 PB entre matorrales para en seco y voltea a la derecha pensando que ha escuchado una voz	Barrido acompaña el movimiento interno		

S ESCENA 4 INT. SALA-DÍA

TOMA	MOVIMIENTO	EXTRA	IMAGEN DE REFERENCIA
13 PB dentro de la casa de nuevo, desanimado. Volteamos a un PM dándonos cuenta que antes vimos su reflejo, sale del encuadre. Una luz entra en el espacio que deja.	Ponchamos el reflejo de su rostro, zoom out digital para ver el marco del espejo, caminando hacia atrás en dirección al pasillo observamos al chico de manera lateral. dps de 2 seg camina en dirección al televisor, el plano es entero y entra la luz por la ventana de la puerta del balcón.	CHECAR q no se vean los edificios en las ventanas cuando se voltee	

D ESCENA 5 INT. HABITACIÓN OSCURA-DÍA

TOMA	MOVIMIENTO	EXTRA	IMAGEN DE REFERENCIA
------	------------	-------	----------------------

PG: plano general
 PE: plano entero
 PM: plano medio
 PB: plano busto
 PP: primer plano
 PD: plano detalle
 MCUT: match cut
 3/4

ESCENA 9		INT. CARRO - FINAL DEL DIA		jugar con cámara en mano		
TOMA	MOVIMIENTO	EXTRA	IMAGEN DE REFERENCIA			
28	PE de Chiko frente al carro	Travelling Lateral desde dentro del carro	de Izq a derecha, lo veremos encuadrado a él dentro del parabrisas			
29	PM de Chiko entrando al carro		Desde el ángulo de la ventana Izq del auto para adentro			
30	PD de él tocando el timón					
31	PB de él observando el asiento del copiloto		Desde el ángulo del asiento trasero			
32	PM de él abriendo la guantera desde un ángulo contrapicado leve desde el asiento del copiloto					
33	PD de una carta que encuentra					
34	PB de él leyendo la carta, siente que se asfixia					
35	PG del carro		antes de que termine de gritar, corte brusco			
ESCENA 10		EXT. MATORRALES - FINAL DEL DIA				
TOMA	MOVIMIENTO	EXTRA	IMAGEN DE REFERENCIA			
36	PP frontal lateral, Sentado apoyado en el capote del auto fumando					
37	PM frontal sus recuerdos iluminan todo su cuerpo. Camina derrotado, se le cae el cuerpo con cada paso que da. (como finneas en I Lost a Friend)					
38	Montaje entre insertos y el personaje caminando (PM Lateral)	Travelling back	Ponemos un colchon al frente de él al final para que caiga literalmente al frente, como si se desm. ayará.			
39	PM Chiko cae	Barrido down				
ESCENA 11		INT. CASA - SALA - TARDE NOCHE				
TOMA	MOVIMIENTO	EXTRA	IMAGEN DE REFERENCIA			

Anexo 3: Calendario

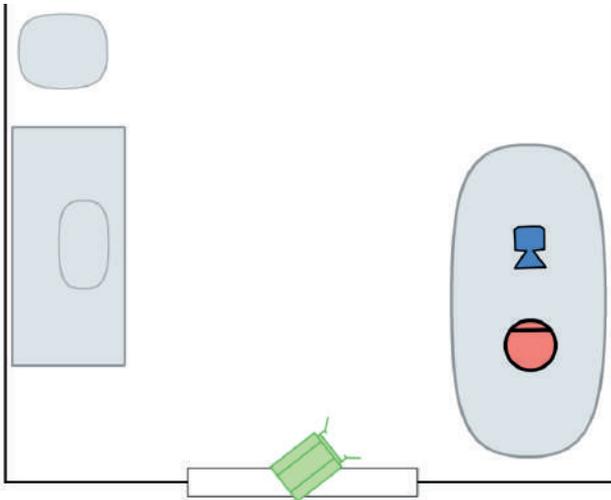
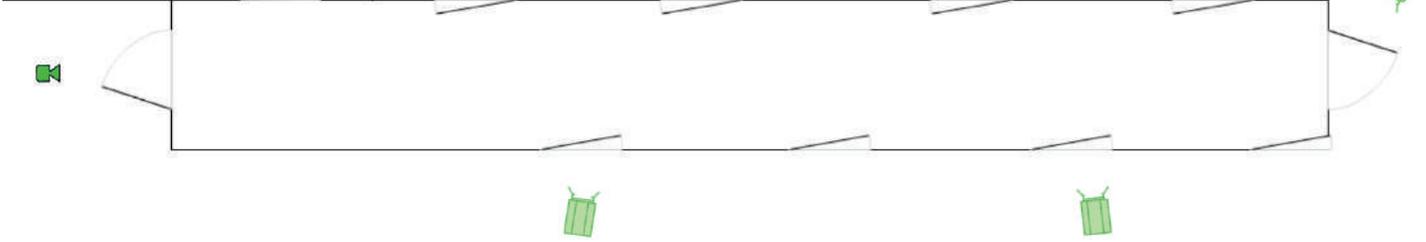
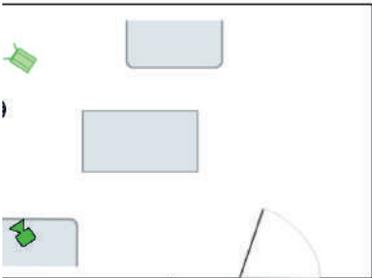
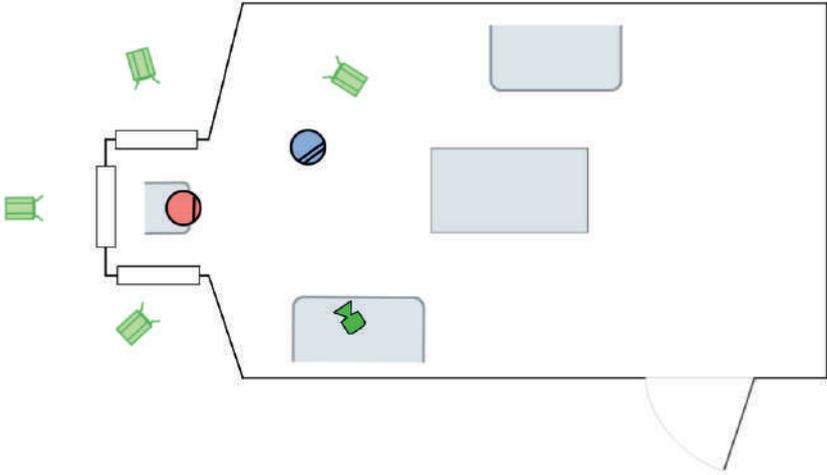
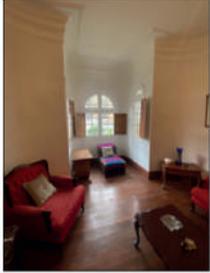
JULIO

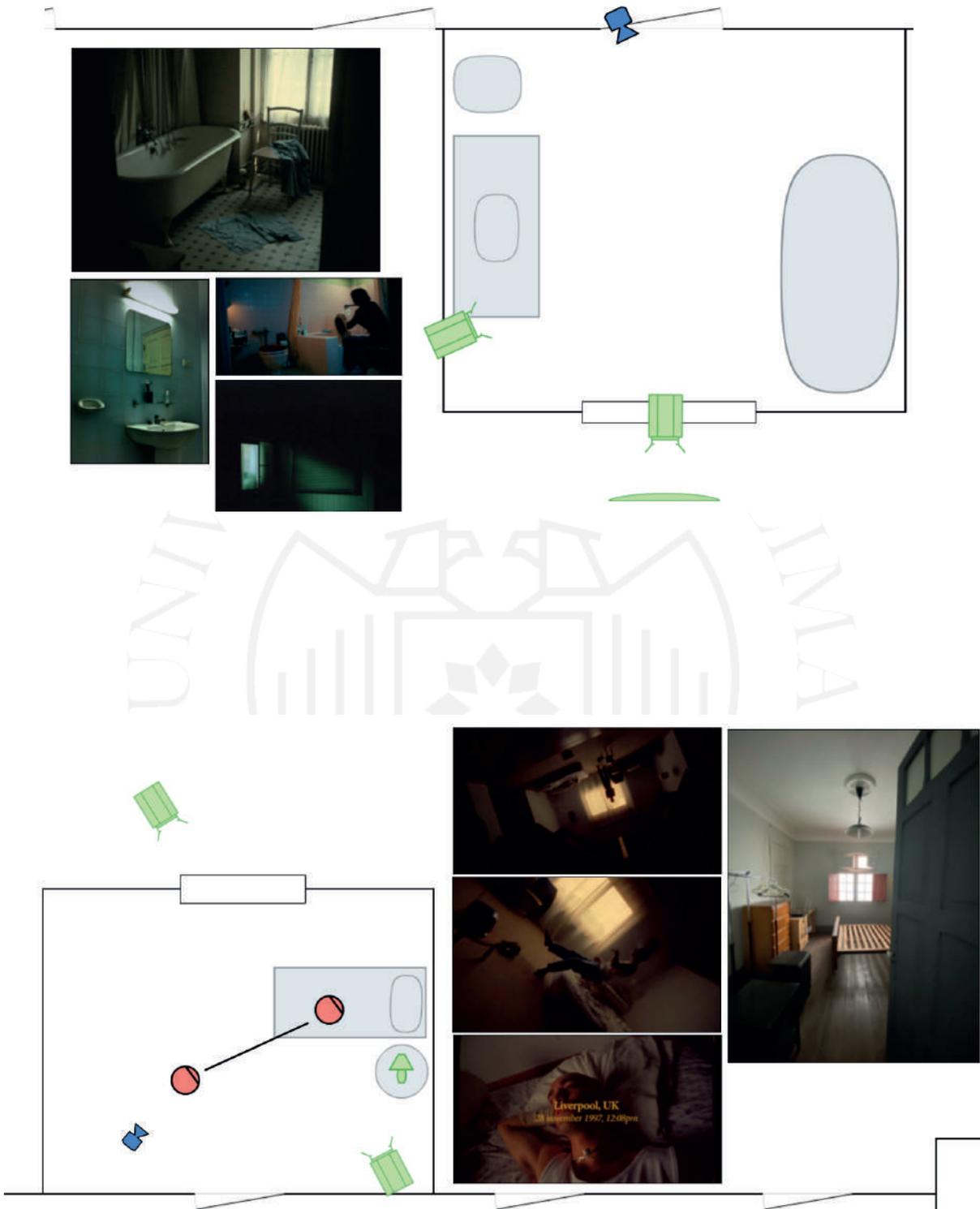
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
			31	1 Reunión: elección de cámara y guión técnico	2 scouting exteriores e interiores	3
4	5	6	7 Inicio de ventas de entradas concierto pro-fondos	8 Reunión foto	9 pruebas de zoom	10 juntar clips de recuerdos para el proyector
11	12	13 scouting interiores	14 Reunión arte: inicio de búsqueda utilería	15 Reunión foto	16 Inicio de casting	17 Plazo para que artistas manden videos
18	19	20	21	22 Reunión foto	23 Concierto Pro fondos	24 Presentación de utilería 1 planos en interiores + mapa de luces
25 exteriores planos prueba	26 Filtrar casting	27 Reestructuración de planos y presupuesto	28 reu catering, prueba caminata + proyector en carro	29 Plan de rodaje	30 Termino de plan de rodaje	31 filtro videos actor

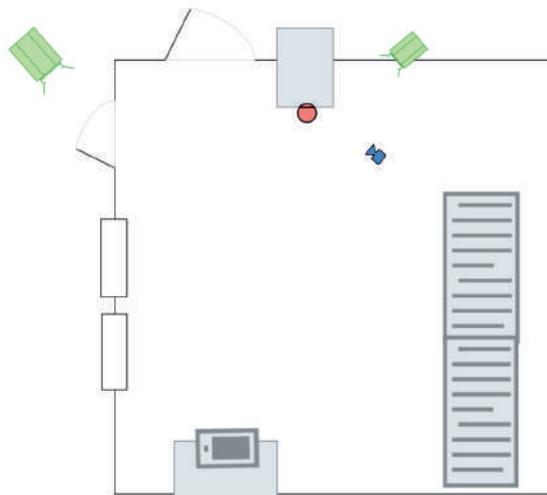
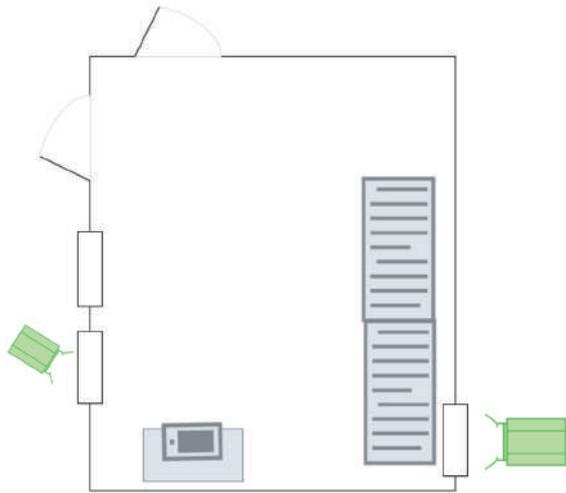
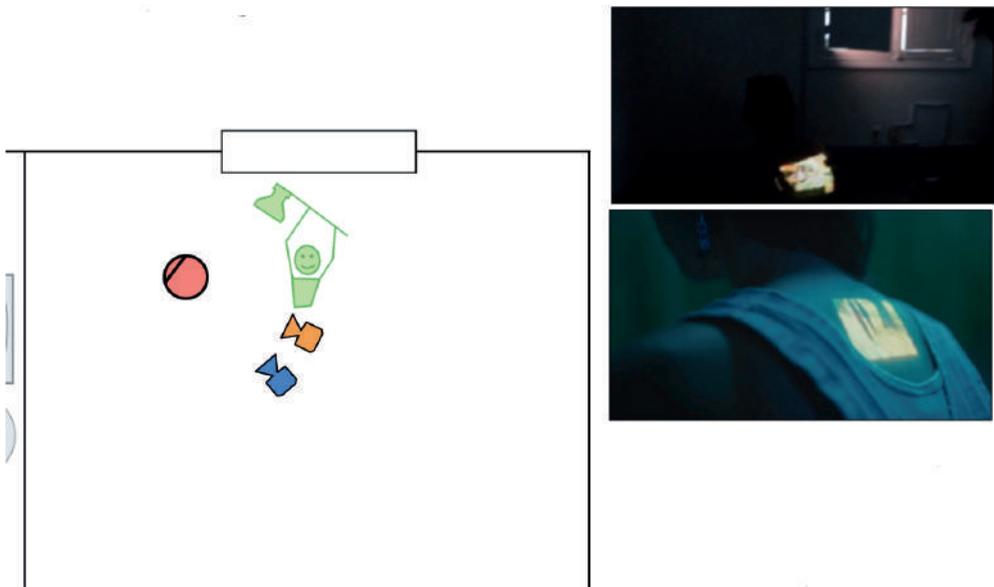
AGOSTO

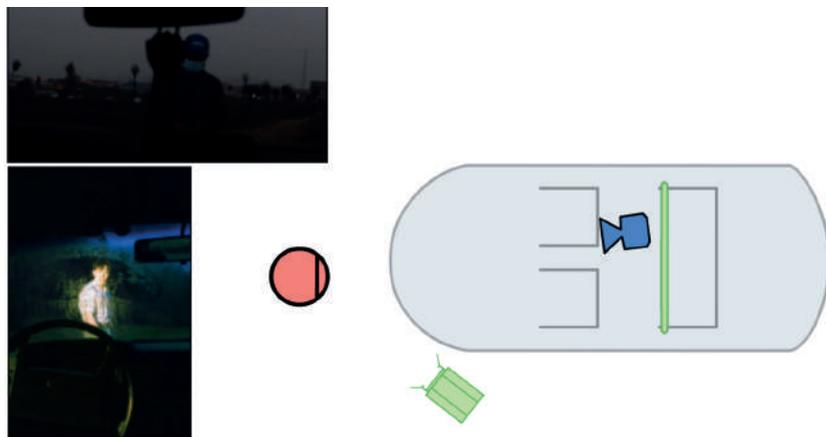
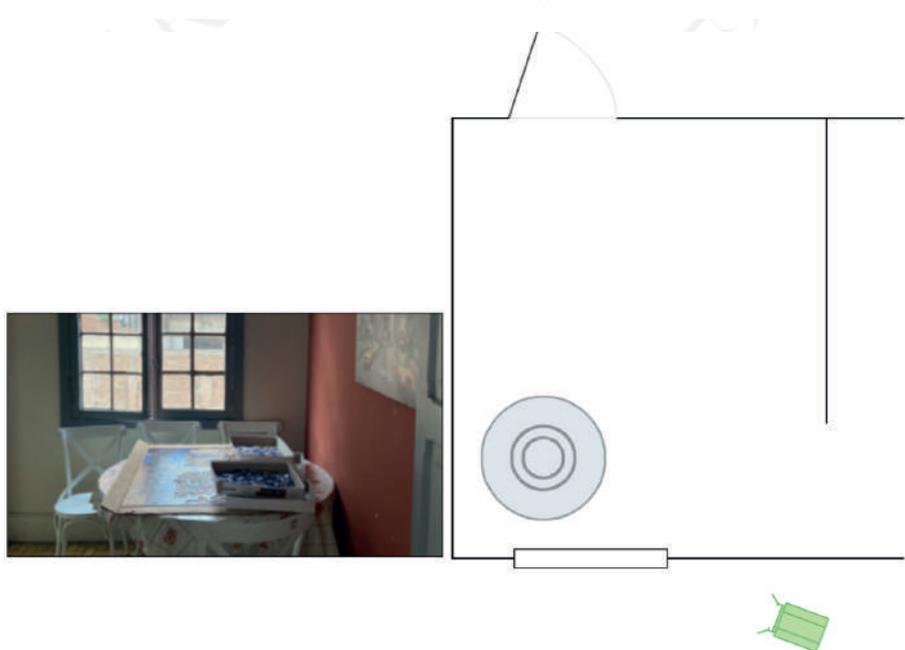
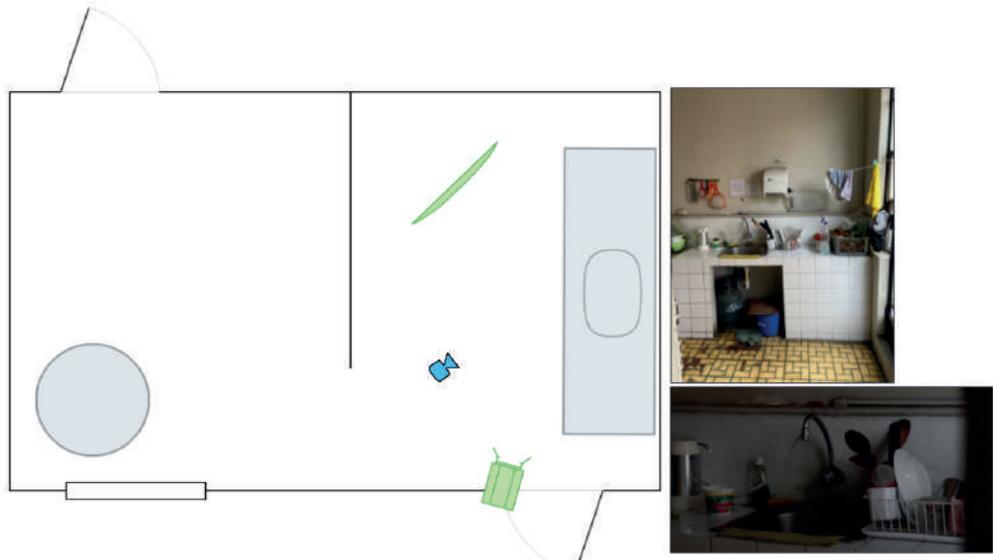
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
1 entrevista actores / mapa de luces	2 cuadrar exterioresmanuel	3 Tacora / encuentro con el actor	4 test de arte y nuevos planos en casa	5	6 Presentación de utilería 2	7
8	9	10	11 Pre Lightning interiores	12 Pre Lightning exteriores	13 Compra de utilería	14 Coreografía
15 Test con el actor	16	17 Llegada la casa para ambientarla	18 Pruebas covid	19 1º día rodaje	20 2º día de rodaje	21 3º día de rodaje
22 4º día de rodaje	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Anexo 4: Esquemas de mapa de luces









Anexo 5: Plan de Rodaje

HORA	ESCENA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	EQUIPO FOTO
10:00	Comienza la recogida en movilidad					
11:00	Cargamos el equipo y arte en carros					
11:30	Salimos					
12:20 - 14:20	Montaje de locura		Las manos salen de los matorrales		Setear arte para carro	
			Chiko arrodillado gritando al costado del árbol genial			
			parado completamente solo			
			Los dedos de chiko rozando la hierba alta			
			tomas del paisaje		Maleta verdosa de gaby	
14:20 - 15:20	almuerzo (pure con asado y arroz)					
15:20 - 18:00	Ensayo escena carro y caminata + caída					
18:10 - 18:40	9	30	PM de Chiko entrando al carro		Carta y collar	
		31	PD de él tocando el timón		Cigarro	
		32	PB de él observando el asiento del copiloto		Fotikos	
		33	Plano medio contrapicado leve, 1º término la mano en la guantera.		Hojas secas	
		34	PD de la carta en sus manos		Polvo	
		35	PB de él desde la ventana del parabrisas delantero		Mucho polvo	
		36	Plano general del carro		Papeles para la guantera	
18:40 - 18:55	10	37	PP frontal lateral. Sentado apoyado en el capote del auto fumando			
18:55 - 19:25		38, 39 y 40	Caminata y caída	Grabar planos de detalle de los pies avanzando de angulo lateral dsps del PP y dsps a Plano entero silueteado con la luz de carro		



DIA DE RODAJE		VIERNES 20/AGOST						
HORA	ESCENA	Nº PLANO	LOCACIÓN	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTE	EQUIPO FOTO	
8:30	Comienza la recogida							
10:00	Llegamos a la casa							
10:00 - 10:40	ARTE debe fijarse si todo está OK y FOTO setear las primeras luces							
10:40 - 11:00	1	2	Comedor de la cocinita	PD cenital de cigarro consumiéndose	Cenicero, cigarros x100, mantel, plastico			
11:00 - 11:20	6	16	PE cocina (2do piso)	Plano entero de la cocina para los espacios vacios			luz de ventana natural + humo	
11:20 - 11:40	1	3	Cocina segundo piso	Plano estilo bodegón del caño semiabierto de la cocina	Plantas amarillentas, platos sucios, quitar colores naranjas	Ni bien acabe el plano, setear el espacio para la escena 6 plano 16	luz seteada en la escalera del costado, ilumina el grifo con el agua	
11:40 - 12:10	1	5	Cuarto oscuro / cocina	PD de Vaso/reloj rompiéndose	Llevar máscaras, vaso			
12:10 - 12:40	setear luces del cuarto de Tempo (Cuarto 3), aki llega el							
13:00 - 13:50	2	7	CUARTO 3	PE Chiko mira a la ventana, se comienza a dirigir hacia su cama, se tira, se queda echado mirando al techo y luego volteando dándonos la espalda	Roll 180º + match cut	Chico está con camisa y su outfit	luz de ventana, luz difusa con softbox a la izquierda, lampara alta del cuarto prendida y humo	
13:50 - 14:50	Montaje de Lokura	11	Habitación chiko Cuarto 3	Echado en la cama	cenital			
	Montaje de Lokura	21	Habitación chiko Cuarto 3	Chiko escribiendo apuntess en el suelo	primer plano al ras del piso			
	Montaje de Lokura	20	Habitación chiko Cuarto 3	Brazos empujando algo (puede ser una puerta) / Perilla moviendose como si alguien intentara abrirla pero está con seguro				
	Montaje de Lokura	19	Habitación de chiko	Chico volteando bruscamente su colchón				
	Montaje de Lokura	23	Habitación de chiko	Jalando la cortina haciendose que caiga				

14:50 - 15:20	Aji de gallina ALMUERZUKI						
15:20 - 15:40	seteado de luces + humo para la escena 5 (para la habitación oscura)						
15:40 - 16:00	Montaje de Lokura	12	CUARTO 2 habitación oscura	Reloj no roto plano detalle	aca tmb podemos grabar cómo lo rompemos	ni bien acabe la escen SAS matamos al reloj	cerca a la lámpara titilante del suelo
16:00 - 16:40	5	14	CUARTO 2 habitación oscura	PD objetos tirados en el suelo que nos guían hasta donde se encuentra él. PM de su espalda en la que se reflejarán sus recuerdos con un proyector. Intenta coger la imagen pero se desvanece.	Travelling empieza desde el pasillo	Ya debe estar listo desde un día antes	proyector, humo, luz de ventana y luz azul + verde (azul en la pared y verde más dirigido hacia él) + lámpara cálida titilante en el suelo
16:40 - 17:10	Setear luces para el plano 13						
17:10 - 17:40	4	13	PASADIZO segundo piso	PB dentro de la casa de nuevo. desanimado. Volteamos a un PM dándonos cuenta que antes vimos su reflejo, sale del encuadre. Una luz entra en el espacio que deja.	Ponchamos el reflejo de su rostro. zoom out digital para ver el marco del espejo. caminando hacia atrás en dirección al pasillo observamos al chico de manera lateral. dps de 2 seg camina en dirección al televisor. el plano es entero y entra la luz por la ventana de la puerta del balcon.	Chico está con su outfit sin camisuki	luz artificial en el balcón, tapar todas las entradas excepto la de la puerta + máquina de humo
17:40 - 18:10	Montaje de Lokura	2	Cocina segundo piso	soplado velas de un pastel	Torta y mil velas		iluminado solo con las velas, cuando sopla todo queda a oscuras por unos seg
Tempo acaba a esta hora: 19:00	6	15	PE entrada de la casa				
		18	PE baño				
		19	Cocina primer piso	Plano medio desde afuera (jardin trasero) El parado mirando al exterior. encuadramos en la ventana			
19:00 - 19:10	Montaje de Lokura	17	Pasadizo segundo piso	Pasadizo del segundo piso a oscuras. luces entran de cada habitación			

DIA DE RODAJE	SÁBADO 21/AGOST							
HORA	ESCENA	Nº PLANO	LOCACIÓN	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTE	EQUIPO FOTO	
9:30 - 10:00	SALIDA y LLEGADA							
10:00 - 11:00	Setear arte y chequear iluminación de la habitación							
11:00 - 14:00	Montaje de lokura	16	cocinita segundo piso	Él fumando	plano medio			
		24	Cocina segundo piso	Arrojando las flores a la mesa	plano detalle			
		15	Pasillo 2do piso	Chico en el pasillo sentado en una esquina				
		13	comedor 1º piso	Chiko colgando el telefono numerosas veces a un ritmo muy veloz y enfadado				
		22	Comedor piso 1	Plano de Chiko rompiendo el plastico que envuelve el mueble				
		6	Comedor piso 1	Una persona parada y otra aparece	Se usará máscara, los chicos estarán a contraluz y se enmarcarán entre la puerta			
		8	Baño		Que meta el likor por la boca a toda velocidad	dolly plano medio		
		3			Chiko en la tina tomando de una botella	plano cenital		
14:00 - 15:00	Almuerzuki: LLOPO CON CHAMPIÑONES Y BINAZO EN LATA							
15:00 - 15:30	Setear luces y espacio escena 7							
15:30 - 15:50	7	23	comedor 1º piso	Planos detalle abriendo la caja, el contenido, encendiendo un fosforo, rompiendo contenido, quemando.			iluminación de fuego, (chequear si la backlight puede ser desde la misma ventana)	
15:50 - 16:15	7	21	comedor 1º piso	PD El fuego de una caja ilumina su pecho				
16:15 - 16:30	7	20	comedor 1º piso	PM entrando a una habitación y ve la caja sorprendido	Plano desde adentro del cuarto, lo encuadramos en la puerta		luces de ventana naturales, un foco del candelabro prendido	
16:30 - 17:00		22	comedor 1º piso	PM para abruptamente al ver que la caja que acaba de destruir está frente a él como nueva. (Tracking desde ángulo frontal hasta sus espaldas.)	En primer término el Chiko enfocado, en segundo término la caja. Hacemos rack focus entre ambos.			
17:00 - 17:30		24	comedor 1º piso	PB de él corriendo pasando por ambas puertas para salir del lugar	match cut, travelling seguimiento		Debe durar 5 segundos	

17:30 - 18:00	setear luces y comprobar arte del cuarto final minibreak aktor						
18:00 - 18:30	6	17	PE pasillo del primer piso	Tiene que ser 6 - 6:30 (para los espacios vacíos)			
18:30 - 20:30	1	4	Cuarto final	PM de Chiko sentado en la habitación de espaldas	loop inicio y final, zoom in digital		luz entra más directo desde la ventana de la derecha, luz más difusa de la ventana del medio
		6	Cuarto final	PD manos agarrando la silla en el aire	cámara lenta		
	11	42	Cuarto final	PB de su otro yo sentado esperándolo fumando			
		44	Cuarto final	3/4 del chico sentado			
		43	Cuarto final	Plano conjunto lateral de ambos, el que ha caído retrocede unos pasos tratnd de entender qué esta viendo	Chiko se debe cambiar rápido porque el clip no se va a detener	Tener a la mano el otro outfit	
		41	Cuarto final	Chiko cae en el piso de la sala, plano frontal	match cut caída exteriores, barrido pa abajo		
45, 46	Cuarto final	Plano medio lateral del chico parado observando al frente, encuadrado entre las puertas. Con travelling back lo seguimos hasta q sale de la habitación y queda en medio del pasillo. La puerta se cierra			tiempo para setear las luces del pasadizo y el difusor de la luz de la entrada. chequear la tv y la lámpara para que no se vea tan plano. (ver si una luz media verdosa difusa se puede poner dentro de la misma habitación dirigida a ese espacio)		

DÍA DE RODAJE	DOM 22/AGOST	PANTANOS				
---------------	--------------	----------	--	--	--	--

HORA	ESCENA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	EQUIPO FOTO
10:00	Comienza la recogida					
11:00	Cargamos el equipo y arte en carros					
11:30	Salimos					
12:20 - 13:00	almuerzo pure con asado y arroz					
13:00 - 13:20	SETEO DE ARTE					
13:20 - 14:30	Ensayo escena 3					
14:30 - 16:30	3	8	PB a 3/4 se levanta de la cama	Grabar planos detalle de objetos a su alrededor	tener en cuenta exactamente la posición de los objetos para el match cut del cuarto en la casa	
		9 y 10	3/4 travelling seguimiento ángulo de atrás a frontal. Travelling circular, Comienza a caminar para averiguar cómo llevo ahí. cae y manos le quitan su camisa. termina en frontal.	chequear la coreografía de las manos y cuanto se ve en el plano		
		11 y 12	PG trv seguimiento lateral + barrido de él caminando hasta voltear pensando que escucho su voz		chequear las cosas de la guantera del carro	
16:30 - 17:40	ENSAYO de la escena 8					ir seteando las luces del carro
17:40 - 18:30	8	25 y 26	Plano medio llega a los pantanos corriendo (match-cut). Plano medio FRONTAL, vemos su rostro, siente que algo ha cambiado. Mood: ya he estado aquí. En segundo término vemos un carro.	7 segundos aprox		luces delanteras del carro prendidas
		27	PE de espaldas voltea su rostro a la dirección en la q se encuentra el carro			ver si las luces del carro llegan hacia él, sino el godox mini en cálido
	9	29	PE de Chiko frente al carro	TIENE QUE SER 6:25 EXACTOOOOO		aquí recién vemos el carro con luces rojas, no antes

Inf. Turnitin

INFORME DE ORIGINALIDAD

1 %

INDICE DE SIMILITUD

1 %

FUENTES DE INTERNET

0 %

PUBLICACIONES

0 %

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

es.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

2

repositorio.ulima.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

3

www.lyrics.com

Fuente de Internet

<1 %

4

docs.google.com

Fuente de Internet

<1 %

5

repositorio.upsc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

6

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1 %

7

www.cineaparte.com

Fuente de Internet

<1 %

8

www.tpu.ro

Fuente de Internet

<1 %

9

www.youtube.com

Fuente de Internet

<1 %

10

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

11

ri.uacj.mx

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo