

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DEL VIDEOCLIP ‘SUNSHINE’ DE LA BANDA ALTHER

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

Andrea de Jesús Pacheco Pérez

Código 20151014

John Peter Portuguez Del Pino

Código 20153234

Asesor

Mario Acuña Pereda

Lima – Perú

Agosto 2023





**DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DEL
VIDEOCLIP SUNSHINE DE LA BANDA
ALTHER**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN	1
CAPÍTULO II: ANTECEDENTES	2
2.1 Diagnóstico previo	2
2.1.1 Sobre la banda	2
2.1.2 Sobre la canción	3
2.2 Justificación.....	3
2.3 Objetivos	4
2.3.1 Objetivo general	4
2.3.2 Objetivos específicos.....	4
2.4 Casos referenciales	5
2.5 Análisis de mercado	8
2.5.1 Competidores locales	12
CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL	15
3.1 Preproducción.....	15
3.1.1 Conceptualización del videoclip	15
3.1.2 Desarrollo de guion	15
3.1.3 Selección de locaciones.....	19
3.1.4 Equipo humano	22
3.1.5 Preproducción de arte.....	24
3.1.6 Preproducción de fotografía.....	31
3.1.7 Presupuesto.....	35
3.2 Producción.....	38
3.2.1 Día 1 de rodaje	38
3.2.2 Día 2 de rodaje	41
3.3 Postproducción	44
3.3.1 Edición	44
3.3.2 Colorización y VFX	47
3.4 Recepción	54
CAPÍTULO IV: LECCIONES APRENDIDAS	56

REFERENCIAS59
ANEXOS61



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3.1	22
Tabla 3.2	36
Tabla 3.3	37



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2. 1.....	5
Figura 2. 2.....	6
Figura 2. 3.....	6
Figura 2. 4.....	7
Figura 2. 5.....	7
Figura 2. 6.....	8
Figura 2. 7.....	11
Figura 2. 8.....	11
Figura 2. 9.....	13
Figura 2. 10.....	13
Figura 2. 11.....	14
Figura 3. 1.....	16
Figura 3. 2.....	16
Figura 3. 3.....	17
Figura 3. 4.....	17
Figura 3. 5.....	18
Figura 3. 6.....	18
Figura 3. 7.....	19
Figura 3. 8.....	20
Figura 3. 9.....	21
Figura 3. 10.....	23
Figura 3. 11.....	24
Figura 3. 12.....	25
Figura 3. 13.....	25

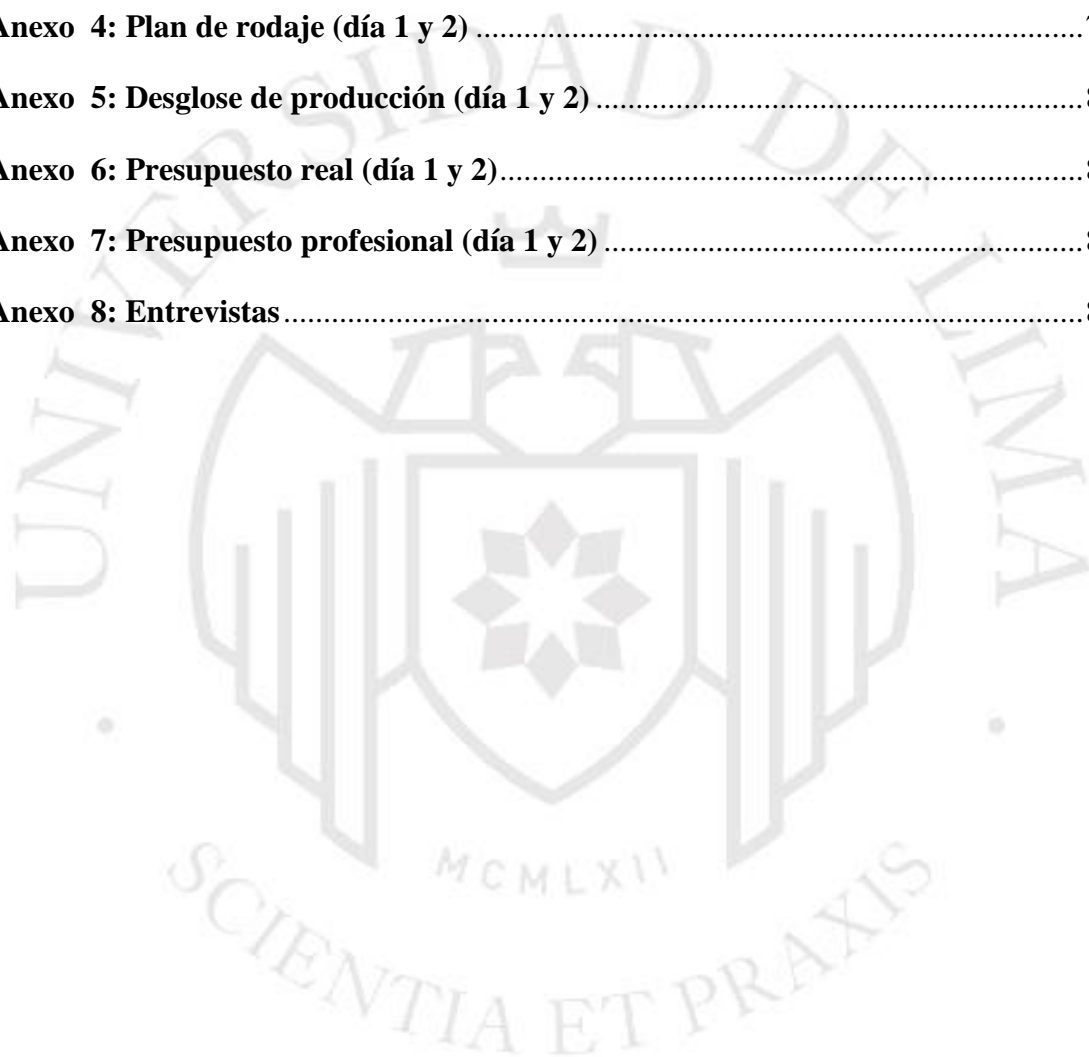
Figura 3. 14	26
Figura 3. 15	26
Figura 3. 16	27
Figura 3. 17	27
Figura 3. 18	28
Figura 3. 19	28
Figura 3. 20	29
Figura 3. 21	30
Figura 3. 22	30
Figura 3. 23	32
Figura 3. 24	33
Figura 3. 25	33
Figura 3. 26	35
Figura 3. 27	38
Figura 3. 28	39
Figura 3. 29	40
Figura 3. 30	40
Figura 3. 31	41
Figura 3. 32	42
Figura 3. 33	43
Figura 3. 34	44
Figura 3. 35	45
Figura 3. 36	46
Figura 3. 37	46
Figura 3. 38	47
Figura 3. 39	48

Figura 3. 40	48
Figura 3. 41	49
Figura 3. 42	49
Figura 3. 43	50
Figura 3. 44	50
Figura 3. 45	51
Figura 3. 46	51
Figura 3. 47	52
Figura 3. 48	52
Figura 3. 49	53
Figura 3. 50	53
Figura 3. 51	54
Figura 3. 52	55



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Guion técnico.....	62
Anexo 2: Fichas de casting	72
Anexo 3: Colaboración Acid Rules.....	74
Anexo 4: Plan de rodaje (día 1 y 2)	75
Anexo 5: Desglose de producción (día 1 y 2)	82
Anexo 6: Presupuesto real (día 1 y 2).....	86
Anexo 7: Presupuesto profesional (día 1 y 2)	87
Anexo 8: Entrevistas	88



RESUMEN

Esta tesis aborda a detalle el proceso de producción del videoclip '*Sunshine*' de la banda Alther, centrándose en los roles de dirección y producción. El objetivo principal fue plasmar la esencia creativa y la identidad única de la banda en un producto digital de alta calidad, superando sus trabajos anteriores.

El videoclip se destaca por su temática futurista y *gamer*, que se logró a través de una narrativa visual moderna y atractiva. A pesar del desafío de un presupuesto limitado, la comunicación constante con la banda y el equipo autogestionado resultaron fundamentales para alcanzar el éxito. La colaboración con profesionales clave permitió una realización eficiente del proyecto.

Este trabajo ofrece perspectivas prometedoras para futuras producciones audiovisuales y musicales, con un enfoque innovador para videoclips impactantes y cautivadores.

Palabras clave: Video musical, Alther, producción audiovisual, música, autogestión.

ABSTRACT

This project delves into the detailed production process of the music video 'Sunshine' by the band Alther, focusing on the roles of direction and production. The main objective was to capture the creative essence and unique identity of the band in a high-quality digital product, surpassing their previous works.

The music video stands out for its futuristic and gamer-themed visuals, achieved through a modern and appealing visual narrative. Despite the challenge of a limited budget, constant communication with the band and the self-managed team proved crucial in achieving success. Collaboration with key professionals enabled an efficient realization of the project.

This project offers promising perspectives for future audiovisual and musical productions, featuring an innovative approach to creating impactful and captivating music videos.

Keywords: Music video, Alther, audiovisual production, music, self-management.

CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN

‘*Sunshine*’ es el videoclip de la banda peruana de trap rock Alther, del que estuvimos a cargo en los roles de dirección y producción. Al haber trabajado previamente con la banda en la realización del video musical ‘*Inside Us*’ en el 2019, teníamos conocimiento de las preferencias estéticas de la misma y el objetivo de comunicación con el lanzamiento del video.

En la primera reunión de *brainstorming*, la banda nos planteó el sentimiento de la canción: “*Sunshine* trata sobre la búsqueda de sentido, ante el vacío que genera la tristeza de una vida llena de relaciones pasajeras y sin conexiones reales”. Además, se reforzaron los pilares de la banda sobre los que se armaría la idea creativa: la estética *gamer* y futurista, una paleta de colores vibrantes y la fuerte presencia de VFX. Con los roles del equipo ya definidos, iniciamos la etapa de preproducción, que conllevaría a las siguientes.

El rodaje del videoclip se dividió en dos días. El primero fue en la casa de Noah, vocalista de la banda, y se grabó en dos locaciones: una habitación con paredes blancas y otra vestida de telas negras; y la discoteca TQL Lounge de Miraflores, en la que ejecutamos las escenas de *performance* con público y de narrativa. El proceso de postproducción se llevó a cabo durante los meses siguientes. El *single* se estrenó antes del video para ir promocionando la canción, y el lanzamiento oficial del videoclip se realizó en la plataforma YouTube.

1.1 Material #1: Alther - “Sunshine” M/V

Ubicación: <https://www.YouTube.com/watch?v=XOTPwn9Sycr>

1.2 Carpeta de trabajo - “Sunshine”

Ubicación: [Carpeta de piezas de trabajo - Alther - Sunshine](#)

CAPÍTULO II: ANTECEDENTES

2.1 Diagnóstico previo

2.1.1 Sobre la banda

Alther es una banda peruana que combina los géneros del pop, trap americano, metal, entre otros. Con su formación inicial de cinco integrantes, lanzaron su primer EP en el 2018, llamado “A1”, donde predominaba el *metalcore* y se movían dentro esta escena *underground* limeña. Posteriormente, la banda pasó a contar con solo cuatro integrantes y se hizo más evidente el distanciamiento del género mencionado. Alther siguió lanzando *singles* y *covers* para luego juntarlo en un segundo EP llamado “*Strike*”, en el 2020. El uso de *covers* los ayudó a obtener más seguidores en redes sociales y despertar interés de *fandoms* de artistas internacionales con una propuesta musical similar.

Actualmente, la banda está conformada por el vocalista Noah (Nicolás Cisneros), el guitarrista Jamie (Jaime Herrera) y el baterista Roe (Rodolfo Salas). Sus temas conservan elementos de sus inicios, pero se han adaptado completamente a un público diferente al que se dirigían en el 2018.

Ganaron notoriedad cuando Noah fue elegido competidor en el programa “La Voz Perú”, emitido por Latina. Desde ese entonces, y gracias al trabajo conjunto con su manager Mario Melgar, han tenido varios logros a lo largo de su trayectoria como presentarse en la Comic Con Perú, ser la banda encargada de abrir el concierto de Avril Lavigne en el Arena Perú del Jockey Plaza y a The Warning en el Teatro Leguía. Además, en el último año, han colaborado con bandas con más reconocimiento en la escena peruana como Ni Voz Ni Voto y Tourista, así como con las marcas MasterCard, Xiaomi y Vans.

A nivel audiovisual, la banda se ha ido adaptando a la intención de cada *single* publicado, pero los elementos comunes suelen ser muy dinámicos, ya sea la paleta de colores, movimientos de cámara, gráficos y performance de los integrantes. Como

material previo destacado, podemos considerar los videoclips de “*Winners Circle*”, “*Inside Us*” y “Probablemente - Versión Alther”.

2.1.2 Sobre la canción

El lanzamiento oficial del *single* ‘*Sunshine*’ fue el 29 de julio del 2022. La pista tiene una duración de tres minutos y dieciocho segundos. El video se lanzó el día 9 de septiembre del 2022, contó con un buen recibimiento con parte del público y logró un *sentiment* positivo, con comentarios que resaltaban el crecimiento que venía teniendo la banda. Alther se presentó 4 días antes como la banda telonera del concierto de Avril Lavigne en Lima, donde hicieron corear ‘*Sunshine*’ a todo el Arena Perú; esto ayudó a generar expectativa sobre el videoclip.

2.2 Justificación

En un contexto en el que la banda iba ganando popularidad y aumentando el número de seguidores, encuentran en “*Sunshine*” un potencial especial entre todas sus canciones. Fue interpretada previamente a su lanzamiento oficial y tuvo buen recibimiento por parte del público en sus presentaciones.

La participación de Noah, vocalista de la banda, en la edición de La Voz Perú del año 2021, consiguió que Alther obtenga más visibilidad y exposición frente a las audiencias jóvenes peruanas. Con este precedente, optaron por tomar las riendas de su proyecto musical y apostar por un contenido audiovisual de mejor calidad, en la que tengan más protagonismo.

Gracias al buen recibimiento que tuvo un trabajo previo con John Portugués en la dirección del videoclip de “*Inside Us*” (2019), deciden convocarlo nuevamente, junto a un grupo de comunicadores audiovisuales. El objetivo fue producir un videoclip que los ayude a potenciar su carrera musical con una narrativa que los llevara fuera de su zona de confort, al no mostrar solo un *performance*, sino que ahora serían protagonistas de una historia.

Noah sería la figura principal del video, mientras que Roe y Jamie acompañarían su travesía amorosa, obligando al uso de extras y personajes adicionales en la propuesta. Todo esto debía realizarse con un presupuesto limitado, autogestionado por la banda y el apoyo de sus amistades y colegas.

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo general

Expresar la personalidad y núcleo creativo de Alther y su tema '*Sunshine*' dentro de un videoclip.

2.3.2 Objetivos específicos

- a) Presentar el performance de Alther dentro del videoclip.
- b) Construir una narrativa que acompañe la intención musical de Alther con la canción '*Sunshine*'.

2.4 Casos referenciales

Se tuvo varios videos referenciales para el proyecto, aquí la lista de ellos y la influencia dentro del producto:

- Pedro Capó, Nicki Nicole, De La Ghetto - Tu Fanático (Remix - Official Video)

Las escenas donde Pedro Capó es tocado por unos brazos femeninos fueron una referencia exacta que quisimos replicar en nuestro video. Queríamos transmitir esa misma energía en el videoclip, con la variación de que se vea por completo a la modelo y no usar solo sus brazos.

Figura 2. 1

Capturas de video de Pedro Capó.



Nota. Tu fanático (Remix) - Pedro Capó, Nicki Nicole, De La Ghetto (2021). YouTube.

- Aguadulce - Cielo y Mar

Dentro de nuestra narrativa teníamos un concierto dentro de la discoteca. Quisimos transmitir la idea de un concierto íntimo y *underground*, por lo que la escena del videoclip “Cielo y Mar de Aguadulce” fue nuestra principal referencia con respecto al uso de planos. Sin embargo, la clave de iluminación de referencia iba a variar, alineada a los elementos de la banda.

Figura 2. 2

Captura de video de Aguadulce.



Nota. Cielo y Mar de Aguadulce (2021). YouTube.

- Escenas de fiesta de promoción

Queríamos que la entrada de la modelo al concierto, la conexión con el vocalista, la coreografía y el baile en pareja tengan la esencia de *prom night* americana, y para esto tuvimos varias referencias en términos de planos e iluminación. Como se puede ver, en todas ellas predomina el morado, que también fue utilizado en nuestra escena:

- 1) The Duff - Modelo entrando al concierto/discoteca.

Figura 2. 3

Captura del largometraje The Duff.



Nota. "The Duff" (2015). YouTube.

2) Starstruck: Vocalista de la banda cantándole a la modelo.

Figura 2. 4

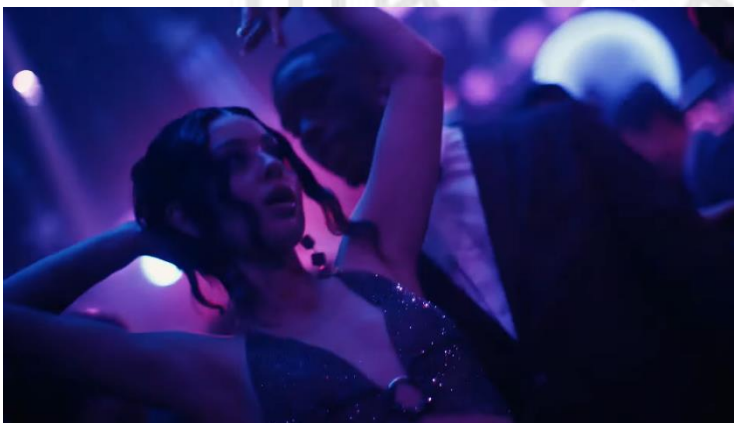
Capturas del largometraje Starstruck .



Nota. "Starstruck: Mi novio es una súper estrella" (2010). YouTube.

3) Euphoria: Coreografía entre el vocalista y la modelo.

Figura 2. 5



Nota. "Euphoria - Temporada 1, Episodio 8" (2019). HBO.

Figura 2. 6

Captura de la serie 13 Reasons Why: Baile lento



Nota. "13 Reasons Why - Temporada 1, Episodio 5" (2017). YouTube.

2.5 Análisis de mercado

En el vasto y diverso panorama artístico de nuestro país, existen muchas bandas de música: algunas se desarrollan por diversión o hobby, mientras que otras buscan entrar en una difícil y competitiva industria musical poco desarrollada. “No existe una industria musical consolidada (en el país), pero hay varias iniciativas” nos comenta Mario Melgar, gerente de Kandavu Management y *manager* de Alther. La falta de información y planificación comercial son solo algunos de los puntos clave a trabajar para que el sector musical continúe en desarrollo. Sin embargo, existen otras carencias. Según la tesis de Basilio y Romero (2016), José Velázquez, gerente general y fundador de Veltrac Music, añade:

El sector musical limeño posee diversas características que lo configuran como una industria emergente. La ausencia de integración de los componentes como la infraestructura adecuada, cultura de consumo de entretenimiento, cultura de consumo de discos, profesionalismo de la oferta, son algunos de los factores más relevantes por los cuales esta industria no se encuentra aún consolidada. (p. 26).

Dentro de este inestable panorama se encuentran las bandas independientes, muchas de ellas con una propuesta musical alternativa y una estrategia de nicho, en la que la falta

de inversión e inyección monetaria representa un obstáculo para su difusión debido al alto costo de entrada a medios tradicionales, ya sea por capital o conexiones directas.

Desde los años 60, una meta común de las bandas es sonar en la radio. Esto es lo más cliché y ha sido la meta de todo músico. Lamentablemente, la radio es casi inaccesible para los grupos alternativos. En realidad, uno lo podría lograr, pero costaría unos veinte mil dólares e incluso así no es seguro. (Gilardi, 2014).

Frente a esta situación, con el objetivo de ofrecer un producto musical de calidad, las agrupaciones tienden a embarcarse en el camino de la autogestión “aunque sigue representando un gran desafío, y en muchos casos irrealizable por condicionantes económicos, lo cierto es que algunas condiciones del medio actual sí que pueden ser consideradas como positivas”, se menciona en “La música alternativa y la autogestión musical” (Grafias Music, 2023). Y es que el presupuesto con el que se cuenta va a depender mucho de la situación económica de los miembros de la banda y del manejo de su capital.

Las redes sociales son un punto clave para la difusión de bandas independientes. En palabras de Mario Melgar, “el 90% (de la promoción) está en lo digital [...] y Tik Tok es crucial para lo que hacemos ya que, en la industria musical global, uno de cada cuatro hits mundiales salió de Tik Tok”. En esta plataforma, los artistas se suman a las tendencias para amplificar el público que impacta. La presencia en distintas redes sociales les otorga notoriedad. Sin embargo, YouTube sigue siendo la plataforma preferida por los músicos para publicar sus contenidos audiovisuales de manera oficial, esto debido a ser la principal plataforma de video del mundo. Según una medición realizada por Global Media Insight, al 2022, los cinco videos más vistos de la historia en YouTube son videos musicales. Asimismo, en ese año, fue la segunda red social más utilizada, consiguiendo más de 120 millones de usuarios activos cada día.

En el camino de la profesionalización de la oferta musical en el país, los artistas están entendiendo que hacer una canción no es lo mismo que hacer un producto musical. “La música por sí sola no es una industria, es la materia prima para hacer el negocio de la industria musical (...) Los artistas están entendiendo que la música necesita un concepto, una imagen, los artistas correctos, el formato correcto, y con esta información

se están convirtiendo en productos musicales que es lo que la industria musical necesita” nos comenta Mario Melgar.

2.5 Público objetivo

En palabras de Mario Melgar, *manager* de Alther, el público de la banda tiene en común el interés por las culturas *gamer*, *k-pop*, *anime* y *rock*. Se trata de un público joven que principalmente se encuentra en el rango de edad de 16 a 30 años, son nativos digitales y apoyan las propuestas de música alternativa limeña. Pertenecen mayoritariamente a la generación Z en nuestro país, y forman parte del Perú urbano. Según el estudio *Adolescente y Joven de Ipsos Perú (2020)*, nueve de cada diez adolescentes son internautas y usuarios de redes sociales frecuentes. En términos porcentuales, el 79% de los jóvenes y adolescentes entre 13 y 25 años consume videos en redes sociales, mientras que en el público de 26-30, el porcentaje es del 72%.

Los fanáticos de Alther suelen llamarse “althenates” y es una comunidad que apoya a la banda desde redes sociales. Tienen un lenguaje comunicacional moderno y divertido, relacionando a la banda con memes, *fan edits*, videos collage con imágenes de referentes del k-pop. Este público joven de nicho tiene apertura a nuevas propuestas musicales y estéticas: en el caso de Alther, por una más alternativa, colorida y fresca, que mezcla la estética de géneros musicales como el *rock* y el *pop*, y las culturas *gaming*, *otaku* y del *k-pop*. Según Ipsos Perú (2020), el 52% de los adolescentes jóvenes juega videojuegos, y el 41% de los jóvenes busca videos en YouTube para divertirse.

Alther, como muchas agrupaciones musicales independientes en el país, batalla constantemente con el tema de la creación y difusión de contenido, debido a que no cuentan con una disquera que les brinde financiamiento para sus proyectos, por lo que la autogestión es un elemento característico de su carrera musical. Su público valora este esfuerzo creativo y reconoce un trabajo de calidad de bajo presupuesto.

Gilardi (2014) sugiere:

Como nos señala Naomi Klein, en su libro ‘No Logo’, los jóvenes se sienten atraídos por todo lo referente a la cultura alternativa. Ellos sienten un profundo rechazo por las empresas y por todo lo que es considerado

Mainstream. ¿Por qué? Existen muchas teorías, en una entrevista a la periodista Nina Munk, ella sostiene que ‘para venderle a los jóvenes de ahora es necesario que sientan que ellos lo deciden todo. Que ellos fueron los que te descubrieron.

Esto es evidenciable dentro de los comentarios en las producciones de Alther en su canal de YouTube:

Figura 2. 7

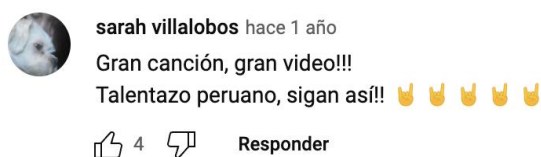
Capturas de comentarios en el canal de Alther.



Nota. Sunshine (2022). YouTube.

Figura 2. 8

Más capturas de los comentarios



Nota. Winners Circle (2022). YouTube.

2.5.1 Competidores locales

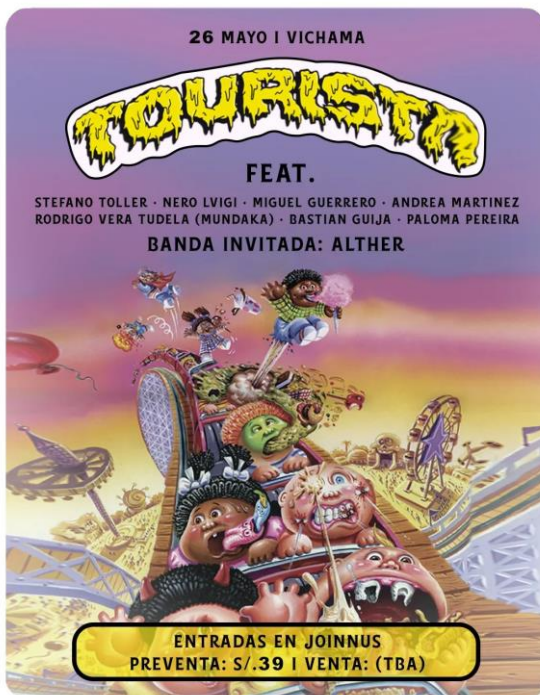
En una industria musical en desarrollo, Alther decide colaborar con artistas nacionales que compartan similitudes para poder llegar a más oyentes, consolidarse como banda y amplificar su público. En sus redes sociales se puede apreciar que la banda ha realizado *singles* junto a talentos nacionales como Tourista, Diego Silva (DYA), Sebastián Palma, entre otros. Si bien estos artistas no se encuentran en el mismo género musical, se abre la oportunidad de que compitan por el hecho de ser independientes en una misma industria y dirigirse al público que consume este tipo de propuestas.

Alther es una de muchas bandas de la escena de rock peruano que siguen adelante gracias a la autogestión como: Alphy, Reborn, Hizteria, Mauser, entre otras. Estas bandas no solo producen su propia música, sino que también sus productos audiovisuales, comúnmente de la mano de diversas amistades o contactos que los ayudan a gestionar la producción. Sin embargo, con el pasar del tiempo, Alther ha logrado posicionarse fuera de esta escena *underground* gracias al cambio drástico en su sonido, pasando de ser una banda de *metalcore* a una de *trap rock* con elementos del *pop*, y en su estética, dejando de lado el *look rockero* clásico por uno más colorido. Este cambio le permitió tener una *fanbase* muy joven y activa en redes a pesar de un sonido que algunos pueden calificar de “pesado” para ese público.

A pesar de todo el cambio, Alther presenta el problema de ser considerada una banda “*soft*” en los conciertos de rock y metal a los que va, y ser una banda muy pesada en otras presentaciones más alternativas. Entre las bandas y artistas con las que comparte espacios de presentación tenemos una gran variedad de géneros y público, además de las bandas y artistas ya mencionados tenemos a Los Royalties, El Ziniko, Resistencia 72, Diabolo, Aukenidos, Diazepunk, EGO, Vanessa Cardiu, Andrea Martinez, Nero Lvigi, Mundaka, Bastian Guija, entre otros.

Figura 2. 9

Poster Tourista



Nota. Instagram de Alther. (2023)

Figura 2. 10

Poster Nameless Fest



Nota. Instagram de Alther. (2023)

Figura 2. 11

Poster Paramore Fest Perú



Nota. Instagram de Alther. (2023)

CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

3.1 Preproducción

3.1.1 Conceptualización del videoclip

El proceso inició con una reunión con la banda en donde nos explicaban qué era lo que querían transmitir con esta canción: “*Sunshine* trata sobre la búsqueda de sentido, ante el vacío que genera la tristeza de una vida llena de relaciones pasajeras y sin conexiones reales”. Con esta premisa, y teniendo en cuenta la relación de la banda con el mundo de los videojuegos y el anime, se buscó desarrollar una historia en un universo futurista, donde ellos fueran los protagonistas y se pueda presentar la canción con un *performance* que transcurra tanto en la narrativa como fuera de ella.

3.1.2 Desarrollo de guion

El *storyline* a trabajar fue el siguiente: los chicos de Alther se encuentran atrapados en habitaciones en donde, por medio de lentes de realidad virtual, sienten el placer de una compañía “amorosa”. Dentro de esta ilusión, se presentan como banda cuando Noah ve entre el público a una chica que le genera un interés auténtico, hasta que se da cuenta que no está en el mundo real y lucha para salir de la ilusión junto a los demás miembros de la banda.

El guion se presentó junto a un video referencial que fue revisado y aprobado por la banda para empezar el proceso de preproducción.

La historia empieza con los miembros de la banda sentados en habitaciones vacías, donde solo se encuentra uno de ellos por habitación. Se ven encima de ellos unos lentes de realidad virtual y unas pantallas con distintos videos de mujeres. Este recurso no estaba

al inicio en el guion, fue propuesta del editor una vez que inició el proceso de VFX. Buscaba que el paso entre esta escena y la siguiente tuviera más sentido.

Figura 3. 1

Plano 1

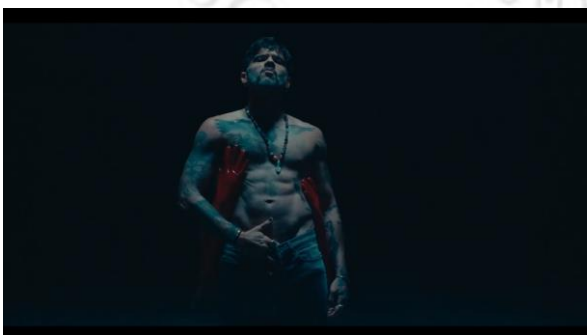


Nota. Video referencial *Sunshine* (2022)

Pasada esta escena, inicia la segunda parte, que refleja estos placeres pasajeros que la banda busca saciar al estar dentro de este espacio. Un cuerpo femenino los rodea, acaricia y juega con ellos en un espacio infinito.

Figura 3. 2

Plano 2



Nota. Video referencial *Sunshine. Tu fanático (Remix)* – Pedro Capó, Nicki Nicole, De La Ghetto (2022)

Después de esta escena llegamos al coro de la canción, sentimos necesario que esta entrada tenga fuerza y que muestre el *performance* de la banda, pero sin salir de la narrativa. Así que decidimos darle el espacio del primer coro solo a la presentación de la banda dentro de la discoteca.

Figura 3. 3

Plano 3

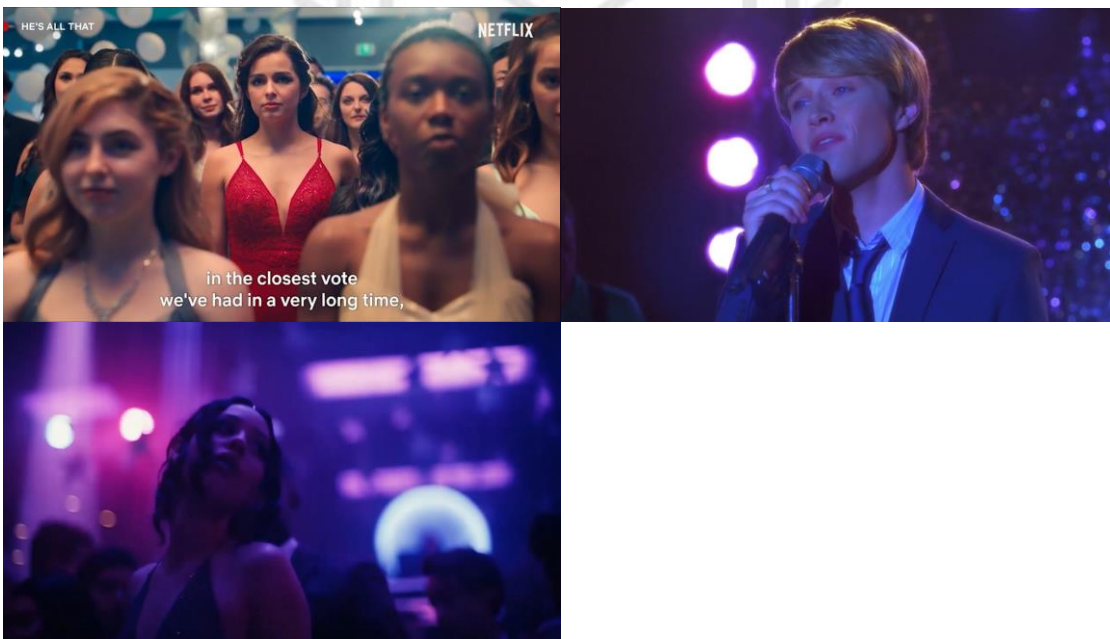


Nota. Video referencial *Sunshine. Cielo y Mar - Aguadulce (2022)*

Una vez terminado el primer coro, aparece el interés amoroso del vocalista en la discoteca, se acerca a él a ver su presentación entre el público y terminan bailando juntos.

Figura 3. 4

Planos de referencia



Nota. Video referencial *Sunshine. He's all that (2021), Starstruck (2010) y Euphoria (2022)*

Cabe recalcar que en esta parte de la canción va el acompañamiento del segundo verso que incluye un rapeo por parte de Jamie, guitarrista y rapero de la banda. Es la primera vez que se usan tomas de *performance* que no forman parte de la narrativa.

Figura 3. 5

Planos performance



Nota. Video referencial *Sunshine. Tu fanático (Remix)* – Pedro Capó, Nicki Nicole, De La Ghetto (2022)

Una vez terminado el segundo verso, da pase al precoro, este tiene la cualidad de aumentar su intensidad para dar fuerza al coro final. De esta forma se decidió incluir un baile lento para simbolizar una conexión más profunda entre el protagonista y su interés amoroso. Sin embargo, el protagonista se da cuenta de que está viviendo una ilusión y que no se encuentra realmente en esa discoteca.

Figura 3. 6

Tomas de bailes



Nota. Video referencial *Sunshine. 13 Reasons Why* – Temporada 1, Episodio (2017) y *Frame de Video Referencial* (2022)

El clímax de esta escena se da cuando el protagonista intenta besar a la chica con la que está bailando, para darse cuenta de que está atrapado entre dos espacios sin poder escapar. Estos espacios son la discoteca y la habitación que vimos inicialmente. Al finalizar esta escena, hace aparición el segundo performance fuera de la narrativa, la propuesta fue no solo tener a la banda, sino al público detrás acompañándolos durante la presentación. Esta *performance* acompañaría la parte final de la historia.

Figura 3. 7

Performance fuera de la narrativa



Nota. Videoclip referencial *Sunshine. Plan A* – Paulo Londra (2022)

La historia continúa con los otros miembros de la banda, Roe y Jamie, saliendo del control que ejercían estos lentes de realidad virtual sobre ellos y yendo a salvar a Noah y a otras personas en la misma situación. En la última escena, tenemos a nuestro protagonista en búsqueda y rescate de la chica que conoció en la discoteca.

3.1.3 Selección de locaciones

Debido a la construcción del guion, teníamos claro que necesitábamos tres espacios esenciales para la propuesta: las habitaciones vacías en la que estaban los protagonistas inmersos en una realidad virtual, las habitaciones oscuras en las que se les presenta una mujer representando los placeres momentáneos y se harían los solos de los integrantes de

la banda, y el ambiente donde ocurriría el performance de la banda y Noah tendría la conexión amorosa que tanto anhela.

Las consideraciones generales del área de fotografía y de arte, en cuanto a las locaciones, fueron: que se grabe en interiores donde podríamos manipular la luz de los encuadres y que se mimeticen con el objetivo de cada escena a realizar. Debido al limitado presupuesto con el que contábamos, no era factible poder decorar todos los espacios de distintas maneras, así que era clave utilizar locaciones que se alineen a la propuesta artística. Como ya ha sido mencionado, era relevante también el reducido monto con el que contábamos para el alquiler de ambientes; asimismo, la longitud del lugar para que los actores puedan desenvolverse con comodidad y poder maniobrar equipos, lo que Landavere define sobre *staging*: “el planteamiento de tu puesta en escena verificando y controlando los movimientos de tus personajes, composición general del encuadre y tiros de cámara”. (Landavere, 2016)

Optamos, finalmente, por utilizar la casa de Noah como locación para las escenas de habitaciones blancas, encajando esta con un ambiente digital y minimalista, y las de habitaciones oscuras, utilizando una tela negra (de seis metros y material drill) para cubrir el espacio, con la que el equipo contaba de grabaciones pasadas.

Figura 3. 8

Staging

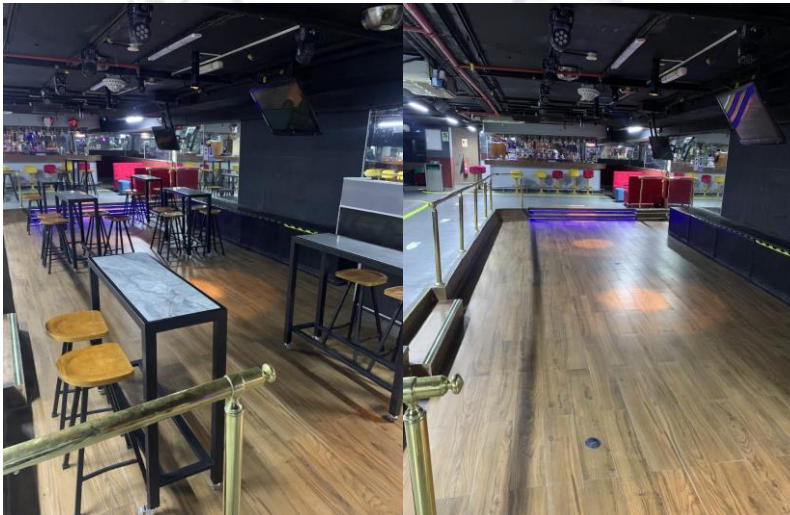


Nota. *Grabación videoclip Sunshine (2022)*

Por decisión unánime, la inversión principal fue para el ambiente del bar. Al principio, tuvimos como locación ideal Garito Bistro en Barranco; sin embargo, el precio que se pedía por alquiler era demasiado elevado, aprox US\$6000 por ocho horas de grabación. Buscamos, entonces, bares a los que podíamos acceder a través de amigos o conocidos, y encontramos TQL Lounge, un bar-discoteca en Av. Ernesto Diez Canseco 146 Miraflores, muy cerca al parque Kennedy.

Figura 3. 9

Bar TQL Lounge



Nota. *Locación TQL Lounge.*

Fuimos a la locación para ver el espacio y nos pareció que podíamos trabajar con los elementos que ahí se encontraban: teníamos cómo maniobrar luces, una pista de baile amplia, lugares elevados para simular el concierto en vivo, varias conexiones eléctricas, una entrada tipo sótano que daba la sensación de *underground* que queríamos lograr. La propuesta de negociación incluía en un principio material audiovisual para el lugar, pero finalmente se optó por una compensación monetaria. El precio se ajustó mejor al presupuesto y se incluyó una cuota de limpieza post grabación.

3.1.4 Equipo humano

3.1.4.1. Equipo Técnico

Para este videoclip autogestionado de Alther, se reclutó a colegas y amigos con los que habíamos trabajado previamente, ya sea en la universidad o proyectos propios, y finalmente se armó un pequeño equipo que trabajó las propuestas de cada área.

Tabla 3. 1

Cargos

1	Dirección	John Portuguez
2	Producción	Andrea Pacheco
3	Dirección de fotografía	José Peñafiel
4	Dirección de arte	Alexandra Cabanillas
5	Post Producción	Nicolás “Noah” Cisneros, José Peñafiel
6	Maquillaje	Vanessa Cardiu
7	Asistentes de producción	Beca Tarazona, Nicolás “Noah” Cisneros, Jaime “Jamie” Herrera, Rodolfo “Roe” Salas

Si bien los encargados de área no recibieron una retribución económica por el apoyo al trabajo de la banda, se les cubrió todos los gastos de transporte, comida y adicionales para que pudieran colaborar con el proyecto. Quienes vimos la parte de Dirección y Producción colaboramos con un aporte monetario para la realización del videoclip, apoyando al equipo de Alther para concretar el proyecto. Esto, debido a que previamente se había conversado la idea de utilizar este proyecto para sustentar nuestra tesis. Todos los involucrados estuvieron presentes durante las reuniones de preproducción y días de rodaje.

3.1.4.2. Casting

El proceso de *casting* partió con la premisa de conseguir dos mujeres jóvenes que tuvieran habilidad para el baile y el *performance*. Luego de conversar con los miembros de la banda, se pensó en contar con ayuda de sus amigas, pero las exigencias de los roles nos llevaron a buscar opciones con perfil profesional. Desde el ala de producción, Andrea seguía muy de cerca el trabajo de bailarinas en formación, que ya habían salido en videoclips, largometrajes o se habían presentado en eventos con mucho público.

Según el análisis realizado junto con el área de dirección y arte, nos contactamos con Gala Gonzáles para proponerle el rol principal femenino del videoclip. Gala es estudiante del Programa de Formación Artística de D1 - Vania Masías. Es, además, hija del actor Germán Gonzáles, quien fue protagonista de la película “Alias La Gringa”, y su gran talento le permitió participar en la película de Chicho Durant “Cuchillos en el cielo”. Actualmente se desarrolla en el campo de la danza, y la cercanía con la productora logró que podamos llegar a un acuerdo por su participación. Gala asistió a los dos días de rodaje.

Figura 3. 10

Gala Gonzáles



Por otro lado, el personaje de la mujer misteriosa debía proyectar una carga sexual elevada, y optamos por revisar opciones de bailarinas que cuenten con *expertise* en *sexy dance* o danza en *heels*. Surgió el nombre de Tula García, estudiante del mismo programa

artístico de Gala, y miembro del elenco del programa *Heel Yourself*, dirigido por Sandra Begué. Tula aceptó ser parte del videoclip al conocer un poco más sobre la actuación a llevar a cabo, y contamos con su participación en el primer día de rodaje.

Figura 3. 11

Tula García



Ambos personajes completaron su ficha de *casting* para poder encontrar elementos que necesitaran en el videoclip con el equipo de arte. Los extras que nos acompañaron en los dos días de rodaje fueron amigos convocados por los integrantes de la banda, entre ellos se encontraban: Diego Silva, Vanessa Cardiu, Beibel Flores, Joseph Vargas, Jorge Mendoza, Franco Galvez, Fabrizio Berrios, Lilitsu, Astrid Vega, Valeria Villacorta, Fernanda Cotrina, Rebeca Tarazona, Franco Mascaró, Hyundai Kim, Nana Zaitseva, Gianina Olivares y Arturo Mejia.

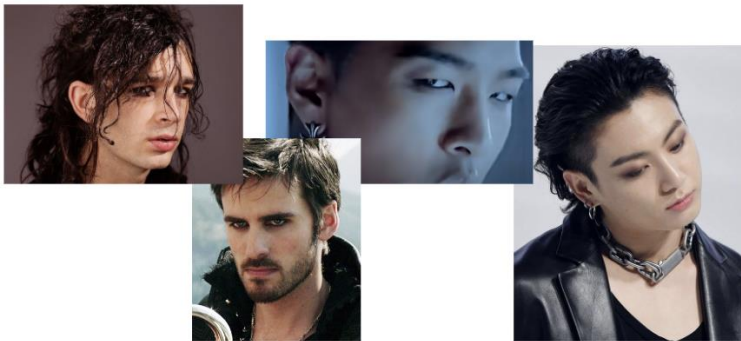
3.1.5 Preproducción de arte

Para el trabajo de arte, contamos con Alexandra Cabanillas, compañera de facultad con la que habíamos realizado proyectos universitarios con anterioridad. Luego de las reuniones iniciales con el equipo y comprender la naturaleza de la propuesta, Alexandra propuso mantener un estilo joven y moderno, con mucha intensidad. No queríamos caer

en los *clichés* de elementos muy representativos del *kpop* o *gaming*; sin embargo, era indispensable encontrar alguna referencia de ello. La propuesta artística se construyó, entonces, teniendo en cuenta colores intensos y una estética rebelde. Se tomó de referencia el color de cabello de los integrantes para poder amplificar el color e identificarlos en distintas etapas del videoclip.

Figura 3. 12

Maquillaje propuesto para los integrantes de Alther

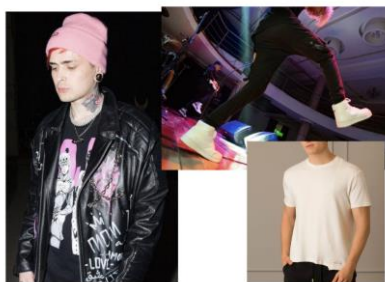


Nota. Imágenes obtenidas de Pinterest. (2022)

Figura 3. 13

Vestuario propuesto para Narrativa + Performance 1 para Alther

Propuestas
NARRATIVA + PERFORMANCE 1 | Noah, Alther



Propuestas
NARRATIVA + PERFORMANCE 1 | Roe, Alther



Propuestas
NARRATIVA + PERFORMANCE 1 | Panda, Alther



Figura 3. 14

Vestuario propuesto para Ambiente negro

Propuestas
PERFORMANCE SOLO, HABITACIÓN OSCURA | Alther



Figura 3. 15

Vestuario propuesto para Narrativa 2 para Alther

Propuestas
PERFORMANCE 2 | Noah, Alther



Propuestas
PERFORMANCE 2 | Roe, Alther



Propuestas
PERFORMANCE 2 | Panda, Alther



Para el vestuario, coordinamos con los chicos de Alther que ellos utilizarían ropa con la que ya contaban, pero si era necesario irían a comprar elementos de sus propuestas guiándose de las referencias. Armamos un documento de desglose, para que nos puedan ir enviando fotos de lo que iban consiguiendo y hacer *check* de vestuario. Los lugares principales que visitaron los integrantes de Alther fueron la Av. Grau y Polvos Azules.

Figura 3. 16

Maquillaje propuesto para el personaje de Gala (Locación: Discoteca)



Figura 3. 17

Vestuario propuesto para el personaje de Gala (Locación: Discoteca)



Para el personaje de Gala, logramos un auspicio con la tienda Acid Rules. El intercambio consistía en prendas de vestir para dama, a cambio de exposición en el video y acciones digitales en la cuenta de Instagram de Noah. La colaboración se llevó a cabo y pudimos conseguir el outfit de la Discoteca en esta tienda de ropa. Adicionalmente, se agregaron algunas prendas prestadas de amigos y/o miembros del equipo, especialmente en la escena de la habitación blanca.

Figura 3. 18

Peinado propuesto para el personaje de Gala (Locación: Habitación blanca)



Figura 3. 19

Vestuario propuesto para el personaje de Gala (Locación: Habitación blanca)

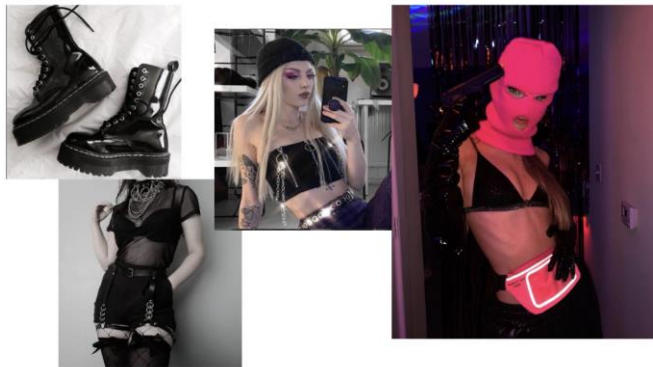


Para el vestuario de Tula, el reto mayor era conseguir un pasamontañas de color rosado neón. Revisamos distintos proveedores en tiendas en línea, pero finalmente lo conseguimos a través de un contacto en Marketplace de Facebook. Tula debía transmitir seducción y erotismo. Acordamos que el pasamontañas sea rosa debido a que “el rosa

también nos hace pensar en la piel lo cual lo convierte en un color erótico. Es el color del desnudo”. (Heller, 2007) Los guantes fueron comprados por los chicos de Alther, en una de sus visitas a Polvos Azules. El resto de los ítems se consiguieron, al igual que con Gala, a través de préstamos de amigos y *crew*.

Figura 3. 20

Vestuario propuesto para el personaje de Tula (Locación: Habitación oscura)



Para la propuesta de los extras, enviamos como referencia las diapositivas de “*Look and feel*” de la carpeta de arte. Les pedimos que nos enviaran fotos de los *looks* que utilizarían para revisar que estén alineados. La idea fue que se mantengan las texturas y colores propuestos, pero que no compitan con las opciones de los integrantes de Alther.

Figura 3. 21

Look and feel para los personajes del corto.

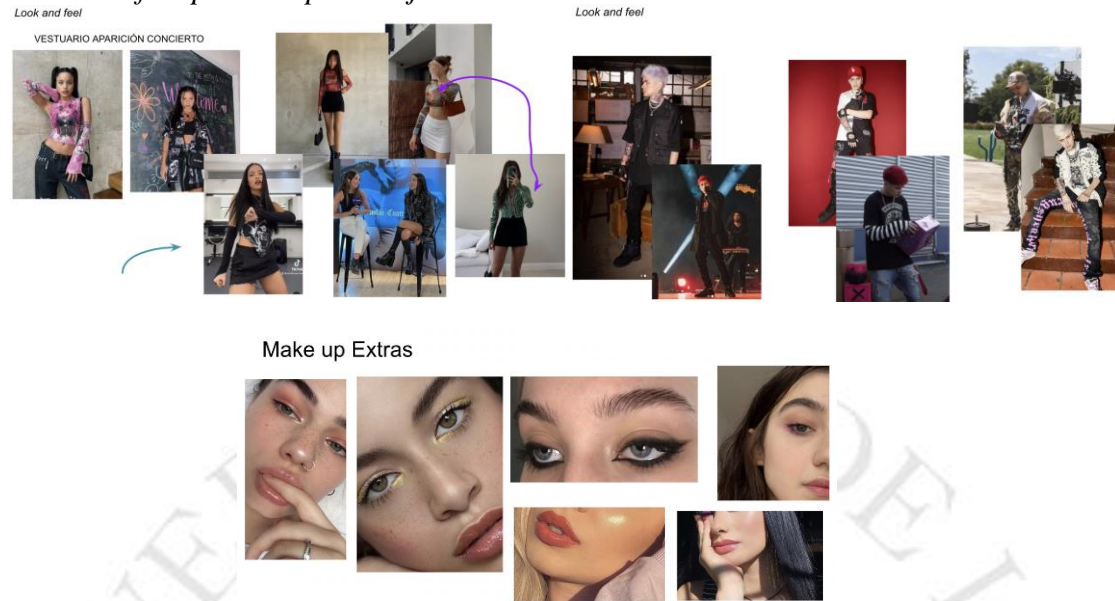


Figura 3. 22

Propuestas para utilería dentro de los espacios conseguidos.

Propuestas
Utilería



Lentes de Realidad Virtual



Instrumentos

Desde las primeras reuniones de conceptualización, se tuvo en mente contar con lentes de realidad virtual. Marcelo Cisneros, amigo de la banda, contaba con unos en color blanco, los cuales prestó para el videoclip. Ese mismo par fue utilizado para todos los personajes dentro del video. Además, elementos importantes dentro del videoclip eran los instrumentos de cada integrante: para Panda seleccionamos una de sus guitarras en color blanco; para Noah, un micrófono con cable, con el objetivo de darle mejor movilidad y que se mantenga la idea de lo *underground*; y, finalmente, Roe con un *pad*

de batería por cuestiones del espacio, y mantener la propuesta tecnológica.

3.1.6 Preproducción de fotografía

Contamos con José Peñafiel para que sea el director de fotografía del videoclip, ya que había trabajado anteriormente junto a John Portuguez en videos musicales como Inside Us de Alther y Hoy La Luna de Dejavu Lat.

El equipo para utilizar fue el siguiente:

- Cámara Sony A7III
- Filtro BLack Pro Mist
- Lente SLR Magic 25mm f1.4
- Lente SLR Magic 35mm f1.2
- Lente SLR Magic 55mm f1.1
- Lente Sony Zeiss 55mm f1.8
- Sony G Master 24mm f1.4
- Godox SL-60W
- 2 Socket Godox TL-4
- Softbox y Octagon Godox
- Parantes de luces
- Filtros de colores (Morado, rosa, cian)
- Máquina de humo

Los escenarios para trabajar fueron los siguientes:

1. Habitaciones vacías: queríamos que el espectador se dé cuenta rápidamente de la soledad de los protagonistas dentro de una habitación sin nada alrededor, para

esto hicimos uso de la clave alta ya que “permite mantener una visión abarcadora del campo registrado por la cámara” (Bedoya, R. León Frías, I, 2011). Cada habitación del miembro de la banda tiene un color distinto, esto se debe a la imagen de la banda. Alther tenía definido en ese tiempo los colores que representaban a cada uno de ellos, incluso se tiñeron el cabello de su respectivo color, y se decidió utilizarlo en estas escenas del video y en las de su performance individual.

Figura 3. 23

Plano rosa



Nota. Videoclip *Sunshine* (2022)

2. Espacio negro 1. Ilusión: Para este espacio tuvimos como referencia principal al videoclip de la canción de Pedro Capó, Nicki Nicole y De La Ghetto, “Tu Fanático Remix”. Tuvimos un esquema de iluminación muy parecido, adecuándose al tamaño que teníamos para trabajar. Utilizar el filtro ‘Black Pro Mist’, una luz intensa de *backlight* y la máquina de humo, nos ayudó a conseguir un efecto de ensueño, queríamos que los protagonistas estén perdidos en el espacio y solo se dejen guiar por la modelo, Tula, al rededor de ellos. Con esto también buscábamos separar a los protagonistas del fondo y dar la sensación de estar en un espacio mucho más grande, en palabras de Bedoya y León Frías (2011) la luz cumplió su función plástica-configurante al permitirnos crear una sensación de profundidad y amplitud de un espacio. Además de eso, trabajamos con un fondo completamente negro por la intención de la escena: la banda está cayendo en las tentaciones de lujuria, sentimientos pasajeros y nada profundos. “El negro invierte

todo significado positivo de cualquier color vivo. Esto, que suena tan teórico, es una experiencia práctica elemental: el negro establece la diferencia entre el bien y el mal porque el negro establece la diferencia entre el día y la noche”. (Heller, 2007)

Figura 3. 24

Espacio negro 1

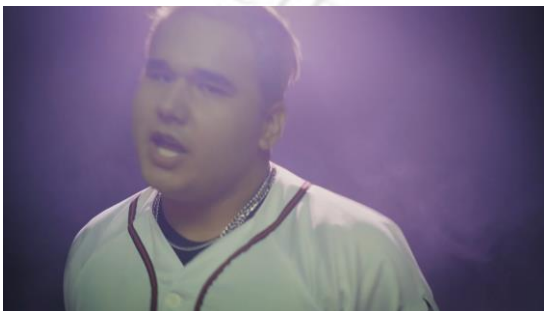


Nota. Videoclip *Sunshine* (2022)

3. Espacio negro 2. *Performance*: Para este espacio se buscó que la luz cumpla la misma función plástica-configurante, pero se trabajó el color de la luz de *back* para que vaya acorde a los colores de cada miembro de la banda según explicamos párrafos atrás.

Figura 3. 25

Espacio negro 2



Nota. Videoclip *Sunshine* (2022)

4. Discoteca: En este espacio tenemos varias acciones, continuamos con la narrativa, en donde tenemos un *performance* que ocurre dentro de ella, y un *performance* que ocurre fuera de la narrativa. Para este ambiente, la iluminación cumplió una función atmosférica, ya que se realizó con la tarea de “dar cuenta del ambiente en el que se desarrollan las acciones” (Bedoya, R., & León Frías, I, 2011). El color principal de la escena fue el morado, se decidió trabajar con este color debido a dos motivos: 1) El baile entre Noah y Gala: el baile tenía que ser sensual y seductor, y no hay mejor color para una escena así que el morado/violeta, puesto que, según Heller (2007):

El rojo, el violeta, el negro y el rosa, dispuestos en el orden que se quiera, forman el acorde de → la inmoralidad, → lo seductor y → la sexualidad. En el violeta hay más sexo que en el rojo. Esto es lo misterioso del violeta.

Y, 2) El momento mágico, la búsqueda de algo más que un amor pasajero. Según Heller (2007), “el violeta simboliza el lado inquietante de la fantasía, el anhelo de hacer posible lo imposible”. El morado es imaginación, misterio, magia, locura (Canva.com, 2022) y era justo lo que queríamos transmitir en la escena, lo mágico que fue el encuentro de nuestro protagonista con un interés amoroso y el hecho de que todo lo que ocurre es producto de su imaginación y, al darse cuenta de esto, entra en un estado de locura y busca salir de este. Este color también fue utilizado en varias escenas de ‘*prom night*’ estadounidense en series y películas como: 13 Reasons Why, Euphoria, The DUFF, Starstruck, entre otras.

Figura 3. 26

Escena baile



Nota. Videoclip *Sunshine* (2022)

3.1.7 Presupuesto

Desde un inicio, para el proyecto de Alther, tuvimos claro que utilizaríamos fondos personales para financiar el videoclip. Al iniciar el proyecto, el equipo de Alther contaba con S/1,200.00 de presupuesto aproximado, fuera de gastos de vestuario, que iríamos calculando según lo que podríamos conseguir. Para esto sería ideal conseguir el auspicio de alguna marca de ropa *ad hoc* a la propuesta de arte.

A través del contacto con amigos, logramos colaborar con la tienda Acid Rules. “Así como vas a pedir apoyo [...] debes ofrecer una compensación o un conjunto de compensaciones, que se ven representadas en publicidad de varios formatos” (Landavere, 2016). De esta manera, Acid Rules nos prestó prendas para Gala en la escena de la discoteca, a cambio de presencia en los créditos finales del video y acciones digitales promocionando la marca en la cuenta de los chicos de Alther. Por otro lado, Tocco Salón retocó el cabello de los integrantes de la banda días antes de la grabación, pero no sumó en el presupuesto final, ya que es una dinámica frecuente y externa en la que los atienden por contenido en redes sociales.

Adicionalmente, quienes estuvimos en el rol de dirección y producción, teníamos calculado adicionar un apoyo para la realización de S/500.00, enfocados prioritariamente en cubrir gastos del equipo humano tales como transporte y *catering*. Finalmente, el monto fue de S/2,489.05, incluyendo gastos de arte y adicionales.

Tabla 3. 2

Presupuesto Real

Área	Detalle	Monto (S/.)
Locación	TQL Lounge (8 horas)	S/. 350.00
	Adicional por limpieza	S/ 50.00
	Casa de Nicolás	S/. 0.00
Personajes	Gala	S/. 250.00
	Tula	S/. 100.00
	Alther	S/. 0.00
	Extras	S/. 0.00
Cámara	Camarógrafo	S/. 0.00
	Equipo	S/. 0.00
Iluminación	Director de fotografía	S/. 0.00
	Maleta de luces	S/. 0.00
Arte	Vestuario Alther	S/. 1,200.00
	Guantes + Pasamontañas	S/. 43.00
	Vestuario Gala	S/. 0.00
	Vestuario Tula	S/. 0.00
	Lentes VR	S/. 0.00
	Instrumentos musicales	S/. 0.00
	Maquillador (con maquillaje)	S/. 0.00
	Estilista	S/. 0.00
Post producción	Editor	S/. 0.00
	Colorización	S/. 0.00
	VFX	S/. 0.00
Movilidad	Equipo humano	S/. 181.50

	(día 1 + día 2)	
Catering	(día 1 + día 2)	S/. 314.55
TOTAL		S/. 2,489.05

Tabla 3. 3

Presupuesto Profesional

Área	Detalle	Monto (S/.)
Dirección	Director	S/2,000.00
Producción	Productor	S/2,500.00
	Asistente de producción	S/ 800.00
Locación	TQL Lounge (8 horas)	S/ 350.00
	Adicional por limpieza	S/ 50.00
	Casa de Nicolás	S/800.00
Personajes	Gala	S/ 250.00
	Tula	S/100.00
	Alther	S/0.00
	Extras	S/2,000.00
Cámara	Director de fotografía/camarógrafo	S/1,200.00
	Cámara + Lentes	S/700.00
	Trípode	S/100.00
	Monitor	S/100.00
	Baterías + Memorias	S/150.00
Iluminación	Maleta de luces	S/200.00
Arte	Director de arte	S/1,000.00
	Vestuario Alther	S/1,200.00
	Guantes + Pasamontañas	S/. 43.00
	Vestuario Gala	S/300.00
	Vestuario Tula	S/150.00
	Lentes VR	S/1,700.00
	Instrumentos musicales	S/0.00
	Maquillador (con maquillaje)	S/850.00
	Estilista	S/800.00
	Post producción	Editor
Colorización		S/800.00
VFX		S/1,200.00

Movilidad	Equipo humano (día 1 + día 2)	S/181.50
Catering	(día 1 + día 2)	S/314.55
TOTAL		S/21,039.05

3.2 Producción

3.2.1 Día 1 de rodaje

10 de abril de 2022 – Locación: Casa de Noah

Se citó a todo el equipo a las 4:00 pm en la casa de Noah, el vocalista de la banda, para una grabación de ocho horas. Según lo acordado con el equipo de arte y producción, los dos ambientes a utilizar se encontrarían preparados para el rodaje, por Noah y Beca Tarazona: el ambiente 1, sala-cocina, contó con telas alrededor para evitar la entrada de luz natural; por otro lado, el ambiente 2, cuarto usado como depósito, había sido vaciado, limpiado y se retocaron las paredes con pintura blanca. Este último ambiente no contó con telas al rededor para evitar la entrada de luz, ya que se tenía calculado grabar allí cuando sea de noche. “Al trabajar en locación techada o cerrada, evita todas las fuentes de luz natural y recuerda apagar las luces del lugar al cuadrar las tuyas. Tu producción debe tener total control de la luz”. (Landavere, 2016). Una vez aprobado los espacios, se pasó a la etapa de setear equipos.

Figura 3. 27

Seteo de equipos



“El personal de vestuario pasa a revisar y colocar, según su desglose, las indumentarias y los accesorios que serán requeridos por los actores [...] El director, junto con el director de fotografía, plantea el desarrollo de la escena, las tomas, los tiros de cámara, la profundidad de campo y la luz, tanto en intensidad como en tonalidad, a fin de representar la intención del guion” (Carpio, 2012). Siguiendo con lo planteado en el Plan de Rodaje, el seteo de luces y cámara por parte de John Portuguez y José Peñafiel, se realizó a la par que la planificación de ‘styling’ y maquillaje, por Andrea Pacheco y Alexandra Cabanillas.

Figura 3. 28
Styling y maquillaje



El rodaje inició con la grabación de la escena 4, en la que priorizamos planos medios, detalle y primeros planos de los integrantes de Alther. Se mezcló el uso de trípode con cámara en mano. El uso de humo permitió rellenar el espacio e intensificar el color de fondo. Era importante generar este efecto de manera eficaz, ya que “una locación vacía se ve descuidada, poco profesional, y porque también distrae” (Landavere, 2016). En este ambiente 1 se grabaron tomas de performance individual de cada miembro de la banda y, posteriormente, la escena 2 junto a Tula García.

Figura 3. 29

Escena 4



Alrededor de las 8 p.m. pasamos al segundo ambiente. Se retomó la grabación con la escena 10, en la que interactuaban Noah y Gala. Aquí los encuadres eran más cerrados, predominando el primer plano y el plano busto, para acercar a los personajes y generar tensión.

Tuvimos el seteo de luces y grabamos en orden según el color de cada escena. Siguiendo nuestro plan de rodaje, empezamos con las escenas junto a Gala Gonzáles, y luego seguimos con las tomas individuales de cada miembro de la banda y los extras.

Figura 3. 30

Seteo luces



Si bien la grabación se extendió un poco más de lo coordinado, fue clave mantener una comunicación constante con todo el equipo y mantenernos motivados entre nosotros. Carpio (2012) señala que “un grato ambiente de trabajo crea las condiciones necesarias para que este se desarrolle de menos a más”. Se hizo, finalmente, la grabación del pasillo

en la que aparecían Panda y Roe, y con eso acabamos la grabación de las escenas del día. Guardamos equipos y nos retiramos de la casa de Nicolás en horas de la madrugada.

3.2.2 Día 2 de rodaje

22 de mayo de 2022 – Locación: TQL Lounge

El segundo día de rodaje no fue inmediatamente después del primero, ya que hubo un espacio de tiempo para concretar la locación del bar, pero finalmente llegamos a un acuerdo con TQL Lounge y agendamos el domingo 22 de mayo del 2022 para la grabación.

Figura 3. 31

TQL Lounge



Citamos al equipo a las 10:30 a.m., nuevamente para grabación de ocho horas aproximadamente. El tiempo cronológico representaba un reto mayor debido a que contábamos con un límite por el alquiler del espacio. “El tiempo suele ser uno de los grandes enemigos de la producción debido a que, una vez definido el inicio del proceso, cada error, falla u omisión durante la preproducción, la grabación o la postproducción, va a afectar el presupuesto y los compromisos que tiene pactado el proyecto” (Carpio, 2012). Apenas llegamos, nos ordenamos en el espacio para cumplir con distintos roles: mientras las encargadas de producción y arte despejaban y ordenaban el ambiente, Noah

era maquillado por Vanessa Cardiu. Luego de setear equipos, el rodaje empezó con las tomas en solitario de Noah, pertenecientes a la escena 3 del guion técnico para ese día. Por otro lado, Vanessa retocaba a los demás integrantes y a los extras que iban llegando.

Fue prioridad, dentro del Plan de Rodaje para este día, el cambio de vestuario y el manejo de actores (extras). Esto guiaría la pauta de nuestro avance en la grabación. Noah cambió de vestuario por primera vez, y junto con los primeros extras en llegar, grabamos las tomas del performance. Esta escena representaba un momento fuera de la narrativa, donde teníamos a Alther con el público detrás. Fue el único momento en el que se iba a usar el vestuario de *performance 2* para luego volver al vestuario de la narrativa durante todo lo que faltaba del rodaje. Una vez terminada esta escena, con la finalidad de ganar tiempo, hicimos tomas de apoyo de los extras bailando mientras la banda se cambiaba de vestuario. Era un reto para nosotros intentar que el espacio se viera lleno, debido a que los extras no eran muy numerosos, pero tratamos de sacarle provecho usando tomas cerradas y dirigiendo los movimientos del grupo humano. Se trataba de amigos de la banda y la producción, por lo que no contaban con experiencia previa; sin embargo, “trabajar con actores no profesionales puede causar ciertos problemas, aunque también tiene sus ventajas. Las interpretaciones pueden ser más naturales y entusiastas, y suelen mostrarse más receptivos a tus indicaciones” (Edgar-Hunt, 2010).

Figura 3. 32

Escena con extras



En “Guía de Supervivencia Audiovisual”, Landavere también habla de que es muy importante hacer un análisis al cierre del día de grabación. De tal modo, al revisar

las tomas del primer día de rodaje, nos dimos cuenta de que iba a ser necesario tener tomas de apoyo para la introducción del video, así que, en este segundo día de grabación, decidimos agregar tomas de Alther caminando entre la gente mientras los aplaudían y animaban antes del concierto. En nuestro plan de rodaje, esta escena fue agregada como “Bar (Apoyo)”.

Siguiendo con el plan de rodaje, pasamos nuevamente a grabar la escena 3, ‘*performance*’ que ocurría dentro de la narrativa. Se utilizó la diferencia de nivel entre la pista de baile y la discoteca como escenario para este momento. Grabamos tanto a la banda como tomas de apoyo de los extras. Durante este momento se estaba maquillando y vistiendo a Gala para sus escenas.

El momento más retador del rodaje llegó cuando tuvimos que grabar las escenas de Gala, debido a que debíamos controlar a una mayor cantidad de personas. A nivel de producción, era clave guardar la calma y mantener la energía del ambiente, ya que “tienes un grupo humano a la expectativa de una decisión sobre los problemas que aparecen” (Landavere, 2016), para lo que nos funcionó bien la música y el uso previo del *catering*. En cuanto a la escena de baile de Noah y Gala dentro de esta escena, se tenía como referencia una escena de la serie *Euphoria* (2019) para ese momento, así que tuvimos que grabar tomas espontáneas y rápidas. Noah no era bailarín profesional a diferencia de Gala, quien nos apoyó mucho en esa parte.

Figura 3. 33

Plano de Gala



Finalmente, terminamos la grabación con la entrada de Gala a la discoteca, lo cual hicimos después de despedir y agradecer a los extras por su tiempo. Con eso dimos fin al

rodaje, a las 18:30 hrs, y mientras el equipo técnico guardaba los equipos, los integrantes de Alther hicieron una pequeña sesión de fotos para la foto de portada de la canción.

Figura 3. 34

Cierre de la grabación



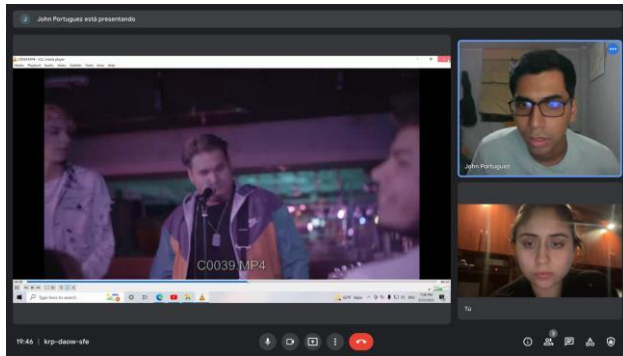
3.3 Postproducción

3.3.1 Edición

El proceso de edición inició con la revisión del material por parte del director, John Portuguez. Él seleccionó las tomas acorde a cada escena que se iba a trabajar y dejó una carpeta con tomas de apoyo que se podían utilizar. Tuvimos una reunión virtual para poder revisar esos contenidos.

Figura 3. 35

Selección de tomas



Una vez terminada la revisión y selección del material, se tuvo una reunión con Noah. Debido a que él había estado involucrado en el videoclip desde el inicio, conocía la estructura y ya tenía idea de cómo iba a ser la edición. En la reunión se revisó el guion nuevamente junto con las tomas seleccionadas para armar la estructura del video. Se trabajó en conjunto una estructura base en Adobe Premiere Pro, para que Noah pueda partir de allí. El corte pasó por varias revisiones hasta dar con el resultado final.

En lo que respecta al espacio-tiempo del videoclip, se utilizó un montaje lineal: “sigue un argumento o acción y su desarrollo en escenas por orden cronológico” (Ilerna Blog, 2021). Por último, en lo que respecta a la intención narrativa el montaje fue, en su mayoría, narrativo, puesto que “el objetivo principal aquí es contar una historia o hechos, dar a conocer una historia, ficticia o basada en hechos reales”. (Ilerna Blog, 2021), a excepción de la escena 2 en donde la intención fue tener un montaje expresivo en donde “se juega con los ritmos y se resaltan detalles para causar este asombro en el espectador que en planos separados no se lograría entender” (Ilerna Blog, 2021). Buscábamos generar emociones fuertes de sensualidad en el público con las tomas de Tula, la modelo, usando detalles de sus labios y sus manos tocando a los miembros de la banda.

Figura 3. 36

Plano detalle



Otra escena donde se buscó este montaje expresivo fue en la escena en solitario de Noah en el bar y la habitación, donde se buscaba transmitir la desesperación del personaje al no saber dónde se encuentra realmente.

Figura 3. 37

Plano desesperación del personaje



Al final se decidió eliminar el performance del baterista en la sección del rap del segundo coro y mover la escena final hacia los créditos, debido a que era mucho el material que se tenía para los últimos coros de la canción y el video se sentiría muy apretado si tratábamos de agregar todos los clips en esa última parte.

Figura 3. 38

Plano baterista



3.3.2 Colorización y VFX

Una vez terminado el proceso de edición, se llevó a cabo la colorización por parte de José Peñafiel, también el director de fotografía del proyecto. Esta se realizó en Davinci Resolve. Ya se había conversado mantener los tonos morados en la mayor cantidad de escenas del videoclip debido a lo mencionado anteriormente en el apartado de preproducción de fotografía.

Una vez que se tuvo la colorización, el material regresó a Noah para realizar el proceso de VFX en Adobe After Effects. Sabíamos que esta parte iba a ser esencial para el desarrollo del video, ya se tenían algunas referencias de los efectos a utilizar, y se había hablado de qué se quería lograr, pero de igual manera se le dio libertad creativa a Noah para que proponga efectos que crea necesario agregar en el video.

Se agregaron *'overlays'* en las escenas en la habitación para transmitir el hecho de que están siendo vigilados y pantallas con videos de mujeres al inicio dando vueltas alrededor de los protagonistas.

Además, tenían los lentes VR al inicio del video, el cual fue *'trackeado frame by frame'* en el rostro de los miembros de la banda.

Figura 3. 39

Plano lentes VR



Además, con respecto a los visores se agregaron varios detalles como una luz en el rostro para que sea más realista el hecho de tener un visor allí y que en ellos se pueda ver el plano siguiente que va a aparecer en el video, eso fue para dar a entender que la banda está inmersa en otro mundo al usar estos lentes de VR.

Figura 3. 40

Primer plano visores VR



Los ‘glitches’ fueron parte esencial del video. Están en una muy buena cantidad de transiciones, utilizando este recurso para dar el salto entre distintos ambientes en los que se encontraban los protagonistas.

Figura 3. 41

Glitch



En la escena 2 se trabajó, de igual manera, una pequeña distorsión en las imágenes. Cuando Tula, la modelo, se acercaba a los bordes del encuadre, se veía una difracción de los canales RGB, y también se ve una deformación en donde los bordes se estiraran más y jalen de alguna forma a la imagen, esto gracias al ‘*optics compensation*’. Esto fue debido a dos motivos: 1) Para dar la sensación de estar dentro de una ilusión como efecto de ensueño, pero dentro de un ambiente más futurista. 2) Al probar los lentes VR, Noah se dio cuenta de que estos estiraban también las imágenes en los bordes, entonces se utilizó este recurso en todo momento donde estaban sumergidos en la realidad virtual.

Figura 3. 42

Escena 2



Se utilizó una transición usando un escalado dirigiéndose al ojo, ya que queríamos seguir navegando dentro de lo que veían nuestros personajes.

Figura 3. 43

Plano detalle ojo



En el momento de *'performance'* se dieron detalles de zooms para dar más dinamismo a la escena. Se *'trackearon'* logos de diversas marcas que aparecían en la discoteca como Visa o Mastercard para que no aparezcán en el video. Por último, se siguió utilizando el recurso de la defracción de color y el *'optics compensation'*, algo que ya sería recurrente según por los motivos que mencionamos párrafos atrás.

Figura 3. 44

Plano defracción



La aparición de Gala viene acompañada con un efecto de *'glitch'* en todo su cuerpo, queríamos dejar en claro al espectador que nuestros protagonistas estaban viviendo una ilusión y que Gala formaba parte de ella.

Figura 3. 45

Plano glitch Gala



El recurso del ‘*glitch*’ en el cuerpo de Gala y en las demás personas al fondo se utilizó para el momento en el que Noah se da cuenta de que no está en un lugar real. Se realizó una máscara y se ‘*trackeó*’ para que no lo afectara a él.

Figura 3. 46

Plano glitch Noah



Como referencia a los videojuegos se agregaron códigos al momento de este descubrimiento, Noah nos contó que cuando habían ‘*glitch*’ fuertes en juegos antiguos se podían ver números, los juegos se “rompían” al igual que la ilusión de nuestro protagonista.

Figura 3. 47

Plano glitch números



Después de que Noah se da cuenta que nada es lo que parece y se desespera por saber en dónde está, el recurso del 'glitch' y los colores se intensifican. Al 'glitch' se le agregó un efecto de 'glow', y se aumentó la saturación de los colores, puesto que, según nos cuentan Bedoya y León-Frías (2003), “los colores saturados tienen una mayor energía en la composición de la imagen”.

Figura 3. 48

Plano glitch Noah



El siguiente plano de uno de los extras fue por motivo de los próximos proyectos de la banda. Diego Silva, conocido como DYA, iba a sacar una canción llamada CTRL después de esta producción, y se decidió incorporar este momento en donde se liberaron a todos los extras para incluirlo en el inicio de su próximo videoclip. También se agregó el nombre de la canción en sus ojos.

Figura 3. 49

Plano Diego Silva



Finalmente, ya que decidimos no agregar la escena final en la duración de la canción y se decidió hacerlo como una escena después a esta, se diseñó una pantalla en donde, por un lado, veíamos a Noah salvando a Gala del control de VR, y al otro, un mapa de la ubicación de los demás chicos, dando a entender que los tenían aún ubicados dentro de este mundo, pero al final se pierde el rastro y la conexión.

Figura 3. 50

Escena final



3.4 Recepción

El videoclip de Alther, a la fecha, cuenta con 25 mil vistas y 552 ‘likes’. A diez meses de publicado el video, tiene un *sentiment* positivo con relación a los comentarios en su red social de YouTube. El 70% de los comentarios totales (101) valoró de manera positiva el trabajo de los chicos, a nivel de producción musical y visual, en los que destacan los siguientes:

Figura 3. 51

Comentarios YouTube



@alejandromasterffxt2112 hace 9 meses

En realidad me sorprende que no tengan tantas visitas con lo buenos que son

👍 21 🗨️ 📌 Responder



@paotananta hace 10 meses

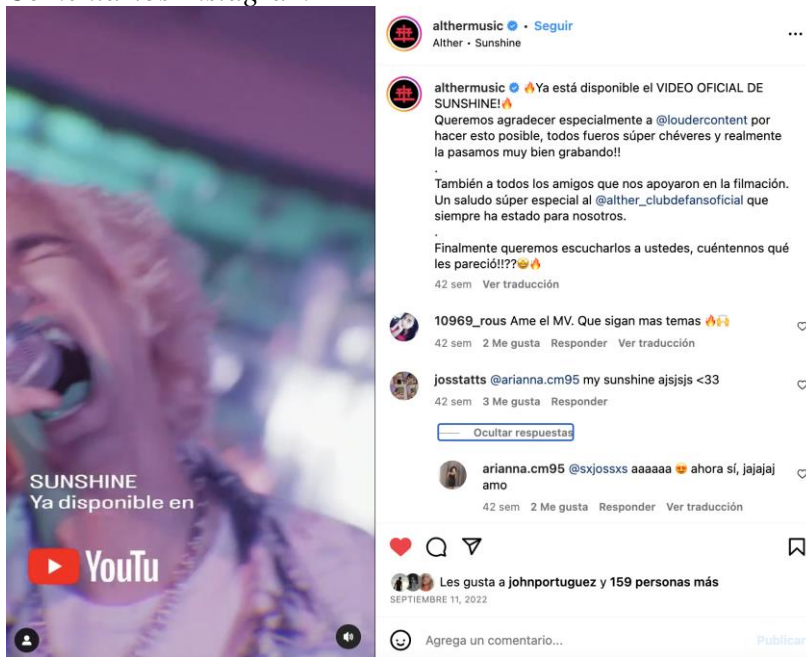
Escuché esta canción en el concierto de Avril y tienen una energía alucinante. Y ahora, el mv está dms genial, amé todo ❤️

👍 19 🗨️ 📌 Responder

En la cuenta de Instagram de la banda (<https://www.instagram.com/althermusic/>) también se reforzó el lanzamiento con una publicación el día 11 de setiembre del 2022, la que alcanzó a más de 2300 cuentas y obtuvo 160 ‘likes’. Los comentarios en esta publicación también fueron positivos, por lo que el video se estrenó con buena acogida por parte del público.

Figura 3. 52

Comentarios Instagram



althermusic • Seguir
Alther · Sunshine

althermusic Ya está disponible el VIDEO OFICIAL DE SUNSHINE!🔥
Queremos agradecer especialmente a @loudercontent por hacer esto posible, todos fueros súper chéveres y realmente la pasamos muy bien grabando!!
-
También a todos los amigos que nos apoyaron en la filmación. Un saludo súper especial al @alther_clubdefansoficial que siempre ha estado para nosotros.
-
Finalmente queremos escucharlos a ustedes, cuéntenos qué les pareció!??🔥🔥
42 sem Ver traducción

10969_rous Ame el MV. Que sigan mas temas 🙌🙌
42 sem 2 Me gusta Responder Ver traducción

josstatts @arianna.cm95 my sunshine ajsjsjs <33
42 sem 3 Me gusta Responder

Ocultar respuestas

arianna.cm95 @sxjossxs aaaaaa 🥰 ahora sí, jajajaj amo
42 sem 2 Me gusta Responder Ver traducción

Les gusta a johnportuguez y 159 personas más
SEPTIEMBRE 11, 2022

Agrega un comentario... Publicar



CAPÍTULO IV: LECCIONES APRENDIDAS

La realización del proyecto ‘Sunshine’ fue una experiencia muy gratificante y enriquecedora. La idea del videoclip estuvo clara desde un inicio y todos los integrantes se fueron adaptando a las necesidades de la misma. La colaboración constante con el equipo de trabajo fue clave para llevar a cabo todas las etapas del proyecto, y fue mucho más sencillo al tratarse de amigos y colegas nuestros, en quienes confiábamos y con los que ya habíamos trabajado previamente. Las habilidades de cada integrante permitieron que pudiéramos sacar adelante la planificación del videoclip y resolver todos los imprevistos de manera exitosa. En términos generales, de manera interna, quedamos satisfechos con el resultado.

El videoclip es parte fundamental para el desarrollo y comunicación de un producto musical. No es solo tener un video que acompañe a la canción, sino es transmitir la estética, imagen, concepto y valores de la banda como marca. Para Alther, y las bandas de todo el mundo, es muy importante el desarrollo de sus piezas audiovisuales ya que son un elemento necesario para la comunicación en redes sociales, en donde deben destacarse fuera de las miles de propuestas musicales que se publican al día en todo el mundo. Trabajar un videoclip sin tener en cuenta esto es inaceptable. Por ese motivo, es que el trabajo con referencias es clave para conseguir que tanto la banda como el equipo de trabajo tengan bien claro qué es lo que se está buscando. Al presentar la propuesta nos ayudó bastante el uso de referencias de películas, series y videoclips para transmitir la visión del proyecto.

Junto a las referencias, la comunicación con la banda también fue otro factor clave para el desarrollo del videoclip. Los miembros de Alther tienen una idea muy clara de qué es y qué no es Alther, así que intercambiar ideas entre ellos y nosotros como profesionales audiovisuales fue necesario para cumplir el objetivo de comunicar su mensaje como artistas. Eso, sumado a que participaron activamente como asistentes de producción, nos ayudó a establecer de manera más clara y precisa un norte en común.

El trabajo tuvo buen recibimiento por parte de los fans de Alther donde expresaban su agrado al ver que la banda mejoraba constantemente no solo en su música, sino en su contenido. Además, logramos conversar con dos realizadores audiovisuales

con experiencia en el rubro, coincidentemente nos contaron que también conocen a la banda y les gustaba mucho su música. Ellos son Alex Paul, co-fundador de la agencia BRND y Gustavo de la Torre, director de la casa realizadora Pasaje 18.

En términos generales, les pareció un buen producto audiovisual. “Cuando lo vi, no parecía un producto *low cost*” nos comentó Alex Paul, quien destacó que, según su experiencia, a pesar de las limitaciones que suele haber al momento de hacer un video musical se supo aprovechar los recursos para un resultado bien logrado.

Los principales aspectos que destacaron del video fueron el concepto, sentían que iba muy de la mano a la banda y eso era esencial en el momento de trabajar un videoclip. “Creo que los elementos del videoclip funcionan muy bien por el elemento electrónico que tiene la banda, a nivel musical el concepto del video se ata muy bien a la canción” nos menciona Gustavo, quien también destacó el uso de los VFX, ya que no está acostumbrado a ver videos con tantos efectos en el país, y catalogó el video como visualmente moderno.

Asimismo, detectamos ciertos puntos de mejora que nos servirán como aprendizaje para nuestros próximos proyectos planteados:

Como primer punto, los miembros de Alther no son actores profesionales y ponerlos como protagonistas en su videoclip fue un reto tanto para ellos, como para nosotros. Esto se evidencia particularmente en momentos del video en donde sus expresiones se pueden ver un poco acartonadas. Para mejorar este aspecto hubiera sido ideal plantear un día de ensayo previo a la grabación y tener distintas pruebas de lo que necesitábamos para las escenas de actuación. Otra solución que nos dio Gustavo de la Torre, frente a este problema, fue utilizar planos bien cerrados y cámara lenta en estas escenas, estas ayudan bastante a evitar momentos sobre actuados de los artistas.

Por otro lado, somos críticos acerca del trabajo con los extras. A nivel de producción, consideramos que el cálculo del número de extras para la escena del concierto pudo ser más preciso. Durante el segundo día de grabación, una vez ubicados en el espacio, fue evidente que la cantidad que consideramos adecuada resultó ser inferior a la que en el momento se necesitaba. Nuestra solución fue llamar a más amigos que se encontraran cerca para que puedan apoyarnos y completar la escena con éxito. Esto nos hizo adaptar el plan de rodaje y replantear nuestro tiempo de grabación para las últimas escenas.

Por parte de dirección, otro punto del trabajo con extras fue su tiempo en pantalla. En la entrevista con Alex Paul, nos mencionó que sintió rara la presencia de otra mujer durante el último minuto del video. Se refería a la escena en donde los miembros de la banda salvan a los demás de estar atrapados en otra realidad. Se dio mucho protagonismo y tiempo en pantalla a una extra que hace dudar al espectador sobre su relevancia en la historia.

En términos generales, el tiempo fue un reto y la planificación previa nos ayudó a solucionar diversos contratiempos, pero consideramos que pudimos ser más asertivos con el tiempo invertido en maquillaje, especialmente en el segundo día de grabación. Si bien los extras necesitaban tener un estilo particular, se debió priorizar el tiempo de preparación para los personajes principales, tales como Gala y los chicos de Alther.

Finalmente, consideramos que nuestro objetivo general: expresar la personalidad y núcleo creativo de Alther y su tema '*Sunshine*' dentro de un videoclip, se cumplió con éxito debido a los comentarios recibidos tanto por la banda, su equipo de trabajo, sus fans y los profesionales que entrevistamos.

REFERENCIAS

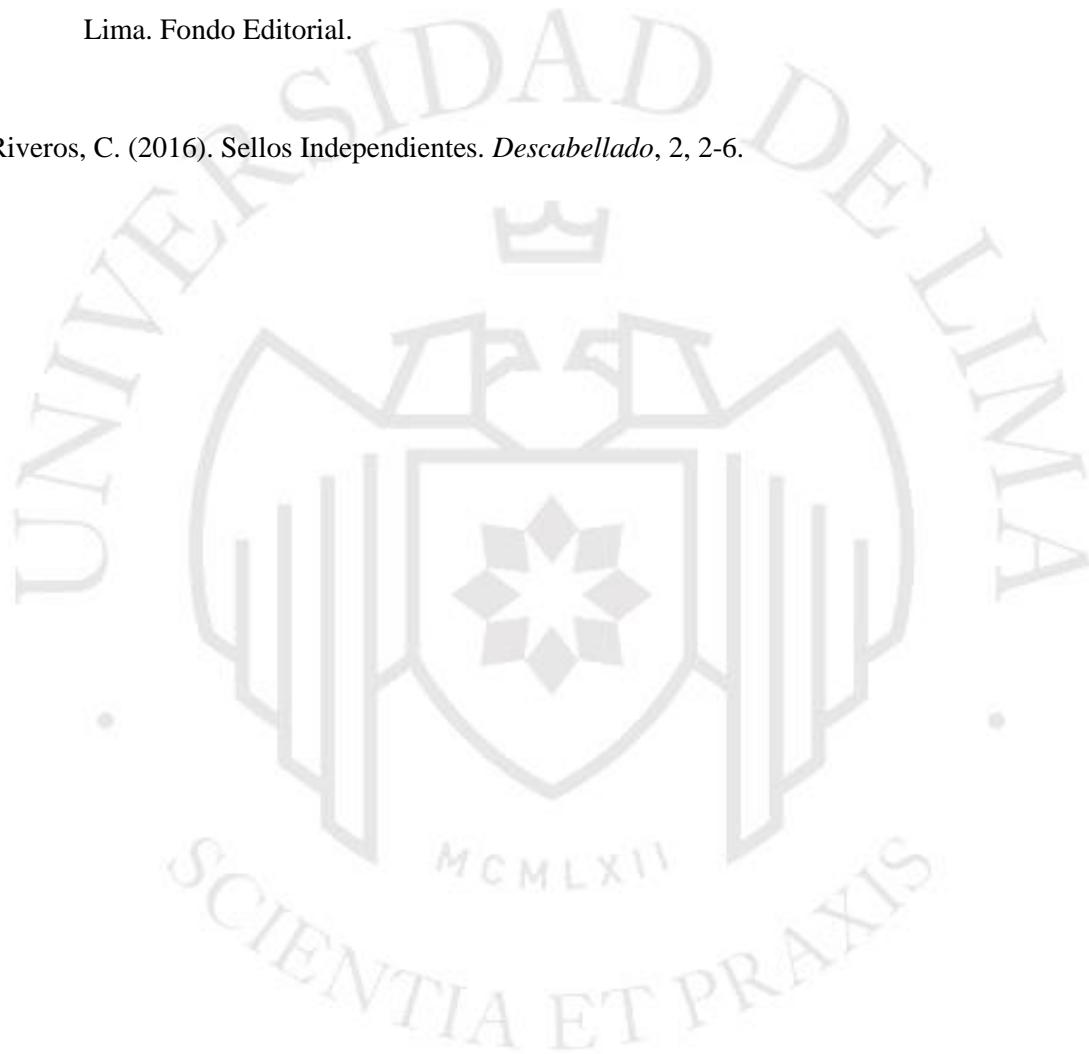
- Basilio, C., & Romero, S. (2017). *Gestión de públicos en las organizaciones escénicas independientes de Lima. Estudio de casos: asociación cultural “Selvámonos” y asociación cultural teatro “La Plaza”* (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8923/BASILIO_SALDA%c3%91A_ROMERO_RODRIGUEZ_GESTION_DE_PUBLICOS_EN_LAS_ORGANIZACIONES%20ESCENICAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bedoya, R., & León Frías, I. (2011). *Ojos bien abiertos: El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Universidad de Lima.
- Carpio, S. (2012). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://www-digitaliublishing-com.ezproxy.ulima.edu.pe/a/45564>
- Edgar-Hunt, R. (2010) *Bases del cine: Dirección*. Parramón Paidotribo.
- Estadísticas de YouTube: <https://metricool.com/es/estadisticas-YouTube/#:~:text=Uso%20de%20las%20redes%20sociales%20a%20enero%20de%202022,-%C2%BFCu%C3%A1les%20son%20las&text=En%20segunda%20posici%C3%B3n%20C%20quiz%C3%A1s%20te.el%20portal%20Global%20Media%20Insight>
<https://www.YouTube.com/watch?v=eA7u-7viBqY&t=24s>
- Gilardi, M., Magnan, A., & Alva, F. (2015). *Análisis del discurso de la publicidad política en el Perú 2011-2014* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6899/GILARDI_MAGNAN_ALVA_FERNANDO_DISCURSO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Heller, E. (2007). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili. <https://www-digitaliapublishing-com.ezproxy.ulima.edu.pe/a/41267>

IPSOS. (2020). *Adolescente y joven 2020*. <https://marketingdata.ipsos.pe/user/miestudio/2562>

Landavere, L. (2016) *Guía de Supervivencia audiovisual*. Primera Edición. Universidad de Lima. Fondo Editorial.

Riveros, C. (2016). Sellos Independientes. *Descabellado*, 2, 2-6.





Anexo 1: Guion técnico
Día de Rodaje 1

Esc 1. Habitaciones - Interiores 00:00 - 00:20 (Noah - Rosado)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
1	1	Entero		Noah está sentado en medio de la habitación, apoyado en la pared, mirando a cámara y cantando la canción	
	2	Primer Plano	-	Noah canta fijamente a la cámara. En la última línea se inclina levemente hacia ella.	
Esc 1. Habitaciones - Interiores 00:00 - 00:20 (Panda - Morado)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
1	3	Entero		Panda está sentado en medio de la habitación mirando a cámara.	
	4	Medio	Aberrante	Panda está sentado en medio de la habitación. Mira la habitación	
Esc 1. Habitaciones - Interiores 00:00 - 00:20 (Roe - Celeste)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
1	5	Entero		Roe está sentado en medio de la habitación mirando a cámara.	
	6	Medio	Aberrante	Roe está sentado en medio de la habitación. Mira la habitación	

Esc. 2 Inmersión - Habitaciones - Interiores 00:20 - 00:42 (Noah)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
2	1	Medio		Noah canta la canción a la cámara mientras manos femeninas envueltas en guantes lo comienzan a rodear tocando pecho, cuello y rostro.	
	2	Primer Plano		Noah canta la canción a la cámara mientras manos femeninas envueltas en guantes lo comienzan a rodear tocando pecho, cuello y rostro.	
	3	Busto		Noah canta la canción mientras la modelo lo abraza por atrás y se pega a su rostro. Él la mira en todo momento.	
Esc. 2 Inmersión - Habitaciones - Interiores 00:20 - 00:42 (Panda)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
2	4	Busto	Traveling lateral. La cámara pasa de largo (de izq, nuca, a der) teniendo a Panda un momento en cuadro. Aberrante.	Panda mira a su alrededor. Unas manos aparecen por detrás y lo toman del pecho.	
	5	Americano/Medio	-	Panda sentado. La modelo pasa delante de él acariciándolo.	
	6	Primer Plano Two Shoot	-	Panda mira a la modelo a los ojos, ella le tapa la boca con un dedo.	
Esc. 2. Inmersión - Habitaciones - Interiores 00:20 - 00:42 (Roe)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	

2	7	Busto	Traveling lateral. La cámara pasa de largo (de der,nuca, a izq) teniendo a Panda un momento en cuadro. Aberrante.	Roe mira a su alrededor, una mano aparece por detrás y le tapa la boca. (?)
	8	Plano Busto, medio Two shoot	De perfil	La modelo toma fuertemente a Roe de su ropa, y se acerca a su rostro, frente a frente.
	9	Medio Two shoot	De perfil	Modelo sobre Rodolfo lo mira y le levanta la quijada.
Esc. 2 Inmersión - Habitaciones - Interiores 00:20 - 00:42 (Modelo)				
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
2	10	Detalle		Mirada de la modelo
	11	Detalle		Boca de la modelo, coquetea con la cámara.
	12	Detalle		Manos de la modelo, van de su cintura hasta su cuello
Esc. 4 Fondo negro PERFORMANCE - Back morado (PANDA) 01:19 - 01:31				
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
4	1	Medio	Cámara en mano. Sacudida.	Panda rapea
	2	Primer Plano	Cámara en mano. Sacudida.	Panda rapea
	3	Busto	De perfil. Cámara en mano. Sacudida.	Panda rapea
Esc. 4 Fondo negro PERFORMANCE - Back morado (ROE) 01:19 - 01:31				
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción

4	4	Medio	De perfil. Cámara en mano. Sacudida.	Rodolfo toca el pad.
	5	Primer Plano	De perfil. Contrapicado. Cámara en mano. Sacudida.	Rodolfo toca el pad.
	6	Detalle	Pad	Baquetas tocando el pad

Esc. 4 Fondo negro PERFORMANCE - Back morado (Noah) 01:31 - 01:43

Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
4	7	Medio	Cámara en mano.	Noah, sin ganas, manos a los bolsillos, canta mirando al techo, en la última línea mira a la cámara.
	8	Primer Plano	Cámara en mano.	Noah, sin ganas, manos a los bolsillos, canta mirando al techo, en la última línea mira a la cámara.

Esc. 5 Habitación Noah (Rosa) 01:43 - 2:07

Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
5	1	Primer Plano	De perfil. Contraplano de baile lento.	Noah está dentro de la habitación tomando de la cintura a la nada. <i>En la misma posición de su contraplano que en el bar en escena 4.</i>
	2	Entero	De perfil.	Noah está gritando al cielo dentro de la habitación. <i>En la misma posición donde se encontraba en la escena 4</i>
	3	Medio	Cámara en mano. Medio tembleque.	Noah se para y empieza a cantar el coro desesperado. <i>Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>

	4	Primer Plano	Cámara en mano. Medio tembleque.	Noah contra la pared, desesperado, golpeándola cantando la canción. <i>Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>
	5	Entero	De perfil. Cámara en mano. Medio tembleque.	Noah apoyado en la pared cantando la canción. <i>Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>
	6	Busto	Cámara en mano. Medio tembleque. Contrapicado	Noah arrodillado, mirando al suelo, cantando la canción. <i>Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>
Esc. 6 Habitación Panda (Morado) 01:43 - 2:07				
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
6	1	Primer Plano	-	Panda, sentado y apoyado en la pared, se quita con dificultad los lentes de VR y mira la habitación. Reacciona a un ruido.
	2	Entero		Panda, sentado y apoyado en la pared, con los lentes en la mano, mira alrededor
Esc. 6 Habitación Roe (Celeste) 01:43 - 2:07				
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
6	3	Detalle	Picado	Lentes de VR en la mano de Rodolfo
	4	Medio (?)		Rodolfo con los lentes de VR en la mano
	5	Primer Plano		Rodolfo reacciona a un ruido

Esc. 7 Pasaje (01:43 - 2:07)				
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
7	1	Busto	Travelling hacia atrás	Panda y Roe caminan juntos por un pasillo.
Esc. 8 Habitación Noah - Rosa (02:07 - 02:32)				
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
8	1	Busto pasa a entero cuando apunta a Noah	Travelling hacia delante. Cámara sigue de espaldas a Roe y Panda, luego cambia el foco a Noah en el suelo.	Panda y Roe entran a la habitación, ven a Noah en el suelo con los lentes puestos y se acercan a él.
	2	Primer Plano		Le quitan las gafas a Noah, mira a sus amigos y luego voltea a ver la habitación con sorpresa.
	3	Primer Plano Two shoot		Roe y Panda miran a Noah. Voltean a ver la habitación con sorpresa.
	4	Entero Three shoot	Leve travelling hacia atrás	Los tres chicos en el la habitación, mirándola
Esc. 9 Habitación EXTRA 1 - Verde Azulado (02:07 - 02:32)				
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción
9	1	Busto/Medio	Cámara en mano. Siguiendo a Roe. De manos apareciendo en cuadro al rostro y luego con referencia del extra.	Roe camina rápido hacia un extra, se agacha y le quita los lentes de VR.
	2	Plano Entero Two Shoot		Roe mira al extra, este se encuentra desconcertado, y lo ayuda a ponerse de pie.

Esc. 9 Habitación EXTRA 2 - Verde Azulado (02:07 - 02:32)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
9	3	Medio	Contrapicado	Panda le quita los lentes VR a un extra.	
	4	Medio Two shoot	-	Panda, con el brazo del extra sobre él, lo ayuda al extra a salir de la habitación.	
Esc. 10 Habitación GALA - Rosa (02:07 - 02:32)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
10	1	Busto	Cámara en mano, sigue a Noah	Noah camina rápido dentro de la habitación	
	2	Entero	-	Gala tirada en el suelo con los lentes de VR. Noah se acerca	
	3	Primer Plano		Gala está sobre el brazo de Noah. Él le quita a Gala los lentes VR, ella tiene la mirada cansada, logra reconocer levemente a Noah, aún tiene dudas.	
	5	Primer Plano		Noah reconoce a Gala.	
	6	Plano Medio /Busto Two Shoot	-	Gala sobre los brazos de Noah. Ambos se miran fijamente.	

Día de Rodaje 2

Apoyo Esc 1. B-Roll BAR					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	

-	1	Detalle	Cámara en mano. Cámara lenta	Se ven palmas aplaudiendo. Arriba de la cabeza.	
	2	Detalle	Cámara en mano. Cámara lenta	Cuerpos bailando. Cinturas.	
	3	Plano Busto	Cámara en mano. Cámara lenta	Gente bailando.	
	4	Medio	Cámara lenta.	Noah camina entre el público mientras este baila y aplaude alrededor de él.	
	5	Busto	Cámara lenta. De perfil	Roe camina entre el público mientras este baila y aplaude alrededor de él.	
	6	Busto	Cámara lenta. De perfil.	Panda camina entre el público mientras este baila y aplaude alrededor de él.	
Esc. 3 BAR					
Parte 1 (Concierto 1) 00:43 - 01:07					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
3	1	Medio	Cámara en mano	Noah cantando	
	2	Medio	Cámara en mano	Rodolfo tocando batería	
	3	Medio	Cámara en mano	Panda tocando guitarra	
	4	Medio	Con referencia del público	Libre	
	5	Público	Medio	Libre	
Parte 2 (Primer encuentro con Gala) 01:07 - 01:19					
	1	Detalle	Pies a cintura - La cámara tiltea hacia arriba	Se revela a Gala entrando al bar.	
	2	Busto	Busto a Rostro - La cámara tiltea hacia arriba	Se revela a Gala entrando al bar.	

	3	Primer Plano		Noah cantando mientras ve a Gala	
	4	Medio	Cámara detrás de Gala.	Gala entre el público mira a Noah	
	5	Busto	Frontal	Gala entre el público mira a Noah	
	6	Medio Two shoot		Noah y Gala se acercan mientras las personas están alrededor, él le extiende la mano y ella lo toma.	
Parte 3 (Baile) coordinar con Pach 01:19 - 01:31					
		Detalles		Brazos, manos, cinturas	
		Primeros Planos			
Parte 4 (Baile lento) 01:31 - 01:43					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
	1	Medio two Shoot	Perfil	Noah toma a la chica de su cintura, ella lo toma del cuello. Noah siente un glitch en ese momento y se extraña. Se acerca a besarla y se cae.	
	2	Primer Plano Two shoot	Para el casi beso.		
	3	Busto	Noah (tener como referencia toma grabada 10 abril)		
	4	Busto	Gala		
Parte 5 (Solo Noah) 01:43 - 2:07					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
	1	Entero	De perfil.	Noah cae y grita al cielo dentro del bar. Noah (tener	1

				como referencia toma grabada 10 abril)	
	2	Medio	Cámara en mano. Medio tembleque.	Noah se para y empieza a cantar el coro desesperado. <i>Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>	1
	3	Primer Plano	Cámara en mano. Medio tembleque.	Noah contra la pared, desesperado, golpeándola cantando la canción. <i>Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>	1
Esc. 11 BAR PERFORMANCE - (02:07 - 02:32)					
Esc	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	
11	1	Americano - Medio Three shot		Los chicos están en el concierto con toda la gente bailando alrededor mientras ellos tocan el último coro.	2
	2	Busto - Libre	Cámara en mano	Noah	2
	3	Busto - Libre	Cámara en mano	Panda	2
	4	Busto - Libre	Cámara en mano	Roe	2
	5	Libre	Cámara en mano	B-Roll de gente bailando y cantando la canción	2

Anexo 2: Fichas de casting

FICHA DE CASTING			
NOMBRE DE PROYECTO	Sunshine by Alther	FECHA	05/04/2022
DIRECTOR	John Portuguez	PERSONAJE	Gala
PRODUCTOR	Andrea Pacheco		
DIRECTOR DE CASTING	Andrea Pacheco / John Portuguez		

INFORMACIÓN PERSONAL (OBLIGATORIO)	
NOMBRES Y APELLIDOS	Gala Manuela Gonzales Castillo
EDAD	23
FECHA DE NACIMIENTO	22/12/98
LUGAR DE NACIMIENTO	Lima/Perú
NACIONALIDAD	Peruana
NÚMERO DNI	76386970
FONO FIJO	No tengo
FONO CELULAR	964689017
EMAIL	galagoncas@gmail.com
DIRECCIÓN ACTUAL	Av. Prolongacion Matellini 161 - Chorrillos
SEGURO MÉDICO	No
FONO DE EMERGENCIA	



DATOS FÍSICOS E INFORMACIÓN IMPORTANTE			
ESTATURA	167 cm	PESO	60kg
BUSTO	85cm	CINTURA	73
CADERA	95	HOMBROS	98
TALLA CALZADO	37-38	TALLA PANTALÓN	28
TALLA BLUSA	S	TALLA CAMISA	S
COLOR DE OJOS	Café	COLOR DE CABELLO	Marrón
COLOR DE PIEL	Tez clara	TATUAJES	1- en la espalda
OTROS IDIOMAS	Inglés básico	SABE CONDUCIR	No

INFORMACIÓN ADICIONAL	
FORMACIÓN ACTORAL	Coaching personalizado e intensivo de 4 meses para película: Cuchillos en el cielo. Programa de formación Artístico en D1 de Vania Masías.
EXPERIENCIA PREVIA	Película Cuchillos en el Cielo (co-protagonista) de Chicho Durant. Cortos de la universidad de Lima. Videoclips (Valetodo Downtown, Danilo's, etc)
ENFERMEDADES O ALERGIAS	Al polvo y la humedad//soy vegetariana
ALIMENTOS PREFERIDOS	Makis, pizza, pasta, papas fritas
BEBIDAS PREFERIDAS	Coca cola, chicha, maracuyá, limonada
RESTRICCIONES	No consumo ningún tipo de carne, ni pollo, pescado muy de vez en cuando.
DISPONIBILIDAD	



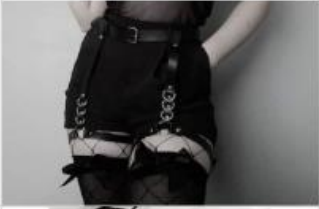


FICHA DE CASTING			
NOMBRE DE PROYECTO	Sunshine by Alther	FECHA	09/04/2022
DIRECTOR	John Portuguez		
PRODUCTOR	Andrea Pacheco	PERSONAJE	Tula
DIRECTOR DE CASTING	Andrea Pacheco / John Portuguez		

INFORMACIÓN PERSONAL (OBLIGATORIO)		
NOMBRES Y APELLIDOS	Tula Elvira García García	
EDAD	21	
FECHA DE NACIMIENTO	21/07/2000	
LUGAR DE NACIMIENTO	Lima	
NACIONALIDAD	Peruana	
NÚMERO DNI	74291557	
FONO FIJO	-	
FONO CELULAR	960891264	
EMAIL	unataitula@gmail.com	
DIRECCIÓN ACTUAL	-	
SEGURO MÉDICO	-	
FONO DE EMERGENCIA	-	

DATOS FÍSICOS E INFORMACIÓN IMPORTANTE			
ESTATURA	165 cm	PESO	56 kg
BUSTO	-	CINTURA	67
CADERA	96	HOMBROS	95
TALLA CALZADO	38	TALLA PANTALÓN	28
TALLA BLUSA	S/M	TALLA CAMISA	-
COLOR DE OJOS	Pardo / verde	COLOR DE CABELLO	Castaño
COLOR DE PIEL	Blanca	TATUAJES	1
OTROS IDIOMAS		SABE CONDUCIR	

INFORMACIÓN ADICIONAL	
FORMACIÓN ACTORAL	Programa de Formación Artística de D1 Asociación Cultural
EXPERIENCIA PREVIA	https://www.instagram.com/unataitula/reels/
ENFERMEDADES O ALERGIAS	-
ALIMENTOS PREFERIDOS	-
BEBIDAS PREFERIDAS	-
RESTRICCIONES	-
DISPONIBILIDAD	Sí

Anexo 3: Colaboración Acid Rules

DETALLE DE ÍTEMS REQUERIDOS PARA COLABORACIÓN			
n°	Ítem	Referencia	Personaje
1	Top negro		Gala
2	Short Latex		Gala
3	Correa con arnés para acompañar el short		Gala
4	Botas negras		Gala
5	Casaca negra		Noah

Anexo 4: Plan de rodaje (día 1 y 2)

HOJA DE CITACIÓN									
LUGAR: Miraflores					CALL: 4:00 p.m.				
CREW									
	CARGO	NAME					LLEGADA		
	Director	John Portuguez					4:00 p.m.		
	Producción	Andrea Pacheco					4:00 p.m.		
	Director de Fotografía	José Peñafiel					4:00 p.m.		
	Styling	Ale Cabanillas					4:00 p.m.		
	Fotógrafo	John Portuguez - José Peñafiel					4:00 p.m.		
	Script y edición	John Portuguez					4:00 p.m.		
PLAN DE RODAJE - DÍA 1									
HORA	LUGAR	ESCENA	PLANO/ENC.	INT/EXT	ACCIÓN/REFE	REPARTO	TIMING / OBSERVACIONES		
4:10 p.m. - 5:10 p.m.	Setear equipos Preparación actores								
5:10 p.m. - 6:00 p.m.	Casa de Nicolás	4	Medio	INT	Noah, sin ganas, manos a los bolsillos, canta mirando al techo, en la última línea mira a la cámara.	Noah			
			Primer Plano	INT	Noah, sin ganas, manos a los bolsillos, canta mirando al techo, en la última línea mira a la cámara.	Noah			
			Medio	INT	Panda rapea	Panda			1:19 - 1:43
			Primer Plano	INT	Panda rapea	Panda			
			Detalle	INT	Panda rapea	Panda			
			Medio	INT	Rodolfo toca el pad.	Roe			
			Primer Plano	INT	Rodolfo toca el pad.	Roe			
			Medio	INT	Baquetas tocando el pad.	Roe			

6:00 p.m. - 7:15 p.m	Casa de Nicolás	2	Detalle	INT	Mirada de la modelo	Tula	0:20 - 0:42
			Detalle	INT	Boca de la modelo, coquetea con la cámara.	Tula	
			Detalle	INT	Manos de la modelo, van de su cintura hasta su cuello	Tula	
			Busto	INT	Panda mira a su alrededor. Unas manos aparecen por detrás y lo toman del pecho.	Panda	
			Americano/Medio	INT	Panda sentado. La modelo pasa delante de él acariciándolo.	Panda	
			Primer Plano Two Shoot	INT	Panda mira a la modelo a los ojos, ella le tapa la boca con un dedo.	Panda	
			Media	INT	Noah canta la canción a la cámara mientras manos femeninas envueltas en guantes lo comienzan a rodear tocando pecho, cuello y rostro.	Noah	
			Primer Plano	INT	Noah canta la canción a la cámara mientras manos femeninas envueltas en guantes lo comienzan a rodear tocando pecho, cuello y rostro.	Noah	
			Busto	INT	Noah canta la canción mientras la modelo lo abraza por atrás y se pega a su rostro. Él la mira en todo momento.	Noah	
			Busto	INT	Roe mira a su alrededor, una mano aparece por detrás y le tapa la boca. (?)	Roe	
			Plano Busto	INT	La modelo toma fuertemente a Roe de su ropa, y se acerca a su rostro, frente a frente.	Roe	

			Medio Two Shoot	INT	Modelo sobre Rodolfo lo mira y le levanta la quijada.	Roe	
7:15 p.m. - 8:00 p.m.	Casa de Nicolás	10	Busto	INT	Noah camina rápido dentro de la habitación	Gala, Noah	Todos
			Entero	INT	Gala tirada en el suelo con los lentes de VR. Noah se acerca	Gala, Noah	
			Primer Plano	INT	Gala está sobre el brazo de Noah. Él le quita a Gala los lentes VR, ella tiene la mirada cansada, logra reconocer levemente a Noah, aún tiene dudas.	Gala, Noah	
			Primer Plano	INT	Noah reconoce a Gala.	Gala, Noah	
			Plano Medio / Busto Two Shoot	INT	Gala sobre los brazos de Noah. Ambos se miran fijamente.	Gala, Noah	
8:00 p.m. - 8:35 p.m.	Casa de Nicolás	5	Primer Plano	INT	<i>Noah está dentro de la habitación tomando de la cintura a la nada. En la misma posición de su contraplano que en el bar en escena 4.</i>	Gala, Noah	Gala se queda de referencia.
			Entero	INT	<i>Noah está gritando al cielo dentro de la habitación. En la misma posición donde se encontraba en la escena 4</i>	Noah	
			Medio	INT	<i>Noah se para y empieza a cantar el coro desesperado. Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>	Noah	
			Primer Plano	INT	<i>Noah contra la pared, desesperado, golpeándola cantando la canción. Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>	Noah	

			Entero	INT	Noah apoyado en la pared cantando la canción. Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.	Noah	
			Busto	INT	Noah arrodillado, mirando al suelo, cantando la canción. Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.	Noah	
8:35 p.m. - 9:10 p.m.	Casa de Nicolás	8	Busto pasa a entero	INT	Panda y Roe entran a la habitación, ven a Noah en el suelo con los lentes puestos y se acercan a él.	Alther	
			Primer Plano	INT	Le quitan las gafas a Noah, mira a sus amigos y luego voltea a ver la habitación con sorpresa.	Alther	
			Primer Plano Two Shot	INT	Roe y Panda miran a Noah. Voltean a ver la habitación con sorpresa.	Alther	
			Entero Two Shot	INT	Los tres chicos en el la habitación, mirándola	Alther	
9:10 p.m - 9:40 p.m.	Casa de Nicolás	1a	Primer Plano	INT	Noah canta fijamente a la cámara. En la última línea se inclina levemente hacia ella.	Noah	0:01 - 0:20
			Entero	INT	Noah está sentado en medio de la habitación, apoyado en la pared, mirando a cámara y cantando la canción	Noah	
			Entero	INT	Panda está sentado en medio de la habitación mirando a cámara.	Panda	
			Entero	INT	Roe está sentado en medio de la habitación mirando a cámara.	Roe	
	Casa de Nicolás	6a	Detalle	INT	Lentes de VR en la mano de Rodolfo	Roe	

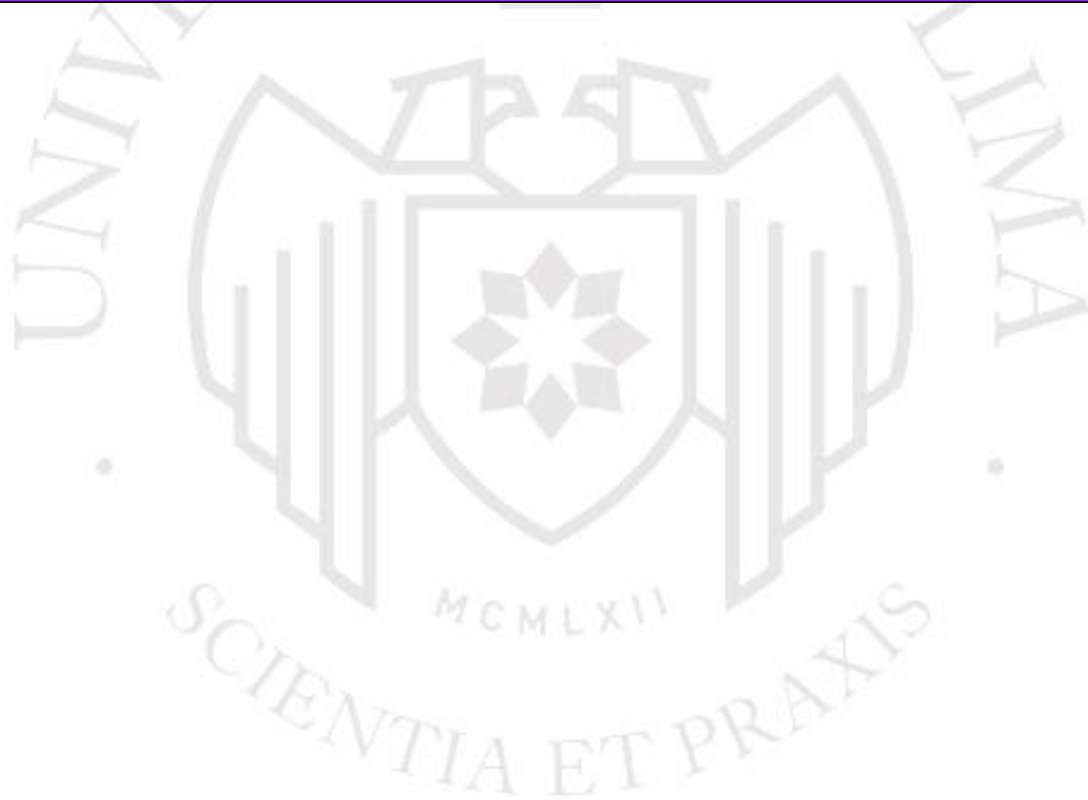
9:40 p.m. - 10:05 p.m.			Medio	INT	Rodolfo con los lentes de VR en la mano	Roe	Continúa el celeste de la escena anterior
			Primer Plano	INT	Rodolfo reacciona a un ruido	Roe	
10:05 p.m. - 10:30 p.m.	Casa de Nicolás	1b	Medio/Aberr.	INT	Roe está sentado en medio de la habitación. Mira la habitación	Roe	0:01 - 0:20
			Medio/Aberr.	INT	Panda está sentado en medio de la habitación. Mira la habitación	Panda	
10:30 - 10:50 p.m.	Casa de Nicolás	6b	Primer Plano	INT	Panda, sentado y apoyado en la pared, se quita con dificultad los lentes de VR y mira la habitación. Reacciona a un ruido.	Panda	
			Entero	INT	Panda, sentado y apoyado en la pared, con los lentes en la mano, mira alrededor	Panda	
10:50 p.m. - 11:15 p.m.	Casa de Nicolás	9	Busto/Medio	INT	Roe camina rápido hacia un extra, se agacha y le quita los lentes de VR.	Roe/Mazetti	
			Plano Entero Two Shoot	INT	Roe mira al extra, este se encuentra desconcertado, y lo ayuda a ponerse de pie.	Roe/Mazetti	
			Medio	INT	Panda le quita los lentes VR a un extra.	Panda/Beca	
			Medio Two Shot	INT	Panda, con el brazo del extra sobre él, lo ayuda al extra a salir de la habitación.	Panda/Beca	
11:15 p.m. - 11:30 a.m.	Casa de Nicolás	7	Busto	INT	Panda y Roe caminan juntos por un pasillo.	Panda/Roe	
11:30 a.m. - 12:00 p.m.	GUARDADO DE EQUIPOS						
FIN DEL RODAJE							

HOJA DE CITACIÓN

LUGAR: Miraflores						CALL: 10:30 a.m.					
CREW											
CARGO		NAME						LLEGADA			
Director		John Portuguez						10:30 a.m.			
Producción		Andrea Pacheco						10:30 a.m.			
Director de Fotografía		José Peñafiel						10:30 a.m.			
Styling		Ale Cabanillas						10:30 a.m.			
Fotógrafo		John Portuguez - José Peñafiel						10:30 a.m.			
Script y edición		John Portuguez						10:30 a.m.			
PLAN DE RODAJE - DÍA 2											
HORA	LUGAR	ESCENA	PLANO/ENC.	INT/EXT	ACCIÓN/REFE	REPARTO	TIMING				
11:00 a.m. - 12:00 p.m.	Setear equipos Preparación actores										
12:00 p.m. - 12:45 p.m.	Bar	3	Entero	INT	Noah cae y grita al cielo dentro del bar. Noah (tener como referencia toma grabada 10 abril)	Noah	01:43 - 02:07				
			Medio	INT	<i>Noah se para y empieza a cantar el coro desesperado. Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>	Noah					
			Primer plano	INT	<i>Noah contra la pared, desesperado, golpeándola cantando la canción. Incluir B-roll de desesperación unos segundos después.</i>	Noah					
12:45 p.m. - 14:00 p.m.	Bar	11	Americano - Medio Three Shot	INT	Los chicos están en el concierto con toda la gente bailando alrededor mientras ellos tocan el último coro.	Noah + Panda + Roe + extras	02:07 - 02:32				
			Busto - Libre	INT	Noah						
			Busto - Libre	INT	Panda						
			Busto - Libre	INT	Roe						

			Libre	INT	B-Roll de gente bailando y cantando la canción			
14:00 p.m. - 14:30 p.m.	BREAK							
14:30 p.m. - 15:15 p.m.	Bar (Apoyo)	1	Detalle	INT	Se ven palmas aplaudiendo. Arriba de la cabeza.	Extras		
			Detalle	INT	Cuerpos bailando. Cinturas.	Extras		
			Plano Busto	INT	Gente bailando.	Extras		
			Medio	INT	Noah camina entre el público mientras este baila y aplaude alrededor de él.	Noah + Extras		
			Busto	INT	Roe camina entre el público mientras este baila y aplaude alrededor de él.	Roe + Extras		
			Busto	INT	Panda camina entre el público mientras este baila y aplaude alrededor de él.	Panda + Extras		
15:15 p.m. - 18:00 p.m.	Bar	3	Medio	INT	Noah cantando	Todos	00:43 - 01:07	
			Medio	INT	Rodolfo tocando batería	Todos		
			Medio	INT	Panda tocando guitarra	Todos		
			Medio	INT	Libre	Todos		
			Público	INT	Libre	Todos		
		Detalle	INT	Se releva a Gala entrando al bar.	Gala + extras	01:07 - 01:19		
		Busto	INT	Se releva a Gala entrando al bar.	Gala + extras			
		Primer plano	INT	Noah cantando mientras ve a Gala.	Gala + extras			
		Medio	INT	Gala entre el público mira a Noah.	Gala + Noah + Extras			
		Busto	INT	Gala entre el público mira a Noah.	Gala + Noah + Extras			
Medio Two Shoot	INT	Noah y Gala se acercan mientras las personas están alrededor, él le extiende la mano y ella lo toma.	Gala + Noah + Extras					

			Detalles	INT	Brazos, manos, cinturas	Noah + Gala + Extras	01:19 - 01:31
			Primeros Planos	INT		Noah + Gala + Extras	
			Medio two shoot	INT	Noah toma a la chica de su cintura, ella lo toma del cuello. Noah siente un glitch en ese momento y se extraña. Se acerca a besarla y se cae.	Noah + Gala + Extras	01:31 - 01:43
			PP Two shoot	INT			
			Busto	INT			
			Busto	INT			
18:00 p.m. - 18:30 p.m.	GUARDADO DE EQUIPOS						
FIN DEL RODAJE							



Anexo 5: Desglose de producción (día 1 y 2)

Equipo Humano

EQUIPO HUMANO			
Día	Área	Encargado	Status
domingo 10 de abril	Dirección	John Portuguez	CONFIRMADO
	Producción	Andrea Pacheco	CONFIRMADO
	Cinematógrafo	José Peñafiel	CONFIRMADO
	Direc. Arte	Alexandra Cabanillas	CONFIRMADO
	Actor	Noah Roadsick	CONFIRMADO
	Actor	Jaime "Panda"	CONFIRMADO
	Actor	Roe Salas	CONFIRMADO
	Actriz	Gala Gonzales	CONFIRMADO
	Maquilladora	Beca	CONFIRMADO
	Modelo	Tula García	CONFIRMADO
	Extras (Escena 10 - Día 1)	Beca	CONFIRMADO
	Extras (Escena 12 - Día 2)	Mazzeti	CONFIRMADO
domingo 22 de mayo	Maquilladora	Vanessa Cardiu	CONFIRMADO
	Extras	Amigos de la banda	CONFIRMADO



Equipos

EQUIPOS			
Área	Elemento	Encargado	Status
Fotografía	Nikon D5200 + SD	John	CONFIRMADO
Cámara y lentes	Sony A7III	Peña	CONFIRMADO
	SLR Magic 25mm	Peña	CONFIRMADO
	SLR Magic 35mm	Peña	CONFIRMADO
	SLR Magic 50mm	Peña	CONFIRMADO
Filtros	Filtro Azul	Peña	CONFIRMADO
	Filtro Morado	John	CONFIRMADO
	Filtro Rosa	John	CONFIRMADO
	Filtros Variados (celofán)	John y Peña	CONFIRMADO
Luces y accesorios	Godox SL60	Peña	CONFIRMADO
	2 sockets Godox	John	CONFIRMADO
	8 Focos	John	CONFIRMADO
	2 softbox cuadrados	John	CONFIRMADO
	1 softbox Octagon + honeycomb + montura bowens	John	CONFIRMADO
	2 Parantes	John	CONFIRMADO
	1 Jirafa	John	CONFIRMADO
	2 Paneles LED	Panda	CONFIRMADO
	2 Parantes para panel LED	Panda	CONFIRMADO
	2 LED de jardín	Noah	CONFIRMADO
	2 parantes para LED de jardín	Noah	CONFIRMADO
Accesorios	Fotómetro	Peña	CONFIRMADO
	Color Checker	Peña	CONFIRMADO
	Máquina de humo	John	CONFIRMADO
	Proyector	John	CONFIRMADO



Styling

STYLING					
Área	Escena	Actor	Elemento	Encargado	Status
Vestuario	Desglose General			Ale	CONFIRMADO
	3	Mujer	Guantes largos color negro	John	CONFIRMADO
	2	Banda	Lentes VR	Noah	CONFIRMADO
	3	Mujer	Pasamontañas fucsia	Andrea	CONFIRMADO
	10	Todos	Ganchos para ropa	Andrea	CONFIRMADO
	1	Todos	Estante de ropa	John	CONFIRMADO
Peinado	-	Todos	Peine, ganchos, ligas	Andrea	CONFIRMADO
	-	Todos	Gel	Andrea	CONFIRMADO
	-	Todos	Plancha	Andrea	CONFIRMADO
Maquillaje	-	Todos	Desmaquillador	Andrea	CONFIRMADO
	-	Todos	Polvo compacto	Andrea	CONFIRMADO
	-	Todos	Toallas/PH	Andrea	CONFIRMADO

Catering

CATERING			
CANT.	Elemento	Encargado	Status
2	Botella de Agua s.g.	Andrea	CONFIRMADO
3	Jugos de Durazno	Andrea	CONFIRMADO
12	Vasos descartables c. nom.	Andrea	CONFIRMADO
1	Keke La Florencia	Andrea	CONFIRMADO
1	Pan de molde	Andrea	CONFIRMADO
1	Queso y Jamón pack	Andrea	CONFIRMADO
-	Mandarinas	Andrea	CONFIRMADO
30	Botellas de agua	Andrea	CONFIRMADO
7	Pizzas	Andrea	CONFIRMADO

Utilería/Mobiliaria

UTILERÍA / MOBILIARIA			
Escena	Elemento	Encargado	Status
2	¿Mueble?	-	No se utilizó
2	¿Periódicos?	-	No se utilizó
3,5	Micrófono	Noah Roadsick	CONFIRMADO
4	Puesta de banda	Noah, Jaime, Roe	CONFIRMADO
5	Pad	Roe	CONFIRMADO
8	Tela negra	Noah Roadsick	CONFIRMADO

Anexo 6: Presupuesto real (día 1 y 2)

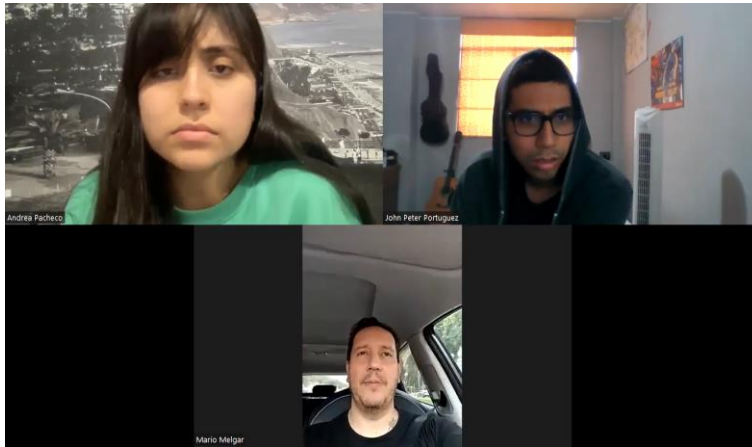
Área	Detalle	Monto (S/.)
Locación	TQL Lounge (8 horas)	S/. 350.00
	Adicional por limpieza	S/ 50.00
	Casa de Nicolás	S/. 0.00
Personajes	Gala	S/. 250.00
	Tula	S/. 100.00
	Alther	S/. 0.00
	Extras	S/. 0.00
Cámara	Camarógrafo	S/. 0.00
	Equipo	S/. 0.00
Iluminación	Director de fotografía	S/. 0.00
	Maleta de luces	S/. 0.00
Arte	Vestuario Alther	S/. 1,200.00
	Guantes + Pasamontañas	S/. 43.00
	Vestuario Gala	S/. 0.00
	Vestuario Tula	S/. 0.00
	Lentes VR	S/. 0.00
	Instrumentos musicales	S/. 0.00
	Maquillador (con maquillaje)	S/. 0.00
	Estilista	S/. 0.00
	Post producción	Editor
Colorización		S/. 0.00
VFX		S/. 0.00
Movilidad	Equipo humano (día 1 + día 2)	S/. 181.50
Catering	(día 1 + día 2)	S/. 314.55
TOTAL		S/. 2,489.05

Anexo 7: Presupuesto profesional (día 1 y 2)

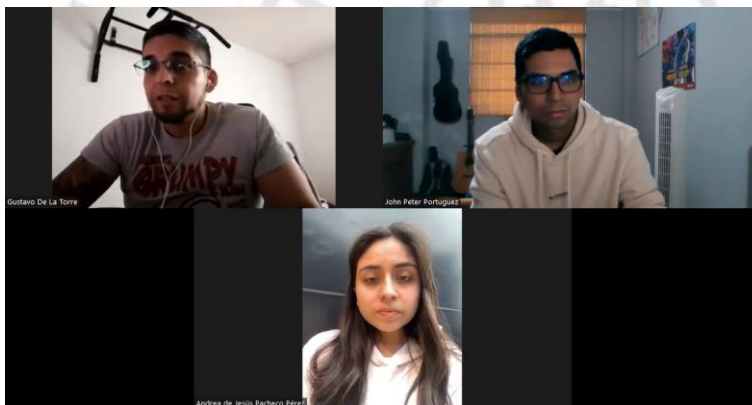
Área	Detalle	Monto (S/.)
Dirección	Director	S/2,000.00
Producción	Productor	S/2,500.00
	Asistente de producción	S/ 800.00
Locación	TQL Lounge (8 horas)	S/ 350.00
	Adicional por limpieza	S/ 50.00
	Casa de Nicolás	S/800.00
Personajes	Gala	S/ 250.00
	Tula	S/100.00
	Alther	S/0.00
	Extras	S/2,000.00
Cámara	Director de fotografía/camarógrafo	S/1,200.00
	Cámara + Lentes	S/700.00
	Trípode	S/100.00
	Monitor	S/100.00
	Baterías + Memorias	S/150.00
	Maleta de luces	S/200.00
Arte	Director de arte	S/1,000.00
	Vestuario Alther	S/1,200.00
	Guantes + Pasamontañas	S/. 43.00
	Vestuario Gala	S/300.00
	Vestuario Tula	S/150.00
	Lentes VR	S/1,700.00
	Instrumentos musicales	S/0.00
	Maquillador (con maquillaje)	S/850.00
	Estilista	S/800.00
	Post producción	Editor
Colorización		S/800.00
VFX		S/1,200.00
Movilidad	Equipo humano (día 1 + día 2)	S/181.50
Catering	(día 1 + día 2)	S/314.55
TOTAL		S/21,039.05

Anexo 8: Entrevistas

Entrevista Mario Melgar



Entrevista Gustavo de la Torre



Entrevista Alex Paul



Inf. Turnitin

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ulima.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	upc.aws.openrepository.com Fuente de Internet	<1%
5	tesisenred.net Fuente de Internet	<1%
6	musicstore.auone.jp Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.ucsg.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Stefan cel Mare University of Suceava Trabajo del estudiante	<1%
9	www.coursehero.com Fuente de Internet	

<1 %

10

Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS

Trabajo del estudiante

<1 %

11

dspace.udla.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

12

biblioteca2.ucab.edu.ve

Fuente de Internet

<1 %

13

documentop.com

Fuente de Internet

<1 %

14

costalar.com.mx

Fuente de Internet

<1 %

15

elnidodelaguilamusica.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

16

issuu.com

Fuente de Internet

<1 %

17

repositori.tecnocampus.cat

Fuente de Internet

<1 %

18

repositorio.umsa.bo

Fuente de Internet

<1 %

19

sinergiejournal.eu

Fuente de Internet

<1 %

20

www.lasnoticiasmexico.com

Fuente de Internet

<1 %

21 Patricia Batista Grau. "Desarrollo de nanoestructuras de ZnO mediante anodizado electroquímico en diferentes condiciones para su aplicación en el área energética", Universitat Politecnica de Valencia, 2021
Publicación <1 %

22 archiveofourown.org
Fuente de Internet <1 %

23 cvxcana.galeon.com
Fuente de Internet <1 %

24 repositorio.usmp.edu.pe
Fuente de Internet <1 %

25 www.toodledo.com
Fuente de Internet <1 %

26 neubox.com
Fuente de Internet <1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo