

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

ARTE – 548

**PRODUCCIÓN DE UN VIDEOCLIP MUSICAL DEL GÉNERO
THRASH METAL APLICANDO TÉCNICAS INMERSIVAS**

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

**Carlos Andrés Bustamante Solorzano
Wesley Jared Tobar Caicedo**

Guayaquil - Ecuador

Año: 2024

DEDICATORIA

Dedicado a mi amada esposa María José, quién siempre me apoyo y me dio ánimos para seguir, a mis queridos hijos María Paz y Juan Sebastián, quienes fueron mi motor, mi alegría y mi fuerza para continuar, a mi querida madre, a mi amado hermano y con mucho orgullo a mi papá +.

Carlos Andrés Bustamante

El presente proyecto lo dedico especialmente a mi familia.

Wesley Tobar

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios, que nos ha dado la paciencia, tenacidad y perseverancia para lograrlo.

Gracias a nuestras familias, que han estado junto a nosotros todo el tiempo.

Carlos Andrés Bustamante y Wesley Tobar

Declaración Expresa

Nosotros, Carlos Andrés Bustamante Solórzano y Wesley Jared Tobar Caicedo acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al autor que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 10 de octubre del 2024.


Carlos Bustamante


Wesley Tobar

EVALUADORES

.....
Omar Rodríguez R., Msc.

PROFESOR DE LA MATERIA

.....
Guillermo Doylet L., Msc.

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

La inmersividad es una herramienta tecnológica que nos permite experimentar situaciones en escenarios específicos de una manera más personal y envolvente, bajo esta premisa se creó un videoclip musical a través del cual se pudo desarrollar una experiencia audiovisual inmersiva aplicando una narrativa POV y recursos de etalonaje, de esta forma nos aseguramos que el espectador sea capaz de vivir una historia en primera persona en donde las emociones y el mensaje que se encasillan en cada verso del tema tengan un impacto duradero en la psique de la audiencia, dejando de lado la narrativa tradicional actual. Del mismo modo el uso de la técnica de grabación en primera persona permitió potenciar la inmersividad de la pieza audiovisual haciendo que el espectador sea capaz de explorar la situación que vive el personaje presentado en el videoclip, además el empleo de la psicología del color logró establecer un constante elemento metafórico en cada toma realizada. De este modo “La cámara de humo” se convirtió en un componente audiovisual contemporáneo, realizado a base de técnicas de grabación y producción que proponen una nueva forma de llegar a la audiencia y difieren de otras producciones audiovisuales de la actual industria musical ecuatoriana. Finalmente este videoclip se convierte en una pieza audiovisual inmersiva con un valor artístico y experimental, que es capaz de permitir a las personas reflexionar sobre una problemática común en la sociedad a través de un medio audiovisual.

Palabras Clave: Videoclip, Inmersión, Producción, Música

ABSTRACT

Immersiveness is a technological tool that allows us to experience situations in specific settings in a more personal and immersive way. Under this premise, a music video was created through which an immersive audiovisual experience could be developed by applying a POV narrative and color grading resources. In this way, we ensured that the viewer was able to experience a first-person story where the emotions and the message that are pigeonholed in each verse of the song have a lasting impact on the psyche of the audience, leaving aside the current traditional narrative. Likewise, the use of the first-person recording technique allowed to enhance the immersiveness of the audiovisual piece, allowing the viewer to explore the situation experienced by the character presented in the video. In addition, the use of color psychology managed to establish a constant metaphorical element in each shot taken. In this way, "The Smoke Chamber" became a contemporary audiovisual component, made using recording and production techniques that propose a new way of reaching the audience and differ from other audiovisual productions in the current Ecuadorian music industry. Finally, this video clip becomes an immersive audiovisual piece with an artistic and experimental value, which is capable of allowing people to reflect on a common problem in society through an audiovisual medium.

Keywords: Videoclip, Immersion, Production, Music

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES.....	IV
RESUMEN.....	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE GENERAL	III
ABREVIATURAS	V
SIMBOLOGÍA	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
CAPÍTULO 1.....	9
1. INTRODUCCIÓN	9
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual	10
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.....	11
1.3 Objetivos.....	12
1.3.1 Objetivo General.....	12
1.3.2 Objetivos Específicos	12
1.4 Marco referencial	13
CAPÍTULO 2.....	10
2. METODOLOGÍA.....	10
2.1 Preproducción	16
2.1.1 Sinopsis	16
2.1.2 Guion.....	16
2.1.3 Guion Técnico	19
2.1.4 Cronograma / Plan de Rodaje	24
2.1.5 Equipo de Rodaje.....	27
2.1.6 Casting.....	28
2.1.7 Lista de locaciones	29
2.1.8 Lista de equipos	33

2.1.9 Presupuesto real y proyectado	33
2.2 Producción	34
2.3 Postproducción	39
2.3.1 Ingesta	39
2.3.2 Montaje	39
2.3.3 Sonorización y musicalización	40
2.3.4 Colorización.....	41
2.3.5 Exportación	41
CAPÍTULO 3.....	16
3. RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	16
CAPÍTULO 4.....	43
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	43
4.1 Conclusiones	43
4.2 Recomendaciones	46
BIBLIOGRAFÍA.....	46

ABREVIATURAS

POV Point of View

FPS Fotogramas por Segundo

INT Interior

EXT Exterior

SIMBOLOGÍA

mm	Milímetros
mAh	Miliamperios-hora
w	Watts

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1. Locación habitación de Letty	29
Figura 2.2. Locación taller de tatuajes	30
Figura 2.3. Locación Penthouse	30
Figura 2.4. Locación Bar Rock	31
Figura 2.5. Locación Callejón	31
Figura 2.6. Locación Parque.....	32
Figura 2.7. Locación Calle.....	32
Figura 2.8. Rodaje de Tomas POV	35
Figura 2.9. Rodaje de Tomas POV	35
Figura 2.10. Rodaje tomas con cámara en mano.....	36
Figura 2.11. Rodaje tomas con cámara en mano.....	37
Figura 2.12. Rodaje tomas con cámara en mano.....	38
Figura 2.13. Entrevistas realizadas a los músicos.....	38
Figura 2.14. Proceso de Montaje.....	39
Figura 2.15. Proceso de Sonorización y Musicalización.....	40
Figura 2.16. Proceso de Colorización.....	41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1. Guion Técnico	19
Tabla 2.2. Cronograma Etapa de desarrollo de idea	24
Tabla 2.3. Cronograma Etapa de Preproducción	25
Tabla 2.4. Cronograma Etapa de Producción	25
Tabla 2.5. Cronograma Etapa de Postproducción	25
Tabla 2.6. Plan de Rodaje.....	26
Tabla 2.7. Casting de Actriz	28
Tabla 2.8. Lista de equipos	33
Tabla 2.9. Presupuesto Real de gastos del proyecto.....	33
Tabla 2.10. Presupuesto Proyectado de gastos del proyecto.....	34
Tabla 3.11. Presupuesto de equipos.....	44

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

La inmersividad es una herramienta innovadora que permite sumergir a las personas en un ambiente simulado mediante la combinación de diferentes tipos de implementos tecnológicos. De esta forma la propia definición de la inmersividad se basa en una experiencia impactante y atrapante para el espectador (Aragó, 2022). Convirtiéndose en un recurso aplicable a todo tipo de medio que sugiera crear una experiencia impactante y envolvente, sin embargo, la inmersividad en si misma es una tecnología que encierra diferentes técnicas que combinándolas pueden provocar distintas respuestas por parte del espectador.

El desarrollo de este proyecto toma como eje principal el concepto de inmersión para crear una experiencia audiovisual inmersiva, en la cual se busca hacer que la audiencia sea participe en primera persona de la visión estética y narrativa del autor, sin necesidad de establecer demasiados parámetros técnicos que entorpezcan la experiencia de la audiencia. Por esto, el uso de una narrativa en primera persona (POV) es esencial para colocar al espectador dentro del contexto que se plantea en la pieza audiovisual sin necesidad de tener que guiarlo, además el manejo correcto de los colores es primordial para reflejar las emociones implícitas del componente audiovisual en el público, garantizando una experiencia audiovisual totalmente inmersiva.

El actual proyecto aborda lo antes mencionado a través de la producción de un videoclip musical del género Thrash metal, en el cual se explora cada letra del tema por medio de una narrativa que sumerge al espectador dentro de una experiencia intensa en primera persona, la cual es capaz de evocar diferentes emociones haciendo que el espectador de alguna forma llegue a un estado de autocrítica y catarsis, interpretando todo lo que está visualizando y escuchando desde los zapatos y perspectiva de otra persona , para que de esta manera el mensaje implícito en la pieza audiovisual llegue con mayor fuerza al subconsciente de las personas.

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

En la actualidad, las producciones audiovisuales ecuatorianas de videoclips musicales tienden a ser muy superficiales con la estética narrativa dejando el factor inmersivo de lado, mostrando una poca o nula importancia a la manera en que se muestra una historia al espectador, limitándose simplemente a producir piezas audiovisuales con una narrativa básica en la que se muestra una serie de acciones que tratan de representar lo que se escucha en la letra de la música, sin lograr que el mensaje implícito en el videoclip logre calar en la psique del espectador.

Lo antes mencionado ha causado que las personas al momento de visualizar un videoclip musical simplemente se limiten al ritmo de la música, y no en la letra ni mucho menos en lo que se muestra visualmente en pantalla causando que el público en general no aprecie de manera personal el videoclip, ya que la función que tiene un videoclip es llevar de manera sutil el mensaje implícito que lleva consigo la letra del tema musical, según (Selva Ruiz, 2012) el videoclip es solo un medio por el cual se representan todas las emociones y sentimientos que trae consigo la letra de la canción.

Esto se ve muy reflejado en los videoclips musicales que buscan concientizar al público general en temas específicos o delicados: como el uso de drogas, delincuencia, depresión, suicidio, guerras entre otros, ya que son este tipo de videoclips los que buscan llevar al espectador a una autocrítica o por lo menos tomar un juicio de valores sobre la problemática que se presenta en la pieza audiovisual pero terminan fallando en el proceso, ya que la audiencia está tan acostumbrada a solo limitarse al ritmo y sonido del videoclip que terminan obviando la problemática principal que se les está presentando. De esta forma el factor “concientización” se pierde en el camino y termina siendo otro videoclip más del montón que las personas se limitan a cantarlos como si de otra canción más se tratara, y al momento de la verdad si se les pregunta que es lo que trata de mostrar el videoclip simplemente se limitarán a decir “está bonito”.

Debido a esta poca importancia por parte del espectador en apreciar el mensaje implícito de un videoclip con una narrativa estructurada, la industria musical actual se ha limitado a producir audiovisuales con un enfoque más comercial, que logren convertirse en hits que todos escuchen en las diferentes plataformas de música, y a pesar de que en la industria musical internacional aún se trata de producir videoclips con temáticas inmersivas para tratar de llevar al espectador a vivir una experiencia más interactiva y autorreflexiva, como lo puede ser el videoclip de la música **Smack My Bitch Up** de la

agrupación **The Prodigy** , esto no es algo común y mucho menos en la industria musical ecuatoriana en la cual no hay antecedentes de algún tipo de videoclip musical con este tipo de temáticas, además cabe recalcar que la industria nacional está dominada por el género urbano, el cual se caracteriza por producir videoclips con una estructura narrativa tradicional, provocando que las personas no lleguen a una autocrítica con este tipo productos audiovisuales, que evitan exponer temas delicados o mucho menos tratar de lograr que el espectador en lugar de solo visualizar el videoclip, logre vivir una experiencia que deje un impacto permanente en este.

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto

La producción de este videoclip musical surge como respuesta a la crisis de audiovisuales que sean capaces de implementar narrativas que logren sumergir al espectador en una verdadera experiencia envolvente, aplicando las diferentes técnicas de inmersión audiovisual en la estética visual y narrativa se planea enfatizar una forma de visualización más fresca e innovadora a la que se ha acostumbrado el público general. La creación de una experiencia inmersiva hará que el espectador pueda vivir de manera personal la historia, ya no siendo un simple espectador sino más bien formando parte del videoclip sin importar el lugar donde lo visualice.

La inmersividad se convertirá en el sello que enmarca la diferencia en este proyecto audiovisual, ya que al llevar a la audiencia a una experiencia totalmente inmersiva podrá apreciar en primera persona el mensaje implícito que el autor trata de transmitir con la letra de la canción. A diferencia de otros proyectos audiovisuales que tratan de conseguir concientizar a las personas de un tema en específico mostrándole los hechos desde su propia perspectiva, este proyecto busca hacer concientizar a las masas mostrándole la problemática en primera persona, de esta forma se conseguirá una verdadera respuesta de reflexión por parte del espectador, ya que se lo está sumergiendo dentro de la experiencia visual para que así no solo se limite al ritmo de lo que escucha, si no que más bien el mensaje implícito del autor logre retumbar y hacer eco en la mente del espectador, ya que esta vez no es ajeno a lo que ocurre sino que es capaz de sentir las mismas emociones que el autor encapsuló en el componente audiovisual del videoclip, por medio de la narrativa en primera persona.

Además al explorar la historia mediante la técnica de grabación (POV) pretendemos causar un efecto de inmersión en este, apoyado en su cromática intensificada y técnicas

de etalonaje. desde la perspectiva de cada observador que formara su propia historia y experiencia al visualizar la obra. De esta forma, el presente proyecto logra recrear una experiencia inmersiva que sea capaz de conseguir una respuesta emocional por parte de la audiencia.

El espectador será capaz de empatizar con los temas y problemáticas expuestas en el videoclip musical evocándoles diferentes tipos de emociones, el hecho de enfocarnos en el género Thrash metal logra diferenciar este videoclip de otras producciones ecuatorianas que solo se encasillan en el género urbano, condicionando su narrativa visual a una totalmente consuetudinaria y sin ninguna autocrítica por parte de la audiencia, de esta forma también se trata de revitalizar un género musical que se encuentra casi extinto en el país. En pocas palabras, con este proyecto se consigue romper la tradicionalidad en la producción de videoclips con una narrativa sencilla optando por una producción que lleva consigo una experiencia inmersiva por medio de una narrativa compleja en (POV), capaz de llevar al espectador a un estado de catarsis total y reflexión verdadera por el tema que se expone en el videoclip, lo cual también convierte este proyecto en una herramienta experimental que puede ser utilizada en diferentes organizaciones o instituciones que busquen concientizar a las personas sobre el tema expuesto en el audiovisual u obtener algún tipo de respuesta o retroalimentación por parte de estas.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Desarrollar una experiencia audiovisual inmersiva mediante la combinación de técnicas de etalonaje y narrativa Point of View (POV) en un videoclip musical destinado al género Thrash Metal.

1.3.2 Objetivos Específicos

- 1 Describir los parámetros más relevantes que influyen en las producciones audiovisuales inmersivas.
- 2 Comprender los efectos de la gradación del color en la estética visual de proyectos grabados en primera persona o (POV).
- 3 Reconocer las características musicales del Trash Metal en la producción de un videoclip para la banda Bandera Negra.

1.4 Marco referencial

La inmersividad audiovisual como medio permite explorar realidades complejas y caóticas, y su aplicación en el videoclip ofrece la oportunidad de fusionar esta herramienta con música, narración y una estética visual compleja para generar un impacto emocional en el espectador, según (Bujic et al., 2023) La inmersividad provoca un mayor efecto emocional en la audiencia. Por esto la producción del videoclip musical “La cámara de humo” se desarrollará con una narrativa en primera persona (POV) para potenciar el factor inmersivo haciendo que el espectador en cierta forma logre entender lo que vive el personaje o como menciona (Cisneros, 2008) a través de la perspectiva (POV), el espectador debe ser capaz de experimentar los sentimientos que vive el personaje, de esta forma se planea sumergir al espectador en una historia que se va desarrollando de manera estructurada y muy acelerada debido al estilo intenso que caracteriza al género Thrash Metal, por esto en todo momento la historia se sentirá como una persecución personal de la protagonista, escapando de sus demonios internos mientras cada vez se acerca al final.

En cuanto a la estética visual, se planea emplear la psicología del color en una forma poco convencional, ya que se ha planeado utilizar colores fuertes y saturados para evocar sentimientos fuertes en la audiencia, de acuerdo con (Jossie et al., 2024) el uso de la psicología del color en la cinematografía es fundamental para poder jugar con el sentido emocional y la percepción del espectador. Por otro lado, se jugará mucho con tomas cerradas y elementos que a veces salen de la narrativa propuesta, esto en algunos momentos puede provocar un cierto grado de incomodidad además de otros tipos de emociones fuertes debido a la crudeza y surrealismo con las que se piensa retratar situaciones en específico.

Estas son las principales referencias en las que nos hemos basado para definir tanto el estilo narrativo como el estético y visual.

- Smack My Bitch Up-The Prodigy (Remake)
Género: Dance/Electrónica
Año: 2021
Director: Patrick Cutler
Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=EiVllreXW2o>
- False Alarm-The Weekend

Género: Dance/Punk

Año: 2016

Director: Llya Naishuller

Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=CW5oGRx9CLM&ab_channel=TheWeekndVEVO

- Nightmare- Avenged Sevenfold

Género: Heavy metal

Año: 2010

Director: Wayne Isham

Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=94bGzWyHbu0&ab_channel=AvengedSevenfold

- Black Hole Sun-Soundgarden

Género: Grunge/Rock alternativo

Año: 1994

Director: Howard Greenhalgh

Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=3mbBbFH9fAg&ab_channel=SoundgardenVEVO

- Sweet Dreams- Marilyn Manson

Género: Heavy metal

Año: 1995

Director: Dean Karr

Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=QUvVdTIA23w&ab_channel=MarilynMansonVEVO

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

En la producción de este videoclip se adoptó un enfoque **crítico-reflexivo**, en el cual tratamos de explorar los altibajos del mundo de la adicción desde la perspectiva de una persona que sufre este tipo de problemas. De esta forma se consiguió que los espectadores sean capaces de experimentar las emociones que se encasillan en cada toma del videoclip de manera más pragmática, creando una experiencia propia e inmersiva que les permitió llegar a un análisis crítico sobre la problemática presentada en el producto audiovisual, en este caso la adicción y el abuso de sustancias psicoactivas.

Para conseguir esto, se recreó una experiencia audiovisual inmersiva en la que se optó por emplear técnicas de grabación con cámara subjetiva o point of view (POV) además de utilizar una combinación de tonos discordantes en el proceso de Colorización.

El uso de una cámara subjetiva durante los rodajes aportó mayor profundidad en la historia, según (Gallardo Domínguez, 2013) la cámara subjetiva permite al espectador identificarse de manera más personal con la historia pasando de ser un observador a convertirse en el protagonista de la narrativa audiovisual, esto nos dejó captar a la perfección el viaje hacia la demencia total del personaje presentado en el videoclip, además la perspectiva en primera persona añadió un impacto visual duradero consiguiendo que esta vez sea la audiencia quien se encargue de interpretar la letra de la música en conjunto de lo que está viendo y sea capaz de tomar un juicio de valores ante el mensaje propuesto en la letra, dejando de solo centrarse en apreciar el ritmo.

Por otra parte, para el proceso de corrección de color y etalonaje se prefirió optar por jugar con tonos distorsionados y sobresaturados para construir un ambiente acorde al de la música, que es un tanto caótica y anárquica. En la estética se jugó mucho con patrones de diseño poco usuales en cortometrajes lineales, ya que al tratarse del Thrash metal un género que se caracteriza por la ferocidad de sus letras y ritmos, se trató de llevar todos estos parámetros estéticos de color al límite, mostrando tomas en las que el color y la luminancia estarán sumamente exageradas todo con el fin de ilustrar ese mensaje de descontrol e inhumanidad en cada toma del videoclip.

Para el procesado final del material capturado en los días de rodajes se decidió realizar una edición rítmica en la que cada corte y transición del videoclip jugaría con el ritmo de la música formando así una cohesión óptima entre videoclip y sonido, además si bien se utilizó el POV durante todo el videoclip también se optó por grabar tomas abiertas y cerradas con cámara en mano, para contribuir en el contexto de cada escena.

Sumando a todo lo mencionado, la realización de este videoclip musical engloba las tres fases de producción para un medio audiovisual: preproducción, producción y postproducción, cabe recalcar que cada etapa de desarrollo fue diseñada para garantizar una experiencia audiovisual inmersiva y reflexiva que rompa con los estándares actuales en la producción de videoclips musicales en Ecuador.

2.1 Preproducción

Esta fase fue fundamental para establecer los aspectos estéticos y técnicos que se emplearían para desarrollar el proceso de rodaje de manera eficiente, además se establecieron los objetivos visuales que se planeaban alcanzar con el videoclip. A continuación, se detallan a profundidad todos los procedimientos ejecutados durante esta etapa del proyecto:

2.1.1 Sinopsis

"La cámara de humo", es un viaje audiovisual inmersivo que combina música y tecnología. En el cual exploramos el descenso total de una joven atrapada en la vorágine de un mundo lleno adicciones y excesos. Siendo testigos en primera persona de una serie de eventos los cuales está condenada a repetir cada día en un bucle infinito que deteriora cada vez más su estado mental.

2.1.2 Guion

En esta parte se desarrolló la trama general que se encargaría de representar el tema principal de la música "La cámara de humo", además se detallaron las locaciones en las que se desarrollaría cada escena del videoclip y los momentos claves en la historia.

INT. HABITACIÓN DE LETTY-DIA (POV)

Letty despierta en su departamento el cual está totalmente desordenado. esta se encuentra mareada sin embargo intenta levantarse con la intención de buscar algo, pero en medio de todo el desorden no logra encontrar lo que busca con desespero.

INT. ESCALERAS APARTAMENTO DE LETTY -DIA (POV)

Desesperada, Letty sale de su apartamento bajando las escaleras con gran apuro para intentar encontrar lo que busca con tantas ansias.

EXT. CALLE-DIA (POV)

Letty finalmente llega a la salida, ve todo a su alrededor y empieza a correr aparentemente se dirige algún lugar donde pueda encontrar lo que busca, sin embargo durante el camino alucina con un enmascarado que la acecha en todo momento, asustada Letty sigue corriendo.

EXT. CALLEJÓN-DIA (POV)

Letty llega a un callejón y cuando trata de salir de ese lugar, es atacada por un drogadicto, luego de esto Letty comienza a temblar y sufre un colapso mental.

EXT. PARQUE-DIA (POV)

Letty despierta en medio de un parque, dando vuelta en un carrusel mientras el enmascarado esta frente a ella, asustada Letty huye de ese lugar mientras su mente cada vez está colapsando más debido a las constantes alucinaciones.

INT. TALLER DE TATUAJES-DIA (POV)

Letty, asustada por las alucinaciones termina entrando en un taller de tatuajes que se encontraba cerca.

Letty aun con el juicio nublado, alucina con las personas del taller viéndolas con una expresión burlesca y siniestra, por lo que asustada ataca a uno de estos y huye del lugar siendo interceptada por el enmascarado mientras su mente se vuelve a desvanecer.

INT. PENTHOUSE -NOCHE

Esta vez Letty despierta en un penthouse, las personas del lugar pareciera que no la ven o simplemente es fruto de la mente rota de Letty.

Letty totalmente quebrada mentalmente corre a la ventana del penthouse donde pareciera que esta decide lanzarse para acabar con todo.

INT. BAR ROCK-DIA

A pesar de lo anterior Letty esta vez despierta en el asfalto frente a un bar rock sin entender que está pasando o como llego ahí.

Letty decide entrar al bar con mucho deseo esperando encontrar lo que busca, pero al entrar solo observa una multitud vitoreando una frase "La cámara de humo", en ese momento ella finalmente encuentra lo que buscaba.

Letty ya con la mente totalmente fragmentada ve al enmascarado frente a ella quitándose la máscara, en este instante Letty observa el rostro del enmascarado quedando totalmente sorprendida y en shock lo cual la hace tener una serie de alucinaciones mezclados con recuerdos haciendo que esta termine cayendo al piso mientras todas las personas del bar se acercan para observarla fijamente, mientras la mente de esta se vuelve a desvanecer.

INT. HABITACIÓN DE LETTY-DIA (POV)

Letty vuelve en sí, esta vez despierta nuevamente en su habitación repitiéndose el ciclo de los eventos nuevamente, dando a entender que está atrapada en un bucle eterno de eventos que siempre la conducen al mismo final.

AÑADIDO

Entrevista a todos los integrantes de la agrupación de Rock Bandera Negra, en la que cada uno hablara sobre el significado que tiene la canción "La cámara de humo" desde la perspectiva de cada uno, además de sus motivaciones de componerla y un breve recuento de su historia como banda de rock. (material complementario).

2.1.3 Guion Técnico

Para el desarrollo del videoclip “**La cámara de humo**”, se creó un guion técnico con una estructura detallada de cada toma a realizar con su respectiva escena, especificando el tiempo de duración además de especificar el tiempo exacto en el que se ubica la toma con respecto a la música y el videoclip, también se añadieron las especificaciones técnicas de cada toma, indicando el tipo de plano, la vista angular de la toma y la locación donde se rodaría.

Tabla 2.1. Guion Técnico

Escena	Toma	Descripción	Movimiento/ Plano/Ángulo	Sonido	Duración	Duración Total
1- Exterior- parque-día	1	Plano general de un parque.	Plano general Paneo de izquierda a derecha Vista frontal	Ambient e+Rever b	2''	2''
2- Exterior- calle-día	1	Plano detalle de la calle.	Plano detalle Travelling Vista en picado	Ambient e+Rever b	3''	5''
3- Exterior- callejón-día	1	Plano detalle del rostro de una persona que sufrir problemas de drogadicción.	Plano detalle Vista frontal	Ambient e+Rever b	3''	8''
4-Interior- baño-día	1	Plano detalle de un insecto muerto.	Plano detalle Vista en picado	Ambient e+Rever b	3''	11''
4- Interior- baño-día	2	Over the shoulder de Letty frente al Espejo.	Plano medio largo Vista lateral	Ambient e+Rever b	3''	14''
5- Interior- habitación de Letty-día	1	Plano general de Letty acostada en el mueble.	Plano general Travelling in Vista en cenital	Música “La Cámara de Humo”	10''	24''

5- Interior-habitación de Letty-día	2	POV de Letty levantándose mareada del mueble.	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	6''	30''
5- Interior-habitación de Letty-día	3	POV de Letty buscando con mucho desespero algo en el suelo	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	18''	48''
5- Interior-habitación de Letty-día	4	Plano general de Letty gritando con mucha frustración	Plano general Vista en picado	Música "La Cámara de Humo"	19''	49''
6- Interior-Escaleras-día	1	POV de Letty bajando las escaleras de su apartamento saliendo a la calle finalmente.	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	15''	01' 05''
7- Exterior-calle-día	1	POV de Letty corriendo totalmente desorientada.	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	4''	01' 09''
7- Exterior-calle-día	2	Primer plano de un enmascarado acercándose de manera siniestra.	Primer plano Vista frontal	Música "La Cámara de Humo"	1''	01' 10''
7- Exterior-calle-día	3	POV de Letty corriendo totalmente desorientada.	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	3''	01' 13''
7- Exterior-calle-día	4	POV de Letty despertando en un callejón	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	5''	01' 18''

		totalmente confundida.		de Humo”		
8- Exterior-callejón-día	1	POV de Letty siendo atacada por un drogadicto, mientras su mente se desvanece.	Travelling POV	Música “La Cámara de Humo”	6’’	01’24’’
9- Exterior-parque -día	1	POV de Letty despertando en un parque dando vuelta en un carrusel.	Travelling POV	Música “La Cámara de Humo”	3’’	01’27’’
9- Exterior-parque -día	2	POV de Letty viendo al enmascarado frente a ella.	Travelling POV	Música “La Cámara de Humo”	2’’	01’29’’
9- Exterior-parque -día	3	POV de Letty escapando del enmascarado.	Travelling POV	Música “La Cámara de Humo”	2’’	01’31’’
9- Exterior-parque -día	4	Varias tomas de las Alucinaciones de Letty	POV	Música “La Cámara de Humo”	4’’	01’35’’
9- Exterior-parque -día	5	POV de Letty, llegando a un taller de tatuado.	Travelling POV	Música “La Cámara de Humo”	6’’	01’41’’
10- Interior-taller de tatuado -día	1	POV de Letty entrando al taller de tatuado y atacando a una de las	Travelling POV	Música “La Cámara de Humo”	8’’	01’49’’

		personas del lugar,				
10- Interior-taller de tatuado -día	2	Primer plano de una persona del taller mirándola de manera burlona.	Primer plano Vista normal	Música "La Cámara de Humo"	2''	01'51''
10- Exterior-taller de tatuado -día	1	POV de Letty huyendo del lugar, siendo interceptada por el enmascarado.	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	6''	01'57''
11- Interior penthouse-noche	1	POV de Letty corriendo hacia la ventana del penthouse.	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	3''	02'00''
11- Interior penthouse-noche	2	Plano medio de Letty aparentemente tratando de saltar por la ventana	Plano medio Vista posterior	Música "La Cámara de Humo"	3''	02'03''
12- Exterior-bar rock-día	1	POV de Letty despertando del suelo en el exterior de un bar rock, entrado en este de manera desesperada.	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	9''	02'12''
12- Interior-bar rock-día	1	POV de Letty corriendo entre la gente hasta llegar al borde la tarima donde una banda toca la "La cámara de humo".	Travelling POV	Música "La Cámara de Humo"	4''	02'16''

12- Interior-bar rock-día	2	Planos detalle de los músicos de la banda tocando sus instrumentos.	Plano detalle Travelling Vista frontal	Música "La Cámara de Humo"	4''	02'20''
12- Interior-bar rock-día	3	Primer plano de las personas del bar vitoreando "La cámara de humo"	Primer plano Travelling Vista en contrapicado	Música "La Cámara de Humo"	3''	02'23''
12- Interior-bar rock-día	4	Primer plano del enmascarado quitándose la máscara	Primer plano Vista frontal	Música "La Cámara de Humo"	1''	02'24
12- Interior-baño-día	3	Plano medio de Letty observando su reflejo en el espejo	Plano medio Travelling Vista lateral	Música "La Cámara de Humo"	3''	02'27''
12- Interior-bar rock-día	5	Primer plano de Letty totalmente sorprendida.	Primer plano Travelling Vista normal	Música "La Cámara de Humo"	1''	02'28''
12- Interior-bar rock-día	6	Tomas en retroceso de muchos eventos pasados.	Travelling	Música "La Cámara de Humo"	3''	02'31''
12- Interior-bar rock-día	7	POV de Letty tirada en piso, mientras todos los del bar rock la observan fijamente.	POV	Música "La Cámara de Humo"	5''	02'36''
12- Interior-bar rock-día	8	Plano detalle del rostro de Letty.	Plano detalle Travelling Vista en cenital	Música "La Cámara	5''	02'41''

				de Humo”		
13- Interior-habitación de Letty-día	2	Plano detalle del rostro de Letty	Plano detalle Travelling Vista frontal	Música “La Cámara de Humo”	2’’	02’43’’
9- Interior-habitación de Letty-día	3	Plano medio de Letty sentada en el mueble.	Plano medio Travelling in Vista posterior	Música “La Cámara de Humo”	4’’	02’47’’
9- Interior-habitación de Letty-día	4	Primer plano del rostro de Letty	Primer plano Vista Frontal	Ambient e+Reverb	3’’	02’50’’

Nota: Elaborado por autores.

2.1.4 Cronograma / Plan de Rodaje

También se desarrolló un cronograma en el que se detallan las 4 semanas que comprenden la semana de producción incluido un organigrama de los días específicos de cada rodaje, además se agregaron las fechas y tiempos de las otras fases de desarrollo.

Tabla 2.2. Cronograma Etapa de desarrollo de idea

Duración del Proyecto: 4 Meses	OCTUBRE			
	S1	S2	S3	S4
DESARROLLO INICIAL				
Análisis de la idea y evaluación de viabilidad	15 H			
Realización y ajuste del guion literario		30 H		
Búsqueda y selección de equipo de producción			15 H	
Realización y ajuste del guion técnico				40 H
Presupuesto y financiamiento				20 H
TIEMPO DE FASE				120 H

Nota: La etapa de desarrollo duró todo el mes de octubre comprendiendo un total de 120 horas.

Tabla 2.3. Cronograma Etapa de Preproducción

Duración del Proyecto: 4 Meses	OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
PRE-PRODUCCIÓN								
Diseños de Producción y dirección de arte				30 H				
Planificación de locaciones (Scouting)					20 H			
Contratación de Actores y extras					20 H			
TIEMPO DE FASE					70 H			

Nota: La etapa de preproducción comprendió dos semanas entre los meses de octubre y noviembre durando 70 horas.

Tabla 2.4. Cronograma Etapa de Producción

Duración del Proyecto: 4 Meses	NOVIEMBRE			
	S1	S2	S3	S4
PRODUCCIÓN				
Preparación del rodaje	15 H			
Rodaje de escenas interiores/exteriores		40 H	40 H	
Devolución de equipo alquilado				20 H
Organización y digitalización de material grabado				30 H
TIEMPO DE FASE				145 H

Nota: La etapa de producción comprendió todo el mes de noviembre durando 145 horas.

Tabla 2.5. Cronograma Etapa de Postproducción

Duración del Proyecto: 4 Meses	DICIEMBRE				ENERO				FEB	
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2
POST-PRODUCCION										
Edición y montaje de material grabado	40 H									
Corrección de Color del material		40 H								
Render del primer corte			1 H							
Masterización de Sonido					30 H					
Montaje de Sonido						20 H				

Correcciones finales de la postproducción							30 H			
Render corte final							1 H			
Distribución digital								10 H		
TIEMPO DE FASE								172 H		
TIEMPO TOTAL										507 H

Nota: La etapa de postproducción comprendió los meses de diciembre y enero durando 172 horas con lo cual todo el proyecto tuvo una duración de 507 horas.

Tabla 2.6. Plan de Rodaje

Miércoles 20 de noviembre	Sábado 23 de noviembre	Domingo 24 de noviembre	Domingo 22 de diciembre
Rodajes de escenas y secuencias en primera persona (POV), con la actriz principal. Tomas de espejo a la actriz.	Rodajes de escenas y secuencias en primera persona (POV) finales, con la actriz principal en el penthouse. Tomas de espejo que le falten a la actriz.	Escena POV final en Bar Rock. Rodaje de escenas de extras	Entrevista a los integrantes de la banda Bandera Negra.
Locaciones para grabar: Habitación de Letty Escaleras Secuencias en exterior (parque, callejón) Taller de tatuajes	Locaciones para grabar: Penthouse Escaleras	Locaciones para grabar: Bar Rock (9:00- 12:00) Parque Habitación de Letty (13:00- 15:00)	Locaciones para grabar: Taller de tatuajes
Tiempo estimado de rodaje: 8:00 am a 18:00 pm	Tiempo estimado de rodaje: 17:00 pm a 22:00 pm	Tiempo estimado de rodaje: 8:00 am a 17:00 pm	Tiempo estimado de rodaje: 8:00 am a 16:00 pm

Nota: Elaborado por autores.

2.1.5 Equipo de Rodaje

Para el rodaje se estableció un equipo conformado por 10 cargos diferentes con el fin de garantizar un flujo de trabajo eficiente durante el proceso de grabación, a continuación, se describen los roles considerados:

- Director: fue el encargado de mantener la visión estética y artística detallada en el guion, además de guiar al resto del equipo de filmación.
- Productor: fue el responsable de gestionar todas las actividades a realizarse durante el rodaje, también fue el encargado de coordinar las locaciones y horarios de filmación óptimos para los talentos y el resto del equipo.
- Asistente de dirección: trabajó en conjunto con el director en las decisiones de puesta en escena, además lo ayudó a supervisar al equipo durante todo el tiempo de rodaje.
- Operador de cámara: fue el responsable de manipular la cámara durante el rodaje de todas las escenas del videoclip, tuvo la responsabilidad de lograr capturar las tomas que se detallaron en el guion técnico y también brindó recomendaciones técnicas sobre los formatos para registrar el material.
- Encargado de sonido: gestionó todos los aspectos referentes al campo sonoro que abarcaría cada toma con respecto a la música del videoclip, también se encargó de capturar el sonido para el material extra del proyecto.
- Maquilladora: fue la encargada de adecuar la apariencia de los talentos a las situaciones de cada escena detallada en el guion.
- Asistente de producción: fue el responsable de controlar el tiempo de filmación de cada toma, se encargó de hacer cumplir cada actividad detallada en los planes de filmación y se aseguró que cada integrante del equipo estuviera cumpliendo con el rol asignado de manera eficiente.
- Director de fotografía: tuvo la responsabilidad de idear los planos y ángulos para cada escena con el fin de garantizar las mejores tomas durante el rodaje, trabajó en conjunto con el director en la elaboración del guion técnico.
- Gaffer: estuvo a cargo de controlar el equipo de iluminación durante las escenas en interiores, para adecuarlas según las indicaciones del director.
- Director de arte: fue el responsable de ambientar cada locación según la visión estética y artística del director con el fin de profundizar la narrativa de la historia,

también fue el encargado de gestionar el uso de atrezzo durante el rodaje de cada toma y cuidar el raccord.

2.1.6 Casting

Se realizó un casting con la finalidad de conseguir una actriz capaz de interpretar el personaje principal de “Letty”, si bien la narrativa en su mayoría es en cámara subjetiva o POV se buscó un talento capaz de retratar a la perfección a una persona sumida en el mundo de las adicciones y los excesos, con una mente que está al borde de caer en la demencia total. Fue indispensable que la actriz sea capaz de moverse de manera frenética y representar sentimientos como la frustración, ansiedad o desesperación, los cuales son comunes en personas que sufren de algún tipo de adicción, además debía ser muy expresiva con su rostro ya que se tenía pensado realizar tomas en las que demostrara algún tipo de desvarío o trastorno mental.

Tabla 2.7. Casting de Actriz

Actriz	Denisse Argudo
Género	Femenino
Nacionalidad	Ecuatoriana
Ocupación	Intérprete/Guionista
Contactos	denisa15coarg@gmail.com +593 939193626
Instagram	@soylafloredelamaravilla

Nota: Elaborado por autores.

2.1.7 Lista de locaciones

Durante el proceso de preproducción también se procuró seleccionar todas las locaciones en las que se desarrollaría todo el recorrido de “Letty” tanto en interiores como exteriores, de esta forma se tuvo una mayor claridad a la hora de realizar el guion técnico.

- **Interiores**

Una de las locaciones principales para el rodaje fue la habitación de Letty, debía ser amplia para que el equipo de rodaje se pudiera mover libremente al momento de capturar alguna toma.



Figura 2.1. Locación habitación de Letty

El taller de tatuajes fue una de las locaciones incluidas debido a la cercanía que tenía con las demás locaciones donde nos encontrábamos, grabando además la iluminación del lugar nos ayudó a capturar tomas en primer plano perfectas.



Figura 2.2. Locación taller de tatuajes

El penthouse fue una locación utilizada para grabar una escena en POV, sin embargo, también se tuvo como objetivo capturar una toma en panorámica de la ciudad de Guayaquil en el horario nocturno.



Figura 2.3. Locación Penthouse

El bar rock es la última locación en interior, en la cual se desarrolla el desenlace del videoclip.



Figura 2.4. Locación Bar Rock

- **Exteriores**

Para el rodaje se incluyó una escena en la que una persona con problemas de adicción ataca a la protagonista, para esto se buscó un callejón vacío para darle más realismo al momento.



Figura 2.5. Locación Callejón

También se planeó una secuencia de persecución tipo parkour, en la cual la protagonista estaría huyendo de un enmascarado el cual representa sus demonios internos, para esto se buscó un parque que se ajustara a los requerimientos del guion técnico.



Figura 2.6. Locación Parque

También se utilizaron las cercanías exteriores del taller de tatuajes para capturar tomas varias que pudieran tener utilidad u aportar algo al videoclip.



Figura 2.7. Locación Calle

2.1.8 Lista de equipos

La lista de todos los equipos empleados durante todo el tiempo de rodaje se detalla a continuación:

Tabla 2.8. Lista de equipos

Equipos	Unidad de medida	Función
Cámara de acción dji Osmo Action	Por proyecto	Producción
Software de edición	Por mes	Producción
Cámara Sony A7 iv	Por proyecto	Producción
Cámara Canon eos 250d	Por proyecto	Producción
Cámara Sony ZV-E10	Por proyecto	Producción
Objetivo Sony 50mm	Por proyecto	Producción
Objetivo Sony 28-70mm	Por proyecto	Producción
Objetivo canon 18-55mm	Por proyecto	Producción
Memoria SD Delkin 128 gb	Por proyecto	Producción
Memoria microSD Delkin 128 gb	Por proyecto	Producción
Trípode cámara	Por proyecto	Producción
Baterías Sony	Por proyecto	Producción
Micrófonos Inalámbricos	Por proyecto	Producción
Power Band Anker 10000 mAh	Por proyecto	Producción
Arnés de cabeza para cámara de acción	Por proyecto	Producción
Baterías para cámara Osmo Action	Por proyecto	Producción
Iluminación: Panel LED 100w	Por proyecto	Producción

2.1.9 Presupuesto real y proyectado

Tabla 2.9. Presupuesto Real de gastos del proyecto

PRESUPUESTO REAL EN GASTOS DEL PROYECTO			
PRODUCTO	Videoclip Musical La Cámara de Humo	ELABORADO POR:	Carlos Bustamante/Wesley Tobar
AÑO	2024	LOCACIÓN GENERAL:	Guayaquil
DIRECTORES:	Carlos Bustamante/Wesley Tobar	TIEMPO:	4 meses
PRE-CODIGO	PRESUPUESTO		ESTIMADO
10	COSTOS DE DESARROLLO INICIAL		\$ 0,00
20	COSTOS DE PREPRODUCCION		\$ 0,00
30	COSTOS DE PRODUCCION		\$ 502,00
40	COSTOS DE POST-PRODUCCION		\$ 1.020,00
TOTAL			\$ 1.522,00

Nota: Elaborado por autores.

Tabla 2.10. Presupuesto Proyectado de gastos del proyecto

PRESUPUESTO PROYECTADO EN GASTOS DEL PROYECTO			
PRODUCTO	Videoclip Musical La Cámara de Humo	ELABORADO POR:	Carlos Bustamante/Wesley Tobar
AÑO	2024	LOCACIÓN GENERAL:	Guayaquil
DIRECTORES:	Carlos Bustamante/Wesley Tobar	TIEMPO:	4 meses
PRE-CODIGO	PRESUPUESTO		ESTIMADO
10	COSTOS DE DESARROLLO INICIAL		\$ 4.600,00
20	COSTOS DE PREPRODUCCION		\$ 2.250,00
30	COSTOS DE PRODUCCION		\$ 11.622,00
40	COSTOS DE POST-PRODUCCION		\$ 4.470,00
TOTAL			\$ 22.942,00

Nota: Elaborado por autores.

2.2 Producción

Para el proceso de rodaje se planificó una estructura de grabación dividida en dos partes, captura de tomas en POV y con cámara en mano de esta forma se consiguió combinar diferentes tomas con ángulos y planos específicos de acuerdo con la estructura planteada en el guion técnico.

Las tomas en POV se grabaron con una cámara de acción sujeta en la cabeza de la actriz por medio de un arnés. Este tipo de cámaras son ideales para capturar tomas secuencias con mucho movimiento en primera persona, ya que traen integrado un estabilizador digital que ajusta los fotogramas al momento de capturar la imagen eliminando en lo posible la vibración de la cámara, por tal razón optamos por utilizar esta cámara durante todo el rodaje de tomas POV.

El formato que se escogió para registrar el material bruto fue el 4k, con esto aseguramos la mayor resolución posible para captar cada detalle además de tener una mayor manipulación del material sin perder calidad al momento de pasarlo por el proceso de postproducción.



Figura 2.8. Rodaje de Tomas POV

Por otro lado, se dio indicaciones específicas a la actriz para que se moviera de forma frenética ya que el videoclip en si muestra el recorrido de la protagonista desde su lucidez mental llegando al punto más bajo de su demencia y locura debido a la ansiedad que la consume, por esto la mayoría del tiempo se encontrará en una persecución mental constante y para lograr retratar esto se buscó mostrar la forma en que esta veía el mundo durante todo el recorrido para lograr llevar al espectador al mundo caótico y desenfrenado que esta vive día a día, además al grabar en exteriores se buscaron lugares que no fueron muy concurridos por persona para poder grabar con total libertad y sin problemas de raccord.

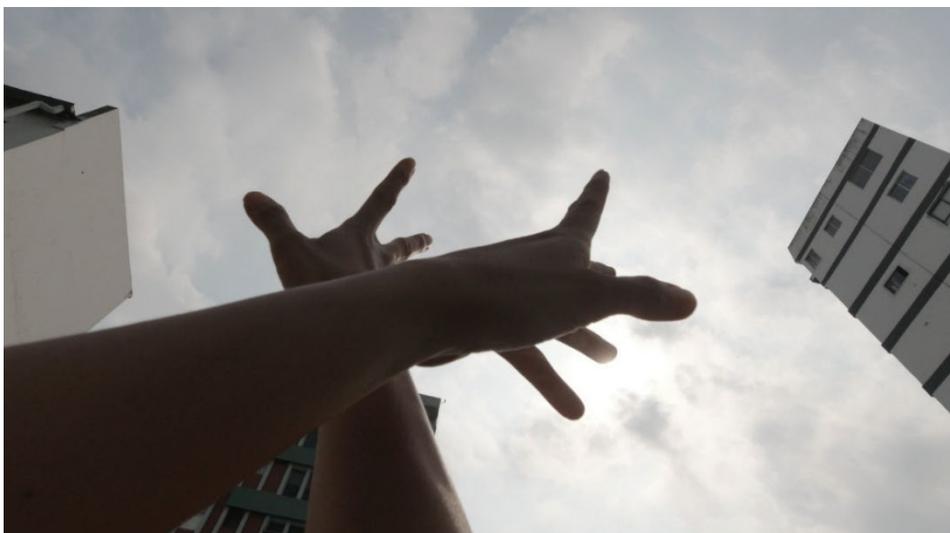


Figura 2.9. Rodaje de Tomas POV

Para las tomas grabadas en interiores no hubo mayor problema ya que se eligieron lugares con buena iluminación, por esto el uso de equipos de luz no fue tan necesaria más que en situaciones y locaciones específicas como el bar rock en el cual si se tuvo que hacer uso de iluminación extra para mantener los niveles de luz estables.



Figura 2.10. Rodaje tomas con cámara en mano

Las tomas abiertas con cámara en mano se grabaron con una segunda cámara a 4k , con la cual se trataron de hacer planos detalles y primeros planos de diferentes acciones de la actriz como sus expresiones faciales, con el fin de enfatizar los sentimientos de la protagonista en cada toma, según (Bulecevich & Rita, 2020) estos tipos de planos son utilizados con el fin de provocar impresiones psicológicas intensas en el espectador, aparte de esto se grabaron algunos planos generales para dar contexto a la escena con respecto al lugar donde la protagonista se encontraba en cada momento, de esta forma se consiguió hacer una combinación perfecta entre las tomas abiertas y subjetivas en POV.



Figura 2.11. Rodaje tomas con cámara en mano

También se grabaron varias tomas que sirvan como una especie de transición o unión entre una escena y otra en medio de los recorridos que realiza la protagonista en POV, por esto se registraron varias tomas que en cierta forma se salen de la trama principal pero mantienen un significado metafórico con el mensaje de la música y la ambientación eufórica que caracteriza el Thrash metal, de esta forma se experimentó con el jumpscare insertando escenas aleatorias durante todo el videoclip para jugar con la perspectiva del espectador y causar un impacto en el espectador como menciona (Migliardo, 2024) el jumpscare es un herramienta que permite causar un impacto rápido y certero en la audiencia.

Durante el rodaje también se hizo uso de varios extras en escenas específicas con el fin de aumentar la interacción de la protagonista, a estos se les dieron indicaciones específicas sobre como tendrían que actuar y que acciones deberían realizar al momento de aparecer en cámara, los músicos quienes también tuvieron escenas en el videoclip se les indico que toquen al compás de la música haciendo playback, ya que en ese momento contábamos con la versión procesada de la música por lo que no era necesario que cantaran en vivo, por esto solo se les hicieron tomas respectivas a cada uno ejecutando sus instrumentos.



Figura 2.12. Rodaje tomas con cámara en mano

Como contenido adicional se grabaron entrevistas a cada músico con el fin de explicar cuál es el significado oculto de la música “La cámara de humo” desde la perspectiva de cada uno de ellos, además de recabar información de la agrupación bandera negra desde sus inicios.



Figura 2.13. Entrevistas realizadas a los músicos

2.3 Postproducción

En esta fase se procesó todo el material registrado para ir dando forma al videoclip de acuerdo con la estética visual y narrativa planteada en la fase de preproducción, la edición, montaje, colorización, musicalización y sonorización fueron procesos de suma importancia que se ejecutaron de manera precisa en el material bruto obtenido en los rodajes, además en cada procedimiento de esta etapa siempre se priorizó cumplir con los objetivos generales y específicos planteados.

2.3.1 Ingesta

En este proceso se transfirió y guardó todo el material grabado en cámara a una PC, donde posteriormente se comenzaría con la edición y montaje del material, además se tomó la decisión de respaldar todo en la nube con el fin de prevenir la pérdida de información ante algún contratiempo. También se ordenó el material de acuerdo con los tipos de tomas y momentos grabación con el fin de agilizar el flujo de trabajo al momento de trabajar con los softwares de edición.

2.3.2 Montaje

Esta fue una de las tareas más complejas de toda la postproducción ya que en primera instancia se tuvo que revisar todo el material grabado para escoger las mejores tomas que luego se procedieron a ensamblar de manera que se forme una estructura audiovisual acorde al guion, la historia y el estilo musical de la banda.

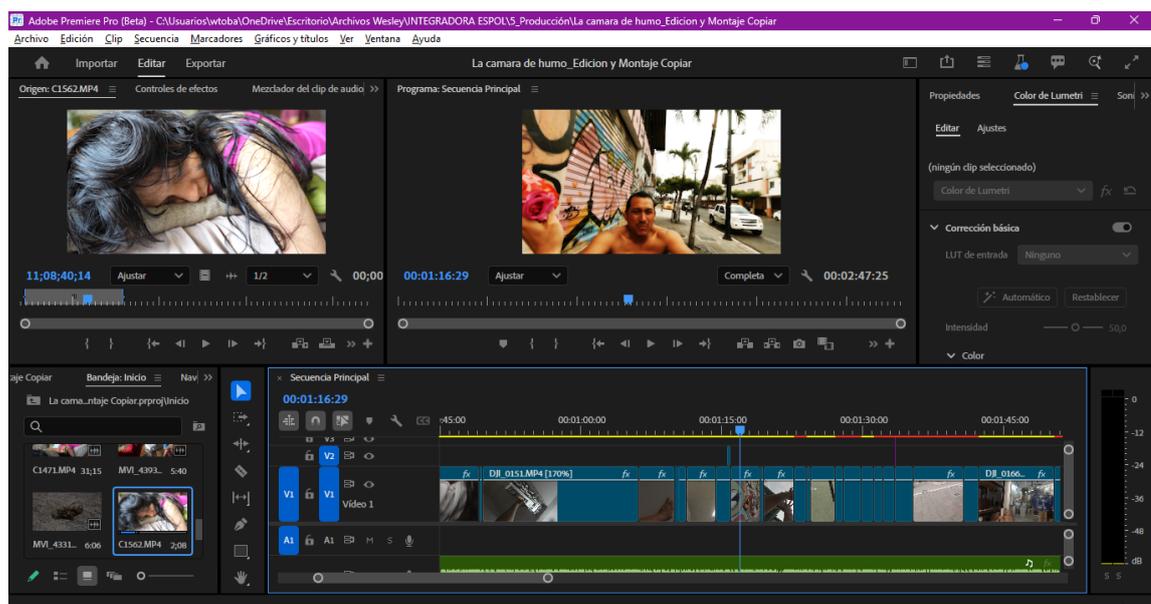


Figura 2.14. Proceso de Montaje

En la edición se trabajó sobre una secuencia en formato 4k a 30 FPS, para tener mayor flexibilidad al momento de duplicar o quitar fotogramas en cada clip de video, además gracias a esto se tuvo la libertad de jugar con la velocidad y duración de cada toma visualizándolas de manera rápida o lenta dependiendo la escena y narrativa que se le quiera dar en el videoclip, con esto se consiguió una sinergia perfecta con la música que al ser Thrash metal, mantiene un tiempo acelerado en todo momento, además de aplicar varios cortes abruptos, transiciones con efectos visuales y efectos de deformación visual para mostrar una estética caótica y desenfadada desde la perspectiva de la protagonista del videoclip “Letty”

2.3.3 Sonorización y musicalización

Esta fase fue fundamental en la postproducción ya que al tratarse de un videoclip el factor musical tiene un rol importante al momento de representar y establecer la narrativa audiovisual. En todo momento se mantuvo una edición rítmica con respecto a la música, según (Del Portillo, 2009) el ritmo musical compone la construcción de la narrativa audiovisual que se está presentando, partiendo de esto se establecieron cortes y transiciones en momentos claves de la canción como en los remates de baterías o los versos del coro de la música para lograr una cohesión entre los componentes música y videoclip. Además de la canción proporcionada por la banda se añadieron efectos de sonido extras como reverberación para aumentar la profundidad significativa de cada toma con respecto a la letra de la música.

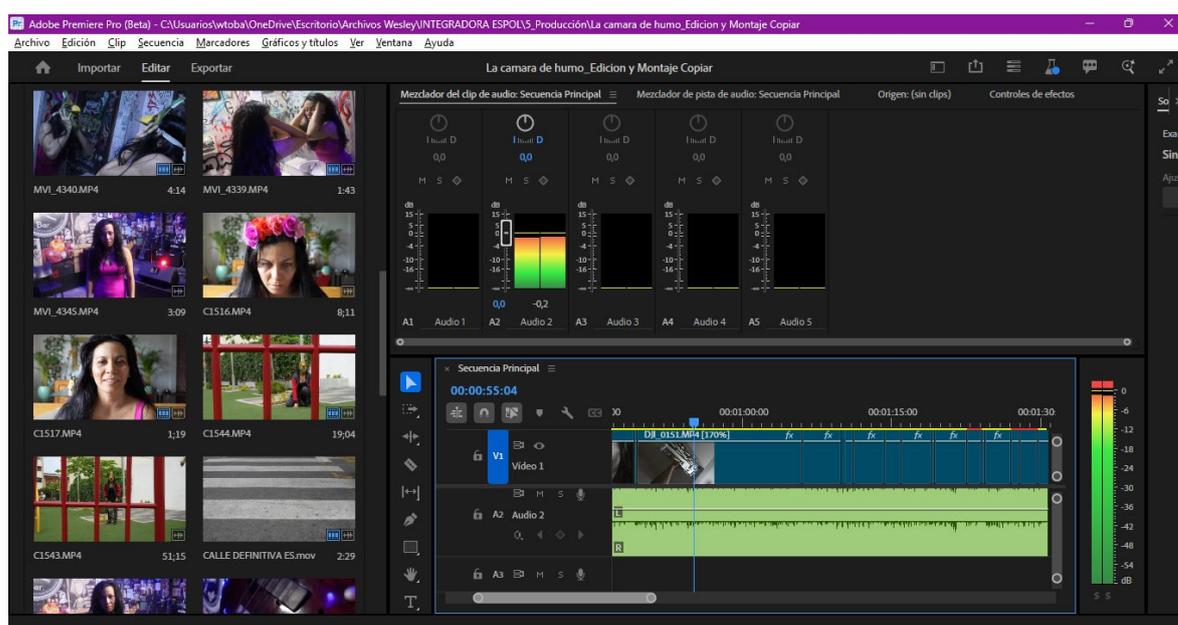


Figura 2.15. Proceso de Sonorización y Musicalización

2.3.4 Colorización

En este proceso se ajustaron los colores para cada escena con el fin de evocar diferentes tipos de emociones en el espectador, además se experimentó con colores fuertes, discordantes y sobresaturados con el fin de representar la demencia mental de la protagonista por el abuso de sustancias, de esta forma el color tiene un significado metafórico en el videoclip con el fin de lograr un impacto duradero en la psique de los espectadores, además de hacer vibrar el sentido emocional que define a cada persona, algo parecido a lo que menciona (Domínguez, 2010) los colores están intrínsecamente vinculados a las emociones y sentimientos que definen a la persona.

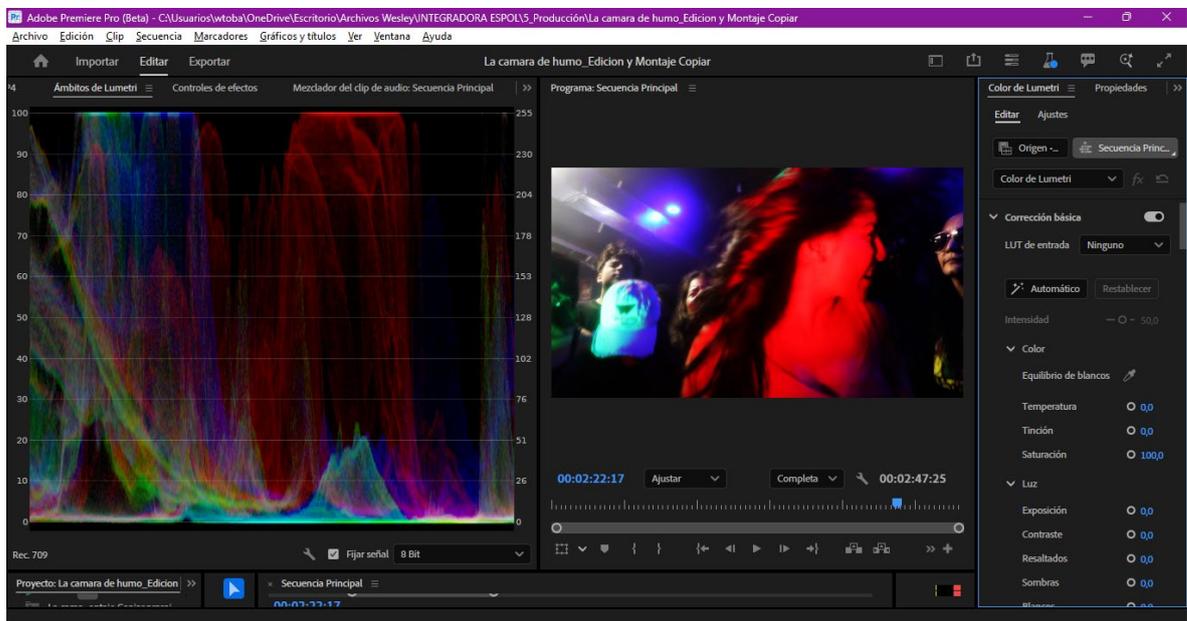


Figura 2.16. Proceso de Colorización

2.3.5 Exportación

Para renderizar el proyecto se escogió el formato 4k a 30 FPS, con el fin de conservar la mayor calidad posible al momento de subirlo en las plataformas digitales, además se utilizó el códec H.264 debido a su compatibilidad con gran variedad de dispositivos y plataformas digitales, de esta forma se garantiza la visualización del videoclip por cualquier medio o dispositivo, aparte de esto el sonido fue renderizado en modo estéreo para conseguir que el videoclip mantuviera un sonido envolvente.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

La producción del videoclip musical para la banda Bandera Negra se llevó a cabo durante un periodo de cuatro meses, que conllevó planificación, programación, logística, entrevistas y estudios de técnicas audiovisuales inmersivas, con este videoclip se consiguió establecer una experiencia audiovisual coherente al objetivo planteado mediante la implementación de técnicas de etalonaje y narrativa Point of View (POV).

La experiencia inmersiva fue efectiva, ya que actúa capturando la atención del espectador y provocando una conexión emocional con la música del género Thrash Metal. Muy aparte del mensaje que toca la canción el objetivo siempre fue que la experiencia audiovisual sea concordante y coordinada al compás de la canción. Se lograron estos objetivos específicos ya preestablecidos desde la concepción del proyecto, como la descripción de los parámetros relevantes en producciones audiovisuales inmersivas y la comprensión de los efectos de la colorimetría y uso del color en el manejo de las sensaciones visuales del espectador que armonizan en la estética visual que se planteó. La narrativa en POV permitió a los espectadores experimentar la música desde una perspectiva única, diferente, singular que intensificó la conexión con la banda y el contexto de su mensaje expresado en la melodía del videoclip.

Cumplimiento de Objetivos

- Se desarrolló una experiencia audiovisual inmersiva que cumplió con las expectativas iniciales, utilizando técnicas de etalonaje que realzaron la estética visual del videoclip.
- Se describieron los parámetros más relevantes que influyen en producciones audiovisuales inmersivas, destacando la importancia del diseño de producción y la dirección de arte.
- Se describieron los parámetros más relevantes que influyen en producciones audiovisuales inmersivas, destacando la importancia del diseño de producción y la dirección de arte.
- Se cuidó mucho de la estética visual y los matices en la producción para que tuvieran concordancia a los objetivos planteados por la dirección.

- Se guardo especial atención estética en la selección de locaciones para cuidar la gestión de producción y el resultado tuviera consonancia a los objetivos planteados.
- Se reconocieron las características musicales del género Thrash Metal, que se reflejaron en la edición y el ritmo del videoclip, logrando una cohesión entre la música y la imagen.
- Se tomaron en cuenta todos los referentes audiovisuales disponibles que concordaban con la propuesta estética y visual.

Análisis de Costos

En cuanto a los gastos de realización el proyecto demostró ser económicamente viable contando con un presupuesto distribuido en las 3 fases principales de desarrollo y ejecución de la propuesta audiovisual:

- **Preproducción:** Esta etapa contó con una duración total de 190 horas sumándole el tiempo del desarrollo inicial de la idea lo cual abarca toda la estructura narrativa, estética y visual del videoclip, en esta fase del proyecto no se hicieron mayores gastos debido a que las tareas de scouting, guiones, castings y planificación no significaron gasto alguno dando un resultado de \$ 0,00 en gastos.
- **Producción:** Esta etapa tuvo una duración total de 145 horas en las cuales se realizaron todos los procesos de rodajes, alquiler de equipos de grabación e iluminación y la planificación logística de las locaciones donde se grabaría , dando un total de \$ 362,00 , añadiéndole los gastos de transporte y catering resultó en un gasto total de \$ 502,00 , cabe mencionar que se trató de hacer una estricta gestión ejecutiva para manejar el capital de la manera más eficiente manteniendo siempre la calidad audiovisual.
- **Postproducción:** Esta etapa tuvo una duración de 172 horas que estuvieron enfocadas en el tratamiento final del material grabado en la fase de producción. En esta fase se realizaron las tareas de edición, colorización y masterización del sonido, resultando un gasto de \$ 1.020,00 contando los gastos de equipos de cómputo y herramientas de edición incluyendo las licencias de softwares de edición profesional.

Terminando con un costo total de \$ 1.522,00 una cifra razonable tomando en cuenta el impacto y calidad del producto final, cabe recalcar que en la etapa de producción ya se

contaba con gran parte del equipo necesario para grabar por lo que no se tuvo que gastar mucho en alquiler de equipos razón por la cual esta fase no conllevó muchos gastos siendo que en la mayoría de otras producciones ocupa la mayor inversión del presupuesto.

Tabla 3.11. Presupuesto de equipos

Presupuesto de Equipos				
Equipos	Tiempo	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Cámara de acción dji Osmo Action	1	1	\$ 30	\$ 30
Software de edición	1	1	\$ 20	\$ 20
Cámara Sony A7 iv	1	1	\$ 50	\$ 50
Cámara Canon eos 250d	1	1	0	0
Cámara Sony ZV-E10	1	1	0	0
Objetivo Sony 50mm	1	1	\$ 20	\$ 20
Objetivo Sony 28-70mm	1	1	\$ 20	\$ 20
Objetivo canon 18-55mm	1	1	0	0
Memoria SD Delkin 128 gb	1	1	\$ 30	\$ 30
Memoria microSD Delkin 128 gb	1	1	\$ 26	\$ 26
Trípode cámara	1	2	0	0
Baterías Sony	1	1	0	0
Micrófonos Inalámbricos	1	2	6	\$ 12
Power Band Anker 10000 mAh	1	1	\$ 35	\$ 35
Arnés de cabeza para cámara de acción	1	1	\$ 9	\$ 9
Baterías para cámara Osmo Action	1	1	\$ 50	\$ 50
Iluminación: Panel LED 100w	1	2	\$ 30	\$ 60
Total			\$ 326	\$ 362

Nota: Elaborado por autores.

Por otro lado, en el contexto económico el proyecto se convierte en una opción viable para llevar a cabo, además que la producción de este videoclip sirve como material de referencia a futuros trabajos que apliquen temáticas o técnicas audiovisuales similares a las trabajadas en este proyecto.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

El presente proyecto consigue demostrar como un medio común de entretenimiento audiovisual es capaz de establecer una experiencia inmersiva con un efecto duradero en la psique de un grupo selecto de personas. El videoclip “La cámara de humo” logra mostrar de manera perfecta la anarquía y descontrol que vive una persona inmersa en un mundo lleno excesos y abuso de sustancias al borde de la demencia mental, todo esto en base a una combinación equilibrada entre la música Thrash metal y el componente visual, permitiendo que la audiencia sea capaz de comprender el mensaje de la música al mismo tiempo que se centra en el ritmo de la misma.

Gracias al uso de técnicas de grabación POV se consiguió retratar todo el recorrido de una persona sumida en las adicciones de una forma más cruda donde en todo momento sea el espectador quien viva la experiencia desde los zapatos de la protagonista del videoclip, convirtiendo al espectador en un testigo fidedigno de todo el viaje de “Letty” hasta su decadencia física y mental.

Asimismo, el uso de un proceso de etalonaje preciso, permitió crear escenarios acordes a la atmósfera que transmitía la letra de la música y el estilo que maneja el Thrash metal, lo cual logró causar un mayor impacto visual y entendimiento del mensaje que trata de transmitir el videoclip como tal, además esto dejó crear un elemento significativo a la hora de establecer la narrativa, siendo que cada toma u escena estuviera llena emociones y significados que llegarían al espectador de alguna u otra manera.

Por otro lado, el hecho de utilizar un tema de un género musical que no tiene mucho auge en la industria musical ecuatoriana ayuda a diferenciar este proyecto audiovisual de cualquier otro videoclip producido hoy en día en este país, de esta forma se consigue crear una pieza audiovisual totalmente fresca con una estructura narrativa construida bajo parámetros de diseño diferentes a lo habitual dentro de un mercado que está sobresaturado del género urbano, además de servir como una herramienta de sensibilización y autocrítica ante una problemática que se encuentra vigente en el Ecuador.

En síntesis, este videoclip se convierte en una pieza audiovisual inmersiva con un valor artístico y experimental, que es capaz de permitir a las personas reflexionar sobre una problemática común en la sociedad a través de un medio audiovisual que no solo llame la atención de las personas por un simple ritmo, sino que el mensaje inmiscuido en el videoclip logre calar en el pensamiento de la sociedad actual.

4.2 Recomendaciones

Para este tipo de proyectos es de suma importancia establecer una buena estructura narrativa antes empezar con los rodajes en la etapa de producción, lo cual conlleva realizar un trabajo exhaustivo en la fase de preproducción para crear una guía de diseño estético y visual con la cual se trabajará durante toda la duración del proyecto, para que en base a esto se pueda determinar una cantidad de presupuesto acorde a la metodología propuesta.

También hay que contar con presupuesto extra para tomar decisiones rápidas ante posibles problemas que se puedan presentar durante la fase de producción como recastings, cambios de fechas de grabación por problemas ambientales o quizás un accidente durante los rodajes.

Para garantizar un excelente flujo de trabajo, es indispensable contar con un equipo de producción eficiente en función de los cargos que se asignen o funciones que se requieran durante los procesos de rodaje, además hay que optimizar los tiempos de trabajo de manera eficaz, para esto se debe tener un plan de rodaje sólido en el que se contemplen todas las actividades a realizar durante cada día de filmación.

A su vez, es aconsejable que para proyectos audiovisuales que se basen en videoclips musicales siempre se tenga en cuenta el estilo musical en el que se está trabajando ya que esto nos ayudará a tener una visión más profunda al momento de formular una historia o trama principal que hará de complemento a la música, esto con el fin de transmitir la letra de una manera más perceptible, aparte siempre hay que tener asesoramiento de personas profesionales en el ámbito musical y también en el ámbito audiovisual si se planea experimentar con nuevas técnicas de grabación que no son tan comunes.

BIBLIOGRAFÍA

- Aragó, M. M. (2022). Nuevos Espacio-tiempos en la era de la Inmersividad. *ASRI. arte y sociedad. revista de investigación en arte y humanidades digitales*, 21(21), 72–79. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7643031>
- Bujić, M., Salminen, M., & Hamari, J. (2023). Effects of Immersive Media on Emotion and Memory: An Experiment Comparing Article, 360-video, and Virtual Reality. *International Journal of Human Computer Studies*, 179. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103118>
- Bulecevich, A. :, & Rita, L.-H. (2020). *CONSTRUYENDO EL SENTIDO DEL PLANO*. 15. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/wp-content/uploads/sites/80/2020/03/Bulecevich-Laura-y-Haile-Rita-Construyendo-el-sentido-del-plano-Bulecevich-Haile-1.pdf>
- Cisneros, P. (2008). *Subjetivos. Creación de cortometraje fundamentado en el recurso narrativo de la cámara subjetiva*. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR4533.pdf>
- Del Portillo, A. (2009). Estructura rítmica del relato audiovisual: desde el guion al montaje. *Congreso Internacional de Análisis Fílmico*, 16. https://www.academia.edu/33698967/Estructura_r%C3%ADtmica_del_relato_audiovisual_desde_el_guion_al_montaje?form=MG0AV3
- Domínguez, A. (2010). *DRAMATURGIA DEL COLOR: EL COLOR COMO ACTOR FUNDAMENTAL EN LA PRODUCCIÓN DE SENTIDO PARA EL AUDIOVISUAL [PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE]*. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5578/tesis623.pdf?sequence=3>
- Gallardo Domínguez, J. M. (2013). “*Montaje subjetivo: el espectador a través del punto de vista del protagonista*” *Tipología I: trabajo de investigación [UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA]*. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35051/Memoria.pdf>
- Jossie, M., Novelo, J., Medina Grajales, V. J., Alejandro, U., Escalante, M., Arely, C., & Cen, M. (2024). The psychology of color in cinematography and its effects on the audience. *Advances in Engineering and Innovation*, 9(20), 19–27. www.progreso.tecnm.mx/revistaAEI
- Migliardo, C. (2024, septiembre 13). *El jumpscare prolongado, o el arte del horror que se demora*. <https://www.peliplat.com/es/article/10023872/el-jumpscare-prolongado-o-el-arte-del-horror-que-se-demora?form=MG0AV3>

Selva Ruiz, D. (2012). *La visualización de la música en el videoclip*. 21, 101–115.
<https://doi.org/10.12795/AMBITOS>