



**DISEÑO DE PRODUCCIÓN DE UN VIDEOCLIP
MUSICAL DESDE LA PERSPECTIVA DE LA MODA**

JENNY LORENA SÁNCHEZ BEJARANO

ECCI

FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA PROFESIONAL EN DISEÑO DE MODA

BOGOTÁ

2022



**DISEÑO DE PRODUCCIÓN DE UN VIDEOCLIP
MUSICAL DESDE LA PERSPECTIVA DE LA MODA**

JENNY LORENA SÁNCHEZ BEJARANO

Director

ALEXANDER SERRANO PEREIRA

**Trabajo de grado para optar al título de Profesional en
Diseño de Moda**

ECCI

FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA PROFESIONAL EN DISEÑO DE MODA

BOGOTÁ

2022

AGRADECIMIENTOS

La afirmación que día a día me acompaña para caminar por la vida en confianza y en profundo agradecimiento es “*el universo me respalda*”, declaración que para este proyecto se reafirmó, puesto que tuve la dicha de compartir los esfuerzos con personas nobles y talentosas. Primero agradezco a la profesora Angela Osuna por valorar mis procesos y creer que puedo aportar en otros. Al profesor Alexander Serrano por su inmensa disposición para hacer que las cosas ocurran. Por supuesto al siempre presente Kadir Molano cómplice en cada reto, por último, a todas aquellas personas que directa o indirectamente contribuyeron a esta creación.

INDICE

1 INTRODUCCIÓN	6
2 CUERPO DEL TRABAJO	7
2.1 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	7
3 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	7
3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	7
3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	8
4.1 OBJETIVO GENERAL	8
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
5 JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	8
5.1 JUSTIFICACIÓN	8
5.2 DELIMITACIÓN	9
6 DISEÑO METODOLÓGICO	10
6.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	10
6.2 OBJETO DE ESTUDIO	10
6.3 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	10
7 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN	11
7.1 MARCO TEÓRICO	11
7.1.1 EL VIDEOCLIP MUSICAL	11
7.1.2 ANTECEDENTES DEL VIDEOCLIP	12
7.1.3 TIPOS DE VIDEOCLIPS	12
7.1.4 FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	14
7.1.5 ESTRUCTURA Y ROLES EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	15

7.1.6 EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN	18
7.1.7 EL PAPEL D ELA MODA EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	19
7.2 MARCO CONCEPTUAL	19
8 DESARROLLO	22
8.1 FASE DE PREPRODUCCIÓN	22
8.1.1 ESTRUCTURA D ELA CANCIÓN	22
8.1.2 DISEÑO DEL GUIÓN	23
8.2 FASE DE PRODUCCIÓN/RODAJE	31
8.3 FASE DE POSTPRODUCCIÓN	34
8.4 ESTRUCTURA DE COSTOS	37
9 CONCLUSIONES	38
10 BIBLIOGRAFIA	39

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Escaleta	33
Tabla 2. Estructura de costos producción	37

1 INTRODUCCIÓN

Este trabajo presenta la realización de un diseño de producción, para la realización de un videoclip musical desde la perspectiva de la moda como profesión, teniendo en cuenta que desde el punto de vista disciplinar la relación de la moda con el campo audiovisual está directamente relacionada con el departamento de arte, específicamente desde los roles de vestuario, maquillaje, fotografía y estilismo.

Por otra parte, los aportes desde la disciplina audiovisual para el diseño de producción se realizan desde el aprendizaje empírico y la experiencia de la autora trabajando directamente en el campo audiovisual desde ya hace varios años.

El proyecto responde a un propósito macro, que busca apoyar a músicos callejeros con colaboraciones desde diferentes disciplinas como la producción musical, la producción audiovisual y la moda entre otras. Donde las colaboraciones bajo una filosofía solidaria y de co-creación ayuden a la promoción de un artista callejero.

Los temas que se abordan están relacionados con las fases y tipos de producción audiovisual para la realización de un videoclip musical, además de- Identificar y determinar los roles disciplinares en una producción audiovisual y el papel de la moda dentro de la misma.

2 CUERPO DEL TRABAJO

2.1 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de producción de un videoclip musical desde la perspectiva de la moda

3 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Este trabajo tiene la intención de crear un videoclip musical para la canción “Fantasma” de la artista emergente Viviana Soler. El problema se aborda desde la necesidad que surge por parte de la productora “Escénico Music” dentro de su propósito altruista, para apoyar a músicos callejeros que no cuenten con recursos para sus producciones audiovisuales. En ese orden de ideas apelando a la experiencia en el medio audiovisual y los conocimientos que desde la moda aporta la asignatura de “vestuario para artes escénicas” se contempla el trabajo colaborativo y la co-creación, integrando a varios equipos disciplinares que aportan a la preproducción, producción y postproducción del videoclip como un proyecto solidario.

Por consiguiente, teniendo en cuenta el contexto se apela a las colaboraciones entre disciplinas que aporten desde diferentes proyectos de grado a la realización del videoclip. Particularmente este proyecto se enfocará en la problemática que implica la creación del concepto de arte y el concepto estético del videoclip desde el diseño de producción.

Otro aspecto a tener en cuenta en el abordaje del problema es el aporte del proyecto a la sostenibilidad, la inclusión y la diversidad, esto teniendo en cuenta las líneas de investigación del programa y el enfoque de “moda sostenible, incluyente y diversa”, en dicho sentido se integran procesos y estrategias para tal fin.

3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo desarrollar el diseño de producción para un videoclip musical, desde la experiencia audiovisual y el diseño de moda?

4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar el diseño de producción para la realización de un videoclip musical desde la experiencia audiovisual y el diseño de moda.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender el proceso de producción audiovisual de un videoclip.
- Identificar y determinar los roles disciplinares en la realización y producción audiovisual.
- Determinar y diseñar el concepto de arte y el concepto estético para el videoclip, contemplando los conocimientos en vestuario escénico y la experiencia audiovisual.
- Aportar en la promoción de un artista callejero por medio de una pieza audiovisual.

5 JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

5.1 JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta el propósito planteado en la problemática de este proyecto, que busca aportar al desarrollo de la carrera musical de un artista callejero, es importante y necesario que desde las diferentes disciplinas se contemplen estrategias colaborativas como solución y aporte a causas que impacten a una población. En dicho sentido desde la experiencia audiovisual y los conocimientos en diseño de moda, se

aporta al desarrollo del concepto de arte y el concepto estético para el videoclip musical de la canción “fantasma” de la cantante Viviana Soler, una artista que trabaja en las calles Bogotanas desde hace ya tres años, llevando su voz y su música a diferentes puntos de la ciudad. La canción es patrocinada y producida por la productora “Escénico Music” quien con su equipo realizo los arreglos musicales, la mezcla y la producción del sencillo.

Un videoclip musical es una pieza o producto audiovisual que acompaña una canción para su promoción y difusión. En consecuencia, se vuelve una pieza indispensable para el reconocimiento de un artista musical en el mercado, por lo cual definir el concepto de arte y el concepto estético es fundamental como punto de partida para la realización del videoclip, ya que a través de este se definen diferentes aspectos a tener en cuenta, como la escenografía, el vestuario, la fotografía, las locaciones, el maquillaje entre otros aspectos importantes.

5.2 DELIMITACIÓN

El proyecto está delimitado dentro del proceso de producción audiovisual a la presentación del diseño de producción para un videoclip musical, lo cual desde el punto de vista disciplinar se recurre a la experiencia audiovisual teniendo en cuenta que no es el área específica de estudio, sin embargo se recurre además a la relación directa que tiene la moda con el campo audiovisual, específicamente con el vestuario para artes escénicas, la fotografía y el maquillaje; conocimientos que complementan claramente el papel del diseñador dentro de una producción audiovisual.

Desde el punto de vista de recursos técnicos, se cuenta con los equipos necesarios para una buena producción audiovisual, dentro de las fases de preproducción/realización y post producción.

Respecto al equipo humano, se cuenta con un grupo de profesionales adscritos al programa de modas de la universidad ECCI, así como otros profesionales externos al programa, que realizaran su proyecto de grado colaborando con el videoclip en las áreas de maquillaje y vestuario.

El proyecto se realizó en la ciudad de Bogotá en un tiempo de 4 meses, que incluyó el desarrollo de la idea, reuniones, asesorías y las tres fases audiovisuales de preproducción, producción y postproducción.

Respecto a los recursos económicos se recurrió a colaboraciones, trabajo de co-creación y donación de talento por ser un proyecto solidario que generara experiencia y portafolio para cada uno de ellos participantes y colaboradores.

6 DISEÑO METODOLÓGICO

6.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Por la naturaleza del Proyecto, el tipo de investigación tuvo un enfoque descriptivo y cualitativo, que permitió indagar la información de fuentes que alimentaron los temas audiovisuales para un entendimiento y buen desarrollo del proyecto.

6.2 OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio se centra en el campo audiovisual y el aporte de la moda desde el vestuario, el estilismo, la fotografía y el maquillaje.

6.3 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Recolección y análisis artículos y estudios estadísticos

7 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

7.1 MARCO TEÓRICO

7.1.1 EL VIDEOCLIP MUSICAL

Actualmente para un artista no es suficiente con tener una canción circulando en las diferentes plataformas para cautivar a un público, debido a la era digital las estrategias de marketing deben abarcar otros canales donde el video ha trascendido de la televisión a los medios digitales.

Por ende, el videoclip es una de las piezas más importantes para la construcción de un artista en el medio musical, este aporta a la generación de experiencia de la canción hacia el público, da credibilidad y posicionamiento, además de abrir múltiples oportunidades y conexiones para el artista.

El videoclip también se contempla como una herramienta de marketing, cuya pieza audiovisual se encarga de promover una canción, por lo cual es necesario definirlo para entender el papel del videoclip en el medio musical, en dicho sentido la descripción de David Salvador es muy acertada al definirlo como un “producto o recreación visual de una canción de la industria discográfica que fomenta o estimula la venta de discos y otra mercadería relacionada con un artista o grupo, ayudando a que este sea parte de un medio o canal de difusión tradicional o alternativo” (Salvador, 2012). De acuerdo con lo anterior se puede definir que el videoclip también es un género audiovisual, para expresar a través de la imagen y el sonido con una narrativa enfocada al concepto de una canción.

7.1.2 ANTECEDENTES DEL VIDEOCLIP

El videoclip musical tuvo su auge con el nacimiento de MTV (Music Televisión) en 1981 sin embargo, el vídeo musical tiene sus orígenes en los años setenta y desde entonces ha venido evolucionando a la par con las tecnologías y los medios audiovisuales.

Bohemian Rhapsody de la agrupación Queen, dirigido por Bruce Gowers en 1975 es considerado para muchos el primer videoclip musical con potencial comercial, generando una ola que trascendió a los años ochenta, época en la cual MTV se convertía en el canal más importante para difundir a los artistas a nivel mundial. (Sánchez López & García Gómez, 2009) Ya en los años noventa el videoclip sufre un declive, para retornar fuertemente como una pieza importante en el siglo XX y XXI involucrando nuevas tecnologías y efectos especiales a los contenidos visuales con una vocación cinematográfica. (Fernández, 2014)

En consecuencia, al videoclip se fueron incorporando elementos del cine, la animación y de prácticas artísticas para fines comerciales dentro de la promoción de un tema musical. combinación de música, imagen y lenguaje verbal.

7.1.3 TIPOS DE VIDEOCLIPS

Es importante relacionar que los videoclips se pueden clasificar de acuerdo con el concepto que se quiere comunicar y a la narrativa propia del mismo que se elija. De acuerdo con Sedeño las tipologías del videoclip pueden clasificarse en tres tipos: narrativos, descriptivos y descriptivos narrativos, en su definición exacta la autora las describe así:

- a) *Narrativo*: en los que pueden vislumbrarse un programa narrativo. Algunos poseen desarrollos muy convencionales: a veces el cantante es el protagonista de la historia, mientras canta o baila. Esto ya ocurría en un precedente claro del clip: la película musical *Qué noche la de aquel día* (A

Hard Days Night, Richard Lester, 1964) de The Beatles. Estos microrrelatos suelen poseer las características propias de un film: marcadas elipsis, flujo continuo y transición transparente entre imágenes; *raccord*; fundido a negro como elemento de puntuación espacio-temporal o separador de bloques. Pero todo sin olvidar la deuda del videoclip con las vanguardias artísticas: junto a estos elementos se produce la ruptura de los tradicionales parámetros espacio-temporales, para intentar negar la convencionalidad de la narración.

b) *Descriptivo*: no albergan ningún programa narrativo en sus imágenes, sino que basan su discurso visual en unos códigos de realización y de reiteración musicovisual bajo la forma de seducción. Este se materializa en una situación de actuación o performance del grupo/cantante que fija su mirada hacia la cámara para determinar esa relación dual-fática propia de este mecanismo.

c) *Descriptivo narrativo*: es una mezcla de los dos anteriores. En ellos suele existir un nivel diegético, de la historia, y otro nivel en el que se representa al cantante o grupo musical en situación de actuación, en modos variados de escenario. Este es el tipo de videoclip que suele elegirse cuando se desea representar algún tipo de argumento temporal con un desarrollo narrativo reducido. (Sedeño, 2007)

Sin embargo, menciona otras tipologías como complementos, que permiten categorizar otras narrativas dentro del contexto actual.

a) *Dramático o narrativo*: aquellos en los que se presenta una secuencia de eventos donde se narra una historia bajo la estructura dramática clásica, en los cuales la relación de la imagen con la música puede ser lineal (la imagen repite punto por punto la letra de la canción), de adaptación (se estructura una trama paralela y a partir de una canción) y de superposición (se cuenta una historia que puede funcionar independientemente de la canción aún cuando en conjunto provoque un significado cerrado).

b) *Musical o performance*: la banda icónica únicamente es testigo del hecho musical, ya sea el concierto o estudio, o bien consiste en una ilustración estética de la melodía, con lo que únicamente adquiere un carácter escenográfico sin hacer referencia a nada más. La meta es crear cierto sentido de una experiencia en concierto. Los vídeos orientados al *performance* indican al espectador que la grabación de la música es el elemento más significativo.

c) *Conceptual*: se apoyan sobre forma poética, sobre todo la metáfora. No cuentan una historia de manera lineal, lo que hacen es crear cierto ambiente o estética de tipo abstracto o surrealista. Puede ser una secuencia de imágenes con un concepto en común en colores o formas que unidos por la música forman un cuadro semiótico que expresa el sentir de la música, no precisamente la letra de la canción. Tanto los vídeos *performances* como los conceptuales pueden considerarse una especie de subclasificación de los descriptivos.

d) *Mixto*: es una combinación de alguna de las clasificaciones anteriores. (Sedeño, 2007)

Esta clasificación sin duda permite tener un panorama más amplio respecto a este formato audiovisual y su importancia en la construcción de la narrativa y las posibilidades creativas, para promocionar a artistas/músicos.

7.1.4 FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

El proceso para la realización de un videoclip musical está sometido a un orden que involucra cada una de las fases para el buen desarrollo del producto y contempla tres momentos para su planeación, ejecución y edición:

Fase de preproducción: En esta es etapa se idea el proyecto audiovisual, desde la historia, el guion y se definen todas las acciones y recursos necesarios para el proyecto audiovisual. De acuerdo con Sierra, este es el momento más minucioso puesto que aquí se definen todos los preparativos para prever posibles riesgos. (Sierra, 2015)

Fase de producción: Comprende todo lo referente al rodaje del proyecto, contemplando todas las ideas y toda la planificación realizada en la fase de preproducción para plasmar en escenas la historia con el concepto y narrativa definidas. En esta fase se hace evidente la importancia de una buena planificación teniendo en cuenta tiempos, presupuestos, recursos y una logística que integre a todo el equipo técnico y artístico. (Crespo, 2013)

Post-producción: Es la fase final de la elaboración de la pieza audiovisual. Comienza cuando se inicia el proceso de montaje, la selección del material grabado y la elección de las tomas que servirán para la edición y montaje del videoclip. (Crespo, 2013) Los resultados de esta fase también depende de un buen trabajo en las fases previas de preproducción y producción.



Figura 1 basado en (Producción Tele, 2014)

En la figura 1, se pueden apreciar características dentro de cada fase de producción, definiendo en cada una, tareas específicas que permiten tener un orden logístico y productivo en el desarrollo de una producción audiovisual.

7.1.5 ESTRUCTURA Y ROLES EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

En el sector audiovisual se deben contemplar una gran variedad de disciplinas y los roles que cada uno va a desempeñar para una buena realización del producto audiovisual, bajo una estructura jerárquica con funciones específicas dentro del proyecto, teniendo en cuenta la complejidad para definir, analizar, diseñar, planificar, programar, financiar, ejecutar y explotar el producto audiovisual. (Martínez Abadía & Fernández Díez, 2010), por ende dentro de cada uno de los procesos el equipo de producción se debe adaptar como bien lo menciona Martínez y Fernández

“De este trabajo se encarga el equipo de producción que adopta diferentes modalidades estructurales y organizativas según la dimensión y las características específicas del programa. No requiere el mismo esfuerzo de planificación una superproducción cinematográfica que una película modesta, un vídeo corporativo o un programa televisivo. También pueden ser distintos los planteamientos de una producción.”
 (Martínez Abadía & Fernández Díez, 2010).

Es necesario que los roles tengan establecidas unas funciones claras y específicas dentro de cada fase de producción, bajo un modelo que organice y contemple la relación de estos con los responsables de cada actividad y sus jerarquías en la labor de la producción. (Salazar Salazar, 2003). Salazar (2003) menciona el modelo francés para visibilizar las relaciones dentro de la actividad cinematográfica, que describe unos roles específicos en la producción de manera jerárquica y organizada.

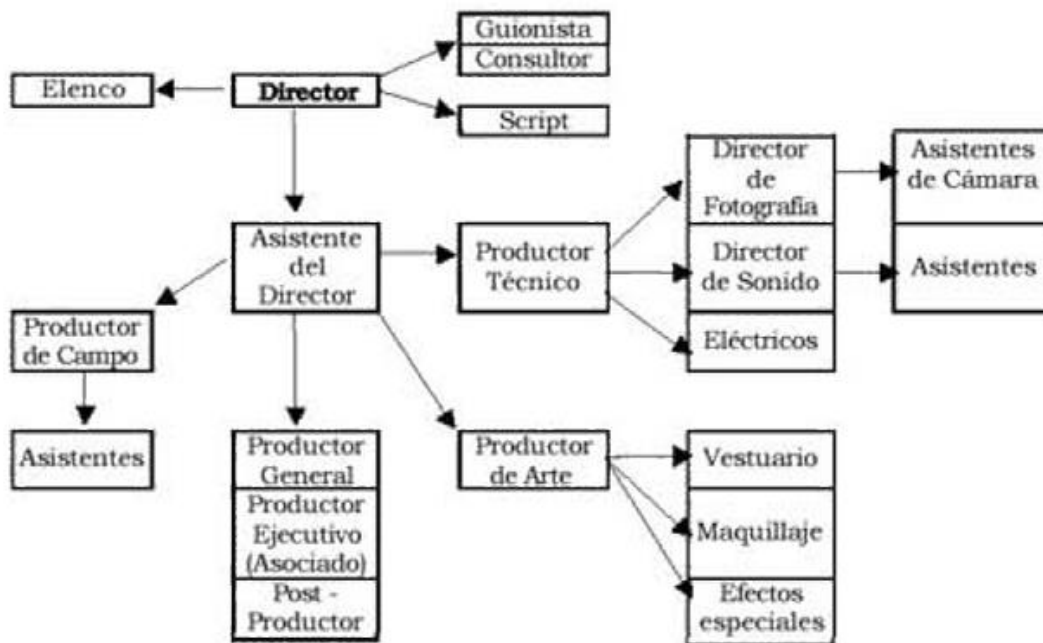


Figura 2 Tomado de (Salazar Salazar, 2003)

Respecto a los roles y sus funciones específicas, es necesario que se siga una estructura jerárquica de acuerdo con el tipo del proyecto, estableciendo las respectivas tareas a realizar.

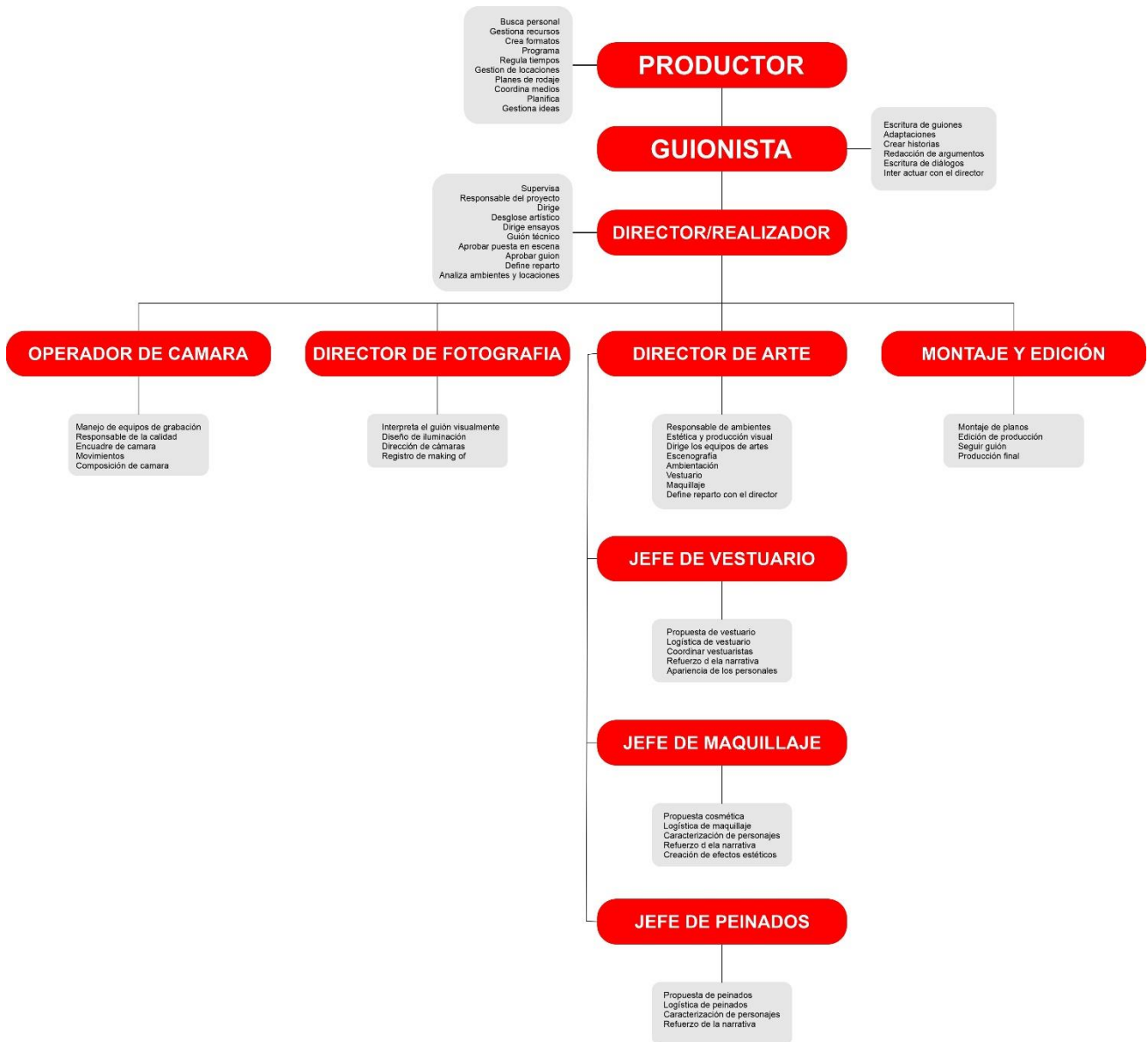


Figura 3 Estructura de roles, Elaboración propia

Dentro de los principales roles en las fases de preproducción se pueden destacar el productor, el guionista, el director de arte, el director y realizador. En la fase de producción y realización se destacan los roles del director de arte, el director de fotografía, operadores de cámaras, jefe de vestuario, jefe de maquillaje y el jefe de

peinados. En la fase de postproducción cobra relevancia el rol del jefe de montaje y edición, el director y realizador. Cabe tener en cuenta que existen más roles y subroles como se puede apreciar en la figura 3, con tareas y actividades específicas. También existen otros profesionales especializados que pueden ampliar el abanico de roles y la calidad de la producción.

7.1.6 EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Esta actividad forma parte del departamento de arte y su responsabilidad principal está en definir el concepto de estético, planificar y diseñar los espacios físicos donde se desarrolla la trama de una película, para generar una atmósfera que se verá reflejada en las localizaciones, los elementos decorativos, el vestuario, el maquillaje etc. En otras palabras “el diseñador o diseñadora de producción es la persona encargada de definir el aspecto visual, espacial y estético de la película.” (Aprender cine, 2022)

El diseño de producción es una visión anticipada del resultado del producto final de la película. Teniendo presente el guion y las conversaciones con el director, el diseñador de producción piensa: en la atmósfera global que tendrá la película, en cómo se relacionarán entre sí cada una de las secuencias, en cada una de las aportaciones de los diferentes equipos que engloban el diseño de producción, y, sobre todo, que trabajará en un proyecto que se irá haciendo con la colaboración de diferentes personas. La fidelidad al guion, la originalidad de la propuesta, las posibilidades de producción, las cualidades de cada uno de los que ejercen el oficio del cine, se encuentran en un complejo entorno que resuelve con unidad y armonía la diversidad de aportaciones. (Alves & Garcia Garcia, 2017)

7.1.7 EL PAPEL DE LA MODA EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

El diseñador de moda en la producción audiovisual juega un papel fundamental, en lo referente a la creación y materialización del concepto estético y visual de una producción, es por medio de la indumentaria y sus complementos que se refuerza la identidad de cada personaje y se crean interpretaciones para facilitar la comprensión del contexto y la atmosfera de espacio, tiempo y lugar en el que se desarrolla la historia. Es a través de la moda que se caracterizan ampliamente a los personajes, para manifestar su mundo externo e interno con toda “su grandeza o su miseria, su autenticidad o falsedad, su relación con los otros personajes” (Alves & Garcia Garcia, 2017)

Pero si bien la indumentaria tiene un gran protagonismo en la caracterización de los personajes, se debe tener en cuenta que la moda como disciplina encierra una serie de oficios como el maquillaje, la fotografía de moda y el vestuario escénico; que de manera integral aportan al concepto estético de la producción. Todo esto bajo el direccionamiento del director de arte y la interpretación acertada del guion para el desglose de cada personaje.

7.2 MARCO CONCEPTUAL

Adaptación Guion hecho a partir de una obra literaria. (archivocine, 2022)

Atmósfera Se denomina atmósfera al espacio de influencia de una película, al ambiente favorable o adverso que se pretende crear en determinadas escenas. En el cine la atmósfera se planifica con cuidado con el fin de lograr la comunicación interactiva entre lo que hay en la pantalla y el espectador. Para ello, toda la trastienda del cine se vuelve operativa, los decorados, la música, los movimientos de cámara, el ritmo, la puesta en escena, los sonidos ambientales... (archivocine, 2022)

Cámara Aparato que se utiliza para la toma de imágenes en cine, televisión y fotografía. También hace referencia al operario de la misma, que recibe, además de ésta, otras denominaciones, como segundo operador, operador de cámara, camarógrafo o cameraman. (archivocine, 2022)

Edición Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar. (educomunicacion, 2022)

Elenco o reparto Grupo o conjunto de personajes que participan en la película o una obra. (chamanexperience, 2022)

Escaleta Método utilizado para la escritura de guiones, que consiste en una serie de tarjetas (una por cada escena), que permiten trabajar de una manera más gráfica la estructura narrativa. (archivocine, 2022)

Escena Toma que abarca la entrada y salida de actores en el campo de filmación. En él, el tiempo del discurso y el tiempo de la historia coinciden. (archivocine, 2022)

Escenografía Las localizaciones, los decorados y escenarios, el vestuario, el maquillaje, la peluquería... elementos esenciales de la puesta en escena. (archivocine, 2022)

Guión Idea de la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios. (archivocine, 2022)

Guión adaptado Guión hecho a partir de una obra literaria.

Guión técnico Última fase donde el realizador contempla el texto -guión literario- como una sucesión de imágenes, que incluye, además, todas las especificaciones técnicas. En él se especifican los planos, las secuencias, el storyboard, y la banda sonora. (archivocine, 2022)

Montaje Realización de un producto con la unión de elementos aislados que se juntan para adquirir significado como un todo. (YUMAGIC MEDIA, s.f.)

Plano Conjunto de imágenes que constituyen una misma forma o unidad de toma.

(archivocine, 2022)

Plan de rodaje Se llama a un documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica a los participantes en el rodaje, en un calendario, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la participación de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo.

(educomunicacion, 2022)

Productora Compañía o empresa constituida legalmente para producir películas, material audiovisual, rentar equipo, y brindar soporte técnico y teórico. (archivocine, 2022)

Vestuario Toda la ropa necesaria para rodar la película. (chamanexperience, 2022)

8 DESARROLLO

8.1 FASE DE PREPRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta los objetivos para el desarrollo de este proyecto, en la etapa de preproducción se aborda el análisis de la canción, el desarrollo de un guion para la construcción del concepto de arte y el concepto estético para el videoclip, desde la experiencia en medios audiovisuales y desde los conocimientos que aporta la moda al campo audiovisual.

8.1.1 ESTRUCTURA DE LA CANCIÓN

La estructura de la canción consta de dos versos y un coro que se repite, acompañado de una música con ritmo “pop” que integra instrumentalmente guitarras, bajo, piano, batería con unos arreglos musicales muy acordes a la letra y a la temática de la canción.

“Fantasma” Por Viviana Soler

I VERSO

En las noches te buscaba
Ya estaba sola en mi cama
Buscando una vil excusa

Mientras se hacía de noche y de día,
Ya no hallaba qué pensar las paredes
Se encogían, era como anatomía
Culpando a tu ausencia en mi vida...
Uh uh uh uh, uh uh uh uh, uh uh uh uh ...

CORO

Y es así... cómo vaga un fantasma...
A las dos de la mañana.
Buscando esconderse así...
cómo vaga un fantasma...
A las dos de la mañana...oh oh oh
Buscando esconder lo que por dentro es

VERSO II

Ya no sé por qué te busco

No sabría hacer si te encontrara
Tal vez busco tú recuerdo. oh oh oh
Y en la mañana ya no existe nada
Ya no hallaba qué pensar
Ahora eres un fantasma, deambulando
por la casa, culpando a tu ausencia en mi vida
Uh uh uh uh, uh uh uh uh, uh uh uh uh

CORO

Y es así... cómo vaga un fantasma...
A las dos de la mañana.
Buscando esconderse así...
cómo vaga un fantasma...
A las dos de la mañana...oh oh oh
Buscando esconder lo que por dentro es

8.1.2 DISEÑO DEL GUIÓN

Para el desarrollo de los conceptos estéticos se acude al trabajo co-creativo con todo el equipo de producción existente que incluyo al Productor, director y realizador, director de arte, equipo de maquillaje, equipo de vestuario, ambientación y la cantautora de la canción.



Figura 4 Reunión de co-creación

Una vez expresadas las ideas se eligió el concepto estético y temático de acuerdo con la letra y lo que la autora quería expresar, definiendo como temática principal “el duelo”,

que como recurso conceptual dio los parámetros para la construcción del guion. Por otra parte, se llega a la decisión de elegir el tipo de videoclip que de acuerdo con las categorías se realizó bajo una estructura mixta, puesto que se abordó desde lo narrativo hacia lo conceptual, teniendo en cuenta que la cantante es la protagonista dentro de la narración, pero no se cuenta la historia de manera lineal, ni literal y se incluyen montajes abstractos que refuerzan el concepto de las etapas del duelo.

El guion se trabaja bajo cinco secuencias que permiten generar una narrativa que expresa de manera conceptual el proceso del duelo.

Contemplando las ideas que desde la co-creación y la dirección del director y realizador, se procede a desarrollar la bitácora del guion presentada ante los diferentes directores y equipos de trabajo, reuniendo diferentes ideas con la técnica de moodboard:



Fantasma

Palabras clave:
*Ausencia, vagar, madrugada, buscar, esconderse.

Viviana atraviesa un proceso de duelo tras terminar una larga relación con su pareja. Es una ruptura que la quiebra emocionalmente, podemos ver los diferentes estados de ánimo que transita: negación, ira, tristeza, aceptación.

A solas en un viaje íntimo y profundo.

VIVIANA SOLER
Cantante Venezolana
Género: pop

1 imagen bitácora del guion elaborada por Jemy Lorena Sánchez Bejarano

La propuesta de video es un híbrido entre narrativo y conceptual.

El enfoque narrativo tiene una historia lineal en la que Viviana protagoniza las etapas del duelo a solas. El aspecto conceptual se refleja en situaciones con una lectura poética y sensorial de las emociones derivadas de ese duelo. Las flores son un símbolo importante presentes en el amor y en la tristeza del duelo.

Se contará con cinco secuencias.

2 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

NEGACIÓN / Secuencia 1

El rompimiento de la relación acaba de tener lugar. Tenemos acceso a la mente de Viviana donde el recuerdo de un momento feliz con su expareja aflora con imágenes en cascada de partes de sus cuerpos jugando (sonrisas, extremidades, etc), se acarician y coquetean con una flor.

El único rostro identificable a lo largo del video es el de Viviana

porciones de cuerpos jugueteando.

*Día / Interior / Cálido
 *La acción puede ocurrir en un lugar de descanso: encima de la cama o colchón, tapete.
 *Utilería: sábanas y /o cobija, flores

IRA / Secuencia 2

Impotencia y rabia de no poder cambiar las cosas, comienza la incineración de un recuerdo (flores) como *símbolo del tiempo del duelo*

3 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

IRA / Secuencia 2

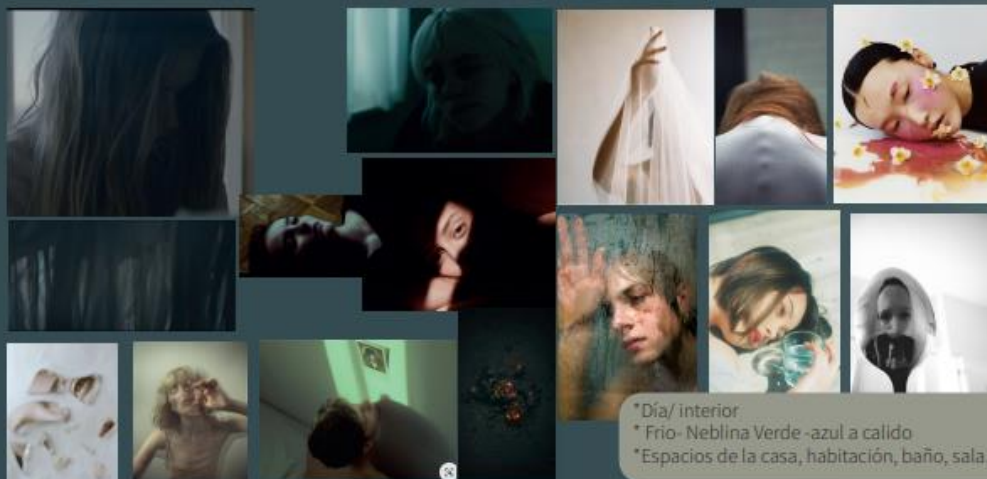
Impotencia y rabia de no poder cambiar las cosas, comienza la incineración de un recuerdo (flores) como *símbolo del tiempo del duelo*



4 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

TRISTEZA / Secuencia 3

Es el estadio más largo, Viviana experimenta la soledad y la desolación al interior de su casa. Se exploran múltiples composiciones que evocan la nostalgia (echada en la cama, diversas posturas, en el baño, interactuando con elementos (vela, vaso, flores, llama de una vela, un velo, flor). Las flores continúan quemándose "el tiempo avanza"



5 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

Las imágenes de tristeza se interrumpen por aquellas en las que Viviana imagina estar acompañada, el recuerdo de su pareja la acaricia. Cuando el fuego se ha extinguido, Viviana decide salir de ese estado. En el baño vemos una flor boca abajo en un recipiente "ahogada". Viviana ve su reflejo distorsionado en el espejo empañado.



6 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

ACEPTACIÓN/ Secuencia 4

El tiempo del duelo ha terminado.

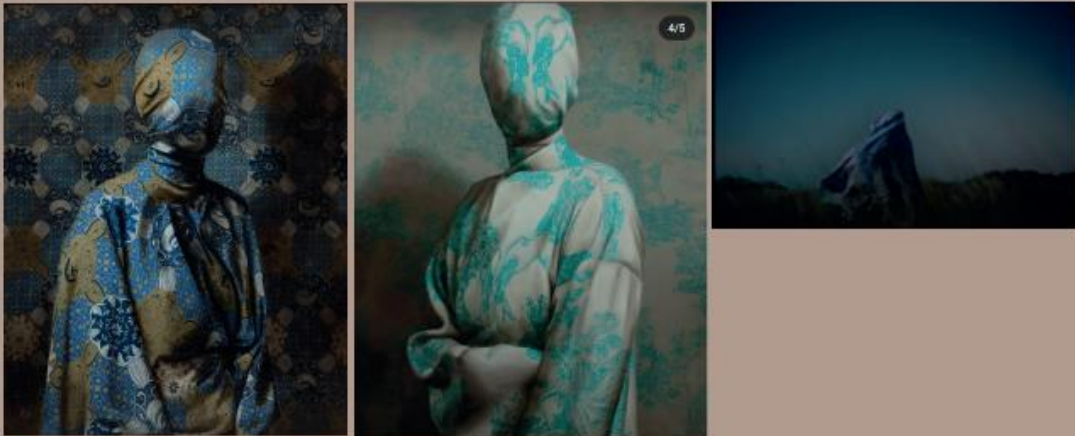
En una consecución de planos: Viviana limpia en un solo movimiento el vapor del espejo, las flores están hechas cenizas y una escoba entra al plano, las limpia en un solo movimiento. Viviana gira al derecho la flor y la vemos a ella lucida y radiante viéndose de frente al espejo, el momento de seguir adelante ha llegado.



7 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

Secuencia 5

Fantasma. Persona completamente cubierta por una tela con estampado floral al igual que el fondo. Aparece como inserto a lo largo del video con movimientos muy sutiles. Al final aparece la tela suspendida sin cuerpo.



8 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

Con respecto a la atmosfera referente a las locaciones se proponen ideas para la definición y búsqueda de locaciones con un aire un tanto romántico y neotracicional, acorde a una pareja joven con un estilo de vida descomplicado

LOCACIONES

Todo va a ser grabado en INTERIORES

* Habitación, Baño, Pared, Sala



9 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano



10 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

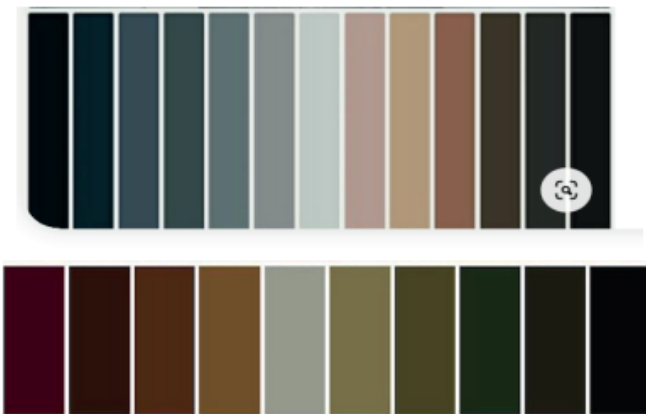
Por otra parte, se presentan algunas ideas al equipo de maquillaje y vestuario, que desde el direccionamiento del director de arte y el productor, gestionaron propuestas que se desarrollaron en dos proyectos paralelos que aportaron a la definición del maquillaje y vestuario para cada una de las escenas.

MAQUILLAJE

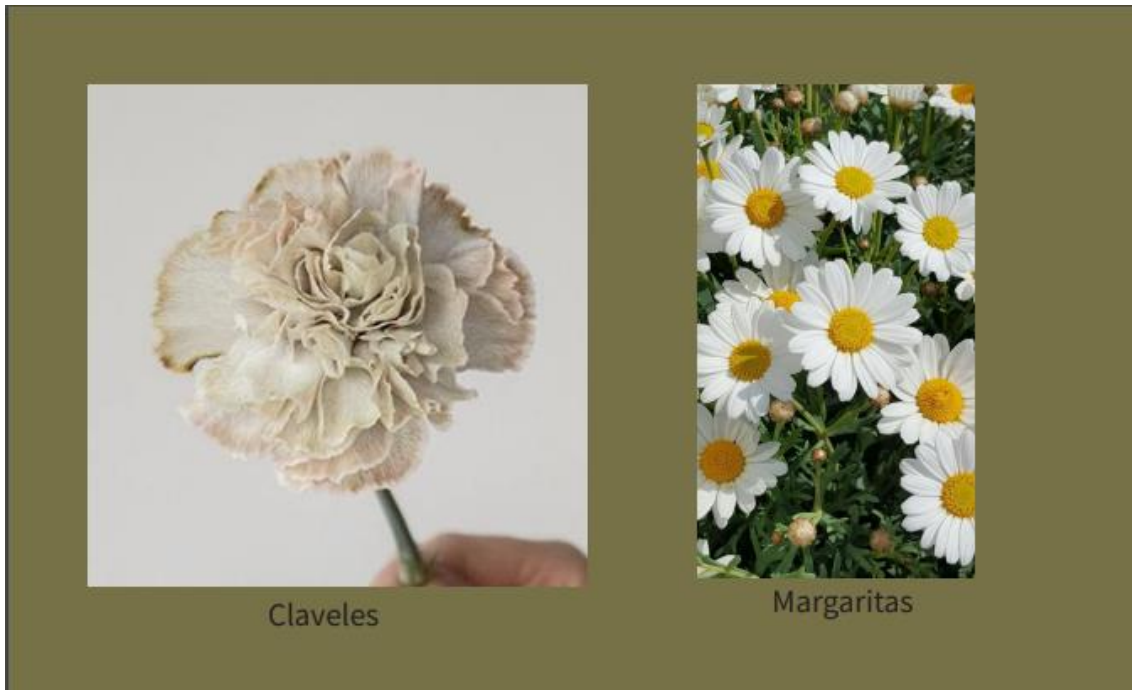


11 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

PALETA



12 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano



13 Imagen bitácora del guion elaborada por Jenny Lorena Sánchez Bejarano

8.2 FASE DE PRODUCCIÓN/RODAJE



Figura 5 momentos de rodaje

Una vez desarrollada la fase de preproducción, bajo el direccionamiento del director/realizador, el productor y el director de arte., se da inicio a la fase del rodaje, que requirió de una serie de parámetros establecidos por el director, bajo la estructura de escaleta de guion, la cual permitió organizar la grabación de escenas teniendo en cuenta los tiempos, horarios, las locaciones, los planos, una descripción específica de cada escena, además de ordenar y coordinar a los equipos de trabajo teniendo en cuenta sus roles respectivos en la producción para lograr los objetivos prestables en la etapa de preproducción. En esta etapa se contemplan además diversos aspectos como la composición de las escenas, la iluminación, los ambientes y demás detalles necesarios.



Figura 6 momentos de rodaje



Figura 7 momentos de rodaje



Figura 8 momentos de rodaje



Figura 10 momentos de rodaje



Figura 9 momentos de rodaje



Figura 11 momentos de rodaje

	ESCENA	DÍA/NOCHE	LOCACIÓN	PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	UTILERÍA	PLANO
S E C U E N C I A 1	1		Habitación	Viviana y pareja	Acostadas estan jugueteando entre ellas		Medios y primeros planos *Piernas *Piernas A Viviana en medio viendo hacia arriba *cabellos *Dedo recorre piel de brazo *Bajo las cobijas SIMILARES
	2				Composiciones con la flor	Flor	*Rostro de viviana siendo acariciada con la flor *Detalle cuerpo y flores
S2	3		Estudio	Viviana	En atmosfera rojiza, mirada de ira		*pp
	4		Patio	flores	Quema de flores Barrido de cenizas	Ramo de flores Cenizas	*Todos los valores
S E C U E N C I A 3	5		Habitación	Viviana	Posturas de tristeza: Rayo de sol *Sobre la cama, en el suelo.	Velo	*PM y PP Contrapicados posturas *Doble exposición *Interactuando con velo
	6			Viviana y pareja	Recuerdo	Cortinas	*PM mano sobre el hombro *Doble exposición de manos *Silueta en la cortina
	7		Baño	Viviana	Cabello mojado recostada sobre el vidrio		*PM
	8		Sala	Viviana y pareja	Recuerdo		*PM mano sobre la cabeza *PM manos sobre los ojos
	9			Viviana	Contemplación	Flores, vaso, cuchara, espejo	*PM sobre la mesa viendo un vaso de agua *Sobre la mesa con flores *Viendo una cuchara *Sobre la mesa fragmentos de espejo, reflejo
S4	10		Baño	Viviana	Espejo empañado, giro de flor	Recipiente de vidrio y flor	*PM / PP *OTS
S5	11		Estudio	Viviana	Fantasma	Tela estampada Tela suspendida	Retrato

Tabla 1 Escaleta

8.3 FASE DE POSTPRODUCCIÓN

En esta fase se realizó la selección de tomas, el montaje y la unificación del color. Partiendo del concepto estético y teniendo en cuenta la línea de tiempo y el calendario del trabajo. Posterior a ello se inicia la visualización y selección del material grabado, para dar inicio al montaje utilizando el software Adobe Premiere. con base en la estructura de la canción suministrada, la línea del montaje se desarrolla conforme a las secuencias planteadas en el guion, sin embargo, se determinó la importancia de añadir la secuencia de lipsync para que aparezca de manera transversal en el video. Se realizan ajustes en base al ritmo, se añadieron efectos visuales que le aportan dinamismo. Frente al color se realiza un proceso de etalonaje para luego proceder a recrear la atmosfera que sugiere cada secuencia: tristeza, calidez, ira, aceptación. Finalizado lo anterior se procede a exportar el video en alta calidad para compartirlo al equipo y realizar los primeros ajustes pertinentes.

A continuación, se muestra una secuencia de imágenes correspondiente al video final



Figura 12 Secuencia video



Figura 13 Secuencia video



Figura 14 Secuencia video

8.4 ESTRUCTURA DE COSTOS

Si bien este es un proyecto solidario que se fundamenta en la colaboración con aporte de talento, se presenta un costo de esta producción específicamente del área de producción.

TARIFAS DE COSTOS					
REALIZACIÓN					
	\$ HORA	CANT HORAS	DIAS	TOTAL HORAS	VALOR
JORNADA DE GRABACION	\$ 35.000	15	1	15	\$ 525.000
JORNADA DE EDICIÓN	\$ 30.000	15	1	15	\$ 450.000
MOTION GRAPHICS	\$ 15.000	0	0	0	\$ -
SUB-TOTAL					\$ 975.000
RENTABILIZACIÓN					
ITEM				PORCENTAJE	TOTAL
CÁMARA				2%	\$ 10.500
OBJETIVOS				1,50%	\$ 7.875
GIMBAL				1%	\$ 5.250
ACCESORIOS (TRIPODE, SD, BATERIA, MINI LED)				0,50%	\$ 2.625
BANCO DE SONIDOS				0,50%	\$ 2.250
FORMACIÓN				1,00%	\$ 9.750
SALA EDICIÓN (5%)				5%	\$ 22.500
SUB-TOTAL					\$60.750
TOTAL					\$ 1.035.750
OTROS GASTOS					
ITEM		COSTO DIA	CANTIDAD DIAS		TOTAL
TRANSPORTE (X 2 PERSONAS)		\$ 9.200	0		\$ -
ALIMENTACIÓN (X2 PERSONAS)		\$ 20.000	0		\$ -
REUNIONES (X2 PERSONAS)		\$ 15.000	0		\$ -
SUB-TOTAL					\$ -
ALQUILER Y COMPRAS					
ITEM		COSTO HORA	CANTIDAD HORAS		TOTAL
PILOTO DRON					\$ -
AUTOMOVIL		\$ -			\$ -
LUCES		\$ 3.000	15		\$ 45.000
					\$ -
					\$ -
					\$ -
SUB-TOTAL					\$ 45.000
OBLIGACIONES / IMPUESTOS				10%	\$ 103.575
GUION / IDEA ORIGINAL				6%	\$ 62.145
UTILIDAD				40%	\$ 432.300
SUBTOTAL					\$ 1.080.750
GRAN TOTAL					\$ 1.575.195

Tabla 2 Estructura de costos producción

9 CONCLUSIONES

Es importante concluir la importancia de comprender el papel del diseñador de moda dentro del mundo audiovisual, cuyo rol es fundamental en la caracterización de los personajes y que desde un punto de vista integral tiene varias posibilidades de aplicación, no solamente en el vestuario para artes escénicas, sino además puede abordar roles en áreas como el maquillaje, el estilismo, la fotografía entre otros.

Por otra parte, desde la experiencia y conocimientos en otras ramas, como en mi caso lo es el campo audiovisual, son importantes para complementar de manera integral al perfil del diseñador de modas y a su participación en diferentes procesos creativos.

Desde el trabajo colaborativo se puede concluir que interactuar con otras disciplinas para aportar a una causa solidaria, es fundamental desde un punto de vista altruista y social, pero además aporta a la generación de experiencia y portafolio profesional.

Desde la sostenibilidad, la inclusión y la diversidad, el proyecto permitió vincular a personas pertenecientes a la comunidad LGBTQ (Lesbianas, gays, bisexuales y transexuales". La Q queer), ya que las protagonistas se identifican dentro de esta comunidad. Con respecto a la sostenibilidad, la realización se caracterizó por usar moda de segunda mano y materiales reciclados para la producción de arte.

10 BIBLIOGRAFIA

- Alves, P., & Garcia Garcia, F. (2017). *Ofcios del cine Manual para practicas cinematograficas*. Madrid: Icono 14.
- Aprender cine. (30 de julio de 2022). *aprender cine*. Obtenido de <https://aprendercine.com/disenio-produccion/archivocine>. (2022). *archivocine*. Obtenido de <https://archivocine.co>
- chamanexperience. (2022). Obtenido de <https://www.chamanexperience.com/video/vocabulario-del-cine/#vestuario>
- Crespo, M. A. (23 de junio de 2013). *amrproducciones*. Obtenido de <https://amrproducciones.blogspot.com/2013/06/preproduccion-produccion-y-posproduccion.html>
- educomunicacion. (2022). *educomunicacion*. Obtenido de <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/glosariocine.htm>
- Fernández, B. F. (2014). EL VIDEOCLIP, UNA PIEZA AUDIOVISUAL ABIERTA A LA TOTAL EXPERIMENTACIÓN. LA ESTÉTICA (HIPER)SURREALISTA DE FLORIA SIGISMONDI . *Questión*, 3.
- Martínez Abadía, J., & Fernández Díez, F. (2010). *Manual del productor audiovisual*. Barcelona: UOC. Recuperado el 2022, de <https://docplayer.es/64404255-Manual-del-productor-audiovisual.html>
- Producción Tele. (2014). *culturaaudiovisual*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/ProduccionTele/pps07-etapas-y-roles#>
- Salazar Salazar, J. A. (2003). Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/3223/Salazar_sj.pdf?sequence=1
- Salvador, D. A. (2012). *El videoclip musical como medio de promoción de una artista pop*. Quito: Universidad Iberoamericana del Ecuador.
- Sánchez López , J. A., & García Gómez, F. (2009). *Historia, estética e iconografía del videoclip musical*. Malaga: Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica de la Universidad de Málaga.
- Sedeño, A. M. (Mayo de 2007). *razon y palabra*. Obtenido de <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n56/asedeno.html>
- Sierra, G. (2015). *educ*. Obtenido de <https://www.educ.ar/recursos/125446/realizacion?coleccion=125400>
- YUMAGIC MEDIA. (s.f.). *YUMAGIC MEDIA*. Obtenido de <https://yumagic.com/terminos-comunes-produccion-audiovisual/>