

## Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

**BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA**  
UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
Chía - Cundinamarca

**P.R.S.**

**AUTORES:**

**Alejandra Escobar Morales  
Álvaro Andrés Granados Gomez  
Mario Alejandro Rincón Velasco**

**Universidad de La Sabana  
Facultad de Comunicación  
Comunicación Audiovisual y Multimedios  
Bogotá  
2016**

**P.R.S**

**AUTORES:**

**Alejandra Escobar Morales  
Álvaro Andrés Granados Gomez  
Mario Alejandro Rincón Velasco**

**TRABAJO DE GRADO:  
Proyecto Creativo de Carácter Audiovisual**

**DIRECTOR:  
Mauricio Tamayo**

**Universidad de La Sabana  
Facultad de Comunicación  
Comunicación Audiovisual y Multimedia  
Bogotá  
2016**

## **ALCANCES**

- Este trabajo de grado es un videoclip conceptual - experimental que gira entorno al género techno.
- El montaje y la evolución del producto audiovisual están marcados por el beat de la canción.
- El videoclip busca la experimentación de un concepto a través de la expresión corporal y el baile.

# **CONTENIDO**

## **1. Introducción**

## **2. Objetivos**

2.1 Objetivo General

2.2 Objetivos Específicos

## **3. Marco Teórico**

3.1 Géneros y Formatos

3.2 Vanguardias artísticas

3.2.1 Videoarte

3.3 Videoclip

3.3.1 Definición

3.3.2 Antecedentes

3.3.3 Historia

3.4 Concepto “Agonía del Eros”

3.4.1 Narcisismo

3.4.1.1 Historia de Narciso

3.4.1.2 Diferencia entre narcisismo y egocentrismo

3.5 El concepto del eros

3.6 El amor desde la filosofía

## **4. Ficha Técnica**

## **5. Artista: Fauren.**

5.1 Propuesta musical

## **6. La canción “P.R.S”**

6.1 Descripción

## **7. Narrativa y tratamiento del videoclip**

7.1 Sinopsis

7.2 Storyline

## **8. Propuesta de Dirección**

8.1 Tratamiento Narrativo

8.1.1 Agonía del Eros

8.1.2 Manifestación del amor a través del cuerpo

8.1.3 El músico como artista

8.2 Establecimiento de la narrativa y tratamiento estético

8.2.1 Desde la fotografía

8.2.1.1 Look

8.2.1.2 Planimetría

8.2.1.3 Emplazamientos de cámara

8.2.2 Dirección de arte

8.2.2.1 Vestuario y apariencia

8.2.2.1 Escenografía y ambientación

8.3 Tratamiento de Personajes

8.3.1 Artista

8.3.2 Bailarines

8.4 Montaje

## **9. StoryBoard**

## **10. Guión técnico**

### **11. Propuesta de Dirección de fotografía.**

11.1 Concepto

11.2 Iluminación

11.2.1 Temperatura de Color

11.3 Emplazamiento de cámara

11.4 Planimetría

11.5 Aspectos Técnico

### **12. Propuesta de Dirección de Arte**

12.1 Concepto

12.2 Espacios

12.2.1 Artista

12.2.2 Performance

12.3 Maquillaje

12.4 Vestuario

12.5 Desglose de arte

12.6 Presupuesto de arte

### **13. Propuesta Postproducción**

13.1 Ritmo y Montaje

13.2 Colorización y Finalización

### **14. Propuesta de Producción**

14.1 Consecución de Recursos

14.2 Presupuesto

14.3 Flujo de Caja

14.4 Legalización

14.5 Cronograma

14.6 Locaciones

14.7 Campaña de Promoción

## **15. Conclusiones**

15.1 Resultados Finales

15.2 Reflexiones

**16. Bibliografía**

**17. Anexos**

## 1. INTRODUCCIÓN.

El videoclip no solamente es la unión de dos lenguajes, la música y la imagen, sino que permite la experimentación conceptual, que no necesariamente debe presentar una narrativa coherente. Sergio Roncallo en su escrito Aproximación estética al videoclip (Un viaje audiovisual de Platón a Trent Reznor), afirma que:

*“En el videoclip (quizás por la herencia del videoarte) la continuidad no es una conditio sine qua non. En efecto, muchos clips utilizan la figura del artista como elemento central y lo presentan ataviado de maneras diversas, con distintos vestidos y maquillajes, e incluso juegan con el espacio al transportar, dentro de una misma unidad narrativa, al personaje de un lugar a otro, sin que exista una relación aparente entre dichos espacios”.* (Sergio Roncallo Dow, pág 129)

Teniendo en cuenta lo planteado por este autor, este trabajo de grado busca romper el esquema narrativo con una propuesta no lineal representada en dos momentos, con un tratamiento enfocado en la evolución de los personajes. Exponiendo la idea de que el amor no es solo una mercancía, basada en una necesidad pasional por el otro, sino que ha sido tergiversada debido a una cantidad de factores fundados en el concepto del amor narcisista, que definen este sentimiento como una mera representación egocéntrica del mismo ser, a lo que Buy-Chul Han denomina “La agonía del eros”.

El primer espacio está enfocado en el artista, recuperando su esencia más pura, mostrándolo como un creador musical. El segundo busca la exploración de un concepto basado en el amor utilizando la danza y la expresión corporal para el descubrimiento de este, donde la música representa un papel de conexión entre el Dj y los personajes presentes en el vídeo.

El tratamiento visual juega un papel significativo en este proyecto, mediante él se busca generar un look posmoderno y sofisticado que evoque la esencia del Techno, basado en la explotación de colores intensos y un manejo constante de luces. El Techno es un subgénero de la electrónica que tiene un tono futurista, mantiene una progresión de ritmos constante que a su vez mezcla sonidos en diferentes tonalidades.



## **2. OBJETIVOS.**

### **2.1 Objetivo General.**

Realización del videoclip de la canción P.R.S. del artista Fauren, donde se expone una atmósfera postmoderna que simboliza la esencia del Techno, con una narrativa que evoque el concepto de "La Agonía del Eros".

### **2.2 Objetivos Específicos.**

- Aplicar los conocimientos teóricos y técnicos de la realización audiovisual vistos a lo largo de la carrera, evidenciando el aprendizaje adquirido en cuanto a narrativa y lenguaje audiovisual.
- Exponer el concepto de "La Agonía del Eros" mediante una progresión narrativa en donde los personajes presentan un arco de transformación que permite mostrar los problemas que para el autor Coreano Buy-Chul Han el amor presenta en el siglo XXI.
- Lograr un posicionamiento tanto de Fauren como de la pieza musical P.R.S. en plataformas digitales como Youtube y Vimeo, creando la posibilidad de reconocimiento del artista y de nuestro trabajo como realizadores.
- Adquirir nuevos conocimientos en la realización audiovisual, utilizando elementos diferentes a los manipulados habitualmente a lo largo de la carrera en los distintos proyectos realizados en la universidad.

### 3. MARCO TEÓRICO.

#### 3.1 Géneros y Formatos.

Actualmente no existe una clara distinción entre géneros y formatos, sin embargo para el autor colombiano Omar Rincón lo audiovisual se puede clasificar entre una de las siguientes prácticas, cada una con características específicas que la difiere de las otras, se trata del cine, la televisión y el video.

*"Desde el cine se ha construido una teoría de lo audiovisual, que no es posible aplicar directamente a la televisión y el video. El cine pasó a los altares de la reflexión y la adoración porque en este arte la sociedad puso en actividad lo imaginario, la ilusión, lo onírico. La televisión ilumina al mundo y posibilita grandes utopías, pero su éxito lo ha encontrado en la simplicidad de lo masivo y lo industrial. Mientras tanto el dispositivo del video (referido a su expresión de punta, el videoarte) marcó desde sus inicios su carácter rebelde, hijo del arte y pura resistencia hacia la televisión". (Rincón, Omar. Televisión, video y subjetividad. p.21)*

Rincón en su libro "Televisión, Video y Subjetividad" establece marcas de identidad para cada uno, con el fin de comprender sus especificidades comunicativas. El cine presenta una comunicación expresiva que nace bajo la influencia del teatro y la fotografía pero rápidamente construye su propio lenguaje. Puede compararse con un evento especial que requiera de un ritual propio, que por lo general se hace en grupo, Rincón lo asocia con el acto de ir a misma.

Esta práctica permite soñar, abre la imaginación y por un segundo le da paso a la audiencia para explorar otros mundos, convirtiendo al director en un autor, donde cada película transmite una reflexión del ser humano y su entorno. Es de producción lenta y se caracteriza por el manejo de planos abiertos con una fotografía que evoca las artes plásticas, lo que permite que sea considerada una obra de arte que amerita ser vista repetitivamente.

Respecto a la televisión se trata de una comunicación informativa, este autor lo compara con la acción de rezar, es decir que se convierte en una rutina, se realiza diariamente, como ver en la calle todos los días, observando siempre acciones, historias y personajes diferentes.

A diferencia del cine, no es una persona específica la encargada de darle vida al producto, sino un colectivo, en televisión se denominan realizadores. Su producción es rápida, se tiende a narrar en primer plano y la imagen presenta una textura electrónica. Como se trata de algo cotidiano, esta práctica es efímera puede hacerse en cualquier momento y lugar, y no crea una gran recordación en el público.

Finalmente el video nace como un experimento sobre el propio dispositivo técnico, es una comunicación artística que permite nuevas miradas, es como los ángeles, todo un misterio creativo. El artista se convierte en experimentador intenta por medio de los dispositivos explotar al máximo el potencial de creación, explorando nuevas formas para las imágenes.

Como se trata de un proceso creativo de búsqueda, es de producción personal, depende del ritmo y la intención de quien esté creando el producto. Los videos necesitan de un escenario propicio para ser expuestos, a diferencia del cine y la televisión no es una herramienta comercial, es una obra de culto que permite distintas reflexiones e interpretaciones.

### **3.2 Vanguardias Artísticas.**

Las vanguardias artísticas nacen de un ámbito estético que busca combatir las formas tradicionales de expresión artística, pintura y literatura. Se convirtieron en el principio de una evolución de pensamiento artístico y político, eliminando los viejos estereotipos de representación de la realidad.

En esta época el arte adopta nuevas formas de expresión, buscando una identidad basada en la creatividad, mediante la exploración de formas abstractas y uso de significados para los colores.

Surgen diferentes tipos de vanguardias como el futurismo, cubismo, suprematismo, constructivismo, dadaísmo, surrealismo expresionismo y fauvismo, cada uno con una característica de lenguaje diferente.

Las vanguardias adoptan al videoarte como una de sus representaciones artísticas contra la ideología de la comunicación de masas y los planteamientos comerciales de los medios, especialmente en la televisión.

#### **3.2.1 Videoarte**

El videoarte es considerado una manifestación artística netamente conceptual donde el vídeo es el medio audiovisual presente en este género. Se cree que este nació en los años sesenta, en un entorno de grandes transformaciones políticas y culturales, siendo este un mecanismo para reflejar y criticar la realidad del consumo social.

*“El videoarte o vídeo de creación, una manifestación artística surgida de la televisión, nació y se desarrolló gracias a la comercialización de los versátiles, manejables y económicamente asequibles primeros magnetoscopios y de las ligeras cámaras portátiles.”* (Sedeño. Aproximación a la historia del video musical. p. 2).

Su estética propone una mezcla de lenguajes fusionados provenientes de las artes plásticas, la publicidad, el cine y la televisión. Se caracteriza por la repetición y la ruptura de todas las leyes básicas de la creación del vídeo.

*“Desde sus inicios, la principal preocupación del videoarte se centró en una intensa innovación del lenguaje, la experimentación formal y de contenido y en la profundización en las características creativas del medio electrónico, como el manejo creativo del espacio y el tiempo y su percepción por el espectador. A los videoartistas les interesa sobre todo la idea más que la obra, una herencia del arte conceptual. La obra de arte es una acción o una idea y adquiere incluso vida propia, la realidad se nos impone.”* (Sedeño. Videoclip musical: materialidad electrónica e influencia del videoarte. p. 6).

El videoarte permitió la experimentación de artistas conceptuales provenientes de medios diferentes al audiovisual, como pintores, escultores, músicos y actores de teatro, como lo afirma Ana María Sedeño en su escrito.

*“Esta modalidad audiovisual comprende todas las prácticas experimentales que utilizan el vídeo como material plástico, un extenso conjunto de acciones y tipos de obras artísticas entre las que se encuentran las videoinstalaciones, las vídeo-performances, los vídeo-ambientes, las vídeo-esculturas (en general, cualquier tipo de dispositivo vídeo en combinación con cualquier práctica artística), así como también se podría incluir el vídeo musical. El videoarte es una disciplina artística que participa de toda una trayectoria artística anterior pero que incorpora el mundo de la televisión y con ella todas las artes del espectáculo: teatro, cine, música y fotografía”.* (Sedeño. Videoclip musical: materialidad electrónica e influencia del videoarte. p. 7)

Esta manifestación artística marcó pautas en el vídeo, las cuales serían utilizadas posteriormente por el videoclip. Por ejemplo el uso de la televisión como medio de proyección o la influencia de las vanguardias artísticas en torno a la experimentación con la imagen para dar un nuevo significado a esta.

### **3.3 Videoclip.**

#### **3.3.1 Definición**

Hay quienes definen el videoclip como un género híbrido derivado del cine musical y las vanguardias, principalmente del videoarte de donde adopta la mayoría de su lenguaje audiovisual. René Unda Lara en su artículo “El Videoclip: Un Fenómeno Neocultural”, afirma que lo que hace que el videoclip tenga una condición híbrida es la ausencia de secuencialidad espacio-temporal.

*“Esta condición híbrida del videoclip se constituye a partir de cruces temporales, espaciales, de textos y sujetos. La fragmentación que lo caracteriza se la entiende a partir de la presencia no secuencial de tiempos visuales y sonoros mezclados y sintetizados que se expresan en las tomas y enfoques de los músicos, los instrumentos, los espacios, los colores y el mismo texto musical.”* (Lcdo. René Unda L. El videoclip: Un fenómeno neocultural. p. 183).

Para Peter Weibel el videoclip nace de la mezcla de varios productos visuales y audiovisuales como el cine de vanguardias, cine musical y cine publicitario. Con influencias de los efectos por computadora, música, conciertos, performance artísticos, entre otros.

*“Híbrido del cine de vanguardia y el cine publicitario, del cine musical y la escenografía, del grafismo por computadora y los efectos láser, del cine y del video, de high technology y low performance, de arte y comercio, de música visual y psicodelia, de cómics, películas de dibujos y cine, de diseño y montaje, de luz, danza, música, cuerpos, de conciertos y fotografía de moda, de ballet de Broadway y efectos digitales.”* (Weibel en La estructura videopolítica y su inserción en el cine actual. 2012. p. 28).

Partiendo de estas dos afirmaciones, podemos definir al videoclip como un género en el que la variación espacio-temporal y el montaje sugiere la mezcla de lenguajes audiovisuales

derivados del cine musical, los efectos especiales y performance artísticos. Donde la ruptura de la narrativa es completamente válida y a diferencia del cine clásico en el que la música está en función del discurso, el videoclip la imagen está en función de la música.

Según La Real Academia De La Lengua Española el videoclip es un cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza musical. Esta definición nos permite abordar la segunda teoría que considera al videoclip como una herramienta de marketing con un objetivo netamente comercial y publicitario.

*“De entrada, la finalidad del clip no es estética, musical, cultural o de entretenimiento, sino puramente comercial o económica, pues se trata de conseguir el incremento de las ventas de discos. Y esto se hace, como en todo mensaje publicitario, mediante la producción de un deseo y su satisfacción a través del mecanismo de compra. Lógicamente este hecho determinará el análisis de su estructura, que ha de ponerse en relación con la del spot publicitario.”* (Sánchez Noriega en *La estructura videopolítica y su inserción en el cine actual*. 2012. p. 28).

Ana María Sedeño en su artículo Videoclip Musical: Desarrollo Industrial y Últimas Tendencias Internacionales, clasifica al videoclip como un formato audiovisual producido por la industria discográfica con el objetivo de favorecer la venta de sus discos.

*“El vídeo musical se presenta como un formato audiovisual fundado y alentado por la industria discográfica como estrategia de marketing para favorecer la venta de discos, modo publicitario que recibe y administra rasgos e influencias desde y hacia otros ámbitos de lo audiovisual: el cine, la televisión, el vídeo de creación y la publicidad audiovisual tradicional.”* (Sedeño. *Videoclip musical: desarrollo industrial y últimas tendencias internacionales*. p. 48)

Esta autora sugiere que el videoclip contiene tres fines publicitarios, el primero se enfoca en la venta del disco, canción o tema determinado. El segundo hace referencia a la parte la composición del video en donde la combinación de música e imagen se crea mediante una asociación coherente de las dos. Por último se debe presentar un discurso cultural, que proviene del resultado de su fin publicitario y la unión entre la imagen y la pieza musical.

Sin embargo para García Gómez el videoclip no solo es una herramienta de marketing, también genera una conexión entre el artista y el espectador.

*“Por esencia el videoclip es una de las variantes de la publicidad audiovisual: como ella es una producción que debe condensar su mensaje en pocos minutos. Es, por consiguiente, un objeto de marketing. Sin embargo, más que vender un producto (que lo hace: la canción que pone en imágenes), vende sobre todo una imagen, la del cantante o grupo que la interpreta.”* (García Gómez en *La estructura videopolítica y su inserción en el cine actual*. 2012. p. 29).

### 3.3.2 Antecedentes

La idea de fusionar música e imagen ha existido desde los inicios del cine. En 1895 los hermanos Lumière crearon el cinematógrafo y con él exponen lo que sería las dos primeras piezas visuales que le darían paso a la creación de este género. Sin embargo en Estados Unidos Thomas Edison comienza a experimentar la unión entre imagen y sonido, mediante

la combinación de dos de sus inventos, el Kinetoscopio y el Fonógrafo, pero esto no resultó muy bien ya que cada uno debía funcionar por aparte y no se lograba la sincronía de ambos.

Aunque algunos pintores ya habían experimentado este tipo de fusión, el cine siempre estuvo de la mano de la música, ya que sus proyecciones contaba con la presencia de pianistas o grupos musicales que acompañaban la pieza visual mientras esta era expuesta.

*“Los primeros ensayos con imagen y sonido en el cine coinciden con experiencias abstracto-sinestésicas llevadas a cabo por pintores y músicos vinculados a movimientos como el expresionismo, el simbolismo, el cubismo, el futurismo, la abstracción, el dadaísmo o el surrealismo.” (Panera en La estructura videopolítica y su inserción en el cine actual. 2012. p. 36)*

Pero es hasta 1920 con el nacimiento del cine de vanguardia que Oskar Fischinger, crearía lo que se conoce como música visual.

*“Fischinger realizaba películas vanguardistas, donde la imagen buscaba acompañar música clásica o jazz, además de realizar cortos publicitarios donde combinaba artes gráficas con música, siendo un antecedente importante para lo que después sería el cine musical y el videoclip. Cabe mencionar, que este director fue el realizador de la apertura de la obra Fantasía donde la música llevaba la pauta y el ritmo de lo que visualmente se presentaba.” (Arnau Gifreu. Seminario Historia del Videoclip. P. 1).*

Es el 6 de Octubre de 1927 nace el cine sonoro, con la aparición de “El Cantante del Jazz” dirigida por Alan Crosland, este suceso le da paso al que sería el principal antecedente del videoclip.

A finales de la década de los años treinta e inicios de los cuarenta nace la comedia musical. Con el nacimiento del cine musical, empiezan a parecer nuevos inventos que permiten la proyección sincrónica de imagen y sonido. Por ejemplo el Panorama o Soundies, una especie de caja musical parecida a una Rocola, que proyectaba en una pequeña pantalla imágenes del artista al que correspondía a la pieza musical elegida. En 1960 en Francia se mejora el Panorama y se crea el Scopitone proyectando imágenes a color en una pantalla de 16 pulgadas.

Pero es con la aparición del Rock and Roll que nace los primeros inicios del videoclip, mediante la creación de películas musicales con artistas significativos del género como “The Jailhouse Rock” con Elvis Presley.

La aparición de estas celebridades en talk shows y programas televisivos, dieron paso a la creación de pequeñas películas para promocionar sencillos como “Captain beefheart and his magic band” de The Beatles o simplemente mostrar la imagen del artista “Performance” con Mick Jagger.

### **3.3.3 Historia**

En la década de los cincuenta con el surgimiento de la televisión, las disqueras comienzan a ver este medio de comunicación como una oportunidad para promover a sus artistas. Se

crean talk shows como “The Ed Sullivan Show” que permitía a los artistas promocionar sus discos mediante performance con playbacks de sus canciones.

También el cine ofrecía la posibilidad de vender la imagen de un artista funcional. Es en esta década en donde figuras como Elvis Presley o Bill Halley comienzan sus apariciones en la pantalla desempeñando roles que no solo implican cantar. Luego del gran éxito que estas películas generan, en los años sesenta The Beatles lanza su primera película para promocionar un sencillo.

El crecimiento potencial de la producción industrial en esta década genera nuevas técnicas de marketing y publicidad. Para la industria discográfica este momento se convierte en la oportunidad propicia para aumentar sus ventas, tenían claro que las principales fuentes de entretenimiento eran la música, en especial el rock, y las diversas formas audiovisuales, lo que daría origen a la creación del videoclip.

*“En principio, muchas compañías discográficas de EE.UU. hicieron circular unos vídeos con una selección de actuaciones filmadas. Su difusión, era muy reducida al estar destinada a informar a los distribuidores discográficos de las tendencias comerciales, pero pronto se generalizaron, propiciando transformaciones narrativas y formales que desembocaron en el formato del videoclip tal como hoy se concibe: se añadieron efectos especiales a estos breves fragmentos de actuaciones y el resultado les otorga estilo y un original carácter.”*  
(Sedeño. Aproximación a la historia del video musical. P. 8)

En 1964 se estrena “A Hard day’s night” dirigido por Richard Lester y el que sería considerado como el principio del videoclip, ya que en la película se muestra una escena de secuencia musical donde The Beatles hace la interpretación de su canción. En 1965 el grupo estrena su segunda película titulada Help, con la cual reafirma su éxito y logran promocionar sus sencillos.

En 1970 Aparece “Performance” en donde actúa Mick Jagger, vocalista de Rolling Stones, el propósito de esta película era mostrar al cantante como un artista, vender su imagen.

“El contexto de salida del video musical estuvo vinculado con el movimiento británico de la Nueva Ola, un giro de 180 grados en un panorama musical dominado por el punk, el naciente heavy metal y la música disco. Esta diversificación de tendencias intensificó la idea (que provocó y alimentó Elvis) de que la estrella de rock ya no era sólo una voz y un estilo peculiar de música, sino que era necesaria, además una imagen propia gracias a su promoción en múltiples medios de comunicación. De ahí surgió el videoclip.” (Sedeño. Aproximación a la historia del video musical. P. 8).

Pero es en 1975 cuando nace el que se considera el primer videoclip de la historia “Bohemian Rhapsody” de Queen, dirigido por Bruce Gower y creado con fin publicitario.

En los inicios de los ochenta Warner Communications y American Express se alían y crean la Wasek, encargada de la implementación de la televisión por cable en Estados Unidos y con el fin de emitir videoclips. En 1981 lanzan lo que se convertiría en la principal plataforma de exposición de este género durante años, el canal MTV.

MTV se estrena con “Video killed the radio stars” del grupo The Bangles y este año se incluye en los Grammy la categoría a mejor videoclip, convirtiendo a este género audiovisual en una plataforma de gran importancia para los artistas musicales.

*“La edad de oro se produjo entre 1982 y 1986. Míticos fueron los clips Wild Boys (Durán Durán), Take on me (A-Ha), More than this (Roxy Music), Radio Clash (The Clash), Relax (Frankie Goes to Hollywood), Undercover (Rolling Stones), Billy Jean y Beat It (Michael Jackson), China Girl (David Bowie), Superman (Laurie Anderson), Road to Nowhere (Talking Heads), Vienna (Ultravox) y, cómo no, Thriller, de Michael Jackson, el primero en rebasar el millón de dólares de coste de la época. Dirigido por John Landis, realizador de cine, y con una duración de casi quince minutos, inauguró la modalidad de relato complejo y elaborado en el clip. Desde entonces, los vídeos de este cantante se convirtieron en lo más audaz del formato, han probado e introducido efectos especiales y resultan una pauta y orientación creativa para directores, cantantes y, en general, toda la industria de la música.” (Sedeño. Aproximación a la historia del video musical. P. 10).*

Con la llegada del internet y la creación de nuevos medios de exposición tecnológicos, el videoclip comienza a expandir sus fronteras, convirtiéndose plataformas como YouTube o Vimeo en los principales canales de reproducción masiva.

### **3.4 Concepto “Agonía del Eros”**

Partiremos del concepto de la “Agonía del Eros” expuesto en la obra de Byung-Chul Han nombrada de la misma manera, justificándose en la sonoridad del track que tenemos para poder juntarlo con este concepto que expondremos.

*“La agonía del Eros parte de idéntica descripción del actual estado de cosas, incidiendo en la idea de que esta erosión del otro implica la agonía del eros en nuestras vidas. En este “infierno de lo igual”, donde todo se somete al consumo y a su exposición como mercancía, donde todo objeto resulta fácilmente reemplazable, lo erótico desaparece, sustituido por lo pornográfico de una sexualidad utilitaria y anodina.” (La agonía del eros, Elcultural.com, 2014)*

Esto hace referencia a lo insatisfecho que es el amor actualmente, además el autor plasma lo exhaustiva que es la vida cuando se vive para explotarse de manera voluntaria para la sociedad y la única solución que ofrece es recuperar el eros.

Básicamente, el concepto de la “Agonía del eros” sugiere que hoy en día a pesar de todas las opciones que se tienen para encontrar el amor y la misma racionalización del amor son obstáculos para poder alcanzar el Eros, mientras que, la gran elevación del “Yo” y lo narcisista que se ha convertido la sociedad permite que la otra persona sea una simple sombra del ego, en la que el “Yo” se ve reflejado y por tanto esté satisfecho.

“El sujeto narcisista no puede fijar claramente sus límites. De esta forma, se diluye el límite entre él y el otro. El mundo se le presenta solo como proyecciones de sí mismo. No es capaz de conocer al otro en su alteridad y de reconocerlo en esta alteridad. Solo hay significaciones allí donde él se reconoce a sí mismo de algún modo. Deambula por todas partes como una sombra de sí mismo, hasta que se ahoga en sí mismo. La depresión es



una enfermedad narcisista. Conduce a ella una relación consigo mismo exagerada y patológicamente recargada. El sujeto narcisista-depresivo está agotado y fatigado de sí mismo. Carece de mundo y está abandonado por el otro. Eros y depresión son opuestos entre sí.” (*La agonía del eros, Hann, 2012. P. 6*)

El narcisismo se ha tomado actualmente el concepto del eros, y lo ha puesto en un tono egoísta, tanto, que vemos proyecciones de nosotros mismos en nuestro compañero de vida, o necesitamos validar nuestro carácter o persona mientras se ve reflejado en alguien más. El acto carnal que trata del que habla Hann, se vuelve algo tan mínimo que pareciese que ya no importara, como si el único vínculo actual fuera el propio con la sociedad.

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente podría afirmarse que el amor es algo que actualmente está tergiversado por muchos factores, por ejemplo, por los medios de comunicación, ya que la manera en la que se ha venido mostrando el amor, la convierte en una mercancía. Respecto a la convivencia con el otro, no es meramente fantasmagórica como nos induce el texto, sino que, puede existir cuando acepto al otro sujeto, por quién es.

### **3.4.1 Narcisismo**

No podemos hablar de narcisismo sin tomar a dos grandes referentes para explicar este concepto, la historia de narciso y la definición de Freud. Basándose en el mito, Freud, denomina al narcisismo como el proceso por el que la libido se digiere hacia uno mismo.

La libido, según Freud, se refiere al afecto ligado a las pulsiones, cuya meta original sería siempre sexual. La mente es un sistema cuyo equilibrio resulta del conflicto entre tendencias o instancias opuestas: se trata de fuerzas o *pulsiones* ( Proceso dinámico consistente en un empuje (carga energética, factor de motilidad) que hace tender al organismo hacia un fin.). Esta energía que opera en la dialéctica interna de la psique se la llama *libido*. (*Guía Freud. 06. Teoría de las Pulsiones, Planetafreud.com, Marzo 2010*).

Esta libido a sí mismo es inevitable en el crecimiento de la persona que, posteriormente procederá al otro. Ahora bien, el narcisismo como concepto es un amor propio, sin embargo, desórdenes de personalidad han llevado a catalogarlo incluso como una patología, una excesiva admiración de sí mismo podría llevar a consecuencia de trastornos de personalidad, por ejemplo la excesiva consideración de uno mismo, donde el objeto de deseo es el propio "Yo".

#### **3.4.1.1 Historia de Narciso**

Según la versión romana, aquella clásica, en la ciudad de Tebas el famoso vidente Tiresias hizo una predicción en la cual Narciso viviría por muchos años con la condición de que jamás se viera a sí mismo.

A los 16 años Narciso era el deseo de tanto hombres como mujeres y orgulloso de su belleza rechazaba a todo quien se le acercara. La ninfa Eco fue víctima de uno de sus rechazos, el cual la llevó a esconderse en una cueva hasta la llegada de su muerte.

Némesis, la diosa de la venganza, decidió castigar a Narciso engañándolo para que se acercara a un arroyo y así viera su propio reflejo. Cuenta la leyenda que Narciso se enamoró del reflejo, incapaz de separarse de él, intentó de todas las formas posibles conseguir la reciprocidad de dicho amor y al no conseguir su mayor deseo se suicidó y donde se cuerpo yacía nació una flor, la flor Narciso.

#### **3.4.1.2 Diferencias entre el Narcisismo y el Egocentrismo**

El narcisismo no existe empatía alguna por las personas o situaciones que lo rodean, esto quiere decir que no le importa absolutamente nada que le sea externo así mismo, sencillamente no les interesa comprender a los demás; mientras que el Egocentrismo es básicamente la incapacidad de aceptar perspectivas ajenas a las propias y se asume que las personas viven, escuchan y sienten de la misma manera en que lo hace la personas egocéntrica.

### **3.5 Concepto de Eros**

A lo largo de la historia se ha abordado el Eros desde diferentes puntos de vista y diferentes disciplinas como lo son la mitología griega o la psicología y el psicoanálisis. Para lograr entender el concepto en su totalidad es necesario abordar las definiciones y acepciones que se le han atribuido.

Hacia el año 700 a.C, la mitología griega consideró a Eros como el dios del amor y el deseo sexual; Eros representa un sentimiento apasionado, una forma idealizada de amor y el comienzo de una nueva relación en la que la pasión y la atracción física son el principal motor de la misma. Los griegos utilizaron la palabra Eros para describir el amor sexual fruto de la excitación, esto lo convierte en un amor instintivo e impulsivo pero a su vez efímero, condicionado a las circunstancias y al entorno.

El concepto de Eros trasciende en el tiempo y posteriormente es abordado por Sigmund Freud, considerado el padre del psicoanálisis. Freud (1909) denomina el Eros como un impulso creador, un instinto que busca la preservación de la vida, la unión y la integridad y que permite asumir el sexo como placentero y generador de nueva vida. La función del Eros como afirma Freud es “formar con la sustancia viva unidades cada vez más amplias, conservar así la perduración de la vida y llevarla a evoluciones superiores.” (Anton, 1993, p.81).

El ser humano tiende a controlar sus instintos primitivos, a ejercer gran fuerza para mantenerlos a raya y el Eros es algo instintivo en el ser. Una liberación completa de Eros podría suponer precisamente la aniquilación absoluta del hombre, por la contraposición existente entre instintos y realidad. Dicho de otra manera, “la civilización –de acuerdo con el análisis de Freud– se ha construido reprimiendo el placer, negando a Eros.” (Bentivegna, 2009, p. 59). En lugar de realizar el sentido de la vida de forma plena, la sociedad civil ha monopolizado los deseos, separando así el Eros y la cotidianidad.

Herbet Marcuse, filósofo alemán del siglo XX, miembro de la Escuela de Frankfurt desde 1933, ha centrado su labor intelectual en la denominada teoría crítica de la sociedad. Uno

de sus estudios es Eros y Civilización, donde aborda la noción del Eros para hacer una crítica a la sociedad, el arte y el amor. Marcuse contó con la influencia del psicoanálisis de Freud para la exposición de este término, así como la perspectiva dionisiaca defendida por Nietzsche y la visión marxista de una sociedad posibilitadora de la realización del hombre. Es por eso que aunque comparte la definición de Freud, adopta una postura más crítica frente a la sociedad; la visión desarrollada por Marcuse se vuelve la más relevante y pertinente a la hora de exponer esta tesis.

Herbert Marcuse (1953) interpreta el Eros como la salida al exterior destinada a la creación, a la producción, es la razón de que la civilización esté formada a base de su propia represión. El instinto de vida constituye la tendencia progresiva del ser humano, el impulso a la expansión, al desarrollo, a la gratificación integral del placer.

El arte está íntimamente ligado al Eros; las experiencias estéticas tienen un efecto en los seres humanos que se ve reflejado en sus instintos primitivos, el deseo, el gusto y que pueden llegar a generar pasión. Marcuse en el texto de 1953, Eros y civilización, afirmó: “La experiencia básica en la dimensión estética es sensual antes que conceptual; la percepción estética es esencialmente intuición, no noción. (...) La percepción estética está acompañada del placer”.

Finalmente, Según Freud (1909) mientras Eros es vida Tánatos es su antítesis, es destrucción. Tienen una relación simbiótica. Uno crea y el otro destruye pero uno es nada sin el otro. Para Eros es el otro el que le da vida y es el otro el que señala los caminos mediante las limitaciones y desvíos a las que lo somete, apelando a la represión originaria, y alentando la sublimación. Ambos están en una danza constante, en una lucha por el poder.

### **3.6 El amor en la filosofía**

Una de las principales preocupaciones de la filosofía ha sido el amor; es por eso que grandes filósofos y pensadores han dedicado numerosos análisis y discursos sobre este sentimiento. Cada uno de estos pensadores le ha atribuido al amor un significado y una connotación especial.

El amor desde la concepción griega tiene su origen en la mitología, de donde recibe el nombre de Eros, cual no solo significa amor y sino también pasión. Posteriormente los filósofos griegos abordaron esta palabra para dotarla de significados especiales. Según el diccionario de filosofía escrito por José Ferrater Mora (1975), El primer filósofo que utilizó la idea del amor con un sentido metafísico fue Empédocles, quien consideraba el amor y la lucha como principios opuestos de unión y separación de los elementos del universo.

Platón, filósofo griego, asegura que puede haber tres clases de amor: el del cuerpo, el del alma y la mezcla de ambos; y que en general el amor puede ser legítimo o bueno e ilegítimo o malo. Estos conceptos los desarrolla más a profundidad en el Banquete (1982), texto en el que se comienza por dar una alabanza hacia el amor y luego se da busca dar una definición del amor desde su naturaleza llevándolo a cuestiones metafísicas.

El Eros griego es sólo el primer escalón del amor según la definición de Platón. Primero se ama un cuerpo específico, luego se admira la belleza otros cuerpos y así se llega a amar la belleza del alma, a las normas o a las ciencias. Pero para Platón, el amor va más allá de lo físico, es decir que el amor o Eros trasciende a la belleza del alma, de las ideas, del pensamiento, el amor es un intangible que se identifica con el deseo de conocer la belleza, la cual se ubica en el plano inmaterial pues está dada por el pensamiento y el reflejo del mundo material.

Continuando con Platón (1982) y su idea de que el amor es amor cuando se ama a las ideas y al alma, se establece que aunque el amor puede estar presente en todos los hombres, no siempre se siente pues es necesario que el ser humano pase más allá del simple plano material y después de eso “El amante puede ver en el cuerpo el reflejo del alma de su amado, valores que no pueden ver los que no aman” (*Ferrater, 1975, p. 90*).

En el Cristianismo el amor adquiere singular importancia. En la antigüedad tardía el amor no implicaba ninguna una relación corpórea sino que se interpreta dentro de un marco moral y una conciencia religiosa; es por eso que pensadores como San Clemente, perteneciente a la Escuela de Alejandría reducen lo divino y la perfección al amor. De igual manera San Agustín considera que el amor perfecto es el de Dios pues siempre es bueno y en su dictum: “ama y haz lo que quieras”, pues para él la noción de amor implica que el amor verdadero no está motivado por intereses egoístas.

Como ya se ha mencionado, para Freud el amor es una pulsión de vida, un instinto sexual que se opone al Tánatos.

Finalmente para Ortega y Gasset (1940) el amor hacia alguien en particular tiene su origen en lo más profundo de la personalidad de los seres humanos, es la preferencia más íntima y arcana que forma parte del carácter individual. Y se es necesario diferenciar entre la belleza pues la que atrae no es la misma belleza que genera el amor, pues una es superficial y es posible admirar, mientras que la otra se transforma en un interés verdadero y es posible amarla.

#### 4. FICHA TÉCNICA.

Canción:	P.R.S
Artista:	Fauren
Producción:	Mario Alejandro Rincón
Dirección:	Álvaro Andrés Granados
Dirección de Fotografía:	Cristian Mendoza
Dirección de Arte:	Alejandra Escobar
Edición y Colorización:	Andrés Castiblanco Álvaro Andrés Granados
Asistencia de Producción:	Sara Juliana Grosso
Asistencia de Dirección:	Santiago Mendoza
Asistencia de Fotografía:	Daniela Botero Camila Nocua Miguel Silva
Asistencia de Arte:	Laura Monterrosa
Maquillaje:	Valeria Montoya
Script:	Andrés Castiblanco

## 5. ARTISTA: FAUREN.

Productor y Dj Colombiano, tiene trabajos inspirados en la pasión que le producen los grooves y los detalles sensoriales. Su formación musical empírica y formal lo han llevado a desarrollarse a una temprana edad, basándose en un sonido armónico que genera su propia huella. A pesar de esto, Fauren aún está desarrollando su performance en vivo que se basa en una fusión tecnológica de herramientas análogas y digitales que logran explorar su más profunda faceta.

Sus influencias vienen del Hip--Hop neoyorquino de los 90's con artistas como Mobb Deep y Nas, considerando también influencias del Techno de Detroit con artistas como Derrick May y Loco Dice entre otros. En términos de su carrera, ha sido residente en los clubs más reconocidos de la capital de su país por casi 5 años y ha compartido Dj set con grandes artistas internacionales.

Fauren ha trabajado a lo largo de su carrera en reconocidos bares de Techno y festivales de electrónica en la ciudad de Bogotá y en el exterior. Por ejemplo Shanghai Club o Radio Berlín como Dj residente, en el Bpm Festival de México en el 2015, P6, Pipeline, Piso 30, La Tora 4 brazos, Hotel V Deep sessions, Bolera San Francisco, entre otros.

### **Presentaciones y material:**

- Radio Berlín live Act:

<https://www.facebook.com/183569735038447/videos/971121622949917/?pnref=story>

- Radio Berlín:

<https://www.facebook.com/183569735038447/videos/927672700628143/?pnref=story>

- Dj Set/ entrevista , Voltaje Electrónica

<https://www.youtube.com/watch?v=sPTTfGgoDQQ#t=1051>

- Toques en ciudades como : Cali, Cartago, Pereira

<https://www.youtube.com/watch?v=nlwMhoV5P9g>

- An OBSESSION OF SOUND #081 con Fauren por John Norman.  
<https://soundcloud.com/johnnormanmusic/aows081>

- MYCUPOFTECH , Canada

<http://mycupoftech.com/exclusive-mcot-premiere-fauren-component-ep-unt-records-out-march-1st/>

Fauren también ha compartido escenario con artistas de talla nacional e internacional reconocidos del género.

- **Warm up:** Marc Houle /Bolera San Francisco - 2013 Para esta ocasión Fauren tiene la oportunidad de tocar un set de 3 horas , entregando así a uno de los Djs más importantes del Techno a nivel mundial.
- **W a r m u p : F a b i a n A r g o m e d o / R a d i o B e r l i n - 2 0 1 4**  
<https://www.facebook.com/RadioBerlinBogota/videos/10152264257882960/>

### 5.1 Propuesta Musical

El origen del techno se encuentra en la fusión de ciertas corrientes de música europea, basadas en el uso experimental del sintetizador, donde se combinan varios géneros, desde el free jazz hasta el funk. Tiene un tono futurista, mantiene una progresión de ritmos constante y a su vez, mezcla sonidos en diferentes tonalidades. Actualmente es un género con mucha acogida a nivel mundial y cada día suma más seguidores.

Pero el Techno, a su vez, abarca un gran número de subgéneros, siendo este uno de los mismos, y la propuesta musical que queremos explorar abarca el Tech House y el Ambient House.

El Tech House es un estilo que fusiona el Techno con el House, otro género de música electrónica, que se caracteriza por encontrar un equilibrio en la fusión de ambos. Las fronteras se han minimizado tanto que el Tech House ha ido incorporando elementos como los sonidos sintéticos, con unas líneas de bajo, más robustas y graves, que hacen que el tempo del techno clásico se acelere un poco más, y el sonido del House se vuelva algo más futurista.

Maceo Plex, Jackmaster, Dixon y Nina Kraviz, serán nuestros principales referentes de este género musical. Sus canciones oscilan desde el tempo hasta las líneas de bajo, como los ambientes futuristas y algunos elementos del Ambient House como, por ejemplo, la típica característica de encontrarse en ritmos four-on-the-floor, con sintetizadores y voces integradas en un estilo atmosférico. Las melodías del Ambient House en general carecen de un centro diatónico y tienen la característica de tener mucha tonalidad larga con acordes sintetizados.

## **6. LA CANCIÓN "P.R.S".**

### **6.1 Descripción.**

La canción como herramienta de exploración del género que hemos expuesto, nos ha ayudado a formar y basar nuestro concepto, ya que explora una gran variedad de elementos que la hacen un *"track"* moldeable, permitiendo incluir elementos visuales que aporten a la misma sonoridad.

En el inicio nos permite exponer un lugar-espacio, y así mismo contextualizar lo que sería la puesta en escena. A medida que el ritmo avanza y se van incorporando más elementos a estos golpes, el ritmo irá aumentando y la evolución de los personajes y concepto se hará más evidente.

La canción es para nosotros la manera de conectar lo visual y lo sonoro para llegar a la construcción perfecta del concepto del videoclip. Es la base de los movimientos e inclusiones visuales que tiene el proyecto, así mismo, permite contar una historia abstracta, ya que sus sonidos son en su mayoría graves y oscilan entre lo futurista y misterioso. Dicho esto, esta mezcla nos permite crear el ambiente de los bailarines, del concepto del eros, del egoísmo, y de todos los sentimientos que hemos explicado.

Así mismo, nos permite mostrar la música como el elemento de conexión y de narración. Con esto nos referimos a que la pieza musical está construida para crear una historia, y la historia está construida para mostrar la canción, es un juego en el que se complementan las dos partes esenciales de un producto audiovisual, imagen y sonido.

Además se quiere mostrar a Fauren como un artista, no simplemente como un músico que realiza su creación a partir de unos patrones y bases estipuladas por el género. Por otro lado, queremos mostrar al Dj como el creador de todo el mundo visual dentro del videoclip, creador de la estética y del ritmo. Ya que es su obra y es él quien permite realizar todo lo que ocurre en este universo audiovisual.

El set de los bailarines cuenta con una estructura que conecta los dos momentos, Dj - Performance, tenemos una estructura a escala que permite crear una conexión visual entre la música y la danza.

Diversos elementos como figuras geométricas, explotación de colores o la exploración del montaje permite que se entienda la conexión entre estos dos momentos establecidos dentro de este mismo universo visual.



## **7. NARRATIVA Y TRATAMIENTO DEL VIDEOCLIP**

### **7.1 Sinopsis**

En la actualidad el amor no es más que una representación egocéntrica del mismo ser, donde la aceptación y la necesidad del otro depende de la satisfacción que genera la proyección de uno mismo en la otra persona. Mediante la exploración de los movimientos corporales y la interacción entre dos bailarines, el videoclip P.R.S. expone el concepto de la "Agonía del Eros", creando un ambiente futurista y moderno acompañado de un ritmo electrónico (Techno), donde las luces y los colores se convierten en protagonistas.

### **7.2 Storyline**

Mientras bailan al ritmo de golpes futuristas basado en el techno, una pareja experimenta la agonía del eros, mediante la proyección del propio ser en el otro.

## **8. PROPUESTA DE DIRECCIÓN**

A partir del concepto base que tenemos de lo que es un videoclip se buscará la producción y realización de un vídeo musical para el artista Fauren con una proyección del concepto que trasciende los márgenes narrativos, para así llegar al ritmo visual.

### **8.1 Tratamiento Narrativo**

Básicamente tenemos un clip con una narrativa no lineal que sostiene un concepto abstracto, como bien lo hemos expresado “La agonía del eros” es un juego de expresiones entre una pareja convencional de lo que es el amor actualmente. A través de lo dicho la narrativa tiene que transmitir esa sensación. Dicho esto, contemplamos que la realización de este videoclip oscila en la categoría conceptual a la experimental, ya que, por más que tenga imágenes que plasmen un concepto, la línea narrativa no lineal y las imágenes como se trabajarán en la parte de montaje dan a suponer que el videoclip puede que no plasme de manera clara el concepto, aún así, si experimenta con este.

El juego de planos y el montaje rápido reforzarán este tratamiento narrativo, que logrará que el espectador se conecte con los bailarines y sienta esa tensión que genera el deseo por el otro, pero así mismo, ese egoísmo consigo mismo.

El videoclip está dividido en dos, el primer espacio es el performance del Dj y el segundo es la puesta en escena de los personajes que van plasmando el concepto.

Basado en el texto de Byung-Chul Han y de la propuesta musical, buscamos construir un entorno donde la música y los problemas más fuertes que se viven, en esta cultura contemporánea, para llegar a aprender lo que es verdaderamente el amor y por qué agoniza, desde una propuesta experimental y abstracta, para ir de la mano con los sonidos y diferentes mezclas que propone la banda.

El enfoque que queremos para este vídeo hacer visual la propuesta del Dj, es decir, queremos juntar los instrumentos, los efectos, todo lo que use en su propuesta y volverlo visual desde el punto de vista música.

El principal referente para el tratamiento narrativo es el videoclip “Brain” de la artista Banks, quien a través de cortes rápidos, jump cuts y juegos de edición crea un tratamiento narrativo interesante que le da solidez a la sonoridad del track. Este referente es principalmente para el ritmo que se quiere trabajar en la narración.



Imágenes tomadas de: <https://www.youtube.com/watch?v=NL9T42SVnN0> "BANKS - Brain (Official Video)"



Imágenes tomadas de: <https://www.youtube.com/watch?v=NL9T42SVnN0> "BANKS - Brain (Official Video)"



Imágenes tomadas de: <https://www.youtube.com/watch?v=NL9T42SVnN0> "BANKS - Brain (Official Video)"

### 8.1.1 Agonía del Eros

Como veníamos diciendo, la mezcla de sonidos que tiene el track lo hace perfecto para exponer uno de los temas más difusos hoy en día, el amor. Basándonos en la obra de Byung-Chul Han tomamos que:

“La agonía del Eros parte de idéntica descripción del actual estado de cosas, incidiendo en la idea de que esta erosión del otro implica la agonía del eros en nuestras vidas. En este “infierno de lo igual”, donde todo se somete al consumo y a su exposición como mercancía, donde todo objeto resulta fácilmente reemplazable, lo erótico desaparece, sustituido por lo pornográfico de una sexualidad utilitaria y anodina”. (Elcultural.com, 2016)



Imagen tomada de: [http://i1.wp.com/raphael.lopezaltuna.com/wp-content/uploads/2015/03/frente\\_al\\_espejo.jpg](http://i1.wp.com/raphael.lopezaltuna.com/wp-content/uploads/2015/03/frente_al_espejo.jpg)

Esto hace referencia a lo insatisfecho que es el amor actualmente, además de que el autor plasma lo exhaustiva que es la vida cuando se vive para explotarse de manera voluntaria para la sociedad y la única solución que ofrece es recuperar el eros.

Exponiendo la obra de este autor, lo que queremos en compaginar con la propuesta musical de la banda con los siguientes elementos, la banda sería el *soundtrack* que hace interpretar a los actores del performance que pasarán por una rutina que exprese la soledad hasta el punto de revivir el eros.

Con gestos, movimientos, pinturas con patrones, y otros elementos; los personajes en la puesta en escena irán transformándose, desde un punto de vista artístico, hasta lograr sentir el eros y aceptar la convivencia con el otro.

### **8.1.2 Manifestación del amor a través del cuerpo**

Los bailarines son los personajes que llevan de alguna manera el hilo narrativo, vale la pena aclarar que aún así no haya una linealidad en la narración si se mantiene un hilo como tal, por lo tanto, los bailarines son quienes expresan en su totalidad el concepto del videoclip, el concepto de la “Agonía del eros”.

La danza siempre ha buscado expresar algo, en este caso, la corporalidad en combinación a la danza contemporánea y el techno como base rítmica de los movimientos, crean una mezcla tan diferente que es un reto hacer que dentro de esta misma combinación se exprese algo tan subjetivo como lo es el amor.

Principalmente las expresiones corporales son las que definen cierta clase de emociones, y esto es a lo que se quiere jugar. El concepto de esta puesta en escena pasa de la soledad y la búsqueda de alguien, a un alguien y a aprender que ese alguien lo busco en realidad para sentirme completo porque me veo reflejado en aquello que busco, un concepto un tanto confuso, pero es una vivencia común que se quiere plasmar desde otra perspectiva.

En el baile busca representar el amor a través del cuerpo, a través de los movimientos y las expresiones. Para que los personajes lleguen a enamorarse, debe haber una conexión en la coreografía que permite que visualmente se plasme el concepto.

### **8.1.3 El músico como artista**

El videoclip busca principalmente, aparte de expresar un concepto, también quiere crear un atmósfera que exalte al músico como artista.

Queremos romper el ideal que se tiene de la música electrónica. A pesar de que es creada en su mayoría por software y sus sonidos futuristas son simplemente creaciones sonoras a partir de computadores, queremos mostrar que esto también es música y como música entra dentro de los parámetros artísticos.

La idea con esta premisa es que el Dj también se muestra desde su espacio más artístico, enaltecer su presencia con tomas únicas y, si se puede decir, misteriosas. Es la idea para que el espectador logre tener esta ambientación visual dentro de sí, y logre identificar al Dj verdaderamente como un artista, quien hace que su presencia afecte todo y quien es el creador prácticamente de todo lo visual, que se hace sonoro en el videoclip.

## **8.2 Establecimiento de la narrativa y tratamiento estético**

### **8.2.1 Desde la fotografía**

El concepto de la dirección de fotografía está basado en la fusión y el movimiento de cámara en planos cortos para plasmar el ambiente místico y el contraste de la iluminación para resaltar los rasgos corporales.





Imagenes tomadas de: <https://www.youtube.com/watch?v=uOsGx25HvmI> BANKS - Better.

Se tomó como referencia el videoclip Better de la artista BANKS, donde se ve perfectamente la imagen corpórea que quiere transmitir. La idea es jugar con esa intención de poder mostrar lo artístico que es el cuerpo y cómo puede jugar esta danza con el concepto, como puede experimentar con el mismo. Así bien para este set de los bailarines la idea es que la foto resalta contraste y el cuerpo básicamente. Sin embargo este no será el único set de los bailarines, sin embargo, los objetivos para la dirección de fotografía siempre será el mismo: **Capturar la danza y el movimiento con el fin de experimentar con el concepto de la agonía del eros.**

Los otros dos sets de los bailarines serán, el primero en el que la foto no tendrá un papel muy relevante, es un panel de color de fondo a los bailarines, la idea es no generar sombra, esto se usará para dar ritmo en montaje.

Finalmente el último set será el de neón donde sólo se usará iluminación UV.

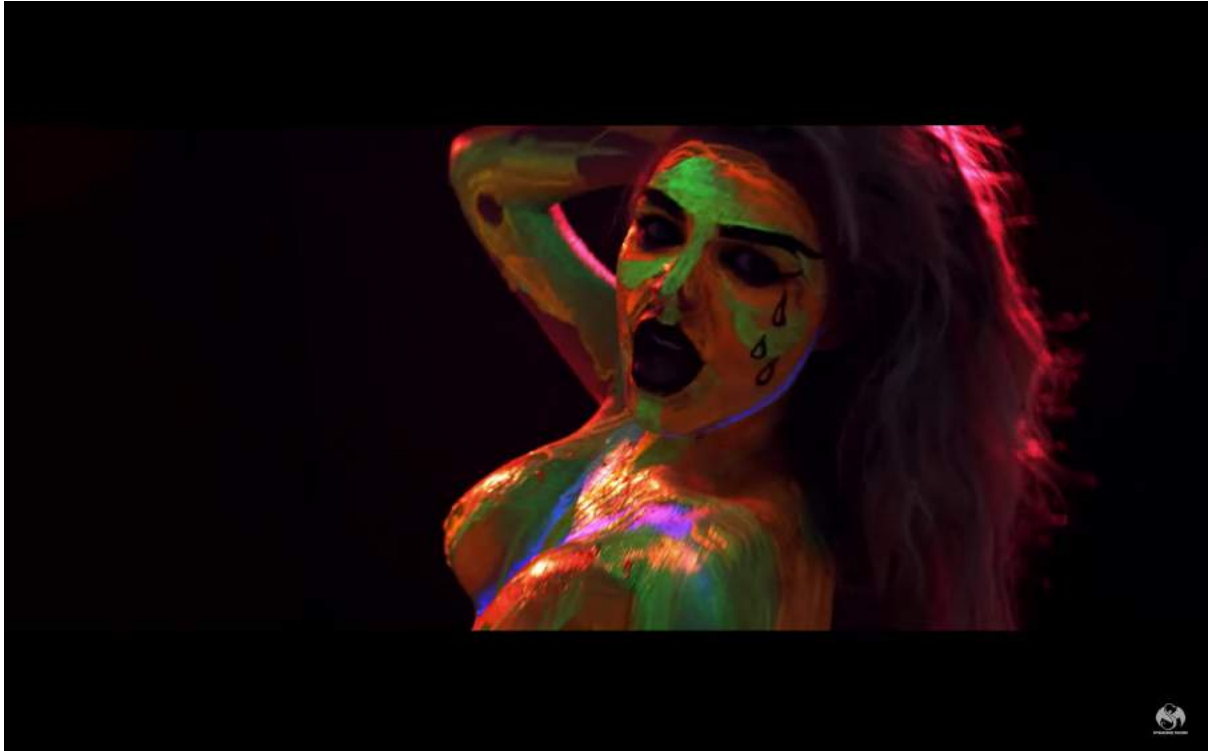


Imagen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=NMyXpkgWEBA>

El juego de cámara está, así mismo, dividido en dos partes. En el escenario del Dj la idea es que los planos vayan desde generales donde se vea toda la banda, hasta planos detalles de los instrumentos, el uso del slow motion le dará mayor atención a los golpes, siguiendo el ritmo de la música y los golpes definidos.





Imágenes tomadas de: <https://www.youtube.com/watch?v=5DKmGGpfKUK> Subjected Boiler Room Berlin Studio Dj Set

Dicho esto se podrían clasificar los planos en generales, donde se muestra al Dj, medios, donde se ve el artista interpretando el track y sintiendo su beat, primeros planos de la interpretación o del rostro mientras se hace la interpretación, y finalmente planos detalles, de gestos, o del set.

La idea es que con esta variedad de planos, el montaje tenga una gran variedad para jugar con los cortes que se hacen en la canción.

En el segundo set, lo que se tendrá en cuenta son los cuerpos de los personajes para el performance, la idea es generar movimientos de cámara que van con el movimiento de los personajes, así mismo se hará gran uso del plano detalle para la piel, y el maquillaje.

Para la dirección de fotografía se usará un concepto muy claro y es el contraste. La idea del contraste es resaltar los rasgos de la puesta en escena de los personajes, y así mismo utilizar el contraste para mostrar las siluetas de la banda mientras está interpretando la canción.

La iluminación será con colores vivos que creen contraste entre el fondo unicolor y los cuerpos de los personajes mientras hacen su performance, la tarea del director de fotografía será de colorear el cuerpo, de crear contraste con una combinación de colores que permite ver perfectamente las líneas de expresión, las líneas corporales que muestran los músculos demás rasgos de la persona

Esto en cuanto al baile en su puesta en escena más natural, sin embargo, se incluirán elemento como el neón y el polvo de color, que hace que el esquema de iluminación sea un poco más rigurosos para lograr ver estos dos elementos claramente en cámara.

### **8.2.1.1 Look**

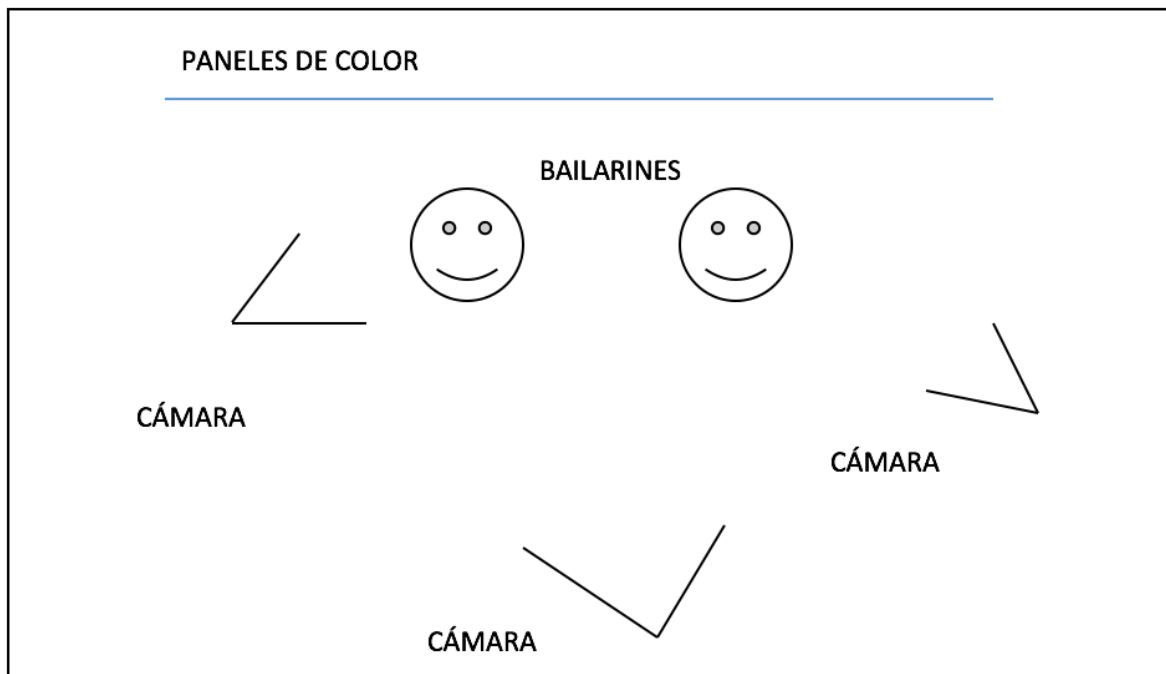
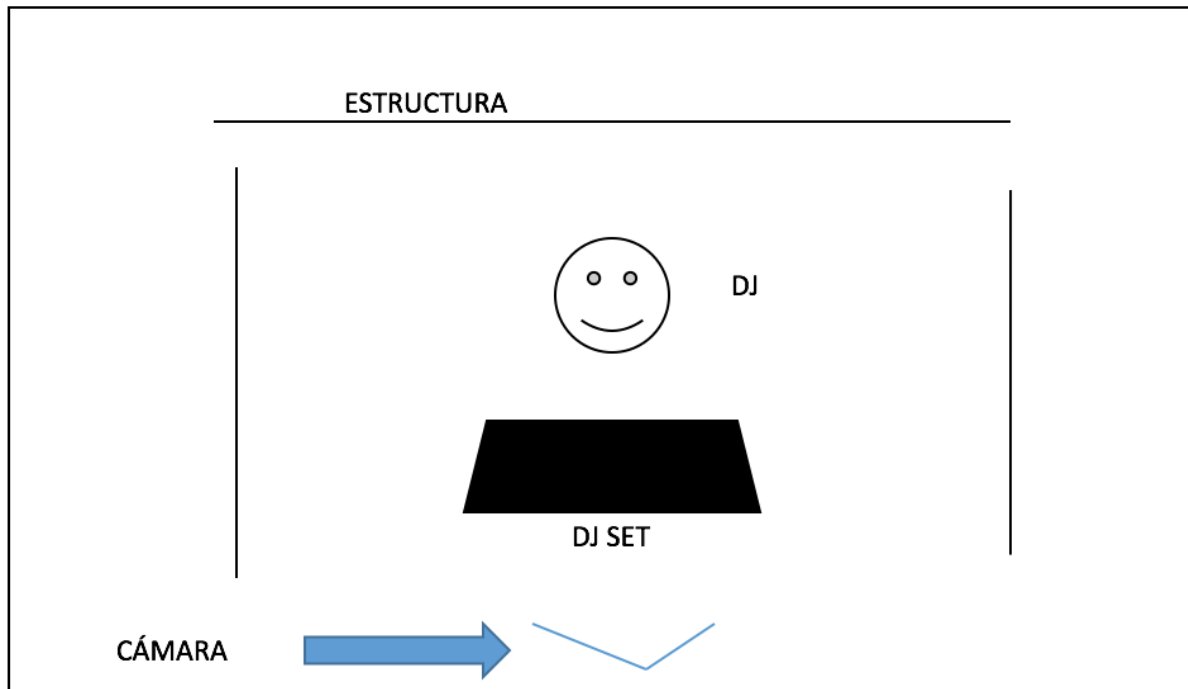
Es claro que el look juega un papel muy importante para poder unificar todo el concepto de iluminación que tenemos dentro de uno mismo. Principalmente la idea es manejar desde las sombras oscuras hasta los colores saturados para crear 2 cosas claves, primero todo lo que tiene que ver con el concepto de la EDM, que tiene un tono futurista, es decir, colores saturados queden a saber que este es un videoclip de música Techno, y el segundo punto clave es crear la atmósfera mística que se ha planteado con el concepto.





Imágenes de: <https://www.youtube.com/watch?v=fDrTbLXHku8> Skrillex & Diplo - "Mind" feat. Kai (Official Video)

### 8.2.1.2 Planimetría



### **8.2.1.3 Emplazamientos de cámara**

Los movimientos de cámara serán simples: para el set del Dj se usarán en su mayoría movimientos en el Dolly para lograr Zoom in y Zoom out de una manera estética mientras el Dj realiza su performance.

Mientras que en la mayoría del set de los bailarines se usará cámara en mano, como lo hemos dicho, la idea es capturar la danza de una manera natural y mostrarla como una conexión, por lo tanto se debe usar la cámara en mano que permita generar ese constante movimiento.

Sin embargo, también se usarán planos en cámara fija para poder yuxtaponer durante el montaje. En cuanto a 'tilts' y 'paneos' no se usarán mucho porque rompen con los movimientos previstos para manipular en postproducción.

### **8.2.2 Dirección de arte**

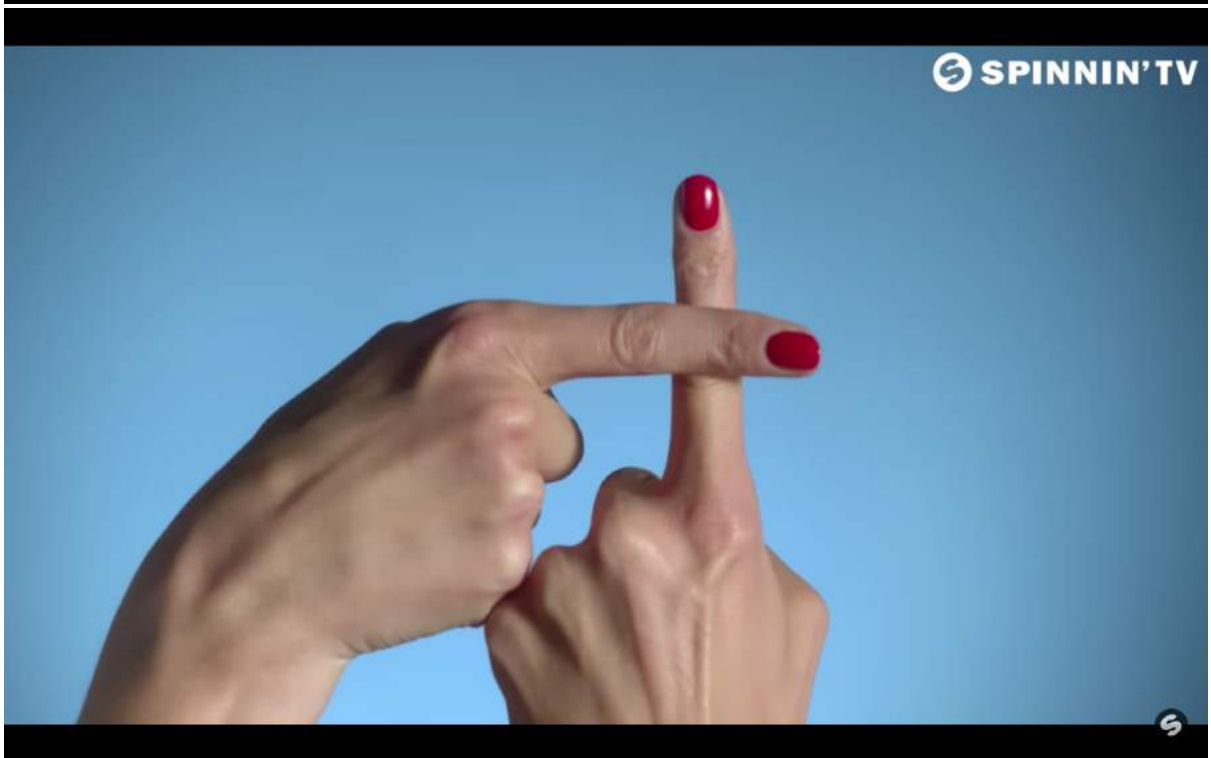
El concepto de la dirección de arte está dirigido a lo abstracto ya que estamos plasmando algo intangible como lo es el amor. La dirección de arte está encaminada a un concepto minimalista, que proponga detalles para seguir con la intención de lo abstracto.

Primero que nada, el espacio es uno de los puntos claves, un único espacio donde la interpretación y el performance cobrarán la vida del concepto, la idea es que, así como el video estará dividido en dos, los espacios también.

El espacio donde se hará la interpretación de la banda contará con un *background* de luces LED que servirán para crear un contraluz, así mismo, se usará una máquina de humo y un fondo unicolor que haga contraste con las luces.

La idea es que este espacio tenga una atmósfera mística, tenue, que de a saber al espectador que a pesar de que la banda no está incluida en el espacio del performance de los personajes, son quienes llevan el ritmo de las cosas y de la evolución del sentimiento que se está plasmando.

Ahora bien, el segundo espacio, desde la dirección de arte será un fondo unicolor que contraste con el cuerpo de los personajes, el espacio debe ser amplio para la variación de planos, y se incorporará un elemento importante, el maquillaje hecho con neón.







Imágenes tomadas de : [https://www.youtube.com/watch?v=-uRi\\_xo92VE](https://www.youtube.com/watch?v=-uRi_xo92VE) Martin Solveig « +1 » (feat. Sam White)  
[Oficial Video]

Ampliando un poco más este último elemento, lo que se quiere es que haya diferentes patrones en el rostro y el cuerpo de los personajes mientras evoluciona el concepto y avanza la canción, es decir, que cuando empiece la pieza audiovisual el maquillaje sea nulo, y que vaya siendo directamente proporcional a como avanza y se acerca más al personaje. La idea de los patrones que sigan con la línea de crear un atmósfera mística y que tengan significado en la unión con el otro, para que, como lo hemos venido diciendo, finalmente haya una recuperación del eros y una convivencia con el otro.

### 8.2.2.1 Vestuario y apariencia

En cuanto al vestuario, se propone que pueden ser al principio, ropas gastadas y al final simplemente no se tendrá vestuario, haciendo una alusión a la batalla por la convivencia con el otro. Se usará polvo de colores fuertes que aparecerán en diversas escenas en ambos sets, no será para uno solo, en momentos claves sonoros, dependiendo de la canción, así mismo dentro del set de performance.

### 8.2.2.1 Escenografía y ambientación

Resumiendo todos los sets hablados en la propuesta nos encontramos con 2 sets principales:

El primero es el del Dj, que tendrá un panel de fondo con un patrón y luces a los lados para poder crear perspectiva, la idea es que se sienta como si estuviese dentro de una estructura. Ahora bien, este es el escenario principal de este set, sin embargo, también se grabará al Dj en el estudio de sonido, para poder mostrarlo como un artista/productor que se

preocupa por su creación musical y ejecuta un proceso minucioso para la creación de la misma.

El segundo set es de los bailarines que se divide en tres, el primero que serán los paneles unicolor que ellos tendrán de fondo mientras hacen su coreografía. El segundo es el set de neón y finalmente el tercero es aquél que tendremos donde se maneja más la corporalidad de los personajes.

### **8.3 Tratamiento de Personajes**

#### **8.3.1 Artista**

La premisa principal del tratamiento del artista es hacerlo ver como el 'creador' de este mundo narrativo que estamos tratando de plasmar, el creador del concepto del eros a través de la musicalidad de ritmos futuristas, usando elementos en la canción que son diferentes a los comunes, tales como sintetizadores o golpes como el 'clap' utilizado frecuentemente en el Techno y sus subgéneros.

Como venimos diciendo, la idea de enaltecer al artista es poder lograr mostrar que el Techno es un género artístico por el simple hecho de requerir habilidades de composición y por el hecho mismo de ser música. Si es música busca transmitir algo, y lo que queremos demostrar es qué sentimiento se puede transmitir con este track.

#### **8.3.2 Bailarines**

Los bailarines son el eje central del videoclip, son ellos quienes tienen que ejecutar un arco de transformación a través de la danza para poder plasmar el concepto.

Dicho esto la idea es que los bailarines al comienzo del videoclip empiecen de manera separada, se hará una breve introducción a cada uno, luego de eso los veremos esquivos, evasivos, con ganas de encontrarse pero sin concretar una conexión estable, que puede ser una mirada fija. Esto es para representar ese egoísmo, ese egocentrismo que tenemos por la búsqueda del otro que me refleje.

Después de esto empezaremos a ver cómo se van juntando, como de cierta manera se van aceptando, pero este juego se empieza a ver afectado, vemos algunas veces que están juntos, algunas veces alejado y descoordinados, con el fin de representar el deseo por el otro, pero a su vez, los problemas que rodean el entorno de este sentimiento.







Imágenes tomadas de: [https://www.youtube.com/watch?v=Or3P\\_gZqc3k](https://www.youtube.com/watch?v=Or3P_gZqc3k)  
A Time To Dance | Short Film

#### **8.4 Montaje**

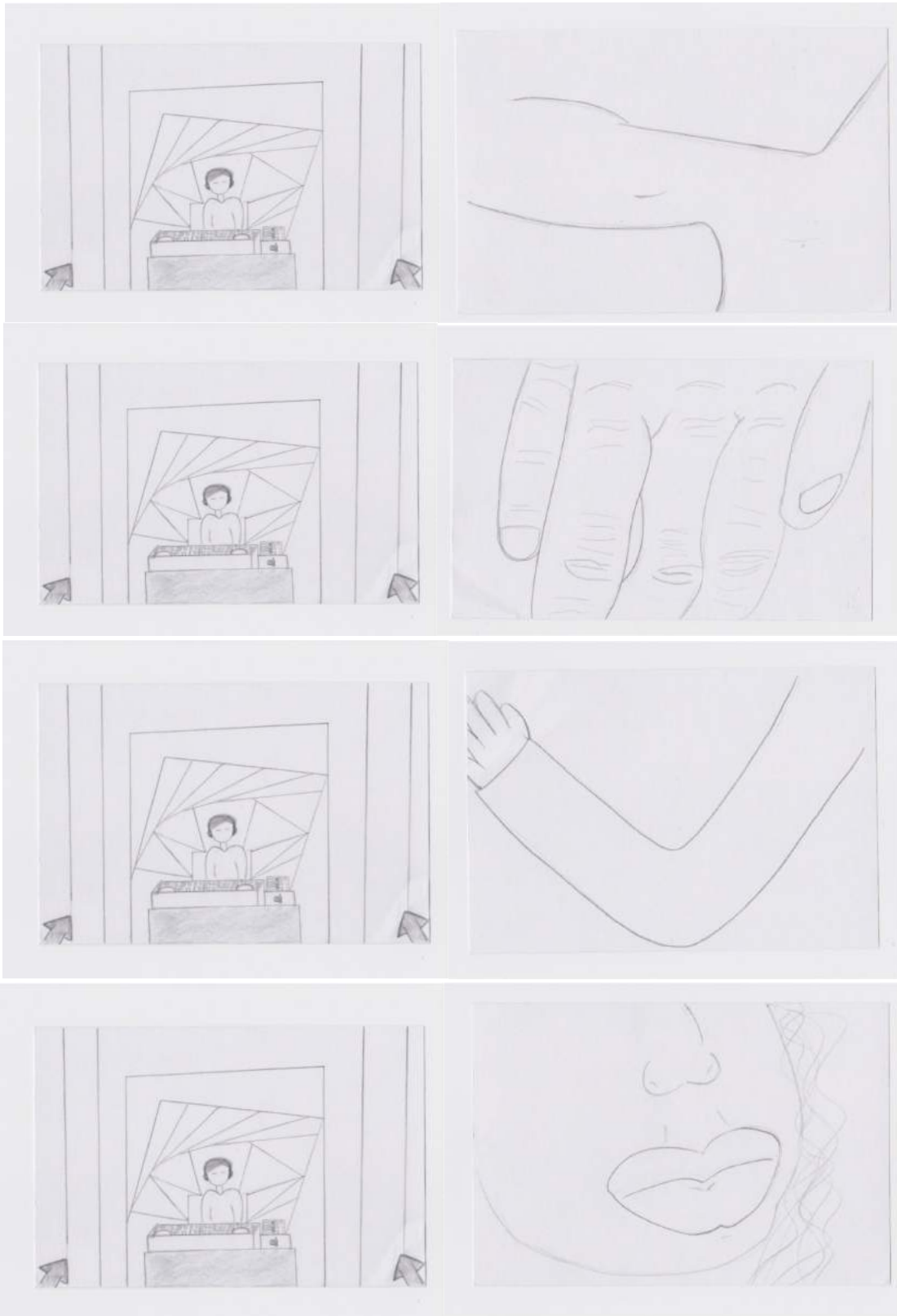
El montaje con un ritmo acelerado se usará para reforzar el concepto. Lo que se quiere con esto es que la consecución de planos sea rápida y que sea uniforme a la música, así mismo para seguir la pista y el concepto general.

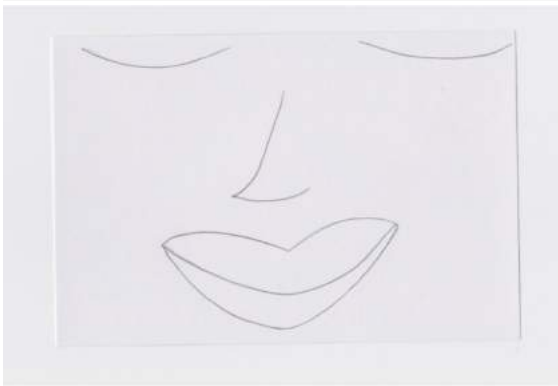
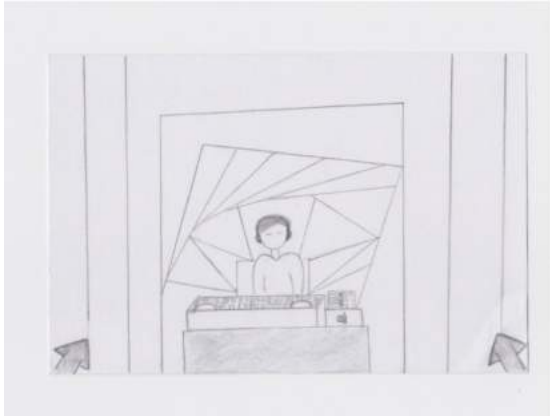
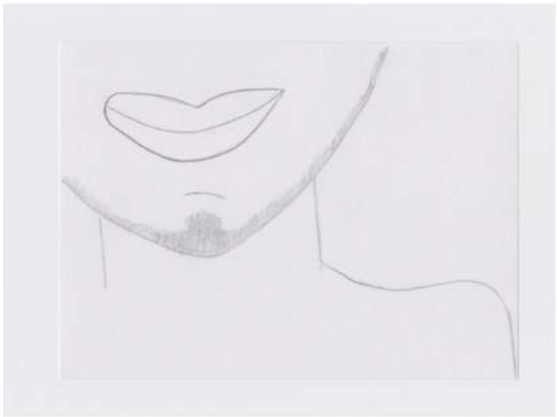
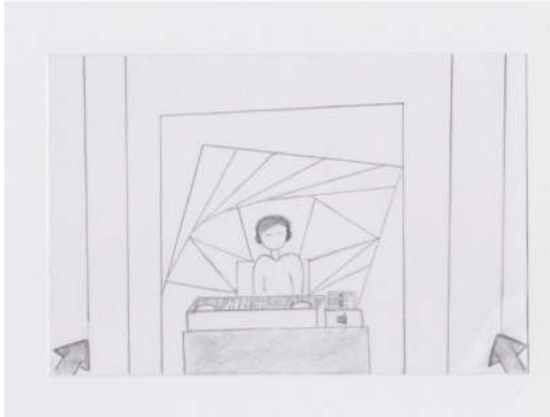
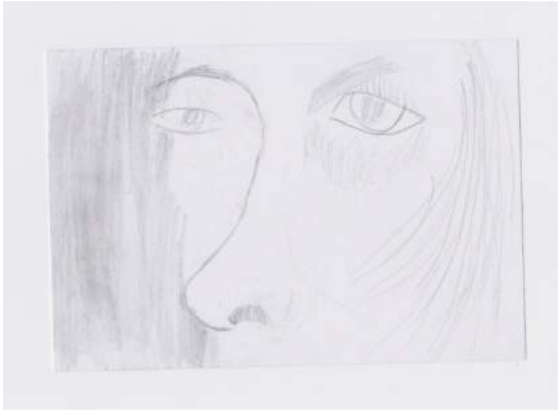
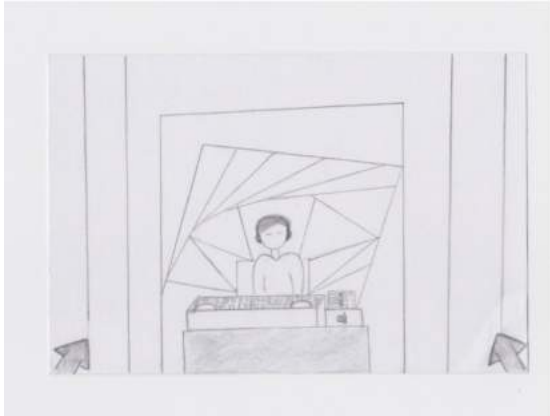
La variedad de planos que se plantea en la dirección de fotografía reforzará al concepto de montaje, primero, porque la gran variedad de planos permitirá crear una secuencia dinámica y jugar con los golpes de los beats de la canción, y segundo, porque así mismo podrá crear una línea narrativa abstracta con una diversidad de planos suficiente que le dé sentido al performance.

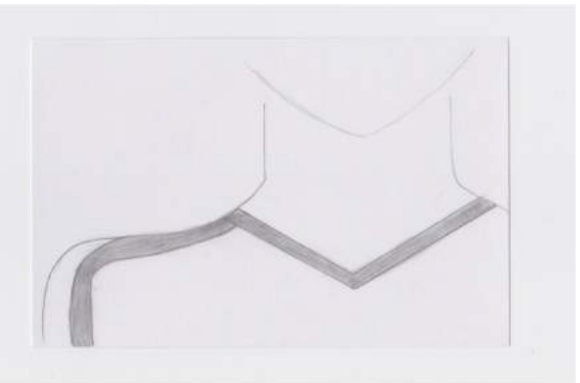
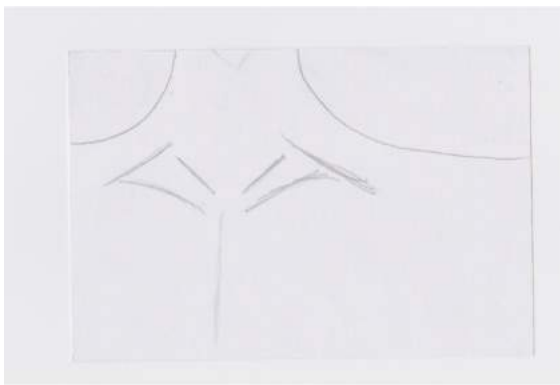
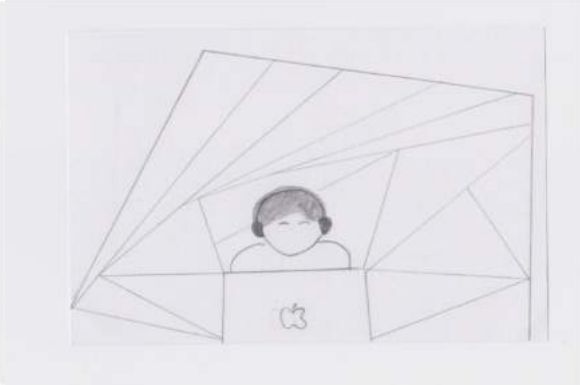
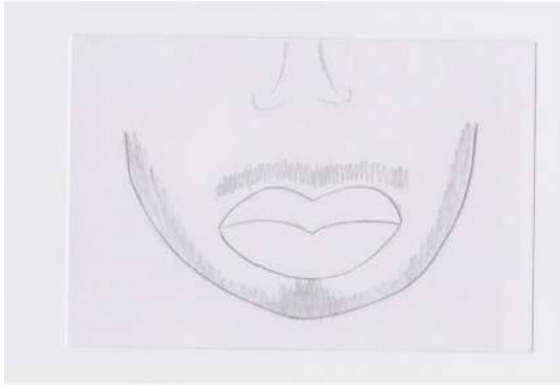
Se jugará con jump cuts dentro de ambos escenarios, de nuevo, siguiendo la línea musical de los beats de la canción.

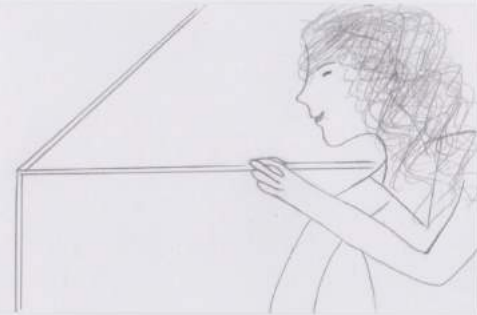
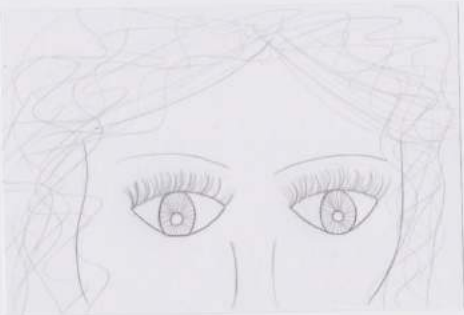
No se usarán transiciones, solo cortes limpios, sin embargo, sí se jugará con la pantalla dividida, puede ser para relacionar a los personajes dentro del performance (Como por ejemplo una pantalla dividida de ambos rostros con patrones de maquillaje en sus rostros), y también para pasar de un set a otro.

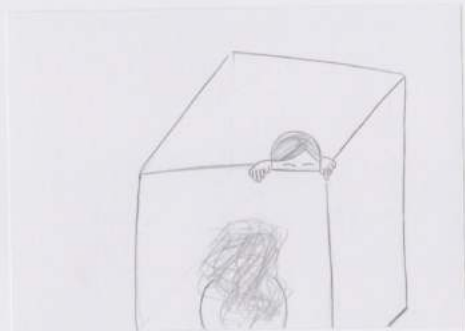
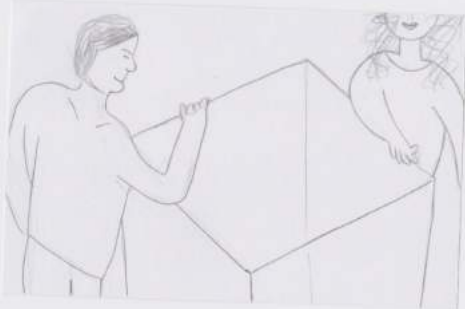
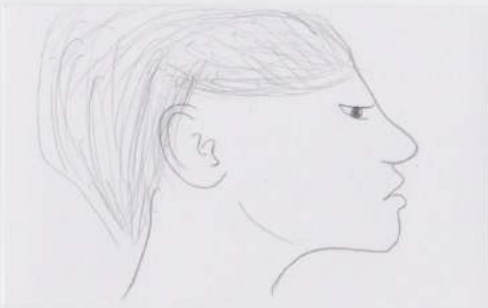
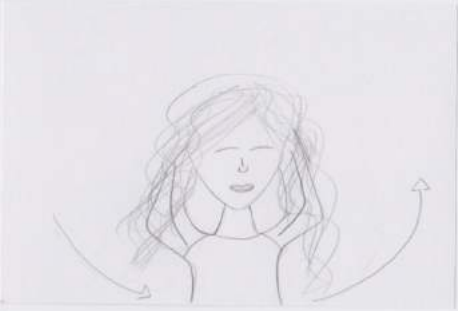
## 9. STORYBOARD

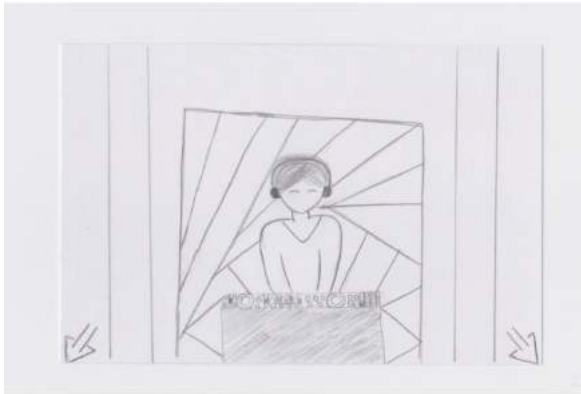
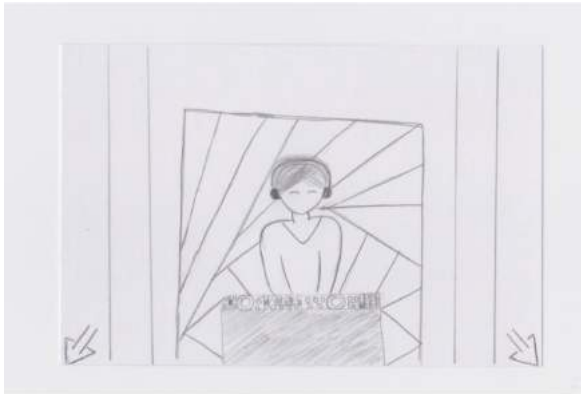
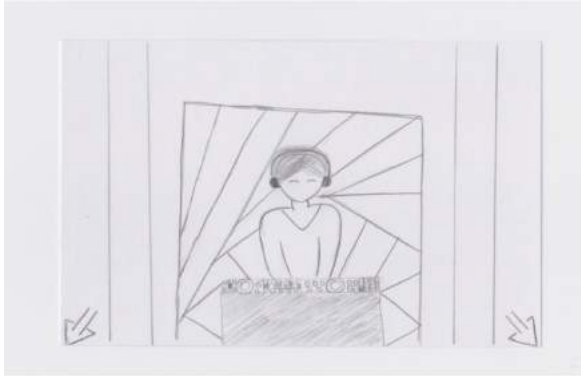




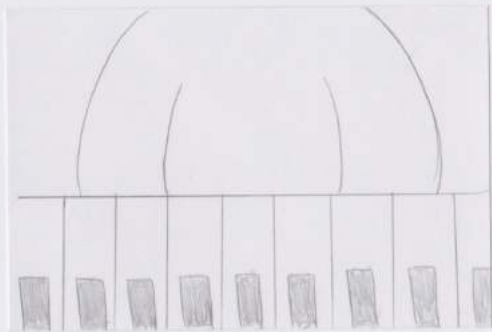
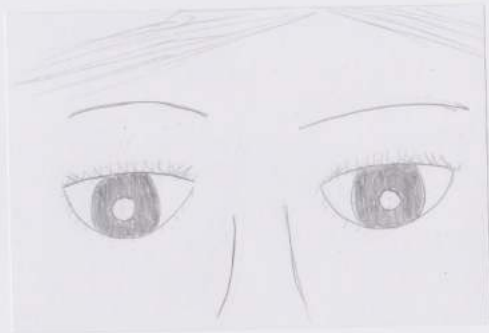
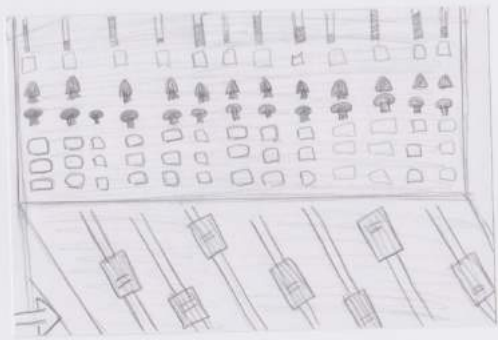
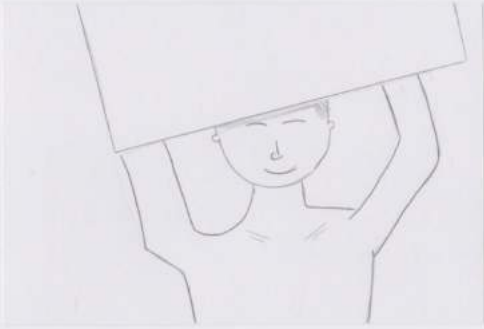


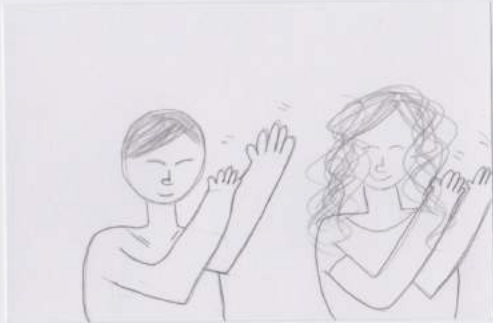
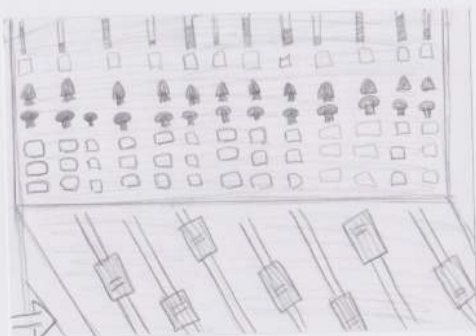
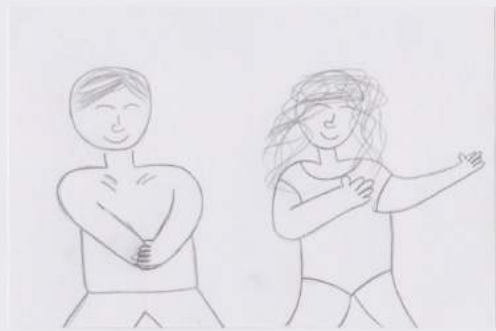
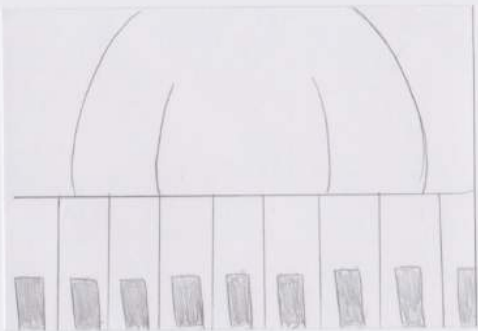
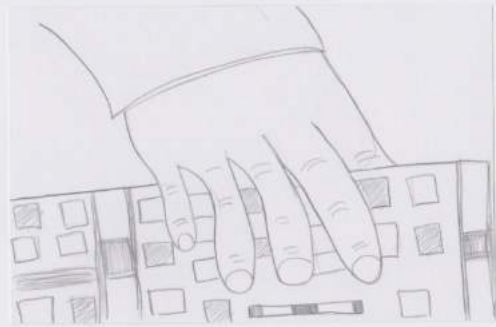
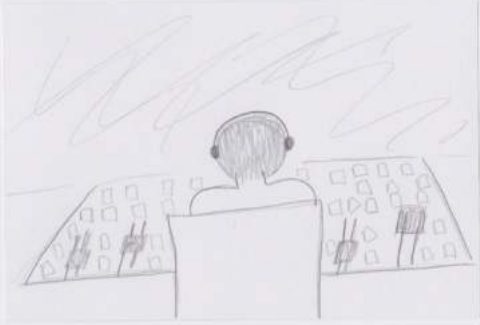


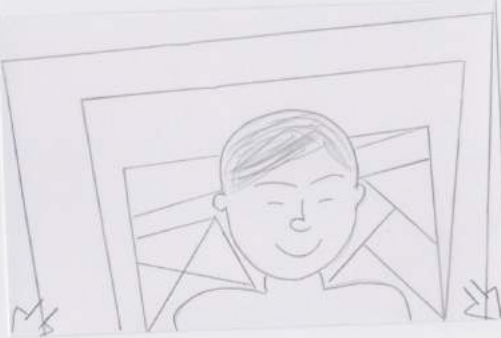
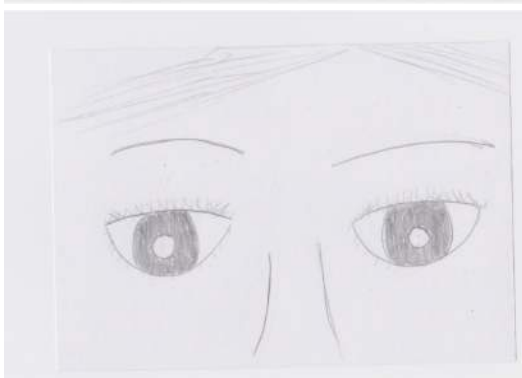
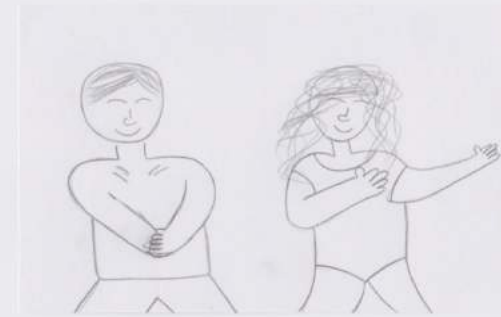
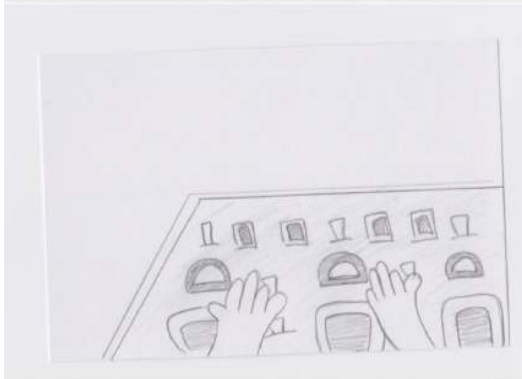


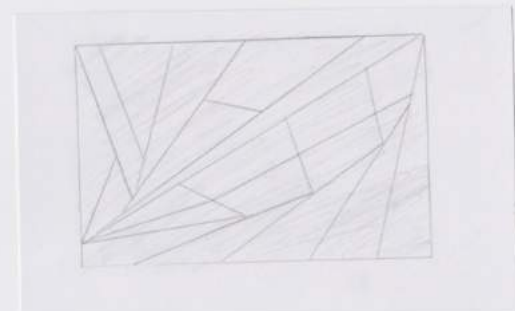
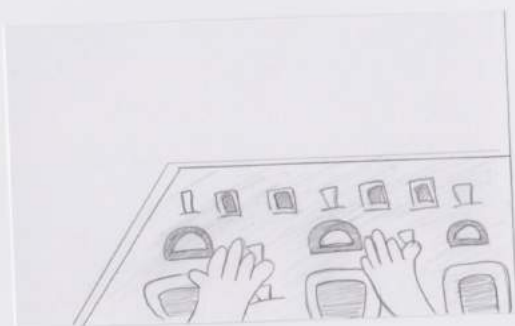
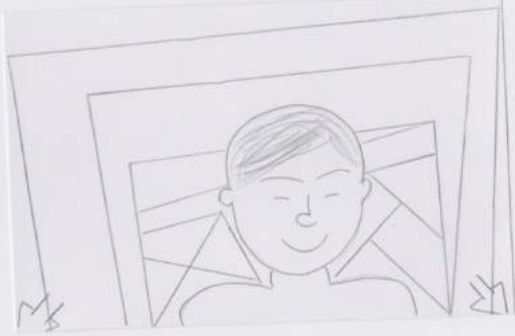
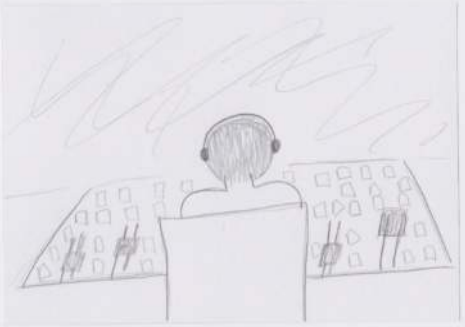


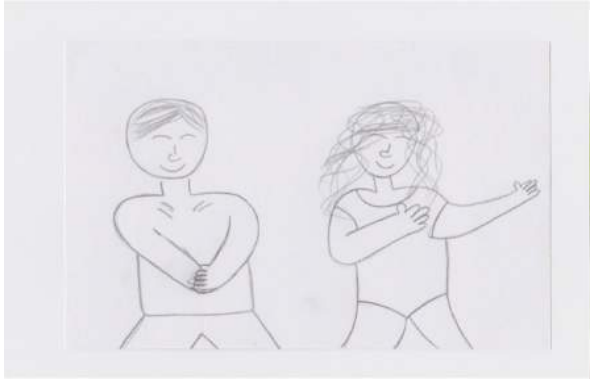
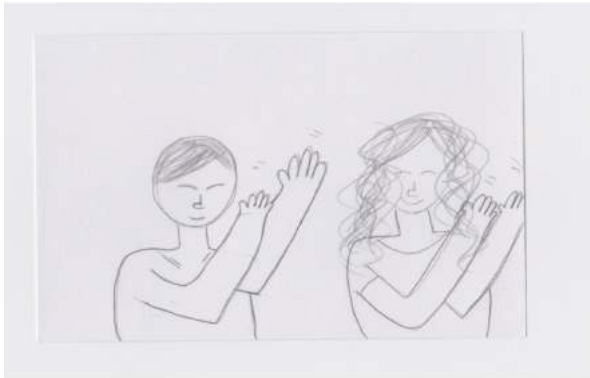


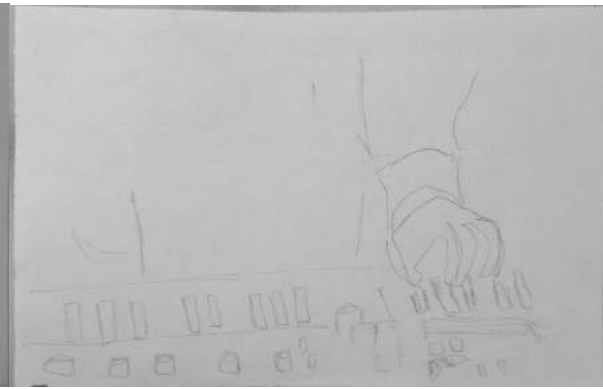
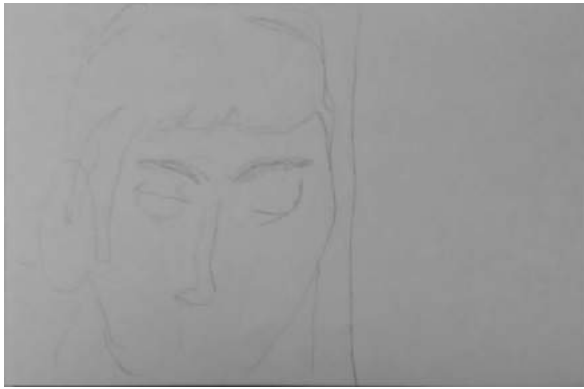
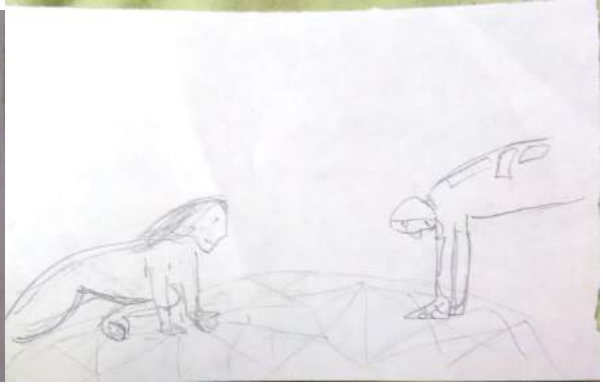



























## 10. GUIÓN TÉCNICO





SECUENCIA	PLANO	DESCRIPCIÓN	VALOR DE PLANO	MOVIMIENTO CÁMARA	STORY BOARD	DURACIÓN TOTAL	OBSERVACIONES
	1	Fauren está en el set principal, camina hacia los equipos. Agarra los audífonos los pone en sus oídos y comienza a mezclar su canción.	General	Zoom In			
	2	Brazo del bailarín, aun no inicia su baile.	Primer plano	Cámara Fija			
	3	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	General	Zoom In			
	4	Bailarín estatico, se observan sus dedos moviéndose al ritmo de la música.	Primer plano	Cámara Fija			
	5	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	General	Zoom In			
1	6	Brazo de la bailarina.	Primer plano	Cámara Fija		00:00 - 00:15	Yuxtaposición de los planos que se harán a los bailarines sobre el beat del DJ, es decir, los planos yuxtapuestos serán de los bailarines y el plano base será el plano general del set del DJ.
	7	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	General	Zoom In			
	8	Boca bailarina	Plano detalle	Cámara Fija			
	9	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	General	Zoom In			
	10	Bailarina parpadea	Plano detalle	Cámara Fija			













	11	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	General	Zoom In			
	12	Boca del bailarín	Plano detalle	Cámara Fija			
	13	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	General	Zoom In			
	14	Fauren está concentrado en mezclar su canción	Plano medio	Dolly - Paneo			
	15	Bailarina hace un gesto con sus ojos y boca.	Primer plano	Cámara Fija			
	16	Fauren mezcla su canción y baila.	Plano medio	Dolly - Paneo			
	17	Boca bailarín.	Plano detalle	Cámara Fija			
	18	Fauren mezcla su canción concentrado.	General	Cámara Fija			
	19	Pecho del bailarín, respira.	Primer plano	Cámara Fija			
2	20	Fauren baila	Plano General	Dolly - Paneo		00:16 - 00:20	




	21	Fauren hace un fade de audio	Primer plano	Cámara en mano		
	22	Bailarín inicia su intro de coreografía.	Primer plano	Cámara en mano		
	23	Fauren mezcla en el tornamesa.	Primer plano	Cámara en mano		
	24	Bailarina inicia su intro de coreografía	Plano medio	Cámara fija		
	25	Bailarina hace un gesto y parpadea	Primer plano	Cámara fija		











3	26	Bailarina descubre la estructura.	Plano medio	Cámara en mano		00:21 - 00:33
	27	Bailarina hace su intro	Plano medio	Cámara en mano		
	28	Bailarina hace su intro	Plano medio	Cámara en mano		
	29	Bailarina hace su intro	Plano medio	Cámara en mano		
	30	Se encuentran los dos bailarines, se miran fijamente	Plano medio	Cámara Fija		

		31 Bailarina continua la coreografía	Plano medio	Cámara Fija			
		32 Fauren mezcla su canción	Plano general	Zoom Out			
		33 Bailarín incia su intro de coreografía	Plano medio	Cámara fija			
		34 Bailarín hace un gesto.	Primer plano	Cámara en mano			
		35 Bailarín descubre la estructura.	Plano general	Dolly - Paneo			
4		36 Bailarín hace su intro.	Plano medio	Cámara en mano		00:34 - 01:05	
		37 Bailarines interactuan con la estructura	Plano general	Cámara en mano			
		38 Bailan juntos	Plano medio	Cámara fija			
		39 Fauren mezcla en el tornamesa.	Plano general	Zoom out			
		40 Fauren mezcla en el tornamesa	Plano detalle	Cámara fija			






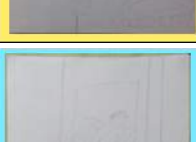






41	Fauren mezcla en el tornamesa.	Plano general	Zoom out	
42	Balarines hacen su coreografía	Plano medio	Cámara en mano	
43	Fauren mezcla en el tornamesa.	Plano general	Zoom out	
44	Balarines interactuan con la estructura	Plano medio	Cámara en mano	
45	Balarín levanta la estructura	Plano medio	Cámara en mano	

46	Fauren crea su canción en el estudio de sonido.	Plano detalle	Paneo	
47	Fauren está concentrado componiendo su canción, sus ojos no se despegan de la pantalla del computador.	Plano detalle	Cámara fija	
48	Fauren algunas notas en el sintetizador, para crear nuevos sonidos	Primer plano	Cámara en mano	
49	Fauren compone su canción en el estudio de sonido	Plano general	Dolly - Paneo	
50	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenana de neón	Plano medio	Cámara en mano	











	51	Fauren observa lo que ha creado.	Primer plano	Cámara Fija			
	52	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Plano medio	Cámara en mano		01:06 - 01:49	
	53	Fauren sigue componiendo	Plano general	Doily - Paneo			Slowmotion
	54	Bailarines se mueven lentamente mientras el neón aparece por completo en la cara	Plano medio	Cámara fija			Slowmotion
	55	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Plano medio	Cámara en mano			
5	56	Fauren manipula la consola de sonido	Primer plano	Cámara fija			
	57	Fauren toca en el sintetizador	Plano medio	Cámara en mano			
	58	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Plano medio	Cámara en mano			
	59	Se observa en la consola de sonido como se activan todos los canales de audio	Plano general	Cámara en mano			
	60	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Plano medio	Cámara en mano			


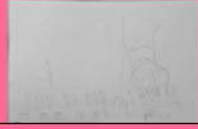







	61	Fauren crea su canción en el estudio de sonido.	Primer plano	Cámara fija			
	62	La bailarina mueve su cuerpo al ritmo de la música	Plano medio	Cámara en mano			
	63	Fauren crea efectos con la consola de sonido	Primer plano	Cámara Fija			
	64	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Plano medio	Cámara en mano			
	65	Se observa a Fauren concentrado en la pantalla del computador.	Primer plano	Cámara fija			
	67	Bailarín mueve su cuerpo al ritmo de la música	Plano medio	Cámara en mano			
	68	Fauren compone su canción en el estudio de sonido	Plano General	Cámara fija			
	69	Fauren regresa al set principal, camina hacia sus equipos.	Primer plano	Zoom out			
	70	Fauren termina su canción	Plano general	Cámara en mano			
	71	Fauren camina hacia sus equipos	Plano general	Zoom out			

	72	Bailarín mueve su cuerpo al ritmo de la música	Plano medio	Cámara en mano			
	73	Fauren lanza polvo de color	Plano medio	Cámara Fija			
	74	El polvo que lanza Fauren, cae sobre el bailarín.	Primer plano	Cámara Fija			Slowmotion
	75	Fauren mezcla en el tornamesa.	Plano detalle	Cámara en mano			
	76	Bailarines hacen su coreografía de neón	Plano medio	Cámara en mano			
7	77	Se observa el patrón del set de neón	Plano cenital	Cámara Fija		01:57 - 02:01	
	78	Bailarines se dejan llevar por la música.	Plano general	Cámara en mano			
	79	Fauren está concentrado mezclando en el tornamesa	Primer plano	Cámara Fija			Slowmotion
	80	Bailarines hacen su coreografía de neón	Plano medio	Cámara Fija			
	81	Bailarina hace sus pasos en la coreografía de neón	plano medio	Cámara fija			

8	82	Bailarina hace coreografía neon	plano medio	Cámara en mano		02:02 - 02:20	
	83	Fauren Bailando y mezclando	plano medio	cámara fija			
	84	Fauren Mezclando	Plano Medio	Cámara fija			
9	85	Bailarines en el patron del piso	Plano General	Cámara en Mano		02:21-02:37	
	86	Fauren bailando al ritmo de la musica	Plano General	Cámara Fija			
	87	Fauren Mezclando	Primer Plano	Cámara en Mano			
10	88	Fauren en el set principal	Plano General	Cámara Fija		02:38-02:45	
	89	Bailarines bajo la luz neon	Plano General	Cámara en mano			
	90	Bailarines realizando la coreografía	Plano Medio	Cámara Fija			
	91	Bailarín Usando una estructura en forma de cubo	Plano Medio	Cámara Fija			
	92	Bailarina realizando movimientos suaves con la manos	Plano Medio	Cámara en mano			
	93	Fauren Mezclando	Primer Plano	Cámara Fija			



	94	Baillarn rasgos del rostro	Primer Plano	Cámara Fija			
	95	Tornador de Fauren	Primer Plano	Cámara fija			
	96	Set del Dj	Plano Medio	Cámara Fija			
	97	Fauren bailando al ritmo de la musica	Plano General	Cámara Fija			
	98	Mesclador y se ve las manos de fauren	Primer Plano	Cámara en mano			
11	99	Baillarines	plano medio	Cámara en mano		02:46-03:10 03:11-03:25	
	100	Baillarines manipulando polvo	Plano medio	Cámara en mano			
	101	Baillarines manipulando polvo	Plano General	Cámara en mano			
	102	Baillarines	Plano medio	Cámara fija			
	103	Baillarines manipulando polvo	Plano general	Cámara en mano			

	104	Bailarín rasgos del rostro	Primer Plano	Cámara en mano			
	105	Fauren Mesclando	Primer Plano	Cámara Fija			
	106	Fauren tocando	Plano Medio	Cámara Fija			
	107	Bailarina moviendo los brazos	Plano Medio	Cámara en mano			
	108	Bailarín moviendo polvo	Primer Plano	Cámara en mano			
	109	Bailarines interactuan entre ellos	Plano Medio	Cámara fija			
12	110	Fauren mesclando en el tornamesa	Primer Plano	Cámara Fija		03:26-03:40	
	111	Fauren Bilando al ritmo de la musica	Plano General	Cámara Fija			
	112	Fauren terminando de tocar la canción	Plano Medio	Camara fija			

## 11. PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA.

### 11.1 Concepto

Teniendo en cuenta lo planteado desde dirección en cuanto a la exploración de “La Agonía del Eros”, se pensó desde el departamento de fotografía que es importante que cada set maneje un concepto distinto de iluminación, pero siempre buscando complementar la narrativa, permitiendo desde movimientos de cámara, temperaturas de color, iluminaciones, enfatizar y apoyar la idea narcisista del amor.

### 1.2 Iluminación

#### Set 1

El primer set corresponde al dj, para este partimos de que es un ambiente futurista, en el que los colores son más saturados, con el uso de contraste. En este espacio se propone desde arte la ambientación con un patrón de luces LED de color azul y en el centro un tornamesa, acompañado de humo.

Desde fotografía se propone resaltar el azul de las luces LED, el centro estará iluminado de un rojo, mostrando al personaje como una figura misteriosa e imponente. Con esta iluminación se marcará un contraste frente al escenario y el artista.



Videoclip The Realness – RuPaul: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=9jrUibTfAVI>



Videoclip The Realness – RuPaul: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=9jrUibTfAVI>

## Set 2

Este segundo espacio está creado con el objetivo de proyectar una imagen sofisticada para el Dj, mostrándolo como un productor musical. Para esto se creará un esquema de iluminación que permita crear un concepto visual místico, generando una especie de contraluz difuso. es decir directo pero con clara definición de acciones y elementos esenciales en escena que apoyen la idea general del set.

Como referente se tendrá escenas de la película "Eternal Sunshine Of A Spotless Mind".



Película Eternal Sunshine Of A Spotless Mind - Michel Gondry (2004): Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=NTmINigifSI>



*Película Eternal Sunshine Of A Spotless Mind - Michel Gondry (2004): Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=NTmlNigifSI>*

### Set 3

Este set estará compuesto por cuatro paneles cada uno de un color monocromático, los colores serán azul, amarillo, naranja y verde. Para este momento se propone el uso de una iluminación pareja, que permita eliminar las sombras y crear una uniformidad entre el fondo y el personaje para poder lograr una saturación en post.



*Videoclip You and Your Friends– Wiz Khalifa ft. Snoop Dogg & Ty Dolla \$ign : Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=Jw3khjPVPw>*



La referencia principal para la iluminación de este espacio será el videoclip "You and Your Friends" de Wiz Khalifa.



Videoclip *You and Your Friends*– Wiz Khalifa ft. Snoop Dogg & Ty Dolla \$ign : Imagen extraída de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Jw3khjPvTPw>



Videoclip *You and Your Friends*– Wiz Khalifa ft. Snoop Dogg & Ty Dolla \$ign : Imagen extraída de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Jw3khjPvTPw>

#### Set 4

Este set es uno de los más grandes retos para el departamento de fotografía debido a que se va a usar pintura fluorescente. La cual requiere de un espacio completamente oscura y un tipo de luz específica para reflejar adecuadamente los colores y hacer visible el efecto de esta gama de colores tan saturados. Para lograrlo el departamento de fotografía hará uso de 10 tubos de luz negra, esta será la única iluminación de este espacio.

Como referente de la utilización del neón se tendrá el videoclip "The Realness" de RuPaul.



Videoclip The Realness – RuPaul: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=9jrUibTfAVI>



Videoclip The Realness – RuPaul: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=9jrUibTfAVI>

Como se puede observar en los fotogramas anteriores el videoclip logra un evidente contraste entre los colores y definición de formas, este es el efecto que se quiere lograr desde fotografía, figuras claras tonalidades saturadas, manteniendo una armonía visual en la imagen.

### Set 5

El propósito de este último espacio es introducir a los personajes, para eso se propone crear una atmósfera mística, basada en el uso del contraluz donde predominan las siluetas y el movimiento de los personajes, cómo se puede observar en la siguiente imagen.

Por otra parte se podrá capturar de una mejor forma la silueta de los movimientos de los bailarines, creando una atmósfera de misterio y resaltando el cuerpo humano en una bella silueta.



*Imagen extraída de: [http://farm7.static.flickr.com/6181/6122647766\\_6651a5bd01\\_o.jpg](http://farm7.static.flickr.com/6181/6122647766_6651a5bd01_o.jpg)*

### **11.2.1 Temperatura de Color**

La temperatura de la luz se mide en Kelvin, donde el color blanco o neutro se sitúa en 5500K, que equivale a la luz del mediodía. Una luz con una temperatura menor a los 5500K se irá graduando en tonos amarillos hasta llegar a tonos naranjas y finalmente rojizos. Por otro lado los tonos mayores tienden a graduarse hacia la gama del azul hasta llegar a un azul marino.



Para el primer set se maneja dos temperaturas tanto cálida como fría, sin embargo la temperatura dominante será entre los 12.000K y 20.000K, lo que equivale a tonos azulados.

Para el segundo set se usará una temperatura mayor a los 16.000K. Para los dos espacios del performance, siluetas y paneles, la temperatura estará entre los 2000K y los 5500K, manejando tonos más cálidos.

En el último espacio que corresponde al neón se usarán luces negras o luz ultravioleta. Este tipo de luces están en una temperatura de 4000K, que es la temperatura de los tonos fluorescentes.

### 11.3 Emplazamiento de cámara

- Este producto audiovisual estará dividido en dos momentos principales, primero el Dj, en esta parte se verán planos generales de Fauren tocando en el tornamesa y primeros planos en su faceta de productor y artista.



Imagen tomada de: [https://prindco.files.wordpress.com/2014/10/audio\\_mix-wallpaper-3840x2400\\_.jpg](https://prindco.files.wordpress.com/2014/10/audio_mix-wallpaper-3840x2400_.jpg)

Los valores de planos abiertos se harán de la misma forma como se observa en las siguientes referencias, para lograr movimiento y ritmo se hará uso del dolly en la creación de algunos de estos emplazamientos.



Imagen tomada de: <http://www.muwom.com/wp-content/uploads/2014/03/post-quille2.jpg>



Imagen tomada de: <http://static.diarouno.com.ar/adjuntos/212/imagenes/000/370/0000370845.jpg>

La segunda parte está caracterizada el movimiento corporal, para los bailarines se plantea uso de valores de plano cambiantes con constante movimiento.

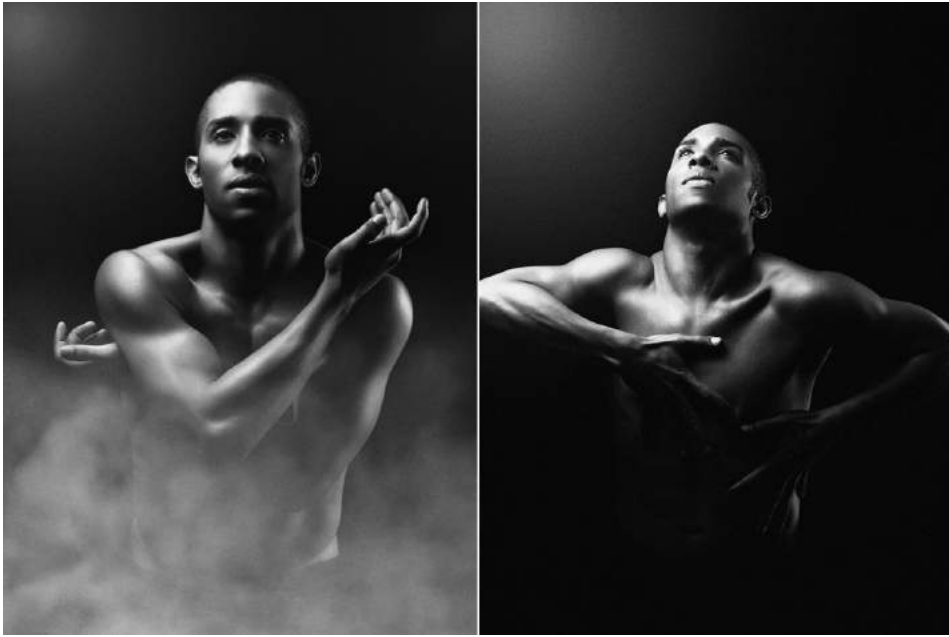


Imagen tomada de: <http://www.barcinodelmanagement.com/exclusive/images/tony-james/tony-james-2.jpg>



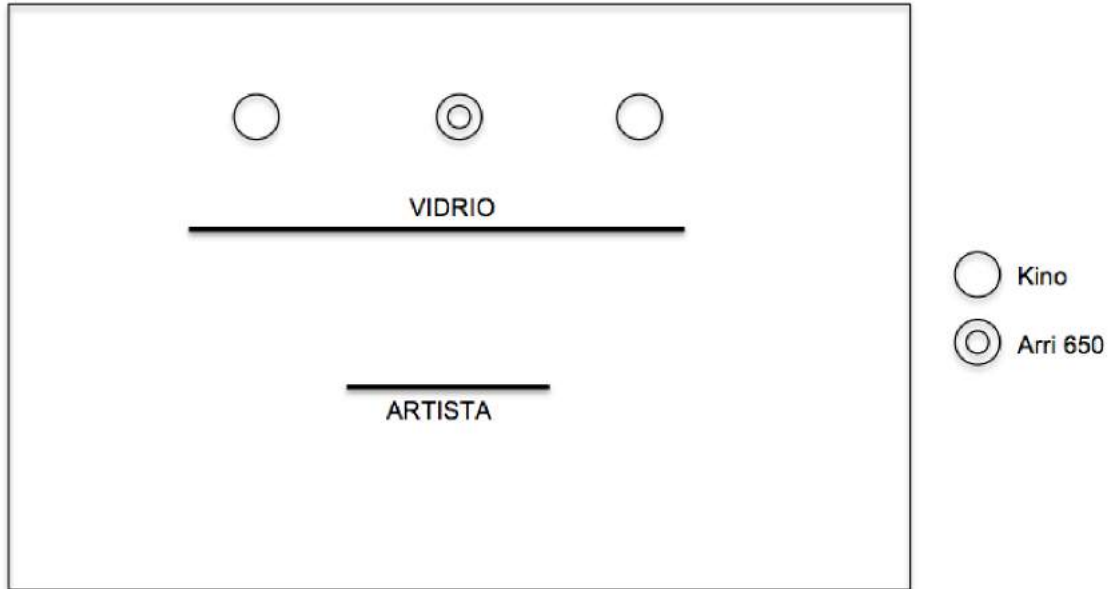
Imagen tomada de: [https://lh3.googleusercontent.com/--RfifVqXYu0/VxAQrNGPzyl/AAAAAAAAAhs/Rs4d-N4daWkX8H83I3gFZxhInKPQVDp1A/w400-h320/400\\_1378767401\\_danza-moderna.png](https://lh3.googleusercontent.com/--RfifVqXYu0/VxAQrNGPzyl/AAAAAAAAAhs/Rs4d-N4daWkX8H83I3gFZxhInKPQVDp1A/w400-h320/400_1378767401_danza-moderna.png)



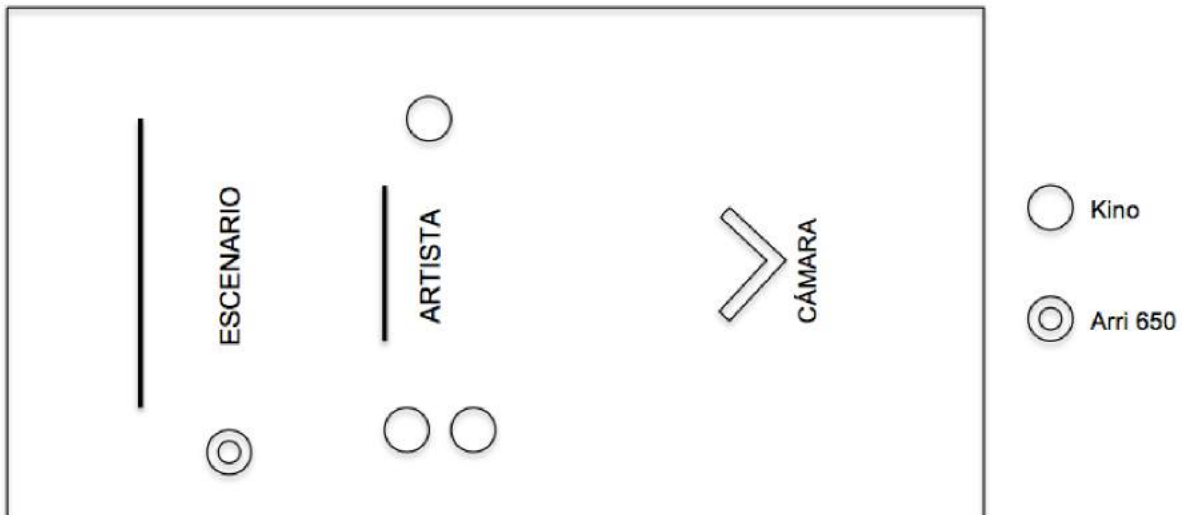
Imagen tomada de: [http://3.bp.blogspot.com/-setWkJJM8/UaUQGSHkKII/AAAAAAAAAD8A/NkymUYxsg\\_I/s1600/5528\\_106438638177\\_8256304\\_n.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-setWkJJM8/UaUQGSHkKII/AAAAAAAAAD8A/NkymUYxsg_I/s1600/5528_106438638177_8256304_n.jpg)

## 11.4 Planimetría

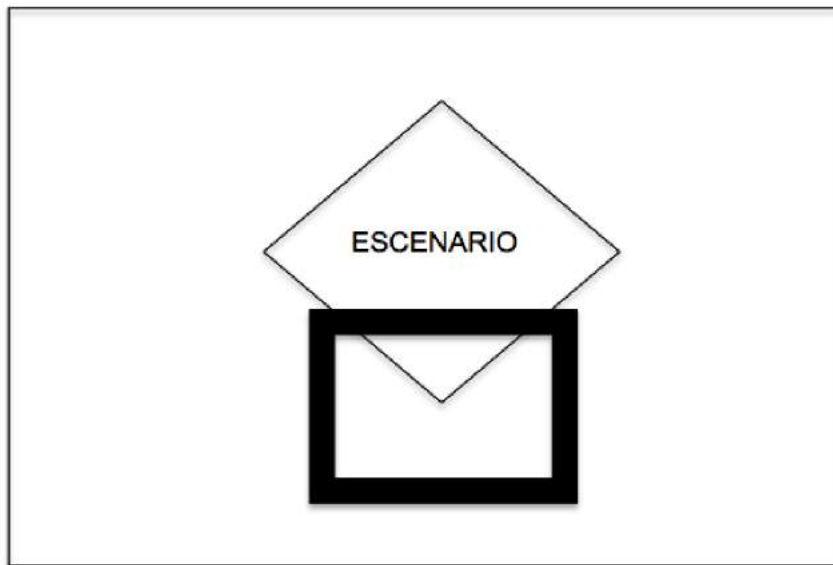
### Estudio de sonido




### Escenario principal D]

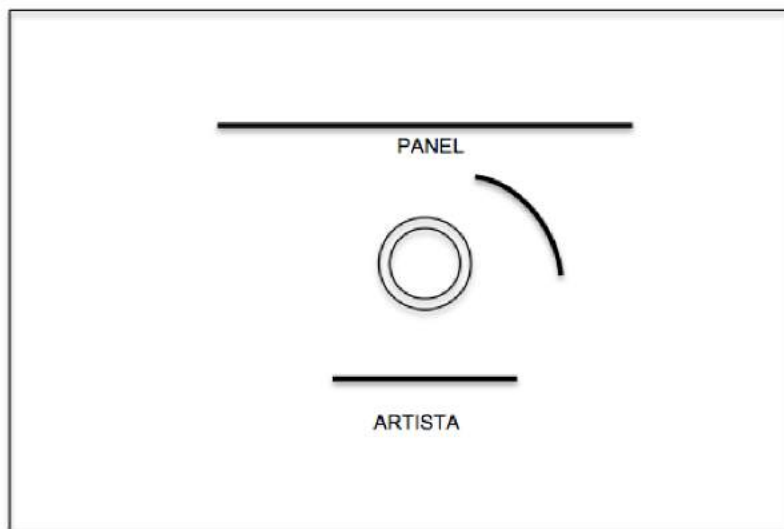


Neón



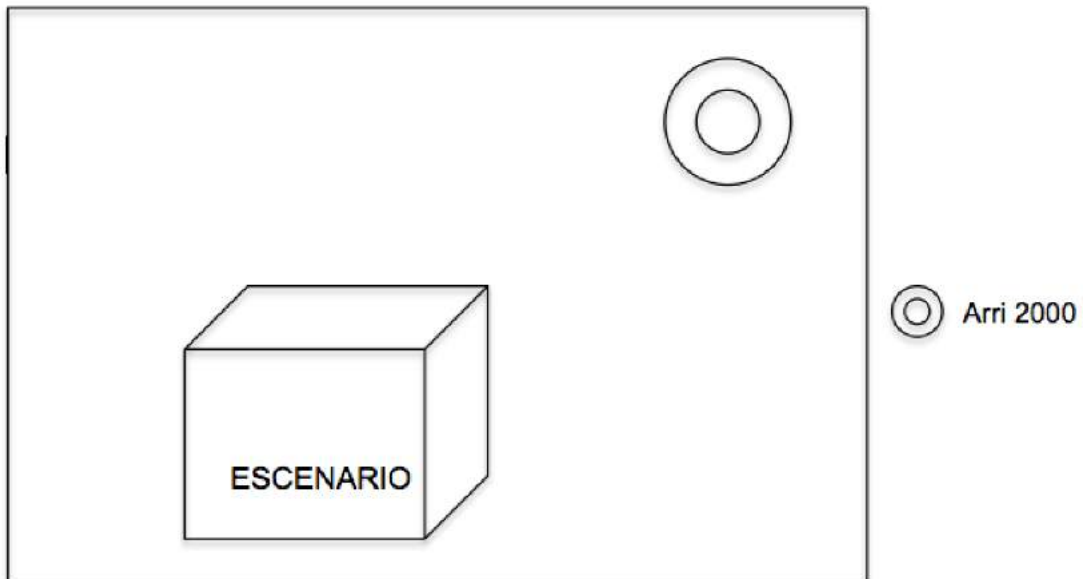
 Marco de luz negra

Paneles



 Icopor  
 Arri 1000

## Siluetas



### **11.5 Aspectos Técnico**

Para este producto audiovisual se grabará a dos cámara (Canon C100 y BlackMagic Ursa Mini) con el objetivo de grabar simultáneamente el plano master y los apoyos de cada escena, optimizando el tiempo y de esta forma poder cumplir con los emplazamientos planteados en el storyboard.

- Canon C100:

Es una cámara de producción de video con un sensor CMOS super 35mm, compacta, modular y ligera, con objetivos intercambiables. Para lograr los movimientos y encuadres propuestos desde fotografía se hará uso de los siguientes objetivos:

- 35mm
- 50mm
- 70 - 200 mm

- BlackMagic URSA mini

Dispone de un extraordinario sensor de 35 mm que permite captar imagen en resolución de 4,6k. Brinda un frecuencia de imagen de 60 f/s generando la sensación de slow motion.

Para lograr los emplazamientos de cámara propuestos se utilizará un shoulder para que los movimientos de cámara en mano sean más limpios. El dolly se usará con la intención de producir más sutiles y delicados con velocidad variable.

Respecto a la iluminación se usarán los siguientes recursos:

- Dos cajas de luces Kinolights
- Una luz de 2000v
- Seis luces de 650v
- Seis luces de 250v



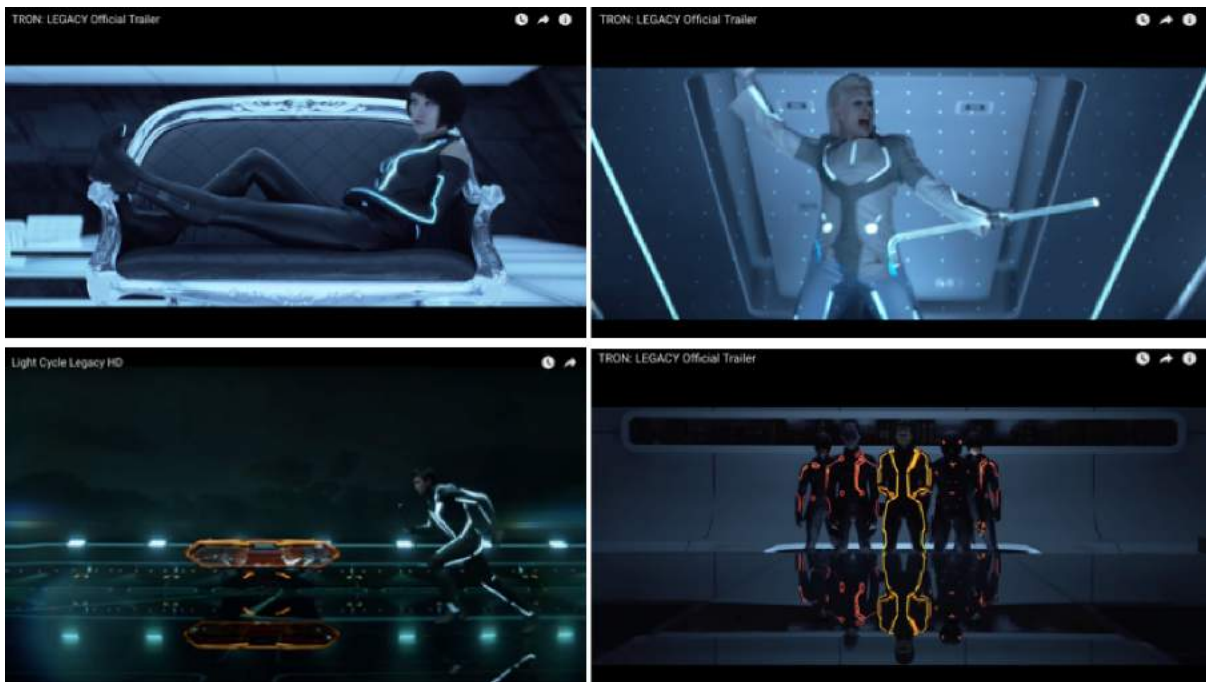
## 12. PROPUESTA DIRECCIÓN DE ARTE

### 12.1 Concepto.

Teniendo en cuenta el concepto expuesto por el departamento de Dirección y lo que para el autor coreano Buy-Chul Han simboliza “La Agonía del Eros”, el departamento de Arte hará uso del concepto egocéntrico del amor para crear la atmósfera visual del videoclip.

Para esto se utilizará el amor como emoción pura y se buscará por medio de los elementos presentes en escena que los personajes encuentren la aceptación del otro, es decir que estos serán una herramienta de unión y transición para la exposición de “La agonía del eros”. Durante todo el videoclip se maneja siempre una atmósfera marcada por el uso de luces en el espacio, colores saturados y de formas geométricas. Proyectando así un look estilizado y moderno, que haga alusión a lo que significa el techno y la música electrónica.

El referente principal del departamento de Arte será la película Tron, ya que esta maneja un look futurista, donde las luces son las protagonistas.



Película Tron Legacy – Joseph Kosinski (2010); Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=L9szn1QQfas>

### 12.2 Espacios.

Será mediante los espacios y los elementos presentes que se conectará el concepto de con la canción P.R.S.

El vínculo entre el artista y los bailarines se dará a través del uso de figuras geométricas, presentes en cada set. Se creará una estructura cúbica que será utilizada por los bailarines y que al mismo tiempo por su color y forma evocará el escenario del artista. Además se

maneja un patrón geométrico, basado en conexión de líneas, tanto para el Dj como para el performance.

Para enfatizar el concepto del amor se utilizará un símbolo en el maquillaje femenino que para la cultura oriental revela la naturaleza original del corazón y evoca sus sentimientos más puros, como el amor y la bondad.

### 12.2.1 Artista.

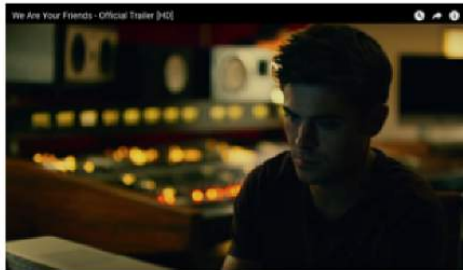
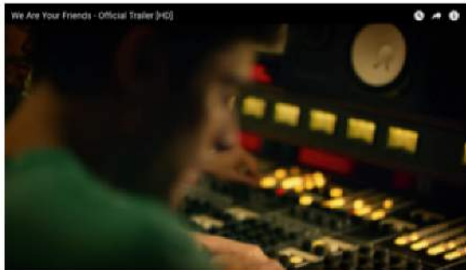
Se propone mostrar a Fauren con una faceta más artística, es decir que no solo se trata de un Dj, sino también de un creador y productor musical. Es por esto que los espacios están creados con una atmósfera estilizada, artificial y moderna, donde las luces y el color negro serán los protagonistas.

Se tendrán dos sets, el primero un estudio de sonido en donde se estará creando la canción y será en este donde se verá al personaje como un productor. El segundo espacio hará referencia a lo que simboliza el Techno, donde las luces tendrán el papel principal permitiendo que Fauren se vea como un verdadero artista y no solamente como un Dj tocando para un público.

#### Set 1: Estudio de Sonido.

El objetivo de este espacio es mostrar a Fauren en su esencia más pura, como creador musical, para esto se hará uso de un lugar que le permita no solo crear su canción, sino proyectar la imagen de un artista de alto nivel, con equipos y herramientas apropiadas para generar música. Es por esto que se hará uso de un estudio de sonido profesional y el departamento no tendrá que intervenir.

El principal referente para este set será la película "We Are Your Friends".



Película *We Are Your Frinds* - Max Joseph (2015): Imágenes extraídas de: <https://www.youtube.com/watch?v=gZzAeYWXFpk>

#### Set 2: Escenario.

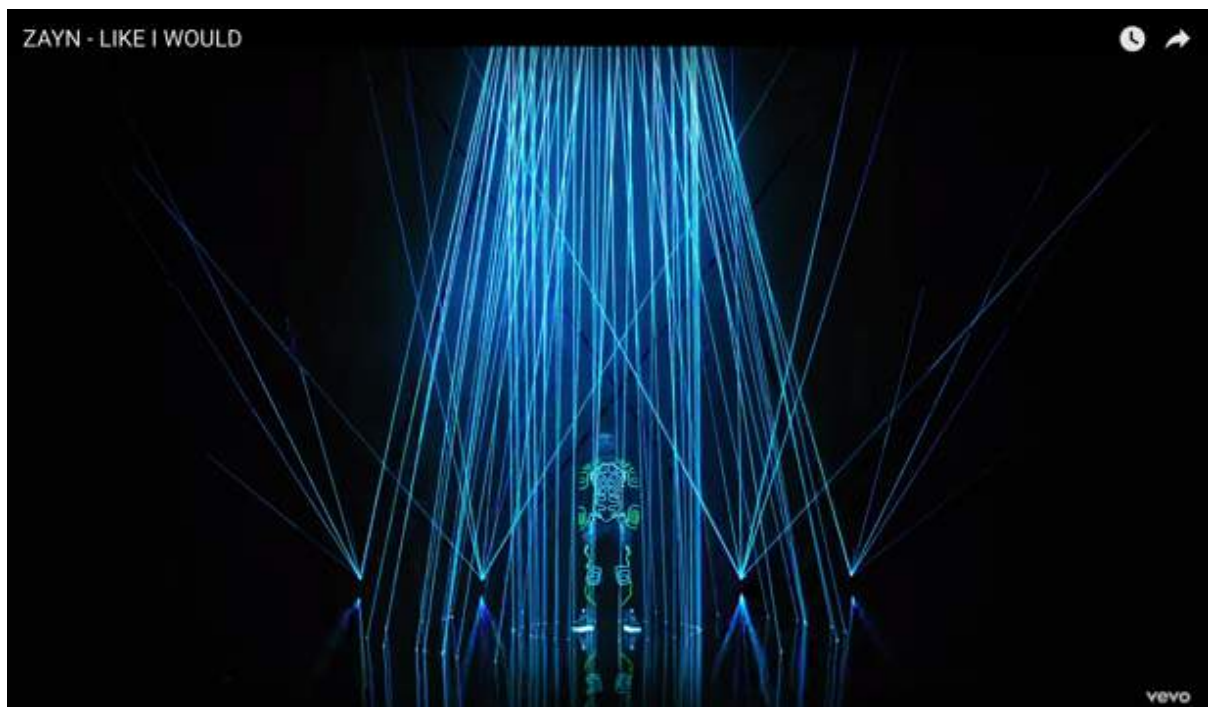
Este set tiene un fin un poco más comercial, será en este donde Fauren interpretará su canción y se verá como un verdadero Dj. Para esto se propone desde arte crear en él una atmósfera Rave, en donde se refleje la esencia de la música electrónica.

El escenario estará compuesto por un patrón luminoso con perspectiva en el fondo, acompañado de humo y los equipos adecuados para que Fauren pueda tocar como normalmente lo hace en un club o festival. El artista estará ubicado en el centro del escenario y frente a él estará un tornamesa y un sintetizador.

Será mediante este espacio que se creará la unión entre la canción y los bailarines es por esto que el patrón presente en el fondo del escenario estará compuesto por la unión de líneas que a mayor escala conformarán cuadrados. La conexión entre los bailarines y el Dj se hará evocando los cuadrados a través de una estructura cúbica y la creación de un patrón en el piso semejante al del fondo del set 2 de Fauren.

Otro elemento de vínculo será el polvo de color, que tendrá momentos claves, un plano similar entre los bailarines y el Dj donde el polvo sea lanzado de la misma y otros en donde sea Fauren quien lo arroje sobre ellos.

Para crear este espacio se tendrá como referencia el videoclip “Like I Would” de Zayn.



Videoclip *Like I Would* – Zayn: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=pTaqcGz2O5o>





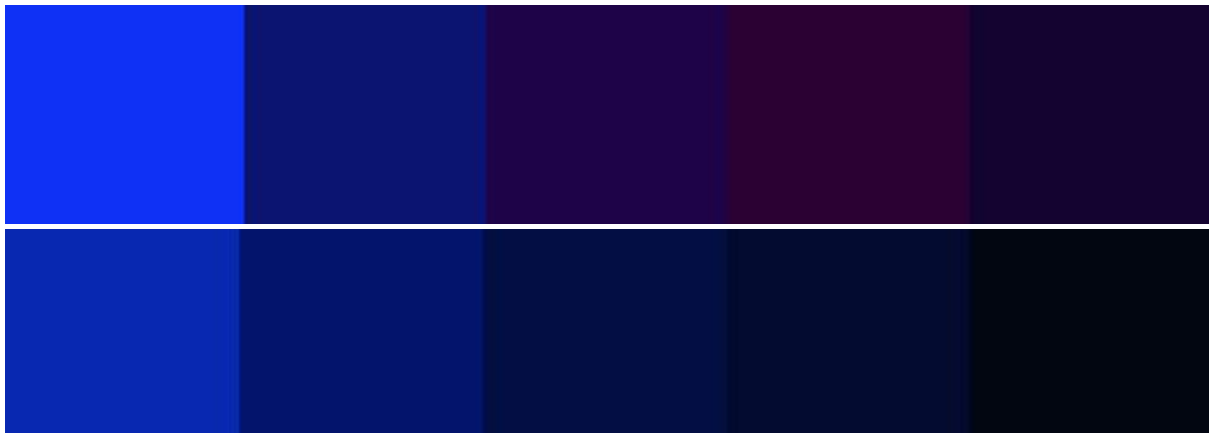
Videoclip Like I Would – Zayn: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=pTaqcGz2O5o>

## Moodboard



Imágenes extraídas de: <https://es.pinterest.com/pin/493847915363137954/> <http://dingox.com/top10/las-10-mejores-djs-mujeres-del-distrito-federal-mexico.html>  
<https://es.pinterest.com/pin/531284087266876907/> <https://es.pinterest.com/pin/323696291944998528/>

## Paleta de color



### 12.2.2 Performance.

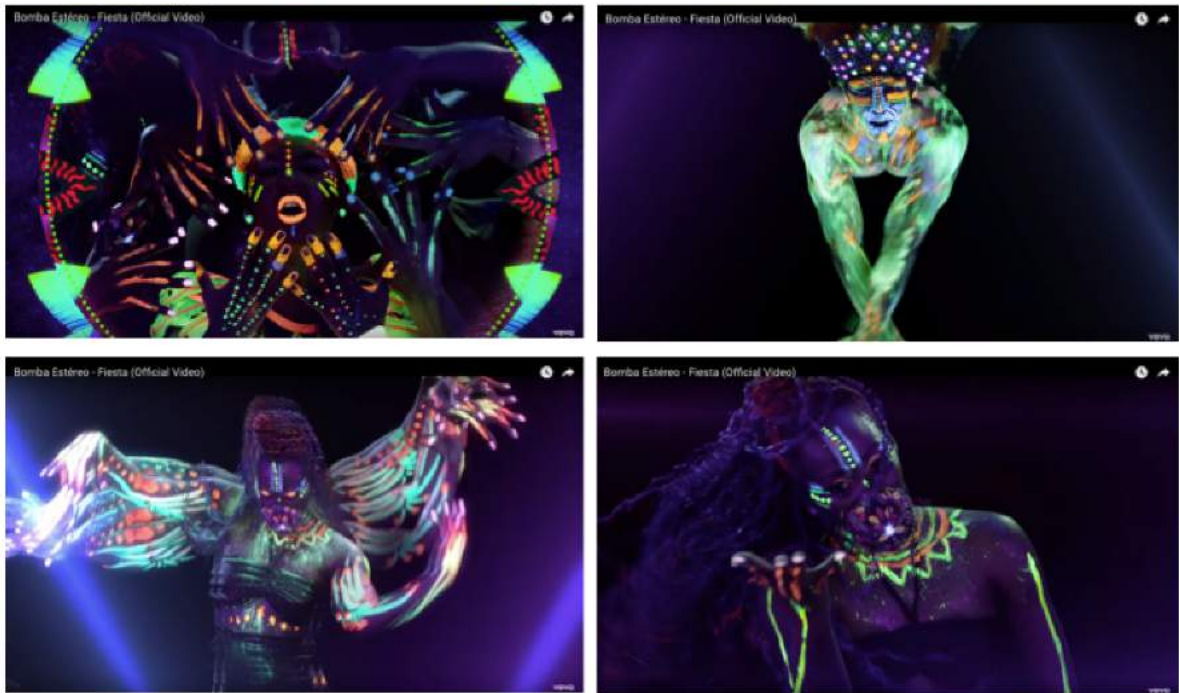
Cómo será mediante los bailarines que durante el videoclip se expresa “La Agonía del Eros” el departamento de Arte propone la creación de tres espacios para que se lleve a cabo la evolución del concepto. Manejando una escenografía minimalista basada en la explotación de colores, uso de figuras geométricas para la creación de significados conceptuales y aplicación de símbolos que expresen el concepto del amor como emoción pura.

#### Set 1: Neón.

Será en este set donde se llevará a cabo el uso de neón, creando un espacio de transición y evolución del concepto de “La agonía del eros”, pues para este momento se comenzará a dar la aceptación por el otro. Como lo principal es la expresión corporal y el performance de los artistas, se maneja un escenario minimalista donde el protagonismo lo tengan los cuerpos presentes en este y los colores.

Estará compuesto por un fondo negro, acompañado de humo y un patrón lineal en el suelo que evoque el escenario del artista. Lo más importante en este set es el maquillaje de neón, que se hará en todo el cuerpo de los bailarines como una especie de body paint. El humo desaparecerá conforme los patrones de neón comienzan a surgir. Una vez desaparezca el humo, en el piso se verá reflejado el patrón.

Como referente se tendrá el videoclip "Fiesta" de la agrupación colombiana Bomba Estéreo.



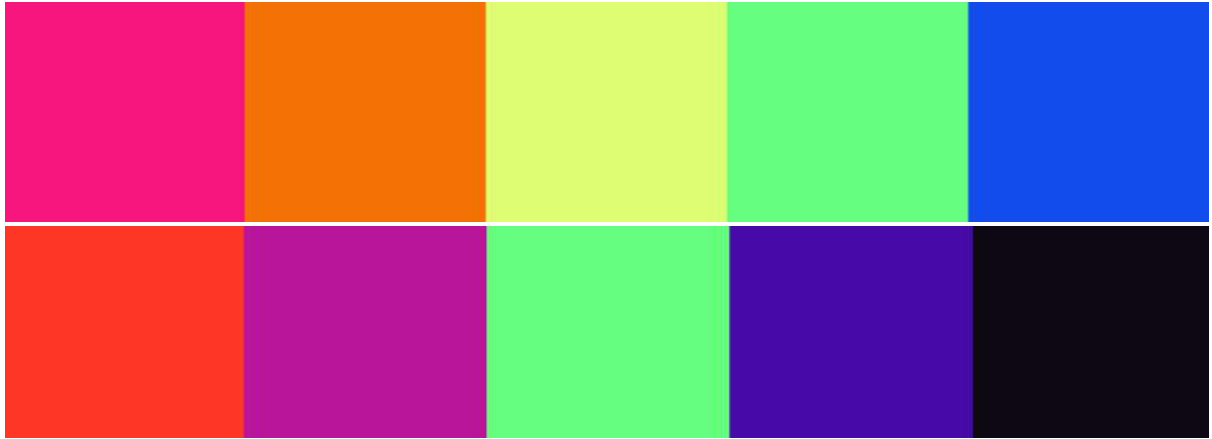
Videoclip Fiesta - Bomba Estéreo: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=BPT90x5UzN8>

## Moodboard.



Imágenes extraídas: <https://es.pinterest.com/pin/323696291944998528/> <https://es.pinterest.com/pin/354377064411946381/>  
<https://es.pinterest.com/pin/493847915363137954/>

Paleta de color.



### Set 2: Paneles.

Este espacio será monocromático, estará compuesto por cuatro paneles y humo. La idea es que sea en este set donde los artistas comienzan a interiorizar el concepto y entiendan lo que significa la verdadera "Agonía del Eros", donde la necesidad por el otro no es más que una necesidad de sí mismo. Cada panel tendrá un color específico: verde, azul, amarillo y naranja, de la misma tonalidad del neón, para crear una conexión entre ambos espacios.

Cada bailarín usará dos de estos colores para interiorizar el significado del concepto y expresarlo mediante la proyección de sus cuerpos y movimientos fuertes y marcados. Para acentuar y darle más fuerza al baile, se marcarán con maquillaje ciertas zonas claves del cuerpo; además esto permitirá continuar con el concepto geométrico y la unión entre los espacios.



## Moodboard.



Imágenes extraídas: <https://es.pinterest.com/pin/87749892715887764/> <https://es.pinterest.com/pin/323696291944998528/>

## Paleta de color.



## Set 3: Siluetas.

Este último escenario será donde los artistas inicien y culminen su evolución conceptual. El set estará compuesto por un fondo negro, un par de luces puntuales a contraluz para generar las siluetas y una estructura cúbica del mismo color del patrón del set del artista, creando la sensación de que los bailarines pueden manipular ese escenario y al mismo tiempo evocando.

El cubo será utilizado por los artistas para realizar su puesta en escena y servirá como una herramienta de interacción entre ellos. El polvo de color tendrá el protagonismo en este espacio, pues conectará al set principal del Dj con los bailarines. Se propone que sea el artista quien arroje este sobre ellos, a través de la manipulación de sus instrumentos. El



polvo será fluorescente para que sirva de preámbulo al neón, y así crear una conexión entre ambos momentos.

### Moodboard.

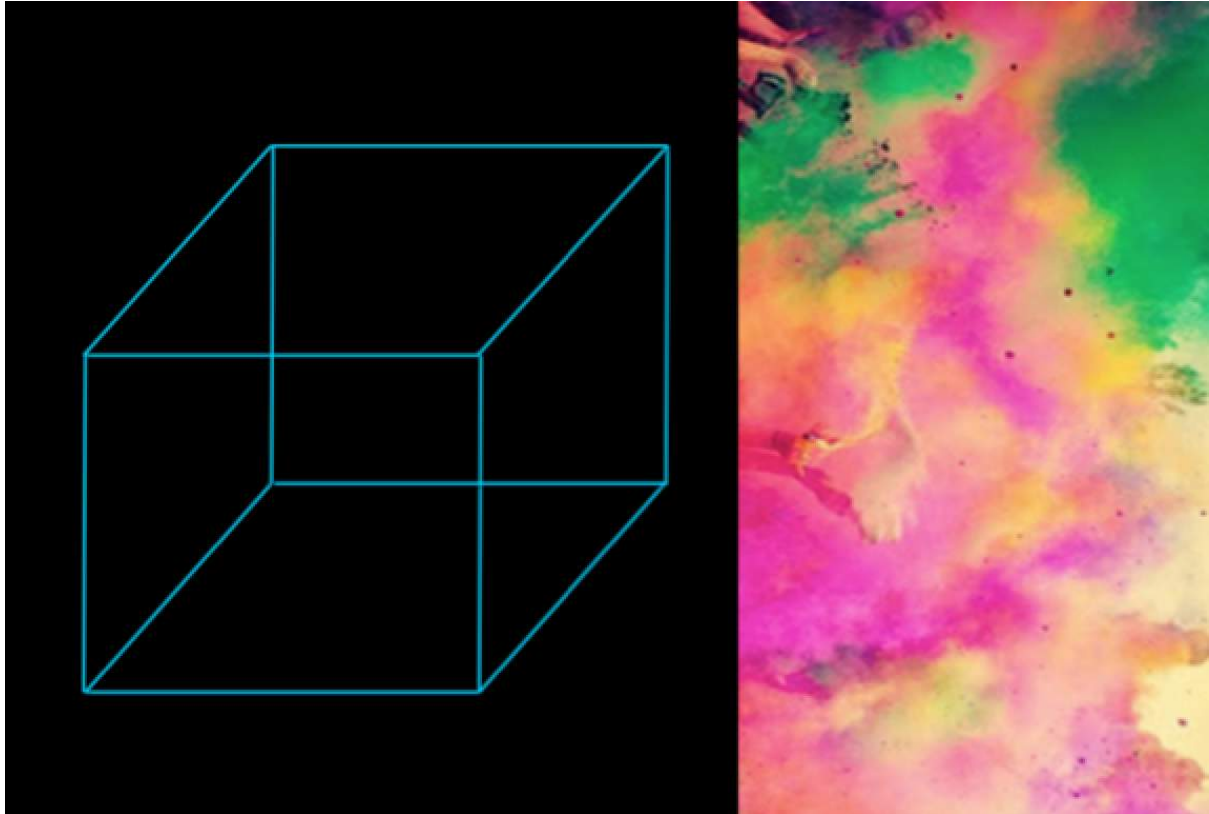
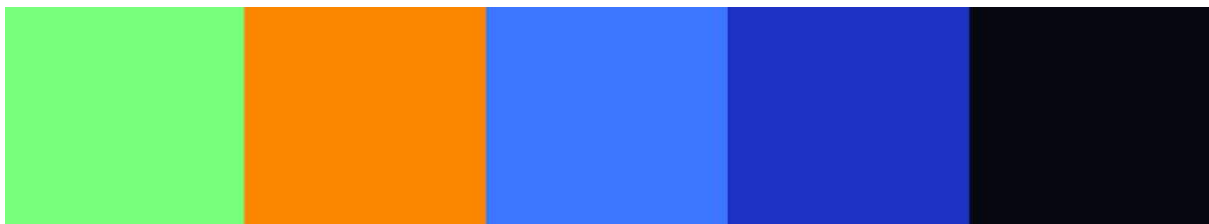


Imagen extraída: <https://es.pinterest.com/pin/531284087266876907/>

### Paleta de color.



### 12.3 Maquillaje.

El maquillaje es uno de los elementos primordiales para la representación visual del concepto, ya que será mediante este que se expongan los patrones rectilíneos que reafirman el concepto de futurismo y mediante símbolos se exprese el amor.

Respecto al neón, como será el protagonista en escena será la mujer quien represente el concepto del amor, por eso sus figuras serán un poco más orgánicas y curvas, mientras que el hombre hará alusión a lo que simboliza el techno, por eso su maquillaje será construido por figuras geométricas. La idea es que tanto el hombre como la mujer tengan en su cara, torso, brazos y piernas maquillaje de neón con figuras rectilíneas como rombos, triángulos, cuadrados y en el caso femenino serán válidos los círculos.

Para los orientales la flor de loto roja expone la verdadera naturaleza del corazón, expresa lo que se encuentra en el interior, específicamente en el corazón, simboliza más que todo sentimientos como amor, pasión, bondad y compasión. Teniendo en cuenta este significado, el maquillaje de la mujer tendrá presente una flor de loto simplificada, es decir solo tres pétalos en el centro de su cara y alrededor de esta irán las líneas geométricas.

En los otros dos espacios se maneja un maquillaje un poco más natural. Para el set de los paneles tanto el hombre como la mujer llevarán líneas negras a lo largo del cuerpo que perfilan y estilicen su figura, para acentuar sus movimientos. Para la mujer la gesticulación será muy importante en su actuación, es por esto que su maquillaje estará enfocado en acentuar la expresión de sus ojos y boca.

#### Mujer



Imágenes extraídas: <https://es.pinterest.com/pin/354377064411946353/> <https://es.pinterest.com/pin/354377064411946381/>



Imágenes extraídas: <https://es.pinterest.com/pin/199495458472922834/>  
<https://es.pinterest.com/pin/354377064412239151/>

<https://es.pinterest.com/pin/354377064412239673/>

## Hombre



Imágenes extraídas: <https://es.pinterest.com/pin/549228117031781193/> <https://es.pinterest.com/pin/354377064412016440/>

### 12.4 Vestuario.

El vestuario que se propone para el performance es minimalista, pues lo que prima son los patrones rectilíneos de su maquillaje. Para esto los personajes llevan una trusa, color negro tanto hombre como mujer, que dejará al descubierto sus brazos y piernas en donde se dibujarán con neón y pintura negra.

Para el artista, como se trata de un Dj y la idea es mostrar su esencia, su vestuario será causal, lo que normalmente utiliza en sus presentaciones manejando tonos oscuros (preferiblemente negro) para que no quede tan recargado en el espacio.



Dj Fauren.



Imagen extraída de: [http://wallpaperswide.com/tiesto\\_session-wallpapers.html](http://wallpaperswide.com/tiesto_session-wallpapers.html)

Mujer.



Imagen extraída de: <https://es.pinterest.com/pin/443112050819379462/> <https://es.pinterest.com/pin/354377064411426285/>

## Hombre



Imagen extraída de: <https://es.pinterest.com/pin/354377064412016571/> <https://es.pinterest.com/pin/354377064411426268/>

## 12.5 Desglose Arte.

SECUENCIA	DESCRIPCIÓN	ESCENOGRAFÍA	VESTUARIO	MAQUILLAJE
1	Fauren está en el set principal, camina hacia los equipos. Agarra los audifonos los pone en sus oídos y comienza a mezclar su canción.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Brazo del bailarín, aun no inicia su baile.	Paneles, humo	Pantalón	Natural - Líneas cuerpo
	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Bailarín estatico, se observan sus dedos moviendose al ritmo de la música.	Paneles, humo	Pantalón	Natural - Líneas cuerpo
	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Brazo de la bailarina.	Paneles, humo	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Boca bailarina	Paneles, humo	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Bailarina parpadea	Paneles, humo	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Boca del bailarín	Paneles, humo	Pantalón	Natural - Líneas cuerpo
	Fauren mezcla su canción, baila al ritmo de ella.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	2	Fauren está concentrado en mezclar su canción	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis
Bailarina hace un gesto con sus ojos y boca.		Paneles, humo	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
Fauren mezcla su canción y baila.		Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra	Natural
Boca bailarín.		Paneles, humo	Pantalón	Natural - Líneas cuerpo
Fauren mezcla su canción concentrado.		Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra	Natural
Pecho del bailarín, respira.		Paneles, humo	Trusa	Natural - Líneas cuerpo
Fauren baila		Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
Fauren hace un fade de audio				
Bailarín inicia su intro de coreografía.		Paneles, humo	Trusa	Natural - Líneas cuerpo
Fauren mezcla en el tornamesa.		Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra	Natural
Bailarina inicia su intro de coreografía		Paneles, humo	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
Bailarina hace un gesto y parpadea				
3	Bailarina descubre la estructura.	Paneles, humo	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
	Bailarina hace su intro			
	Bailarina hace su intro			
	Bailarina hace su intro	Humo y estructura	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas
	Se encuentran los dos bailarines, se miran fijamente			
Bailarina continúa la coreografía	Paneles, humo	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas	

4	Fauren mezcla su canción	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Bailarín inicia su intro de coreografía	Humo y estructura	Pantalón	Natural - Líneas cuerpo
	Bailarín hace un gesto.			
	Bailarín descubre la estructura.			
	Bailarín hace su intro.			
	Bailarines interactúan con la estructura	Humo y estructura	Trusa - Pantalón	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
	Bailan juntos	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Fauren mezcla en el tornamesa.			
	Fauren mezcla en el tornamesa			
	Fauren mezcla en el tornamesa.	Humo y estructura	Trusa - Pantalón	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
	Bailarines hacen su coreografía			
	Fauren mezcla en el tornamesa.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Bailarines interactúan con la estructura	Humo y estructura	Trusa - Pantalón	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
	Bailarín levanta la estructura	Humo y estructura	Pantalón	Natural - Líneas cuerpo
5	Fauren crea su canción en el estudio de sonido.	Estudio de sonido	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Fauren está concentrado componiendo su canción, sus ojos no se despegan de la pantalla del computador.			
	Fauren algunas notas en el sintetizador, para crear nuevos sonidos			
	Fauren compone su canción en el estudio de sonido			
	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Fauren observa lo que ha creado	Estudio de sonido	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Fauren sigue componiendo	Estudio de sonido	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Bailarines se mueven lentamente mientras el neón aparece por completo en la cara	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón		Pantalón	Natural
	Fauren manipula la consola de sonido	Estudio de sonido	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Fauren toca en el sintetizador			
	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón



	Se observa en la consola de sonido como se activan todos los canales de audio	Estudio de sonido		
	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Fauren crea su canción en el estudio de sonido.	Estudio de sonido	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	La bailarina mueve su cuerpo al ritmo de la música	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Fauren crea efectos con la consola de sonido	Estudio de sonido	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Los bailarines se dejan llevar por la creación del artista comienzan a bailar mientras sus cuerpos se llenan de neón	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Se observa a Fauren concentrado en la pantalla del computador.	Estudio de sonido	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Bailarín mueve su cuerpo al ritmo de la música	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Fauren compone su canción en el estudio de sonido	Estudio de sonido	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
6	Fauren regresa al set principal, camina hacia sus equipos.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Fauren termina su canción			
	Fauren camina hacia sus equipos			
	Bailarín mueve su cuerpo al ritmo de la música	Humo y estructura	Pantalón	Natural
	Fauren lanza polvo de color	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	El polvo que lanza Fauren, cae sobre el bailarín.	Humo y estructura	Pantalón	Natural
7	Fauren mezcla en el tornamesa.	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Bailarines hacen su coreografía de neón	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Se observa el patrón del set de neón			
	Bailarines se dejan llevar por la música.			
	Fauren está concentrado mezclando en el tornamesa	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tenis	Natural
	Bailarines hacen su coreografía de neón	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón

8	Bailarina hace sus pasos en la coreografía de neon	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Bailarina hace coreografía neon			
	Fauren Bailando y mezclando	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tennis	Natural
	Fauren Mesclando			
9	Bailarines en el patron del piso	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
	Fauren bailando al ritmo de la musica	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tennis	Natural
	Fauren Mesclando			
10	Fauren en el set principal	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tennis	Natural
	Bailarines bajo la luz neon	Patrón piso, estructura, humo	Trusa - Pantalón	Maquillaje Neón
11	Bailarines realizando la coreografía	Paneles, humo	Trusa - Pantalón	Natural - Líneas cuerpo
	Bailarin Usando una estructura en forma de cubo	Humo y estructura	Pantalón	Natural
	Bailarina realizando movientos suaves con la manos	Paneles, humo	Trusa	Maquillaje sencillo - resaltando los ojos, cabello recogido - Líneas cuerpo
	Fauren Mesclando	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tennis	Natural
	Bailarin rasgos del rostro	Humo y estructura	Pantalón	Natural
	Tornador de Fauren	Patrón fondo (luces led), humo y equipos	Casual: Pantalón, camiseta, chaqueta negra y tennis	Natural
	Set del Dj			
	Fauren bailando al ritmo de la musica			
	Mesclador y se ve las manos de fauren			
	Bailarines	Humo y estructura	Trusa - Pantalón	Natural
	Bailarines manipulando polvo			
	Bailarines manipulando polvo			
	Bailarines			
	Bailarines manipulando polvo			
Bailarin rasgos del rostro				

## 12.6 Presupuesto.

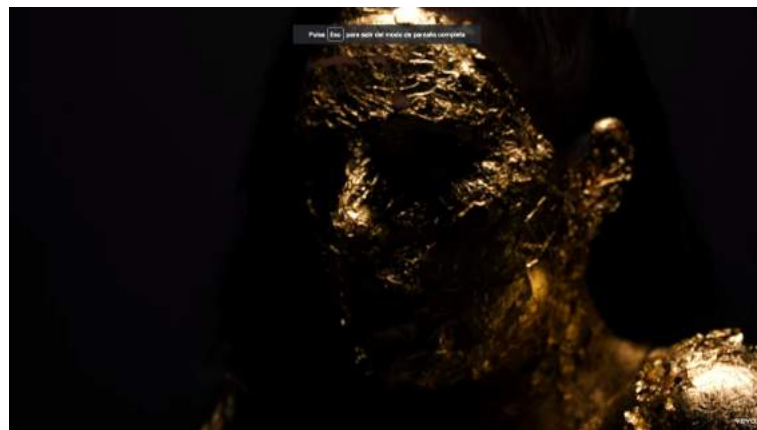
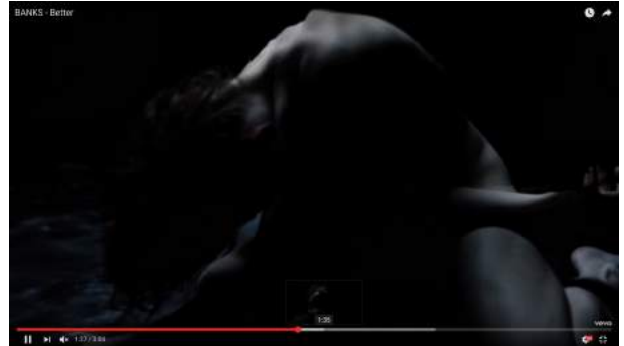
PRESUPUESTO ARTE					
ESPACIO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
SET 1 - ARTISTA	FONDO	Tira Luz Led	9 Rollos	\$33.000	\$297.000
		Adaptador sencillo	3	\$14.000	\$42.000
		Adaptador mediano	1	\$24.000	\$24.000
		Adaptador Grande	1	\$70.000	\$70.000
		Pintura Negra Panel	1	\$15.000	\$15.000
		Cuerda Marco	1 Rollo	\$20.000	\$20.000
	HUMO				\$25.000
	EQUIPOS				\$100.000
	POLVO DE COLOR		3 Kl	\$20.000	\$60.000
				<b>Total</b>	<b>\$653.000</b>
SET 2 - ARTISTA	Estudio de Sonido			0	0
				<b>Total</b>	<b>0</b>
SET 3- NEÓN	NEÓN	Luces	10	\$33.000	\$330.000
		Cable y enchufe	10	\$2.000	\$20.000
		Maquillaje			\$200.000
	ESTRUCTURA	Palos Madera	24	\$2.100	\$50.400
		Puntillas	1 Paquete	\$2.600	\$2.600
		Lija	3	\$1.000	\$3.000
	PISO	Cinta	2 Rollos	\$9.600	\$19.200
	VESTUARIO	Mujer			\$40.000
		Hombre			\$40.000
	HUMO			0	0
				<b>Total</b>	<b>\$705.200</b>
SET 4 - PANELES	PANELES	MDF	2	\$60.000	\$120.000
		Pintura 1/2 Galón	1	\$35.000	\$35.000
		Pintura 1/4 Galón	3	\$15.000	\$45.000
		Rodillos	2	\$6.900	\$13.800
		Brocha Mediana	1	\$9.000	\$9.000
		Brocha Pequeña	1	\$6.900	\$6.900
	HUMO				0
	NEÓN				0
				<b>Total</b>	<b>\$229.700</b>
SET 5 - Intro	ESTRUCTURA				0
	HUMO				0
	NEÓN				0
					<b>Total</b>
OTROS	CINTA	Gaffer	2	\$16.000	\$32.000
	NYLÓN		1	\$12.000	\$12.000
					<b>Total</b>
				<b>TOTAL ARTE</b>	<b>\$1.631.900</b>

## 13. PROPUESTA POSTPRODUCCIÓN

### 13.1 Ritmo y Montaje

El concepto del ritmo y el montaje es principalmente crear cortes y ritmos a través de la música. A partir de esto, se usará un montaje detallado pero que tenga fluidez con la sonoridad del track, esto quiere decir, que los planos deben tratar de expresar el concepto y también deben llevar el tempo y ritmo de la canción, o sea que se manejará un montaje acelerado, ya que el beat del techno oscila entre 120 y 150 bpm.

Dicho esto, como referente principal volvemos a encontrar el videoclip de la artista BANKS - Better, ya que, así como está planteado, este videoclip usa cortes y hace un muy buen manejo de los cortes a partir del beat de la canción.



Imágen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=uOsGx25HvmI> BANKS - Better

Imágen tomada de: <https://www.youtube.com/watch?v=uOsGx25HvmI> BANKS - Better

La idea es conectar los movimientos de los bailarines en diferentes espacios para jugar con el cambio de espacio sin generar un corte brusco, así mismo, también queremos darle una buena introducción al espacio. La coreografía de los bailarines será lo más importante ya que debe generar un ritmo visual que se puede generar a través de cortes. Mientras que para el DJ la idea es que aparezca de manera intermitente, para así dar la sensación que lo mantiene a él detrás de todo este mundo místico del videoclip.

## 13.2 Colorización y Finalización

El uso de efectos también estará presente en el proyecto, efectos como el letterbox le darán al videoclip un look más profesional y entra dentro de los parámetros de la música electrónica, dando una sensación de wide screen. A su vez, se usarán efectos como la yuxtaposición de planos con baja opacidad para marcar el beat de la coreografía, y así darle más ritmo al videoclip.

Dicho esto, el look de la colorización tendrá un aspecto futurista que dará a ver, con colores fuertes y contraste altos, una uniformidad en el videoclip que haga entender que todo está dentro del mismo universo, así mismo, se usará chroma en el set de los bailarines en el escenario de los paneles para poder llegar a esos colores muy saturados, y así seguir con el tono planteado.



Ejemplo de proceso de grabación para el efecto de letterbox.  
Imagen tomada de: <http://www.highdefdigest.com/images/post/8/8694/original.pjpeg>

## **14. PROPUESTA DE PRODUCCIÓN**

### **14.1 Consecución de Recursos**

Con el fin de lograr una producción de calidad, cubrir cada departamento con todos los requerimientos que se necesitan desde pre-producción, producción y postproducción.

Se planteó que se van a recolectar la suma de \$2.000.000 de pesos para los departamentos de Dirección, Fotografía y Arte, pero observamos que debíamos subir el presupuesto \$1.000.000 de pesos con el fin de tener un colchón al momento de salir a rodaje, para esto decidimos hacer dos rifas las cuales cada una se desarrollaron de la siguiente forma:

#### **Primera Rifa**

La primera rifa consiste en vender 100 boletas cada una a un valor de \$2000 pesos con el fin de recolectar 200 mil pesos, una vez se obtenga ese dinero se entregarán 100 mil pesos de premio, 50 mil se utilizaran para imprimir las boletas de la rifa y los 50 mil restantes quedaron para otros gastos.

La rifa consiste en que jugaba en una sola semana, cada persona del grupo debía vender 33 boletas y responder por la suma de \$66.000 pesos de la rifa que jugó el 03 de julio de 2016.

#### **Segunda Rifa**

La segunda rifa consiste en que cada integrante debía vender 20 boletas, cada boleto con un valor de \$30.000 pesos, cada integrante debe responder con el valor de \$600.000 pesos para lograr una suma de \$1.800.000 pesos.

Para llevar a cabo esta rifa teníamos un plazo de 2 semanas para vender estas 20 boletas, la rifa jugaba con las últimas dos cifras de la Lotería de Boyaca el día 17 de julio del 2016.

#### **Aporte individual**

Cada integrante realizó un aporte de \$400.000 pesos para completar la suma planteada desde un principio para la producción y postproducción del videoclip; este aporte se debía realizar entre las fechas del 15 de julio al 20 de julio como fecha máxima para la entrega del dinero.

Para el 20 de julio ya contábamos con los 3.000.0000 (tres millones de pesos) para la compra de todo lo requerido del departamento de arte, finiquitar los arreglos de la

alimentación, cuadrar los transportes, comprar lo requerido del departamento de fotografía y dejar una parte para los días de rodaje para imprevistos.

## 14.2 Presupuesto Planteado

En la pre-producción se planteó un presupuesto de 2.931.495 para la Producción del videoclip P.R.S.

FORMATO DE PRESUPUESTO GENERAL DEL CORTOMETRAJE				
ITEM	De Person	Cant. Días	Valor Unit.	Subtotal
<b>PRODUCCIÓN</b>				
<b>LOGÍSTICA</b>				
Transporte personas y carga terrestre	10	1	10.000	\$ 200.000
Alimentación	20	5	35.000	\$ 500.000
Caja menor de Producción				\$ 100.000
<b>LOCACIONES</b>				
Tarifa locaciones	0	2	0	\$ 0
Reparación y daños en locaciones	0	0	0	\$ 50.000
<b>ELENCO</b>				
Protagonicos	1	1	0	\$ 0
Secundarios	2	1	0	\$ 0
Figurantes	0	1	0	\$ 0
Extras y dobles	0	0	0	\$ 0
<b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>				<b>\$ 850.000</b>
<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b>				
<b>PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE</b>				
Maquillador	1	1	200.000	\$ 200.000
Asistente(s) de maquillaje	0	0	0	\$ 0
Modiata-sastre	0	0	0	\$ 0
<b>MATERIALES DE ARTE, ESCENO- GRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO</b>				
FX (efectos especiales en escena: disparos, explosiones, juegos pirotécnicos, vehículos, etc.)	0	0	0	
Compras y alquileres ambientación (incluye vehículos en escena)	0	2	0	\$ 417.000
Compras y alquileres escenografía	0	2	0	\$ 705.200
Compras y alquileres utilería	0	2	0	\$ 229.700
Compras y alquileres vestuario	2	1	80.000	\$ 80.000
Compras y alquileres maquillaje	0	0	0	\$ 0
<b>TOTAL DIRECCIÓN DE ARTE</b>				<b>\$ 1.631.900</b>



<b>DIRECCION DE FOTOGRAFIA</b>				
<b>EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES</b>				
Alquiler Camaras	0	2	0	\$ 0
Alquiler planta o generador	0	0	0	\$ 0
Compras misceláneas de Departamento de fotografia	0	2	0	\$ 100.000
<b>TOTAL DIRECCIÓN DE FOTOGRAFIA</b>				<b>\$ 100.000</b>
<b>DISEÑO SONORO</b>				
<b>MATERIALES DE SONIDO</b>				
Compras misceláneas de sonido	0	0	0	\$ 0
<b>MÚSICA</b>				
honorarios músicos y compositor	0	0	0	\$ 0
<b>TOTAL DISEÑO SONORO</b>				<b>\$ 0</b>
<b>PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN</b>				
<b>COPIAS</b>				
Copias película	0	0	0	\$ 40.000
<b>PUBLICIDAD Y PAUTA</b>				
Impresión material promocional (Poster)	0	0	0	\$ 40.000
Label-Caratula				\$ 30.000
<b>DISTRIBUCIÓN</b>				
Festivales y muestras internacionales	0	0	0	\$ 50.000
Festivales y muestras Nacionales-Locales				\$ 50.000
<b>TOTAL PROMOCION Y DISTRIBUCION</b>				<b>\$ 210.000</b>
<b>SUBTOTAL</b>				<b>\$ 2.791.900</b>
<b>IMPREVISTOS</b>				<b>\$ 139.595</b>
<b>TOTAL</b>				<b>\$ 2.931.495</b>



## Presupuesto Ejecutado

FORMATO DE PRESUPUESTO GENERAL DEL CORTOMETRAJE				
ITEM	. De Person	Cant. Días	Valor Unit.	Subtotal
<b>PRODUCCIÓN</b>				
<b>LOGÍSTICA</b>				
Transporte personas y carga terrestre	10	1	10.000	\$ 262.800
Alimentación	20	5	28.838	\$ 525.600
Caja menor de Producción				\$ 100.000
<b>LOCACIONES</b>				
Tarifa locaciones	0	2	0	\$ 0
Reparación y daños en locaciones	0	0	0	\$ 0
<b>ELENCO</b>				
Protagonicos	1	1	0	\$ 0
Secundarios	2	1	0	\$ 0
Figurantes	0	1	0	\$ 0
Extras y dobles	0	0	0	\$ 0
<b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>				<b>\$ 888.400</b>
<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b>				
<b>PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE</b>				
Maquillador	1	1	200.000	\$ 280.000
Asistente(s) de maquillaje	0	0	0	\$ 0
Modiata-sastre	0	0	0	\$ 0
<b>MATERIALES DE ARTE, ESCENO- GRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO</b>				
FX (efectos especiales en escena: disparos, explosiones, juegos pirotécnicos, vehicu- los, etc.)	0	0	0	
Compras y alquileres ambientación (inclu- ye vehículos en escena)	0	2	0	\$ 417.000
Compras y alquileres escenografía	0	2	0	\$ 780.850
Compras y alquileres utilería	0	2	0	\$ 335.400
Compras y alquileres vestuario	2	1	80.000	\$ 110.000
Compras y alquileres maquillaje	0	0	0	\$ 0
<b>TOTAL DIRECCIÓN DE ARTE</b>				<b>\$ 1.923.250</b>

<b>TOTAL DIRECCIÓN DE FOTOGRAFIA</b>				<b>\$ 70.000</b>
<b>DISEÑO SONORO</b>				
<b>MATERIALES DE SONIDO</b>				
Compras misceláneas de sonido	0	0	0	\$ 0
<b>MÚSICA</b>				
honorarios músicos y compositor	0	0	0	\$ 0
<b>TOTAL DISEÑO SONORO</b>				<b>\$ 0</b>
<b>PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN</b>				
<b>COPIAS</b>				
Copias película	0	0	0	\$ 40.000
<b>PUBLICIDAD Y PAUTA</b>				
Impresión material promocional (Poster)	0	0	0	\$ 30.000
Label-Caratula				\$ 0
<b>DISTRIBUCIÓN</b>				
Festivales y muestras internacionales	0	0	0	\$ 50.000
Festivales y muestras Nacionales-Locales				\$ 50.000
<b>TOTAL PROMOCION Y DISTRIBUCION</b>				<b>\$ 170.000</b>
<b>SUBTOTAL</b>				<b>\$ 3.051.650</b>
<b>IMPREVISTOS</b>				<b>\$ 152.583</b>
<b>TOTAL</b>				<b>\$ 3.204.233</b>

En este presupuesto final se observa que la producción total del videoclip fue de \$3.051.650, se subieron costos en el departamento de arte, de fotografía y producción; se puede deducir que del presupuesto planteado inicialmente, que corresponde a un valor de \$2.931.495, aumentó \$120.200 pesos.

### 14.3 Flujo de Caja

## Flujo de caja

	Sem 1 (27jun-3jul)	Sem 2 (4jul-10jul)	Sem 3(11jul-17jul)	Sem 4 (18jul-24jul)	Sem 5 (25jul-31jul)	Sem 6 (1ago-7ago)	Total
<b>Saldo inicial</b>	0	200000	150000	1927200	2306450	45050	
<b>Ingresos</b>							
Rifa 1	200000	0	0	0	0	0	200000
Rifa 2	0	0	1800000	0	0	0	1800000
Aporte Voluntario	0	0	0	1100000	0	0	1100000
<b>Total Ingresos</b>	200000	0	1800000	1100000	0	0	3100000
<b>Egresos</b>							
Gastos Departamento de Arte	0	0	22800	229850	1670600	0	1923250
Gastos Logística de Producción		50000	0	390900	490800	0	931700
Gastos de otros Departamentos	0	0	0	0	0	0	0
Pago proveedores	0	0	0	0	0	0	0
Pago Alquiler	0	0	0	100000	0	0	100000
Pagos Publicidad	0	0	0	0	0	0	0
Imprevistos	0	0	0	0	100000	0	100000
	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total Egresos</b>	0	50000	22800	720750	2261400	0	3054950
<b>Flujo de caja económico</b>	200000	150000	1927200	2306450	45050	45050	
<b>Financiamiento</b>							
Préstamo recibido	0	0	0	0	0	0	0
Pago de préstamos	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total Financiamiento</b>	0	0	0	0	0	0	0
<b>Flujo de caja financiero</b>	200000	150000	1927200	2306450	45050	45050	

Una vez los días de rodaje culminaron, quedó un monto de \$45.050, esta suma se usará para la distribución en físico de algunas copias del videoclip.

También se observa que fue una producción en la que se obtuvo y se mantuvo un presupuesto ajustado, donde el presupuesto que se planteó tuvo un leve margen de error, pero se pudo cubrir con el dinero que se tenía en imprevistos, logrando así que la producción se llevará a cabo sin ningún contratiempo.

#### 14.4 Legalización

##### Rendición de Cuentas

<b>Total Dinero Ingresos</b>	<b>\$ 3.100.000</b>
<b>Total Dinero Egresos</b>	<b>\$ 3.054.950</b>
<b>Total Dinero No Ejecutado</b>	<b>\$ 45.050</b>

A Continuación se observará la legalización del departamento de arte y del departamento de producción:

##### Departamento de Arte.

	<b>ITEM</b>	<b>NOMBRE (almacen)</b>	<b>No. Recibo o fecha</b>	<b>Total</b>
<b>1</b>	Cubo Madera	Maderas José Mario Beltran	nit:113.832.247-1	\$120.000
<b>2</b>	pinzas	Los Tres Elefantes	nit:860030478-5	\$11.800
<b>3</b>	polvos	Bauhaus	1020786829 / 26-07-2016	\$60.000
<b>4</b>	Nylon	Homecenter	nit: 800242106-2	\$51.600
<b>5</b>	Trusa	Los Tres Elefantes	nit: 860030478-5	\$80.600
<b>6</b>	Cinta	Panamericana	nit: 830037946-3	\$9.800
<b>7</b>	Humo	El zorro Electrónico	nit: 19.251.724-1 / 26-07-2016	22.500
<b>8</b>	Cable	Homecenter	nit: 800242106-2 / 27-07-2016	\$78.200
<b>9</b>	Pintura	Homecenter	nit: 800242106-2 / 25-07-2016	\$50.700
<b>10</b>	Luces LED	LED office	No. 2088 / 26-07-2016	\$405.000

11	Consola	Esteban Medina	CC 1.136.884.522/ 27-07-2016	\$100.000
12	Paneles	Homecenter	nit: 800242106-2 / 22-07-2016	\$229.844
13	Listones de Madera	Homecenter	nit: 800242106-2 / 22-07-2016	\$50.400
14	Luces Neon	ElectroLuminarias	nit: 79821227-5	\$350.000
15	Luz Negra	Mundial de Tecniluminación	nit: 36172322-5 / 16- 07-2016	22.800
			<b>TOTAL</b>	<b>\$1.923.250</b>

### Departamento de Producción

	ITEM	NOMBRE(almacen)	No. Recibo o Fecha	Total
1	Almuerzo (individual)	Universidad de La Sabana	nit: 860075558-1 / 27-07-2016	\$5.400
2	Agua	Agua San Martín	nit: 900813261-1	\$15.500
3	Almuerzos	Gloria Morales	CC. 46.350.623 / 27-07-2016 / 31-07.2016	\$248.000
4	Mercado (refrigerios)	Alkosto	nit: 890900943-1	\$410.000
5	Peajes y Parquaderos	Peaje de los andes U. Sabana	nit: 830002623-9 nit: 860075558-1	\$169.500
6	Gasolina	Terpel	CC 1020786829	\$83.300
			<b>TOTAL</b>	<b>\$931.700</b>

## 14.5 Cronograma

JUNIO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
		Reunión grupo: -Definir tesis (idea general) -Asignación cargos -Definir tutor	Convocatoria / Búsqueda artista.			
6	7	8	9	10	11	12
Convocatoria/ Búsqueda artista.			Reunión grupo: -Definición concepto estructura del videoclip. -Elección artista -Acuerdo fechas de rodaje y entregas de producción.	Trabajo independiente en propuestas de dirección.	Reunión Artista: Planteamiento del proyecto, definición de canción, acuerdo fechas de entrega y rodaje.	Trabajo independiente en propuestas de dirección.
Trabajo independiente en el concepto desde cada departamento	Trabajo independiente en el concepto desde cada departamento	Trabajo independiente en el concepto desde cada departamento				
13	14	15	16	17	18	19
Dirección entrega referentes al artista de lo que se esta buscando trabajo independiente propuesta de dirección.	trabajo independiente propuesta de dirección.	Dirección define cambios en la canción. trabajo independiente propuesta de dirección.	Entrega propuesta de dirección.	trabajo independiente propuesta de dirección de arte	trabajo independiente propuesta de dirección de arte	trabajo independiente propuesta de dirección de arte
20	21	22	23	24	25	26
trabajo independiente propuesta de dirección de arte	trabajo independiente propuesta de dirección de arte	Entrega propuesta dirección de arte.	Dirección revisa nueva propuesta de canción del artista. Reunión grupo: -Revisión de propuestas. -Inicio trabajo en documento escrito (marco teórico- estado del arte).	Trabajo en marco teórico y estado del arte.	Producción y Dirección de arte inician creación de presupuesto para arte, hacen cotizaciones. Trabajo en marco teórico y estado del arte	Trabajo en marco teórico y estado del arte.
Reunión Asesoría Tesis: -Reunión con el profesor Mauricio Tamayo -Planteamiento de tesis y concepto. -Correcciones concepto y asignación de tareas.						
27	28	29	30			
Artista entrega la canción finalizada. Reunión Asesoría Tesis: -Revisión cronograma y avances del marco teórico.	Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.	Reunión de grupo: -Correcciones cronograma -Elección de asistentes y Director de fotografía.	Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.			
JULIO						
				1	2	3
				Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.	Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.	Trabajo independiente propuesta de producción. Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.
4	5	6	7	8	9	10
Trabajo independiente propuesta de producción.	Trabajo independiente propuesta de producción.	Reunión de grupo: -Producción presenta su plan de consecución de recursos.	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos.
Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.	Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.		Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.	Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.	Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.	Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.
11	12	13	14	15	16	17
Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos
Trabajo en correcciones del marco teórico y estado del arte.	Entrega propuesta de producción. Reunión de grupo: -Revisión marco teórico. -Reserva de equipos y estudio de tv para grabación.	Trabajo en guión técnico	Trabajo en guión técnico	Trabajo en guión técnico	Prueba foto y arte con neón. Reunión con los bailarines.	Trabajo en guión técnico

18	19	20	21	22	23	24
Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos	Consecución de recursos
Preproducción arte	Preproducción arte	Preproducción arte	Preproducción arte	Preproducción arte	Preproducción arte	Preproducción arte
Trabajo en guión técnico	Trabajo en guión técnico	Entrega Guión técnico	trabajo story board	trabajo story board	Entrega Propuesta dirección de fotografía y montaje. trabajo story board	trabajo story board
25	26	27	28	29	30	31
trabajo story board	Reunión Asesoría Tesis: -Entrega documento escrito y plan de rodaje.	Entrega Story board	Preproducción arte	Montaje	Rodaje	Rodaje
Preproducción arte	Preproducción arte	Preproducción arte				
<b>AGOSTO</b>						
1	2	3	4	5	6	7
Edición	Edición	Edición	Edición	Edición	Edición	Edición
8	9	10	11	12	13	14
Reunión Asesoría Tesis: -Entrega primer corte edición.	correcciones edición	correcciones edición	Reunión Asesoría Tesis: -Entrega corte final de edición.	correcciones finales	correcciones finales	correcciones finales.
15	16	17	18	19	20	21
<b>ENTREGA TESIS.</b>						
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

## 14.6 Locaciones

Para este producto audiovisual se usarán las instalaciones de la Facultad de Comunicación de La Universidad de La Sabana, el estudio de televisión lo usaremos los días 27, 28, 30 y 31 de julio, el día 27 será todo el montaje del departamento de arte, el 28 será el primer día de rodaje desde la 1pm hasta las 11 pm, el 30 será para montar 3 sets y toda la parte de fotografía para llegar el domingo 31 para el segundo día de rodaje desde las 8 am hasta las 5pm donde grabaremos con los bailarines.

## 14.7 Campaña de Promoción

Una vez se termine toda la postproducción y el producto audiovisual esté completamente finalizado el videoclip P.R.S. del Dj FAUREN, se esperará a que la canción sea lanzada por la disquera del artista, 2 semanas después se lanzará el videoclip por plataforma virtual como lo es youtube, vimeo.

Se compartirá por redes sociales como lo son facebook, twitter, instagram, para acompañar la campaña de su último sencillo, una vez se difunda este sencillo, se espera una gran acogida por su público que está en constante crecimiento, en latinoamérica no es muy amplio, debido a que es un género que hasta ahora esta tomando fuerza en esta parte del hemisferio occidental sin embargo FAUREN tiene gran acogida en países como Alemania, Ucrania, Países Bajos entre otros países de Europa Occidental.

## 15. CONCLUSIONES

### 15.1 Resultados Finales

#### DIRECCIÓN.

Los resultados finales de la propuesta de dirección se cumplieron en su mayoría, en unos más que en otros, como por ejemplo, los aspectos de fotografía y arte se lograron en su totalidad, mientras que el concepto pasa a tener una noción un poco más allá de lo experimental. La edición juega un gran papel en este proyecto ya que lleva todo el ritmo de la canción, pese a que sea tan repetitiva. Principalmente el mayor reto fue dar un gancho visual para mantener la atención del espectador.

#### Tratamiento Narrativo:

A través de la explicación del concepto de la agonía del eros, la idea era crear un universo donde el concepto se pudiese plasmar en su totalidad, mediante la danza, dicho esto se obtuvieron los siguientes resultado visuales:

Primero se jugó con la introducción de los personajes, luego de esto se empezó a introducir como tal el concepto a través de el baile y, de un juego para poder juntarse y llegar a la representación de la agonía del eros.

Sin embargo, el concepto como tal no se ve plasmado de manera superficial, sino más bien dentro del videoclip, de cierto modo lo que dijimos en el tratamiento narrativo; Un videoclip que experimenta con el concepto, más no lo plasma en su naturalidad.







*Videoclip P.R.S. - Fauren*

Desde la fotografía:

Los planos y el lenguaje visual propuesto para la dirección de fotografía se logró en la mayoría de sus aspectos.

Ambientes futuristas y valores de planos variados, según lo propuesto, fueron aquellos elemento que se incluyeron y se tuvieron en cuenta durante el rodaje, así mismo, la iluminación cumple con los aspectos futuristas del concepto y del misterio que se quiere dar en ciertos momentos en este universo narrativo.



Propuesto:



Resultado:



*Videoclip P.R.S. - Fauren*

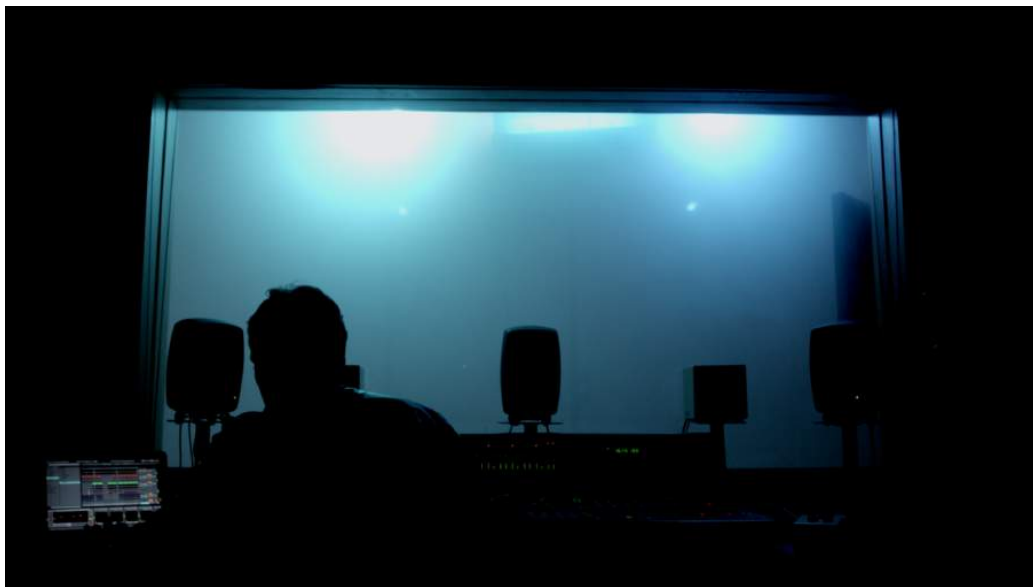
Desde la dirección de arte:

Según lo propuesto, la dirección de arte estaba dividida en 2 sets, el primero es el set del Dj que tendría una estructura que lo representaría de fondo, en la que él estaría metido y se vería como un personaje místico, enaltecido. Así mismo, dentro del espacio del Dj estaría el set de sonido, dónde se vería más como un productor musical que un artista.

En segundo lugar está el set de los bailarines, en este se haría la exploración del concepto y se trataría de lograr una coreografía que lo representara.

En la dirección de arte se propuso la estructura del Dj, que se logró; los paneles en el segundo set y el maquillaje de neón, estos son los resultados:

### Set Artista.



*Videoclip P.R.S. - Fauren*





*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*

## DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA.

Los resultados logrados en este producto audiovisual con respecto a la iluminación, valores de planos propuestos inicialmente desde el departamento de fotografía se cumplen en su gran mayoría, a continuación observaremos una comparación entre los elementos planteados desde la propuesta y sus referentes con el look y los efectos alcanzados visualmente.

### Set 1 - Artista



*Videoclip The Realness – RuPaul: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=9jrUibTfAVI>*

Con un efecto futurista, el primer set involucra tres luces Kino que refuerzan el color azul de las luces LED (fondo del set); dos luces Arri de 450 y 250 voltios respectivamente, la primera para iluminar al DJ y su tornamesa y la segunda apunta directamente al lente de la cámara, que, mezclado con humo, da como resultado un rojo difuminado en los costados del lente.



Videoclip P.R.S. - Fauren

## Set 2 - Artista



Película *Eternal Sunshine Of A Spotless Mind* - Michel Gondry (2004): Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=NTmlNigifSI>

Para el segundo set de Fauren se quería lograr una tonalidad completamente azul, con contrastes negros, para este se montaron dos luces arri y una luz kino dentro del estudio de sonido y se difumino con humo las luces, aclaramos que se lleno todo el estudio de humo para iluminar toda la parte de post-producción del estudio, como se observa en la imagen de resultado.





Videoclip P.R.S. - Fauren

### Set 3 - Bailarines



Videoclip You and Your Friends– Wiz Khalifa ft. Snoop Dogg & Ty Dolla \$ign : Imagen extraida de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Jw3khjPvTPw>

Para este escenario se quería lograr una iluminación uniforme, como se ve en la imagen de referencia, del videoclip de Snoop Dog ft Wiz Khalifa, donde se manejaron cuatro colores para los paneles, el resultado fue muy satisfactorio, se obtuvo el efecto esperado, la iluminación de los paneles quedó completamente uniforme.

La iluminación del bailarín se manejo una luz arri completamente cenital con un difusor cuadrado para repartir la luz por todo el cuerpo del sujeto.



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



## Set 4 - Bailarines



Videoclip The Realness – RuPaul: Imagen extraída de: <https://www.youtube.com/watch?v=9jrUibTfAVI>

Para este set fue más complicado lograr la iluminación esperada debido a que para reflejar esa pintura neon como se observa en la imagen de referencia, se necesitan luces de neon de una gran intensidad, para este se compraron 10 luces de neon de 125v, so logró en gran parte el objetivo pero se esperaba que fuera una mejor iluminación.



Videoclip P.R.S. - Fauren

## Set 5 - Bailarines



Imagen extraida de: [http://farm7.static.flickr.com/6181/6122647766\\_6651a5bd01\\_o.jpg](http://farm7.static.flickr.com/6181/6122647766_6651a5bd01_o.jpg)

Este set se propuso un contraluz para los bailarines, durante el rodaje se decidió que no fuera el contraluz tan marcado sino que fuera un poco más diagonal para que no se perdiera por completo las dimensiones de los cuerpos de los bailarines.

En la mayoría de tomas en este set se logra el contraluz y permite que los bailarines no se pierdan en el fondo y se pueda observar como se marca la coreografía en este set.



*Videoclip P.R.S. - Fauren*

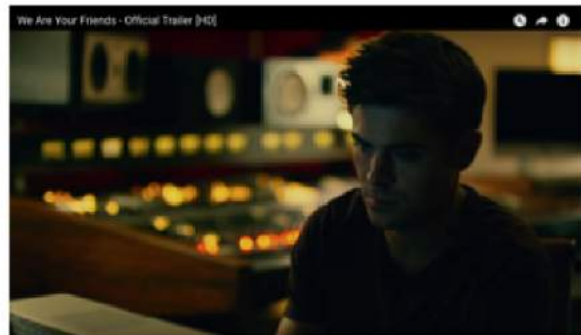
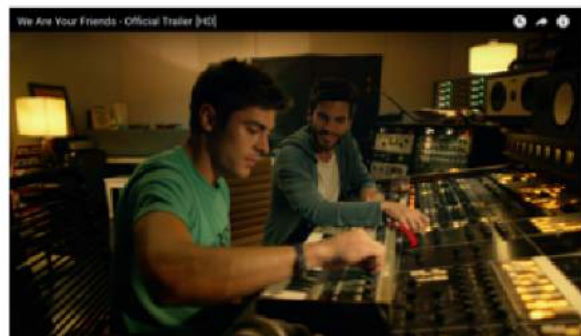
## DIRECCIÓN DE ARTE.

Los resultados alcanzados en el videoclip respecto al concepto y ambientación planteados desde el departamento de arte se cumple en su totalidad las expectativas propuestas. Los espacios y la caracterización de los personajes son fieles a sus referentes, conservando los elementos que desde un inicio fueron estipulados y manteniendo la gama cromática asignada para cada escenario.

### Artista

- Set 1: Desde el departamento de arte se planteó el uso de un estudio de sonido profesional, para esto se utilizó el estudio de la Universidad de La Sabana. En la primera imagen está el referente de lo propuesto desde arte y en las dos siguientes se muestra el resultado obtenido.

Referente.



Película *We Are Your Frinds* - Max Joseph (2015): Imagenes extraidas de: <https://www.youtube.com/watch?v=gZzAeYWXFpk>

Resultado final.



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



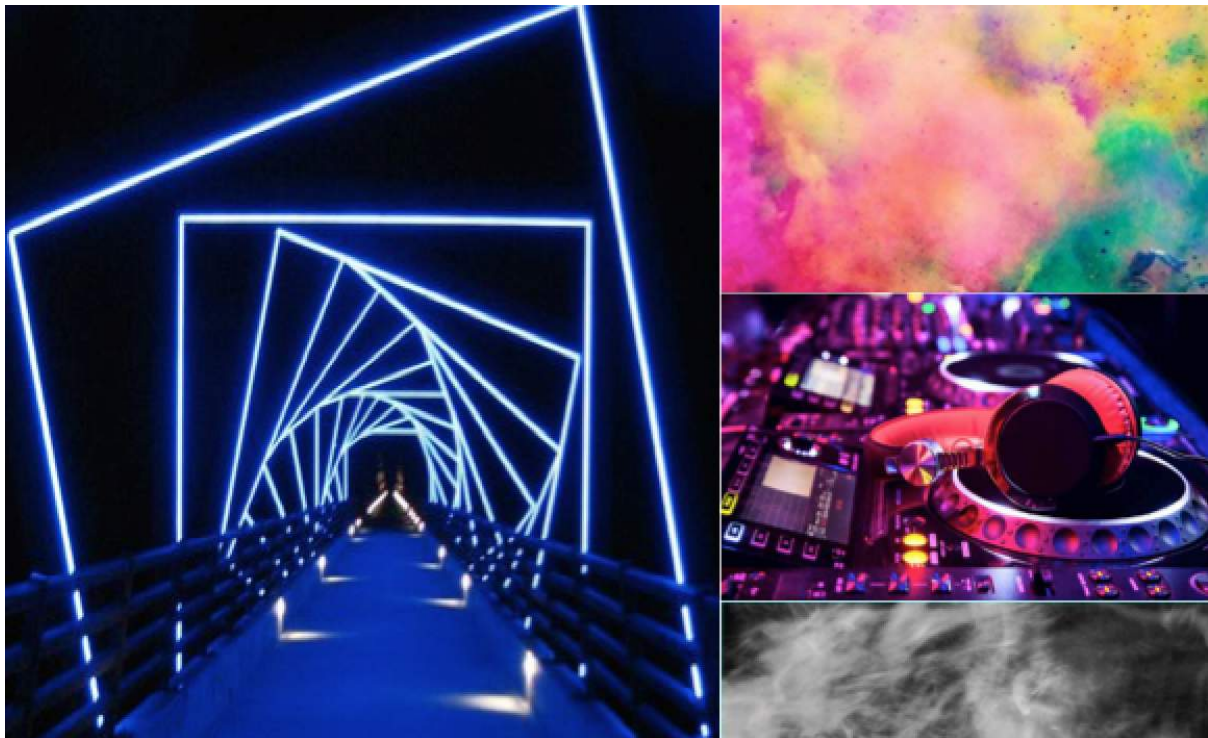
*Videoclip P.R.S. - Fauren*

- Set 2: El segundo espacio del artista, estaba propuesto para ser el escenario principal, pues es en este en donde el se ve en su faceta de Dj. Visualmente el set está planteado con un patrón luminoso en el fondo y en el centro iría Fauren con sus equipos de mezcla (tormanemesa y sintetizador), acompañado de polvo que sería lanzado esporádicamente.

Para darle vida a la idea se utilizaron luces LED de color azul en la creación del fondo, tal como aparece en el moodboard. El resultado obtenido conserva la esencia del patron, líneas que forman cuadrados, pero en el fondo se hizo una variación creando una unión un poco más geométrica y omitiendo la espiral de la imagen de referencia.

Respecto al polvo este se utilizó de acuerdo a la paleta de color planteada para este set (gama de azules) y el vestuario del artista cumple con lo propuesto desde el inicio.

Moodboard.



*Imágenes extraídas de:* <https://es.pinterest.com/pin/493847915363137954/> <http://dingox.com/top10/las-10-mejores-djs-mujeres-del-distrito-federal-mexico.html>  
<https://es.pinterest.com/pin/531284087266876907/> <https://es.pinterest.com/pin/323696291944998528/>



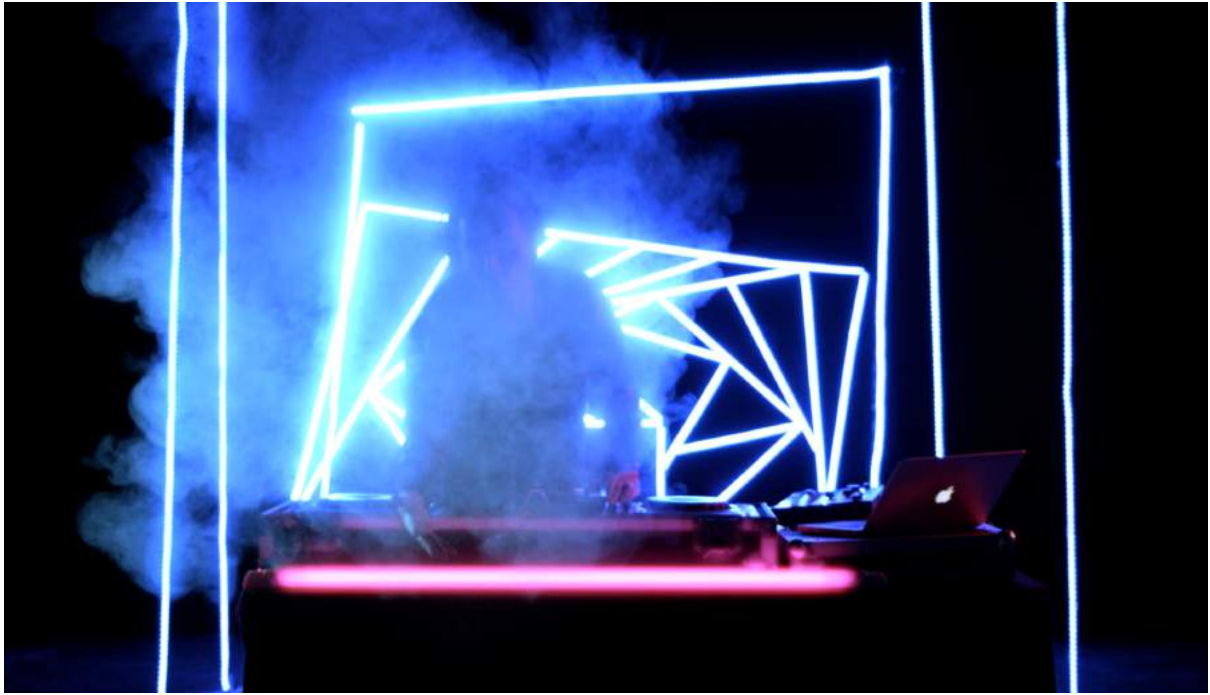
Resultado final.



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*

### Performance

- Set 1: Este espacio corresponde al momento de neón del videoclip, para la creación de este se había planteado que lo principal en escena sería el maquillaje de neón y solamente se haría un patrón en el suelo que evocará el escenario principal del Dj.

Tal como se propuso el resultado alcanzado cumple con estados dos condiciones, el patrón en aunque no es el mismo se asimila al del fondo del artista. El maquillaje cumple con lo estipulado desde dirección de arte, está compuesto por figuras geométricas y en el centro de la frente la mujer tiene dos pétalos que evocan la flor de loto.

Lo único que varío de la idea original fue el uso de humo en el set, pues visualmente opacaba la pintura y se perdía la definición de los cuerpos.



Moodboard.

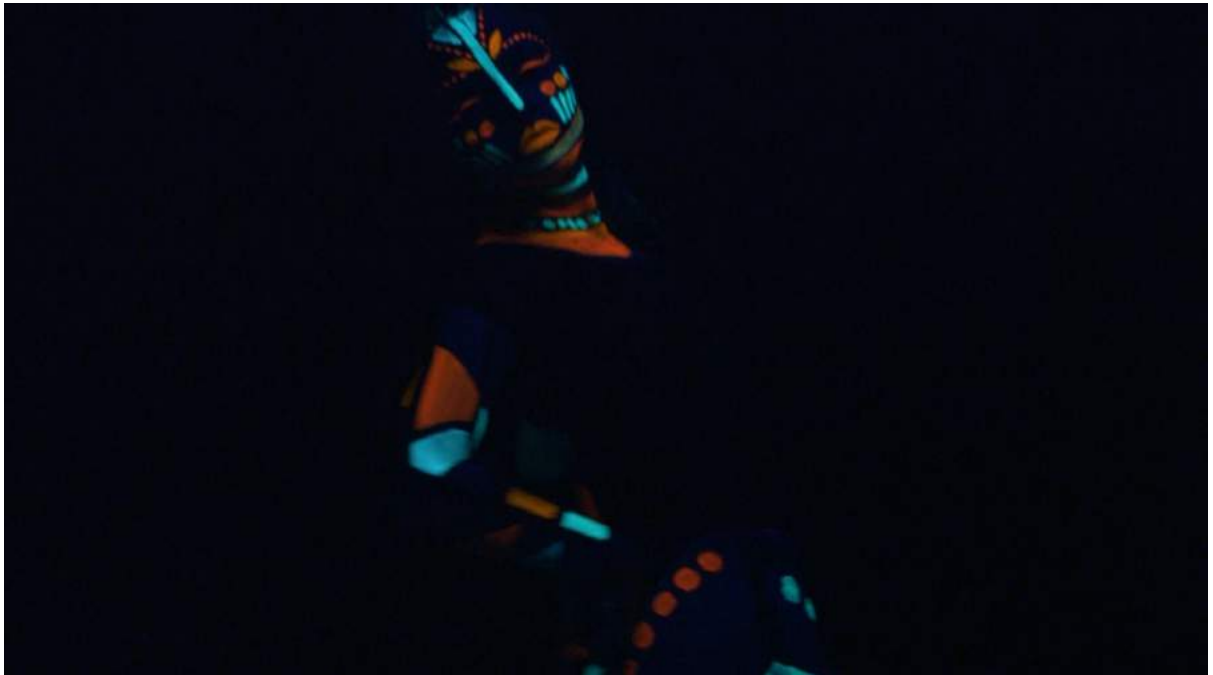


Imágenes extraídas: <https://es.pinterest.com/pin/323696291944998528/> <https://es.pinterest.com/pin/354377064411946381/>  
<https://es.pinterest.com/pin/493847915363137954/>

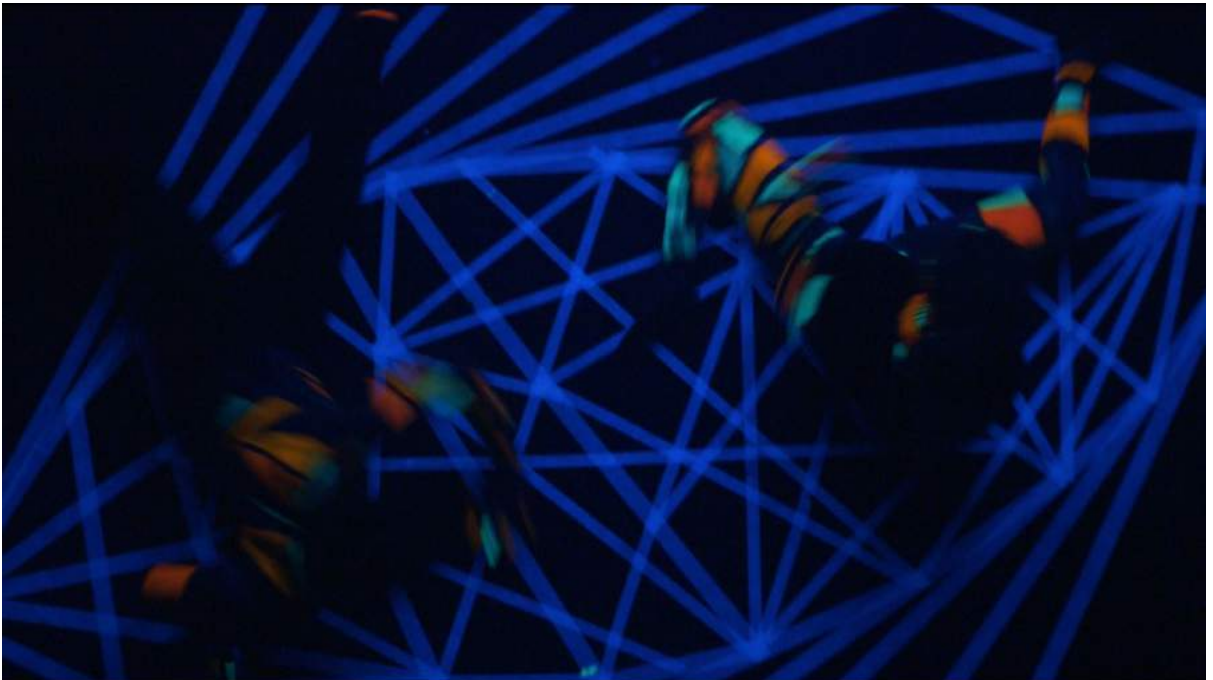
Resultado final



Videoclip P.R.S. - Fauren



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*

- Set 2: Este espacio estaba planteado para ser un momento de transición del concepto en donde este fuera interiorizado y comprendido por los personajes, para lograr esto desde arte se propuso que el set fuera monocromático, manteniendo los cuatro colores principales del maquillaje de neón como preámbulo a este. Los fondos estarían acompañado de un maquillaje basado en líneas negras con el fin de darle más fuerza a los movimientos corporales y evocar los otros momentos del videoclip, adicionalmente para la mujer se marcarían los ojos y los labios.

Al igual que el set de neón el humo no permitía una clara definición de los movimientos por eso fue eliminado de escena durante el rodaje. El resto de elementos se mantuvieron, paneles de color verde y naranja para ella y azul y amarillo para el.

Moodboard.



Imágenes extraídas: <https://es.pinterest.com/pin/87749892715887764/> <https://es.pinterest.com/pin/323696291944998528/>

Resultado final.



Videoclip P.R.S. - Fauren



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*





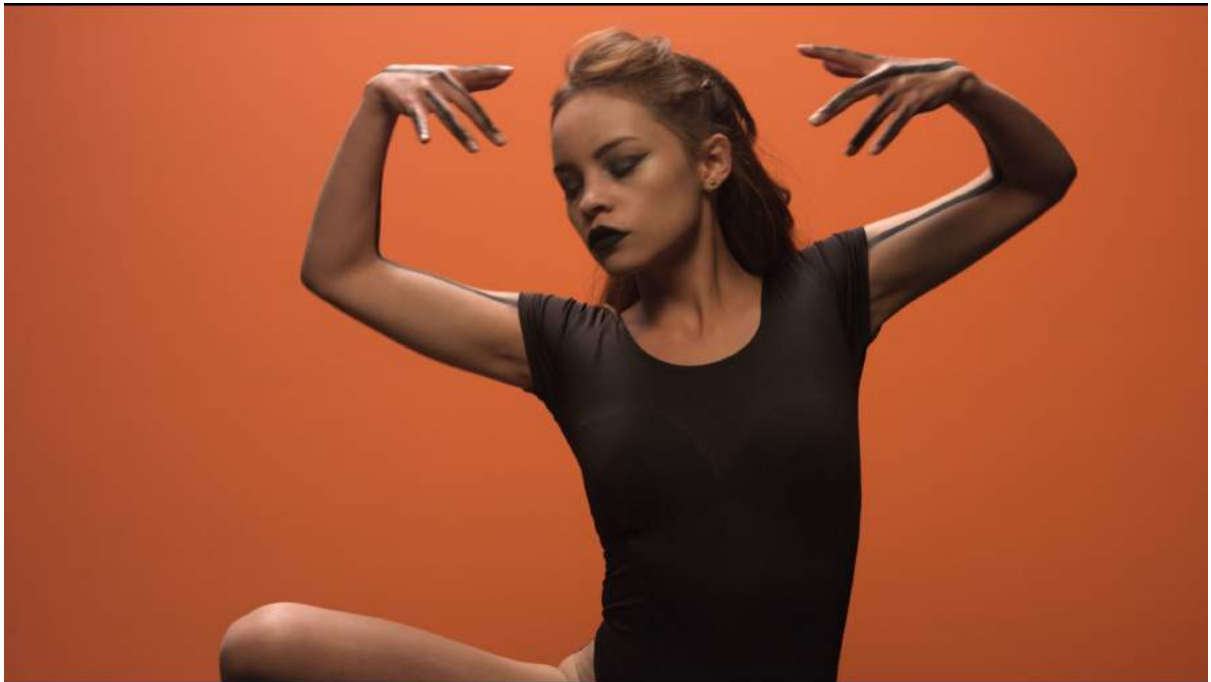
*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*





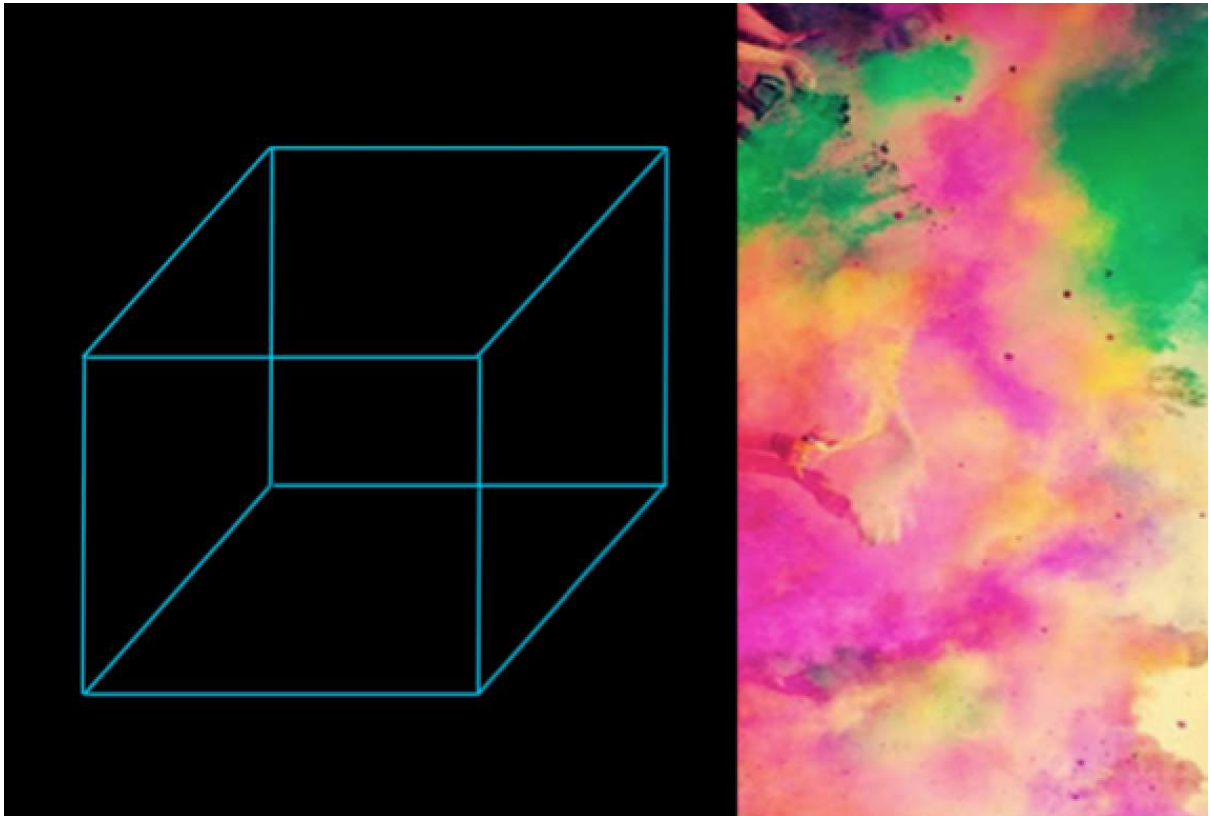
*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*

- Set 3: Para este espacio se propuso el uso de un fondo negro acompañado de contraluz, la estructura cúbica que conectara con el set principal del Dj y polvo de color. Este fue el escenario más fiel a lo planteado inicialmente desde el departamento de arte.

Moodboard.



Imágenes extraídas: <https://es.pinterest.com/pin/531284087266876907/>

Resultado final.



Videoclip P.R.S. - Fauren



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*



*Videoclip P.R.S. - Fauren*

## **15.4 Reflexiones**

En general el producto cumple con los objetivos planteados al inicio del proyecto, se logró realizar un videoclip de alta calidad que explore el concepto de la Agonía del eros y refleje con elementos visuales la esencia de la música techno.

Durante el proceso de creación de la idea, definición conceptual y realización de storyboard y guión técnico, cada departamento tenía la posibilidad desde su área de complementar, añadir o sugerir cambios para lograr un mejor producto, esto brindó la posibilidad de crear un ambiente propicio de trabajo en la preproducción y luego permitió que el grupo se fortaleciera y compaginara en rodaje. Respetando siempre la autoridad y autonomía de cada departamento y haciendo de la comunicación la herramienta principal para solucionar algún inconveniente.

Respecto a las propuestas de cada departamento se trató de mantener lo planteado inicialmente sin generar grandes cambios en ellas, sin embargo durante el rodaje existieron pequeñas variaciones en detalles de iluminación, arte y movimientos de cámara que por motivos de estética visual debían hacerse. Esto permitió que un aprendizaje para cada uno de los integrantes del grupo en cuanto a manipulación de elementos y personajes en escena.

Esta tesis de grado no solo brindó la posibilidad de reafirmar los conceptos y conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, sino que permitió a los participantes alcanzar un concepto más profundo en la producción y creación de videoclips. También brindó la posibilidad de manipular nuevos materiales y experimentar con nuevas herramientas visuales como efectos en postproducción.

## 16. BIBLIOGRAFÍA

### GÉNEROS Y FORMATOS

- Rincón, Omar. *TELEVISIÓN, VIDEO Y SUBJETIVIDAD*. (2002): 21-27.

### VANGUARDIAS:

- Cirlot, Lourdes. *PRIMERAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS*. (1995).
- Sánchez Biosca, Vicente. *CINE Y VANGUARDIAS ARTÍSTICAS*. (2004).
- Roncallo Down, Sergio. *APROXIMACIÓN ESTÉTICA AL VIDEOCLIP: Un viaje audiovisual de Platón a Trent Reznor*. (2004).

### VIDEOARTE

- Sedeño, Ana María. *VIDEOCLIP MUSICAL: MATERIALIDAD ELECTRÓNICA E INFLUENCIA DEL VIDEOARTE*. (2007).
- Sedeño, Ana María. *MÚSICA E IMAGEN: APROXIMACIÓN A LA HISTORIA DEL VIDEO MUSICAL*. (2002).

### VIDEOCLIP

- Sedeño, Ana María. *VIDEOCLIP MUSICAL: DESARROLLO INDUSTRIAL Y ÚLTIMAS TENDENCIAS INTERNACIONALES*. (2006): 48-49.
- Sedeño, Ana María. *MÚSICA E IMAGEN: APROXIMACIÓN A LA HISTORIA DEL VIDEO MUSICAL*. (2002).
- Gifreu, Arnau. *SEMINARIO HISTORIA DEL VIDEOCLIP*. (2009-2010).
- Fernández Voces, Javier *LA ESTRUCTURA VIDEOCLÍPTICA Y SU INSERCIÓN EN EL CINE ACTUAL: El caso de El gran Lebowski*. (2012).
- Unda Lara, René. *EL VIDEOCLIP: UN FENÓMENO NEOCULTURAL*.

### DIRECCIÓN DE ARTE

- Significado De Flor De Loto. Significados. 18 Junio 2016. <http://www.significados.com/flor-de-loto/>.
- Abundancia, Amor Y Plenitud : LA FLOR DE LOTO, SIGNIFICADO." Abundancia, Amor Y Plenitud : LA FLOR DE LOTO, SIGNIFICADO. 18 Junio 2016. <http://abundanciaamoryplenitud.blogspot.com.co/2014/09/la-flor-de-loto-significado.html>.
- Cultura Rave. Cultura Rave. 18 Junio 2016. <http://tuculturarave.blogspot.com.co/>

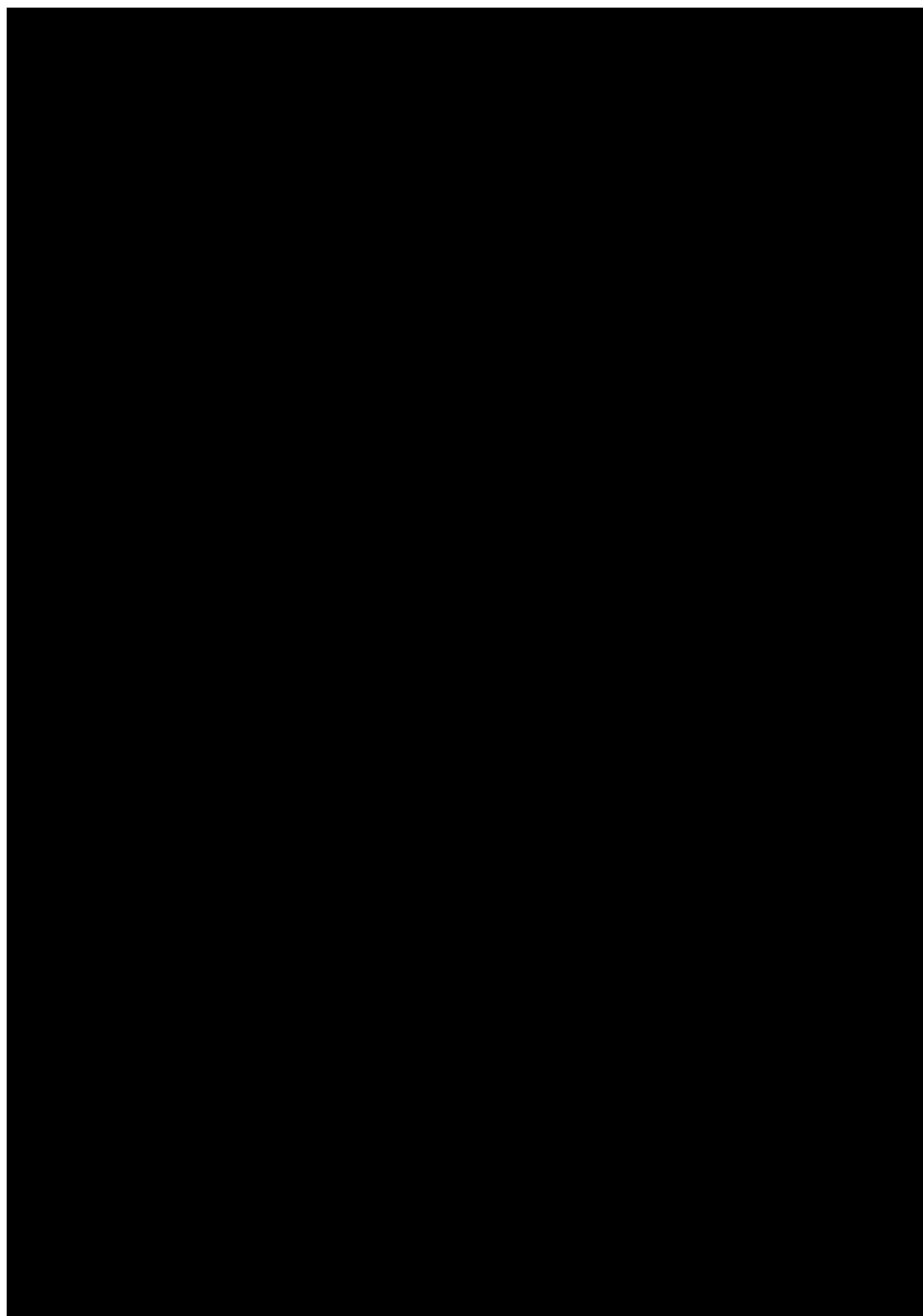
### AGONÍA DEL EROS



- Beltrán, M. A., & Zúñiga, P. V. Eros y Poder del Arquetipo Materno. *V Congreso Latinoamericano de Psicología Junguiana Eros y Poder en la Práctica Clínica, la Educación y la Cultura*: 82.
- CASTRO R., Libia Brenda, "El amor como concepto filosófico y práctica de vida, entrevista con Edgar Morales". *Revista Digital Universitaria*. 10 de noviembre 2008, Vol. 9, No. 11. Disponible en Internet: <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num11/art92/int92.htm>
- Bentivegna, A. (2009). Herbert Marcuse y la agonía de Eros. *Bajo palabra. Revista de filosofía*: 57-68.
- Platón, El Banquete. "Aguilar." *Buenos Aires* 250, (1982).
- Ferrater Mora, José, y José Ferrater Mora. *Diccionario de filosofía*. Vol. 38. No. 1. Sudamericana,(1975).
- Freud, Sigmund, Sobre la más generalizada degradación de la vida amorosa (Contribuciones a la psicología del amor, II) (1912), Vol. XI, Amorrortu, Buenos Aires/Madrid, 1979.
- Freud, Sigmund. (2015). *Tres ensayos para una teoría sexual*. FV Éditions.
- Freud, Sigmund, James Strachey, and Anna Freud. *Más allá del principio del placer*. RBA Coleccionables, 2002.
- Freud, Sigmund: Psicología de las masas y análisis del yo. Disponible en internet en: [http://so000260.ferozo.com/pdf/freud\\_masas.pdf](http://so000260.ferozo.com/pdf/freud_masas.pdf)
- Gutiérrez, D. O. (1995, January). Amor y pasión en el pensamiento de Bertrand Russell. En el XXV aniversario del fallecimiento del filósofo. In *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía* (Vol. 12, p. 131).
- HISTÓRICO SOCIAL, S. Marcuse: La dialéctica del principio del placer y el principio de realidad.
- José María Antón Martín. (1993). *La educación del deseo*. Salamanca: San Esteban.
- José M Pabón S. de Urbina. *Vox: diccionario manual griego español*. Barcelona: Bibliograf, 1970.
- Marcuse, H. G. P. (1970). *Eros y civilización: Una investigación filosófica sobre Freud*.
- Pérez, V. A. F., Fiol, E. B., Guzmán, C. N., Palmer, M. C. R., & Buades, E. G. (2008). El concepto de amor en España. *Psicothema*. (p.589-595).
- Ortega y Gasset, J., Smithson, P., Spellman, C., Unglaub, K., Spellman, C., Unglaub, K. & Ludwig Puente, M. (1940). *Estudios sobre el amor*.
- "Narciso." [Http://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/narciso/](http://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/narciso/). Web. Junio 20 2016.
- "Narcisismo Definición." Post blog web. *Psicólogos En Madrid EU*. Web.
- Psicólogo Kim: El egocentrismo y el narcisismo. Blog web. Junio 16, 2016.
- "El cultural: La agonía del eros". Post blog web, El cultural. Consultado Junio, 2016.
- "Teoría de las pulsiones, Guía Freud", Blog web, Planeta Freud. Consultado Junio, 2016.
- Byung Chul-Han (2012). "La agonía del eros", consultado en: [https://cursosluispatinoffyl.files.wordpress.com/2014/01/byung-chul-han\\_la-agonc3ada-del-eros.pdf](https://cursosluispatinoffyl.files.wordpress.com/2014/01/byung-chul-han_la-agonc3ada-del-eros.pdf)

## 17. ANEXOS

Poster convocatoria



Pruebas con neón





Contrato - Release