

## 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

*“Las once dimensiones”*  
Tesis de grado

## **LAS ONCE DIMENSIONES**

### **AUTORES:**

María Cecilia García Bautista

Vanesa Monroy Urrego

Andrés Felipe Torres

### **DIRECTOR:**

Carlos Reyes

Universidad de La Sabana

Facultad de comunicación

Proyecto Tesis de grado

Colombia

2014

## **1. RESUMEN**

“Las once dimensiones” es un videoclip para la banda “Milmarías” en el que se busca insertar a los músicos en un viaje que los lleva por distintas dimensiones. En estas se resalta la influencia de la cultura colombiana en un ambiente totalmente surrealista.

### ***ABSTRACT***

“The eleven dimensions” is a music video made for the band “Milmarías” in which we take the musicians in a journey that takes them through different dimensions. In these we see the influence of Colombian culture in a surreal environment.

## **ÍNDICE**

1. RESUMEN .....	2
2. OBJETIVOS .....	5
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	5
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	5
3. JUSTIFICACIÓN.....	6
4. ESTADO DEL ARTE.....	8
4.1. El formato y la estética .....	9
4.2. Los contenidos conceptuales .....	15
5. LA CANCIÓN “LAS ONCE DIMENSIONES” .....	19
5.1 LA LETRA .....	19
5.2. ACERCA DE LA CANCIÓN.....	20
6. FICHA TÉCNICA .....	21
7. PROPUESTA DE DIRECCIÓN.....	22
7.1. SINÓPSIS.....	22
7.2. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL.....	23
7.3. ESTRUCTURA .....	24
7.3.1. INTRODUCCIÓN 00:00 - 00:36:.....	25
7.3.2. VIAJE INICIAL 00:36 – 00:59: .....	26
7.3.3. PRIMERA INMERSIÓN 00:59 – 02:12: .....	26
7.3.4. CLÍMAX 02:12 – 03:09: .....	27
7.3.5. INMERSIÓN TOTAL 03:09 – 04:15:.....	28
7.4. LINEAMIENTOS POR DEPARTAMENTO .....	29
7.4.1 Fotografía: .....	30
7.4.2 Arte: .....	31
7.4.3 Post-producción:.....	32
7.5 REFERENCIAS .....	34
8. PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA .....	38
8.1 ILUMINACIÓN:.....	39
8.3 LENTES: .....	42
8.4 ENCUADRES Y COMPOSICION: .....	43
8.5 REFERENCIAS.....	47
9. PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE .....	50
9.1.1 Introducción: .....	52
9.1.2 Viaje inicial:.....	54

9.1.3	Primera Inmersión .....	56
9.1.4	Clímax: .....	58
9.1.5	Inmersión Total:.....	59
9.2	MOODBOARDS GENERALES.....	62
9.3	PALETAS DE COLOR .....	63
9.4	MAQUILLAJE .....	67
9.5	VESTUARIO.....	67
9.5.1	PALETA DE COLOR PARA VESTUARIO .....	69
9.5.2	MOODBOARDS DE VESTUARIO .....	70
9.5.3	FIGURINES .....	71
10.	PROPUESTA DE POST-PRODUCCIÓN .....	78
10.3.5.	Inmersión total .....	93
11.	PROPUESTA DE PRODUCCIÓN .....	95
11.1.	PRE-PRODUCCIÓN .....	95
11.1.2.	Transporte:.....	99
11.2.	PRODUCCIÓN .....	100
11.3.	POST-PRODUCCIÓN .....	100
11.5	EXHIBICIÓN.....	101
12.	CONCLUSIONES .....	102
13.	Bibliografía .....	104
14.	ANEXOS .....	107
14.1	Guión Técnico .....	107
14.2	Contratos, releases y permisos.....	109
14.3.	Presupuesto .....	117

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

Generar un universo propio diferente al real a partir de la teoría de las once dimensiones en un videoclip para la banda de rock alternativo “Milmarías”.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Reflejar la identidad colombiana por medio del video clip, recreando espacios digitales que hagan alusión a la cultura del país y así transmitir esto al espectador.
- Sincronizar la imagen con el tema musical “Las Once Dimensiones” logrando un sólo producto que tenga coherencia y armonía.
- Lograr transmitir una experiencia surrealista al espectador a través de los sentidos por un espacio desconocido.
- Integrar a los personajes dentro del espacio recreado teniendo estos el mayor protagonismo y siendo el hilo conductor de un viaje por *Las once dimensiones*.

### 3. JUSTIFICACIÓN

*“Las once dimensiones”* es un proyecto con el que buscamos crear un universo surreal en el que se encuentren inmersos los personajes de la banda “Milmarias”. Esto mediante la mezcla de referencias y experimentación digital, que nos permitiera crear un videoclip distinto a todos los que tiene la banda sin salirse de la estética y estilo que ellos han impuesto visualmente en todos sus productos.

Al abordar la elaboración de este video musical nos encontramos con la oportunidad de explorar y experimentar con todos los conocimientos que habíamos aprendido durante los años de carrera universitaria, gracias a que contábamos con una herramienta tan versátil como el videoclip para lograr este objetivo.

La experimentación digital fue la principal herramienta que usamos para crear el mundo en el que finalmente estuvieron los intérpretes en el video musical, de manera que toda la historia o relación de los personajes con el espacio, fue imaginaria durante el rodaje y se construyó plano a plano en postproducción.

Al momento de estructurar el videoclip nos dimos cuenta de que queríamos que progresara al mismo ritmo de la canción. Es por esto que entre más éste avanza más inmersos se encuentran los personajes en el universo ficticio que creamos. Esto lo vemos gracias a la cantidad de elementos que observamos en la imagen, así como la cantidad de efectos aplicados tanto en los personajes como en los fondos, que se vuelven confusos hacia el final del video.

Sin embargo, a pesar de la clara identidad que había adquirido el videoclip en cuanto a la parte estética, nos dimos cuenta de que además queríamos integrar la parte colombiana sin caer en los símbolos tradicionales, ya que la misma canción tiene una importante porción de elementos del folclore musical colombiano, sin esto ser predominante ni evidente, pero que logra diferenciar el estilo de esta canción respecto de otras del mismo género. Por esta razón es que decidimos integrar el uso de animales propios de nuestro país, de manera que, visualmente, se integre el aspecto de lo colombiano, sin llegar a ser invasivo, sino, por el contrario, un elemento totalmente integrado y coherente dentro del espacio que habíamos construido.

En este espacio que construimos integramos a los músicos, para que se vieran naturales y totalmente sincronizados en cuanto a la música y los movimientos. Aunque en varias ocasiones los artistas han sido protagonistas de sus videos, es importante resaltar que al ser el primer sencillo del álbum, se quería presentar una apariencia que sí bien continuaba con los lineamientos de estilo de la banda, se han renovado en el transcurso de la creación del nuevo álbum discográfico.

Por último, queríamos que los espectadores se integraran y se dejaran llevar por la música y el mundo visual que habíamos compuesto cuidadosamente para ellos, por lo que buscamos que el videoclip sea visto por la mayor cantidad de personas posibles, de manera que esta identidad colombiana mezclada con elementos visuales provenientes de referencias globales llegue a un público heterogéneo y numeroso.

#### **4. ESTADO DEL ARTE**

Al momento de abordar la elaboración de un videoclip se tiene la posibilidad de experimentar con distintas narrativas y herramientas audiovisuales, gracias a la misma naturaleza de los videos musicales; sin embargo al sumar a esto la teoría de las once dimensiones, siete dimensiones más, que no podemos ver pero que explicarían cómo funciona el universo, tenemos un sinnúmero de posibilidades con las cuales podemos jugar para crear nuevos mundos a través de la experimentación digital.

Esta experimentación digital es la herramienta principal que nos permitió crear el videoclip que surgió después de toda una exploración temática en la que se incluyeron referencias en varios los aspectos, tanto en cuanto al formato y la estética se trata, como a la parte de contenidos conceptuales. En este último aspecto se intentó llegar a una comprensión suficiente de la teoría de las once dimensiones que nos permitiera incluirla apropiadamente dentro del videoclip, siendo éste el contenido más importante debido a que es el nombre de la canción. Además, en una etapa más avanzada del proyecto, en la que ya se sabía que se incluirían imágenes de animales endémicos y propios de Colombia, se hizo una investigación al respecto, de tal manera que sólo se incluyeran animales que cumplieran estas características.

Teniendo estos aspectos en cuenta, la investigación se dividió en dos partes:

#### 4.1. El formato y la estética

*"Este formato te permite hacer lo que sea, cualquier cosa, por eso me gusta. Y encima en tres o cuatro minutos. Supongo que debe resultar difícil condensar una historia que se puede ser compleja en tan poco tiempo pero, cuando lo puedes hacer de cualquier manera, literal, metafóricamente, emulando cualquier género o arte, no tiene por qué serlo. No pasa como con el cine: aquí es inspiración absoluta, una historia con un personaje, sin él... Lo puede ser absolutamente todo". (Jonze, 2003)*

Esta frase de Spike Jonze, uno de los más aclamados directores de videoclip de esta generación, resume la principal sensación que sentimos como realizadores al abordar la creación del videoclip “Las once dimensiones”, pues al contar con esta herramienta tan versátil nos sentimos libres de experimentar y jugar con los elementos visuales que integramos en el producto final.

Al hablar de videoclip nos referimos a un género audiovisual puramente posmoderno, tomando la posmodernidad como una etapa en la que los artistas buscan tomar referencias de todo tipo de arte, sea clásico o moderno indistintamente. En cuanto a lo que al video musical se refiere, este parte de la base de tomar referencias y estructuras de otros géneros con el fin de formar un objeto audiovisual absoluto, en el que la imagen se relaciona directamente con una canción y a su vez con el grupo musical que la

interpreta. “El videoclip se desarrolla sobre la mezcla y combinación de recursos formales y retóricos de procedencia indistinta.” (Valdellós, 2007)

Gracias a esta característica de ser un formato híbrido y fragmentado se tiene una herramienta muy versátil con la cual trabajar creativamente, pues la forma ideal del videoclip es la música visual, en una fascinante combinación de disciplinas que se complementan mutuamente, creando ilimitadas posibilidades de expresión artística. (Tarin, 2012) Estas posibilidades se pueden explorar desde todos los departamentos (fotografía, dirección, arte, sonido, postproducción) haciendo que el producto final pueda tener resultados muy variados.

Por nuestra parte, en el videoclip “Las once dimensiones”, uno de los departamentos en los que más se exploró fue en la postproducción, pues esta fue la principal herramienta con la que estéticamente se buscó crear la percepción de una “irrealidad” en la propia ficción. Como vemos en toda la pieza, lo que tenemos es un universo totalmente distinto, en el que resaltan diferentes técnicas de edición como el chroma key, el empleo de cámaras digitales que nos permitieron jugar con la posición de los personajes, efectos de multiplicación, caleidoscopios, espejos y un manejo del color muy particular que resulta en un audiovisual surrealista e inspirado en la década de los 80’s.

Durante esta década, nacieron los primeros videoclips difundidos masivamente gracias a la nueva cadena televisiva MTV. Con el videoclip “*video killed the radio star*” iniciaron las transmisiones de este nuevo canal, y con ellas, se impulsó a los artistas a crear estas piezas audiovisuales con el propósito de hacer publicidad a los lanzamientos de sus nuevos discos. Sin embargo, no fue con MTV que nacieron los primeros videoclips, sino que por el contrario, el origen de este formato se puede rastrear hasta principios del siglo XX cuando se realizaban canciones ilustradas, en las que, antes de las

proyecciones de cine, se hacía una presentación musical mientras se proyectaban con un estereopticón imágenes estáticas que ejercían como refuerzo narrativo de la canción. (Tormo, 2014)

Este formato evolucionó hasta llegar a lo que conocemos como videoclip, gracias a los videos promocionales grabados por los Beatles y posteriormente por otras bandas, con los que se buscó promocionar el lanzamiento de los discos musicales en televisión. De esta manera los videoclips se establecieron principalmente como herramientas de publicidad que si bien habían tenido su origen en el cine, continuaban con la idea de alejarse de las estructuras formales de éste, para continuar con la mezcla de muchos elementos que terminaron por darle forma a este nuevo formato.

Los primeros en buscar alejarse de las estructuras formales del cine fueron los franceses de la *nouvelle vague* quienes empezaron a rodar películas de bajos presupuestos que aprovechaban los avances tecnológicos para reducir costos y explorar nuevas narrativas y técnicas que rompían con los paradigmas clásicos del cine. La idea de la *nouvelle vague* era romper radicalmente con la cinematografía clásica y experimentar con nuevos enfoques, como en neorrealismo Italiano. “Proponen un cine alternativo al convencional, tanto en los modos de producción como en la estética y los contenidos. Este cine supone la apertura de una brecha que da pie a los cineastas a actuar con mayor autonomía y desarrollar así su creatividad artística” (Nozal, 2014)

Estas rupturas prepararon al público a lo que venía en cuanto a formatos audiovisuales pues, si bien ya habían experimentado narrativas y técnicas que rompían totalmente con lo clásico y lo rechazaban, venía un nuevo movimiento que se apropiaría de estas técnicas y de las clásicas para crear nuevas estructuras que tomaban referencias de diversos orígenes: el posmodernismo. Estos nuevos formatos propios de este movimiento

artístico fueron aumentando su accesibilidad a todos los públicos, pues cada vez más personas contaban con un televisor en casa, lo que les permitía consumir y disfrutar productos audiovisuales novedosos sin salir de la comodidad de su hogar, situación que resultó en el éxito masivo del formato. “La tv constituye un puro fenómeno sociológico capaz de instituir gustos y tendencias, de crear necesidades, esquemas de reacción y modalidades de apreciación, aptos para resultar, a breve plazo, determinantes para los fines de la evolución cultural, incluso en el campo estético” (Eco, 1965)

Por su parte, el videoclip, como representante claro del movimiento posmodernista y a diferencia de cine de la *nouvelle vague*, no busca alejarse de los cánones clásicos, sino que por el contrario toma elementos de ellos, y de cualquier tipo de referente (pictórico, fílmico, fotográfico, entre otros) para apropiarse de ellos y crear un elemento totalmente independiente constituyendo una realidad autónoma frente a la realidad que perciben nuestros sentidos. El cine, o en este caso el videoclip como expresión artística, es un instrumento para construir realidades que no necesariamente tienen un referente en la realidad externa al espacio de proyección. (Zabala, 2005)

Todas estas referencias terminan por darle una estética individual a cada videoclip aunque aun así se pueden hacer distinciones y clasificaciones entre ellos. Un videoclip puede ser Descriptivo-narrativo o conceptual dependiendo de las intenciones narrativas que se encuentren en este. En este sentido, en el primero se pretende contar una historia resumida en un corto periodo de tiempo mientras que en el segundo, que es el tipo de videoclip en el que se podría clasificar “*Las once dimensiones*”, se busca apoyarse en la poética y la metáfora mas no contar una historia propiamente dicha. Por el contrario, se crea cierto ambiente o estética de tipo abstracto o surrealista. Puede ser una secuencia de imágenes con un concepto en común en colores o formas que, unidos por la música, forman un cuadro

semiótico que expresa el sentir de la música, no precisamente la letra de la canción. (Valdellós, 2007)

Teniendo esto en cuenta, la estética de nuestro videoclip, como dijimos anteriormente, tiene mucho de los 80's. “Los videoclips producidos en los años 80's estaban llenos de colorido, siendo deudores de la estética pop tan valorada en décadas pasadas” (Alarcon, 2009)

En esta estética pop vemos resaltado el uso de imágenes populares, así como un manejo de colores contrastados y muy saturados, características muy presentes en nuestro videoclip. Por un lado el uso recurrente de imágenes de animales colombianos, que claramente evocan a la cultura popular de Colombia. Finalmente, el manejo de color que es evidentemente un aspecto muy explorado y llevado a los extremos en nuestro videoclip tanto en los fondos, la edición de los animales y el vestuario de los músicos de la banda.

La estética de los videoclips de los 80's se vio ampliamente apoyada por el recurso técnico del chroma key ya que permitió ubicar a los artistas en ambientes totalmente irreales. “Su aparición en los años 80 viene marcada por el empleo de colores brillantes, imágenes estroboscópicas, paisajes imposibles en los que el protagonista se mueve, danza o vuela constituyendo con el fondo un todo zumbante, incierto y en ocasiones demencial” (García, 2011). Claros ejemplos de este tipo de videoclips son “*White rabbit*” de Jefferson's Airplane, “*We build this city*” de Starship, “*Groove is in the heart*” de Dee-lite y “*Pump up the jam*” de Technotronic, entre otros.

En estos videos musicales vemos como los mismos instrumentos y demás personajes se mezclan con el fondo encuadrados en movimientos de cámara que pasa de un músico a otro en un único plano en movimiento y sobre un único fondo, como es el caso de “*White rabbit*”. Por el contrario, en “*We build this city*” se hacen muchos cortes y los fondos son escenarios más

figurativos. Esta última característica es totalmente contraria tanto en nuestro videoclip como en “Groove is in the heart” en el que se ven cambios de colores y manejo de fondos similares a lo que nosotros buscamos; en este videoclip los personajes bailan sobre imágenes abstractas que cambian de color al ritmo de la música, además vemos multiplicaciones de los rostros de los personajes en distintos momentos del video. Finalmente, “Pump up the jam” continúa con un estilo muy similar a lo que vimos en el videoclip anterior y además agrega el cambio de vestuario de los personajes entre los planos, una característica que finalmente decidimos incluir en nuestro videoclip.

Además de estas claras influencias en cuanto a videoclip y corrientes artísticas, también se toman referencias del cine, más específicamente de la corriente *“cinéma du look”*. Este movimiento se caracterizó por darle mucha importancia a la parte visual, tanto así que muchos criticaron a los directores por favorecer el estilo y la imagen sobre la narrativa. “El juego de la apariencia de las imágenes, que aparentemente están separadas de algún significado claro, en adición con su mezcla de arte culto y cultura popular, ha llevado a asociar el *cinéma du look* con el posmodernismo” (Oscherwitz & Higgins, 2007).

Finalmente, el último, pero no menos importante, lineamiento estético en el que se basó el videoclip fue el estilo propio que los integrantes de la banda *“Milmarías”*, quienes interpretan la canción *“Las once dimensiones”*, han impreso tanto musical como visualmente a sus álbumes. La banda describe su música como rock mestizo, una mezcla con un sonido clásico rockero y algunos toques electrónicos (Blog, 2009). Además de los cuales se ve una clara influencia de la música colombiana, pues no solo se usan los instrumentos habituales que uno esperaría en una banda de rock, como guitarras, bajos y baterías; sino que además se identifican instrumentos como el cencerro, el timbal, entre otros. Sin embargo, no solo con estos elementos se hace una diferenciación de un rock clásico, sino que se puede

identificar una clara influencia de la cumbia tanto en el manejo rítmico de la guitarra, como el de los coros que se escuchan en la canción. Junto a todo esto, vemos el manejo de sonidos electrónicos de sintetizador.

Esta mezcla de “rock mestizo” no solo se ve en cuanto al sonido, sino que se evidencia visualmente con la vestimenta de sus integrantes, que es normalmente muy colorida, evocando las típicas guayaberas floreadas, llenas de estampados de distintos colores muy llamativos. Generalmente, las llevan combinadas con elementos más actuales como jeans, tenis y gafas retro, muy de moda en esta época, manteniendo un estilo actual, pero que evoca a la cultura colombiana.

Estos elementos han hecho que la banda se diferencie fácilmente de otras agrupaciones, pues si bien su música se puede clasificar, en rasgos generales, como rock alternativo, tiene importantes elementos de música colombiana, un aspecto que nos llevó a incorporar elementos de flora y fauna típica de Colombia para darles gran importancia y protagonismo en todo el videoclip, logrando una pieza con influencias estéticas de los 80’s sin perder las raíces de lo colombiano.

#### **4.2. Los contenidos conceptuales**

Teniendo clara la parte estética de esta amplia herramienta con la cual trabajar, contábamos con otro aspecto que explotar conceptualmente en la concepción del videoclip: las once dimensiones, que es el nombre de la canción y el tema más importante que se quería incluir en todo el videoclip.

El concepto de las once dimensiones es un aspecto de la física que se relaciona intrínsecamente con la teoría de las cuerdas. Esta teoría busca finalmente unificar las teorías de la gravedad, mecánica cuántica y

electromagnetismo en una sola; sin embargo sólo lo logra si el universo tiene más dimensiones de las que vemos (Green, 2008).

Esta condición significa toda una nueva percepción de cómo funciona el universo, pues nosotros podemos describir una dimensión como una dirección en la que nos movemos sea en el eje X, Y o Z lo que nos hace difícil pensar en otras direcciones en las cuales movernos más allá de las tres que conocemos; esto sin tener en cuenta que nosotros como seres vivos estamos definidos físicamente por estas mismas tres dimensiones, sumando aún mayor dificultad a la concepción de la idea de la existencia de más dimensiones. Sin embargo podemos resolver la paradoja si las seis dimensiones que no vemos son muy pequeñas y se encuentran enrolladas en el espacio. De tal manera que cada vez que alguien mueve la mano a través del espacio, rodea las dimensiones escondidas un gran número de veces (Conlon, Mason, & Hughes, 2012).

Esta idea consiste en decir que las dimensiones adicionales son imperceptibles al ojo humano basándose en este ejemplo: Si nosotros vemos un cable a una gran distancia solo podremos ver una de las dimensiones de este cable, pues difícilmente veremos qué tan ancho es este, sin embargo, si nos acercamos lo suficiente podremos ver las otras dos dimensiones del cable. De la misma manera funcionan las demás dimensiones. Tendríamos que acercarnos mucho para poder verlas.

Pero ¿por qué once dimensiones? Como se dijo anteriormente, la intención de la teoría de las cuerdas es unificar varias teorías relativas a las fuerzas de la naturaleza. Inicialmente Einstein explicó el funcionamiento de la fuerza de la gravedad haciendo uso de curvaturas en el espacio y el tiempo, diciendo que el espacio y el tiempo componen una malla sobre la que están puestos los objetos en el espacio, de tal manera que dependiendo del objeto se crea una curvatura en esta malla que afecta los objetos circundantes dependiendo

de su distancia al centro. De esta forma, por ejemplo, el sol curva el espacio y el tiempo y afecta a los planetas alrededor de él y a su vez cada planeta afecta el espacio y el tiempo atrayendo hacia ellos mismos los satélites que los orbitan.

Sin embargo, al tratar de aplicar esta misma técnica en otras fuerzas ya no se puede usar el espacio y el tiempo como variables pues estas ya están ocupadas con la fuerza de la gravedad. Por esta razón, se crea la necesidad de una nueva dimensión que curvar para explicar las demás. Entonces contamos con cuatro dimensiones originales: tres espaciales que podemos percibir fácilmente (ejes X, Y y Z), una temporal y 7 dimensiones adicionales, mucho más pequeñas y que no podemos ver a simple vista.

De esta manera llegamos a una comprensión suficiente de lo que significan las once dimensiones en el ámbito de la física. Comprensión que nos permitió entender mejor el subtexto de la canción e incluir este importante aspecto dentro de la elaboración del videoclip, pero no de una forma evidente pues queríamos que el espectador lo percibiera de la manera que lo sintiera de acuerdo con la canción.

Finalmente, el último aspecto que debíamos trabajar e incluir dentro de la concepción del videoclip *Las once dimensiones* fue el aspecto de la colombianidad, centrándonos más específicamente en la flora y la fauna propia de nuestro país. Esto lo hicimos de esta manera, pues fue la mejor forma que encontramos para situar a nuestros personajes en un ambiente Colombiano sin caer en los típicos estereotipos de los símbolos a los que todos estamos acostumbrados. Además este aspecto de la flora y la fauna nos ayuda a reforzar la idea de elementos que solo aparecen en una zona privilegiada como nuestro país.

Gracias a que Colombia está ubicado en la zona ecuatorial tiene una gran representación de grupos taxonómicos en fauna y flora típica del área a la

que se suman variedades de migraciones de fauna desde distintas partes del planeta por la variedad de ecosistemas, que posiciona a Colombia como uno de los 19 países megadiversos del mundo (Parques Nacionales Naturales, s.f.).

Al ser un país tan diverso pudimos escoger muchas especies animales para la realización de los fondos, lo que nos dio un gran espectro de variedad en cuanto a la parte estética se refiere. Durante todo el videoclip se ve la utilización de distintos animales como micos, ranas, leopardos, osos de anteojos, entre otros; sin embargo, los que más llaman la atención son los “decontas”, animales creados por nosotros mismos que son inspirados totalmente en animales colombianos: delfín rosado, cóndor y danta de páramo; estos animales continúan con la estética surrealista que quisimos imprimir en el videoclip en todos los ámbitos estéticos.

Finalmente, como vemos en general, tomando en cuenta lo que vemos tanto en la parte del formato y estética como en los contenidos conceptuales, lo que se quiso lograr con la elaboración de este videoclip, fue un audiovisual que tenía en cuenta las raíces de este formato y las utilizaba como herramientas para construir un mundo que se basaba en la teoría de las once dimensiones. Este mundo se centró en Colombia como escenario en el que se desenvuelve y actúan los integrantes de la banda “Milmarías”.

## 5. LA CANCIÓN “LAS ONCE DIMENSIONES”

### 5.1 LA LETRA

Hey, hoy viajo con la luz  
Maniobro un lucero  
Suspiro altamar, diviso un destello  
Será como quiero

Hey, fabrico porcelana  
Diseño un velero  
Conservo el calor, persigo un sabueso  
Será como quiero  
Y algún confundido que quiera rodar  
Será mi escudero

Dentro, dentro,  
En una de las once dimensiones  
Todo está intacto, todo está intacto

Soy invitro de la pacha  
Alud de cemento  
La panamericana, maleza, concreto  
Será como quiero

Voy en el viaje que habla evitando el sendero,  
Montando un hipocampo y nunca regreso  
Será como quiero  
Y algún confundido que quiera rodar  
Será mi escudero

Dentro, dentro,  
En una de las once dimensiones  
Todo está intacto, todo está intacto  
Dentro, dentro,  
En una de las once dimensiones  
Todo está intacto, todo está intacto

¡Sí!, hoy viajo con la luz  
Maniobro un lucero...  
(ohhh, ohhh...)

Capaz que me estrello,

Capaz que me estrello,  
Capaz que me estrello,  
Y algún corazón que quiera vagar  
Sera mi consuelo

Dentro, dentro,  
En una de las once dimensiones  
Todo está intacto, todo está intacto  
Dentro, dentro,  
En una de las once dimensiones  
Todo está intacto, todo está intacto

## **5.2. ACERCA DE LA CANCIÓN**

“Las once dimensiones” es una canción del nuevo álbum, del mismo nombre, de la banda “Milmarías”. Este álbum fue grabado entre Alemania y Uruguay, producido por Rodrigo Gómez y mezclado por Julio Berta, importantes productores que han trabajado con artistas de la talla de Bajo Fondo y Jorge Drexler.

Con este nuevo trabajo, “Milmarías” presentó un álbum con sonidos electrónicos y ritmos en la guitarra que evocan a música colombiana como el Vallenato. El sencillo “Las once dimensiones” no es la excepción, por lo que se encuentra lleno de trabajo con el sintetizador e instrumentos que evocan a ritmos latinos.

Desde el inicio de la canción escuchamos la mezcla de sonidos electrónicos, de rock y colombianos gracias al uso del sintetizador, la guitarra, que lleva un ritmo resultante de combinar la cumbia y el Rockabilly. Por su parte, el bajo y batería llevan un ritmo de cumbia.

Durante el desarrollo de la canción escuchamos como se integran más instrumentos como el timbal y el sintetizador integra sonidos más distorsionados que agregan intensidad a la canción. Finalmente se integran coros femeninos, que con el apoyo de la guitarra terminan por dar a la

canción una clara influencia de la cumbia, sin perder su identidad de Rock alternativo.

## 6. FICHA TÉCNICA

Título	Las once dimensiones
Director	Vanesa Monroy Urrego
Productor	Juan Baquero Suárez
Dirección de Fotografía	María Cecilia García
Dirección de Arte	Víctor Buitrago
Jefe de post-producción	Andrés Torres
País	Colombia
Artista	Milmarías
Duración	04:32
Género	Video musical
Formato	QuickTime movie
Relación de aspecto	16:9
Año	2014

## **7. PROPUESTA DE DIRECCIÓN**

### **7.1. SINÓPSIS**

Con “Las once dimensiones” se pretende visualizar una idea de lo que puede llegar a ser este universo paralelo, el cual va más allá del ojo humano brindando la posibilidad de otras dimensiones más allá de las tres espaciales y una temporal. “Las once dimensiones” procura dar una mirada sobrenatural a la del humano exponiendo diferentes formas, elementos, partículas y ambientes a las comúnmente percibidas por el ser humano.

Adicionalmente, dentro de este viaje por cuantas dimensiones el espectador desee percibir, estará presente un paisaje referente a Colombia, en donde tanto flora como fauna tienen un papel importante. Por medio de la composición musical que tiene una variada gama, desde cumbia a sonidos sintéticos sin dejar de ser rock, no deja de estar presente una huella del país, la cual es plasmada a través de diferentes elementos en el transcurso del videoclip.

Toda esta saturación de elementos va acompañada por los integrantes de la banda que a partir de lo que la música genera en ellos estarán presentes en este viaje; de ésta forma hasta llegar a lo más profundo en dónde todos los elementos confluyen formando un mundo en el que cada uno fluye hasta llegar al clímax.

## **7.2. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL**

Es importante establecer una guía audiovisual que logre integrar el concepto, con la elaboración del producto durante todas sus etapas, desde la pre-producción hasta la finalización, persiguiendo así una integración de las áreas hacia un mismo estilo o look; es por esto que se plasma el tratamiento audiovisual teniendo presentes todas las áreas técnicas y así lograr una confluencia.

El tratamiento audiovisual plantea unos lineamientos estéticos y artísticos para lograr una unificación en el producto que transmita toda la parte conceptual desarrollada desde la concepción de la idea.

En el caso de “Las once dimensiones” al ser un videoclip musical para una banda, se deben entender varios puntos específicos, el estilo de la agrupación tanto en su álbum, como en su carrera artística, igualmente es crucial un entendimiento musical de la pieza, ya que debe tener total congruencia y da la pauta para el ritmo audiovisual de lo que se ve con lo que estamos escuchando y así lograr un conjunto en un producto audiovisual.

“Las once dimensiones” en su gran mayoría es un producto que ha sido pensado desde la pre-producción en su mayoría con composiciones digitales, a excepción de los integrantes de la banda que entran a actuar como protagonistas y de los animales de la fauna colombiana. Sin embargo ambos tienen intervenciones digitales con el fin de lograr un ambiente surrealista de acuerdo a cada momento de la canción. Por esto, se ha hecho una estructura de acuerdo a los momentos y progresiones de la canción, teniendo como hilo conductor el viaje de los protagonistas hasta llegar a un éxtasis. Debido a los requerimientos conceptuales del videoclip se hizo

necesario el uso de la técnica “Chroma Key”, esto con el fin de poder permitir jugar con los personajes dentro de un espacio en su totalidad digital o en el caso de los animales con intervención desde la post-producción o haciendo parte de los elementos.

“Las once dimensiones” hace alusión a una década específica, como lo son los 80’s, en donde tuvo su mayor esplendor la post-modernidad en los productos audiovisuales, ya que se dio inicio a una narrativa mucho más alternativa en donde hay permiso para todo. Gracias a corrientes como la Nouvelle Vague se logró cortar con ciertos paradigmas de estructura clásica y el video clip fue uno de los que más fue influenciado por esto. Por lo tanto, por medio de la técnica “Chroma Key” se pretende hacer cierta alusión a estos videos en el que las composiciones digitales acompañadas de los personajes son constantes.

Hoy en día el avance tecnológico en los efectos especiales ha hecho que la técnica de Chroma sea muy recurrente pero con el fin de crear espacios reales, a diferencia de lo que se pretende con “Las once dimensiones” que si bien se sabe, es un espacio digital con unos personajes cromados, sea crea un universo en el que esto tiene cabida sin necesidad de pensar en un personaje flotando en un fondo.

### **7.3. ESTRUCTURA**

La estructura está determinada por los momentos de la canción como pieza musical, pensando en que el video debe apoyar y estar pensado en ésta. Por lo tanto se estructuró de determinada manera en la que se pudiera realizar una progresión acorde tanto visual como auditiva y así poder lograr un conjunto y unificarlos como una pieza, contribuyendo al universo alternativo

planteado y cómo cada vez se va adentrando más en éste en el transcurso del tema musical.

### **7.3.1. INTRODUCCIÓN 00:00 - 00:36:**

En términos musicales, la canción inicia con un riff introductorio, es decir las primeras líneas musicales de la canción, en donde se puede identificar un sintetizador progresivo hasta el momento en el que entra la guitarra el bajo y finalmente se integra la batería. En este fragmento la batería y el bajo llevan el ritmo, con elementos de la cumbia, mientras que la guitarra brinda la melodía con una fusión de cumbia y rockabilly.

En este momento se quiso introducir a los personajes y al universo. Se planteó una apariencia más realista en ellos ya que hasta ahora se están integrando y no han emprendido el viaje en su totalidad pero sin embargo empiezan a haber multiplicaciones y espejos para denotar el efecto del ambiente sobre ellos, aunque por el momento no sea tan drástico. Por otro lado, los fondos hacen total alusión a especies colombianas pero con una intervención digital en ciertos efectos de color de acuerdo a lo que se planteó de colores vivos e irreales en los animales, y efectos de deformación de la imagen igualmente para desnaturalizar la imagen real.

Se optó por realizar una yuxtaposición de los personajes alternándolo con movimientos de ellos por el cuadro en entrada y salida, logrados de forma digital.

### **7.3.2.VIAJE INICIAL 00:36 – 00:59:**

Musicalmente se identificó y dio gran importancia a los puentes, en este caso el segmento inicia con uno, realizado con un cencerro, instrumento utilizado principalmente en la salsa. Posterior a éste, sigue la primera estrofa en la cual predominan el bajo junto con el sintetizador e inician las voces con un leve acompañamiento de guitarra. El bajo nos brinda la melodía junto con las voces.

En este momento los protagonistas se adentran al universo por medio de un ser que flota denominado “Deconta” el cual es una mezcla de delfín rosado, cóndor y danta de páramo, nuevamente haciendo énfasis en animales característicos de Colombia. Este viaje ya tiene un matiz de universo real con elementos fugaces en el espacio, sin embargo se pretende hacer alusión más no recrearlo. En este momento los fondos empiezan a ser aún más aberrados y aunque sí hay distinción de animales, se empieza a hacer menos evidente.

### **7.3.3.PRIMERA INMERSIÓN 00:59 – 02:12:**

En este momento se presenta el primer coro, antecedido por un puente con timbal, en donde la voz lleva totalmente la melodía con insertos de guitarra (arreglos) mientras que percusión y bajo llevan el ritmo. Posterior al coro un puente de guitarra da paso a la segunda estrofa en donde las voces mantienen la melodía y se caracterizan notas de guitarra con efectos de delay y eco. Nuevamente un puente de timbal antecede a dos coros que tienen las mismas descripciones mencionadas anteriormente.

En este momento empiezan a haber formas menos reales como caleidoscopios que rodean a los animales cada vez más manipulados con color y empiezan a perder texturas ya que más que un cambio de color empiezan a tener más coloreado. Igualmente por el mismo frenetismo que empieza a adquirir el espacio y ambiente, la cámara respalda esto haciendo un viaje por el espacio en donde los personajes están multiplicados y empiezan a ser también contagiados por el entorno y a recibir también cierta manipulación digital con el color. A pesar de que se repite el coro y la estrofa no varía mucho a diferencia de la anterior más allá que con la letra empieza a tener ciertos matices más sintéticos y manipulados, por este motivo la imagen acompaña esto con un universo aún más surrealista adentrándonos al objetivo final “Las once dimensiones”

#### **7.3.4. CLÍMAX 02:12 – 03:09:**

Inicia con un puente de voces acompañado de distorsiones de guitarra para preceder un riff en el que las voces continúan y llegan a su momento más álgido de toda la canción. El bajo y la percusión acompañan el ritmo. Siguiendo a esto se procede a dos coros los cuales se caracterizan por sonidos distorsionados de fondo con sintetizador dándole más intensidad a la canción. Este segmento finaliza con una colisión musical con voz más aguda alusiva a la cumbia y un puente con percusión mientras que los sonidos de sintetizador y distorsiones continúan dando paso a la siguiente parte.

En este momento los personajes están cada vez más sumergidos en “Las once dimensiones”, por lo que encontramos elementos como estelas de colores que atraviesan el espacio, igualmente los

personajes tienen más multiplicaciones al punto de llegar a ocupar una gran parte del cuadro. Estando inmersos en el lugar se hace más evidente la presencia de un escenario 3D con piso y elementos con mayor profundidad. Es importante recalcar que en este punto los animales siguen haciendo presencia pero en un entorno mucho más irreal y con más protagonismo de formas y elementos no reales. También llegamos a una paleta de color un poco más fría y con más presencia de azules. Hay uso de graficaciones imitando moléculas trazadas por los artistas, creando formas sin razón alguna.

#### **7.3.5. INMERSIÓN TOTAL 03:09 – 04:15:**

En este momento inicia el out, es decir el éxtasis y conclusión de la canción, esto se logra gracias a la melodía de la guitarra y sonidos espaciales hechos con sintetizador, acompañados de arreglos vocales que evocan al género “cumbia” así como la guitarra.

El riff de la guitarra es recurrente durante este último segmento dándole cabida a elementos que resalten voces femeninas que evocan la cumbia junto con sonido de sintetizador mucho más fuertes, dándole así un éxtasis al momento.

Desde este punto todo se condensa con todo, a lo que se quería llegar con el viaje de los personajes y penetrar en ese universo más allá y llegar al fondo de él confluyendo con todos los elementos.

En un principio se sentía mayor distancia entre los personajes mientras que ahora están más integrados entre sí. En este punto vemos más objetos en el espacio acompañando a los personajes, como animales, plantas, partículas, estelas, entre otros. Los personajes encuentran más confluencia con su entorno, se ven más inmersos en él por medio de movimientos de cámara por el espacio especialmente por el eje Z con el fin de lograr mayor profundidad y debido a los efectos que se aplican sobre ellos. Después de un largo viaje en donde se exploraron diferentes entornos con colores y tonalidades más diversas, en este punto encontramos que el espacio se encuentra en un rango de tonalidades azules con magentas y fucsias resaltando sobre el ambiente. Igualmente es importante destacar que en esta faceta hay una textura con un punto de fuga que incluso llega a afectar a los personajes, lo cual es una constante en esta etapa ya que logramos mayor intensidad en las distorsiones y efectos sobre los personajes.

Finalmente se concluye con una caída de uno de los personajes sobre el lugar, éste se torna con un ruido característico y todo desaparece como al apagar un televisor. Esto con el fin de dar a entender que son muchas las posibles dimensiones que puede llegar a haber y que así como son imperceptibles al ojo humano, existen ciertos medios que ayudan a recrear realidades diferentes y transmitirlos.

#### **7.4. LINEAMIENTOS POR DEPARTAMENTO**

Una vez definida la estructura se puede entrar a hablar de lo que se planteó desde el departamento de dirección en las demás áreas para lograr el

producto final. Estas son dirección de fotografía, dirección de arte y postproducción (montaje, graficación, composición digital y finalización).

#### **7.4.1 Fotografía:**

De acuerdo al planteamiento inicial de un producto en su gran mayoría realizado en postproducción, tan sólo se necesitaba en imagen real a los personajes, sin embargo con esto no se pierde la importancia del departamento ya que de éste dependió que los procesos de post-producción fueran exitosos. Por lo tanto debía estar muy bien ejecutada la grabación hecha en una pared verde la cual fue un reto para el departamento.

Con el fin de lograr un buen ritmo en el montaje era necesaria la variación de valores de plano, por lo tanto se pretendía jugar con los ángulos y posiciones de la cámara para lograr encuadres variados, primeros planos, generales y medios. Dentro de esto, se plantearon planos a nivel, contrapicados y finalmente bajar la cámara y que los personajes se agacharan para lograr salir en cuadro.

Teniendo en cuenta que los movimientos de cámara estaban planteados para ser realizados en post-producción y así lograr cierto efecto de multiplicación de los personajes en el espacio, la cámara estuvo generalmente estática.

El look desde la cinematografía debía ser muy naturalista ya que los retoques a medida que progresa la inmersión de los personajes se planteó con efectos digitales.

El papel de fotografía no termina en la grabación de los personajes ya que debía supervisar en la post-producción que se mantuviera la intensidad en el color y el ambiente del universo conservara la estética deseada por fotografía desde su departamento.

#### **7.4.2 Arte:**

El departamento de arte debía supervisar que el look de los personajes fuera acorde con las graficaciones y que se lograra establecer un ambiente en el que se distinguieran los momentos de la canción junto con su estructura, por lo tanto se debía plantear paletas de color durante cada momento y con una intensidad específica, no sólo pensando en lo estético sino en las sensaciones que se pretendían transmitir.

El departamento de arte debía trabajar de la mano con post-producción con el fin de supervisar lo concerniente al ambiente y el entorno, sin que nunca se perdiera el objetivo de introducir al espectador dentro de éste universo paralelo.

Es importante recalcar el papel del departamento en conservar la identidad de la banda y su estilo, desde el vestuario hasta la elección de las paletas de colores, cada agrupación musical tiene un estilo e igualmente el álbum al que pertenece la pieza musical, es por esto que es tan importante integrar este concepto dentro de la propuesta de arte.

Adicionalmente se contó con la apropiación del trópico colombiano en el vestuario que jugara con todo el concepto adicional de la flora y fauna local junto con el espacio creado. Esto debía ser algo presente

dentro de todo el videoclip y que debía ser tenido en cuenta en las diferentes elecciones, por lo tanto fue un determinante en el departamento de arte.

#### **7.4.3 Post-producción:**

Por último pero no menos importante y crucial en el proceso de elaboración de “Las Once Dimensiones”, Post-Producción quién tiene un importante papel con varios ítems nombrados a continuación:

##### ***\*Montaje:***

Principalmente el tipo de montaje es rítmico, ya que está acompañando el ritmo musical de la pieza con yuxtaposiciones de los personajes, uno sobre otro. Sin embargo es importante recalcar que no es la única forma de transición a la que se recurrió ya que de acuerdo a la tensión y éxtasis que se quiso lograr, se realizaron planos secuencia en postproducción en los que la cámara viaja en el espacio, todo esto siguiendo el ritmo musical. Se estableció que no iba a haber ningún tipo de disolvencias ya que al ser una canción de ritmo rápido y progresivo sería incoherente lo que estamos viendo con lo que se escucha.

##### ***\*Graficación:***

El uso de elementos en el espacio es muy importante para describir el espacio y contribuir a la progresión dentro de la estructura del videoclip. Es por esto que tales elementos inicialmente no tienen mucho protagonismo, sino que poco a poco van tomando fuerza hasta que al final colisionan todos para lograr el éxtasis, igualmente en los viajes y transiciones que poseen en su creación y ambientación varios elementos de graficación.

***\*Composición Digital:***

Gracias a esta herramienta y en conjunto con las demás, se ha logrado llegar a la creación del universo de “Las once dimensiones” y es allí donde se han integrado la mayoría de las áreas. Uno de los aspectos más importantes a considerar y que sería el punto de partida de esta creación, es el concepto del folclore colombiano fusionado con la modernidad que inspiran los sonidos sintéticos y la influencia del rock. Igualmente lograr integrar a los personajes de forma que se logre llegar a la transición de inmersión de éstos durante el video, tiene gran importancia para aportar al hilo conductor y congeniar la imagen real con el entorno.

A pesar de que es el mismo mundo, durante el curso del videoclip, los personajes se van adentrando más en este espacio, punto importante a considerar dentro de la composición digital, es por esto que acompañado del departamento de arte se debe llegar a una diferenciación entre cada momento de la estructura establecida para contribuir a la narrativa del producto final.

## 7.5 REFERENCIAS

### *Heart shaped box - Nirvana*



(Corbijn, 1993)

Es un video clip que mezcla varias técnicas entre esas Chroma key, en este caso nos sirve de referencia como un espacio con aspectos tomados de la realidad pero que bien se sabe que no lo es, creando así un espacio totalmente surreal con unos personajes reales en medio de éste.

### *Al siguiente nivel – Javiera Mena*



(Carburadores, 2006)

Este video clip destaca la exploración de diferentes efectos que se logran gracias a un personaje sin un fondo, por lo tanto fue tomado como referencia para demostrar formas de experimentación como la multiplicación y el efecto *espejo* tal como se observa en las imágenes. En “Las once dimensiones” se hizo uso de este tipo de recursos; sin embargo la estética varía mucho sobre todo porque desde un principio se planteó la ausencia de negros y espacios vacíos, en este caso la total atención estaba concentrada en los personajes y

*“Las once dimensiones”*  
Tesis de grado

sus efectos, a diferencia de lo que se quiso lograr con “Las once dimensiones”.

***The Zephyr Song – Red hot chili peppers***



A parte de la multiplicación, en este caso, se hace uso de efectos sobre los personajes como de una especie de barrido, efecto que se planteó para el video clip de forma similar.

(Dayton & Faris, 2002)

***September – Earth, wind and fire.***



En este clásico video clip es efecto “*ghosting*”, como se puede observar en la imagen, tiene gran protagonismo, de forma similar se adaptó este recurso pero haciendo uso de siluetas coloreadas.

(White, 1980)

***Thinking of you – Tesla boy***



*(Benz, 2010)*

imágenes repetidas de ellos mismos y fondos coloridos sin algún referente real claro.

En este caso vemos el efecto “espejo” repetidamente desplazándose hasta salir de la pantalla, los personajes se enfrentan entre sí bien sea de espaldas o de frente, con

***Enter the void – Gaspar Noé***

Como referencia cinematográfica, esta película toma elementos psicodélicos



*(Noé, 2009)*

en las formas de las proyecciones o las representaciones de alucinaciones, los colores, caleidoscopios. De forma similar funcionó como referente de integración de los colores.

***King without a crown – Matisyahu***



*(Laswell, Factor, & Douglass, 2005)*

El característico uso de la cámara digital sobre el espacio, mientras flota sobre éste encontrando a los personajes repetidos en él, se procuró adaptar al estilo de “Las once dimensiones” logrando acentuar los momentos más importantes de la canción.

***Uh la la – Chocquib Town***



*(Morales, 2013)*

Finalmente uno de los referentes más importantes para la elaboración de los escenarios y la ambientación, se reconoció el uso de elementos inertes flotando sobre el espacio, al igual los encuadres y cortes en el montaje de acuerdo al ritmo musical. Esta referencia al ser colombiana, se hace evidente tanto en su música como en lo visual.

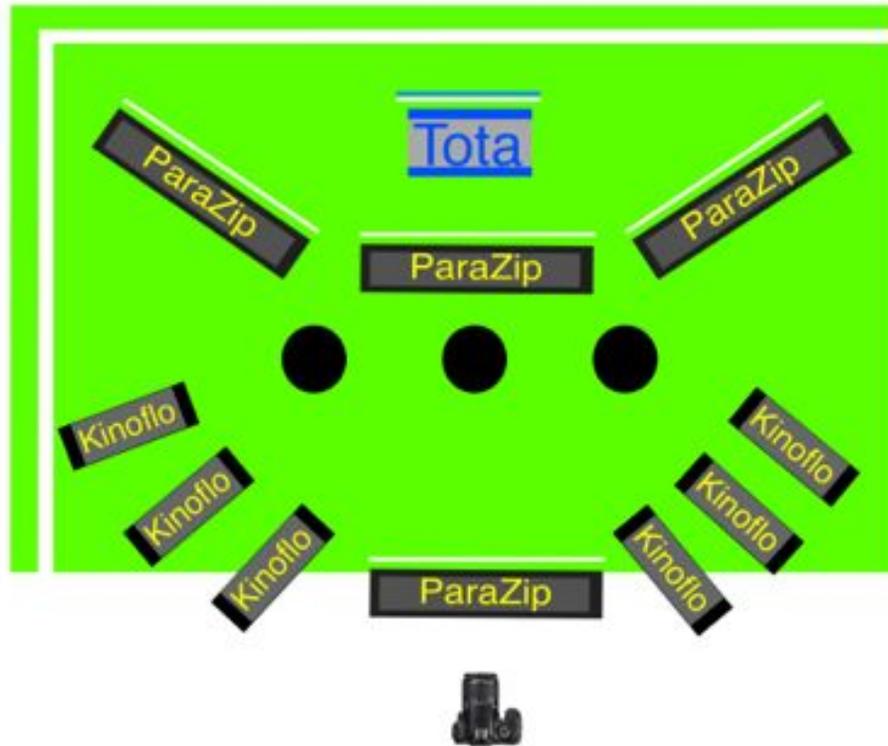
## **8. PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA**

Para la realización del videoclip “Las 11 dimensiones” se planeó, desde la propuesta de dirección, que todos los espacios en los que los integrantes de la agrupación estaban, iban a ser creados a partir de composición de video en postproducción. Esta condición significó que todo el material debía ser grabado en estudio y haciendo uso de una pared verde, de manera que se pudiera aplicar la técnica de Chroma key en el proceso de edición.

La técnica de Chroma key permite recrear el lugar en el que alguien se encuentra mediante la utilización de una pared verde o azul detrás de la persona, de tal manera que en un programa de edición se pueda eliminar el color de fondo y tener de manera independiente al personaje, brindando la libertad de ubicarlo en cualquier parte del mundo, o, como es el caso de este proyecto, diseñar un ambiente en el cual el se va a encontrar.

Al ser esta la técnica predominante en la edición, también se convirtió en un gran condicionante y guía en cuanto a la iluminación y los movimientos de cámara pues todo el rodaje debía ser pensado en función al mundo que se iba a crear en postproducción, teniendo en cuenta que la mayoría de movimientos de cámara y efectos que tuvieran los personajes serían creados en esta etapa. Por esta razón, durante toda la postproducción el departamento de fotografía tuvo que continuar trabajando, con la intención de mantener el look que se planteó desde un inicio para los personajes, ya que, si bien en el videoclip se crea un ambiente totalmente irreal, se pretendía desde la fotografía que los músicos mantuvieran un look naturalista pero con tonalidades cálidas que evocaran al trópico.

## 8.1 ILUMINACIÓN:



*Plano de piso*

Como se dijo anteriormente, el mundo y la mayoría de los objetos con los que interactuaron los personajes en el videoclip fueron realizados en postproducción, por lo que la iluminación se realizó pensando en lograr la forma más adecuada de que los personajes se vieran totalmente inmersos en un ambiente que no era palpable de ninguna manera durante el rodaje, pues no se hizo uso de ningún tipo de escenografía real.

Pensando en esto, para la iluminación se buscó que los personajes tuvieran una iluminación muy pareja y natural, que permitiera que el trabajo en postproducción fuera más sencillo y que lograra que los músicos entraran en

el mundo que se creaba alrededor de ellos. Al no haber fuentes de luz evidentes dentro de ese mundo, optar por otro tipo de iluminación para ellos habría hecho que no se combinaran visualmente con el resto del videoclip en la forma que se había planteado principalmente.

Teniendo estos factores en cuenta, y la necesidad de rodar el videoclip en su totalidad usando una pared verde, la iluminación se dividió en dos objetivos principalmente: el fondo y los personajes.

Para el fondo se utilizaron cuatro luces: tres ParaZip con filtro difusor y una Tota Arri con un filtro difusor y un filtro CTB (color de temperatura azul) para corregir la temperatura de color de tungsteno estándar a luz diurna. Las tres luces ParaZip, si bien ofrecían una iluminación muy suave y que no producía focos de luz sobre el verde, eran muy tenue y no resaltaban lo suficiente, ya que es necesario que el verde se vea totalmente bien iluminado, que sea un color parejo, pero que además resalte mucho por la cantidad de luz que recibe. Por esta razón se optó por utilizar la luz Arri que al ser difuminada y filtrada con el filtro CTB, se combinó perfectamente para lograr un verde parejo y que resaltaba mucho de los personajes, logrando finalmente el objetivo de iluminar el fondo perfectamente facilitando la postproducción y evitando procesos innecesarios para lograr un efecto de calidad.

Para los personajes se utilizaron 6 luces Kino flo y una ParaZip en el piso. Todas las luces tenían filtros difusores de manera que la luz fuera lo más suave posible y no creara contrastes indeseados en los personajes ni proyectara sombras en el fondo o el piso que también se iba a eliminar en postproducción.

Para darle un poco de volumen a los personajes se utilizó menor intensidad de luz en el lado izquierdo, utilizando las Kino flo a dos pies y no a cuatro como estaban en la derecha de los personajes, de manera que se comportara como una luz de relleno, aunque no se hubiera planteado una

iluminación de estructura triangular tradicional en específico (Luz principal, luz de relleno y contraluz), sino que por el contrario se buscara un look más plano en el que todo se veía bien iluminado.

La luz ParaZip del piso se utilizó con dos propósitos principalmente, el primero fue rellenar un poco las piernas de los personajes, puesto que las luces Kino flo estaban direccionadas hacia su torso y rostro. El segundo propósito de esta luz fue iluminar el piso y eliminar las sombras que se proyectaban sobre éste, pues, como se dijo anteriormente, también se pensaba eliminar en postproducción.

Esta iluminación se mantuvo durante todo el rodaje.

## **8.2 CÁMARA:**

Debido a que el videoclip tenía un trabajo tan fuerte de postproducción se buscó una cámara que permitiera modificar el look drásticamente sin perder calidad, pues siempre se pensó en que el look final del videoclip debía ser limpio tanto en la nitidez de los personajes como de los fondos con los que interactuaban.

Por esta razón la cámara que se escogió para grabar este videoclip fue la *Blackmagic cinema camera EF*. Esta cámara ofrece una gran versatilidad en el manejo del color y la posibilidad de grabar en RAW 2.5K (2432x1366). Esta última característica nos fue muy útil y una de las principales para escoger esta cámara, pues si bien el formato final del videoclip era Full HD (1920x1080) se planeaba grabar planos master que después serían recortados y ampliados en postproducción. Si estos planos se hubieran grabado en full HD habríamos corrido el riesgo de perder calidad y dañar el

look final del videoclip, pero al grabar en 2.5K se podía trabajar el video en postproducción sin mayores complicaciones.

Además de estos planos master se hicieron otros más cerrados para acciones más específicas. Estos ya no se grabaron en 2.5K sino en Full HD Apple ProRes 422, pues ya no era necesario trabajar con una calidad mayor a la del formato final y hacerlo innecesariamente habría demorado todo el proceso de postproducción debido al tamaño de los archivos que se manejan. Además se grabó en el rango dinámico Film, que permite obtener mayor riqueza de color y versatilidad en la colorización y finalización del producto final. Esta fue una característica muy importante, pues se quería trabajar el color de los músicos tanto en cuanto a la saturación, como en algunos efectos en partes específicas del videoclip.

### **8.3 LENTES:**

Para esta grabación se utilizaron tres objetivos de Carl Zeiss: 85 mm, 50 mm y 24 mm. El primero y el segundo se usaron en los primeros planos, mientras que el último fue el que se utilizó para la realización de los planos master generales.

Se escogieron estos lentes principalmente debido a la calidad de imagen que se consigue con ellos. Gracias a que son lentes fijos, permiten una mayor apertura del diafragma haciéndolos más luminosos, además ofrecen una mayor nitidez en el proceso de grabación. Hay menos aberración cromática y distorsión en los bordes del video, lo que finalmente se traduce en una mejor calidad visual del material, apoyando el objetivo de lograr un look limpio para el videoclip.

Uno de los retos fue el manejo del foco de estos objetivos, pues era muy sensible y se debía ser muy preciso para evitar planos mal enfocados. Sin embargo, esta característica nos fue útil en la grabación de planos pensados específicamente para los momentos finales del videoclip (etapa “Inmersión total”) en los que se buscaba un poco más de libertad en este sentido y se quería que los músicos entraran y salieran de foco al momento de interactuar con la cámara.

#### **8.4 ENCUADRES Y COMPOSICION:**

Por la naturaleza misma del videoclip era necesario contar con una buena cantidad de planos en los que se mostraran las acciones que iban a realizar los personajes de manera que se pudiera realizar un montaje dinámico y atractivo. “En su forma narrativa, el videoclip se caracteriza por la fragmentación y la ruptura espacio-temporal, el montaje rápido, la manipulación digital deconstruyendo la imagen a través de efectos digitales” (Tarin, 2012) Por esta razón se optó por organizar el rodaje, desde los planos más abiertos hasta los más cerrados, de manera que pudiéramos captar la mayor cantidad de acciones en los planos generales y luego repetir algunas en planos detalle.



En primera instancia se pensó en rodar planos generales, primero de los tres músicos, captando las interacciones entre sí y buscando las acciones individuales que luego se grabarían en los planos de cada uno. En estos planos queríamos mostrar a los personajes en su totalidad, todas sus acciones y coreografías en los distintos puntos de la canción. También se tenía la intención de ver como se integraban y mezclaban con el universo y elementos que los circundaban, de manera que se pudiera apreciar totalmente el trabajo de color que se había hecho en los fondos y los personajes. En estos planos, también podemos apreciar mejor el trabajo hecho en los animales y las plantas. Estos encuadres se hicieron con la intención de poder hacer composiciones en las que hubiera multiplicación y superposición de los personajes como se ve en las imágenes.

Si bien con los planos generales lo que se buscaba era tener planos master que permitieran tener varias acciones para un mismo momento de la canción, estos también se usaron para “el espacio”, en el que el espectador debía ver con claridad que los personajes acababan de entrar en un mundo distinto al que se venía planteando en el principio del videoclip y que se iba a ver más adelante en otros momentos. El plano general introduce al espectador en la situación, le ofrece una vista general y le informa acerca del lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción (Martinez, s.f.)



En segundo lugar se hicieron planos medios, en los que se buscaba dar una mayor importancia a las acciones que ellos realizaban con los instrumentos. Como se dijo anteriormente, en estos planos quisimos resaltar acciones más específicas como los movimientos de cadera, de los pies o momentos importantes de los instrumentos, ya fuera de la guitarra, el bajo o el timbal. En este valor de plano decidimos jugar con el manejo de la angulación de cámara para darle dinamismo a este aspecto que cambió de ser frontal a hacerse contrapicado. Además hubo planos en los que se buscó bajar la altura de la cámara, obligando a los personajes a agacharse y cambiar de posición a la hora de interactuar con la cámara, agregando variedad a la forma en que los músicos se dirigen al espectador, resaltando la personalidad de cada uno. “Los planos medios proporcionan a la imagen un valor narrativo, de desarrollo de la acción” (Delgado, Kohn, Buxó, & de Miguel, 2002)



En tercer lugar, se hicieron primeros planos y planos pecho con los que se buscó captar acciones y gestos específicos de los personajes para momentos muy marcados de la canción. Por ejemplo, el corte en el minuto 00:37, en el que se buscaba enfrentar el rostro de los dos cantantes y resaltar el gesto en este momento; y la acción de los hombres al estar montados sobre los animales en el ambiente del espacio. Con estos planos también teníamos la intención de que los espectadores se relacionaran más con los distintos personajes, al ver sus reacciones y expresiones al estar en este ambiente que creamos para ellos. Además, los planos más cerrados introducían a los personajes de una manera más personal, ya que muchas veces los espectadores quieren ver actuar a los artistas y sentir que los conocen personalmente, algo que se puede lograr en un videoclip al emplear planos de este tipo.

De nuevo estos planos se usaron para mostrar acciones detalladas con los instrumentos. “Los planos próximos (primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle) dan a la imagen una carga expresiva y dramática (Delgado, Kohn, Buxó, & de Miguel, 2002).



Finalmente se hizo un plano secuencia en el que se siguieron

libremente las acciones de los cantantes. Al igual que en planos anteriores queríamos variar la forma en que los músicos interactuaban con la cámara y los instrumentos, ya que para nosotros



era muy importante que el viaje por las once dimensiones no solo se sintiera por los cambios en el ambiente que los rodeaba, sino en la forma en la que ellos se movían frente a la cámara. Para nosotros, la única forma de lograr este objetivo era modificar la forma en la que la cámara se dirigía hacia ellos, ya que si bien no podíamos hacer mayores movimientos de cámara, al modificar la posición del trípode en el espacio o haciendo paneos constantes, obligábamos al músico a moverse de un lado a otro persiguiendo la cámara logrando así planos dinámicos en los que hay cambios de foco y movimientos que brindaban muchas opciones que acabarían por aportar los ingredientes necesarios para conseguir un montaje rápido, atractivo y acorde al ritmo de la canción.

## **8.5 REFERENCIAS**

Las referencias que se tomaron en cuanto a la fotografía fueron dirigidas principalmente al tipo de iluminación y el look final del videoclip.



(Morales, 2013)

Para la iluminación se tomaron referencias del videoclip “Uh la la” de Choq quib town en el que se observa una técnica muy similar a la que nosotros planteamos para “Las once dimensiones”. En este podemos ver que los

personajes se encuentran inmersos en el ambiente que se plantea. Esto es gracias a que la iluminación permite que se combinen visualmente ya que no plantea contrastes fuertes, sino que por el contrario es muy plana, mostrando a los personajes bien iluminados desde todos los ángulos.

Sin embargo, en nuestro videoclip se buscaba que los personajes tuvieran un protagonismo de color más importante a pesar de que la iluminación no los contrastaba o resaltaba de una manera en particular, una característica que no está tan presente en el videoclip anteriormente mencionado.

Por esta razón se tomaron otras referencias en las que se resalta a los personajes incluso sin necesidad de efectos sobre ellos, como vemos en la siguiente fotografía de Alessia Campostrini para [eternal-optimist.com](http://eternal-optimist.com), que a su vez está basada en la pintura “Johanna” de Gustave Klimt



*(Campostrini)*



*(Klimt)*

Como vemos en las imágenes, las mujeres no tienen contrastes importantes de luz y sin embargo resaltan fuertemente del fondo, gracias a que el color en ellas tiene tanta importancia como la que se le da al color del fondo.

Entonces, si combinamos la referencia del videoclip con la de las mujeres encontramos un punto medio en el que si bien se maneja una iluminación pareja, hay una gran riqueza de color, obtenida gracias al trabajo realizado desde la cámara y la iluminación.

## **9. PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE**

Las once dimensiones es un proyecto en formato videoclip que busca brindarle una imagen al tema musical del mismo nombre para la banda colombiana “Milmarías”. En éste se crea un universo paralelo y puente de la visión humana mostrando más allá de las dimensiones percibidas del hombre. Es por esto que se presenta un viaje a través de un mundo que va mucho más allá de lo que se ve en la realidad. Todo esto acompañado de un sello del trópico colombiano, desde los colores hasta algunos de los personajes pertenecientes a la flora y fauna colombiana.

En el departamento de Dirección de Arte, se establecen los parámetros de todo lo que se va a ver en la puesta en escena en este caso digital, e igualmente a los personajes. Se deben tener en cuenta varios factores para poder lograr el espacio y ambiente adecuado para lo que se quiere lograr y que sea acorde con el estilo y look de la banda, desde su concepción y centrándose específicamente en el álbum más reciente al que pertenece la canción “Las once dimensiones”.

Todos los elementos escogidos en las áreas del departamento de arte deben ser pensadas en fortalecer la sensación del espectador de adentrarse a tal universo y que trascienda a los sentidos. Igualmente, al ser objetos descontextualizados y diversos debe haber un punto de convergencia en el estilo para lograr unificarlo todo en un sólo producto audiovisual. Esto se logra en gran parte gracias a la labor del departamento de arte.

Dentro de los retos del departamento está la convergencia de la imagen real, en este caso los personajes, junto con los escenarios creados en post-producción. Ya que en este caso se deben plantear creaciones en gran parte digitales. Así mismo, la creación de un universo no existente que tiene varios niveles de acuerdo a adentramiento de los personajes en él, esto se debe

distinguir para el espectador y dar la sensación de inserción dentro del espacio.

Para lograr esto se buscaron referentes de productos similares para no caer en la reincidencia de estilos muy idénticos, integrando los conceptos de folclore colombiano, once dimensiones y el estilo de la banda.

Para lograr desarrollar la propuesta del departamento de arte, se dividió por áreas que tendrían variaciones y su propia estructura de acuerdo al momento de la canción estructurado desde dirección. Por lo tanto hablaremos de escenografía y ambientación, maquillaje, vestuario y utilería en cada uno de los cuatro momentos.

## **9.1 ESCENOGRAFÍA Y AMBIENTACIÓN**

En el videoclip “Las Once Dimensiones” se propuso recrear un universo digital, por lo tanto desde la dirección de arte es muy importante pensar en elementos y escenarios digitales y recreados. Desde arte se deben establecer referencias y estilos para que el departamento de Post-producción tenga un punto de partida.

Es por esto que se establece hacer uso de material de archivo de animales colombianos para los escenarios los cuáles serán modificados digitalmente para lograr dicho universo. A partir de esta información se partió a establecer el tipo de texturas orgánicas y que van transformándose en un referente menos real, igualmente las paletas de color y tonalidades que posteriormente analizaremos y observaremos.

### 9.1.1 Introducción:

Siendo la parte inicial en la que hasta ahora se está presentando un espacio de características surrealistas pero con muchos elementos que se conservan de la misma manera como los conocemos. Esto con el fin de lograr varios niveles de adentrarse al universo. Por esto mismo hasta ahora estamos viendo el universo de forma superficial.



(Panuruangjan, 2014)

Teniendo en cuenta esto, desde el departamento de arte para este segmento se establecen texturas orgánicas que conforman el espacio. Esto se adquiere gracias al material de archivo de animales colombianos y para agregar el toque surrealista propio del universo al cual el espectador empieza adentrarse dentro de este viaje, tiene ciertas variaciones en el color.



*“Las once dimensiones”*  
Tesis de grado

En este inicio, las formas no se alteran y se procura mantener cierta similitud con la imagen real. Sin ir más allá de ciertas variaciones del color y multiplicaciones o “mirrors” los animales deben tener gran protagonismo mientras se introducen también a los personajes principales.

Como referencias de este segmento para establecer el escenario se tomó el videoclip de Café Tacvba para el tema musical “Eo”, en donde vemos a los



*(Barclay 2003)*

personajes en un término mientras en el fondo se introduce un espacio urbano y se distingue el espacio y los objetos allí presentes. Como intensidad en este videoclip se observa una presentación de los personajes y un fondo en el que se establece claramente una temática. Aunque en nuestro caso los conceptos y el look son muy diferentes, en ambos casos existe la misma intensidad.



*(Pinterest)*

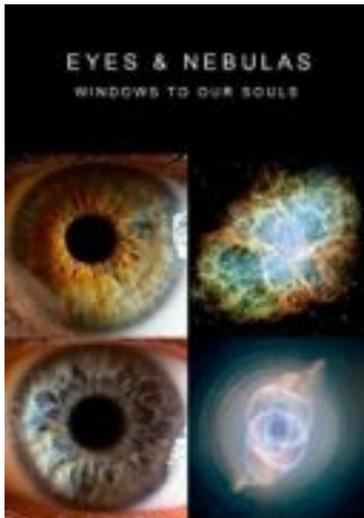
### **9.1.2 Viaje inicial:**

Esta secuencia inicia con un espacio en el que se hace un viaje a través de unos animales denominados “Decontas”. En este segmento observamos un cambio tanto en la paleta de color, como en las texturas y en el ambiente como tal del lugar. Se planteó establecer un espacio diferente para que diera la impresión de estar adentrándose en un espacio cada vez más fantasioso. En este caso se planteó la creación de un lugar que recuerde el espacio exterior a la tierra sin ser el mismo. Esto se logra a través de la creación de unas nebulosas y elementos que vuelan en el espacio; sin embargo muchos de ellos son tan sólo vectores o trazados de color pero que con la sensación de movimiento le brinda dinamismo al movimiento de los personajes.

Aunque el objetivo era crear un espacio nuevo es importante tener en cuenta elementos reales para generar una conexión con el espectador y que tenga cierta recordación en la memoria de estos.



Como se observa en la imagen se recurre a elementos reales del espacio o muy similares pero al mismo tiempo se escogen partículas y líneas que tan sólo se limitan a flotar por el espacio; éstas se caracterizan por sus formas muy sencillas. En este espacio las texturas son mucho más planas y el relieve que hay es gracias a tales partículas ya nombradas. Como tal el fondo consiste en un fondo azul con varias tonalidades de éste, fusionado con nebulosas y los elementos de ambientación que desde un principio de pensaron en brindar dinamismo y movimiento a la escena ya que los personajes están volando en un espacio, y la velocidad y movimiento de estos es generada por tales partículas.



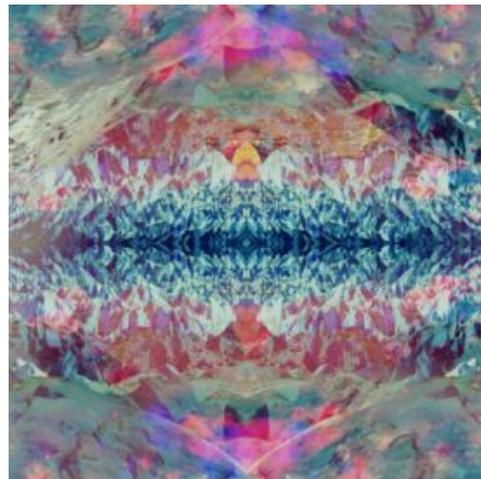
La escogencia de las nebulosas se hace a partir de la frase en la imagen “Ojos y nebulosos, ventanas de nuestras almas” (Brunsel), tal como se plantea en el concepto de “Las once dimensiones” al crear un universo en el que la mirada del hombre se expanda más allá a la mirada cotidiana y llegue a contemplar “Las once dimensiones”, es por esto que hacemos una metáfora para dar a entender que existen más miradas más allá que la del humano.

Posterior a esta parte el videoclip vuelve a una escenografía similar a la anterior, si bien continuamos con texturas orgánicas y se distinguen las formas de los animales, empiezan a haber ondulaciones y deformaciones un poco más fuertes a las ya vistas, con el fin de demostrar un nivel más allá del viaje por “Las Once Dimensiones”.



### 9.1.3 Primera Inmersión

Es de gran importancia desde el Departamento de Arte pensar en los momentos álgidos de la canción para así contribuir al clímax y situaciones específicas y planteadas desde dirección, es por esto que en este segmento el cual inicia con el primer coro de la canción, se plantearon formas con mucho movimiento y llamativas desde los colores, hasta la composición, haciendo mayor uso del



(Pinterest)

color y una mayor gama en un solo cuadro. También es importante resaltar que continuamos observando animales pero con unos efectos de color más comprometedores en la realidad de cada uno. El tipo de textura y forma

continúa siendo muy orgánico pero así mismo más abstracto, en este caso dando la sensación de un caleidoscopio.



Es importante nombrar el hecho de las partículas presentes en este espacio, estas son muy similares a las escogidas en el viaje de los “Decontas”. Se incluyeron en estos espacios con el fin de hacer más evidente la inmersión de los personajes en un espacio al que han sido llevados a través de “Decontas”.

En las demás estrofas de tal segmento, se pretende hacer una fusión de los animales y las formas presentes en los coros. Las texturas continúan siendo orgánicas y remitentes a la naturaleza.

#### **9.1.4 Clímax:**

Como nombramos anteriormente, la importancia de arte en la contribución al clímax en este segmento también es muy pertinente. Se pensó en un punto de ruptura que da paso a la inmersión total, en donde los colores tienen una combinación mucho más abrupta entre sí dando una similitud al negativo, los animales se continúan distinguiendo levemente y procuramos aumentar el movimiento por medio de caleidoscopios nuevamente con varios cambios en sus tonalidades.

Volvemos a remitirnos al mismo espacio del universo, esto con el fin de dar a entender una continuidad en el recorrido de los personajes, que desde el guión, en este caso empiezan a correr hacia la cámara como si estuvieran huyendo de algo. Con el fin de volver a un espacio muy similar no se pensó en hacer grandes cambios en las partículas que los persiguen y también aportan movimiento y frenetismo a la escena.

Aunque posteriormente al tocar el tema de las paletas de color, se podrá establecer más fácilmente el transcurso que toman los escenarios en términos de color, es importante resaltar que muchos de éstos, en este segmento, empiezan a tornarse más fríos.



### 9.1.5 Inmersión Total:

En este segmento, de acuerdo al guión, hemos llegado al mayor nivel en el viaje de los protagonistas, por esta razón la escenografía se torna mucho más fría y con texturas menos orgánicas y más digitales, sin embargo encontramos que muchos de los elementos tropicales y típicos colombianos, están presentes en el escenario. Esto es debido a la importancia de uno de los conceptos planteados al tener a Colombia y elementos característicos presentes dentro de la historia y el viaje de las once dimensiones.

Los elementos de ambientación cumplen un papel muy importante en esta etapa ya que permiten brindar la sensación de que los personajes se han integrado con el espacio y deja de dar la sensación de ser un fondo y unos personajes en frente sino



(Pinterest)

que ya están mucho más integrados. Esto se planteó de tal forma, con el fin de permitir un clímax más álgido en la inmersión total de los personajes en el universo creado en “Las once dimensiones”

Una referencia muy importante para esta coalición de elementos ubicados en distintos términos de la pantalla especialmente sobre el eje Z, es el video “Uh la la” de Chocquibtown, (Morales, 2013) en donde todos los elementos hacen convergencia, creando un solo espacio.

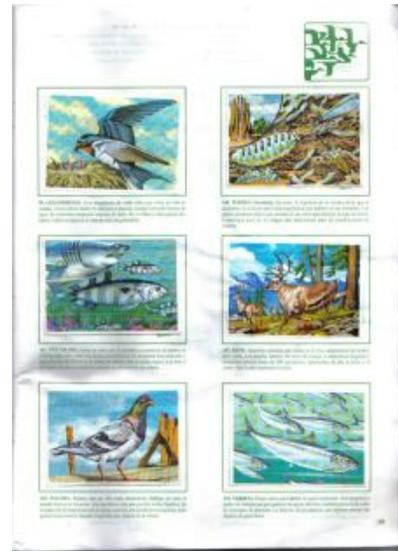
*“Las once dimensiones”*  
Tesis de grado



Este universo se caracteriza por tener elementos reales y escenarios remitentes al espacio expuesto anteriormente en pequeños segmentos. Dichos elementos estarán ubicados en diferentes términos dentro del espacio jugando con la tridimensionalidad.



Los animales han salido del escenario siendo parte de la ambientación y han dejado de ser reales y son aún más ilustrados, haciendo referencia a las láminas de las chocolatinas Jet comúnmente conocidas dentro de la cultura colombiana. Es por esto que empezamos a identificar no sólo especies colombianas sino comunes y de fácil recordación para el espectador.



**9.2 MOODBOARDS GENERALES**



### **9.3 PALETAS DE COLOR**

Si bien el color tiene gran importancia dentro de la percepción de lo que transmitimos al espectador, en esta ocasión se hace uso de una paleta de color muy extensa y con varias gammas y tonalidades; esto se debe a que es un espacio con cierto toque psicodélico. Los colores fueron escogidos de acuerdo al momento de la canción ya que cada uno tiene una intensidad específica como se planteó desde la propuesta de dirección en la estructura.

El color tiene una gran importancia en la narrativa del video clip, ya que como bien se sabe y lo plantea el teórico del color Goethe “Goethe dice sobre el efecto sensorial y moral del color, que el color produce un efecto importante y decidido sobre el sentido de la vista y por su mediación en el ánimo, efecto que se une directamente a lo normal” (Fernandez & Forero, 2001)

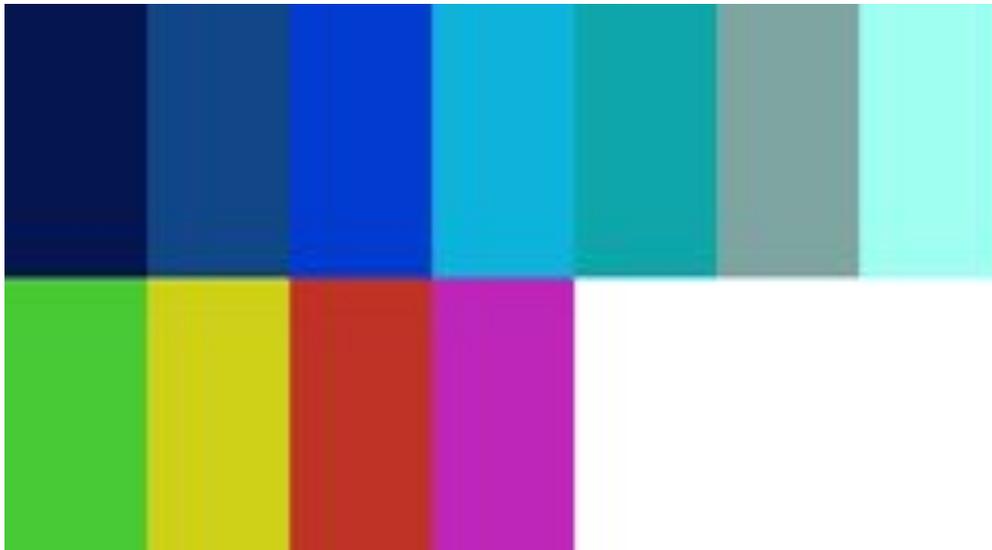
Si bien se entiende desde el departamento de arte que los escenarios y espacios recreados no sólo presentan una armonía estética sino que pretende trascender más allá de eso y llegar al sentir del espectador, de tal forma que no se conforme con llegar tan sólo al sentido de la vista como percepción de los colores y formas sino llegar más allá y que otros sentidos se vean involucrados en lo que se quiere transmitir y así crear un efecto sensorial y toda una experiencia.

A continuación se presentan las paletas planteadas para lograr la elaboración de los espacios, estas se dividieron según el momento estructural planteado.

- **Viaje**

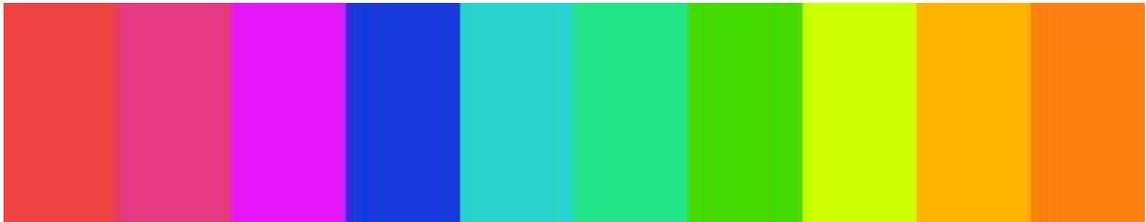
Debido a que el espacio en el que los integrantes están realizando el viaje y el espacio es totalmente diferente e igualmente no está planteado de forma cronológica sin que se presenta poco a poco a lo largo del videoclip hasta el final en el que se hace más constante la propuesta debido a la culminación e inmersión total del viaje.

Esta paleta se plantea con tonalidades azules con el fin de hacer una referencia al espacio, igualmente el términos de percepción y psicología del color el azul es un color que representa los sueños (Fernandez & Forero, 2001) . Las tonalidades más oscuras hacen parte del fondo y los más brillantes y llamativos como los de la parte inferior se plantearon para los elementos de ambientación como las partículas flotantes.



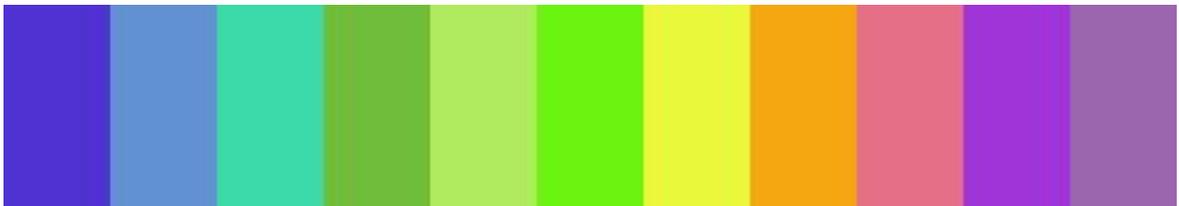
○ **Introducción**

En este caso se presenta el espacio y un mundo alternativo al real, igualmente en este momento los animales tienen gran protagonismo y se distinguen fácilmente. Por tal motivo se ha establecido la paleta más variada y con colores más brillantes con el fin de introducir en un espacio tropical e igualmente que permita destacar las características de los animales previamente nombrados.



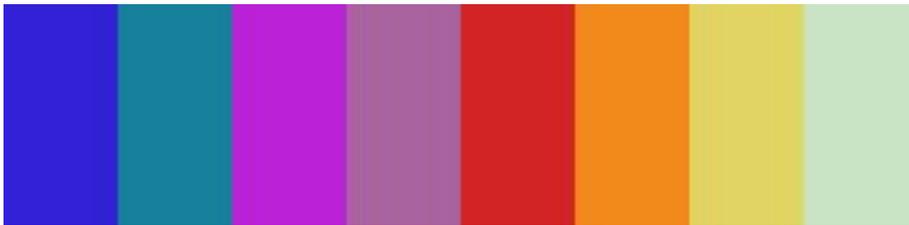
○ **Primera Inmersión**

Como se ha nombrado anteriormente en este caso se presenta un contacto aun mayor con nuestro universo, en éste proponemos una gama de colores igualmente variada pero vamos llegando a nuestra meta que son azules con colores más brillantes que resalten, por lo tanto en ciertos escenarios empieza a haber más protagonismo de azules. Sin embargo se conservan colores que abarcan una gran parte del círculo cromático pero pierden cierto brillo y son un poco más pasteles.



- ***Clímax***

Siendo el momento álgido de la canción se pretende brindar gran protagonismo al movimiento y a los personajes y al estar más adentrados los personajes en el universo la gama de colores se centra más en los azules ya que se está reconociendo aún más el espacio; sin embargo tampoco se puede perder el toque psicodélico que ha caracterizado el espacio recreado, por lo tanto los elementos de ambientación continúan siendo colores más variados.



- ***Inmersión final***

Finalmente los personajes llegan al universo en su máxima expresión y los colores se mezclan entre sí, por lo tanto tomamos los mismos colores del viaje que se explicaron anteriormente mezclándolos con ciertos colores que ya han sido utilizados en el transcurso del video clip.

A pesar de la gamma amplia de colores determinada desde el departamento, se tuvo especial cuidado con las combinaciones de los colores dentro de la paleta de acuerdo a las formas y colores predominantes.

#### **9.4 MAQUILLAJE**

Si bien “Las Once Dimensiones” es un producto en un gran porcentaje digital, los personajes son grabados en imagen real, por lo tanto por más sencillo que haya sido, es importante dar parámetros y punto de partida para el maquillaje de los personajes.

Se planteó un look totalmente natural en donde sus rasgos físicos fueran tal cual como son en la realidad; sin embargo tampoco era a satisfacción encontrar imperfecciones en la cara como acné, ojeras o variaciones tonales, por lo tanto tan sólo se hizo uso de una capa emparejadora en la piel del mismo tono de cada uno de los intérpretes. Desde el maquillaje se tuvo en cuenta el factor que al ser una grabación extenuante para los integrantes de la banda debido a su performance repetitivo en gran cantidad de tomas, el sudor y la brillantez facial podía llegar a relucir. Es por esto que fue de gran importancia la revisión constante y el retoque de los personajes.

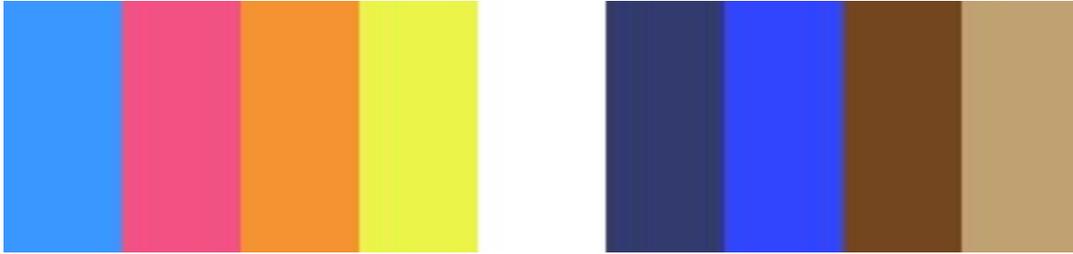
#### **9.5 VESTUARIO**

En el vestuario es supremamente importante tener en cuenta una serie de puntos vitales específicos para la realización del videoclip “Las Once Dimensiones”. Al hacer uso de una pared verde para lograr la postproducción del producto, desde el diseño y propuesta del vestuario se debía tener en

cuenta una paleta de color que no interfiriera con este proceso. Debido a que posteriormente, gracias al proceso digital “chroma” se eliminan las tonalidades verdes en el cuadro dando como resultado la obtención de los personajes en alfa para poder realizar el diseño de escenario y demás se tiene esto en cuenta desde vestuario para no caer en el cometía el error de elegir una paleta de color con algún verde, ya que se dificultaría mucho el trabajo desde post-producción. Igualmente es importante contemplar que la pared verde al estar recibiendo una gran cantidad de iluminación, puede llegar a rebotar en los personajes haciéndose más evidente en las telas más claras que absorben con mayor facilidad, sin embargo se consideró también tonos que resaltaran dentro de la paleta de color de los escenarios pero que sigan perteneciendo al mismo espacio. Por este motivo la elección de la paleta de colores no era sencilla y debía pensarse de forma que contribuyera para los demás departamentos y lograra armonía en el conjunto como producto final.

Adicionalmente también es importante destacar que para determinar el estilo del vestuario debía hacerse una inmersión en el look de la banda, específicamente en el característico del álbum, arrojando como resultado un estilo descomplicado y moderno. Esto se integró con uno de los conceptos que giran alrededor del guión del videoclip, “el trópico” por lo tanto se optó por camisetas y camisas coloridas y ligeras, con motivos orgánicos como ramas, flores, y patrones de figuras, preferiblemente sobre tonos claros sin que estos lleguen a predominar nunca y que no sean blancos.

### 9.5.1 PALETA DE COLOR PARA VESTUARIO



Como se nombró anteriormente la paleta de color para el vestuario, excluye totalmente verdes y colores muy cercanos a éste en el círculo cromático, como turquesa o colores similares. Ya que en los fondos predominan colores brillantes como un recurso para lograr resaltar sobre el escenario, se recurrió a colores un poco pasteles como lo podemos observar en la imagen anterior. Igualmente el uso del azul sobre tonos tierra como café, beige o crema se plantearon como forma de resaltar sobre el fondo. Si bien el beige y crema es un color claro no absorbe con facilidad los reflejos verdes de la pared verde, por tal motivo se buscó evitar el blanco y sus tonalidades. Los tonos más sobrios también fueron una elección para los pantalones de los personajes. En el caso de los zapatos, se escogieron tenis común y corrientes que describieran la personalidad de cada personaje. Por lo tanto en un caso son más salvajes que en otro, con tenis sencillos de amarrar que no se vieran nuevos ya que en parte se quería lograr dar a entender un día casual en los personajes. En el caso de los zapatos mucho más agresivos e imponentes en uno de los líderes, se hizo uso de tenis estilo basquetbol que son mucho más grandes y altos, como botas.

Es importante resaltar la participación del vestuario para contribuir en post-producción como lo es el caso del tracking realizado para los delfines, para esto era necesario un punto fijo en la cadera de los personajes que permitiera hacer el track más fácilmente, por lo tanto se buscó un elemento

que resalte pero que estuviera acorde con toda la propuesta. Para esto se usaron botones de colores tales como naranja y amarillo, ubicados en el costado izquierdo de la cadera de los dos intérpretes principales.

### **9.5.2 MOODBOARDS DE VESTUARIO**

Desde vestuario fue un reto lograr encajar las problemáticas y límites ya que para encontrar telas o camisas son verdes o que no fueran muy claras o con muchos blancos no fue muy sencillo, finalmente se logró encontrar dos cambios para los dos líderes y uno para el secundario que aparecería menos tiempo en el videoclip y su protagonismo no fue tan grande como los otros dos.

A continuación veremos las diferentes formas de combinación y estilos posibles que fueron guía para la consecución del vestuario.



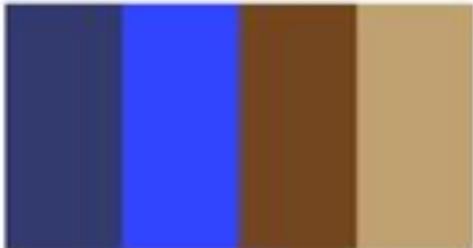
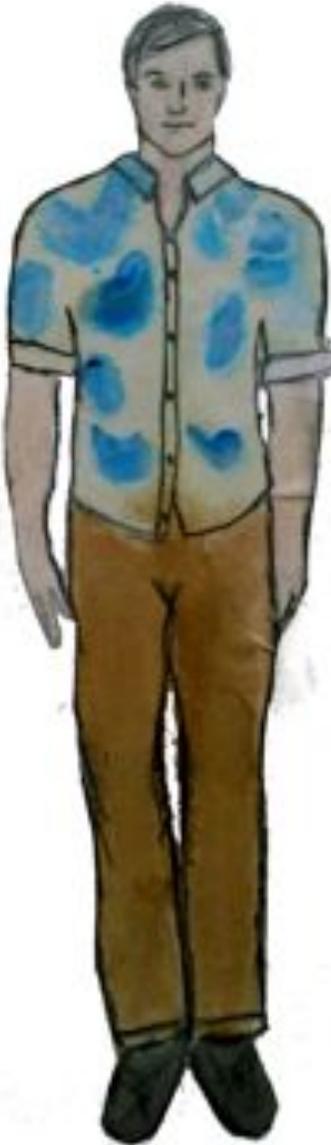


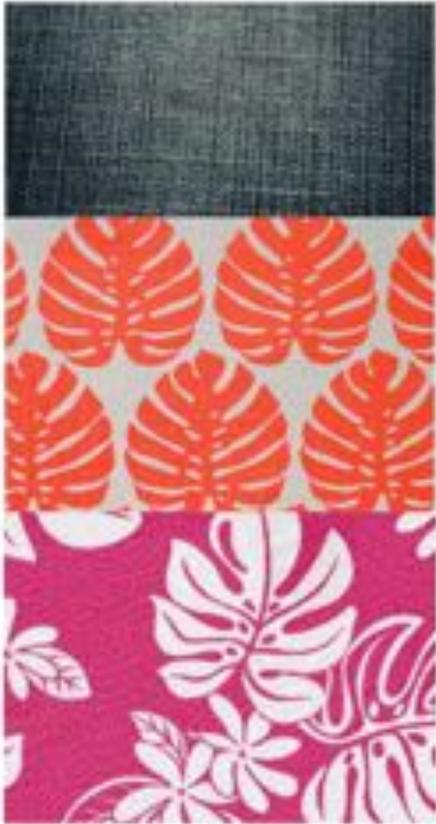
### **9.5.3 FIGURINES**

Se planteó el uso de camisa manga corta con diseños y con la posibilidades de usarse sin abotonar junto con una camiseta básica café, sin embargo también cabía la posibilidad de ser azul oscura. Se estableció el uso de jean básico sin, estampados ni desteñidos y de un tono azul petróleo. Todo esto se escogió teniendo en cuenta que debía ser moderno, como en el caso del jean es sencillo pero con una horma al cuerpo sin llegar a ser estrecho.

*"Las once dimensiones"*

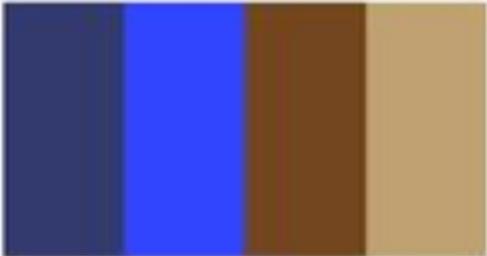
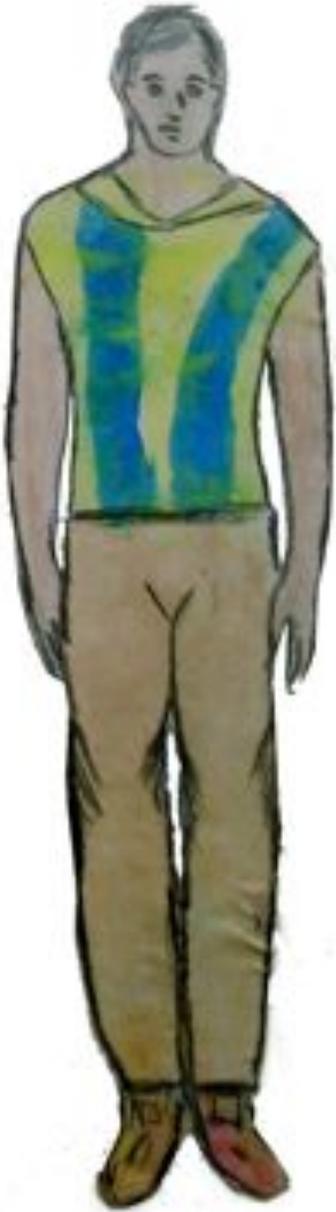
Tesis de grado





*"Las once dimensiones"*

Tesis de grado



En este caso deseamos salir del uso de camisa y buscamos un diseño alternativo para camiseta sin que fuera el diseño convencional. Así como en el caso anterior el uso de pantalón de dril clásico pero con horma moderna fue también una decisión para lograr algo de sobriedad en medio de todos los colores.

## **9.6. UTILERÍA**

Los recursos reales que se utilizaron y se plantearon desde un principio como utilería, es decir los elementos que serán manipulados por los personajes o que están nombrados dentro del guión, tan sólo se estableció el uso de instrumentos.

Estos tuvieron que ser limitados debido a que en las pruebas de chroma, muchos reflejaban o las luces o el verde, como lo es el caso de la batería o partes de ésta. Es por eso que tan sólo se dio uso de una guitarra, un bajo, y un timbal, cada intérprete con su respectivo instrumento. En varios casos estos elementos tuvieron que pasar por un proceso para disminuir su brillo y así evitar reflejos de las luces.

Los instrumentos se escogieron dentro de los pertenecientes a la banda, ya que se pretendía crear y mantener una imagen propia de cada artista; por lo tanto se escogió de los instrumentos propios que cumplieran con la estética planteada y que no afectaran en el proceso de post-producción.

En relación a los elementos digitales, en primer lugar están “Los Decontas”. Estos son una fusión rudimentaria con el uso de material de archivo, de un delfín rosado, una danta de páramo y un cóndor. Se planteó de tal forma con

el fin de mostrar que es un espacio fuera al común y que en este hay seres que también tienen elementos de la vida real pero no son los comunes, dando resultado una especie desconocida producto de animales colombianos.

La idea de que fuera un montaje rudimentario parte de la propuesta de hacer un homenaje a las técnicas usadas para video musical en los 80's, en los cuáles existía cierto permiso para todo con la participación de efectos que en ocasiones llegaran a ser evidentes, como ya lo hemos nombrado anteriormente. Por este motivo buscamos un resultado que no tuviera gran complicación pero que se adentrara al resto del espacio formando un conjunto.



El siguiente elemento son unas moléculas construidas también de forma digital. Éstas son dibujadas por los personajes con sus propias manos, dando la impresión de ser creadas por ellos. Esta creación es una simulación de moléculas, es decir átomos enlazados entre sí. Para esto se buscó un

*“Las once dimensiones”*  
Tesis de grado

elemento sencillo de vectores que se enlazan en sus vértices por pequeñas bolas, muy similares a las generalmente ilustradas de forma académica o demostrativa, sin ninguna textura y colores planos. Pero en este caso los



colores son escogidos para resaltar y pertenecer al espacio. Estas moléculas son escogidas haciendo referencia a la teoría de las once dimensiones como se nombró anteriormente.

## **10. PROPUESTA DE POST-PRODUCCIÓN**

Para esta propuesta se tuvo que pensar muy bien en el universo digital que se quería recrear. Desde la pre-producción se pensó en los recursos que se tenían, en los que se iban a recrear y cómo se iban a usar. Al tener imágenes de archivo con calidad muy baja se optó por recrearlas a través del uso de modos de fusión, efectos, filtros, animaciones, etc. Todo para que el videoclip tuviera su propio ambiente.

Uno de los retos se encontraba en el uso del Chroma key, pues esta técnica requiere varios procesos para que la imagen se vea limpia. Afortunadamente con software de colorización y composición digital se logró hacer un uso adecuado de esta técnica. Otro reto se encontraba en el uso de la composición digital para darle la estética al videoclip, aquí jugaban un papel importante los fondos y figuras de animales para darle tridimensionalidad al espacio.

Para realizar la post-producción de este videoclip se tuvieron que tener en cuenta las diferentes técnicas y áreas que se usarían para que el producto final fuera posible. Este videoclip está dividido en cinco grandes áreas: el chroma key, la colorización, el montaje, la composición digital y la animación.

### **10.1. Chroma key y colorización de los personajes**

En el color de los personajes se quería recrear una estética cálida en el color de ellos, por esta razón no se eligió la imagen nivelada en cuanto a color sino que se optó por darles un color de tono cálido de ambiente tropical (el color se inclinaba hacia los naranjas en sus pieles) para que también ayudara a seguir el ambiente de la canción y del videoclip que es rico en naturaleza y animales.

Al grabar en dos formatos (RAW 2.5K y Full HD 1080p Apple ProRes 422) se tuvieron que hacer varios procesos entre Davinci Resolve Lite y After Effects CS6 para lograr hacer el *key* en la imagen sin que se notara el *matte*.

### Proceso



Material en RAW



Primer nodo de colorización



Segundo nodo de colorización



Tercer nodo de colorización



Cuarto nodo de colorización



Quinto nodo de colorización

Imagen 1. Proceso para realización de chroma y colorización de personajes, sección de post-producción.

El primer proceso para arreglar el color de la imagen en RAW y 1080p (que corresponde al primer nodo de color) fue fijarse que la imagen no estuviera desaturada, para esto se controlaron las ruedas de color, manejando las sombras y la iluminación de la imagen, en cuanto a color, estuviera distribuida acertadamente en todos los puntos del RGB y también para que cumpliera los parámetros de televisión comercial, es decir que las sombras en lo posible, no bajen de 0 y que los puntos más iluminados no se pasen de 1023, ya que esto puede ocasionar ruido en la imagen y en el sonido si va a ser transmitida por televisión.

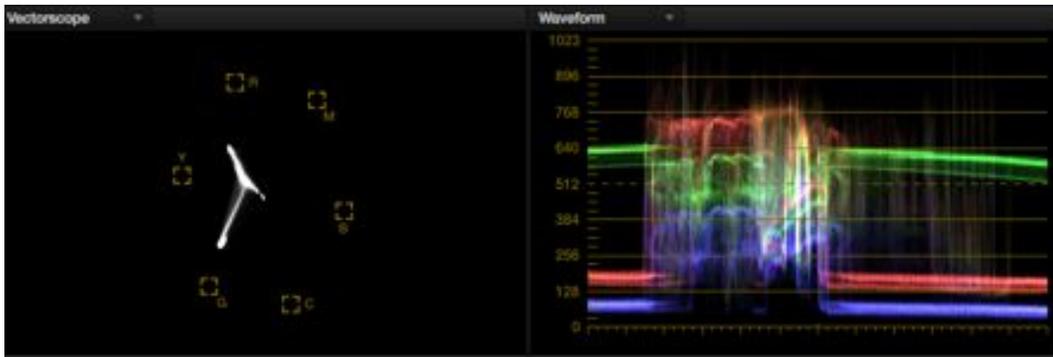


Imagen 2. Gráfica del Vectorscopio y Waveform de la Imagen1, sección de post-producción.

Posteriormente se nivelaron los tres canales RGB en la imagen por medio de la saturación y el contraste para que no se viera lavada. Sin embargo, como muestra el vectorscopio, la imagen tiene una gran parte distribuida en el verde, esto se debe a dos razones, la primera razón es que el video fue grabado en fondo verde y por esto se presenta más cantidad de verde que en los otros canales, y la segunda razón corresponde a que más adelante se usaría el verde para hacer un Chroma key y luego eliminar el verde de la imagen, logrando dejar el fondo transparente, por esta razón también se creó una máscara en el verde para aumentar su saturación y dejar el verde más vivo, todo esto para que después en el software de composición se pudiera quitar el fondo más fácilmente.

En el segundo nodo de colorización, se cambió el verde a uno más saturado, además se cambió el *hue* a un verde más saturado para facilitar el proceso. Para el tercer nodo ya se aplicó el proceso de *chroma key* en la imagen, por lo que se cambió de *Davinci* a *After effects*, se usó el plug-in *Keylight* de *The Foundry*. Aquí se aumentó el *matte* de negro muy poco en su valor y éste se disminuyó de blancos en un valor mínimo.

Siguiendo el proceso para el cuarto nodo, la imagen estaba casi lista. En este nodo se arregló la piel del personaje manejando los tonos medios en la imagen, y para finalizar, en el quinto nodo se cambió la imagen para que diera el look final del videoclip en cuanto a las pieles de los personajes, además se perfeccionó el corte del *matte* en la imagen usando un *choke matte* para quitar los bordes negros y blancos de los personajes.



Imagen 3. Matte en los bordes sin refinar, sección de post-producción.



Imagen 4. Matte en los bordes con refinación, sección de post-producción.

## **10.2. Montaje**

En este videoclip predominó el montaje narrativo lineal continuo (montaje clásico), pues se contó la historia de los personajes (Erick y Kike) a través de “Las once dimensiones” de manera abstracta basándose en la letra de la canción.

El montaje en general es rítmico ya que sigue a la canción, en todo el video los cortes y las imágenes están asociadas con el ritmo de los bajos y eventos de cada sección de la canción. Cabe resaltar que a pesar de que es una obra audiovisual muy abstracta, hay una continuidad tridimensional y se cumplen ciertas reglas generales de toda obra audiovisual cumple, las cuales Murch llama la regla de seis, donde toda obra responde a 6 criterios: la emoción del momento, el argumento, el ritmo, la dirección de la mirada, el plano bidimensional de la pantalla y el espacio tridimensional de la acción (Murch, 2003).

También se debe tener en cuenta el cambio de ritmo en el fondo, éste cambia dependiendo de las diferentes secciones de la canción, se manejaron los fondos de manera de que los primeros significaran algo de las dimensiones y de que se mostrara el espacio sintético, para la mitad del video se usaron animales con sus respectivas paletas con imágenes levemente definidas y para la última sección se combinaron los fondos sintéticos y los de animales agregándoles una nueva técnica de fusión con texturas.



Imagen 5. Transición de coros a estrofas, sección de post-producción.

Normalmente los cortes son llevados de manera directa usando hard-cuts o animaciones en composición digital, nunca se usaron transiciones usuales como las disolvencias o *fades* a determinado color. Para la introducción, los cortes son directos y fuertes pero sin embargo la duración de la imagen

acompaña al ritmo del bajo. Siguiendo la narrativa visual al principio se introduce el misterio de las dimensiones que el espectador no ve todavía sino a través del uso de un círculo que funciona como máscara y hace alusión a cómo empezaban los programas en la televisión de los 60's o de los dibujos animados clásicos.



Imagen 6. Introducción al videoclip, sección de post-producción.

Para el viaje inicial ya se han visto e introducido los personajes a través de diferentes composiciones digitales, sin embargo cuando termina el coro y en otras secciones hay cortes rápidos de imágenes que duran 9 frames, esto sucede ya que se planeó yuxtaponer ciertos planos entre la misma letra de la canción. Esta parte es importante porque introduce al viaje de los personajes en sus “Decontas” a través del espacio.

Para la primera inmersión cambia el fondo únicamente pero se sigue con el mismo formato de montaje que se llevó hasta ese momento, usando el ritmo de forma que acompañara a la letra de la canción. Cuando llegamos al clímax los cortes son más rápidos al igual que el ritmo de la canción, sin embargo este ritmo será básicamente el mismo entre esta etapa y la de la inmersión total ya que los cambios rítmicos se volverán más presentes en la composición digital y la animación.

El pulso en el video clip funciona de dos formas, en ciertas ocasiones es rápido como en el segundo 2:33 a 2:34 donde se notan las pulsaciones, en este caso son marcadas por el ritmo del timbal y las acciones de los personajes. La otra forma en que funciona es de manera lenta, esto no significa que sean cortes lentos sino que los cortes llevan a pausas momentáneas como lo vemos en el segundo 02:53. El pulso en este caso ayuda a sentir más los momentos que tal vez no sean tan notables, lo cual ayuda al ritmo en general del video clip (Pearlman, 2009).



Imagen 7. Pulso rápido y lento, sección de post-producción

La tensión y la liberación se notan principalmente en el segundo 02:15 al 02:21, en este segmento el ritmo aumenta rápidamente hasta que al final se libera al espectador.



Imagen 8. Inicio de tensión, sección de post-producción.



Imagen 9. Liberación de la tensión, sección de post-producción.

### 10.3. Composición digital y animación

La segmentación de la canción ayudó a que se pensara los elementos que tendría cada una. En general los efectos son más notables a medida que pasa la canción.

#### 10.3.1. La introducción

En los primeros 8 segundos (imagen 6) se ve un círculo animado que hace referencia a cómo los programas de televisión de los 60's y los dibujos animados empezaban y terminaban los programas, esto se logró a través del uso de máscaras y escalas del círculo con animaciones. En el segundo 00:11 se introducen los personajes con una animación de posición simple y también con un “*trace*” mientras se mueven los personajes, este “*trace*” o cola, se generó a partir de la simulación de la apertura de la una cámara digital acompañado de un movimiento direccional generado a partir de varias capas de la misma imagen.



Imagen 10. Animación de posición con trace, sección de post-producción.

“Las once dimensiones”  
Tesis de grado

En el golpe del segundo 00:18 la animación del fondo y de los personajes introducen a la segunda parte del primer segmento de la introducción, en los personajes solo hay un cambio de escala entre ellos dejando a Erick (el personaje de la mitad) más grande que los otros dos. Lo importante en esta parte es cómo con la ayuda del fondo animado ayuda al golpe de la música. La animación del fondo se logra a partir de una escala de grande a pequeño y de un *blur* radial con opción de zoom que va hacia el centro de la pantalla.





Imagen 11. Uso de mirrors o espejos, sección de post-producción.

Más adelante podemos ver *mirrors* o espejos como en el segundo 00:27 con el fin de llenar espacios vacíos en la pantalla, recrear tridimensionalidad o crear una multitud. Esto también ayuda al fin conceptual del videoclip donde los personajes del espejo representan otra dimensión.

### 10.3.2. Viaje inicial

En esta parte se presentó otro de los grandes retos del videoclip, pues se había planteado en la pre-producción que los personajes viajarían a través del espacio en un animal característico de Colombia. En un principio se pensó en un delfín rosado pero dado que no existe el material en Colombia, se usó el recurso de recrear un animal a partir de partes de varios animales. Para lograr esto se usó Photoshop CS6 y varias partes de tres animales, la danta, el delfín y el cóndor. Luego en After Effects con el animal creado se animó con el plug-in *puppet tool* para darle movimiento al cuerpo y animación de cámara y posición con un *parent* a los personajes. Para simular que los personajes estaban montando un animal se usó un *tracking point* en el

vestuario de cada uno de ellos en la grabación para que luego en la postproducción este punto sirviera de guía para saber dónde poner al animal.



Imagen 12. Tracking point en el vestuario (punto amarillo), sección de post-producción.

En esta sección también se usaron partículas para recrear el espacio con el plug-in de *After Effects*, *CC World Particle*, el cual simulaba figuras geométricas, líneas e imágenes de planetas con atributos físicos, que en este caso, su gravedad se encontraba en el eje x para demostrar a la velocidad a la que iban los personajes.

### 10.3.3. Primera inmersión

Para esta primera inmersión se siguieron usando los *mirrors* y partículas de diferentes formas, por ejemplo en el segundo 02:00 el eje que predominaba era el Z.

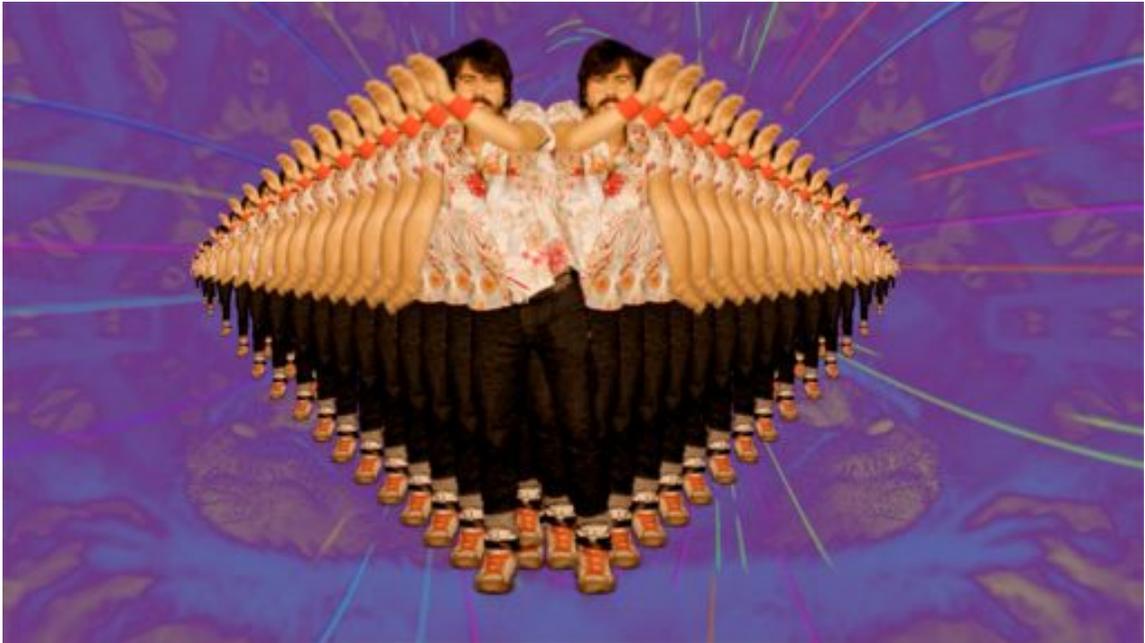


Imagen 13. Eje z en partículas y mirrors, sección de post-producción.

Sin embargo empezamos a ver más técnicas en la composición, en el segundo 01:07 usamos una cámara y escenario 3D para que ésta viajara en el espacio, esto se logró a partir del uso de capas en 3D distribuidas en un escenario para luego animar una cámara entre las mismas capas.



Imagen 14. Cámara y capas 3d, sección de post-producción.

#### 10.3.4. El clímax

Para el clímax se siguen usando las mismas técnicas vistas previamente pero también se introduce una nueva técnica, los “*lightstreaks*”, la cual representaría los símbolos que los artistas querían reflejar en la pantalla, esto se logró siguiendo el movimiento de los dedos de los personajes mientras dibujaban en el aire a partir de *tracking points* seguidos de forma digital y el uso de partículas para que reemplazar los *keyframes* invisibles de los mismos.



Imagen 15. Lightstreaks, sección de post-producción.

Estos *lightstreaks* junto con el espacio del fondo y las partículas representaban los símbolos de los personajes en “Las once dimensiones”.

#### **10.3.5. Inmersión total**

En este segmento se nota un uso más recurrente de la tridimensionalidad con el uso de las capas 3D, sin embargo se quería simular una velocidad lenta en las acciones de los personajes, para esto se usó el *plug-in* de *After Effects time blend fx* el cual recreaba una cola parecida al *trace* pero con la figura completa del personaje en varios *frames* a destiempo y con cada vez una opacidad más baja. Aquí y en el segundo 03:17 se hace uso de transparencia y luminosidad para fusionar el fondo y las acciones (Brinkmann, 2008).



Imagen 16. Uso de mirrors o espejos, sección de post-producción.

Como se puede ver en la imagen 16 se usaron varias capas todas con un color diferente y en modo de *fusión multiply*, con esto se lograba este efecto retro que es presente en algunos videoclips de la onda disco de la segunda mitad de los 70's.

A medida que vamos avanzando se nota el incremento en la saturación de efectos visuales, en el segundo 03:47 ya se distorsiona la imagen de ellos a otro plano de otra dimensión, haciendo alusión a como se verían en ésta. Esto se logró a partir del uso de curvas en la imagen para causar un color negro en la silueta de los personajes para que luego con un tinte se reemplazara el negro por el naranja.

## **11. PROPUESTA DE PRODUCCIÓN**

### **11.1. PRE-PRODUCCIÓN**

De acuerdo con el planteamiento para la elaboración del video clip “Las once dimensiones”, tan sólo se necesitó un día de rodaje en el que todos los personajes fueran grabados en una pared verde. Si bien esto simplifica la logística de grabación era necesario tener un lugar en que las condiciones fueran óptimas para que el resultado final fuera satisfactorio.

Estos requerimientos consistieron en un estudio de pared verde que permitiera hacer planos generales en el que el movimiento de los personajes fuera posible en aproximadamente un espacio de 3 metros a lo ancho del encuadre. Considerando que los personajes deben tener un espacio de al menos 3 metros entre el fondo y ellos para evitar causar sombras indeseadas.

Inicialmente el estudio de televisión del CPM de La Universidad de La Sabana fue descartado ya que el espacio verde en el piso era muy limitado. Por lo tanto se acudió a realizar cotizaciones de estudios con la posibilidad de realizar Chroma key en Bogotá y sus alrededores. A continuación están enlistadas las opciones que hubo en ese momento a precios de abril del 2014 para 12 horas.

✓ Caja Forzada Estudio:

Estudio A (8 horas): 129.000

*“Las once dimensiones”*  
Tesis de grado

Extra\* (4 horas)=50.000

Total= \$179.000

Valor reserva: 30% \$53.700

Incluye: fondos básicos (negro semi mate-1.5x 8- x2, verde 1.5mt x 6) sala de espera, camerino, wifi, ventilador, zona cocina.

Este lugar, si bien se ajustaba al precio deseado, tenía el inconveniente de que el espacio en el piso de color verde no era lo suficientemente grande para lo que se requería.

✓ Casa Sinfin

Estudio Principal:

Capacidad Eléctrica 15 KW

Tomas en techo y piso

Permite entrada de luz natural y oscurecimiento a luz del día.

WI-FI

DIMENSIONES 9,5 x 7 metros. Altura 4,8 mts

Cuenta con zona de maquillaje, vestuario, catering independientes, salas para clientes. Parqueadero.

Pared del sinfín y el piso pintados en Chroma.

Valor Día Completo - 12 horas: \$968.046

IVA: \$154.887

TOTAL: \$1.122.933

Hora adicional Iva incluido: \$69.000

En este caso el estudio cumplía con todo lo que necesitábamos, pero el precio se excedía del presupuesto ya que había otros costos que se debían cubrir, éstos se explicarán posteriormente.

Debido a que ninguna de estas opciones era viable para el equipo, desde todos los departamentos se buscaron otras alternativas más viables tanto en presupuesto como en efectividad.

Por tal motivo se llegó a considerar el uso de papel foamy como extensor para el chroma del piso del estudio de La Universidad de La Sabana o el estudio pequeño de bajo costo (Caja Forzada Estudio).

Para tal fin, desde el departamento de producción, como forma de adquisición se buscó un patrocinio de un lugar que nos facilitara el material. A continuación veremos la propuesta de producción para esta alternativa:

A cambio de que la empresa Produvarios, nos diera las provisiones necesitadas de papel foamy se ofrecieron los siguientes compromisos por parte del equipo:

1. Aparición en todos los créditos del Audiovisual.
2. El nombramiento de la marca en las redes sociales como patrocinadores del videoclip.

3. La realización de un material audiovisual como fotos publicitarias, o un video institucional.

Después de la propuesta realizada recibimos una propuesta positiva, aunque no nos ofrecieron el material sin ningún costo monetario, nos dieron la posibilidad de obtenerlo con la cancelación del costo, tan sólo \$40.000 pesos.

Teniendo este recurso como primera opción surgió el imprevisto de que en el estudio del CPM realizaron una modificación en el Chroma, extendiendo el tamaño del piso verde. Esto fue tan sólo unos días antes de la fecha planeada para el rodaje de “Las once dimensiones”

Finalmente se procedió a hacer los trámites necesarios con el CPM para poder realizar la grabación el día 27 de abril del 2014.

Paralelamente a esto, producción debía tener en cuenta la alimentación, transporte en rodaje y consecución del material de archivo.

#### **11.1.1. Alimentación:**

De acuerdo al plan de rodaje de 8:00 am a 4:00pm, era necesario desayuno, almuerzo y dos refrigerios para un equipo de 15 personas incluyendo personal de transporte y colaboradores externos.

Dentro de las consideraciones que se deben hacer en producción con el fin de satisfacer a todo el equipo, anteriormente al rodaje se hizo un sondeo de tipos de alimentación específica, dando como resultado una persona con alergia a la piña y una persona vegetariana.

Finalmente se hizo un acuerdo con el restaurante vegetariano Caballete y Berenjena, quiénes acordaron proporcionar un almuerzo y un desayuno a

cambio de créditos en el evento de estreno del cual se hablará posteriormente.

Para el desayuno del resto de equipo se consiguieron tamales a un costo muy bajo y un buen tamaño, recomendable para el inicio de una larga jornada.

Subway brindo la oportunidad de obtener almuerzos a un precio muy bajo al que ofrecen comúnmente. Y finalmente para los refrigerios, se estableció un espacio en el que estuvieran alimentos de merienda para los momentos libres de cada persona.

#### **11.1.2. Transporte:**

Debido a que se contó con un equipo que estaba prestando sus servicios de forma desinteresada, se debía recoger a cada uno en su casa, al igual que los integrantes de la banda.

Se contó con una van de la cual sólo debíamos encargarnos del costo de la gasolina, peaje y el día del conductor. Esto se logró gracias a un acuerdo con “La Superestación” quienes recibieron una visita de los integrantes de Milmarías a uno de los programas a la parrilla de su programación, mientras ellos prestaban el servicio de la van.

Con respecto a la consecución de los equipos, se hizo uso de los equipos del CPM, cámara, ópticas, maletas de luces, trípode, junto con lo que hay disponible en el estudio de televisión.

Finalmente para los costos varios enlistados en el presupuesto real, se hizo una cuota entre los integrantes del equipo de proyecto de grado entre los que se reunió el valor para cubrir gastos de transporte, alimentación y arte. Gracias a los patrocinios y acuerdos con las diferentes instituciones ya nombradas, este valor fue muy bajo y se pudo cubrir con facilidad.

Contratos, presupuesto en anexos

## **11.2. PRODUCCIÓN**

Durante el rodaje no hubo ningún imprevisto y todo salió de acuerdo al plan de rodaje. Aunque inicialmente por un inconveniente con el vestuario, hubo un poco de demora para lograr iniciar las primeras tomas, pero al empezar y tomar ritmo, se logró coger ventaja y adelantarnos.

## **11.3. POST-PRODUCCIÓN**

Durante el proceso de producción no hubo un presupuesto monetario ya que se contó con los equipos de las personas del equipo.

Igualmente el departamento de producción debía estar pendiente de todo el proceso e igualmente intermediar el con la agrupación. En este último punto hubo ciertos inconvenientes y conflictos con los intereses de la banda lo cual causó que el proceso se alargara un poco más, sin embargo por medio de la mediación se logró aclarar cualquier diferencia y así terminar el producto con éxito.

El proceso de montaje fue muy fluido y se logró tener en muy poco tiempo. Posteriormente dentro de la elaboración de procesos técnicos como el Chroma key, multiplicaciones, entre otros, se contó con un personal de apoyo para que ayudara a agilizar el proceso. Para esto se aclaró que tan sólo se asignarían tareas de procesos técnicos que no implicaran decisiones creativas los cuales serían liderados por el jefe de departamento, Andrés Torres.

#### **11.4 MATERIAL DE ARCHIVO**

Uno de los mayores retos para el departamento de producción, fue la consecución de material de archivo de animales exclusivamente colombianos.

Para esto se realizó una investigación de lugares o instituciones que trabajaran en el ámbito ambiental en el país. Entre ellos se encontró al Instituto Humboldt, Parques Nacionales Naturales de Colombia, Ministerio de Ambiente, Instituto Sinchi y Trópico Media.

Finalmente después de consultar en cada lugar, tan sólo se logró contar con material de Trópico Media y de Parques Nacionales Naturales de Colombia. Con ambos se llegó al acuerdo de entrega del material solicitado por parte de las instituciones, a cambio de la mención de éstas en los créditos y una copia del producto final.

#### **11.5 EXHIBICIÓN**

Desde el departamento de producción es importante tener una salida para el producto audiovisual final y que cumpla con su objetivo de llegar a la mayor cantidad de personas posible. Para esto se llegó a un acuerdo con la banda en el que se establecieron una serie de festivales y canales a los cuales se pudiera aplicar pero todo eso se iba a hacer por medio de la mánager de la banda.

Por lo tanto se logró realizar el estreno por medio de la revista Shock quiénes colaboraron con la circulación del video clip. Igualmente se organizó un evento en el que la banda presentaría el video clip de su primer sencillo del álbum *“Las once dimensiones”*

## 12. CONCLUSIONES

1. La creación de un ambiente totalmente basado en la composición y experimentación digital nos permitió crear un universo surreal en el que se integró la teoría de las once dimensiones, los aspectos colombianos y los músicos en un videoclip totalmente coherente con los lineamientos estéticos propuestos inicialmente, así como con el estilo impuesto por la banda en todos sus productos.
2. El uso de animales colombianos fue la forma más eficiente que encontramos para integrar el aspecto de lo colombiano en el videoclip, sin caer en el uso de símbolos tradicionales que son usados una y otra vez en todos los medios para representar la cultura de nuestro país.
3. La invención de las “decontas” cumplió tanto con la función de integrar el aspecto de lo colombiano, así como con la de reforzar en los espectadores la idea de que los personajes se encuentran inmersos en un universo totalmente surreal.
4. El juego de multiplicación y movimiento de los personajes en el espacio, así como el cambio de fondos y el montaje rápido y dinámico fue lo que nos permitió integrar exitosamente la imagen con el ritmo de la canción de una forma coherente y armónica.
5. Todos los elementos del videoclip terminan por dar al espectador una sensación de viaje tanto en la parte sonora como en la visual, reforzando así la intención de que los espectadores perciban el videoclip como una experiencia.

6. El cambio constante de fondos y elementos fue la principal herramienta que utilizamos para mostrar a los músicos como protagonistas en un viaje por las once dimensiones, sin hacerlo obvio para el público.
  
7. El videoclip se integró exitosamente en los lineamientos estéticos de la banda, logrando que este se convirtiera en el videoclip oficial de la canción. Se publicó a través de Youtube logrando 4.438 vistas hasta el momento y comentarios muy positivos de los fanáticos de la banda. También se realizó un evento para presentarlo oficialmente al público, permitiendo que tuviera un artículo en la revista shock. Aunque posteriormente se espera una mayor acogida en la televisión, por el momento ha llegado a ser transmitido en el canal trece.

### 13. Bibliografía

- Alarcon, R. (27 de Junio de 2009). *editando.cl*. Recuperado el 10 de Octubre de 2014, de <http://www.editando.cl/2009/06/michael-jackson-y-el-videoclip.html/>
- Barclay, U. m. (Dirección). (2003). *Eo* [Película].
- Benz, Y. (Dirección). (2010). *Thinking of you* [Película].
- Blog. (2009). *Blog*. Recuperado el 08 de septiembre de 2014, de <http://www.blog.com.co/versus-todo-sobre-musica/articulo/milmarias/1922>
- Brinkmann, R. (2008). *The art and sciene of digial composing* (Second edi., p. 684).
- Brunsel, B. (s.f.). *Pinterest*. Recuperado el 2 de agosto de 2014, de beautiful images: <http://www.pinterest.com/pin/181129216238734969/>
- Campostrini, A. (s.f.). *Joahna*. The eternal optimist, 2012.
- Carburadores (Dirección). (2006). *Al siguiente nivel* [Película].
- Conlon, J., Mason, C., & Hughes, E. (2012). *Why String Theory*. Recuperado el 19 de agosto de 2014, de <http://whystringtheory.com/toolbox/extra-dimensions/>
- Corbijn, A. (Dirección). (1993). *Heart Shaped Box* [Película].
- Dayton, J., & Faris, V. (Dirección). (2002). *The Zephyr Song* [Película].
- Delgado, M., Kohn, R., Buxó, M., & de Miguel, J. (2002). De la investigación audiovisual: fotografía cine, televisión. *Boletín antropológico*.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Bompiani.
- Fernadez, A., & Forero, C. (Noviembre de 2001). *intellectum.unisabana.edu.co*. Recuperado el 5 de octubre de 2014, de <http://intellectum.unisabana.edu.co:8080/jspui/bitstream/10818/6112/1/126944.pdf>
- García, A. (15 de 11 de 2011). *El Chroma key en el mundo del videoclip*. Recuperado el 15 de agosto de 2014, de Yes we drop: <http://yeswedrop.blogspot.com/2011/11/el-chroma-key-en-el-mundo-del-videoclip.html>

- Green, B. (abril de 2008). Making sense of string story. (TED, Entrevistador)
- Jonze, S. (7 de noviembre de 2003). *El Mundo*. Recuperado el 30 de 09 de 2014, de <http://www.elmundo.es/laluna/2003/242/1068049296.html>
- Klimt, G. (s.f.). *Joahna*. Österreichische Galerie Belvedere, Vienna, Vienna.
- Laswell, B., Factor, I., & Douglass, J. (Dirección). (2005). *King without a crown* [Película].
- Martinez, E. (s.f.). *Cine y educación*. Recuperado el 20 de Agosto de 2014, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiposdeplano.htm>
- Morales, J. (Dirección). (2013). *Uh la la* [Película].
- Murch, W. (2003). IN THE BLINK OF AN EYE. A PERSPECTIVE ON FILM EDITING.
- Noe, G. (Dirección). (2009). *Enter the void* [Película]. France | Germany | Italy | Canada.
- Oscherwitz, D., & Higgins, M. E. (2007). *Historical Dictionary of French Cinema*. Scarecrow Press.
- Panurangjan. (27 de Mayo de 2014). *Free digital photos*. Recuperado el 1 de agosto de 2014, de <http://www.freedigitalphotos.net/images/seamless-pattern-photo-p262829>
- Parques Nacionales Naturales. (s.f.). *Parques Nacionales*. Recuperado el 18 de septiembre de 2014, de <http://www.parquesnacionales.gov.co/PNN/portel/libreria/php/decide.php?patron=01.15>
- Pearlman, K. (2009). Cutting Rhythms.
- Pinterest. (s.f.). <http://www.pinterest.com/pin/181129216238734854/>.  
Recuperado el 2 de septiembre de 2014
- Pinterest. (s.f.). *Pinterest*. Recuperado el 2 de Septiembre de 2014, de <http://www.pinterest.com/pin/181129216238735327/>
- Tarin, M. (2012). La narrativa del videoclip "Knives out" . *Icono 14*.
- Tormo, T. (16 de mayo de 2014). *Hispasonic*. Recuperado el 29 de 09 de 2014, de <http://www.hispasonic.com/reportajes/mirada-historia-videoclip-1-parte/39290#>
- Valdellós, A. M. (2007). El videoclip como mercanarrativa. *Revista Signa*, 493-504.

*“Las once dimensiones”*  
Tesis de grado

White, V. (Dirección). (1980). *September* [Película].

Zabala, L. (2005). Del cine clásico al moderno. *Razón y palabra*.

## 14. ANEXOS

### 14.1 Guión Técnico

Tiempo		Plano	Postproducción
00:00 – 00:07	Intro: 2 Compases	Plano americano/ primer plano de guitarra	Máscara circunferencial con animación de tamaño sobre el personaje
00:07 – 00:16	Intro: 2 Compases con sonido creciente	Plano general	Barrido horizontal de los personajes entrando y saliendo de cuadro
00:17 – 00:25	Intro II: 2 Compases full instrumentos	Zoom in /Zoom out Guitarra. Plano medio y general de los personajes	Mirrors individuales y una multiplicación.
00:26 – 00:36	Intro II: 2 Compases full instrumentos otra melodía	Primer plano de los personajes enfrentándose entre sí.	
00:37 – 00:46	1 Verso: Será como quiero (00:44)	Plano general de los personajes volando sobre el espacio. Primer plano de uno de los personajes con la misma acción	Maleza de mar, textura de mar pero que no sea agua, sino como una baba
00:47 – 00:58	2 Verso: Será como quiero (00:51), otro Verso 3	Plano medio, cámara a nivel, personajes agachados. Primeros planos alternado con planos generales.	Escenario más playa con muchos colores, Caleidoscopio
00:59 – 01:06	Coro: “Dentro” 2 veces	Plano general.	Multiplicación de personaje como punto de fuga.
01:07 – 01:15	Coro	Planos generales de los personajes	Cámara digital flota sobre el espacio.
01:16 – 01:24	4 Verso: Será como quiero (00:22)	Primer plano entra y sale de foco.Plano medio.	

*“Las once dimensiones”*  
Tesis de grado

<b>01:25 – 01:37</b>	5 Verso: Será como quiero (01:30), otro verso 6	Planos generales y medios (acción de personajes "Será mi escudero")	Cámara atraviesa a los personajes al final del segmento
<b>01:38 – 01:45</b>	Coro: "Dentro" 2 veces	Plano general.	Multiplicación de personaje como punto de fuga.
<b>01:46 – 01:55</b>	Coro	Plano medio y general de los personajes	Cámara digital hace zoom out encuadrando a los personajes, flota por el espacio.
<b>01:56 – 02:03</b>	Coro: "Dentro" 2 veces	Plano general de los dos personajes	Multiplicación de los dos personajes como centro de fuga
<b>02:04 – 02:12</b>	Coro	Plano pecho de los personajes, alternado con primeros planos de la guitarra y los personajes.	Cámara digital hace zoom in y zoom out con los personajes.
<b>02:13 – 02:19</b>	7 Verso	Primer plano de los personajes enfrentándose entre sí.	
		Planos medios y primeros planos intercalados	
		Plano general de los personajes huyendo.	El fondo persigue a los personajes
<b>02:20 – 02:34</b>	Instrumentos (Climax) "Capaz que me estrello" 3 veces (02:24 - 02:30)	Planos medios intercalados de los personajes	
		Planos generales	Multiplicación mucho más exagerada
		Plano medio a nivel de los personajes agachados	
<b>02:35 – 02:42</b>	Coro: "Dentro" 2 veces	Plano americano	Figuras con elementos gráficos con track en los dedos de los personajes
<b>02:43 – 02:51</b>	Coro	Plano general de los personajes	
<b>02:52 – 02:59</b>	Coro: "Dentro" 2 veces	Plano americano	Figuras con elementos gráficos con track en los dedos de los personajes
<b>03:00 – 03:07</b>	Coro	Plano americano de los tres personajes	
<b>03:08 – 04:14</b>	Instrumental	Valores de plano se alternan según el ritmo.	Multiplicaciones, mirrors, y movimientos de cámara se acentúan

## 14.2 Contratos, releases y permisos

Bogotá, 18 de Noviembre de 2014

Señores  
Parques Nacionales Naturales de Colombia  
Ciudad.

A quien corresponda:

Por medio de la presente carta comunico que el trabajo de tesis para obtener el título de "Comunicador Audiovisual y Multimediales" en la Facultad de Comunicación de La Universidad de La Sabana liderado por los alumnos: Vanesa Montroy, Andrés Felipe Torres y María Cecilia García, titulado "Las Once Dimensiones" es efectivamente un trabajo académico en curso que está siendo guiado y supervisado por la institución.

Debido a las características del proyecto, que busca profundizar en las raíces y símbolos colombianos, es necesario hacer uso de material de archivos de flora y fauna del país.

De antemano gracias por su atención.

Cordialmente



Carlos Andrés Reyes  
Docente Comunicación Audiovisual y Multimediales  
Facultad de Comunicación  
Universidad de La Sabana  
[carlos.royes@unisabana.edu.co](mailto:carlos.royes@unisabana.edu.co)  
tel 861 5555 / 861 6666.

#### CARTA DE COMPROMISO PARA EL USO DE VIDEO CLIP

A través del presente documento, los abajo firmantes nos comprometemos con el cumplimiento de los siguientes párrafos relacionados con el uso del videoclip de la canción “Las Once Dimensiones”, cuyo producto audiovisual fue realizado en el mes de abril del 2014 por las estudiantes de la carrera de Medios Audiovisuales de la Universidad de la Sabana en las instalaciones del estudio de Cine y Fotografía en la ciudad de Chía.

1. **Canción:** la canción es 100% de la autoría de Milmarias y se deben mantener los créditos y logos que la artista indique.
2. **Créditos audiovisuales:**
  - a). El video clip será entregado por las estudiantes y llevará los créditos, donde se mencionará el nombre de las realizadoras del video y a la carrera de Medios Audiovisuales de la Universidad de la Sabana como autores del producto audiovisual.
  - b). Milmarias presentará el producto audiovisual a través de las redes sociales de la manera como lo recibe de las realizadoras.
  - c). Milmarias entregará a los medios de comunicación el producto audiovisual, de la manera como lo recibió por las realizadoras, sin embargo no podrá controlar la manera como lo publiquen los medios de comunicación.
3. **Divulgación:**
  - a). Milmarias presentará el videoclip a través de las redes sociales y se divulgará mediante un comunicado de prensa a todas las bases de contactos incluidas las de medios de comunicación. En caso que algún medio de comunicación preguntara a la artista sobre el videoclip, la artista dará los créditos a las estudiantes de la Universidad de la Sabana como realizadoras.
  - b). Las realizadoras se comprometen a apoyar la divulgación, compartiendo en sus redes y medios aliados.
  - c). No será responsabilidad de Milmarias, garantizar que el videoclip será programado en los canales de televisión.
  - d) Los estudiantes de la Universidad de la Sabana en representación de la institución se comprometen a informar oportunamente el uso del videoclip en los festivales audiovisuales, promoción, entre otras, para su aprobación y hacer entrega del porcentaje sobre los recaudos acordados.

4. Usos:

- a). Milmarías podrá divulgar el videoclip libremente, al igual que la Universidad de la Sabana y las estudiantes que realizaron el videoclip, siempre y cuando se tengan presentes las cláusulas anteriores.
- b). Se podrán usar medios internos y cuentas personales en las redes sociales, así como incluir este trabajo en su currículum. La circulación comercial está a cargo de Milmarías y el video debe promoverse desde los canales oficiales del artista.
- c). Todo esto se podrá realizar única y exclusivamente después de la fecha de lanzamiento por parte del artista y su debida autorización.

5. Dossier:

La representante del artista, Natalia Higuera C, se encargará de hacer llegar a la Universidad (por medio de las estudiantes) un dossier del mes de lanzamiento, donde se pueda evidenciar la rotación del video clip, entrevistas y demás interacciones del video en los medios. Esto se podrá recopilar después del lanzamiento del video y no compromete a la artista ni a su representante a ejecutar una gestión de comunicación, pues la divulgación se realizará en trabajo conjunto con las realizadoras.

6. Lanzamiento:

- a). A partir del día 15 Agosto, se empezará a anunciar la expectativa para el lanzamiento del videoclip, (sujeto a los acuerdos con los medios involucrados Shock, Deezer, Terra) a través de las redes sociales y bases de correos de Milmarías y de las realizadoras del videoclip.
- b). Milmarías se compromete a realizar el lanzamiento digital del videoclip y no será una obligación de la artista la realización de un evento de lanzamiento.

De conformidad con lo anterior, las partes suscriben el presente documento en la ciudad de Bogotá, a los veintiocho(28) días del mes de julio de 2014.

Firmas

Juan Baquero

c.c. 1.010.184.999

Representante del Equipo Audiovisual de la Universidad de la Sabana

Natalia Higuera C.

c.c. 1020 732 874

Representante de Milmarías

#### DERECHOS DE AUTOR DE MATERIAL AUDIOVISUAL

Con el presente documento se busca convenir los derechos de autor sobre el proyecto Videoclip “Las Once Dimensiones del álbum “Las Once Dimensiones” de la banda musical “Milmarias”, cuyo material visual fue concebido, producido y editado por las siguientes personas, **Vanessa Monroy Urrego** identificada con la Cedula de Ciudadanía No. 1.010.072.579 de Bogotá, en carácter de Directora, **Juan Baquero Suárez** identificado con la Cédula de Ciudadanía No. 1010184888, en carácter de Productor, **Andrés Felipe Torres Bermúdez** identificado con la Cedula de Ciudadanía No.1.020.281.961 de Bogotá, en carácter de Post-productor y **Maria Cecilia GarciaBautista** identificada con la Cedula de Ciudadanía No.1.020.771.887 de Bogotá, en carácter de Directora de fotografía.

Los derechos sobre el material de audio, pertenecientes a la canción “Las Once Dimensiones”, son propiedad de la Banda “Milmarias” quienes para los fines de este presente documento se encuentran representados por **Natalia Higuera C** identificada con la cedula de ciudadanía 1.020.732.874 Bogotá D.C.

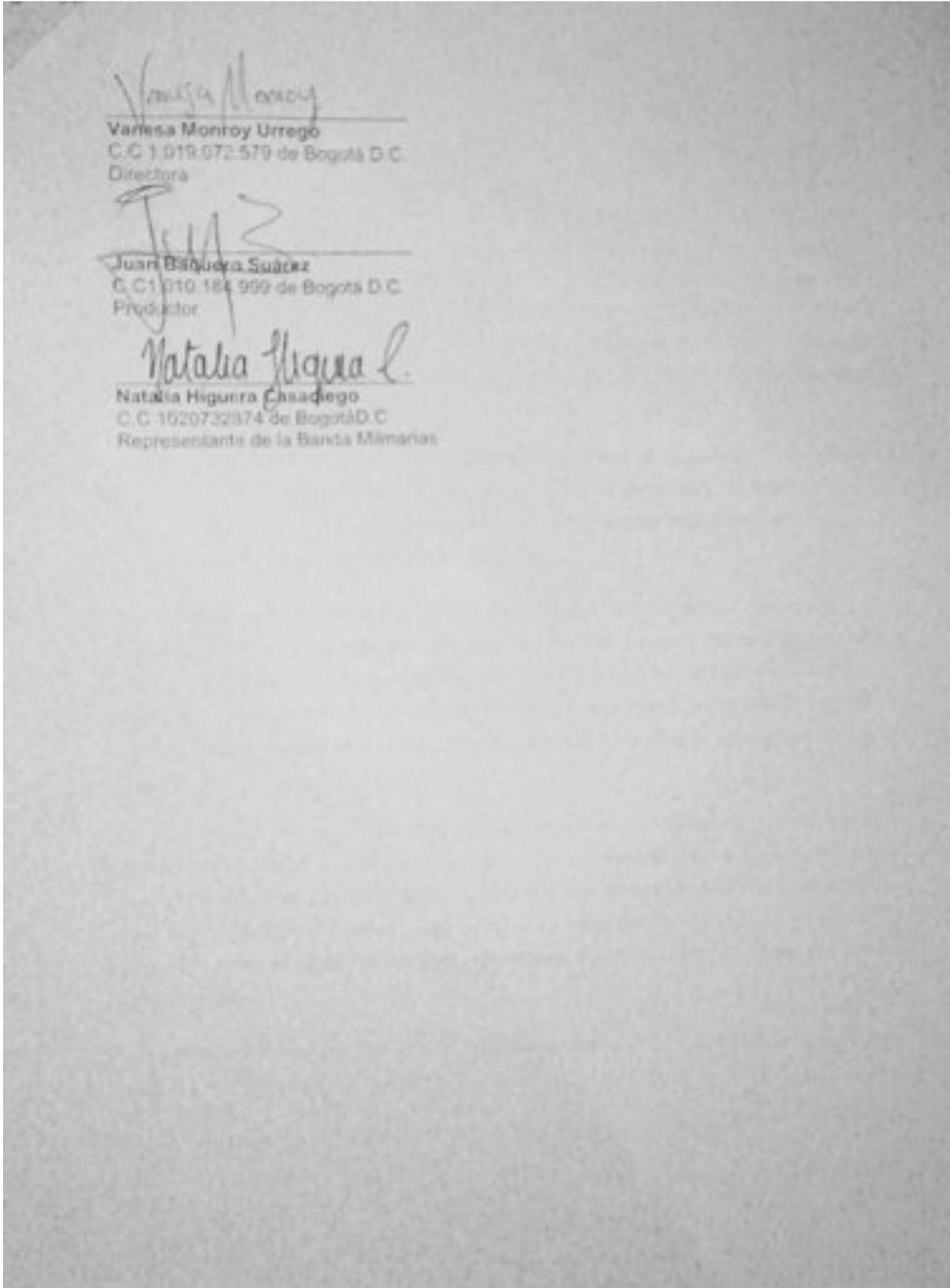
Por acuerdo conjunto entre las partes anteriormente mencionadas, se realizó el compromiso verbal en el cual las primeras se comprometieron a desarrollar la pre-producción, producción y post-producción del material visual, en el cual se invirtió un tiempo aproximado de tres meses desde la concepción de la idea hasta la edición final del material de video, tiempo en el cual se contó con la opinión y aval de los representantes de la banda.

Ya que este material es un producto de difusión masiva, la Banda se compromete a mencionar los créditos respectivos de ambas partes, incluyendo a los autores de la obra visual (Director, Productor, Director de arte, Director de fotografía, guionista audiovisual, fotógrafos y asistentes, editores entre otros) y se compromete a su vez a no realizar ningún tipo de modificación del material, respetando desde los créditos iniciales hasta los créditos finales.

También se pone de manifiesto que los derechos sobre la obra en cuestión, no presentan ninguna limitación en su uso o utilidad.

Dado en Bogotá a los 28 días del mes de Julio del 2014.

*"Las once dimensiones"*  
Tesis de grado



CONTRATO DE CESIÓN DERECHOS DE UTILIZACIÓN DE OBRA MUSICAL ORIGINAL

Yo, Enck Gustavo Bejarano (nombre), identificado con 79 945 866 (identificación), en mi condición de obrando en representación legal de la agrupación Milmarías, compositores y propietarios de los derechos sobre la(s) composición(es) original (es) "LAS ONCE DIMENSIONES", autorizo a Vanesa Menroy, María García, Andrés Torres y Juan Baquero para que utilice esta obra musical original para el producto "Las Once Dimensiones" (Videoclip), con los fines y dentro de los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

Per virtud de este documento el compositor declara que es propietario de los derechos de autor de su obra y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna.

La autorización que aquí se concede sobre este material es exclusiva para el producto audiovisual "Las Once Dimensiones" (Videoclip), que, para efectos de reproducción y comunicación pública, podrá ser emitido o presentado en cualquier soporte o medio audio visual comercial, institucional o cultural, nacional o internacional.

Enck G. Baquero (nombre(s))  
79 945 866 de Bogotá (identificación)  
03 Octubre 2019 (ciudad y fecha)

 (firma)

**CONTRATO DE CESIÓN DERECHOS DE UTILIZACIÓN DE OBRA MUSICAL ORIGINAL**

Yo, Carlos Enrique Bepiano (nombre), identificado con 80 959 419 (identificación), en mi condición de obrando en representación legal de la agrupación Milmarías, compositores y propietarios de los derechos sobre la(s) composición(es) original (es) “LAS ONCE DIMENSIONES”, autorizo a Vanesa Monroy, María García, Andrés Torres y Juan Baquero para que utilice esta obra musical original para el producto “Las Once Dimensiones” (Videoclíp), con los fines y dentro de los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

Por virtud de este documento el compositor declara que es propietario de los derechos de autor de su obra y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna.

La autorización que aquí se concede sobre este material es exclusiva para el producto audiovisual “Las Once Dimensiones” (Videoclíp), que, para efectos de reproducción y comunicación pública, podrá ser emitido o presentado en cualquier soporte o medio audiovisual comercial, institucional o cultural, nacional o internacional.

Carlos E. Bepiano (nombre(s))  
80 959 419 (identificación)  
Medellín 03 - 2014 (ciudad y fecha)

[Firma] (firma)

Febrero

CESIÓN DE DERECHOS PARA UTILIZACIÓN DE ARCHIVO VISUAL O AUDIOVISUAL

(FOTOGRAFÍAS, VIDEOS, PELÍCULAS, IMÁGENES ELECTRÓNICAS)

Yo, Natalia Figueroa (nombre), identificándome con 1 070 732 879 (identificación), en mi condición de propietario de los derechos de las imágenes Animales Salvajes Colombianos de Tropic Media en formatos para el uso exclusivo de Las Once Dimensiones (nombre de las imágenes), que se encuentran en formato videos de distintos momentos de 30m de duración (tipo de formato y duración para el caso de imágenes audiovisuales), autorizo a

Juan Ramón Baquero, en calidad de Productor del Video clip "Las Once Dimensiones" y FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE LA SABANA, para que utilice estas imágenes en el producto "Las Once Dimensiones", con los fines y dentro de los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

Por virtud de este documento el propietario de las imágenes declara que es propietario de los derechos sobre las imágenes y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. La autorización que aquí se concede sobre este material es exclusiva para el producto audiovisual "Las Once Dimensiones", que, para efectos de reproducción y comunicación pública, podrá ser emitido o presentado en cualquier soporte o medio audiovisual comercial, institucional o cultural, nacional o internacional.

Natalia Figueroa (nombre)  
1 070 732 879 (identificación)  
01/02/14 Bogotá (ciudad y fecha)

Natalia Figueroa

Nota: Por motivos de tiempo y por que los dueños del Tropic Media se encuentran desde hace tiempo trabajando en campo. Yo Natalia Figueroa Jefe de Producción y Productora Ejecutiva firmo la autorización y cedo los derechos sobre las imágenes usadas con el fin exclusivo del video Las Once Dimensiones de Milmaría

### 14.3. Presupuesto

#### PRESUPUESTO VIDEOCLIP "11 DIMENSIONES"

Fecha de Rodaje: 27/04/2014

Presupuesto total	368.000
Costo estimado	5.434.333
Costo real	968.000
Presupuesto disponible	- 600.000

Producción				
Descripción	Coste estimado	Coste real	Diferencia	Notas
Locación	1.229.333	-	1.229.333	
Transporte	300.000	57.000	243.000	
Desayuno	200.000	45.000	155.000	
Almuerzo	300.000	60.000	240.000	
Refrigerio	60.000	40.000	20.000	
Bulet fijo	70.000	46.000	24.000	
Imprevistos	100.000	100.000	-	
<b>Total</b>	<b>2.259.333</b>	<b>348.000</b>	<b>1.911.333</b>	

Fotografía				
Descripción	Coste estimado	Coste real	Diferencia	Notas
Camara Black Magic	850.000	-	850.000	
3 Opticas Carl Zeiss (35mm, 50mm, 85mm)	90.000	-	90.000	
Optica Canon 24mm	150.000	-	150.000	
8 Luces Kino Flo	640.000	-	640.000	
Filtros Ctb, Co	40.000	-	40.000	
Cintas	20.000	20.000	-	
Ganchos	20.000	-	20.000	
Televisor LCD	200.000	-	200.000	
Tripode Manfrotto	75.000	-	75.000	
<b>Total</b>	<b>2.085.000</b>	<b>20.000</b>	<b>2.065.000</b>	

Arte				
Descripción	Coste estimado	Coste real	Diferencia	Notas
Vestuario	90.000	-	90.000	
Maquillaje	30.000	-	30.000	
Utilleria	50.000	-	50.000	
<b>Total</b>	<b>170.000</b>	<b>-</b>	<b>170.000</b>	

Edición				
Descripción	Coste estimado	Coste real	Diferencia	Notas
Disco duro	150.000	-	150.000	
Memorias camara	170.000	-	170.000	
Imágenes de archivo	100.000	-	100.000	
Honorarios	500.000	600.000	- 100.000	
<b>Total</b>	<b>920.000</b>	<b>600.000</b>	<b>320.000</b>	

Otros				
Descripción	Coste estimado	Coste real	Diferencia	Notas
				0
				0
				0
				0
				0
				0
				0
<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>