

**‘LOS OVNIS’
PIEL CAMALEÓN**

**Felipe Baquero Telles
Sergio Espinosa Rincón**

**Proyecto creativo de carácter audiovisual
Para optar por el título de
Comunicador Audiovisual y Multimedia**

**Asesor
Zamir Hamad Muñoz**

**Universidad de la Sabana
Facultad de Comunicación
Comunicación Audiovisual y Multimedia
Noviembre de 2019**

Resumen

Este trabajo investigativo es el sustento teórico y argumentativo de la realización de un videoclip para la canción “Los Ovnis” de la banda “Piel Camaleón”. Encontramos que la producción de la canción contiene sonidos populares de los noventas y esto lo relacionamos con algunas de las más populares películas clásicas del cine de terror para hacer audiovisualmente una reinterpretación de estas referencias mezclando estos dos contenidos, La banda “Piel Camaleón” y las películas que consideramos idoneas a través de ciertos criterios de selección para crear un nuevo contenido que es el videoclip de la canción “Los Ovnis”. A lo largo del documento se definirá qué es el cine de terror como género cinematográfico, los subgeneros y cómo estos se mezclan con una definición de videoclip contemporánea, histórica y local. De igual forma se expondrán todos los sustentos teoricos que los departamentos del audiovisual tuvieron en cuenta a través de sus propuestas y a manera de conclusión una reflexión sobre la apropiación artística.

Abstract

This research work is the theoretical and argumentative support of the realization of a videoclip for the song "Los Ovnis" of the band "Piel Camaleón". The production of the song contains popular sounds of the nineties and we found a relation with some of the most popular classic horror movies, to audiovisually reinterpret these references by mixing these two contents, the band "Piel Camaleón" and the movies that we consider suitable through certain selection criteria to create a new content that is the videoclip of the song "Los Ovnis". Throughout the document we will define what *horror cinema* is, as a cinematographic genre, sub-genres and how these are mixed with a contemporary, historical and local definition of videoclip. In the same way, it will be exposed, all the theoretical support that the audiovisual departments considered through their proposals and as a conclusion, a reflection on the artistic appropriation concept.

Tabla de Contenido

<i>Introducción</i>	6
<i>Objetivos</i>	7
Objetivos Específicos	7
<i>Justificación</i>	8
<i>Marco Teórico</i>	9
<i>Cine de terror</i>	9
Cine de terror y cultura	11
<i>El videoclip musical y su importancia</i>	13
Surgimiento	14
Cómo llegó a Colombia y su importancia en la actualidad	15
<i>Piel Camaleón y Los Ovnis</i>	17
<i>Criterios para escoger las referencias del videoclip</i>	19
<i>Libro de Producción</i>	31
PROPUESTA DE DIRECCIÓN	31
LOOK & FEEL	34
PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA	44
PROPUESTA DE ARTE	57
PROPUESTA DE PRODUCCIÓN	72
<i>Conclusión</i>	84
<i>Bibliografía</i>	85

Índice de figuras

Figura 1	25
Figura 2	26
Figura 3	26
Figura 4	27
Figura 5	27
Figura 6	28
Figura 7	28
Figura 8	29
Figura 9	29
Figura 10	30
Figura 11	30
Figura 12	31
Figura 13	31
Figura 14	32
Figura 15	32
Figura 16	33
Figura 17	34
Figura 18	35
Figura 19	35
Figura 20	36
Figura 21	36
Figura 22	36
Figura 23	37
Figura 24	37
Figura 25	37
Figura 26	37
Figura 27	38
Figura 28	38
Figura 29	45
Figura 30	45
Figura 31	46
Figura 32	47
Figura 33	48
Figura 34	49
Figura 35	49
Figura 36	49
Figura 37	50
Figura 38	50
Figura 39	50
Figura 40	50
Figura 41	52
Figura 42	57
Figura 43	58
Figura 44	58
Figura 45	58
Figura 46	59
Figura 47	59
Figura 48	59
Figura 49	60

<i>Figura 50</i>	60
<i>Figura 51</i>	60
<i>Figura 52</i>	61
<i>Figura 53</i>	61
<i>Figura 54</i>	61
<i>Figura 55</i>	61
<i>Figura 56</i>	62
<i>Figura 57</i>	62
<i>Figura 58</i>	63
<i>Figura 59</i>	64
<i>Figura 60</i>	64
<i>Figura 61</i>	65
<i>Figura 62</i>	65
<i>Figura 63</i>	66
<i>Figura 64</i>	66
<i>Figura 66</i>	67
<i>Figura 65</i>	67
<i>Figura 67</i>	68
<i>Figura 68</i>	68
<i>Figura 69</i>	69
<i>Figura 70</i>	69
<i>Figura 71</i>	70
<i>Figura 72</i>	70
<i>Figura 73</i>	71

Introducción

Piel Camaleón, es una banda bogotana de pop - alternativo con líricas jocosas y surreales. Con su trabajo “Astropofago” han llamado la atención de su público y de esta manera han logrado consolidarse en la escena bogotana. “Los Ovnis” hace parte del primer álbum de la banda, es una canción con de punk-rock, con tintes noventeros que hace alusión a lo desconocido. Se busca realizar un videoclip de la canción ‘Los Ovnis’ de la banda ‘Piel Camaleón’ teniendo en cuenta algunas características estéticas del cine de terror y algunas referencias visuales de este mismo género; asimismo encontramos el cine de serie B muy interesante desde la forma en que cuenta sus historias y quisimos trasladar esto al videoclip en coherencia con la narrativa que la banda ha demostrado en su performance como artistas. Desde el cine de terror se busca hacer un homenaje a la imagen más característica de ciertas piezas esenciales del género, es decir, la estética y desde el cine B se quiere rescatar la forma en que desarrollan el contenido de sus piezas, es decir, el lenguaje audiovisual.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar, producir y realizar un videoclip de la canción 'Los Ovnis' de la banda 'Piel Camaleón' a partir de las referencias del cine de terror.

Objetivos específicos

1. Rendir un homenaje a algunas de las películas más representativas del cine de terror de monstruos, paranormal y slasher.
2. Crear un tipo de contenido audiovisual diferente en la escena musical colombiana, que rompa con la característica común sensacionalista de la mayoría de los videoclips colombianos.
3. Realizar un videoclip que incluya las referencias del cine de terror con una lírica jocosa y satírica.

Justificación

Es claro que uno de los géneros cinematográficos más importantes en cuanto a cantidad de espectadores, es el género de terror. Esto se debe a las fuertes emociones que intenta evocar en el público y a partir de esta idea se consideró interesante encaminar el videoclip sobre esta premisa. Cuando una persona reconoce algo con valor público importante en un contenido audiovisual consideramos que tendrá un mayor enganche tanto con el producto como tal como con lo que ofrece la banda 'Piel Camaleón' en su canción 'Los Ovnis'. De igual forma se considera que esta es la manera ideal de desarrollarlo debido a que la lírica de la canción contiene elementos comunes con los temas desarrollados en ambos estilos cinematográficos: ¿Cómo realizar un video musical original en Colombia de la canción 'Los Ovnis' donde se incorporen algunas referencias de películas representativas del cine de terror y la narrativa del cine de serie B?

Marco Teórico

Cine de terror

A pesar de que parezca un poco contradictorio, el terror siempre ha formado parte del entretenimiento y el ocio, desde los inicios de los espectáculos circenses hasta las salas de cine modernas de hoy en día. En Colombia, los estrenos de películas de terror tienen una muy buena acogida; según un artículo de La República, “Anabelle 2” con tres semanas en cartelera superó los 1,6 millones de espectadores (Colprensa, 2019). El cine de terror es un éxito comercial a nivel mundial.

El terror es una emoción que todos hemos experimentado en algún momento de nuestras vidas, sin embargo, resulta un poco confuso llegar a una definición definitiva. En el libro Cine de Terror, Jonathan Penner hace una distinción clara entre el terror y el horror pues muchas veces no es claro con qué adjetivo llamar a las películas pertenecientes a este género. La diferencia fundamental entre el terror y el horror en el cine, y resulta algo extrañamente cronológico pues el terror viene primero, tiene que ver con el suspenso, lo que nos aterra de algo malo que puede pasar, pone ejemplos como: “el momento en que va un niño corriendo tras la pelota, sin darse cuenta del camión que se acerca, es decir, el presagio del dolor” (Penner & Schneider, 2008). En cambio, el horror viene cuando se lleva a cabo eso a lo que le tenemos, cuando el terror nos impacta y nos horroriza. El horror es el presagio cumplido, el miedo hecho realidad.

De esta manera, las películas de terror y horror en su mayoría contendrían las dos definiciones pues se trata de una curva de emociones que vive el espectador cuando se tensiona y se estresa en el momento en que la película propone una situación terrorífica. Según un artículo de The Verge es ese momento en el que el personaje piensa que está seguro, pero en realidad un demonio está a punto de salir detrás de él (Bishop, 2012); y así el espectador libera sus emociones cuando la situación se horroriza, es decir cuando gritamos o saltamos del susto: el *jump scare*.

La primera película de terror que se realizó deliberadamente se registra para el año de 1910 cuando se realizó una adaptación cinematográfica del mito de Frankenstein (Whale, 1931). Para ese entonces solo se realizaban adaptaciones de libros o historias escritas, y el género iba

naciendo como el cine mismo, todavía no tenía sus características claras. Sin embargo, luego de varios hitos en la industria del cine de terror se comenzó a vislumbrar una especie de distinción entre películas.

Si bien es cierto, que hay clasificaciones que todos ya tenemos en mente, por ejemplo, las películas de terror de vampiros, de zombis, de casas embrujadas. En su libro sobre la historia del cine, Sanchez Noriega, encuentra una distinción temática un poco más global.

En primer lugar, sitúa las películas que se preguntan sobre lo desconocido y el más allá, es decir, aquellas donde el antagonista son los zombis, los fantasmas, las momias, los vampiros, los extraterrestres, todas aquellas criaturas que sean sobrenaturales (Noriega, 2002).

Seguido a estas, están aquellas películas que hablan sobre la tiranía de un personaje: brujos malignos, King Kong (Cooper & Schoedsack, 1933), Drácula, (Coppola, 1992) y el miedo que este genera sobre víctimas, súbditos o personas que sienten terror.

En tercer lugar, está el monstruo en sí mismo, donde además de sus intenciones malignas, su apariencia es lo que más aterroriza.

Por último, la pérdida de la identidad, la posesión maligna, donde seres intangibles invaden el cuerpo de sus víctimas suplantando su personalidad y llevándolos a cometer actos malignos como si fueran el dispositivo de su maldad. Este es uno de los subgéneros que más ha tenido acogida debido a su cercanía con la realidad.

A pesar de esta clasificación, existen muchos otros subgéneros más específicos en el cine de terror como:

- El cine de *slasher* que normalmente está compuesto por un asesino, protagonista usualmente un hombre que oculta su identidad; las víctimas, que comúnmente son jóvenes regidos por malas conductas morales; la heroína, que es una víctima virtuosa que el espectador no quiere que muera y por último la violencia que muestra gráficamente la maldad del *slasher* (Harris, 2019)
- Cine de los muertos vivientes que habla de la resurrección y profanación del ser humano
- Cine gore donde el terror viene dado por el exceso de violencia en las muertes, lo explícito de los ataques y el miedo a la destrucción del cuerpo humano.

- Eco-terror donde el antagonista viene siendo una criatura animal o de especie no humana que intensifica su terror con agresividad, violencia y ataque contra todo lo que es bueno para el humano.

Cine de terror y cultura

Al hablar de géneros cinematográficos, uno de los que goza de gran popularidad es el cine de terror/horror. Se ha convertido en un ritual para los amigos y parejas, el público joven, sobre todo, que busca experimentar emociones fuertes. Es precisamente esta una de las razones por la que se consume con tanta frecuencia, el cine de terror se ha convertido en un acontecimiento en la cultura, un acontecimiento para un gran número de personas con características diversas.

Teniendo en cuenta este amplio público que convoca el cine de terror, Pablo Iglesias Turrión concibe “El cine, como espacio cultural específico que sirve de escenario de representación de las dinámicas políticas, se configuran imaginarios, se interpretan los conflictos y se forman consensos” (Turrión, 2013). De esta forma el cine como ritual se configura en la vida de las personas no solo como un momento de esparcimiento y entretenimiento sino también como ese momento para preguntarse sobre lo desconocido. En el cine paranormal para descubrir cómo la vida de algunas personas los puede llegar a convertir en *slashers*, o para encontrar esa satisfacción de que puedes vencer al enemigo porque está a tu nivel, en el cine de zombis, y asimismo con sus demás subgéneros. El cine es una forma de escapar de la realidad por algunas horas pero, también es una forma de cambiar cómo vemos la realidad y cómo las personas cambiar su perspectiva con respecto a algunas situaciones gracias a él. “Desde sus orígenes, el cine ha actuado siempre como un modelo conformador de actitudes y estilos de vida, como un espejo en el que todos nos miramos para decidir nuestros modelos y nuestras pautas de comportamiento” (Noguero, 2008), siguiendo esta línea de pensamiento, las películas cinematográficas influirían tan notablemente en la percepción de la realidad que para algunas personas constituiría un modelo de aprendizaje inconsciente porque primeramente es entretenimiento y a partir de esa confianza que surge de una película que le gusta al espectador, este tomaría algunos elementos y los aplicaría en su vida. De este modo, el caso con las películas de terror resulta un poco más confuso con esta definición porque no muestran buenos modelos de comportamiento ni un estilo de vida deseable, en este caso, el espectador toma el universo de las películas de terror como ese referente negativo del cual alejarse, como esa situación en

la que sabes que actuarías totalmente diferente a la forma en que los personajes actúan en las películas de terror.

Por otro lado, se ha observado el llamado efecto de proximidad cultural nombrado por Straubhaar en el que, debido a la igualdad de condiciones o circunstancias de diferentes audiencias, éstas tienden a consumir programas o filmes cuyo contenido es más próximo a su cultura (Straubhaar, 2003). Por ejemplo, en países como Colombia esto se ve altamente evidenciado con su contenido televisivo, pues muchos seriados y novelas contienen una trama que gira alrededor del concepto de “narco cultura”, una tendencia estética que incumbe en el estilo de vida de personas vinculadas al narcotráfico (Rincon, 2009). Lugar donde la exageración, opulencia y el demostrar siempre se mezclan con la religión y las costumbres colombianas, evidenciando que para este tipo de personas, el dinero es lo único que les da la posibilidad de existir en el mundo.

Volviendo drásticamente a lo que nos importa, con el cine de terror y este llamado “efecto de proximidad” muchas películas han estado están mediadas por un punto esencial, que es su localización: los pueblos pequeños y misteriosos que tienen espacios que existen en la vida real y que muchas veces causan una curiosidad terrorífica en la gente que los habita. La forma en que las personas o espectadores pueden explorar esto y de alguna forma vivirlo, es a través de las películas de terror.

Existen otros estudios del mismo autor que sugieren que si dos o más culturas que inicialmente se distinguen claramente consumen el mismo tipo de producciones es porque de cierta forma, son similares (La Pastina & Straubhaar, 2005). Por otro lado, teniendo en cuenta el punto anterior de Pablo Iglesias Turrión donde las películas tienen influencia colectiva en el modo de actuar de individuos que pertenecen a una misma cultura, paulatinamente se estaría produciendo una homogeneización cultural (Turrión, 2013).

Sin embargo, pensar que el cine tiene tales alcances parece algo digno de un guión de terror pues esta idea homogeneizante puede desencadenar posibilidades que realmente se considerarían un peligro para la sociedad, es pensar que la realidad imita el terror cinematográfico, una posibilidad que siempre existirá y de alguna manera a las personas les gusta sentir que se están preparando para ello, tal vez por ello es un ritual cultural que no se acabará.

El videoclip musical y su importancia

Antes de hablar de su importancia, es necesario hablar de su definición. Para la RAE, el videoclip es “un cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza musical.” Sin embargo esta definición se queda muy corta, sobre todo para un formato que está en constante evolución, especialmente en estos últimos años.

Una definición que abre más aristas sobre esta conversación es la que encontramos en “Industrias culturales y juventud en el sistema-mundo. El videoclip *mainstream* como mercancía y como reproductor de ideología” tesis doctoral de Emanuel Illescas quien hace una distinción entre videoclip como formato, videoclip comercial y videoclip *mainstream*. En la primera argumenta que es un cortometraje basado en el desarrollo de una composición musical previa que fundamenta el despliegue imágenes, las cuales, unidas a la música, dan lugar a un nuevo discurso estético (Illescas, 2014). Es interesante cómo esta definición nos dice que de cierta forma el videoclip cambia el discurso de la canción creando una nueva estética, es decir, se opone al simple hecho de argumentar que el videoclip acompaña a la canción o viceversa, sino que ambos se unen para crear no solo un nuevo producto sino una nueva sensación, un nuevo discurso, una nueva estética.

Siguiendo a este mismo autor, la definición que ofrece de videoclip comercial es aquel tipo de videoclip que se produce con la intención de obtener ganancias económicas. Usualmente está asociado a la publicidad de un intérprete musical y/o una determinado composición musical (Illescas, 2014). Ya sea una pieza artística o meramente visual, un videoclip siempre tiene la intención de promocionar la canción que acompaña, la mayoría de veces se lo superficial o meramente visual genera más atracción es por eso que el autor llega a la siguiente definición.

‘Un videoclip *mainstream* es aquel videoclip comercial producido y difundido por las industrias culturales hegemónicas con la intención de conquistar un público mayoritario dentro de una o varias franjas de edad en un territorio determinado, usualmente de amplitud transnacional’. (Illescas, 2014) Es decir es un videoclip comercial que alcanzó su punto máximo de popularidad.

Los videoclips tienen muchas posibilidades de ser, es decir los videoclips pueden ser muy diversos desde lo más producido que apele meramente a las sensaciones con visuales llamativas en todos los aspectos del audiovisual hasta lo más artístico, minimalista per formativo y

simbólico. Por ejemplo, muchas veces el videoclip musical se asocia con lo superficial, como lo dice Meri Torras con la falta de profundidad, ausencia de historicidad, juego aleatorio de alusiones estilísticas, entre otros (Torras, 2009). Torras no se vale de estas características para hablar mal del videoclip sino para hablar de la superficialidad con la que puede ser tomado en la actualidad, claramente con un tono crítico con respecto a la cierta responsabilidad que tienen los realizadores que dedican su trabajo a los videoclips.

Surgimiento

Sin embargo, antes de hablar lo que significa el videoclip en la actualidad, es necesario conocer sus orígenes. Según (Illescas, 2003), el videoclip le debe su nacimiento al cine, a los musicales, a la industria publicitaria y a los conciertos de música popular, con esto se refiere a la música que tenía gran influencia en ese momento. Sin embargo, se considera que muchas otras instancias tuvieron influencia en el nacimiento del videoclip, como los movimientos artísticos y la televisión, y al parecer es un formato que se va alimentando a medida que más tecnología se desarrolla, como los dispositivos móviles y el internet que actualmente guardan una relación inseparable con el videoclip.

Siguiendo las ideas de (Illescas, 2003), dos grandes industrias fueron las responsables de la masiva popularidad del videoclip en los años 80, la industria discográfica y el boom de la televisión. Y fue precisamente este último medio el que institucionalizó el videoclip como producto, pues con la creación de MTV un canal dedicado únicamente a la exhibición y promoción de videos musicales y por ende artistas, se creó uno de los formatos más rentables de la historia de la televisión. Por muchos años MTV lideró el mercado de los videos musicales, sin embargo, el canal fue evolucionando incluyendo formatos más dramáticos y de *realities*, dejando este mercado en manos de internet. Y de esta forma se inaugura lo que en la actualidad se puede llamar la televisión de internet, YouTube; el cual se mantiene hasta la actualidad como el líder exhibidor de videos musicales y la nueva plataforma rentable para que los artistas promuevan sus carreras. Finalmente, como era de esperarse, es un mercado en evolución y recientemente han lanzado plataformas para hacerle frente a YouTube, tales como Vevo, Tidal y en menor medida Spotify, en su sección de videos. Es incierto de qué otras maneras el videoclip se insertará en los formatos multimedia que vengan para el futuro, pero es un hecho que no se quedará atrás.

Cómo llegó a Colombia y su importancia en la actualidad

Para hablar del surgimiento del videoclip en Colombia es necesario hablar de ciertos artistas que cimentaron las bases de lo que estamos viendo actualmente en la escena musical en nuestro país, si viene cierto, estos tomaron referencia de artistas y estilos que se desarrollaban en el extranjero de cierta forma porque el videoclip en nuestro país no ha tenido mucha dominancia en el sector audiovisual.

Mientras en países como Estados Unidos o Inglaterra, el videoclip estaba teniendo una fuerte influencia en la cultura, sobre todo en los jóvenes, en Colombia la sociedad estaba concentrada en resolver los problemas de violencia interna por culpa del narcotráfico, este hecho no solo afectó al desarrollo de la industria del entretenimiento sino muchos otros sectores de la economía. Sin embargo, a finales de los ochentas, el videoclip comenzó a desarrollarse de forma importante en el entretenimiento colombiano, por supuesto de la mano de la televisión quien fue el medio que impulsó este formato en nuestro país también. El surgimiento del rock en Colombia se dio precisamente por la influencia de bandas latinoamericanas y españolas principalmente.

En un artículo investigativo de la Universidad Distrital, Camilo Ortigón hace un minucioso recorrido de la llegada del rock al país, desde los años 60 donde la radio fue el medio que impulsó su popularidad e influencia claramente más sentida en Bogotá y los grupos musicales que se crearon. De esta manera, nos expone que estos grupos nacen a partir de la necesidad de expresar inconformidad a los problemas sociales de la época, en un principio, luego, las líricas del rock pasan a ser más románticas y psicodélicas (Ortigón, 2018). Soda Estéreo, Palito Ortega y Charly García desde Argentina fueron los que en mayor medida influenciaron esta actitud revolucionaria en la juventud colombiana de la época.

Por parte del antiguo continente, las bandas españolas como Los Mustang, Lone Star, Módulos, entre muchas otras, trajeron a Colombia esos sonidos ingleses y psicodélicos que abrieron la puerta a la experimentación de grupos nacionales como Los Flipplers, La Pestilencia, Kraken, Estados Alterados, conocidos como las aletas del rock colombiano por ser los que influenciaron a muchos jóvenes para crear bandas de rock y expresar tanto su talento musical como su opinión con respecto a la situación social del país. Debido a que fueron de los primeros en sorprender a la audiencia con un acompañamiento audiovisual innovador,

experimental, diferente y algunos con intenciones psicodélicas, alcanzaron gran popularidad para la época, siendo de los primeros grupos musicales que no solamente les daba buena música, buen show, sino también videoclips interesantes y diferentes en un momento de la historia donde no existía algo así en el país.

Para 1995, Aterciopelados sorprendió a todo el país con su gran éxito, y por supuesto con sus irreverentes e innovadores videoclips, claro, para la época. Lo interesante fue su puesta en escena diferente, que rompía con las frágiles concepciones de género y de artista, por ejemplo, tener el pelo corto o vestirse con una clara intención de expresión. De igual forma lo representado en sus videoclips siempre tenía algo que decir, por ejemplo, con su éxito internacional “Boleró Falaz”, la reivindicación de los artistas con lo popular, con lo que puede parecer de mal gusto, pero que era la realidad del país; por supuesto incluían recursos audiovisuales populares e importados de bandas famosas del momento, pero siempre los ha destacado su interés por el performance. También se debe hablar del éxito descomunal de Juanes a principios de los 2000, donde sus videoclips de “Fíjate Bien” y “A Dios le pido” recibieron numerosos reconocimientos además de establecer a Juanes como el mejor artista del momento con no solo innovaciones tecnológicas sino narrativas en sus videoclips, creando imágenes emblemáticas de su carrera. Un artista que es interesante mencionar es Samim, un productor musical suizo-iraní que al parecer encontró en “Cumbia Cienaguera”, una canción clásica folclórica del Caribe colombiano, un sonido tan interesante que decidió popularizarlo mundialmente con Heater, una canción de 2007, principalmente electrónica que en su videoclip lleva al acordeón colombiano a viajar por todo el mundo, desde España hasta Tokyo. Shakira, Carlos Vives, Diomedes Díaz, Andrés Cepeda entre muchos otros construyeron una imagen musical del país a lo largo de los años tanto a nivel nacional como internacional, alejándose del rock que representaba el Sur latinoamericano a pasar a ritmos más tropicales y bailables.

Actualmente, Colombia es reconocida musicalmente por sus representantes del género reggaeton y lo tropical como J Balvin, Carlos Vives, Juanes, Shakira y Maluma. Algunos, al principio, como cantantes de reggaeton tuvieron numerosos detractores, sobre todo por parte de los tradicionalistas, pero recientemente, gracias a su notable éxito internacional y a la adición de elementos performativos y más complejidad en sus ritmos se consolidan como verdaderos artistas colombianos con apariciones en importantes escenarios internacionales, y por supuesto con videoclips con altos valores de producción que se producen como tanto nacional como internacional.

Piel Camaleón y Los Ovnis

Piel Camaleón es una banda de pop-alternativo de la ciudad de Bogotá que viene consolidándose en la escena musical de la ciudad desde el 2014. Su primer álbum “Astropófago” cuenta con 10 canciones a las cuales la banda le atribuyo un color en especial, ya que para ellos cada canción tiene su propio color.

"Los Ovnis" hace parte de "Astropófago", primer álbum de la banda lanzado en 2017. Esta canción está inspirada en sonoridades del punk-rock noventero y cuenta con una lírica jocosa y surreal que hace alusión al espacio y lo desconocido.

El rock y el cine de terror han tenido una relación muy especial a lo largo de la historia. Podemos decir que el cine de terror y cine b complementan al rock o metal. Es indudable que el cine de terror ha sido una gran inspiración para las bandas de metal y rock en todo el mundo.

Como Black Sabbath, considerados los padres del Heavy Metal, que tomaron el nombre de una película italiana de Mario Bava llamada Black Sabbath (Bava, 1963) para usarlo como el nuevo nombre de la banda. Lo que hizo Black Sabbath no fue simplemente apropiarse del nombre sino, que tomaron esa esencia de las películas de terror en el que las personas disfruta al asustarse. Buttler, el bajista y escritor de Black Sabbath quedo fascinado al ver que las personas pagaban y hacían fila para ver una película de terror. Desde ese momento Black Sabbath se puede considerar como el cine de terror del rock.

Los nombres de las bandas no es lo único que le ha aportado el cine de terror al rock, ya que hay muchas bandas que han sido influenciadas por este género y lo podemos ver en las letras, en su estilo, su forma de vestir e incluso en los conciertos y videoclips.

Un claro ejemplo es The Misfits, que no solo su estilo como banda, sino que sus letras están influenciadas por el cine de terror y cine b. Su logo, la legendaria calavera, fue tomado The Crimnson Ghost, (Brannon & Witney, 1946) una película de terror y suspenso de 1946, incluso tiene una canción con el mismo nombre. A lo largo de todos sus álbumes vemos que tiene diferentes canciones que nos hablan de monstruos, mundos ocultos y dimensiones desconocidas. Por ejemplo, Astro Zombies, Scream, Scarecrow Man, Forbidden Zone entre otras.

Esta clara la influencia del cine de terror en la música rock, pero que pasa cuando una banda colombiana como Piel Camaleón llega a tener esta influencia. Claramente el nombre no es una influencia del cine terror, pero la canción Los Ovnis si e incluso su propuesta estética está influenciada por este género. Nos habla de unos seres extraños que traen a la banda y la letra nos habla de las cosas desconocidas, que no tienen explicación. La canción no tiene un tono oscuro, incluso es divertida y se podría decir que tiene un poco de humor. Esto fue algo que quisimos retratar en el videoclip, una lucha entre unos monstruos que llegan, sin explicación, a un vecindario y unos cazadores que intentan detenerlos, pero queríamos hacerlo con humor ya que ese era el tono de la canción. No es una parodia del cine de terror, es un homenaje a estas películas que han marcado generaciones y la historia del cine.

Criterios para escoger las referencias del videoclip

Como se ha dicho anteriormente, el objetivo de esta tesis no es solo hacerles un homenaje a las películas de terror, si no determinar por qué se convirtieron en un icono para el cine y la cultura. Para esto vamos a indagar en cada una de las películas y determinar cuáles son los fotogramas más famosos y recordados por la audiencia.

Para la selección de las películas, investigamos en libros, textos académicos y reseñas cinematográficas cuales han sido las películas más icónicas del cine de terror. Los filmes seleccionados debían cumplir con ciertos criterios, ya que teníamos que reducir el número de películas.

Las películas no solo debían pertenecer al género del cine de terror, sino que también debían ser visualmente increíbles, ya que íbamos a escoger el plano más recordado por la audiencia y lo íbamos a apropiar al videoclip. El último criterio para escoger las películas es que fueran películas de culto. Para Danny Peary en su libro *Cult Movies* (1981) las películas de culto son aquellas que están marcadas por el exceso y la controversia que van más allá de lo que Hollywood permite. Es decir, las películas de culto van más allá de lo socialmente aceptado (Peary, 1981).

También podemos decir que las películas de culto son piezas que han adquirido cierta clase de culto por un grupo de personas, este grupo puede llegar a ser un nicho muy pequeño con gustos poco comunes. Según (Anderson, 1998) una película de culto se convierte en esto, no solo por ser reconocida por cierto grupo de personas, sino que también llega a este estatus por ser una película que se ha reproducido muchas veces, en el cual encontramos contenido y diálogos memorables. Este tipo de películas tienden a tener contenido socialmente inaceptable, por ejemplo, terror, sexo, violencia o ciencia ficción.

Tanto *Jamie Sexton* como *Jonathan Rosenbaum* (2008) nos hablan de que el público es un factor importante ya que tienen un interés especial en este tipo de filmes y que por eso tienden a ser posicionadas como películas en contra o por fuera de lo común. La revista *Cineaste Magazine* (2008) nos habla de unos componentes importantes para que una película sea de culto. El primero es Shock and schlock el cual nos habla de que el elemento de shock presente en estas películas es lo que ahuyenta al público mainstream.

El sentimiento de nostalgia que las personas tienen por su film favorito es un factor importante, ya sea por un personaje específico de la película, cierta escena o todo el contenido de la película.

El tercer factor que mencionan es la marginalidad, las personas que se sienten marginadas suelen estar cerca de sus iguales, personas igualmente marginadas. Lo mismo pasa con las películas, las personas tienden a identificarse con películas que traten de alguna subcultura social y de esta manera las convierten en películas de culto.

La cuarta categoría es Intensity and Passion, esta categoría nos habla de la pasión de las personas por ciertas películas. Las cuales van a defender con intensidad y pasión.

La quinta categoría consiste en hype de las personas después del marketing hecho por las productoras para promocionar sus últimas películas.

Y por último las películas históricas, que también evocan el sentimiento de nostalgia, las películas que entran en estas categorías son las que nos permiten identificar algún periodo específico de tiempo de nuestra historia.

Ahora bien, como lo hemos mencionado anteriormente, es muy difícil tener una definición certera de lo que es el cine de culto ya que para algunos autores el cine de culto es un subgénero del cine y depende de diversos factores para que una película sea considerada de culto, sin embargo, las películas de culto no se podrían considerar subgéneros cinematográficos, porque esto no es algo que se decide desde la producción de la película, sino que se obtiene con el tiempo gracias al tipo acogida en público. Es decir, estas películas van dirigidas a cierto nicho de personas que sienten una fuerte identificación con la película; generalmente estas de personas pertenecen a una subcultura social que tiene un encuentro con todos los aspectos expuestos en la película. A partir de esto, existe un intercambio de información entre actores sociales, pues las personas incluyen características de la película para adoptarlas a su vida y al tiempo es este mismo nicho de personas quienes le conceden el estatus de película de culto a la pieza cinematográfica.

Es difícil, sino imposible, pensar en una película que genere la misma opinión en todo tipo de público, que sea amada por todos u odiada por todos, pues los puntos de vista son tan diversos como la cantidad de personas que existen. Teniendo esto en cuenta, se considera que la única característica obligatoria para las películas de culto debe ser el generar una fuerte identificación con su nicho de público, pues de esta se desligan muchas otras características.

Algunas de estas las hemos mencionado antes, aunque también agregamos unas que para nosotros tienen más relevancia al momento de clasificar las películas como cine de culto.

En primer lugar, está el impacto y la sorpresa que produzca en el espectador, ya sea un impacto visual; donde la imagen sea tan contundente que perdure en la memoria del que la ve; un impacto emocional, donde las acciones y situaciones sean tan complejas y crudas que nuevo generen una recordación importante, así sea ficción o basado en hechos reales.

En segundo lugar, se encuentra la nostalgia que la película le puede transmitir a una persona, esta característica se adquiere cuando esta película se convierte en la favorita de dicha persona, esto perdura en su vida y adquiere un significado más profundo que el simple hecho de ver y escuchar una historia a través de la pantalla, sino traer a colación recuerdos personales al momento de verla.

Muy ligado a la identificación de la que ya hablamos, se encuentra en tercer lugar la representación de los marginados, donde la película se convierte en ese espacio en el cual los temas no comunes ni aceptados tienen lugar. Por lo tanto, estas personas de que cierta forma se sienten marginadas por la sociedad debido a sus gustos poco convencionales encuentran un vínculo y por ende una conexión de culto con estas piezas audiovisuales.

La innovación es otra parte importante de las películas de culto pues, al tener un elemento nuevo, diferente o transformado que sorprenda a la audiencia, se convierte en algo atractivo. Por ejemplo, la trama, cuando una película presenta una historia tan compleja o extraña que impulsa al espectador a buscar explicaciones en grupos de discusión. Y La producción, cuando la película resuelve un problema de guión con técnicas o tecnologías innovadoras presentando efectos especiales o visuales tan atractivos para el público que genere admiración.

El siguiente paso era escoger los fotogramas de cada película anteriormente seleccionada. Para esto, no solo nos basamos en la investigación previamente hecha, sino que también tuvimos en cuenta dos factores. El primero era seleccionar planos que fueran ricos fotográficamente hablando, es decir que tuvieran una buena composición. El segundo criterio a tener en cuenta era escoger planos que fueran realizables, por lo que escogimos fotogramas que no requirieran de una capacidad técnica muy complicada para realizarlos ya que teníamos un equipo técnico muy reducido.

Después de revisar el gran catálogo de las películas de terror que cumplían con los requisitos y de descartar las películas que no cumplían con los requisitos. Escogimos las siguientes películas:

- *Carrie* (1976) dirigida por Brian De Palma fue la primera novela adaptada al cine de Stephen King, en la cual nos presenta a una chica marginada y con sed de venganza (Palma, 1978). Ahora bien, el impacto que esta película generó en el público se debió a eso, a su trama. El público se sintió tan identificado con la situación de *Carrie* que se convirtió en culto.

“Es una marginada, una paria y es la sencilla descripción de sus esperanzas, miedos y finalmente su apabullante derrota y venganza lo que hace de Carrie una película memorable. Se trata de la experiencia de cualquier estudiante de instituto elevada a la enésima potencia”

(Penner & Schneider, 2008)

- *Alien: el octavo pasajero* (1979) dirigida por Ridley Scott, siempre se han destacado sus efectos visuales, incluso llegó a ganar el Oscar en la categoría de mejores efectos visuales. *Alien* ha generado un impacto cultural y cinematográfico muy importante, no solo por sus recursos visuales, si no que sirvió como inspiración para diversas series, videojuegos e historietas. Incluso llegó a ser incluida en el registro nacional de cine por su importancia cultural (Scott, 1979).

“Alien de 1979 es un filme más racional que sus secuelas: sus personajes (y la audiencia) quedan inmersos realmente en la curiosidad sobre esas extrañas formas de vida... Desafortunadamente las cintas en las que esta influyó solo estudiaron las emociones que genera, mas no su astucia.”

Roger Ebert acerca del impacto mediático de Alien. (Wikipedia, 2019)

- *The Ring* (2002) dirigida por Gore Verbinski, no solo crea un personaje icónico para el cine de terror como lo es Samara, con su túnica blanca y su cabellera negra que le tapa el rostro, si no que es el primer remake estadounidense de una película japonesa de terror, también conocido como el J Horror (Verbinski, 2002).

- *It* (1990) dirigida por Tommy Lee Wallace, nos entrega un personaje icónico para el cine de terror. El personaje de Pennywise, interpretado por Tim Curry. Su actuación fue tan memorable que Sean T. Collins de Rolling Stone comentó que la película se había convertido en un clásico de culto. Además, elogió la actuación de Curry diciendo que la interpretación de Curry como Pennywise (Wallace, 1990).

"De lo que están hechas las noches de insomnio. Se regodea, se ríe, se burla, devora el paisaje como el monstruo mismo, devora a los estudiantes de secundaria - y él generalmente se abre camino hasta el cerebro del espectador".

(Penner & Schneider, 2008)

- *Psicosis* (1960) dirigida por Alfred Hitchcock. *Psicosis* asesinaba a su heroína a los 47 minutos de la película, bajando las expectativas del público y estableciendo un nuevo parámetro para el cine de suspenso. Un de las películas más famosas de todos los tiempos y una de las más influyentes, cambió las perspectivas del terror en el cine convirtiendo al ser humano en el verdadero monstruo y demonio. (Hitchcock, 1960)

"Rompedor por su astuta manipulación y su giro de las convenciones narrativas, su brillante ejecución del suspense, la tensión y el terror más categórico mediante la aplicación de la técnica formal -junto con la inolvidable y escalofriante interpretación de Anthony Perkins en el papel de Norman Bates-, y por su imperturbable atención a la perversión psicosexual y la manía homicida, el largometraje se promociona exitosamente cuando se estrenó como una prueba de resistencia para el público."

(Penner & Schneider, 2008)

- *The Shining* (1980) dirigida por Stanley Kubrick. Fue una de las primeras películas en usar el *steadycam*. Esto lo permitió a Kubrick realizar planos secuencias que eran muy difíciles para la época (Kubrick, 1980).
- *Nosferatu* (1922) dirigida por Friedrich Wilhelm Murnau. La primera adaptación a la pantalla grande, cambiando el nombre del personaje para evitar pagar derechos de autor, del novela de Stocker. El personaje se convirtió en ícono por su maquillaje y el gran trabajo hecho por el actor, Max Schreck, trayendo a la vida a Nosferatu (Murnau, 1922).

“La violencia queda por fuera de la pantalla, obligando al público a llenar los vacíos. Y ahí radica en gran parte el poder de la cinta, porque es tanto lo que sugiere que cada espectador crea su propia versión de la historia, con tanta violencia y erotismo como su imaginación le ofrezca”

(Penner & Schneider, 2008)

- *El Exorcista* (1973) dirigida por William Friedkin. Una de las cintas más aterradoras, por no decir la más aterradora, marcó un hito en su época. No solo por su narrativa si no por su efectos visuales u maquillaje los cuales ayudan a que el terror se materialice para el espectador (Friedkin, 1973).

No solo el exorcista innovo en sus efectos visuales, si no que dio con un público rebelde. Según Jonathan Penner, *El Exorcista* permitió a los espectadores regodearse en esa rebeldía de los castigos infringidos a la poseída Regan. También las blasfemias de alto contenido sexual a la que una niña de tan solo 12 años podía ser expuesta influyo a que la iglesia católica le quitara el apoyo. Nos solo la bilis vomitada en la cara de la madre, si no también ver a Regan masturbarse con un crucifijo son algunos de los ejemplos (Penner & Schneider, 2008).

- *A Nightmare On Elm Street* (1984) dirigida por Wes Craven. Las películas de destripadores iban en decadencia dada la excesiva oferta que este género estaba ofreciendo en la década de los 80. Sin embargo, Wes Craven llegó con una variante en la cual nos mostraba dos subgéneros del terror, lo sobrenatural y los slasher. Presentándonos uno de los personajes más icónicos del cine de terror, Freddy Krueger. Esta película revindico el género slasher, ya que después de esta película se realizaron secuelas y adaptaciones (Craven, 1984).
- *Halloween* (1978) dirigida por John Carpenter, trae una película con efectos más sutiles, al contrario de *La Matanza en Texas*. John Carpenter trae recurrió a las victimas jóvenes y a un recurso muy característico del género *Slasher*, “la ultima chica” interpretada por Jamie Lee Curtis (Carpenter, 1978). El éxito de *Halloween*, fue tal que diversas películas del mismo género intentaron copiar su fórmula, como por ejemplo *Viernes 13*

(Cunningham, 1980), *Graduation Day* (Freed, 1981), *El Tren del Terror* (Spottiswoode, 1980) entre otros.

- *The Howling* (1981) dirigida por Joe Dante, trae una película en donde el mayor atractivo es el maquillaje y las transformaciones de los hombres lobo. Sus efectos especiales fueron hechos por Rob Bottin. Sin embargo, no fue el único que contribuyo para que los hombres lobo se vieran reales. Para las tomas largas, Dave Allen uso la técnica de Stop Motion para animar a estos monstruos (Dante, 1981).

***Carrie* (1976)**

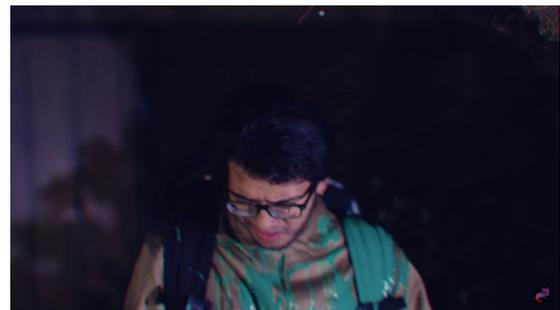


Figura 1

Para adaptar este plano de *Carrie* nos basamos en la sangre que le cae al personaje, la diferencia fue que el liquido que le caía a nuestro personaje no era sangre sino la baba del monstruo del pantano.

***Alien: el octavo pasajero* (1979):**

Nos basamos en la famosa escena en la que el Alien sale del estómago de una de los tripulantes de la nave. En esta ocasión el vampiro salía de un peluche, en el cual se estaba escondiendo de uno de los cazadores.



Figura 2

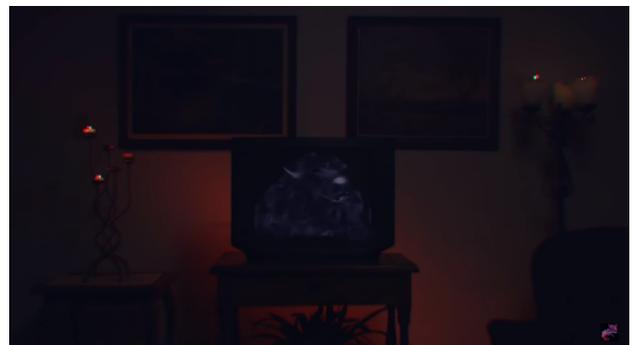


The Ring (2002):

En el videoclip, los monstruos se escondían de los cazadores. Uno de los escondites fue dentro de un televisor. Tomamos el fotograma de Samara saliendo del televisor y lo adaptamos a nuestra historia.



Figura 3



***It* (1990):**

Pennywise saliendo de la alcantarilla sin lugar a duda es una de las escenas más recordadas en el cine de terror. Esta vez quisimos adaptar la misma situación, sin embargo, cambiamos la alcantarilla por una caneca de basura.



Figura 4



***Psicosis* (1960):**

En *Psicosis* el personaje principal muere a los 40 minutos de la película en una de los asesinatos más impresionantes del cine. Quisimos retratar la misma vulnerabilidad de los personajes ante una situación peligrosa.



Figura 5

***The Shining* (1980):**

Cuando Kubrick nos puso a dos gemelas al final del pasillo, genero más perturbación en el público que ternura. La mirada fría de las gemelas y los diálogos que le decían a Danny en esa escena, quedaron en la historia del cine de terror.



Figura 6

***Nosferatu* (1922):**

La primera adaptación de Dracula al cine se convirtió en un clásico gracias a su personaje. El maquillaje y la personificación fue brillante. Quisimos adaptar dos de los momentos más icónicos de Nosferatu, su sombra por las escaleras y el primer plano de el.

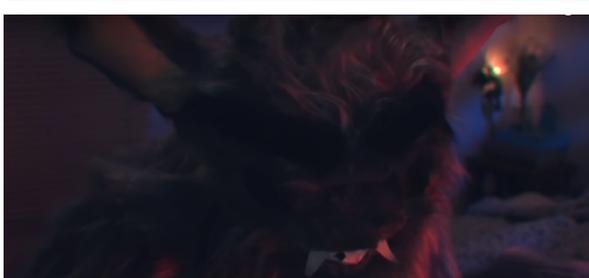


Figura 7

El exorcista (1973):

Probablemente la película más aterradora en la historia del cine marco un antes y un después en la historia del cine de terror y así convirtiéndose en un clásico. Un fotograma muy icónico, fue ver al padre llegar a la casa dispuesto a trabajar.



Figura 8

A Nightmare On Elm Street (1984):

Uno de los personajes más icónicos y conocidos en la historia del cine. Freddy Kruger acechaba a adolescentes en sus sueños y usaba su guante para asesinarlos. Nos basamos en su guante y como lo usaba para atrapar a sus víctimas.



Figura 9

Halloween (1978):

Un asesino el cual nada lo podía parar y una chica que se encontraba sola, fue la formula perfecta para que Halloween se convirtiera en un clásico. Michael Myers, un personaje que se volvió un icono para el terror acechaba a sus victimas de manera silenciosa y sin que nadie se percatara que estuviera cerca. Quisimos adaptar los planos en los que pudiéramos ver a nuestros monstruos acechar a las victimas sin que estas supieran que estuviera ahí.



Figura 10

***The Howling* (1981):**

Los efectos especiales de los hombres lobos fue algo innovador para su época. Ver a los hombres lobo de lejos y que se vieran reales, fue un gran logro por parte del departamento de efectos especiales y maquillaje. Tomamos un plano general donde se vieran los hombres lobo ya que nos parecía una buena manera de presentar a nuestros monstruos en el videoclip.



Figura 11

LIBRO DE PRODUCCIÓN

PROPUESTA DE DIRECCIÓN

Concepto General

Para la realización del videoclip “Los Ovnis” se realizará un homenaje a el cine de terror de las diferentes épocas del cine, para lograr esto se continuará con el mood de las películas de terror con la iluminación en la cual se utilizará el claroscuro y el contraste de colores. A pesar de ser un homenaje al cine de terror no se quiere generar la sensación de incomodidad o disgusto, por el contrario, queremos generar una sensación de agrado y nostalgia frente a las diferentes referencias que se van a mostrar.



*Directed by Fidel Ruiz-Healy
Produced by The American
Standard Film Co. & Yacht Club
Films*

Figura 12



*Directed by Jeff Desom & Carlos
Lopez Estrada Video produced by
Jennifer Goodridge*

Figura 13



Directed by Carlos Lopez Estrada, Sebu Simonian & Ryan Merchant, produced by Kim Stuckwisch & Danny Lockwood.

Figura 14



Figura 15

Directed by: Ben Fee



Figura 16

Directed by John Landis

Postproducción:

Para realizar algunas referencias visuales vamos a usar *greenscreen*. Los planos que necesitaran de este efecto son: una mano saliendo de la tierra y un monstruo saliendo del televisor. Se usará en estos planos ya que queremos generar la sensación de que un monstruo sale de la pantalla del televisor y una mano de las profundidades de la tierra.

Edición:

La edición será dinámica, de esta manera vamos a generar más sensaciones en el espectador. Para lograra esto vamos a tener cortes por barrido y por movimiento. La canción tiene un ritmo rápido por momentos por lo que es necesario usar este tipo de cortes para que la historia se entienda y se complemente con la canción.

LOOK & FEEL

Arte:

Los monstruos usados para el videoclip serán creados por nosotros, sin embargo, los tres monstruos estarán basados en tres monstruos clásicos del cine de terror los cuales son: el hombre lobo, Drácula y el hombre del pantano.

A cada uno de los monstruos se les dará una característica que haga referencia a los tres monstruos clásicos en los que se basarán. Estas características serán las siguientes:

Hombre lobo: la característica asignada a este monstruo serán los dientes largos y la abundancia de pelo.

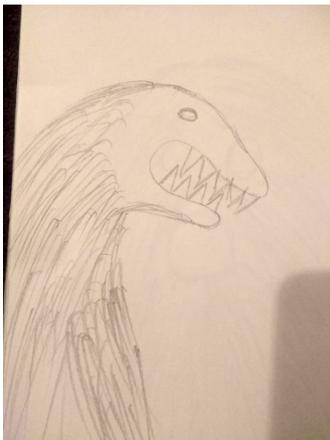


Figura 17

Hombre del pantano: la característica asignada a este monstruo será una boca grande y un traje el cual simule que está hecho de algas.



Figura 18



Vampiro: la característica asignada a este monstruo serán unas manos con garras largas, haciendo referencia a Nosferatu, la adaptación de Drácula de Bram Stoker.



Figura 19

Cazadores: los cazadores estarán inspirados en los cazas fantasmas, tendrán un overol café, una maleta negra. Además de esto tendrán unos pequeños parches en los overoles.



Figura 20

De igual manera el vestuario y la ambientación de los espacios estarán basados en las películas de terror y Halloween, por lo que el videoclip no estará ambientado en una época específica. Algunas referencias que vamos a usar serán a partir del departamento de arte, esto quiere decir que los objetos que veremos a lo largo del videoclip, los disfraces de las personas estarán relacionados con alguna película de terror.

Fotografía:

La planimetría estará dominada por primeros planos y planos medios. Debido a que las expresiones de los actores y los detalles de los monstruos son importantes. De igual forma, gran parte de las referencias manejan estos valores de planos cerrados y por esto desde el inicio se quiere plantear la fotografía de esta forma.



Figura 22

Carrie (1976) - Baile sangriento



Figura 21

-Alien (1979) Chestbuster



Figura 24

Psycho (1960) Escena ducha



Figura 23

- It (1990) Niño y alcantarilla

En cuanto a la iluminación, se plantea trabajar la clave baja y los altos contrastes. Esto a través de luz directa y dura y la utilización de banderas para que haya sombras. El porqué de este planteamiento tiene su origen en la naturaleza oscura y sombría de las películas de terror. Y aunque la intención no es generar el sentimiento de terror, desde el 'look' de la imagen se busca una aproximación visual a este. Esta aproximación tiene muy en cuenta los colores, este será un punto en que las referencias se van a modificar pues estas se presentan con poca cantidad cromática y nuestro planteamiento se idea con una amplia gama cromática.



Figura 26

Scream (1996) Llamada inicial



Figura 25

- Nosferatu (1922) Silueta escalas



Figura 28



Figura 27

The exorcist (1973) Casa poster padre silueta

- Halloween (1978) Plano ventana

La profundidad de campo no va a ser un factor determinante en la imagen, no se busca que el espectador se distraiga con un uso importante de esta, sin embargo, en los planos cerrados estará presente.

SINOPSIS

En la noche de halloween, en un lugar abandonado la mano de un monstruo sale de la tierra (**referencia a zombies**).

Dos niñas disfrazadas caminan animadas (**referencia a The Shining**) y llevan en sus manos una bolsa de dulces, de repente, chocan con tres monstruos que previamente salieron de la tierra, las niñas gritan asustadas. Uno es un vampiro, otro es un monstruo del pantano y el otro un hombre lobo. Los cazamonstruos, que en este caso será la banda, llegan frenéticamente en un vehículo al vecindario donde están los monstruos, en cuanto estos notan su presencia salen corriendo en diferentes direcciones.

Los cazamonstruos se dividen para seguirlos, mientras tanto el vampiro, sin ser visto, se esconde tras unos arbustos y los cazadores #3 y #4 pasan por allí sin percatarse de su escondite. Llegan nuevamente al mismo punto y aun sin saber dónde encontrar a los monstruos se reúnen para tomar una decisión. De repente, escuchan un grito y se dirigen hacia el lugar del que procede este grito. Mientras tanto, el vampiro sale con precaución de su escondite y se va en la dirección contraria.

En una casa, una mujer y un niño gritan muy fuerte al ver que hay un hombre lobo allí (**referencia a Scream**), la mujer tiene el teléfono en la mano llamando a la policía, mientras tanto, el hombre lobo entra a la cocina y camina directo a la nevera con el objetivo de saquearla. Los cazadores #3 y #4 llegan poco tiempo después a la cocina y ven al hombre lobo sacando y comiendo todo lo que encuentra en la nevera, en cuanto los ve, toma la mayor cantidad de comida posible entre sus manos y huye.

En la calle el cazador #2 está buscando al hombre del pantano y pisa un rastro de baba del monstruo. Se agacha para revisar lo que es, cuando la coge se da cuenta que hay un rastro de baba. El cazador la sigue.

Mientras tanto, el vampiro entra a una casa y desde la ventana ve al cazador #1 (**referencia a Halloween**), quien también lo ve (**referencia a El Exorcista**) y entra a la casa. El vampiro acecha a un niño que se esconde dentro de las cobijas, a medida que la sombra de vampiro va siendo más grande (**referencia a El Gabinete del Dr Caligari**) el niño se esconde más entre las cobijas y su miedo aumenta. El cazador #1 sube unas escaleras (**referencia a Nosferatu**) y llega a la habitación. El vampiro se da cuenta que el cazador está a punto de abrir

la puerta y se esconde. El cazador lo busca por toda la habitación y después lo busca en el baño. El vampiro sale de un peluche gigante (**referencia a Alien**) que estaba en el cuarto y acecha por detrás al cazador que se encuentra en el baño (**referencia a Psicosis**) y se le lanza.

Los cazadores #3 y #4 buscan por toda la casa al hombre lobo, paralelamente, el hombre lobo se roba cosas por la casa. El hombre lobo, de tantas cosas que tiene en los brazos deja un rastro que los cazadores usan para encontrarlo. Al encontrarlo, el hombre lobo sale corriendo.

Los cazadores #3 y #4 entran a la sala de televisión de la casa en busca del hombre lobo, pero después de buscarlo exhaustivamente no logran encontrarlo así que se van. El escucharlos partir el hombre lobo sale del televisor (**referencia a El Aro**).

El cazador a cargo del hombre del pantano lo busca con cautela en aquel lugar oscuro que le señaló la niña, siente que una caneca detrás de él se mueve y se acerca sigilosamente. El monstruo se asoma (**referencia a IT**) y el cazador da unos pasos hacia atrás, el monstruo le tira su baba (**referencia a Carrie**) y el cazador cae al suelo, la mano del monstruo se acerca al cazador (**referencia a Nightmare on Elm Street**).

El cazador #1 que estaba con el vampiro se encuentra tirado en el piso del baño sufriendo por las cosquillas que le está haciendo el vampiro. El cazador logra zafarse y sale corriendo de la habitación. El vampiro empieza a perseguir al cazador.

El cazador #1 corre por la calle y el cazador #2 llega de un costado. Ambos cazadores corren y detrás de ellos el vampiro y el hombre lobo. Los cazadores #3 y #4 están en la calle cuando llegan los otros dos cazadores. Los monstruos que perseguían a los cazadores se detienen y se quedan mirándolos. El hombre lobo llega con muchas cosas en las manos y las deja caer al suelo.

Una vez los cazadores están de un lado y los monstruos de otro, se enfrentan y los cazadores llevan la victoria.

LETRA

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Esta mañana me agregó

Una desconocida

Veía sus fotos, pero no

Seguía siendo desconocida

Esta guapa, para que

No te lo puedo negar

Pero si le hablo pensará

Que soy asesino serial

Su nombre es tan increíble

Que no lo puedo pronunciar

Y tiene una mascotita que quisiera acariciar

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Y si preguntan quién nos trajo aquí

Si se preguntan quién nos trajo aquí

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Óyeme

Yo tengo novia

Pero lo dejaría todo por ti

Y quiero que estés a mi lado

Porque siento que me vuelvo morado

(Todos aquí)

Tenemos algo en común

(La sensación)

Que nos hace kabum bum bum bum bum

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Wuuh Wuuh

Si se preguntan quién nos trajo aquí

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Yo podría bailar tango

Incluso cumbia y mapalé

Pero no es que no quiera

Es que me cuesta aprender

He visto tus poderes

Tus bonitos cachetitos

Y definitivamente tendríamos unos hijos muy bonitos

(¿Mamá? ¿Y a ellos quién los trajo acá?)

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Fueron los Ovnis

Wuuh Wuuh

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

Concepto

La propuesta fotográfica del videoclip ‘Los Ovnis’ se caracteriza por ser sombría, pero al tiempo divertida, esto para establecer con el espectador esa relación humor frente a la estética visual de terror. En otras palabras, como el punto de partida es el género cinematográfico de terror, la fotografía del videoclip pretende una mezcla junto a la comedia ridícula característica del cine B, del cual se profundizará más adelante.

Buscamos que cuando el espectador se enfrente a un ‘look’ donde las sombras predominan la imagen lo interprete como misterioso, malicioso, de miedo, entre otros conceptos que el público en general ya tiene arraigado en su mente; y cuando se le agrega a este ‘look’, colores intensos que vienen dados desde el vestuario y la ambientación, hasta la iluminación como tal, esperamos que esta interpretación se torne un poco amigable y divertida. De este modo que el espectador entienda que se trata de un terror no tan en serio, donde el hecho de que los personajes se asusten con unos monstruos que parecen de peluche, está bien y es creíble, porque se establecieron unas reglas en ese mundo creado por nosotros en el videoclip.

La cámara se plantea como un dispositivo narrativo dinámico que guía los ojos del espectador hacia la acción y los personajes. El constante movimiento de la cámara se propone teniendo en cuenta el género de la canción y el tempo de la misma. Es una canción divertida y rápida y se busca que la fotografía vaya de la mano con esta característica.

Debido al contenido referencial del cine clásico de terror en el videoclip, se optó por incluir dentro de la textura de la imagen un filtro que simula la refracción de la luz levemente. Este, nos sitúa en un tiempo pasado donde naturalmente la imagen, que se presentaba casi que exclusivamente en los televisores análogos, tenía esta característica desdibujada y poco nítida.

En resumen, la fotografía del videoclip se plantea con el objetivo de generar una sensación de agrado a través de los diferentes componentes de esta, como la iluminación y la planimetría. De igual forma se busca que el espectador reconozca las referencias fotográficas del cine clásico de terror y sienta una agradable nostalgia frente a estas.

Referencias:



Figura 29

Videoclip: Capital Cities - Kangaroo Court (2013)

Directed by Carlos Lopez Estrada, Sebu Simonian & Ryan Merchant

Director of Photography: Morgan Susser



Figura 30

Videoclip: Band of Horses - Casual Party (2016)

Director: Ben Fee



Figura 31

Videoclip: Michael Jackson - Thriller (1982)

Director: John Landis

Director of photography: Robert Paynter

Estas son las referencias fotográficas que tendremos en cuenta específicamente para la planimetría del videoclip. Como se evidencia, predomina el plano medio largo, teniendo en cuenta el vestuario de los personajes, tanto de los monstruos como de los cazadores. No se puede negar que un gran atractivo es el styling del videoclip y se considera oportuno tener en cuenta estos valores para que el espectador pueda verlos. La presentación de los personajes es importante y los primeros planos que contiene 'Thriller' (1982) en el minuto 9:28 son un gran ejemplo de cómo le queremos presentar por primera vez los monstruos al espectador; de golpe, rápido, que cause sorpresa como sucedería en la vida real si nos encontráramos con este tipo de criaturas.

Iluminación



Película: The Neon
Demon (2016)

Director: Nicolas
Winding

Director of
photography: Natasha
Braier

Figura 32

La propuesta de The Neon Demon nos parece interesante la colorida propuesta que presentan y cómo esta no pone la película en tono divertido sino todo lo contrario; los colores que utiliza reflejan malicia, glamour, peligro excentricidad, sus colores y de igual forma es importante que trabajen dichos colores con una iluminación en clave baja, llena de sombras que dirigen la mirada del espectador a lugares específicos de la imagen. De este punto de vista para

narrar vamos a tomar ejemplo para narrar las partes del videoclip en donde queremos causar suspenso, las persecuciones y los encuentros repentinos con los monstruos.



Videoclip: Lykeee Li -
Hard Rain (2018)

Director: Anton Tammi

Director of photography:
Mathieu Plainfossé



Figura 33

En este videoclip de Anton Tammi, no es solo importante el color que vienen de la iluminación sino también los colores la ambientación, es decir la imagen se llena de calidad pues estos colores no solo afectan a los personajes, sino que llena de riqueza los espacios que no parecen tan importantes a primera vista pero que le otorgan calidad al videoclip. En ‘Los Ovnis’ queremos representar esto en la habitación donde el monstruo acecha a la niña, por ejemplo. De igual forma cuando estamos en exteriores y con el fin de que no se vean absortos en un espacio oscuro, vamos a tener en cuenta la iluminación del fondo para situar mejor al espectador y que los cazadores se encuentren en un espacio más interesante de apreciar.

Referencias de apropiación



Figura 34



Figura 35



Figura 36



Figura 37



Figura 38

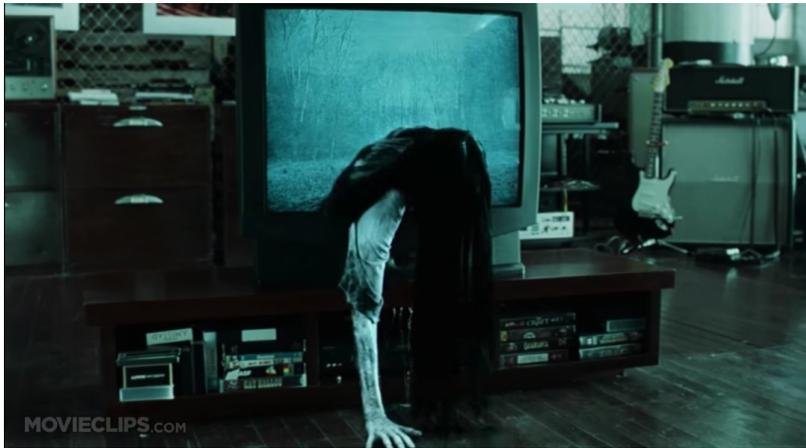


Figura 39



Figura 40

Queremos que estas piezas icónicas del cine de terror hagan parte del videoclip desde la fotografía. La intención es rendir un homenaje pues consideramos que son momentos muy interesantes y muy bien logrados del cine, y teniendo en cuenta el género de terror cómico del videoclip nos pareció apropiado. La idea es que estas apropiaciones fotográficas de estas películas aparezcan de forma natural en el videoclip, es decir, que se mezclen con la historia que se esté contando y no parezcan desligados. Consideramos que le otorga calidad al videoclip y lo convierte en más interesante para el espectador pues al reconocer estos momentos se sentirá viendo algo familiar y habrá de cierta forma una gratificación por parte de este.

Textura

En cuanto a la luz, el videoclip contará con una textura de luz directa bien marcada. Este tipo de recurso le otorga a la imagen una característica sombría, teniendo en cuenta que toda la historia del videoclip se desarrolla en la noche de Halloween. Este tipo de iluminación simula una noche misteriosa donde en la oscuridad se ocultan muchas cosas desconocidas, sin embargo, dejamos a la luz los personajes, los objetos y las locaciones que son necesarias para entender la historia.

Esta textura sombría es necesaria para darle ese tono de terror al videoclip que queremos lograr y de este modo que tenga coherencia con la historia. Sin embargo, se tendrá muy en cuenta en mostrar de manera correctamente iluminada a los personajes de acuerdo a esta propuesta de low key. Consideramos que el humo para que actúe como ‘neblina’ también le otorga una textura específica a la imagen; con esto nos referimos a esos momentos de la noche cuando hace mucho frío y la neblina dificulta la visibilidad creando así un ambiente mucho más tenebroso que envuelve al espectador en este ‘mood’ de terror.

Aspect Ratio

La relación de aspecto que encontramos adecuada para el videoclip será de 16:9. Estas dimensiones las consideramos ideales para mostrar los elementos importantes de la historia; de igual forma se tiene en cuenta que la mayoría de referencias sobre cine de terror clásico se encuentran con estas dimensiones.

Los personajes principales del videoclip vienen de a tres, tanto los monstruos como los cazadores, también tenemos esto en cuenta para proponer un aspect ratio de 16:9 debido a que de esta forma se puede lograr un encuadre balanceado de los personajes de forma horizontal. Parte del look cinematográfico que queremos lograr incluye el 16:9 como relación de aspecto es el estándar usado por la televisión de alta definición en la actualidad, de igual forma para asemejarse un poco al cine.

Para la escala real de aspect ratio en la C100 se mide la vertical del monitor y luego se multiplica por $16/9 = 1.77$ eso da el horizontal y lo que sobre se divide en dos para cada lado del monitor

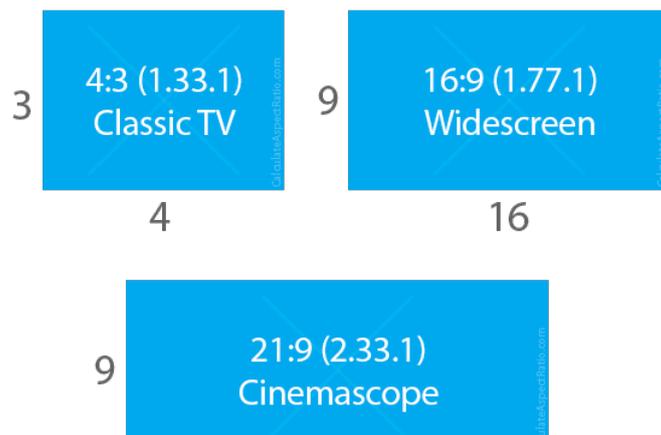


Figura 41

— .

Lighting ratios

Los saltos en la iluminación lateral en los rostros de los personajes serán bastante notorios en la mayor parte del corto. Parte del estilo de iluminación discreta o en clave baja tiene como característica que haya un contraste alto en la iluminación y esto nos parece adecuado para el género de la historia que queremos contar en el videoclip, el terror y con ello generar misterio en el espectador.

Los lighting ratios estarán entre 8:1 y 16:1 lo que significa una alta diferencia en la cantidad de luz entre un lado y otro de los personajes. Las sombras más pronunciadas estarán en los interiores pues los monstruos y los cazadores entran a las casas de manera inadvertida a altas horas de la noche y en los exteriores tendremos la luz de la luna y los postes de la calle por lo que allí estarán menos pronunciadas estas sombras.

Distancia Focal

Se manejará una distancia focal variable, que tenga en cuenta los objetos en segundo plano del fondo y que al tiempo muestre las expresiones y rasgos distintivos de los personajes. Se utilizarán lentes de 24mm y 24 - 105 mm. El principal será el de 24 mm fijo pues es el que tiene mayor apertura de diafragma lo cual permite mejores resultados lumínicos técnicamente hablando y además que su distancia focal le permite percibir al espectador los espacios de la manera más natural, este sería especialmente utilizado para los exteriores, las persecuciones y las peleas.

Por otro lado, utilizaremos una distancia focal más corta para momentos del videoclip donde queramos exaltar las expresiones de los personajes, por ejemplo, cuando se asustan o cuándo están siendo golpeados en la pelea final.

Para los espacios abiertos manejaremos diafragmas de (f/4 a f/5.6). Para los primeros planos tendremos la apertura máxima de (f/1.4 a f/1.8) para el lente de 24 mm esto con el fin de generar una profundidad de campo amplia para los planos generales donde el fondo capte la atención del espectador y para planos cercados de personajes se utilizará una profundidad de campo reducida donde esté en desenfoco algo que no queremos que capte la atención.

Color

En 'Los Ovnis' el color en la imagen estará muy presente. Se tendrá en cuenta para resaltar el tono de comedia y fantasía que representan los monstruos. Aunque estará muy presente en el tratamiento de arte como en el de vestuario, desde la iluminación en la fotografía del videoclip también se utilizará colores vivos. Debido a que el videoclip manejará una iluminación en clave baja, es difícil que los colores en la luz se noten, así que utilizaremos en humo con doble propósito tanto como para asemejar la neblina de una noche tenebrosa como para que sirva como cortina donde se refleja el color de la luz en la imagen. Este será el lienzo principal donde el color de la luz se verá reflejado, especialmente en las locaciones exteriores.

De igual forma lo utilizaremos para las locaciones interiores donde tendrá mayor presencia en los fondos de los cuartos y los diferentes espacios donde se muevan los personajes, como la cocina, las escaleras y los pasillos. Es importante tener en cuenta se trabajó muy de la mano de dirección de arte para crear iluminación de color como acentos en los personajes. Por ejemplo el cuarto de la niña tiene un tono rojizo que está acentuado en la lámpara y en la última escena de la pelea, los cazadores tiene un acento de color azul y los monstruos un acento de color rojo, ambos desde la iluminación de su silueta. Naturalmente la combinación de estos dos colores genera un color púrpura por lo que esté vendrá representando la historia completa como tal, donde confluyen las dos partes 'los buenos' y 'los malos' que de cierta forma es un color emblemático de lo misterioso y oculto que representan los monstruos y las referencias cinematográficas. Siguiendo esta idea en el último fotograma del videoclip vemos claramente los dos colores combinados.

Composición

El tipo de lógica compositiva estará ligado a la relación de aspecto de la imagen y en cómo están conformados los bandos en la historia. Es decir, se tendrá en cuenta que los grupos son de a tres, tanto los monstruos como los cazadores y a partir de esto se buscará un balance en el espacio de la imagen, que tiene que ver con la ley de composición por unidad, destacan algún elemento del cuadro, en caso siempre habrá un momento compositivo para cada monstruo y para cada cazador. En muchos momentos la composición tendrá muy en cuenta la expresión de los personajes por lo tanto a través de planos cerrados y centrados mostraremos como los personajes reaccionan a ciertas situaciones, también teniendo en cuenta que desde siempre en el terror la gestualidad del actor es fundamental tanto para entender la historia como para generar en el espectador las sensaciones deseadas.

Por último, muchos planos basarán su composición en las referencias de películas clásicas de terror que propusimos al inicio de esta propuesta; en las que es fundamental la composición para entender que se trata de es en (*The Shining*, 1980), (*The exorcist*, 1973), (*Halloween*, 1978) y (*Nosferatu*, 1922) por lo tanto la composición de estos planos se verá claramente influenciada por estas piezas

Movimientos de luz

Como hemos visto, tanto en las referencias como en nuestra propuesta original queremos que la luz destaque, tanto en sus colores como en su movimiento. En los Ovnis se buscará a través de la luz llevar al espectador a un lugar fantástico, creado, lleno de ilusiones propio de los mundos de las películas de terror. Buscaremos tomar como referencia el Expresionismo Alemán tanto cinematográfico como pictórico donde la luz dura con altos contraste y los colores vivos, violentos y de ciertos forma un poco desagradables; sin embargo, de este mismo movimiento desecharemos us intención emocional de amargura, desdicha y soledad. Lo que se intenta comunicar con el color de la luz es el misterio y el suspenso mezclado con los colores azules de la luna y los rojizos para dar energía y dinamismo los movimientos de los personajes.

Justificación de la cámara

En primer lugar, la Canon EOS C100 cuenta con un sensor CMOS super 35mm de 8,3 MP; Full HD este sensor es diseñado y fabricado por Canon específicamente para captar vídeo, proporciona un procesamiento RGB de 3 canales para la grabación de vídeos Full HD. también ofrece excelentes imágenes de alta resolución con alta sensibilidad y bajo nivel de ruido; características que minimizan los efectos del obturador rotativo (rolling shutter) y proporcionan una maravillosa profundidad de campo reducida. adicional a esto esta cámara nos permite ampliar las opciones creativas gracias a una enorme gama de objetivos intercambiables. La montura EF es compatible con los objetivos de cine EF 4K de Canon y con más de 60 objetivos EF entre los que se incluyen el Macro y el Ojo de pez. 3 filtros ND manuales incorporados aumentan la versatilidad del disparo.

La Canon EOS C100 es Ultra compacta y ligera, es ideal para su uso en espacios reducidos. lo cual nos ayudara bastante ya que gracias a su versatilidad durante el rodaje se facilitarán la puesta en escena. Además, la empuñadura extraíble, asa y panel de control multiángulo garantizan la máxima capacidad de maniobra.

Requerimientos

Canon EOS C100, Canon 24mm, Canon 24-105mm

Kit Luces Arri 150W,300W, 300W,650W

Kino Flo x 2

4 aspas (cortadora de luz)

3 difusores

2 banderas

1 trípode

PROPUESTA DE ARTE

Estética general

Para el videoclip de la canción “ovnis” de la banda colombiana Piel Camaleón se maneja una estética que no especifica un contexto espacial específico, pero con inclinaciones evidentes a espacios estadounidenses, teniendo en cuenta que la mayoría de las películas que se toman como referencia se desarrollan en dicho país. Adicionalmente los monstruos se desarrollan en un contexto de ficción y fantasía.

Personajes:

Teniendo en cuenta la propuesta de dirección se hará referencia y homenaje a diferentes personajes y elementos de películas de terror, siempre tomándolos de una manera más amigable y menos aterradora.

Murciélago vampiro

Para la creación del personaje se toma como referencia principal Nosferatu (1931) y un murciélago, generando de este modo un monstruo con una apariencia más animal debido a que cuenta con un pelaje largo de color gris oscuro, orejas grandes, puntiagudas y paradas, colmillos grandes, cejas pobladas de color negro y brazos extensos con algunas garras (dedos) prominentes.



Figura 42



Figura 43



Figura 44



Figura 45

Hombre lobo

Cambiando un poco la imagen tradicional del hombre lobo, este personaje no cuenta con rasgos humanos además ser bípedo, toma los rasgos característicos de los lobos tales como los dientes la orejas y el pelaje color gris.



Figura 46



Figura 47



Figura 48

Hombre del pantano

Es un monstruo tradicional que mantendrá su esencia.

Se toma como referencia el uniforme de militar de camuflaje en selva, el cual cuenta con muchas texturas que se asimilan a enredaderas o algas.

Para el rastro que deja el personaje se usará slime (moco viscoso) en tonos verdes.



Figura 49



Figura 50



Figura 51



Cazadores de monstruos

Para los cazadores de monstruos, que serán protagonizados por los miembros de la banda, se buscó hacer homenaje a referencias como The Ghost Busters y Stranger Things usando elementos esenciales como los overoles color beige oscuro y maletas “cazafantasmas” y escudos en los uniformes que los identifiquen. Además, para mantener la intención cómica y juvenil se decidió que el transporte de los cazadores fueran bicicletas.



Figura 52

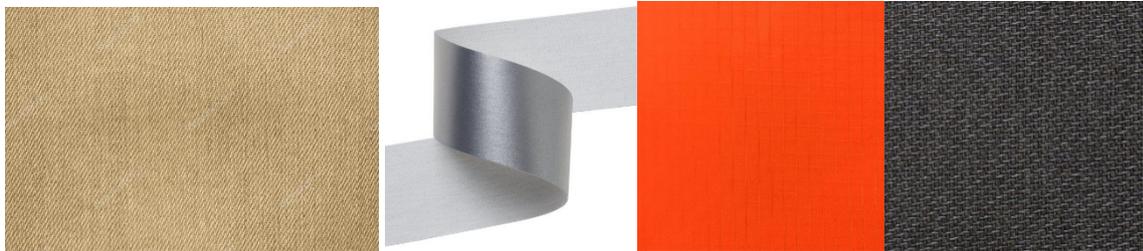


Figura 53



Figura 55



Figura 54



Figura 56

Gemelas de la calle

Las gemelas que aparecerán al principio del videoclip se encontrarán vestidas con un vestido azul cielo y un lazo rosa, haciendo referencia a las niñas de The Shining.



Figura 57

ESPACIOS

Estética

Los espacios serán atemporales, pero se tratará de tomar la mayor cantidad de elementos posible de la época de los 90, principalmente los objetos tecnológicos y referencias puntuales a algunas películas de terror para continuar con el homenaje que se hace al género en el video clip.

Parque - calle (Exteriores)

El parque, la calle y los exteriores, tiene la intención de ser muy verdes, húmedos y fríos. Esto estará ubicado en un barrio de casas que que trate de no dar la posibilidad de ubicar el espacio en un contexto específico.



Figura 58

en alguno de los andenes de la calle se encontrar mucosidad de color verde la cual dejará como rastro el monstruo del pantano, adicionalmente algunas de las casas contarán con decoración de día de brujas, además de elementos cotidianos como bolsas y botes de basura.

Casa 1 (Casa niño y mamá)

Será una casa de familia, el espacio más relevante dentro de ésta será la cocina la cual contará con poca iluminación, un gran número de alacenas en tonos claros y una nevera estilo nevecon donde habrá mucha comida y elementos que el hombre lobo podrá tomar.



Figura 59

Casa 2 (niño se esconde)

Uno de los espacios más importantes dentro de esta casa será el dormitorio de una niña de aproximadamente 13 o 14 años. por tal razón será una habitación limpia, detalles muy femeninos y alguno que otro muñeco de peluche, teniendo en cuenta que de uno de esto saldrá la mano del monstruo que es similar al de un murciélago.

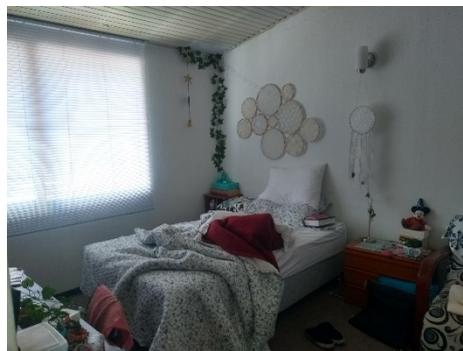


Figura 60

El segundo espacio relevante dentro de esta casa de familia será el pasillo que comunica la habitación. debe ser un espacio poco iluminado con varias puertas a lo largo del mismo, donde en hombre lobo entrará y recogerá algunos elementos de utilería, seguido de uno de los cazadores.

Utilería

Continuando con el homenaje al género del terror, algunos de los elementos narrativos serán muy puntuales referencia a películas específicas, tales como “It” (1990), “Hannibal” (2001), “Necronomicon” (1993), “Ouija” (2014), entre otras.



Figura 61



Figura 62



Figura 63



Figura 64

Locaciones Reales:



Figura 66

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza



Figura 65

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza



Figura 67

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza



Figura 68

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza



Figura 69

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza



Figura 70

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza

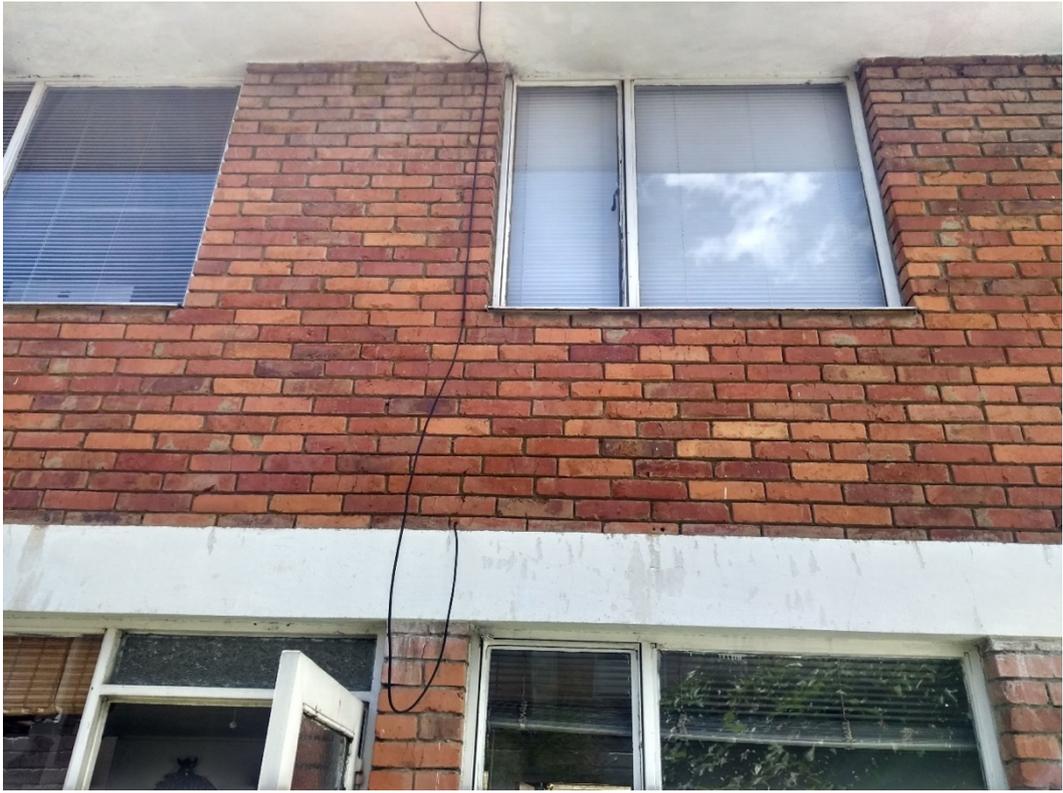


Figura 71

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza

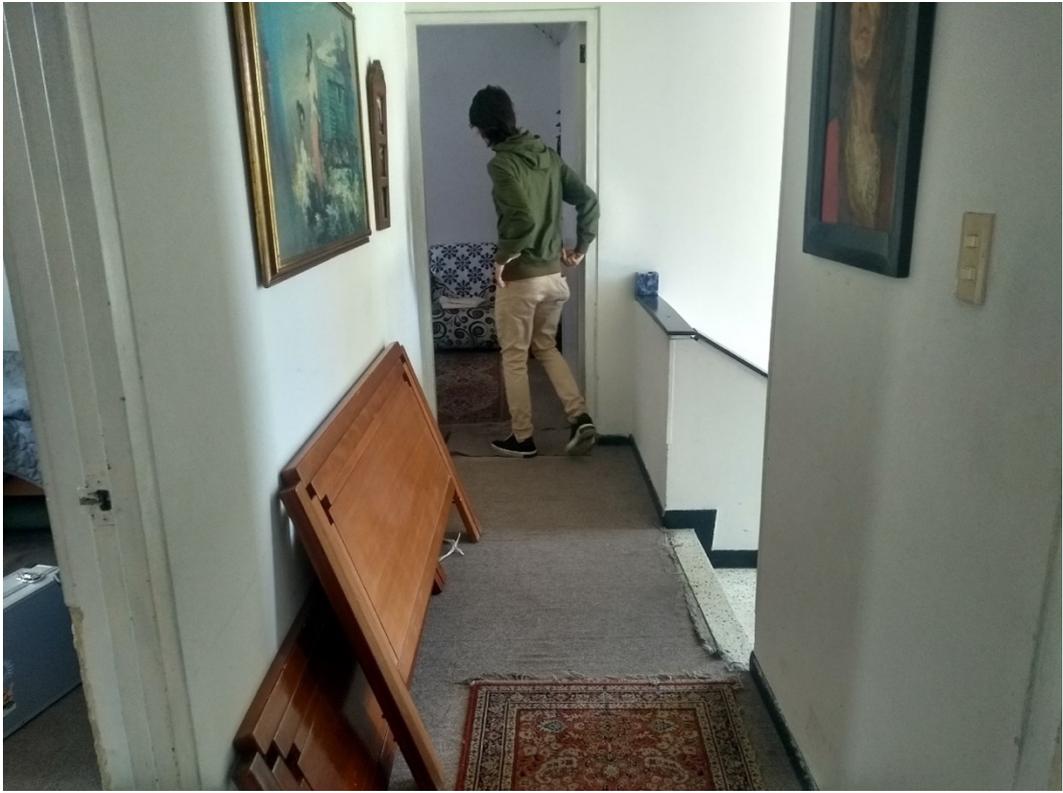


Figura 72

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza



Figura 73

Conjunto Parque Covadonga Calle 129 #59c – 30 – Barrio Sotileza

Scouting

INT/EXT	Locación	Personajes	Posible locacion
EXT	Bosque abandonado	Mano del monstruo	
EXT	Vecindario	2 niñas 3 monstruos 3 cazadores Extras	Conjunto Martín Calle calatrava
EXT	Lugar con arbustos	1 monstruo 1 cazador	Conjunto Martín
INT	Casa/cocina	1 mujer 1 niño 1 monstruo 1 cazador	Casa Martín
INT	Calle (monstruo baba)	1 cazador	Conjunto Martín
EXT	Casa exterior	1 monstruo 1 cazador	Conjunto Martín Casa Camila Cortés
INT	Cuarto con baño	1 monstruo 1 cazador 1 niño	Casa Martín
INT	Casa interior	1 cazador 1 monstruo	Casa Martín Casa Juliana Sabogal
EXT	Callejón	1 monstruo 1 cazador	Conjunto Martín Exteriores humedal córdoba
INT	Sala de televisión	1 monstruo 1 cazador	Casa Martín, Casa Sergio, Casa Juliana
EXT	Calle (final)	3 monstruos 3 cazadores	Conjunto Martín

Guion técnico:

No Escena	No. Plano	Plano	Movimiento Cámara	Descripción	Duración	Grip	Locación
1	1	Secuencia	Travelling hacia adelante	Travelling hacia adelante y la mano de un monstruo sale de la tierra.	7 seg	Shoulder	
2	1	Texto	Zoom In hacia el texto	La cámara se mete dentro del título.	5 seg	NA	
3	1	General	Zoom out y zoom in.	La cámara hace un zoom out de la casa, se pasa a un plano general y luego un zoom in por donde van las niñas.	6 seg		Conjunto Martin
3	2	Medio largo	Ninguno	Las niñas caminan por el andén.	4 seg		Conjunto Martin
3	3	Plano medio	Ninguno	Las niñas chocan contra un monstruo y cae al suelo.	2 seg		Conjunto Martin
3	4	Plano medio contrapicado	Ninguno	Las niñas en el suelo miran hacia arriba para ver con que chocaron.	3 seg		Conjunto Martin
3	5	Plano medio largo	La cámara empieza con un tilt up desde los pies de los monstruos hasta la cabeza de ellos.	Los tres monstruos aparecen.	4 seg		Conjunto Martin
3	6	Primer plano	Zoom in mientras las niñas gritan.	Las niñas gritan	3 seg		Conjunto Martin
3	7	Plano general	Ninguno	El automóvil llega frenéticamente.	0:02:19		Conjunto Martin
3	8	Primer plano	Ninguno	Los monstruos giran la cabeza uno por uno.	00:02:20-00:06:20		Conjunto Martin
3	9	Plano medio largo	Ninguno	La puerta del vehículo se abre.	00:06:21-00:08:05		Conjunto Martin
3	10	Plano general	Ninguno	La banda se para frente al vehículo y miran a los monstruos.	00:08:06-00:12:03		Conjunto Martin
3	11	Plano medio	Zoom in hacia el monstruo.	El hombre lobo sale corriendo a un costado.	00:12:04-00:13:19		Conjunto Martin
3	12	Plano general	Ninguno	Los tres monstruos salen corriendo en direcciones diferentes.	00:13:20-00:15:15		Conjunto Martin
4	1	Plano general	Ninguno	El cazador #1 busca al vampiro. Este se esconde y el cazador sigue derecho.	00:15:16-00:19:08		Conjunto Martin
4	2	Plano medio	Ninguno	El cazador #1 que buscaba al vampiro, sin encontrar al monstruo, escucha un grito y se va en esa dirección.	00:19:09-00:24:21		Conjunto Martin
4	3	Plano medio	Ninguno	El vampiro sale de su escondite y se va en la dirección contraria de los de los cazadores.	00:24:22-00:28:14		Conjunto Martin
5	1	Plano medio largo	Travelling hacia adelante	Una mujer y un niño gritan asustados.	00:28:15-00:31:19		Casa Martin
5	2	Plano medio largo	Travelling a la derecha siguiendo el personaje.	El hombre lobo entra a la cocina y se dirige al refrigerador.	00:31:20-00:35:23		Casa Martin
5	3	Plano medio	Termina con un barrido a la izquierda.	El hombre lobo abre el refrigerador.	00:36:00-00:37:18		Casa Martin
5	4	Plano medio largo	Empieza con un barrido a la derecha.	El cazador #3 llega a la cocina y ve al hombre lobo.	00:37:19-00:40:02		Casa Martin
5	5	Plano medio largo	Ninguno	El hombre lobo mira a los cazadores.	00:40:03-00:41:12		Casa Martin
6	1	Plano medio	Travelling hacia atrás mientras camina el personaje.	El cazador #2 busca al hombre del pantano en la calle.	00:45:04-00:48:20		Conjunto Martin
6	2	Plano medio largo	Tilt up desde los pies del cazador hasta su cara.	El cazador #2 pisa una materia viscosa	00:48:21-00:52:11		Conjunto Martin
6	3	Plano medio	Travelling hacia adelante. IN del cazador viendo la materia y OUT hacia el callejón oscuro.	El cazador #2 se agacha para ver la materia viscosa.	00:52:11-00:59:22		Conjunto Martin
7	1	Plano medio largo	Ninguno	El cazador #1 va corriendo y ve al vampiro desde la calle.	00:59:23-01:01:19		Conjunto Martin
7	2	Plano medio largo	Ninguno	El vampiro, desde una ventana, ve al cazador #1.	01:01:20-01:03:22		Conjunto Martin
7	3	Plano general	Ninguno	El cazador #1 cruza la calle y se dirige hacia donde está el vampiro.	01:03:23-01:07:07		Conjunto Martin
8	1	Plano medio largo	Ninguno	El vampiro, ya dentro de un cuarto, se acerca a una cama y su sombra crece a medida que se acerca a la cama.	01:07:08-01:09:14		Cuarto baño Casa Martin
8	2	Plano medio corto	Ninguno	La niña se esconde dentro de las cobijas.	01:09:15-01:11:12		Cuarto baño Casa Martin
8	3	Plano general	Ninguno	Las garras del vampiro se acercan a la cama cada vez más.	01:11:13-01:13:14		Cuarto baño Casa Martin
9	1	Plano medio largo	Ninguno	Se ve la sombra del cazador subiendo las escaleras.	01:13:15-01:16:21		Escaleras Casa Martin
10	1	Plano detalle	Ninguno	La mano del vampiro, cada vez más cerca, coge la cobija.	01:16:22-01:19:19		Cuarto baño Casa Martin
10	2	Primer plano	Ninguno	La niña se esconde en las cobijas.	01:19:20-01:22:13		Cuarto baño Casa Martin
11	1	Plano medio	Travelling hacia atrás siguiendo al personaje	El cazador camina por los pasillos de la casa buscando al vampiro.	01:22:14-01:25:18		Casa Martin
11	2	Plano detalle	Ninguno	El cazador abre una puerta.	01:25:19-01:27:14		
13	1	Primer plano	Ninguno	El vampiro se da vuelta y mira la puerta.	01:27:15-01:29:22		Casa Martin
13	2	Plano medio	Ninguno	El cazador entra al cuarto	01:29:23-01:31:17		Cuarto baño Casa Martin
13	3	Plano general	Travelling hacia adelante siguiendo al personaje.	El cazador entra al cuarto y empieza a buscar al vampiro.	01:31:18-01:35:23		Cuarto baño Casa Martin
13	4	Primer plano	Ninguno	El cazador busca por debajo de la cama al vampiro.	01:35:22-01:36:22		Cuarto baño Casa Martin
13	5	Plano medio largo	Ninguno	El cazador abre el closet.	01:36:23-01:37:19		Cuarto baño Casa Martin
13	6	Primer plano	Ninguno	El cazador gira la cabeza	01:37:20-01:38:17		Cuarto baño Casa Martin
13	7	Plano general	Ninguno	El cazador entra al baño	01:38:18-01:41:21		Cuarto baño Casa Martin
13	8	Plano medio corto	Travelling hacia adelante	La mano del monstruo sale de un oso gigante	01:41:22-01:45:00		Cuarto baño Casa Martin
13	9	Plano medio largo	Travelling hacia adelante.	El cazador camina en el baño y detrás del aparece el vampiro.	01:45:01-01:53:01		Cuarto baño Casa Martin
13	10	Primer plano	Ninguno	El cazador se voltea.	01:53:02-01:54:18		Cuarto baño Casa Martin
13	11	Plano medio	Ninguno	El monstruo se lanza hacia el cazador.	01:54:19-01:57:05		Cuarto baño Casa Martin
13	12	Plano medio	Zoom in	El cazador grita.	01:57:06-2:00:18		Cuarto baño Casa Martin
14	1	Plano medio largo	Ninguno	El cazador #3 busca por la casa al hombre lobo.	02:00:19-02:03:13		Casa Juli

14	2	Piano detalle	Ninguno	El hombre lobo se roba una caja.	02:03:14-02:04:22		Casa Juli
14	3	Piano general	Ninguno	El cazador camina por el pasillo buscando al monstruo.	02:04:23-02:06:05		Casa Juli
14	4	Piano detalle	Ninguno	EL hombre lobo sigue robando objetos de la casa.	02:06:06-02:08:03		Casa Juli
14	5	Piano medio largo	Ninguno	El hombre lobo, con todos los objetos que robó sale corriendo.	02:08:04-02:10:00		Casa Juli
14	6	Piano detalle	Ninguno	Uno de los cazadores pisa un objeto que se encuentra en el piso.	02:10:01-02:11:19		Casa Juli
14	7	Piano detalle	Ninguno	El cazador coge el objeto.	02:11:20-02:13:07		Casa Juli
14	8	Primer plano	Ninguno	El cazador mira el objeto.	02:13:08-02:16:12		Casa Juli
14	9	Piano medio	Ninguno	El cazador ve pasar al hombre lobo.	02:16:13-02:17:20		Casa Juli
14	10	Piano medio	Ninguno	El hombre lobo huye.	02:17:21-02:18:21		Casa Juli
14	11	Piano medio	Ninguno	El cazador sigue al hombre lobo.	02:18:22-02:19:18		Casa Juli
15	1	Piano general	Ninguno	El cazador llega a la sala de televisión.	02:19:19-02:22:07		Casa Juli
15	2	Primer plano	Ninguno	El cazador mira a su alrededor.	02:22:08-02:23:09		Casa Juli
15	3	Piano general	Ninguno	El cazador se va y el hombre lobo sale del televisor.	02:23:10-02:29:18		Casa Juli
15	4	Piano medio	Ninguno	El monstruo se sacude.	02:29:19-02:30:20		Casa Juli
15	5	Piano general	Ninguno	El hombre lobo se va en la dirección contraria de los cazadores. Vuelve se roba algún objeto y se vuelve a ir.	02:30:21-02:36:18		Casa Juli
16	1	Piano medio corto	Travelling hacia atrás siguiendo al personaje.	El cazador #2 camina buscando al hombre del pantano.	02:36:19-02:39:20		Conjunto Martin
16	2	Piano general	Ninguno	La basura se mueve.	02:39:21-02:40:23		Conjunto Martin
16	3	Piano medio	La cámara gira 90° a la derecha siguiendo el movimiento del personaje.	El cazador se volteia para ver la basura.	02:41:00-02:43:17		Conjunto Martin
16	4	Piano medio largo	Ninguno	El cazador se acerca al bote de basura.	02:43:18-02:45:14		Conjunto Martin
16	5	Piano detalle	Ninguno	El cazador se acerca para coger el bote de basura.	02:45:15-02:47:09		Conjunto Martin
16	6	Piano medio	Ninguno	El hombre del pantano sale del grifio de la basura.	02:47:10-02:49:05		Conjunto Martin
16	7	Primer plano	Ninguno	El cazador se asusta y retrocede.	02:49:06-02:50:03		Conjunto Martin
16	8	Piano medio largo	Ninguno	Sale baba del bote de basura.	02:50:04-02:51:00		Conjunto Martin
16	9	Piano medio	Ninguno	El cazador queda cubierto en baba.	02:51:01-02:52:11		Conjunto Martin
16	10	Piano general	Ninguno	El cazador, cubierto en baba, sale corriendo.	02:52:12-02:54:07		Conjunto Martin
17	1	Primer plano	Ninguno	El cazador #1 grita por las cosquillas que le hacen.	02:54:08-02:55:15		Cuarto baño Casa Martin
17	2	Piano medio largo	Ninguno	El vampiro le hace cosquillas al cazador. El cazador logra zafarse.	02:55:16-02:57:19		Cuarto baño Casa Martin
17	3	Piano medio	Paneo hacia la derecha.	El cazador sale corriendo.	02:57:20-02:59:07		Cuarto baño Casa Martin
17	4	Piano medio largo	Travelling hacia la derecha siguiendo el personaje.	El cazador sale del baño y el monstruo lo sigue.	02:59:08-03:01:16		Cuarto baño Casa Martin
18	1	Piano general	Travelling hacia afuera.	El cazador #1 y #2 salen corriendo y el vampiro y el monstruo del pantano lo persiguen.	03:01:17-03:07:16		Conjunto Martin
18	2	Primer plano	Ninguno	El cazador #3 se volteia al escuchar que los otros dos cazadores van corriendo.	03:07:17-03:08:19		Conjunto Martin
18	3	Piano general	Ninguno	Los cazadores que iban corriendo llegan a donde está el otro cazador.	03:08:20-03:09:21		Conjunto Martin
18	4a	Piano medio largo	Ninguno	El hombre lobo llega a donde están los otros monstruos.	03:09:22-03:13:05		Conjunto Martin
18	4b	Piano medio largo	Zoom out y barrido a la izquierda.	NA	03:13:06-03:14:10		Conjunto Martin
18	5	Piano medio largo	Barrido a la derecha y zoom out.	NA	03:14:11-03:15:19		Conjunto Martin
18	6	Piano medio	Travelling hacia atrás.	Los monstruos empiezan a caminar.	03:15:20-03:19:01		Conjunto Martin
18	7	Piano general	Travelling a la izquierda siguiendo los monstruos.	Los monstruos empiezan a correr.	03:19:02-03:20:13		Conjunto Martin
18	8	Piano medio contrapicado	Ninguno	El hombre del pantano se lanza sobre un cazador.	03:20:14-03:22:16		Conjunto Martin
18	9	Piano medio largo	Ninguno	Un cazador ahorca al hombre lobo.	03:22:17-03:24:06		Conjunto Martin
18	10	Piano medio	Ninguno	El vampiro agarra a un cazador.	03:24:07-03:25:22		Conjunto Martin
18	11	Primer plano	Ninguno	Un cazador muerde a un monstruo.	03:25:23-03:27:20		Conjunto Martin
18	12	Primer plano	Ninguno	Un cazador le da un puño a un monstruo.	03:27:21-03:28:20		Conjunto Martin
18	13	Piano general	Ninguno	Un cazador lanza a un monstruo	03:28:21-03:31:02		Conjunto Martin
18	14	Piano general	Ninguno	Los monstruos caen derrotados en el suelo y uno de ellos agacha la cabeza.	03:31:03-03:32:21		Conjunto Martin
18	15	Piano general	Travelling hacia atrás	Los cazadores se quedan quietos viendo los monstruos.	5 seg		Conjunto Martin
19	1	Negro	Ninguno	NA	3 seg		
Pianos de respaldo							
3		Piano detalle	Ninguno	Los cazadores saca sus cosas del baúl	2 seg		Conjunto Martin
3		Piano medio contrapicado	Ninguno	Los cazadores saca sus cosas del baúl	4 seg		Conjunto Martin
4		Primer plano	Ninguno	El monstruo mira a través de los arbustos al cazador mientras se va.	4 seg		Conjunto Martin

5	14	Casa Juli	Pasillo/casa	I	D	Hombre lobo	El hombre lobo, con todos los objetos que robó sale corriendo.	2 1:10 p.m. - 1:20 p.m
2	14	Casa Juli	Casa	I	D	Hombre lobo	El hombre lobo se roba una caja.	2 1:20 pm - 1:30 p.m
4	14	Casa Juli	Casa	I	D	Hombre lobo	EL hombre lobo sigue robando objetos de la casa.	2 1:30 p.m - 1:40 p.m
1	9	Casa Juli	Escaleras	I	D	Vampiro	Se ve la sombra del cazador subiendo las escaleras.	
Exorcista								
ALMUERZOINGESTA								
GRABACION PLANOS RESTANTES								
FIN DIA 2								
Llamado equipo 8:00 a.m.								
Llamado banda y talentc 9:00 a.m.								
lunes, 5 DE noviembre								
No. PLANO	ESCENA	LOCACIÓN	SET	IE	D/M	PERS.	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
1	5	Casa de Martín	Cocina	I	D	Mujer y niño	Una mujer y un niño gritan asustados.	2 10:15 a.m. - 10:25 a.m.
2	5	Casa de Martín	Cocina	I	D	Cazador y hombre lobo	El hombre lobo entra a la cocina y se dirige al refrigerador.	2 10:30 a.m. - 10:40 a.m.
4	5	Casa de Martín	Cocina	I	D	Cazador	El cazador #3 llega a la cocina y ve al hombre lobo.	2 10:42 a.m. - 10:47 a.m.
6	5	Casa de Martín	Cocina	I	D	Hombre lobo	Los cazadores corren hacia donde esta el monstruo.	2 10:50 a.m. - 11:00 a.m.
5	5	Casa de Martín	Cocina	I	D	Hombre lobo	El hombre lobo mira a los cazadores.	2 11:05 a.m. - 11:15 a.m.
7	5	Casa de Martín	Cocina	I	D	Hombre lobo	El hombre lobo se voltea y escapa	1 11:17 a.m. - 11:20 a.m.
3	5	Casa de Martín	Cocina	I	D	Hombre lobo	El hombre lobo abre el refrigerador.	2 11:22 a.m. - 11:25 a.m.
1	9	Casa de Martín	Escaleras	I	D	Cazador	Se ve la sombra del cazador subiendo las escaleras.	2 11:32 a.m. - 11:37 a.m.
Domingo								
1	11	Casa de Martín	Pasillo	I	D	Cazador	El cazador camina por los pasillos de la casa buscando al vampiro.	2 11:40 a.m. - 11:50 a.m.
2	11	Casa de Martín	Pasillo	I	D	Cazador	El cazador abre una puerta.	2 11:52 a.m. - 11:57 a.m.
1	8	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Vampiro	El vampiro, ya dentro de un cuarto, se acerca a una cama y su sombra crece a medida que se acerca a la cama.	2 12:00 p.m. - 12:20 p.m.
3	8	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Vampiro	Las garras del vampiro se acercan a la cama cada vez más.	2 12:22 p.m. - 12:25 p.m.
2	10	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Niña	La niña se esconde dentro de las cobijas.	2 12:25 p.m. - 12:30 p.m.
2	10	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Niña	La niña se esconde en las cobijas.	2 12:30 p.m. - 12:35 p.m.
1	10	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Vampiro	La mano del vampiro, cada vez más cerca, coge la cobija.	2 12:35 p.m. - 12:40 p.m.
1	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Vampiro	El vampiro se da vuelta y mira la puerta.	2 12:43 p.m. - 12:50 p.m.
2	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador entra al cuarto	2 12:50 p.m. - 12:52 p.m.
3	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador entra al cuarto y empieza a buscar al vampiro.	2 12:52 p.m. - 1:00 p.m.
4	17	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador sale del baño y el monstruo lo sigue.	2 1:02 p.m. - 1:12 p.m.
ALMUERZOINGESTA								
8	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Vampiro	La mano del monstruo sale de un oso gigante	1 2:15 p.m. - 2:20 p.m.
4	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador busca por debajo de la cama al vampiro.	2 2:25 p.m. - 2:35 p.m.
5	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador abre el closet	2 2:40 p.m. - 2:47 p.m.
6	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador gira la cabeza	2 2:50 p.m. - 2:55 p.m.
7	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador entra al baño	2 2:56 p.m. - 3:00 p.m.
9	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador camina en el baño y detrás del aparece el vampiro.	3 3:00 p.m. - 3:15 p.m.
11	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Vampiro	El monstruo se lanza hacia el cazador.	3 3:17 p.m. - 3:35 p.m.
10	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador se voltea.	2 3:37 p.m. - 3:40 p.m.
12	13	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador	El cazador grita.	2 3:40 p.m. - 3:50 p.m.
1	17	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador/ Vampiro	El cazador #1 grita por las cosquillas que le hacen.	3 3:50 p.m - 4:00 p.m
2	17	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador/ Vampiro	El vampiro le hace cosquillas al cazador. El cazador logra zafarse.	2 4:00 p.m - 4:10 p.m
3	17	Casa de Martín	Cuarto Baño	I	D	Cazador/ Vampiro	El cazador sale corriendo.	2 4:10 pm - 4:30 p.m
RECESO Y COMIDA - INGESTA - PLAN ESCENA 18								

1	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazadores	El cazador #1 y #2 salen corriendo y el vampiro y el monstruo del pantano lo persiguen.	2	7:20 (10 mins)
3	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazadores	Los cazadores que iban corriendo llegan a donde está el otro cazador.	2	
2	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazador	El cazador #3 se voltea al escuchar que los otros dos cazadores van corriendo.		
4a	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Hombre lobo	El hombre lobo llega a donde están los otros monstruos.		
4b	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Monstruos	Zoom out monstruos		
5	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazadores	Barrido a la derecha y zoom out.		
6	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Monstruos	Los monstruos empiezan a caminar.		
7	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Monstruos	Los monstruos empiezan a correr.		
15	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazadores	Los cazadores se quedan quietos viendo los monstruos.		
8	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Hombre del pantano y cazador	El hombre del pantano se lanza sobre un cazador.		
9	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazador y hombre lobo	Un cazador ahorca al hombre lobo.		
10	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazador y vampiro	El vampiro agarra a un cazador.		
11	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazador y monstruo	Un cazador muerde a un monstruo.		
12	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazador y monstruo	Un cazador le da un puño a un monstruo.		
13	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Cazador y monstruo	Un cazador lanza a un monstruo		
14	18	Conjunto de Martín	Calle	E	N	Monstruos	Los monstruos caen derrollados en el suelo y uno de ellos agacha la cabeza.		

Plan de llamado:

Videoclip	Piel Camaleón - Los Ovnis	Locación	Varias locaciones
Productor	José Gabriel González	Dirección	Calle 129 #59C-30 Parque Covadonga. Casa 64
Director	Sergio Espinosa		
Día de Rodaje	3 de noviembre de 2018		
Reparto	Personaje	Hora de llamado en set	Hora de salida
Daniel Moreno	Cazador 1	5:00:00 pm	4:00:00 am
Jacobo Moreno	Cazador 2	5:00:00 pm	4:00:00 am
Martín Otálvaro	Cazador 3	5:00:00 pm	4:00:00 am
Alejandro Aristizabal	Hombre lobo	5:00:00 pm	4:00:00 am
Alejandro Peña	Vampiro	5:00:00 pm	4:00:00 am
Jacobo Arcila	Hombre del pantano	5:00:00 pm	4:00:00 am
Prima Juliana	Gemela	5:00:00 pm	8:40:00 pm
Alejandra	Gemela	5:00:00 pm	8:40:00 pm
Primos Sergio	Extras	5:30:00 pm	8:40:00 pm
Sr. Carro	-	7:30:00 pm	10:30:00 pm

Videoclip	Piel Camaleón - Los Ovnis	Locación	Casa #2
Productor	José Gabriel González	Dirección	Cra 65 #97-39
Director	Sergio Espinosa		
Día de Rodaje	4 de noviembre de 2018		
Reparto	Personaje	Hora de llamado en set	Hora de salida
Martín Otálvaro	Cazador 3	9:30:00 am	2:00:00 pm
Alejandro Aristizabal	Hombre lobo	10:30:00 am	2:00:00 pm

Videoclip	Piel Camaleón - Los Ovnis	Locación	Varias Locaciones
Productor	José Gabriel González	Dirección	Calle 129 #59C-30 Parque Covadonga. Casa 64
Director	Sergio Espinosa		
Día de Rodaje	5 de noviembre de 2018		
Reparto	Personaje	Hora de llamado en set	Hora de salida
Daniel Moreno	Cazador 1	9:00:00 am	5:00:00 pm
Martín Otálvaro	Cazador 3	9:00:00 am	5:00:00 pm
Alejandro Aristizabal	Hombre lobo	9:00:00 am	5:00:00 pm
Alejandro Peña	Vampiro	9:00:00 am	5:00:00 pm
Primo Sergio	Niño	9:00:00 am	5:00:00 pm
Actriz Mamá	Mamá	9:00:00 am	5:00:00 pm
Prima Chivatá	Niña	9:00:00 am	5:00:00 pm

Presupuesto

Nombre del Proyecto: Videoclip "Los Ovnis"							
Productor: José Gabriel González Luna							
Versión 1							
Fecha: Octubre 8							
1.	RUBRO PERSONAL					MEDIDA	APORTE
1.1.	DIRECCION DE CONTENIDO	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
1.1.2001	Director General		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
1.1.2002	Asistente de Dirección		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
	SUBTOTAL DIRECCION Y CONTENIDO			2		\$0	
1.2.	PRODUCCION	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
1.2.2002	Productor General		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
1.2.2004	Asistentes de producción		0	0	\$0	\$0	
	SUBTOTAL PRODUCCION			1		\$0	
1.3	TALENTO	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
1.3.2001	Protagonistas (Banda)		0	3	\$0	\$0	ESPECIE
1.3.2002	Personajes Secundarios (Monstruos)		0	3	\$0	\$0	ESPECIE
1.3.2005	Extras		1	1	\$50.000	\$50.000	DÍA
	SUBTOTAL TALENTO			7		\$50.000	
1.4	FOTOGRAFIA, SONIDO Y TECNICA	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
1.4.2001	Director de fotografía		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
1.4.2004	Asistente de fotografía		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
1.4.2005	Gaffer - jefe de luces		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
1.4.2006	Foto fija		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
1.4.11	Sonidista		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
	SUBTOTAL FOTOGRAFIA, SONIDO Y TECNICA			5		\$0	
1.5	DIRECCION DE ARTE	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
1.5.2001	Director de Arte		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
1.5.2007	Asistentes de arte		0	1	\$0	\$0	ESPECIE
	SUBTOTAL DIRECCION DE ARTE			2		\$0	
	TOTAL RUBRO PERSONAL			17		\$50.000	
2.	RUBRO LOGISTICA						
2.1	TRANSPORTE	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
2.1.2001	Transporte en Van		0	0	\$0	\$0	
2.1.2002	Transporte en automóvil		0	0	\$0	\$0	
2.1.2003	Transporte Urbano		0	1	\$60.000	\$60.000	
2.1.2004	Transporte de Equipos y Escenografía en Camión		0	0	\$0	\$0	
2.1.2005	Peajes, y Gastos Extra		0	0	\$0	\$0	
	SUBTOTAL TRANSPORTE					\$60.000	
2.3	ALIMENTACION	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
2.3.2001	Desayunos/ almuerzos/ comidas		0	3	\$100.000	\$300.000	DÍAS
2.3.2002	Refrigerios		0	3	\$25.000	\$75.000	DÍAS
2.3.2003	Hidratación		0	3	\$25.000	\$75.000	DÍAS
2.3.2004	Otros		0	0	\$0	\$0	
	SUBTOTAL ALIMENTACIÓN					\$450.000	
	TOTAL RUBRO LOGISTICA					\$510.000	
3.	RUBRO DIRECCION DE ARTE						
3.1	DIRECCION DE ARTE	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
3.1.2001	Escenografía		0	0	\$0	\$0	
3.1.2002	Ambientación		0	1	\$250.000	\$250.000	GASTO
3.1.2003	Utilería		0	1	\$150.000	\$150.000	GASTO
3.1.2004	Maquillaje		0	0	\$0	\$0	
3.1.2005	Vestuario		0	1	\$700.000	\$700.000	GASTO
3.1.2008	Otros		0	0	\$0	\$0	
	SUBTOTAL DIRECCION DE ARTE					\$1.100.000	
3.2	LOCACIONES	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
3.2.2001	Alquiler de locaciones		0	0	\$0	\$0	
3.2.2002	Alquiler Bodega para Escenografía		0	0	\$0	\$0	
3.2.2003	Otros		0	0	\$0	\$0	
	SUBTOTAL LOCACIONES					\$0	
	TOTAL RUBRO DIRECCION DE ARTE					\$1.100.000	
4.	RUBRO EQUIPO TÉCNICO						
4.1	EQUIPOS DE VIDEO	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL		
4.1.2001	C100		0	1	\$0	\$0	CPM
4.1.2002	Lente Carl Zeiss 24mm		0	1	\$0	\$0	CPM
4.1.2003	Lente Canon 24 mm		0	1	\$0	\$0	CPM
4.1.2004	Lente 24 -105		0	1	\$0	\$0	CPM
4.1.2005	Follow Focus		0	1	\$0	\$0	CPM

4.1.2006	Tripode Manfrotto 504		0	1	\$0	\$0		CPM
4.1.2007	Maletas Arri		0	2	\$0	\$0		CPM
4.1.2008	Maletas Led		0	3	\$0	\$0		CPM
4.1.2009	Arri L5		0	1	\$0	\$0		CPM
4.1.2010	Filtros		0	0	\$0	\$0	ALQUILER	CPM
4.1.2011	Difusores		0	0	\$0	\$0	ALQUILER	CPM
4.1.2012	Matte Box		0	0	\$0	\$0		CPM
4.1.2013	Monitor		0	1	\$0	\$0		CPM
4.1.2014	Grip Shoulder		0	1	\$0	\$0		CPM
4.1.2015	Tripodes en C		0	3	\$0	\$0		CPM
4.1.2016	Extensiones		0	1	\$0	\$0		CPM
4.1.2017	Banderas		0	3	\$0	\$0		CPM
4.1.2018	Planta Eléctrica		0	0	\$0	\$0	ALQUILER	
	SUBTOTALEQUIPOS DE VIDEO			21		\$0		
4.2	EQUIPOS DE AUDIO	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL			
4.2.2001	Zoom		0	1	\$0	\$0		CPM
4.2.2002	Kit Boom		0	1	\$0	\$0		CPM
4.2.2003	Mezclador		0	0	\$0	\$0		CPM
4.2.2004	Kit Micrófono de Solapa Inalámbrico		0	0	\$0	\$0		CPM
4.2.2005	Audífonos		0	1	\$0	\$0		CPM
	SUBTOTALEQUIPOS DE AUDIO			3		\$0		
	TOTAL RUBRO EQUIPO TÉCNICO			24		\$0		
5	RUBRO COMPRA DE MATERIALES							
5.1	COMPRAS	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL			
5.1.2001	Memoria SD 32 GB		0	1	\$0	\$0	COMPRA	
5.1.2002			0	2	\$0	\$0	COMPRA	
5.1.2003			0	0	\$0	\$0	COMPRA	
5.1.2004			0	0	\$0	\$0	COMPRA	
5.1.2005			0	0	\$0	\$0	COMPRA	
5.1.2006			0	0	\$0	\$0	COMPRA	
5.1.2007	Otros		0	0	\$0	\$0		
	SUBTOTAL COMPRAS					\$0		
	TOTAL RUBRO COMPRAS DE MATERIAL					\$0		
6	RUBRO: POSTPRODUCCIÓN							
6.1	EDICIÓN/MONTAJE	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL			
3.1.2001	Sala de edición		0	2	\$0	\$0	SEMANAS	CPM
3.1.2002	Graficación		0	0	\$0	\$0		
3.1.2003	Animación		0	0	\$0	\$0		
3.1.2008	Otros		0	0	\$0	\$0		
	SUBTOTAL EDICIÓN/MONTAJE					\$0		
6.2	SONORIZACION / AUDIO	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL			
6.2.2001	Estudio de Grabación Audios		0	0	\$0	\$0		
6.2.2002	Alquiler Sala Post-Producción Audio		0	0	\$0	\$0		
6.2.2003	Musica Original		0	0	\$0	\$0		
6.2.2004	Biblioteca de audio		0	0	\$0	\$0		
6.2.2005	Otros		0	0	\$0	\$0		
	SUBTOTAL SONORIZACION / AUDIO					\$0		
	TOTAL RUBRO POST PRODUCCION					\$0		
7.	RUBRO: GASTOS DE OFICINA							
7.1	GASTOS DE OFICINA	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL			
7.1.2001	Infraestructura: Arrendamiento		0	0	\$0	\$0		
7.1.2002	Alquiler Equipos de Computo		0	0	\$0	\$0		
7.1.2003	Internet		0	0	\$0	\$0		
7.1.2004	Papelería		0	0	\$0	\$0		
7.1.2005	Otros		0	0	\$0	\$0		
	SUBTOTAL GASTOS DE OFICINA					\$0		
	TOTAL GASTOS DE OFICINA					\$0		

RESUMEN DEL PRESUPUESTO	
1. TOTAL PERSONAL	\$50.000
2. TOTAL LOGISTICA	\$510.000
3. TOTAL DIRECCION DE ARTE	\$1.100.000
4. TOTAL TECNICA	\$0
5. TOTAL COMPRA DE MATERIALES	\$0
6. TOTAL POSTPRODUCCION	\$0
7. TOTAL GASTOS DE OFICINA	\$0
SUBTOTAL	\$1.660.000
SUBTOTAL PARA GESTIÓN DE PRODUCCIÓN	0
TOTAL NETO	\$1.660.000
IVA 19% :	315.400
GRAN TOTAL	\$1.975.400

CONCLUSIONES

Al final, todo lo que escribimos en este trabajo guarda una fuerte relación con la creación artística y la inspiración; y de cómo estos dos elementos se unen para formar algo nuevo. Desde que se habla de los orígenes del cine de terror y cómo se construyó como un género cinematográfico sólido, hasta la consolidación del videoclip en Colombia como pieza clave para el éxito musical de un artista. Es claro, que la expresión y creación artística está mediada por la experiencia, todos los que pueden ser llamados artistas, en algún momento, antes de iniciar su proceso creativo, tomaron referencia o inspiración de algún momento de sus vidas, lugar, sentimiento, sensación, artista, etc. Por ello, es muy difícil encontrar un trabajo artístico realmente original; sobre todo en la actualidad. Puede que muchas cosas sean consideradas innovaciones, sin embargo, seguramente serán creaciones cimentadas con o sin intención por otras. De esta forma la apropiación es algo más común de lo que imaginamos y no es necesariamente malo, por supuesto hay ejemplos donde la creatividad no tiene lugar y el autor se encuentra llevando a cabo una clara copia, sin embargo, cuando los elementos se mezclan de la manera correcta para crear algo con valores diferenciales y que aporte algo nuevo, se está llevando a cabo de la manera correcta el concepto de apropiación.

BIBLIOGRAFÍA

- (n.d.). [Motion Picture].
- Anderson, J. M. (1998). *Always Intense*. Retrieved from Combustible Celluloid: <http://www.combustiblecelluloid.com/cult.shtml>
- Bava, M. (Director). (1963). *Black Sabbath* [Motion Picture].
- Bishop, B. (2012, 10 31). 'Why won't you die?!' *The art of the jump scare*. Retrieved from The Verge: <https://www.theverge.com/2012/10/31/3574592/art-of-the-jump-scare-horror-movies>
- Brannon, F., & Witney, W. (Directors). (1946). *The Crimnson Ghost* [Motion Picture].
- Carpenter, J. (Director). (1978). *Halloween* [Motion Picture].
- Collins, S. T. (2017, Septiembre 6). *It': Everything You Need to Know About Stephen King's Killer Clown Story*. Retrieved from Rolling Stone: <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/it-everything-you-need-to-know-about-stephen-kings-killer-clown-story-113662/>
- Colprensa. (2019, Septiembre 6). *El terror continúa liderando en las salas de cine colombianas*. Retrieved from La República: <https://www.larepublica.co/ocio/el-terror-continua-liderando-las-salas-de-cine-colombianas-2544822>
- Cooper, M. C., & Schoedsack, E. B. (Directors). (1933). *King Kong* [Motion Picture].
- Coppola, F. F. (Director). (1992). *Dracula* [Motion Picture].
- Craven, W. (Director). (1984). *A Nightmare on Elm Street* [Motion Picture].
- Cunningham, S. (Director). (1980). *Friday the 13th* [Motion Picture].
- Dante, J. (Director). (1981). *The Howling* [Motion Picture].
- Freed, H. (Director). (1981). *Graduation Day* [Motion Picture].
- Friedkin, W. (Director). (1973). *The Exorcist* [Motion Picture].
- Harris, M. H. (2019, Febrero 17). *The History of Slasher Movies*. Retrieved from Liveabout.com: <https://www.liveabout.com/slasher-movies-1873211>
- Hitchcock, A. (Director). (1960). *Psycho* [Motion Picture].
- Illescas, J. E. (2014). *Industrias culturales y juventud en el sistema-mundo. El videoclip mainstream como mercancía y como reproductor de ideología*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Kubrick, S. (Director). (1980). *The Shinning* [Motion Picture].
- La Pastina, A., & Straubhaar, J. (2005, Junio 1). Multiple Proximities between Television Genres and Audiences The Schism between Telenovelas' Global Distribution and Local Consumption. *Gazette: The International Journal for Communication Studies*.
- Magazine, C. (2008). *Cult Film: A Critical Symposium*. Retrieved from Cineaste Magazine: <https://www.cineaste.com/winter2008/cult-film-a-critical-symposium?rq=cult%20movies>
- Murnau, F. (Director). (1922). *Nosferatu* [Motion Picture].

- Noguero, A. M. (2008). La influencia del cine en los jóvenes y la familia. *La familia: paradigma de cambio social*, 1 - 11.
- Noriega, J. L. (2002). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.
- Ortegón, C. (2018, Septiembre 20). La historia del Rock en Colombia desde los años 60 hasta la actualidad. *Estudios Artísticos: revista de investigación creadora*, pp. 102 - 116.
- Ossa, J. S. (2016, Marzo 28). *¿Por qué las bandas de metal extremo tienen nombres tan grotescos?* Retrieved from Vice.com: https://www.vice.com/es_co/article/64veyq/por-qu-las-bandas-de-metal-extremo-tienen-nombres-tan-grotescos
- Palma, B. D. (Director). (1978). *Carrie* [Motion Picture].
- Peary, D. (1981). *Cult Movies*. Estados Unidos: Delta Books.
- Penner, J., & Schneider, S. (2008). *Cine de Terror*. Estados Unidos: Taschen.
- Poll, A. V. (2011). The dark side of the rainbow. *The Arts*, 47 - 51.
- Ramirez, L. (2007). El videoclip colombiano ya tiene historia, pero no de directores. *El Tiempo*, 1.
- Rincon, O. (2009, Julio - agosto). Narcoestética y narcocultura en Narcolombia. *Nueva Sociedad*, pp. 147 - 163.
- Savdie, G. (2013). *El cine de culto*. Retrieved from Letra urbana al borde del olvido: <http://letraurbana.com/articulos/el-cine-de-culto/>
- Scott, R. (Director). (1979). *Alien: el octavo pasajero* [Motion Picture].
- Spottiswoode, R. (Director). (1980). *Terror Train* [Motion Picture].
- Straubhaar, J. (2003, 6 18). Mercados para la televisión regional y flujos de programas. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, pp. 115 - 150.
- Torras, M. (2009). *Videoclip y cuerpo: el entre-lugar de los corpus mutantes*. Barcelona: Universidad autónoma de Barcelona.
- Turrión, P. I. (2013). *Maquiavelo frente a la gran pantalla*. 2013: Ediciones Akal S.A. .
- Verbinski, G. (Director). (2002). *The Ring* [Motion Picture].
- Wallace, T. L. (Director). (1990). *It* [Motion Picture].
- Whale, J. (Director). (1931). *Frankenstein* [Motion Picture].
- Wikipedia. (2019, 10 5). *Alien: el octavo pasajero*. Retrieved from Wikipedia: La enciclopedia libre: https://es.wikipedia.org/wiki/Alien:_el_octavo_pasajero