

Colapso - Una aventura introspectiva mediante símbolos

Daniel Santiago Ortiz González

Trabajo de grado

Universidad de La Sabana

Facultad de Comunicación.

Chía, Colombia.

2020

Resumen

Este proyecto de grado parte de la necesidad de explorar el subtexto narrativo mediante herramientas conocidas en el arte y la literatura como son la metáfora y el símbolo, a partir de estos es que vamos a construir una pieza audiovisual (videoclip) para la banda “El Último Astronauta”, más específicamente para su canción “Colapso”. Esta obra basa su esencia musical en temas introspectivos y sumamente personales que encajan a la perfección con el norte a nivel visual y narrativo que nos hemos propuesto para este proyecto.

A lo largo de este trabajo ahondaremos en temáticas y elementos que nos permitan presentar dichos aspectos de la vida de los miembros de la banda de un modo estético y artístico, basándonos enteramente en un análisis exhaustivo de sus perfiles psicológicos y ejercicios introspectivos que nos permitan llegar a entender más a profundidad los temas puntuales a tocar sin perder la intención visceral y grunge que tiene la propuesta musical de “El Último Astronauta”.

Abstract

This project starts from the necessity to explore the narrative subtext through tools known in art and literature such as metaphor and symbol, from those we will build an audiovisual piece (videoclip) for the band “El Último Astronauta”, more specifically for their song “Colapso”. This piece bases its musical essence on introspective and highly personal themes that fit perfectly with the visual and narrative level that we have proposed for this project.

Throughout this work we will delve into topics and elements that allow us to present these aspects of the band members in an aesthetic and artistic way, based entirely on an exhaustive analysis of their psychological profiles and introspective exercises that allow us to understand in deep the specific issues to be played without losing the visceral and grunge intention that has the musical proposal of “El Último Astronauta”.

Tabla de contenidos

1. Introducción.....	4
2. Objetivos.....	6
a. General.....	6
b. Específicos.....	6
3. Justificación.....	7
4. Marco teórico y conceptual.....	8
5. Análisis de cada miembro de la banda.....	18
6. Libro de producción.....	27
a. Propuesta de dirección.....	27
b. Propuesta de fotografía.....	47
c. Propuesta de arte.....	53
d. Propuesta de sonido.....	59
e. Propuesta de edición.....	61
f. Propuesta de colorización.....	62
g. Propuesta de producción.....	65
7. Resultados.....	76
8. Bibliografía.....	78

Introducción

Según Olivars, miembro de departamento de la universidad de Kharj, El videoclip “es un formato audiovisual complejo sometido al ritmo y tempo de un tema musical que marcará su duración, pero no así su saldo o tema, pudiendo ser éste lineal, complementario o totalmente conceptual o metafórico.” (Olivars, 2012, p.02). Ahora, ¿Por qué es importante un videoclip? Mayte López (2010) en su artículo “La importancia del videoclip” afirma que es primordial para la promoción de una canción o un artista ya que engloba la música, los medios de comunicación y la industria discográfica con un fin comercial, de igual manera, es una producción audiovisual que acompañan la interpretación de un tema musical y son considerados una obra de arte que logra captar la atención de sus respectivos targets.

El Último Astronauta es una banda de rock n roll bogotana conformada desde el año 2016 por los músicos Daniel Ortiz, guitarrista y cantante, Jorge Báez, baterista y Jose Barbosa, bajista. Sus letras hablan de historias personales y tocan temas cotidianos como la ciudad, el desamor y el alcohol, siempre oscilando entre la dualidad de letras desesperanzadas con instrumentación enérgica, esperanzadora y pesada, inspirada en referentes del hard rock, rock alternativo, rock n roll, indie y pop punk como son AC/DC, Foo Fighters, Green Day, Diamante Eléctrico, entre otros. Adicionalmente cada miembro dota de su esencia y referentes particulares el sonido único de la banda: Daniel Ortiz (pop punk, punk rock, rock n Roll), Jorge Baez (Música latina y salsa), Jose Barbosa (Indie Rock y Pop).

Colapso es un videoclip que pretende ser una obra de autor con altos tintes personales y artísticos, en su mayoría no implícitos. Busca reflejar los miedos de cada uno de los miembros de la banda, problemáticas que no los permiten crear y los obstaculizan a nivel emocional. Basado en esto, exploramos un viaje del héroe contado desde la perspectiva de un hombre que es atormentado por sus miedos, ha sucumbido a este estado y parece haberse resignado a vivir así; sin embargo llega un momento de catarsis en el que debe sumergirse en su propia psique para enfrentar cara a cara aquello que ha preferido evitar y negar, todo esto para poder resurgir de su punto más oscuro y poder escapar de sus propios demonios, más específicamente la liberación del ser.

Todos los espacios y personajes son abstracciones de sentimientos reales que pretenden mostrar los miedos y frustraciones que en una gran escala pueden relacionarse con el “artista” en general, por ello también se plantea el llamado a la liberación de estas mentes perturbadas, un llamado a la catarsis para ascender.

Este videoclip también tiene un par de guiños dirigidos a los seguidores de la banda que conocen sus videos anteriores y se sentirán emocionados de ver personajes y elementos que se han visto anteriormente, a su vez, generamos una especie de saga de videos que le dan unidad a todos los productos audiovisuales de la banda hasta la fecha.

Objetivos

General:

Realizar un videoclip que sea resultado de la introspección de los integrantes de la banda y lograr plasmar artísticamente esas vivencias a través del uso de metáforas y símbolos.

Específicos:

Realizar un ejercicio de análisis e introspección psicológica basado en experiencias traumáticas de los miembros de la banda que será el pilar fundamental para la narrativa y que pretende mediante la realización del videoclip realizar un proceso de duelo o catarsis para los miembros de la banda.

Generar un estado del arte que nos permita entender las dimensiones implicadas en la posterior narrativa basado en las vivencias individuales de los miembros de la banda.

Crear una historia basada en el viaje del héroe contada mediante la metáfora, la simbología y la semiótica.

Justificación

La realización de este videoclip busca analizar, entender y ayudar a los integrantes de El Último Astronauta a realizar un proceso de catarsis en donde logren liberar sentimientos reprimidos originados por experiencias traumáticas a través de una expresión netamente artística en la cual se busque representar una narrativa o historia mediante la metáfora y la simbología.

Esta pieza va a ser hecha por uno de los integrantes de la banda, el cual a su vez es el compositor de la canción, esto cobra una inmensa relevancia artística ya que esta obra se convertirá en una obra de autor (videoclip de autor); a su vez todos los procesos a nivel emocional y catártico serán experimentados de primera mano por el realizador y afectarán de manera única todo el proceso creativo hasta la finalización.

Finalmente se buscará hacer una pieza que tenga una posible influencia en la audiencia del videoclip, intentando generar un diálogo sobre las enfermedades mentales y un mensaje indirecto a todas las personas que las sufren para que no sientan que están solos, que de alguna manera hablar del tema o mostrarlo nos ayuda a superarlo.

Marco teórico y conceptual

El viaje del héroe

Villen, experta en letras modernas y español de La Sorbona, en su libro “El viaje del héroe” cita a Joseph Campbell en donde explica que “Buscó los puntos comunes entre todas las historias a partir de la antropología y de la psicología (psicoanálisis). Encontró así un patrón que se repetía en muchas historias.... el viaje no es solamente una aventura física ... el objetivo real de la expedición es el descubrimiento de su mundo interior donde se concentran todas sus fortalezas y debilidades.” (Villen, s.f, p.06).

El primer registro del viaje del héroe surgió a partir de la Iliada de Homero escrita en el siglo VIII a.C que hace parte de la literatura clásica griega en la cual “narra una leyenda micénica situada en el siglo XIII a.C., una edad heroica dominada por los aspectos militares, el individualismo desenfrenado y la persecución de la riqueza y la gloria.” (Planeta de libros, s.f, p.01).

Vázquez, columnista de Fitness Revolucionario, en su artículo “El viaje del héroe: mi camino hacia el propósito y la libertad” explica el rumbo que el héroe debe atravesar entre el mundo ordinario y el especial.



Imagen 1: Vázquez, M. El viaje del héroe: mi camino hacia el propósito y la libertad. [imagen]. Recuperado de <https://viviralmáximo.net/viaje-heroe/>

El viaje del héroe inicia en su vida rutinaria la cual se encuentra en el mundo ordinario, ahí él recibe un llamado a la aventura en cual se “da cuenta de que hay algo más, percibe una nueva realidad, quizá es su gran oportunidad” (Vázquez, 2016). En una primera instancia rechaza ese llamado porque le asusta el tener que cruzar el umbral “Preferimos la seguridad de un mundo ordinario, aunque nos cause infelicidad, que la incertidumbre del mundo especial” (Vázquez, 2016). Aparece un primer punto de giro que es el encuentro con el mentor, “todo héroe tiene un mentor que le guía, alguien que le dice lo que necesita oír para combatir el miedo” (Vázquez, 2016) de este modo el héroe acepta el llamado y cruza al mundo especial, en su recorrido aparecen aliados, enemigos y pruebas porque el mundo especial lo “obliga a aprender rápido si quiere sobrevivir.

Los desafíos y los enemigos son parte del camino, pero solo podrá superarlos con la ayuda de sus aliados” (Vázquez, 2016). Aparece la odisea y caverna profunda que “representa el momento de mayor peligro y máxima desesperación. Parece que todo está perdido, pero el héroe persiste y encuentra la salida.”(Vázquez, 2016). Para finalizar este viaje, tiene su recompensa, regresa a su casa y tiene una transformación, “tras mucho sufrimiento llega la recompensa. El héroe vuelve a casa como una persona diferente. Ha adquirido el elixir del conocimiento y lo comparte con los demás.” (Vázquez, 2016).

Semiología

Aguilar, columnista de la revista del centro de ciencia del lenguaje, en su texto “La semiología y el análisis de lo visual” define la semiología como “disciplina heteróclita que desde los años sesenta examina las significaciones del universo visual.” (Aguilar, 2004, p. 10).

Una imagen semiologizada se entiende como lo figurativo, esos iconos que tienen una relación de semejanza con los reales o lo figural, entendido como rasgos, colores y texturas que se articulen con la expresiones sin ir netamente a lo exterior.

El análisis de lo visual se hace a través de la capacidad de ver las imágenes como textos, estructuras significantes, es un proceso conocido como análisis fonético, el cual parte de textos visuales idénticos variando sus elementos de expresión para que de esta manera se

pueda decidir su contenido como tal, habitualmente estos análisis consolidan el sentido global de ese contenido.

Claudia Arellano, docente de la Universidad Autónoma del Estado de México, desde la perspectiva de la semiótica define un símbolo como “un signo consciente, arbitrario y convencional que tiene carácter de colectivo y social. (es polisémico)... cuyo carácter representativo consiste precisamente en que él, es una regla que determina a su interpretante... usualmente es una asociación de ideas generales... que son la causa de que el símbolo se interprete como referido a dicho objeto” (Arellano, 2016, p. 27).

La metáfora en el arte

Ricoeur, filósofo y antropólogo francés, afirma que “la metáfora se clasifica entre las figuras de discurso que consta de una sola palabra y se define como tropo por semejanza; en cuanto figura, consiste en un desplazamiento y en una ampliación del sentido de las palabras; su explicación se basa en una teoría de la sustitución.” (Ricoeur, 1975, p. 11)

Es difícil diferenciar entre símbolo y metáfora, en el texto “Del lenguaje simbólico en general y del lenguaje de la poesía en particular: La metáfora” se identifica que “un símbolo es más que una metáfora: la metáfora pasa a ser símbolo cuando por medio de ella encarnamos un contenido ideal que no puede expresarse de otra manera. La metáfora es símbolo solo cuando expresa o encarna nuestro sentido ideal.” (Anónimo, s.f, p. 104).

En el texto “La universalidad de la metáfora en el arte” se explica que “El carácter simbólico del arte lo hace significativo y por ello precisa de interpretación. No es sólo referencial o denotativo, como si tuviese que referirse siempre a algo perceptualmente reconocible.” (Ospina, 2009, p. 187), es decir, lo importante está en el contenido del símbolo artístico no en lo que otorga los sentidos.

Ospina, docente de filosofía de la Universidad de Caldas, afirma que “Las obras de arte tienen la particularidad de que buscan no sólo referirse a las cosas como meras representaciones, sino también decir algo sobre ellas. El arte además intenta expresar las creencias y actitudes sobre aquello que dice quien, a través de representaciones” (Ospina, 2009, p. 188), esto se logra a través de la metáfora.

Por lo tanto, las metáforas se implementan como “elementos representacionales y expresivos que componen la poética del arte respondan a un mismo empeño: expresar la complejidad del mundo que la obra guarda y la conciencia de su profunda significación para nuestro propio mundo y experiencia.” (Ospina, 2009, p. 198)

Concepto de autor en el arte (artes plásticas)

Para entender este concepto es necesario entender en qué consiste el cine de autor, Gutiérrez, especialista de comunicación, lo define como “el cine de expresión personal del director ... nació hacia la mitad del siglo XX en Europa ...el cine que se empezó a realizar a partir de esa época con una intención consciente de que una película debe ser el producto de expresión de un director-autor.” (Gutiérrez, 2014, p. 03)

El cine de autor se puede entender como un método en donde el autor utiliza el cine como un medio de expresión, ¿es igual con el arte? García, filósofo de la Universidad de Granada, en su artículo, la expresión en el arte, “La obra de arte es la expresión del mundo interior de su creador, de sus vivencias o de su subjetividad íntima. Pero de tal modo que ese mundo interior no es sólo la condición de existencia o causa eficiente de la obra, sino que queda incorporado a ella como su núcleo de significación.” (García, s.f, P. 352). El arte al igual que el video, son medios por el cual el artista o director logran expresarse y a eso se le conoce como una obra y un video de autor.

Ahora, ¿Cómo se ve reflejado ese concepto de autor en un video musical? Jennifer Rodríguez, doctora en educación y comunicación audiovisual, en su texto “Videoclip de autor. El concepto de cine de autor y su aplicación al estilo del vídeo musical” afirma que “el videoclip de autor trata de aportar luz en este cambio, suponiendo una puesta en valor del director-autor clip como centro creativo en el proceso productivo del vídeo musical. El estilo de cada creativo traspasa las propias características del formato del videoclip para transmitir al espectador un universo personal e íntimo.” (Rodríguez, 2016).

Video arte

Antonio Caballero, doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Complutense de Madrid,, en su artículo define que el video arte “al igual que la

de otras prácticas artísticas como el cine, está llena de anécdotas y leyendas...aunque con diferentes enfoques, toda actitud artística en el uso del vídeo se denominó videoarte.” (Caballero, 2014), el videoarte se diferencia del video cinematográfico de tal manera que “la imagen videográfica, a diferencia de la imagen cinematográfica, no está compuesta de fotogramas, de imágenes fijas y completas, sino que es una imagen que, al igual que la misma definición del videoarte, está en constante formación.” (Caballero, 2014).

En el videoarte “las variables para su delimitación no se encuentran en el soporte fílmico y/o videográfico, sino que dependerían del contexto donde se producen y exhiben... Actualmente, la definición de videoarte no se rige por la materialidad o los medios tecnológicos de producción sino por su estética formal y el contexto donde son presentados.” (Caballero, 2014).

El videoarte tiene sus raíces en el “cine experimental, de la televisión y de Internet, tanto desde un punto de vista creativo como tecnológico... la permeabilidad del vídeo le ha permitido dialogar con otros lenguajes artísticos como la pintura, la escultura, la danza o la performance, lo que ha dado lugar a híbridos como la vídeo-escultura, vídeo-danza o vídeo-performancs. Su relación con el campo audiovisual ha permitido el desarrollo de importantes formatos híbridos consolidados como son el videoclip o los videojuegos”.” (Caballero, 2014).

El arte de los locos

El arteterapia es un recurso que se utiliza para tratar los problemas mentales, Juan Manuel Cerezo. egresado de Filosofía y Letras de la Universidad de Valladolid afirma que “no se trata tanto valorar las creaciones estilísticas y formales de las producciones de los enfermos, aunque en ocasiones pudieran resultar de cierto interés, como de procurar un beneficio ocupacional y de bienestar personal, que sirva sobre todo para la inclusión social de estos enfermos.” (Cerezo, 2019, p. 05).

El término de “arte” se debate en las producciones de las personas que tienen algún trastorno o problema mental, para algunos artistas no hay duda de que son formas de expresión, para algunos psiquiatras “sus obras no se pueden considerar “arte”; las expresiones reflejadas en las distintas artes plásticas son consecuencia de la enfermedad mental, por lo

tanto, no se pretende una finalidad artística en estas obras. No hay un objetivo final, sino una vía para mitigar las secuelas de las distintas psicopatologías.” (Cerezo, 2019, p. 05).

El arte que plasma una persona que tiene algún trauma o problema mental, es unico, es propio de esa persona, “Hans Prinzhorn llegó al convencimiento de que algunas obras de arte sólo pueden ser realizadas en un determinado estado mental, ya que el paciente creó unas realidades muy personales desde su propia paranoia, poseyendo una expresión psíquica de formas o figuraciones con un valor en sí misma, como si tuviera una segunda personalidad dentro de su interior.” (Cerezo, 2019, p. 08).

Existen puntos o fundamentos psicológicos en común en las obras de personas con problemas mentales. El sentido metafísico de la composición, es decir, ayudan a entender el origen del mismo. El instinto del juego, un medio para satisfacer a la persona. Impulso de adornar para sentirse cómodo con su realidad. La tendencia al orden, tener el dominio de esa simetría. La tendencia de copiar lo que está en su realidad. La necesidad de simbología, de encontrar significados. La imagen mental y su configuración, la necesidad de representar su realidad.

El simbolismo es una herramienta fundamental en el arte pero juega un papel relevante en el psicoanálisis, “todos los elementos simbólicos una vez pasados por el psicoanálisis acaban reducidos a las esencias más elementales del cuerpo humano y sus funciones” (Cerezo, 2019, p. 24).

El arte de los locos llamó la atención de los expresionistas y querían llegar a representar lo que ellos lograban, “el interés de la pintura esquizofrénica por parte de los pintores expresionistas, que el artista Max Beckmann pretendió tener una grave enfermedad mental para así poder subir hasta la cima de la pintura.” (Cerezo, 2019, p. 45).

Perfiles psicológicos

Guerrero, egresado de psicología de la Universidad de Antioquia en su texto “perfil psicológico: una revisión sistemática” afirma que un perfil psicológico “se rige como uno de los conceptos que se utilizan con gran frecuencia en las investigaciones , especialmente relacionado con otros aspectos o fenómenos del ser humano. Esta tendencia tiene,

generalmente, fines predictores de conductas en las áreas deportivas, médicas, criminalísticas, entre muchas cosas.” (Guerrero, 2017).

Los perfiles psicológicos se pueden entender a través de un eneagrama de personalidad, Triglia, columnista de psicología y mente, lo define como “hace referencia a esta figura geométrica y circular de nueve puntas en la que aparecen representados los eneatis, una forma de personalidad.” (Triglia, s.f).

Existen 9 eneatis, el cumplidor o perfeccionista, el amable o ayudador, el competidor o el que busca el éxito personal, el sensible, el estudioso o el investigador, el comprometido o que se apega a las normas, el sociable o entusiasta, el depredador o apegado al sentimiento de justicia y el hippy o espíritu pacificador.

Adicionalmente, para entender los perfiles psicológicos es importante entender los tipos de temperamentos los cuales según Torres, columnista de psicología y mente, son “la estructura básica encima de la cual se construye la personalidad de cada uno, con todos sus detalles y particularidades.” (Torres, s.f).

Los cuatro temperamentos son, sanguíneos, se caracterizan por ser personas alegres, optimistas y buscar siempre la compañía de los demás, flemáticos, se caracterizan por ser personas con un modo de comportarse sereno y tranquilo y un modo de acercarse a las metas perseverante y basado en la racionalidad, coléricos, se caracterizan por ser personas enérgicas, proactivas e independientes y los melancólicos, se caracterizan por ser personas emocionalmente sensibles, creativas, introvertidas, abnegadas y perfeccionistas.

Díaz, columnista de culturizando.com, comenta “A lo largo de los años, la psicología ha logrado determinar mediante la forma de pensar o de actuar de una persona su perfil psicológico. Existen tests de selección múltiple que están compuestos por imágenes y figuras que ayudan a conocer esos grandes rasgos que definen la personalidad.” (Díaz, 2019).

Enfermedades mentales.

En el artículo “Abecé sobre la salud mental, sus trastornos y estigmas” del ministerio de salud y protección social de Colombia se define salud mental como “un estado dinámico

que se expresa en la vida cotidiana a través del comportamiento y la interacción de manera tal que permite a los sujetos individuales y colectivos desplegar sus recursos emocionales, cognitivos y mentales para transitar por la vida cotidiana, para trabajar, para establecer relaciones significativas y para contribuir a la comunidad” (MinSalud, 2014, p. 01).

Un trastorno mental se entiende como “la forma como se agrupan determinadas formas de pensamiento, percepciones, sentimientos, comportamientos y relaciones considerados como signos y síntomas, atendiendo a diferentes aspectos tales como: duración, coexistencia, intensidad y afectación en la funcionalidad de quien los presenta” (MinSalud, 2014, p. 01). La depresión unipolar, esquizofrenia, consumo problemático de alcohol y otras sustancias psicoactivas, trastornos por estrés postraumático, trastorno obsesivo compulsivo, trastorno de pánico e insomnio primario son trastornos mentales más comunes.

Los problemas mentales son más comunes que los trastornos mentales, estos “afecta la forma cómo una persona piensa, se siente, se comporta y se relaciona con los demás, pero de manera menos severa que un trastorno mental” (MinSalud, 2014, p. 02). Cualquier persona puede presentarlos en algún momento de su vida; esto dependerá de la forma como interactúan con su entorno y como este lo afecta.

Muchas veces las personas al presentar trastornos o problemas mentales no acceden a los servicios de salud debido al estigma público y al auto-estigma como lo son los estereotipos, los prejuicios y la discriminación.

	ESTIGMA PÚBLICO	AUTO-ESTIGMA
ESTEREOTIPO	Creencias negativas sobre un grupo (peligrosidad, incompetencia, falta de voluntad).	Creencias negativas sobre uno mismo (peligrosidad, incompetencia, falta de voluntad).
PREJUICIO	Conformidad con las creencias y/o reacciones emocionales (miedo, rabia).	Conformidad con las creencias y/o reacciones emocionales (baja autoestima, desconfianza sobre la propia capacidad, vergüenza).
DISCRIMINACIÓN	Comportamiento en respuesta al prejuicio (rechazo, negativa a emplear, negativa a ayudar).	Comportamiento en respuesta al prejuicio (falta de aprovechamiento de oportunidades de empleo, rechazo a buscar ayuda).

Imagen 2: MinSalud. Abecé sobre salud mental, sus trastornos y estigma. [cuadro]. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/abc-salud-mental.pdf>

Los trastornos y problemas mentales en Colombia es “40,1 por ciento (2 de cada 5 personas) de la población colombiana presenta alguna vez en su vida algún trastorno mental. Según este estudio, alrededor de 8 de cada 20 colombianos encuestados presentaron trastornos psiquiátricos alguna vez en la vida. Los más frecuentemente identificados fueron los trastornos de ansiedad (19,3 por ciento), seguidos por los trastornos del estado de ánimo (15 por ciento) y los trastornos de uso de sustancias psicoactivas (10,6 por ciento).” (MinSalud, 2014, p. 03)

Catarsis

En el artículo “Freud, Breuer y Aristóteles: catarsis y el descubrimiento del Edipo”, Figueroa, docente del departamento de psiquiatría de la escuela de medicina de la Universidad de Valparaíso. plantea diversas definiciones del término catarsis desde diferentes perspectivas.

Según Aristóteles, la catarsis juega un papel central en la vida del ser humano siendo importante en 3 áreas “la razón dialéctica, cuya meta es convencer con inexorabilidad y entrega la verdad; la razón retórica, cuyo fin es persuadir y produce en el alma tranquilidad y armonía; y la razón trágica, cuyo objetivo es la purga y purificación” (Figueroa, 2014, p. 264).

Según Bernays, “la catarsis conducía a un endurecimiento frente a las vicisitudes de la vida, un saneamiento interior junto a una rectificación del individuo. “ (Figueroa, 2014, p. 265). En otras palabras, es una purificación tanto moral como espiritual que consiste en la reparación de culpa e impureza del alma.

En el texto “Manejo del proceso de duelo e intervención en crisis con pacientes y sus familiares en el contexto hospitalario: La situación de los nuevos profesionales de medicina y enfermería en costa rica” se entiende que el duelo es un modo de catarsis debido a que “requiere de un proceso psicológico de adaptación” (Artiaga, 2006, p. 61) para superar sucesos o eventos traumáticos.

Rodríguez, psicóloga de la Universidad del Rosario, plantea que el arte hace parte del proceso de subjetivación del duelo, de esta manera cita a Freud resaltando la idea de que “ el espectador se da la sublimación de aquellos deseos que se reprimen en la vida cotidiana con el fin de no infringir las normas sociales ... y que es mediante la catarsis que pueden ser vividos sin ninguna restricción gracias a la obra” (Rodríguez, 2016, p. 29).

Además, plantea la importancia del arte en este proceso de catarsis conocido como el duelo, “la experiencia artística de la persona, bien sea espectador o artista, permite que se encuentre la forma de regresar desde su mundo imaginario hacia la realidad mediante el arte; y el artista entonces se va a servir de sus dotes especiales para construir sus fantasías, que los demás van a ver como valiosas imágenes que pertenecen a la realidad” (Rodríguez, 2016, p. 29).

Por lo tanto, llega a la conclusión de que “el arte entonces llega como un medio que permite la representación y simbolización de aquello que, como dice el título del libro de la escritora Piedad Bonnett, no tiene nombre... la finalización de un ciclo importante... así que ante la necesidad de la reparación del sujeto mismo, el poder representar le va a permitir no solamente poner los sentimientos que vive ... sino que también posiblemente cause un impacto en el espectador” (Rodríguez, 2016, p. 43).

Análisis de cada miembro de la banda

Para el siguiente análisis se harán uso de dos modalidades distintas para determinar el estado a nivel de personalidad, emocionalidad y psicológico, de cada uno de los integrantes de El Último Astronauta. Esto debido a que estos serán ultimadamente los personajes protagonistas del videoclip Colapso, además de que la información resultante de estos análisis será insumo esencial para la creación de las situaciones, espacios y otras determinaciones dentro de la narrativa del video en cuestión.

Los métodos usados serán un test de personalidad y una charla individual con cada miembro de la banda. El test determinará el porcentaje de coincidencias que haya con cada uno de los tipos de personalidades conocidos y finalmente arrojará una valoración lo más cercana posible a los dos tipos de personalidad más dominantes en el paciente; este se sacará de la página especializada <https://hrmecenas.com/test/test-de-temperamento/>. Con el ánimo de complementar dicho primer análisis se generará un espacio de diálogo en el que se buscará ahondar en las experiencias traumáticas de cada miembro de la banda a modo individual y de estas se extraerán situaciones y entornos que podrán ser usados al momento de la creación del guión audiovisual; dicha charla no tendrá una estructura formal ni valoración de terceros.

Adicionalmente, se habrán valoraciones de los miembros de la banda con respecto a sus compañeros en los que ellos nos dirán cómo ven a los otros músicos respondiendo emotivamente a situaciones difíciles o de alto estrés, esto será de gran ayuda para determinar las coincidencias entre los análisis individuales con el sondeo a terceros.

Es sumamente importante que en esta etapa investigativa los sujetos sometidos a estos análisis comprendan y actúen en consecuencia con la relevancia que tiene la honestidad y la introspección para que estos resultados sean lo más fieles posibles a sus vidas reales y se puedan así plasmar sus sentimientos y miedos de la manera más apegada a su realidad posible.

Sin más dilación vamos a continuación con los resultados obtenidos de dichos procedimientos.

Se aclara que este proceso fue hecho de manera informal por lo que no se pueden anexar datos específicos sobre las charlas entre miembros de la banda, así como el análisis hecho a partir de las mismas. Se entiende que el uso de un profesional hubiese legitimado más la información, sin embargo para el propósito final de estos análisis, que es el tener un insumo para desarrollar las situaciones y espacios en la obra, no fue vital o realmente determinante.

Daniel

Prueba 1, Test de personalidad:

Resultados

Melancólico-Colérico

Fortalezas

Talento en diferentes disciplinas

Liderazgo

Iniciativa

Perfeccionista

Analista

Debilidades

Difíciles de complacer

Negativos

Depresivos

Excesivamente detallista

Muy crítico

Recuerda: potencia y haz uso de tus fortalezas y se consciente de tus debilidades. Cuando incurras en un punto débil recuerda que forma parte de tu naturaleza pero intenta identificarlo, aceptarlo, relativizarlo y minimizarlo lo máximo posible.

¿Te sientes reflejad@ en este test?. Envía tu comentario.

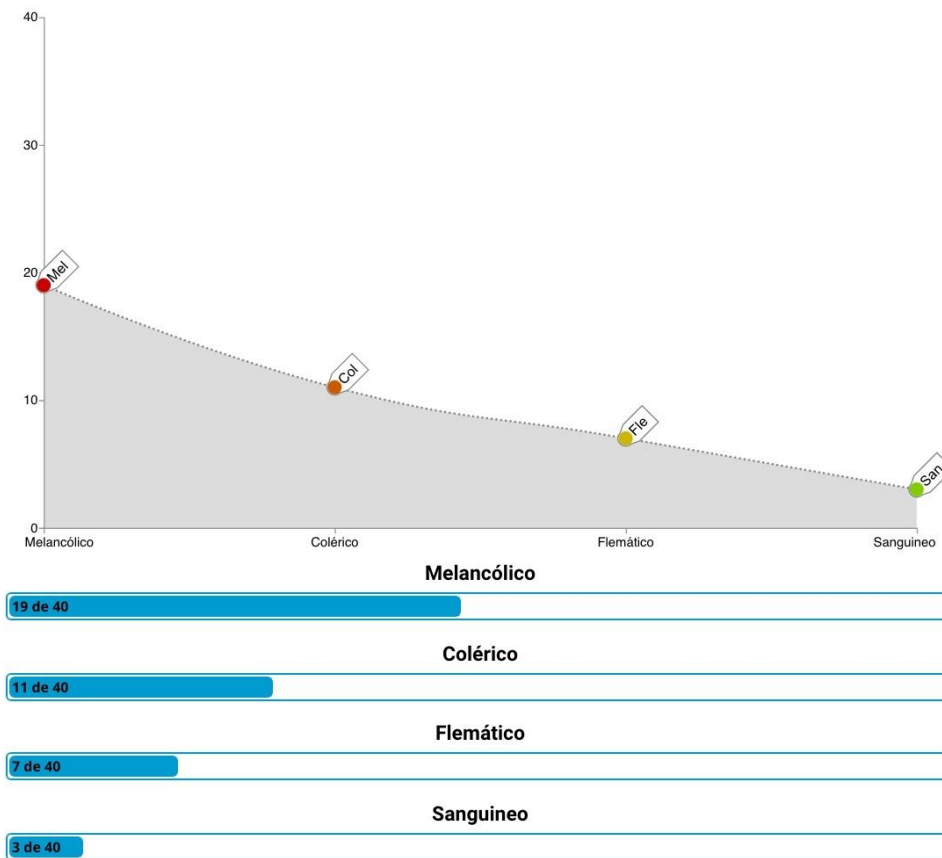


Imagen 3: Test de desarrollo personal. Test de temperamento. ¿Cuál es el mío?. [Test]. Recuperado de <https://hrmecenas.com/test/test-de-temperamento/>

Prueba 2, Charla personalizada:

Daniel parece ser una persona cuya percepción de los padecimientos y secuelas dejadas por experiencias traumáticas tienden a generarle curiosidad y asombro. Ha pasado por cuadros de ansiedad aguda, depresión y estrés causado mayormente por situaciones agobiantes con las personas más cercanas a él, destacando a su familia, equipo de trabajo y sobre todo sus relaciones amorosas y sentimentales con parejas.

Daniel asegura que sus peores momentos han sido en situaciones en las que ha acarreado grandes cargas de estrés frente a su trabajo y sus parejas.

Finalmente explica que sufre bastante en aquellos momentos, sin embargo después de dichos eventos tiende a reflexionar mucho sobre lo ocurrido, sobre todo exalta la fascinación que tiene referente a las experiencias vividas.

Prueba 3, Opiniones de sus compañeros:

Sus compañeros lo ven como una persona sensible, determinada, y perfeccionista. Sin embargo expresan que no hay una tendencia al desahogo cuando Daniel tiene algún problema, y dada su naturaleza reservada e introvertida es posible que por lo general se quede sus pensamientos y duelos para sí mismo, lo cual puede agravar seriamente las situaciones al no tener apoyo de nadie para afrontarlas.

Jorge

Prueba 1, Test de personalidad:

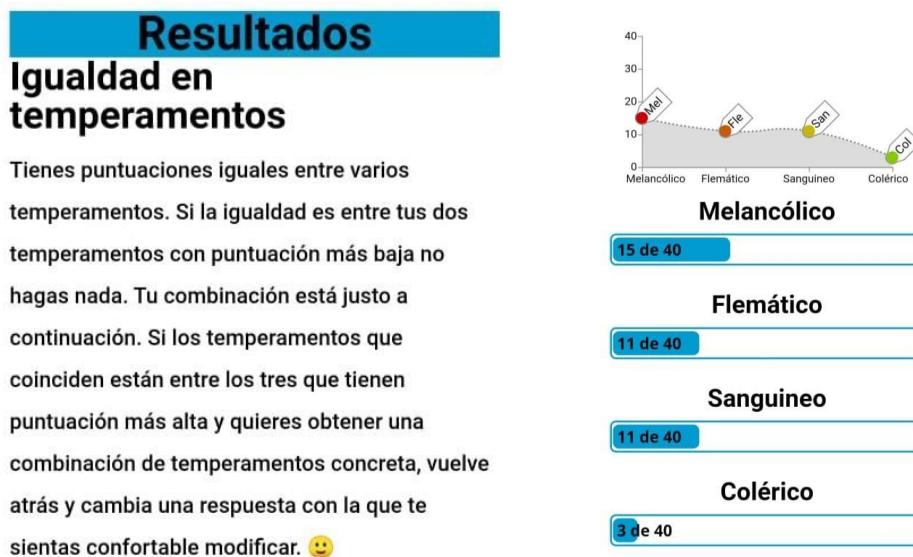


Imagen 4: Test de desarrollo personal. Test de temperamento. ¿Cuál es el mío?. [Test]. Recuperado de <https://hrmecenas.com/test/test-de-temperamento/>

Prueba 2, charla personalizada:

Jorge parece ser una persona muy propensa a ataques de pánico y ansiedad, los cuales se caracterizan por despliegues de desespero e incluso agresividad. Para Jorge es muy difícil superarlos hasta el punto en el que en algunos momentos se le dificulta recordar completamente estos episodios.

Jorge asegura que priman las manifestaciones físicas en estos momentos de estrés y que “llean su cuerpo impidiéndole moverlo”, además narra que estos eventos se detonan principalmente por problemas a nivel familiar, sobre todo remontados a la infancia y por relaciones amorosas actuales que también tienen una gran carga emocional y emotiva para él.

Finalmente Jorge se expresa de si mismo como una persona confiada, tranquila y calculadora, aunque esto difiere un tanto con lo encontrado en esta entrevista.

Prueba 3, Opiniones de sus compañeros:

La percepción de la banda con respecto a Jorge es que es una persona trabajadora, comprometida y confiada, sin embargo explican que Jorge se inclina a las explosiones emocionales y a abrumarse con gran facilidad, cosa que genera que en la mayoría de los casos su juicio y concentración se nublen, sobre todo en momentos de gran estrés. también es una persona que se le dificulta tomar objetivamente las críticas y en dados casos tiende a ser evitativo.

Finalmente sus compañeros analizan que Jorge genera mucho apego emocional a ciertas personas que en algunos momentos “le juegan en contra”.

Coke

Prueba 1, Test de personalidad:

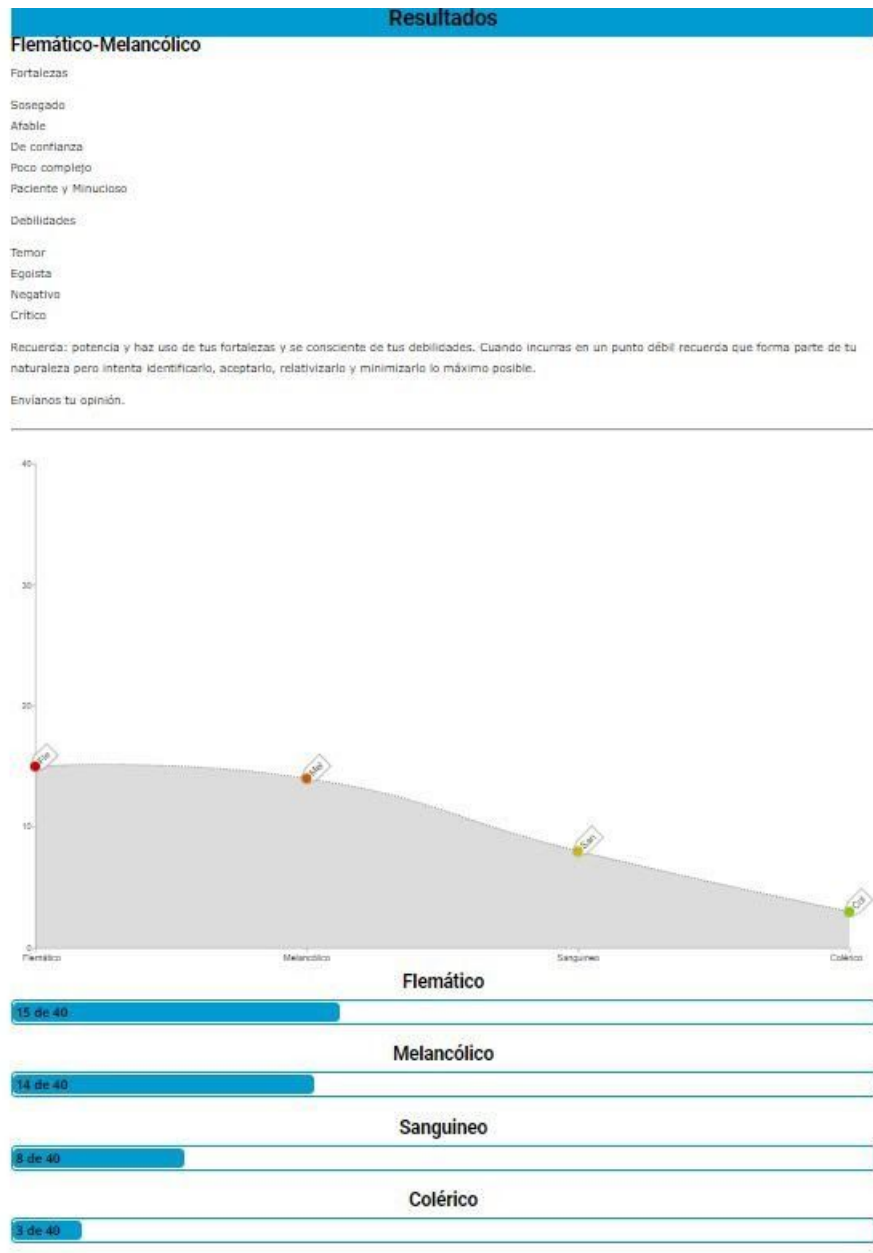


Imagen 5: Test de desarrollo personal. Test de temperamento. ¿Cuál es el mío?. [Test]. Recuperado de

<https://hrmecenas.com/test/test-de-temperamento/>

Prueba 2, charla personalizada:

Jose o Coke como es conocido por las personas más cercanas, fue sin lugar a dudas el paciente más reservado y reacio a responder preguntas muy personales o que indagaran mucho en inseguridades o eventos traumáticos. Se presentó desde el inicio incómodo e

incluso evitativo con las preguntas, sin embargo al final fue posible averiguar una pequeña parte de la motivación detrás de sus cuadros depresivos.

Coke comenta que ha padecido depresión y que tiende a tener una actitud pesimista ante las situaciones que lo abruma, generalmente orquestadas por un evento en su niñez y también por la terminación de relaciones amorosas en general.

Finalmente se nota una debilidad emocional en el paciente por no encajar y un miedo a lo desconocido traducido a la oscuridad.

Prueba 3, Opiniones de sus compañeros:

Sus compañeros coinciden en que Coke no es una persona muy abierta a sus sentimientos o problemas de fondo, sin embargo lo ven como una persona noble, agradable aunque distraída. También mencionan que la personalidad de Coke tiene una gran carga de pesimismo y melancolía, es una persona que se deja llevar con gran facilidad por sus problemas para terminar hundido en su propia tristeza. Finalmente aclaran que es difícil lograr que Coke avance y supere situaciones tristes o abrumadoras dado que insiste en no hacer nada para cambiar su situación.

Los integrantes de la agrupación no estuvieron de acuerdo con exponer de manera explícita en este trabajo escrito sus vivencias puntuales, por lo que respetando su decisión solo se mencionan eufemismos y aproximaciones a las mismas.

Por último y consecuentemente con el análisis anteriormente mencionado es importante plantear unas conclusiones de cada uno de los integrantes y especialmente a nivel personal las correspondientes a Daniel Ortiz el realizador del videoclip.

Es importante aclarar que estas son conclusiones posteriores a la realización y subida del videoclip, y tienen como propósito principal generar un cierre a nivel catártico y emocional de parte de los miembros de la banda.

A continuación se anexan los testimonios personales escritos por cada uno de los integrantes de manera íntegra y sin modificaciones.

Conclusiones:

Jorge:

Colapso marca un antes y un después en un proceso de duelo marcado por la ira, el desespero, la impotencia y el sufrimiento. Todo lo que aparece durante el video es el retrato más fiel de cómo viví un momento tan difícil en mi vida. Desde el momento en que se comenzó a escribir el guión, sentí una responsabilidad con el proyecto en el sentido de no dejar ningún detalle por fuera para que el video cumpliera su objetivo, es por eso que le tengo un cariño inmenso y siento que tanto el rodaje como el resultado fue una liberación de cosas que jamás conté pero en cambio decidí mostrar de una manera más artística. Alivio y orgullo es lo que siento al ver el resultado final.

Coke:

Al principio realmente no me sentía cómodo con la idea de compartir ciertas cosas personales, no solo con mis amigos, sino en general hablar sobre estos temas. Durante la parte de preproducción me mostraba indiferente y el hecho de que debía hablarlo me hacía sentirme enfermo o indefenso. Poco a poco me fui abriendo cada vez más con mis amigos, y al ver una respuesta positiva, viendo que me apoyaban me hacía sentir mejor, pero seguía vulnerable de una u otra forma.

Lo más difícil durante la realización, fue tener que actuar, ya que debía recordar y dejar de reprimirme para que fueses natural. Hubo varias veces en las que quise tirar todo e irme a llorar. Entre cansancio, tiempos cortos para grabación y demás, salió algo de los que mis compañeros y yo podemos estar orgullosos; un videoclip visualmente exquisito, con una narrativa poderosa y con literalmente el sudor, las lágrimas y viejos amores de cada uno de nosotros. Verlo finalizado me llenó de alegría, y me hacía pensar que quizá no estoy solo en este duro viaje, ver la viva imagen de mi vulnerable ser en pantalla me hizo sentir un sinfín de emociones, pero su valor catártico recae en el poder haber sacado algo de mi pecho, y además compartirlo con mis mejores amigos, y que ellos de esa manera también hayan confiado sus historias conmigo.

Daniel:

Fue ciertamente liberador poder dejar ir aquellas vivencias que en algún momento de mi vida no fueron más que tormentos, y poco a poco se convirtieron en una caja de Pandora la cual estaba custodiada para no ser abierta de nuevo. Cabe aclarar que no todo fue fácil para ninguno, ya que como todo en el arte que es hecho de forma honesta y desde el corazón, siempre el artista termina desnudo ante una audiencia con total libertad a todo tipo de opinión y crítica sobre la obra; es difícil permitirnos ser vulnerables y mostrar a un mundo inmenso y sin rostro nuestro lado más íntimo, pero luego de haberlo hecho solo me queda un alivio e incluso creo firmemente que existe un empoderamiento de nuestras propias debilidades, que sin saberlo se han vuelto también nuestras fortalezas.

Finalmente agradezco haber podido aportar de alguna manera a todas las personas que al igual que yo han sufrido de trastornos emocionales y quizás siguen viviendo en el taboo y el estigma que una sociedad artificialmente perfecta nos comienza a crear. Creo que quizás ver a otra persona en su misma situación mostrando con orgullo su batalla interna para llegar a superar un trauma puede motivar a aquellas personas y hacerlas sentir que no están solas.

En conclusión podemos evidenciar que el sentir de la banda en términos generales fue de liberación e incluso alivio. Pese a que en un primer momento hubo un tanto de rechazo y escepticismo ante la idea de exponer sus problemas en un video musical, al finalizar el proceso hubo un enfrentamiento directo con el problema que finalmente se convirtió en una suerte de duelo para los tres integrantes.

Libro de producción

Propuesta de dirección

Colapso es un proyecto que busca generar una pieza de autor “videoclip de autor” creando un producto personal e íntimo basado esencialmente en la introspección de los artistas, quienes son a su vez, los creadores de la obra. La historia que se quiere plasmar en el videoclip intentará retratar un momento clave en la vida de cada uno de los integrantes de la banda que tuvo un impacto negativo a nivel emocional y repercutió en su vida personal llevándolos a un punto de colapso, el cual inspiró el nombre de la canción.





Es importante conocer a fondo la vida de cada uno de los integrantes, conocer qué experiencias han vivido y como cada una los ha marcado para poder dejar esa esencia en el video musical, para ello se crearán espacios de diálogo y análisis con los miembros de la agrupación en donde a través de preguntas se indagará hasta llegar a ese trasfondo.



Colapso narra la historia de tres personas que se ven atrapadas en un hospital mental que simboliza su propia psique, ellos deberán enfrentarse cara a cara con los momentos y detonantes más oscuros de sus vidas para poder escapar mediante la catarsis.


El hospital al ser una extensión de la mente caótica de los integrantes de la banda está ambientado como un lugar abandonado, casi destruido y lúgubre siendo el antagonista de la historia, atrapando a los personajes. Los diferentes espacios en el videoclip entendidos como las habitaciones, son determinadas por el personaje que en ese momento está en pantalla y sus alucinaciones con el fin de denotar en el espectador una noción de que a pesar de estar aparentemente en el mismo lugar la experiencia y emotividad de cada uno será totalmente distinta.

Los espacios en la historia descenderán progresivamente, un referente de esto es el clásico literario de Dante Alighieri, La divina comedia, en donde “En este poema épico, el Alter Ego de Dante, el Peregrino, viaja a través del infierno y el purgatorio para alcanzar el cielo.” (La insomme, 2018).

Para ampliar este entendimiento de los espacios a continuación se anexará un cuadro explicativo en el que se desvelarán los significados metafóricos de cada espacio presentado en el video musical.

Espacio	Significado	Imagen
Hospital	Metáfora para la psique de los personajes en la que están atrapados. El lugar está en ruinas reflejando así su salud mental.	<i>No es un lugar físico, es imaginario.</i>
Consultorio	Espacio que simboliza el enfrentamiento de la consciencia con el personaje. Es un momento de duelo en el que se enfrentan a un descenso psicológico o colapso.	
Pasillos	Puentes transitorios que les permiten descender a los lugares menos transitados de sus mentes, lugares en los que evitan estar.	
Cuartos de Hospital	Simbolizan rincones olvidados de sus psiquis que contienen pensamientos, miedos y frustraciones. Lugares en los que no quieren estar. Al estar encerrados allí son enfrentados a aquello que no quieren enfrentar conscientemente.	
Comedor	Lugar de reunión principalmente familiar en el que Coke se ve sometido a tener que hacer parte de algo que le es ajeno.	

Tina bella	Disfraz de una inminente amenaza que es el agua profunda, camuflada por belleza, confort y seducción con el fin de ser atractiva para Daniel.	
Tina real	Realidad. Un vistazo a lo que realmente se encontraba tras la cortina de humo que la “sirena” quiso hacer creer a Daniel en un inicio. Es un golpe de realidad a lo que realmente resultó ser una relación tóxica que casi lo mata.	
Baño Líquido Negro	Lugar aislado e íntimo en el que Jorge al estar solo comienza a experimentar un ataque de pánico, representado por el líquido negro.	
Campo	Lugar amplio que representa a su vida y lo confronta a como su gran amor se va alejando con alguien más, toma un rumbo distinto mientras que él solo puede limitarse a ver la escena.	
Hoguera	Lugar profundo psicológicamente, el origen de toda aquella oscuridad y solo el fuego resultante de quemar el pasado es el que logra darles a los tres personajes la luz suficiente para salir de allí y a su vez de sus propias mentes.	 <p>A veces es mejor ver aquello que nos atormenta y der...</p>
Habitaciones mundo real	Conexión directa con la realidad tanto en la ficción como en la intimidad de los músicos dado que aquellas son realmente sus casas, sus habitaciones y los elementos que usan para crear sus canciones.	

Zona del performance	Lugar intermedio, igualmente destruido en sus mentes en el que se encuentran dado que es la parte oscura de su vida que resulta ser el motor para crear música. por ello es que a pesar de este lugar es el único momento en el que parecen ignorar su entorno y disfrutar de tocar la canción.	
----------------------	---	---

A su vez se tendrá como referente la figura narrativa del viaje del héroe, aunque con algunos cambios de forma, que ayudarán a remarcar la intención de la historia. En el siguiente cuadro veremos los diferentes elementos que constituyen el viaje del héroe y cómo se podrán apreciar narrativamente en el videoclip.

Etapas del viaje del héroe	Cómo se verá implementada
Vida Rutinaria	Status quo de una vida regida por miedos y conflictos sin resolver encarnado en la cotidianidad de los personajes en cuestión.
Umbral	Barrera simbolizada por el ingreso al hospital que es a su vez una metáfora de sus propias psiquis.
Rechazo de la llamada	Se lucha por no entrar en este terreno olvidado, íntimo y lleno de inseguridades que se representa en las habitaciones.
Llamado a la aventura	El llamado que cada personaje tiene luego de estar solo con sus pensamientos en sus habitaciones individuales y que los impulsan a salir de las mismas hacia lo desconocido.
Mentor	Carecen de figura de mentor ya que esto genera más desasosiego y choque emocional.

Aliados	Por la misma razón que no existe mentor tampoco existe ningún tipo de aliado ya que esta es una cruzada que el personaje debe afrontar completamente solo.
Enemigos	Los miedos e inseguridades particulares a los que se tienen que enfrentar los personajes como pueden ser la sirena, los maniqués, las sombras y los espejismos de una relación terminada. Al igual que el mismo hospital.
Pruebas	Los distintos momentos a los que los personajes son arrastrados y confrontados.
Odisea y caverna profunda	Afrontar la prueba final que atenta contra su vida para llegar a la conclusión de la necesidad intrínseca de quemar el pasado aunque también representase a lo amado.
Recompensa, regreso a casa	Salir de sus propias mentes al plano real y de manera directa volver a sus hogares sanos y salvos.
Transformación	Basados en las enseñanzas dadas por tal traumática experiencia, ven que todo ese dolor y fantasmas del pasado se canalizan últimamente en la creación artística (la composición de la canción Colapso).

El espacio inicial son los las habitaciones reales de los músicos, escenarios completamente íntimos en los que los personajes viven el proceso de introspección; al hacer uso de las habitaciones reales de los miembros de la banda como locaciones se reafirman los conceptos de honestidad y vulnerabilidad del artista que constituyen el videoclip de autor.

Dentro de estas habitaciones reales cada personaje realiza su proceso de introspección que los lleva a sumergirse en su mente quedando atrapados en los pasillos y cuartos de un hospital que ellos mismos han creado. Los pasillos son los pasadizos o caminos que

descienden a lo olvidado, lo que se ha dejado pudrir durante años, lugares que no se quiere recorrer porque los llevan a lo que quieren desechar. Los cuartos representan ese lugar que todos tienen oculto en alguna parte de la conciencia, lugar que muchas veces se escucha de fondo pero no se atreve a entrar por miedo a lidiar con lo que allí se oculta, cada cuarto genera en cada personaje reacciones diferentes dependiendo de qué tan dispuesto está cada uno de asumir lo que este le desee mostrar.

Dentro de cada habitación, cada integrante vive y afronta situaciones diferentes.

Jorge, baterista de la banda, se encuentra en un espacio amplio e idílico, perfecto para una escena romántica; sin embargo su mente retuerce esta escena haciendo que aquella bella hierba, se convierta rápidamente en unas arenas movedizas que le impiden escapar de la realidad que este lugar desea que el personaje vea, también experimenta un lugar íntimo en el que Jorge entra en contacto total con su yo interno y será testigo de lo que la ansiedad y el pánico harán con él tras la partida de esa persona a la que ama. Coke, bajista de la banda, experimenta un espacio de interrogatorio plasmado en un comedor, típico lugar de reunión familiar el cual se deforma para obligar al personaje a ser parte de aquello que no quiere y siente que no pertenece. Daniel, vocalista y guitarrista de la banda, experimenta un espacio en donde vive una ilusión, al entrar cegado por una sirena a una tina bella, limpia y lujosa, y al salir se desvela que aquello que le pintaba de manera hermosa, era todo lo contrario, adicionalmente experimenta una escena sumamente simbólica en un cementerio en la que él mismo decide que siendo ya muy tarde para salvarse lo mejor es enterrarlo y darlo por muerto.

Existen dos espacios adicionales que comparten los tres personajes, un lugar destruido en el que nacen las canciones y en el que en medio de la decadencia son capaces de tomarla como musa para hacer sus obras, pero nunca dejará de ser una sala más que se encuentra en la parte oscura de su psique; y una hoguera, la cual es la cúspide del camino, el momento de aceptación en el duelo, la transformación del héroe en su viaje.

Colapso tiene 3 personajes principales, Daniel es el guitarrista y cantante, Jorge es el baterista y Coke es el bajista, y sus personajes intentan ser lo más fieles posible a sus realidades tanto en personalidad como en sus experiencias. Tiene 4 personajes secundarios, Una chica que representa el apego crónico a una relación, el vicio a la nostalgia, el alimentarse del pasado y el desbalance emocional que conlleva dejarla ir, Un chico que

representación de la nueva vida y felicidad de la mujer que se amó, destruye el saber que es algo que era de alguien en esa prisión mental es imposible de conseguir, por lo que él único salvavidas, la chica, se aleja y lo deja, una sirena, representa el encanto que caracteriza a este ser mitológico, una debilidad frente a los amores destructivos que lo llevan a la muerte sin saberlo; y los maniquíes que representan una figura rígida e inamovible de la infancia, unos seres pulcros, atemorizantes, extraños y sin identidad clara; totalmente diferentes y que buscan a toda costa convertir, acoger, convencer y ordenar para que el personaje en cuestión sucumba a dicha frialdad para estar destinado a vivir como un maniquí. Por último, tiene 2 figurantes, una doctora que funge como verduga, juzga de manera dura y tajante a los personajes, la representación de sus conciencias en fase de culpa como parte del duelo que viven y los médicos que son la parte de ellos mismos que los hacen descender a lo más profundo de sus mentes, lo oculto, lo escondido; y los encierran allí para enfrentar a aquellos fantasmas que hasta el momento habían evitado.

La simbología tiene un papel fundamental para el desarrollo de este video musical porque a través de esa herramienta se tratará de representar esas luchas mentales que los 3 personajes tienen, y se simbolizan de la siguiente manera:

Elemento	Representación
Sombras	Representación del miedo a la oscuridad y a lo que yace en ella.
Televisor	Objeto que enfrenta al personaje con aquello que quiere olvidar.
Burbujas	Alucinación recurrente del personaje cuando se encuentra en estado de ansiedad, pánico y depresión.
Dibujos	Elementos que simbolizan la incapacidad de concentración del personaje al igual que al mar de pensamientos que lo abruman todos a la vez en estos momentos de colapso.
Mariposa	Alucinación recurrente del personaje y además simboliza la confusión que esta persona tiene entre lo real e imaginario en estos momentos.
Líquido negro	Simbolizan la depresión y los ataques de pánico que invaden todo el cuerpo y producen dolor y desesperación.

Agua	Lugar de suspenso en el que el tiempo y la realidad, el hábitat natural de la sirena y además simboliza el sentimiento de ahogo en una relación sentimental decadente y tóxica.
Texto / Subtítulo	Cada texto en el videoclip se presenta diferente porque representan diferentes voces a través de la narrativa.
Instrumentos	Representan la conexión emotiva y personal que se tiene con la música
Máquina de escribir	Representa la conexión emotiva y personal que se tiene con la música, con la composición, con la creación literaria y sobretodo genera un puente directo con la creación puntualmente de la letra de la canción, el que la inspiró.

Evidentemente el desarrollo de este audiovisual no podría ser concebido de no ser por el material primario, que en este caso en particular es la canción, más específicamente el contenido lírico de la misma. Compuesto por Daniel Ortiz, la letra de Colapso es un vistazo al íntimo proceso creativo de Daniel y puntualmente la incapacidad de lograr conectar ideas gracias a un episodio depresivo y de estrés en su vida.

A continuación la letra de la canción Colapso:

COLAPSO - EL ÚLTIMO ASTRONAUTA

Pienso que puedo perderme en el abismo

Pienso que puedo embriagarme sin ningún sentido

Y si no puedes oírme por el vacío

Tranquila que puedo encontrarte entre tu vestido

Y puedes ver como mi piel te llama

Y puedes ver como mi fé se escapa

Podrás sentir cuando todo arda en llamas

Podrás sentir que mi cordura se escapa

Mi inspiración saltó por la ventana

Navego sin rumbo fijo, no pasa nada
 Tranquila no te preocupes en qué pensaba
 Solo miro tu boca entre palabras

Y puedes ver como mi piel te llama
 Y puedes ver como mi fé se escapa
 Podrás sentir cuando todo arda en llamas
 Podrás sentir que mi cordura se escapa.

Todos los espacios, elementos, personajes y sobretodo significados se trataron de representar en el siguiente guión:

Hospital Psiquiátrico - Int / día

Se enciende estrepitosamente una luz, en un consultorio psiquiátrico. Los miembros de la banda individualmente tienen una sesión con una psiquiatra de voz seductora, en su ropa y sus caras se denota que ya llevan bastante tiempo en ese lugar y hablan sin esperanza.

Psiquiatra

¿Valió la pena?, haberlo dejado todo...

Psiquiatra

¿Qué tanto han dejado atrás?

Los miembros de la banda piensan en silencio, reflexionan unos instantes y Daniel responde.

Daniel

Hasta el corazón...

Empieza la canción de Colapso

Pasillo #1 del hospital - Int / día

Las luces del techo como van una tras otra, luego la incidencia de luz en los rostros cegados y aturdidos de la banda que viajan en unas camillas o sillas de ruedas contra su voluntad llevados por unos enfermeros.

Pasillo #2 del hospital - Int / día

Paralelamente un pasillo vacío, tenue y largo, con luces intermitentes y al fondo solo se ve un gran espacio oscuro, se acerca lentamente y al momento en el que llega al punto más oscuro se encienden la luces y está la banda tocando en el fondo...

Cuartos del hospital - Int / día

La banda es empujada individualmente a sus habitaciones por los enfermeros.

Hospital Cuarto de Daniel - Int / día

Daniel tranquilo aunque consternado, mirando a todas direcciones

Hospital Cuarto de Jorge - Int / día

Jorge cae al suelo e inmediatamente se devuelve a la puerta que se cierra estrepitosamente en su cara, él la golpea con furia y les grita a los enfermeros.

Hospital Cuarto de Coke - Int / día

Coke es lanzado a la habitación luego de forcejear con los enfermeros, él cae en sus rodillas y se queda ahí un tanto derrotado, sin embargo al ver que la puerta a su espalda se cierra intenta gatear para no perder esa luz, luego al quedarse solo en su habitación pega su espalda a la puerta como con miedo de su propia habitación.

Hospital Cuarto de Daniel - Int / día

“Pienso que puedo perderme en el abismo”... dice Daniel sonriendo ligeramente, viendo para todos lados y finalmente dirigiendo su vista a la ventana de la habitación.

Hospital Cuarto de Jorge - Int / día

Jorge pierde las fuerzas para golpear la puerta y una luz se enciende tras él, voltea lentamente con temor y desconfianza.

Hospital Cuarto de Coke - Int / día

Coke tiene cerrados los ojos tratando de calmarse, sin embargo una sombra pasa lo que hace que los abra con temor y vea a su alrededor unas sombras que se acercan, esto lo hace voltearse y comenzar desesperadamente a pedir que lo dejen salir.

Hospital Cuarto de Daniel - Int / día

Volvemos a Daniel que intenta dormir mientras a su alrededor hay muchas alucinaciones que coexisten a su alrededor.

Hospital Cuarto de Coke - Int / día

Sombras comienzan a rodear a Coke, él mira con temor a su alrededor e intenta huir, estas sombras lo acechan como si fueran tiburones en un tanque acorralando a su presa. Coke intenta con desesperación abrir la puerta, abrir las ventanas, golpear las ventanas y finalmente palpa las paredes en busca de alguna salida; luego estos espectros empiezan a pasar a su espalda, cuando él temerosamente da la vuelta para ver se encuentra con un maniquí, esto comienza a suceder hasta que lo tienen rodeado y él se desmaya.

Hospital Cuarto de Jorge - Int / día

Jorge se acerca con escepticismo a un misterioso televisor que hasta el momento solo muestra estática, confundido se acerca con desconfianza para apagarlo pero en ese momento comienza a ver imágenes de su antigua relación, se queda atónito y en shock, su cabeza va de lado a lado intentando negar que aquello está sucediendo, toca con su mano la pantalla del televisor con las imágenes y refleja dolor; intenta por todos los medios apagar dicho aparato sin ningún éxito: presiona todos los botones, trata de averiguar en donde está conectado, lo golpea repetidas veces y finalmente lágrimas en sus ojos le grita.

Hospital Cuarto de Daniel - Int / día

Daniel dirige su atención a una mariposa, que entre todas sus alucinaciones logró captar su atención, ella revolotea en la habitación y se posa en la ventana de la misma; Daniel la sigue, sin embargo, en ese preciso momento hay algo a su espalda que lo llama y lo hace voltear. Es una chica hermosa y seductora que lo llama, y él prácticamente hipnotizado comienza a acercarse a ella, en este punto ella desaparece en el negro absoluto y él la sigue.

Baño - Int / día

Daniel aparece en un baño, en el que solo hay una bañera. La chica lo llama mientras se mete al agua hasta hundirse totalmente, Daniel va detrás y se sumerge en el agua pese a los intentos de la mariposa por distraerlo.

Dentro del agua la chica lo tienta con un beso, sin embargo cuando comienza a sentir la falta de oxígeno decide salir; sale por un instante pero unas manos salen de la tina y lo vuelven a arrastrar a la profundidad.

Hospital Cuarto de Jorge - Int / día

Jorge le grita al TV, en ese momento pasa al lado suyo una chica igual a la que vio en la televisión, él se queda viéndola anonadado, ella sigue caminando por lo cual él se levanta y va tras ella.

Campo - Ext / día

Jorge intenta gritar y llamar su atención pero ella no puede ni verlo ni escucharlo y solo continúa caminando hacia adelante. Jorge desesperadamente se aproxima a ella y al momento de intentar tocarla aparece una barrera invisible que no lo deja avanzar, él la ve alejarse, intenta gritarle pero es inútil, ella a la lejanía se encuentra con otro hombre y se van de la mano. Jorge refleja dolor, da un par de pasos hacia atrás y unas manos negras lo arrastran a la oscuridad tapando sus ojos y boca.

Cuarto oscuro #2 - Int / día

Coke se levanta desconcertado en un lugar totalmente oscuro, se ve en su rostro que tiene miedo, sin embargo en ese momento una bengala de un color llamativo aparece flotando, esto parece tranquilizarlo hasta que nota que esta luz se está alejando con velocidad, él intenta.

Baño - Int / día

Daniel suelta con dificultad las manos femeninas que lo aprisionan y por fin logra salir de la bañera. Intenta respirar en el suelo, se incorpora débilmente y se apoya en un lavamanos cercano para descansar un poco. Cuando sube la mirada y se queda extrañado por lo que ve en el espejo, es un plano Nadir en el que solo puede ver a una persona que con una pala está a punto de arrojarle tierra.

Cementerio - Ext / día

Al momento en que la tierra cae un contra plano nos muestra la cara de Daniel a la que efectivamente le cae tierra, pero este ya no está en el baño sino cubierto de tierra en el suelo, lo están enterrando, él solo puede intentar gritar para que dicho sujeto pare de enterrarlo. Sin embargo este no para y vemos que realmente es él mismo que cansado se limpia el sudor antes de terminar de sepultar a Daniel. La cámara desciende a dentro de la tierra.

Cuarto con manos - Int / día

Jorge es tomado por manos negras que no lo sueltan de las muñecas, el líquido viscoso y negro comienza a extenderse mientras él con terror intenta soltarse, su cabeza también comienza a escurrirse la misteriosa sustancia, le causa mucho dolor y termina por llenarlo por completo. Poco a poco pierde su fuerza hasta caer tendido en el piso mientras la sustancia continua llenándolo.

Comedor - Int / día

Coke se levanta aturdido y encadenado a una silla, ve a su alrededor y está en una mesa cenando con los maniqués, la comida en la mesa está podrida y el forcejea un poco para liberarse, en eso, Coke dirige su atención a uno de los maniqués que le pide que se quede con ellos. Coke mira sus manos y una de ellas es de maniquí. Él comienza a gritar, las luces parpadean con violencia y la mesa tiembla; finalmente todo se apaga.

Cuarto oscuro #3 - Int / día

Jorge se encuentra en un lugar extraño y oscuro, está lleno del líquido negro y tendido en el suelo. En eso un hombre de traje se aproxima a él.

Cuarto oscuro #1 - Int / día

Daniel aparece de pie frente a este ente y por primera vez vemos que su cara está en llamas.

Ente

(Extendiendo su mano)

Es hora de irnos.

Daniel se toma unos segundos para contemplar la situación.

Cuarto oscuro #2 - Int / día

Coke despierta en una camilla, este ente que es entendido como la muerte toma la camilla y se lo lleva.

Cuarto oscuro #3 - Int / día

El ente arrastra a Jorge tomándolo del pie y él solo se limita a acentuar los golpes de batería con su puño contra el suelo.

Pasillo #1 del hospital - Int / día

Coke desesperanzado y deja que lo lleven en la camilla.

Cuarto oscuro #1 - Int / día

Daniel va llevado de la mano por la entidad, él camina de manera obediente.

Cementerio - Ext / día

Paralelamente otro Daniel es el único que va a su entierro y con cariño le deja una rosa en su tumba.

Cuarto oscuro #1 - Int / día

En ese momento aparece la mariposa que revolotea alrededor del Daniel llevado por el ente, lo que lo ayuda a volver en sí.

Cuarto oscuro #2 - Int / día

Coke nota que entre la oscuridad algo está brillando, baja su mirada y ve en su mano una bengala, lo que lo hace entrar en sí.

Cuarto oscuro #1 - Int / día

Daniel se suelta y comienza a correr en dirección contraria al ente, siguiendo a la mariposa.

Cementerio - Ext / día

Daniel sale de la tierra

Hospital Cuarto de Daniel - Int / día

Daniel abre la puerta de su habitación.

Pasillo #1 del hospital - Int / día

Todos se encuentran en el pasillo del hospital, corren a la salida, una gran puerta doble. Se detienen unos instantes y Daniel empieza a empujar la pesada puerta, luego se une Jorge y finalmente Coke y solo cuando los tres empujan con todas sus fuerzas logran abrirla y escapar corriendo.

Cuarto de Daniel - Int / noche

Daniel respira y entra en sí, ve alrededor y está en su habitación, en su casa; todo parece tranquilo aunque continúa alterado por todo lo vivido.

Cuarto de Jorge - Int / noche

Las manos de Jorge, golpeadas y con ampollas empuñan con fuerza sus baquetas, respira agitado.

Cuarto de Coke - Int / noche

Coke abre los ojos y observa unos segundos su bajo, lo mira detenidamente, se limpia el sudor.

Cuarto de Jorge - Int / noche

Jorge está sentado en su batería, se calma y mira al cielo a través de la ventana.

Cuarto de Coke - Int / noche

Coke admira sus heridas en sus dedos y con esparadrapo se dispone a curarse, no sin antes mirar las cuerdas de su bajo y acariciarlas mientras dibuja una leve sonrisa en su rostro.

Cuarto de Daniel - Int / noche

Daniel se encuentra sentado apreciando maravillado algo, frente a él hay una vieja máquina de escribir. Termina de teclear las últimas letras de un texto y solo en ese instante vemos como lo que escribió es de hecho la canción de “colapso”. Daniel saca la hoja de la máquina y la admira por un momento, la acerca a su corazón y sonríe. Inmediatamente se asusta al no sentir nada en su pecho, se palpa con angustia pero está vacío.

Es vital que a su vez esta historia también genere una profunda reflexión por parte del espectador ante la importancia y relevancia del diálogo abierto sobre las enfermedades mentales y psiquiátricas que hoy en día son cada vez más frecuentes y padecidas por 8 de cada 20 colombianos, muchos de los cuales les cuesta buscar ayuda ya que piensan que podrían ser estigmatizados por la sociedad e inclusive sus propias familias.

Para cerrar esta propuesta se anexará el plan de rodaje a continuación:

La grabación de esta pieza audiovisual se realizará en 4 días. El primer día se grabarán las escenas que se ubican en el hospital como el consultorio, los pasillos, los cuartos, el comedor y el cuarto oscuro, este día se grabará la mayor cantidad de escenas ya que se ubican en la misma locación. El segundo día se grabará en el campo y las escenas de la primera tina, se iniciará después del almuerzo para reducir costos de producción relacionados con la alimentación para implementarlos en transporte ya que hay que moverse de locación. En el tercer día se grabará las escenas del cementerio y de los cuartos reales de los protagonistas, al igual que el anterior día se iniciará después del almuerzo para reducir costos de producción relacionados con la alimentación para implementarlos en transporte ya que hay que moverse de locación nuevamente. Por último, en el cuarto día de rodaje se grabarán los flashbacks que tendrán lugar en una sola locación, este día se iniciará hacia las 5:00 pm debido a lo que requieren dichas escenas.

COLAPSO
PLAN DE RODAJE
Día de grabación No. 1 Fecha: 18/01/2020 Hora llamado: 7:30 Hora fin grabación: 18:00
7:30 a 8:00 : Llegada del equipo de producción a la locación
8:00 - 8:30 : Preparar equipos y llegada de extras a la locación

8:30 - 9:00 preparación de personaje, extras y sets								
N o.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
1	9:00 - 9:15	1	Int	Hospital consultorio	Daniel, Jorge y Coke	Escritorio Sillas Folder	Paciente con chaleco Vestido elegante Gafas Uniformes médicos	Psiquiatra
9:15 - 9:20 : Preparación de personajes, extras y traslado al segundo set								
N o.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
2	9:20 - 9:35	3	Int	Hospital Pasillo	-	-	-	-
3	9:35 - 9:50	2			Daniel, Jorge y Coke	Camilla	Paciente con chaleco Uniformes médicos	Enfermeros
4	9:50 - 10:05	5			Daniel, Jorge y Coke	-		
5	10:05 - 10:20	28			Coke	Camilla	Paciente sin chaleco, ropa entidad	Entidad
6	10:20 - 10:35	33			Daniel, Jorge y Coke	-	Paciente sin chaleco	-
10:35 - 10:45 : Preparación de personajes, extras, onces y traslado al segundo set								
N o.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
7	10:45 - 11:00	6	Int	Cuarto hospital	Daniel	Cama	Paciente con chaleco	-
8	11:00 - 11:15	9						-
9	11:15 - 11:30	12						-
10	11:30 - 11:45	15						Paciente con chaleco, vestido blanco
11	11:45 - 12:00	32			-			
12	12:00 - 12:15	7			Jorge	Cama	Paciente con chaleco	-
13	12:15 - 12:30	10						-
14	12:30 - 12:45	14				Cama y TV		Chica
15	12:45 - 13:00	17						

16	13:00 - 13:15	8						-
17	13:15 - 13:30	11			Coke	Cama		Sombras
18	13:30 - 13:45	13						
13:45 - 14:45 : Almuerzo, cargar equipos, preparación de personas, extras y traslado al tercer set								
No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
19	14:45 - 15:00	23	Int	Comedor hospital	Coke	Mesa, sillas, maniquíes y comida podrida	Paciente con chaleco	-
15:00 - 15:10 : Preparación de personas, extras y traslado al cuarto set								
No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
20	15:10 - 15:25	4	Int	Cuarto oscuro	Daniel, Jorge y Coke	Instrumentos	Ropa de la banda	-
21	15:25 - 15:40	19			Coke	Bengala	Paciente sin chaleco	-
22	15:40 - 15:55	30				Camilla	Paciente sin chaleco, ropa entidad	Ente
23	15:55 - 16:10	26			Jorge		Líquido negro	Paciente sin chaleco
24	16:10 - 16:25	22				Paciente sin chaleco, traje para el hombre		Hombre
25	16:25 - 16:40	24						
26	16:40 - 16:55	27						
16:55 - 17:00 : Despedir a los extras								
17:00 - 18:00 : Recoger equipos y organizar la locación								

COLAPSO	
PLAN DE RODAJE	
Día de grabación No. 2 Fecha: 19/01/2020 Hora llamado: 14:00 Hora fin grabación: 20:00	
14:00 a 14:30 : Llegada del equipo de producción, personajes y extras a la locación	
14:30 - 15:00 : Preparar equipos , personas, extras y set	

No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
1	15:00 - 15:30	18	Ext	Potrero	Jorge	-	Paciente con chaleco Ropa de la chica y ropa del hombre	Chica y hombre
15:30 - 16:30 - Onces, recoger equipos y organizar la locación								
16:30 - 17:30 : Llegada del equipo de producción, personajes y extras a la locación								
17:30 - 18:00 : Comida, preparar equipos , personas, extras y set								
No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
2	18:00 - 19:00	16	Int	Baño casa de Jorge	Daniel	Tina	Paciente sin chaleco, vestido blanco	Chica
19:00 - 19:10 : Despedir a los extras								
19:10 - 20:00 : Recoger equipos y organizar la locación								

COLAPSO								
PLAN DE RODAJE								
Día de grabación No. 3 Fecha: 25/01/2020 Hora llamado: 14:00 Hora fin grabacion: 23:50								
14:00 a 14:30 : Llegada del equipo de producción, personajes y extras a la locación								
14:30 - 15:00 : Preparar equipos , personas, extras y set								
No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
1	15:00 - 15:15	20	Int	Baño casa de coke	Daniel	Tina	Paciente sin chaleco	-
15:15 - 15:25 : Preparación de personajes, extras y traslado al segundo set								
No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
10	15:25 - 15:40	36	Int	Cuarto casa de Coke	Coke	Cama, Bajo Esparadrapo	Ropa normal	-
11	15:40 - 15:55	38						-
15:55 - 16:05 : Preparación de personajes, extras y traslado al segundo set								
No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras
2	16:05 - 16:20	21	Ext	Jardin casa de coke	Daniel	Pala	Paciente sin chaleco	-
3	16:20 - 16:35	25					Paciente sin chaleco,	Ente

4	16:35 - 16:50	29					Pala y rosa	ropa de la entidad	
5	16:50 - 17:05	31							
16:50 - 17:50 - Recoger equipos y organizar la locación									
17:50 - 18:50 : Llegada del equipo de producción, personajes y extras a la locación									
18:50 - 19:20 : Onces, preparar equipos , personas, extras y set									
No .	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras	
6	19:20 - 19:35	34	Int	Cuarto casa de Daniel	Daniel	Escritorio, máquina de escribir, Maletín	Ropa normal	-	
7	19:35 - 19:50	39						-	
19:50 - 20:50 - Recoger equipos y organizar la locación									
20:50 - 21:50 : Llegada del equipo de producción, personajes y extras a la locación									
21:50 - 22:20 : Preparar equipos , personas, extras y set									
No .	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras	
8	22:20 - 22:35	35	Int	Cuarto casa de Jorge	Jorge	Batería, Ventana Baquetas	Ropa normal	-	
9	22:35 - 22:50	37						-	
22:50 - 23:50 : Recoger equipos y organizar la locación									

COLAPSO									
PLAN DE RODAJE									
Día de grabación No. 4 Fecha: 08/02/2020 Hora llamado: 17:00 Hora fin grabacion: 21:30									
17:00 a 17:30 : Llegada del equipo de producción, personajes y extras a la locación									
17:30 - 18:00 : Preparar equipos , personas y extras									
No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras	
1	18:00 - 18:30	14	Int	Auto	Jorge	Auto	ropa normal, vestuario chica	Chica	
18:30 a 19:30 : Llegada del equipo de producción, personajes y extras a la locación									
19:30 - 20:00 : Preparar equipos , personas y extras									
No.	Hora	Escena	Int / Ext	Locación	Personaje	Props	Vestuario	Extras	
2	20:00 - 21:00	14	Ext	Zona T	Jorge	-	ropa normal, vestuario	Chica	

							chica	
21:00 - 21:100 : Despedir a los extras								
21:10 - 21:30 : Recoger equipos								

Propuesta de fotografía

Para el departamento de fotografía es importante generar una sensación errática y desconcertante sin dejar de usar planos técnicamente limpios, encuadrados y movimientos estables.

Se usará la cámara C100 de Canon para tener un rango dinámico que se acerque al usado en producciones cinematográficas, entendiendo en cuenta que el rango dinámico “mide el conjunto de tonos desde los más oscuros a los más claros que una cámara es capaz de tomar en una fotografía” (Lucas, s.f). Gracias a esto se pretende usar la cámara en LOG, un seteo que desatura y des contrasta la imagen capturada con el fin de asegurar una cantidad apropiada de información que ayudará a la posterior colorización, departamento que tomará últimamente las decisiones estéticas de la imagen final.

Dado que este producto es en esencia un proyecto que busca intimidad y honestidad se va a hacer uso en su mayoría de las tomas con iluminación natural, “el estilo que caracteriza al neorrealismo italiano es un cine muy cercano al documental, muy directo, en escenarios o decorados naturales, contando con actores no profesionales entremezclados con otros que sí lo eran, presupuestos muy bajos de producción, un uso intenso de la luz natural en los rodajes” (González, 2015), a su vez es un reto a nivel fotográfico de experimentación aprovechando únicamente la luz solar en su mayoría. Esto es determinante para justificar la variabilidad que tendrán los seteos de cámara, sobre todo en aspectos como la velocidad de obturación, el ISO y la apertura de diafragma.

En función de la temperatura de color, se pretende usar un seteo de 5.500° Kelvin para tener una temperatura balanceada, lo más neutra posible para más posibilidades creativas en post producción.


En términos de iluminación, entonces, se usarán flex para rebotar luz y un par de reflectores para momentos muy específicos en donde el contraste debe ser muy marcado. El uso de practicals, entendido como el momento “cuando dentro del plano aparece una fuente de luz artificial” (Anónimo, 2017), en ciertos momentos de la historia será crucial para dar importancia a elementos específicos.

Teniendo en cuenta las decisiones de iluminación, se optará por objetivos luminosos como el 50 mm y el 24 mm de canon, aunque también se hará uso del 18 - 105 mm. El 50 mm será usado para primeros planos y planos detalle, el 24 mm será usado para planos generales y algunos planos medios, y finalmente el 18 - 105 mm será usado aprovechando las posibilidades del zoom que posee y su gran angular.

El uso de la poca profundidad de campo se usará como recurso narrativo mayoritariamente en los momentos en los que se quiera representar confusión o desorientación, con excepciones muy puntuales. También se usará gran profundidad de campo con la intención de exaltar y dotar de protagonismo a los diferentes sets y espacios que veremos a lo largo del video musical.

Finalmente se establecerá un aspect ratio de 16:9 sin modificaciones o simulaciones anamórficas dado que priorizaremos el feel de video sobre el de cine.

A continuación se encontrarán referencias claras de otros videoclips en los se tendrán en cuenta valores de iluminación y composición:

REFERENCIA	MOMENTO EN EL QUE SE VA A USAR EN EL VIDEOCLIP
 <p data-bbox="209 1921 783 1995">Imagen 6: Falling In Reverse. Popular Monster. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=jakpo7tj7Qw</p>	<p data-bbox="810 1621 1385 1765">Se usará esta referencia para las escenas del consultorio y se procurará replicar la incidencia de luz dura que proviene de las ventanas.</p> <p data-bbox="810 1809 1385 1912">También se hará uso de humo que permita asemejar a la atmósfera vista en esta referencia.</p>

 <p>Imagen 7: Falling In Reverse. Popular Monster. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=jakpo7tj7Qw</p>	<p>Se hará uso de esta referencia para las tomas en las habitaciones con el fin de generar alto contraste con la iluminación además de rescatar también este valor de plano.</p>
 <p>Imagen 8: Falling In Reverse. Popular Monster. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=jakpo7tj7Qw</p>	<p>Se hará uso de esta referencia para las tomas en las habitaciones con el fin de generar alto contraste con la iluminación además de rescatar también este valor de plano.</p>
 <p>Imagen 9: Green Day. Jesus Of Suburbia. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=FNKPYhXmzoE</p>	<p>Esta referencia corresponde a las tomas en el baño, sobre todo en la que aparecerá un espejo, se rescatará el valor de plano y la intención de la luz tungsteno.</p>
 <p>Imagen 10: I Prevail. Breaking Down. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=6ZkI3ASz8Lg</p>	<p>Se tomará como referencia el valor de plano y movimiento de cámara en el momento del líquido cayendo a la par que se intentará buscar una iluminación similar.</p>





 <p>Imagen 11: I Prevail.Breaking Down. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=6ZkI3ASz8Lg</p>	<p>Se tomará como referencia el valor de plano y movimiento de cámara en el momento del líquido cayendo a la par que se intentará buscar una iluminación similar.</p>
 <p>Imagen 12: Panic! At The Disco.This Is Gospel. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=tGE381tbQa8</p>	<p>Esta referencia tendrá lugar en las escenas de forcejeo con los enfermeros del hospital y se tendrán en cuenta valores de plano y movimientos de cámara.</p>
 <p>Imagen 13: Panic! At The Disco.This Is Gospel. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=tGE381tbQa8</p>	<p>Esta referencia tendrá lugar en las escenas de forcejeo con los enfermeros del hospital y se tendrán en cuenta valores de plano y movimientos de cámara.</p>
 <p>Imagen 14: Panic! At The Disco.This Is Gospel. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=tGE381tbQa8</p>	<p>Esta referencia servirá para el valor de plano que se pretende replicar en las escenas bajo el agua.</p>



Imagen 15: Sputnik.Un Cobarde. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZLr_aoOQLnw

Esta referencia servirá para el valor de plano que se pretende replicar en las escenas en la bañera.



Imagen 16: Sub Urban.Cradles. [Frame]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KBtk5FUeJbk>

Esta referencia servirá para el valor de plano que se pretende replicar en las escenas bajo el agua.



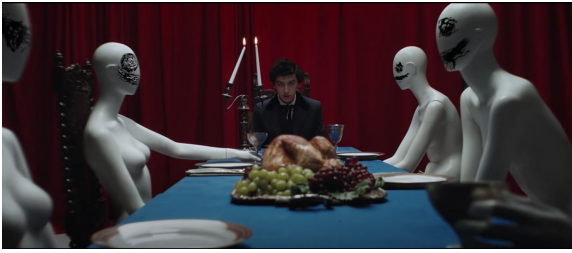



Imagen 17: Sub Urban.Cradles. [Frame]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KBtk5FUeJbk>

En esta referencia se tendrá en cuenta el valor de plano para las escenas del comedor con los maniquies.



Imagen 18: Sub Urban.Cradles. [Frame]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KBtk5FUeJbk>

En esta referencia se tendrá en cuenta el valor de plano, incidencia de luz y movimiento de cámara para las escenas del televisor.




 <p>Imagen 19: Sub Urban.Cradles. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=KBtk5FUeJbk</p>	<p>En esta referencia se tendrá en cuenta el valor de plano para las escenas del comedor con los maniquies.</p>
 <p>Imagen 20: Sub Urban.Cradles. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=KBtk5FUeJbk</p>	<p>Esta referencia aplica para las escenas en las habitaciones y se tendrá en cuenta el valor de plano y la iluminación.</p>
 <p>Imagen 21: Sub Urban.Cradles. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=KBtk5FUeJbk</p>	<p>En esta referencia se tendrá en cuenta la incidencia de luz para las escenas del televisor.</p>
 <p>Imagen 22: Twenty one pilots.Fairly Local. [Frame]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=HDI9inno86U</p>	<p>Esta referencia se usará para las escenas en los pasillos del hospital y se tendrá en cuenta principalmente el movimiento de cámara y la incidencia de luz.</p>




Propuesta de arte





Para este proyecto en particular es importante que desde el departamento de arte se asuma como un reto el usar elementos y vestuarios que evoquen a lo que se quiere representar pero siempre teniendo una distinción con la realidad; es decir, que la intención será no hacer representaciones fieles a la realidad por la evidente atmósfera que se desea crear, pero que dichos elementos sean lo suficientemente reconocibles como para que la audiencia los asocie.

Los vestuarios son un factor fundamental para la ambientación del set. El vestuario de los personajes principales, secundarios y figurantes ayudarán de manera visual a diferenciar los distintos espacios, los uniformes ubicarán al espectador en el hospital, los vestuarios de los extras diferenciarán las diferentes experiencias vividas y la ropa de los personajes principales diferenciarán el estar dentro o fuera de la mente de los personajes.

Personaje	Referencia	Descripción
<p>Doctora</p>	 <p data-bbox="619 1500 970 1563">Imagen 23: Afrofeminas. Mi querida psicóloga blanca. [imagen]. Recuperado de https://afrofeminas.com/2019/12/12/mi-querida-psicologa-blanca/</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Camisa o buzo de lana. ● Pantalón negro o falta. ● Gafas. ● Blazer beige.



Enfermeros	 <p>Imagen 24: Freepik. Enfermero. [imagen]. Recuperado de https://www.freepik.es/fotos-premium/primer-plano-enfermera-desinfectando-superficies_8011751.htm</p>	<ul style="list-style-type: none">● Camiseta quirúrgica azul.● Pantalón quirúrgico azul.● Tapabocas.● Gorros quirúrgicos.
Pacientes	 <p>Imagen 25: Pinterest. Camisa de fuerza. [imagen]. Recuperado de https://co.pinterest.com/pin/398498267011956588/</p>	<ul style="list-style-type: none">● Camisa de fuerza blanca con correas café.● Pantalón de tela o quirúrgico blanco.● Zapatos blancos sin cordones.
Sirena		<ul style="list-style-type: none">● Vestido blanco de seda o hilo.




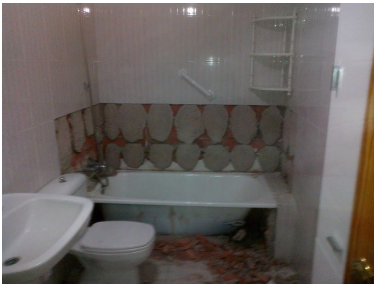
	<p>Imagen 26: Amazon. Vestido de verano. [imagen]. Recuperado de https://www.amazon.es/Vestido-Completi-Vestidos-Elegante-Bastante/dp/B07123KCW9?th=1</p>	
<p>Chica</p>	 <p>Imagen 27: Antalya. Buzo de lana. [imagen]. Recuperado de https://www.antalya.com.co/producto/buzo-de-lana-para-mujer-19g3</p> <p>22/</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Buzo de lana tejido. ● Jeans azules. ● Tenis color blanco.
<p>Ropa de Daniel en performance</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Chaqueta de Jean. ● Pantalones negros rotos. ● Camiseta negra básica.
<p>Ropa de Daniel en el mundo real</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Camiseta a rallas negro y rojo. ● Pantalón negro. ● Tenis color negro.

<p>Ropa de Jorge en performance</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Camiseta de la banda blanca. ● Jeans azules. ● Tenis grises.
<p>Ropa de Jorge en el mundo real</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Camiseta negra. ● Jeans azules. ● Tenis color blanco.
<p>Ropa de Coke en performance</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Buzo de algodón negro. ● Camiseta blanca. ● Pantalón negro.
<p>Ropa de Coke en el mundo real</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Buzo cuello tortuga gris. ● Pantalón negro. ● Botas negras.

Consecuentemente con la intención de generar un puente verás entre la realidad y la ficción de los miembros de la banda se estableció que cada miembro podía usar su ropa usual tanto para el performance, en el que se usaron prendas que normalmente la banda utiliza en sus conciertos; y en “el mundo real” en el que igualmente usaron prendas que visten en su cotidianidad.

Es importante crear un sentimiento unificado de lo que se va a mostrar, por lo tanto se decidió hacer uso de elementos vintage, viejos, dañados, que fluyan en armonía con las locaciones abandonadas y refuercen el concepto del paso del tiempo.

Elemento	Referencia	Descripción
Televisor	 <p data-bbox="611 1167 986 1249">Imagen 28: Smith, M. Super Saturdays? Get me out of here. [imagen]. Recuperado de https://theedinburghreporter.co.uk/2015/05/super-saturdays-get-me-out-of-here/</p>	Televisor antiguo funcional con apliques en madera.
Libreta y bolígrafo	 <p data-bbox="611 1563 986 1603">Imagen 29: Grupo mil soluciones. Libreta Slim con Bolígrafo. [imagen]. Recuperado de http://grupomilsoluciones.com/node/326</p>	Libreta pequeña.

<p>Maniquies</p>	 <p>Imagen 30: Marcelo Vila. Maniquí hombre sport. [imagen]. Recuperado de https://shop.marcelovila.com/maniqui-hombre-sport-culturista-de-pie-blanco-mate.html</p>	<p>Blancos y sin la cara.</p>
<p>Líquido negro</p>	 <p>Imagen 31: Antunes, T. The evolution of Twitter. [imagen]. Recuperado de https://tomasantunes.medium.com/the-evolution-of-twitter-532fa744b50d</p>	<p>Líquido viscoso y denso.</p>
<p>Tina Lujosa</p>	 <p>Imagen 32: Firplak. 5 tips para elegir el Jacuzzi ideal. [imagen]. Recuperado de https://www.firplak.com/5-tips-para-elegir-el-jacuzzi-ideal/</p>	<p>Tipo Jacuzzi.</p>
<p>Tina Vieja</p>	 <p>Imagen 33: Nova obra. Cambiar bañera por ducha en valencia. [imagen]. Recuperado de https://www.novaobra.com/susituir-banera-por-ducha-en-valencia/</p>	<p>Bañera antigua de color.</p>

<p>Micrófono</p>	 <p>Imagen 34: Bodolife. Jazz club на Русановке. [imagen]. Recuperado de https://life.bodo.ua/afisha/kontserty/15019-jazz-club-na-rusanovke</p>	<p>Micrófono vintage tipo 50's.</p>
<p>Máquina de escribir</p>	 <p>Imagen 35: Fiverr. I will translate anything you need. [imagen]. Recuperado de https://www.fiverr.com/yosethmartinez/translate-anything-you-need-from-spa-eng-or-por</p>	<p>Máquina mecánica, preferiblemente de color verde menta.</p>

Propuesta de sonido

A pesar de que en su mayoría el producto no necesitará de construcción sonora dada la relevancia de la música, hay momentos puntuales como la introducción y el final en los que sonoramente se pretende generar una atmósfera que reforzará la intención narrativa de las escenas en cuestión.

Introducción:

Se va a crear una atmósfera intimidante y fría, con sonidos llenos de reverberación y elementos como luces intermitentes y sonidos de aires acondicionados en mal estado. El título principal se presentará con el estruendo de la puerta del consultorio, este será animado de forma errática por lo que la mejor opción será usar el sonido de un radio que capta la estática. Serán a partir de este punto sumamente importantes los foley como sonidos diégeticos para dar texturas a los elementos que co existen en este espacio.

Sin embargo es importante entender el nivel onírico y surreal que se le quiere dar a la pieza, debido a que están inicialmente en un lugar que no es real y por ende se manipularán los sonidos diégeticos generados por la doctora para crear un build up, incremento gradual o acumulación de elementos lleno de confusión ante la valoración psiquiátrica que los

personajes reciben. Es decir que entre más avanza la consulta más abrumadores e ilegibles se vuelven las preguntas y los sonidos en la escena, dado que se está exteriorizando la confusión de los personajes.

Sin embargo hay una frase que parece romper con este trance y es la pregunta ¿Valió la pena?, ¿Qué tanto han dejado atrás?; es sumamente importante porque es la frase que no solo nos remonta al videoclip anterior llamado la carretera, sino que también nos explica algo muy importante para esta secuela y es entender que todo se va a basar en el corazón perdido, que fue un elemento trascendente integrado en el videoclip antecesor.

Luego de esto la tensión aumentará con un nuevo build up de la primera nota de guitarra, pretende tensionar al espectador para que la entrada de la canción en sí sea mucho más impactante.

Final:

Para el final será importante hacer un contraste y distensionar el ánimo acelerado de la canción para entrar a un aparente estado de calma post colapso.

Para ello se construirá un ambiente haciendo uso de sonidos como corrientes de aire y un par de sonidos diegéticos con el fin, de nuevo, de enriquecer sutilmente la escena con sonidos que generen texturas y sobre todo que den relevancia a los elementos a los que se les debe prestar atención. En estos elementos, como principal, tenemos a la máquina de escribir que va a ser determinante para entender que aquella experiencia traumática fue la inspiración para la letra de la canción. También hay un elemento muy importante que es el corazón, el latido de este seguirá con la continuidad propuesta de lo que es ultimadamente el hilo conductor entre estas historias.

El reto será usar el sonido del corazón (corazón presente) para comunicar que de hecho el corazón no está (corazón ausente). Para ello se implementará un corte abrupto al momento de que el personaje se toca el pecho, ya que con la actuación de la escena en la que se va a ver asustado se entenderá perfectamente la ausencia de algo que de otro modo sería difícil notar.

Propuesta de edición

Para el departamento de edición es importante que la idea que la dirección plantee al igual que la simbología se entienda de una manera que respete la armonía de la pieza musical. Para ello esta pieza audiovisual se basará en un montaje netamente rítmico en el que el beat será el mayor determinante para cada corte de plano.

Se hará uso de técnicas como es el jump cut, “corte abrupto en una misma toma que, literalmente, salta en el tiempo y rompe con la continuidad” (Sector cine, 2017), modificación de la velocidad, “un efecto a marcha lenta o marcha rápida” (El lenguaje del cine, 2007) y fundidos a color, “plano que se va haciendo cada vez más oscuro (o blanco o de color), hasta que en la pantalla se hace el negro (el blanco o el color) total” (Adobe, s.f), esto por supuesto sin afectar drásticamente el feel orgánico que se busca en términos generales.

También se pretenden usar animaciones cuadro a cuadro, mejor llamadas “rotoscopia”, “técnica de animación muy antigua que consiste en re-dibujar o calcar un fotograma teniendo otro como referencia” (Anónimo, 2015) para generar las alucinaciones de Daniel. Estas alucinaciones serán hechas como dibujos a mano sin mucho detalle, ya que esto es lo que más se acomoda a este personaje dado que su mente no puede concentrarse puntualmente en un solo pensamiento lo que genera solo garabatos a su alrededor.

El uso de tipografía es vital para generar un look and feel específico para la obra por lo que se optará por dos tipos de letra, el primero emulará la letra de una máquina de escribir ya que tiene coherencia con la escena final en la que se descubre que todo ese duelo termina convirtiéndose en la letra de la canción; la segunda será una letra completamente rota e irregular, la cual representará la inestabilidad y la angustia que sufren los personajes a lo largo de toda la historia.

También existirán subtítulos, los cuales tendrán diferentes niveles de relevancia a lo largo del desarrollo del videoclip. Más específicamente se hará una distinción entre las voces de los maniqués los cuales tendrán unas letras hechas a mano con rotoscopia emulando unas voces irregulares y espectrales; y la voz de Daniel que da un último mensaje con rabia y sabiduría, la rabia será representada por un tono cálido en la letra y la seriedad y sabiduría en las palabras será por una tipografía más formal y regular.

Finalmente se hará uso de animación en after effects para arreglar y enmascarar

errores como sombras no deseadas u otros descuidos ocurridos en rodaje, al igual que para generar todos los títulos implementando motion graphics o mejor entendidos como animación de texto, requeridos para el video.

Con respecto al aspect ratio se ha decidido que no habrá una emulación del 1.5:1 (anamórfico) usado como estándar en el cine para generar una perspectiva más panorámica, precisamente debido a su sobre uso en casi la mayoría de los videos musicales actuales.

Referencias:



Imagen 36: Sub Urban.Cradles. [Frame]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KBtk5FUeJbk>

Propuesta de colorización

La colorización será sumamente importante para entender las distinciones que deben tener los personajes entre sí, pese a que sus escenas sean grabadas en lugares iguales con condiciones de luz similares.

Para ello se decide darles tintes distintos a los personajes sobre todo en los momentos en los que están en cuartos psiquiátricos. La tonalidad de los cuartos variará dependiendo el personaje:

Personaje	Descripción	Tonalidad
Jorge	Baterista	Amarilla y naranja

Coke	Bajista	Azul
Daniel	Cantante y guitarrista	Verde “Intermedio de las dos anteriores”

Esto debido a que Jorge es un personaje más reaccionario, más emotivo de manera física y en momentos con más rabia; por ello las tonalidades más cálidas. Coke por el contrario es un personaje con una tendencia más al llanto y a la melancolía, es pesimista y por ello se le asignan las tonalidades más frías. Daniel al ser más reflexivo e incluso el único de los tres que parece encontrar asombro en medio de esta experiencia traumática se le ha dado una tonalidad no tan marcada pero ligeramente verde haciendo alusión a ser un intermedio emocional entre Jorge y Coke.


También serán muy importantes, sobre todo en la primera mitad de la historia (momento de más shock) resaltar bastante el contraste y generar negros puros, dado que emocionalmente estos personajes ven todo con fatalidad, fuerza y vibrancia.

De la misma manera, se quiere exaltar, realzar e incluso poner como un pilar visual todas las texturas y diferentes colores que naturalmente existen en la locación en la que el videoclip será grabado. Estos detalles serán los que doten de carácter único al aspecto visual del producto.

Finalmente es muy importante lograr hacer una distinción entre el frenesí de emociones y colores vibrantes de la canción con el final que se sitúa en la realidad. Por lo que se pretenden generar colores menos saturados e incluso más sombras menos contrastadas, un rango medio que simbolice la realidad y cotidianidad.

Paleta de color:

Set	Paleta de color	Justificación
Consultorio	 <p>#CCC9BD #DBD2CS #S9554C #A69E94 #261F1C</p>	Tonos grises para resaltar la monotonía y frialdad.
Cuarto de Daniel	 <p>#BDC3BB #S2591E #70735F #403D1A #F2EDDC</p>	Principalmente tonos verdes y tierra, acorde con lo propuesto.

Cuarto de Jorge	 #D9A577 #59331D #BE8E5F #40E12 #A6442E	Tonos cálidos y rojizos, acordes con lo propuesto.
Cuarto de Coke	 #394A59 #283740 #4D6473 #010D00 #262226	Tonos fríos y azules, acordes con lo propuesto.
Cuarto del performance de la banda	 #D9DAE9 #8AA1BF #D9CF9C #BF9004 #6E8036	Contiene los azules de Coke, los cálidos amarillos de Jorge y los verdes misteriosos de Daniel.
Comedor	 #594C59 #6D6C8C #7A91BF #A7CFE2 #E4F0F2	Tonos fríos y azules acordes con lo propuesto.
Campo	 #8C783B #F2E3B3 #735632 #A68051 #6C3C26	Colores tierra que siguen teniendo un tono cálido característico de Jorge.
Tina bella (sirena)	 #66695C #245922 #3B402C #575E4C #736B55	Tonos café, más hogareños pero siempre con énfasis en el verde que caracteriza a Daniel.
Tina real	 #698C7F #3F4F31 #EEF2CE #40290C #8A9954	Tonos verdosos acordes a lo propuesto.
Baño Jorge	 #6B2825 #8C6751 #594234 #BF9780 #0D0D0D	Tonos cálidos con el toque del negro del líquido que es el protagonista en este espacio.
Limbo (fuego)	 #F2E205 #B43809 #F28B30 #D93D04 #260801	Tonos cálidos que le dan protagonismo al fuego.
Cuarto real Jorge	 #2A3031 #F0F2F2 #8C8251 #594D27 #735236	Tonos tierra aunque prevalece la presencia del negro que hace referencia al líquido antes visto.
Cuarto real Coke	 #3F46BF #3A3E8C #D5E5F2 #73604F #590808	Tonos fríos y azules acordes con lo propuesto, sin embargo con un toque rojo que simboliza el contraste

	Septiembre																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L
Propuesta de sonido																														
Asesoría #7																														
Propuesta de edición																														
Asesoría #8																														
Propuesta de colorización																														
Asesoría #9																														
Scouting																														
Asesoría #10																														
Casting de personajes																														
Asesoría #11																														

	Octubre																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J
Propuesta de producción																															
Asesoría #12																															
Corrección de las propuestas																															
	Noviembre																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	
Corrección de las propuestas																															
	Diciembre																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M

	2020																														
	Enero																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Asesoría #13																															
Aprobación de rodaje																															
Coordinar permisos de grabación en locaciones																															
Coordinar logista de transporte y alimentación																															
Coordinar con los actores																															
Primer día de rodaje																															
Segundo día de rodaje																															
Tercer día de rodaje																															

	Febrero																												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S
Cuarto día de rodaje																													
Selección de material																													
Asesoría #14																													
Montaje																													
Asesoría #15																													
Colorización																													
Asesoría #16																													
Corrección de planos																													
Exportar video																													

Para esta grabación se cuenta con un presupuesto total de \$400.000 pesos colombianos, y en consecuencia al realizar este desglose de presupuesto se requirió hacer

cotizaciones relacionadas con costos de transporte, alimentación, arte, equipo técnico y equipo humano.

COLAPSO			
PRESUPUESTO			
Coordinación: Daniel Ortiz Disponible: 400.000			
RESUMEN DEL PRESUPUESTO			
Presupuesto		Total	
Transporte		\$150,200	
Alimentación		\$179,380	
Arte		\$69,800	
Equipo Técnico		\$18,542,000	
Equipo Humano		\$21,100,000	
Total		\$40,041,380	
Transporte	Valor unitario	Cantidad	Total
Peaje día 1	\$8,300	2	\$16,600
Transporte actriz día 1	\$18,000	1	\$18,000
Gasolina día 1	\$20,000	1	\$20,000
Peaje día 2	\$8,300	2	\$16,600
Peaje día 2	\$9,000	1	\$9,000
Gasolina día 2	\$20,000	2	\$40,000
gasolina día 3	\$10,000	2	\$20,000
Gasolina día 4	\$10,000	1	\$10,000
Total			\$150,200
Alimentación	Valor unitario	Cantidad	Total
Mc Donalds día 1	\$38,700	1	\$38,700
Pollo día 1	\$50,000	1	\$50,000
Refrigerio día 1	\$10,500	1	\$10,500
Arroz chino día 2	\$52,200	1	\$52,200
Refrigerio día 2	\$16,980	1	\$16,980
Pan día 2	\$6,000	1	\$6,000
Desechables día 2	\$5,000	1	\$5,000

Total			\$179,380
Arte	Valor unitario	Cantidad	Total
Pantalones desechables día 1	\$4,600	3	\$13,800
Uniformes día 1	\$5,000	3	\$15,000
Sábanas día 1	\$1,000	3	\$3,000
Líquido negro día 2	\$18,000	1	\$18,000
Peluquería	\$20,000	1	\$20,000
Total			\$69,800
Equipo Técnico	Valor unitario	Cantidad	Total
Cámara Canon C100	\$7,385,000	1	\$7,385,000
Grabadora Zoom	\$1,218,000	1	\$1,218,000
Estabilizador Ronin	\$5,700,000	1	\$5,700,000
Tripode Cabeza Semifluida	\$576,000	1	\$576,000
Lente Canon 50 mm	\$243,000	1	\$243,000
Lente Canon 24 mm	\$550,000	1	\$550,000
Lente Canon 18-105 mm	\$1,300,000	1	\$1,300,000
Kit de luces de fotografía	\$800,000	1	\$800,000
Reflector de construcción	\$150,000	1	\$150,000
Flex 5 en 1	\$88,000	1	\$88,000
Máquina de humo	\$160,000	1	\$160,000
Slider	\$258,000	1	\$258,000
Estabilizador tipo scorpion	\$55,000	1	\$55,000
SD 16 GB Clase 10	\$24,000	1	\$24,000
SD 32 GB Clase 10	\$35,000	1	\$35,000
Total			\$18,542,000
Equipo Humano	Valor unitario	Cantidad	Total
Director	\$6,000,000	1	\$6,000,000
Productor	\$3,000,000	1	\$3,000,000
Director de fotografía	\$1,400,000	1	\$1,400,000
Director de Arte	\$1,200,000	1	\$1,200,000

Director de Sonido	\$1,400,000	1	\$1,400,000
Guionista	\$2,000,000	1	\$2,000,000
Camarografo	\$800,000	3	\$2,400,000
Sonidista	\$800,000	1	\$800,000
Editor video	\$1,200,000	1	\$1,200,000
Editor sonido	\$1,200,000	1	\$1,200,000
Maquillista	\$500,000	1	\$500,000
Total			\$21,100,000

Se aclara que la obra audiovisual se financiará de manera total por los miembros de la banda, haciendo uso de un fondo común de la misma destinado para el desarrollo de todo el material de El Último Astronauta, además de varios recursos que fueron donaciones en especie.

COLAPSO				
Plan de financiación				
Rubro	Propio	Donado	Un tercero	Información adicional
Transporte		X		La banda se encargó del transporte.
Alimentación			X	Salió del fondo de ahorro de la banda
Arte			X	Salió del fondo de ahorro de la banda
Equipo Técnico	X		X	Los equipos eran del realizador audiovisual y de La Universidad de La Sabana
Equipo Humano		X		Donación en especie.

Dada la naturaleza artística de la pieza, la agrupación El Último Astronauta decidió que la exhibición de esta obra va a ser gratuita a través de su canal de youtube “el último astronauta oficial” y que no se pretende tener ningún tipo de remuneración económica por la distribución del videoclip.

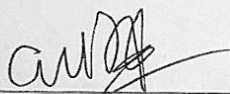
Para finalizar se anexan las autorizaciones de uso de imagen de los actores que aparecen en la producción.

Autorización de uso de imagen
Videoclip "COLAPSO"

Yo, Cristian Leonardo Pachón Arismendi, identificado con
C.C. 1233 890 459, obrando en mi propio nombre y representación
legal, certifico que actuando dentro de los presupuestos legales, he autorizado para que se
usen e incluyan las imágenes que fueron grabadas conmigo en la producción
audiovisual Colapso, producida y
realizada por Dog rules Productions.

Así mismo, autorizo, también, el uso de mi imagen para este producto, con los fines y dentro de
los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

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



C.C. 1233 890 459 Bta.


18/01/2020

Autorización de uso de imagen
Videoclip "COLAPSO"

Yo, Juan Fernando Rojas Vargas, identificado con
C.C.: 1020845747, obrando en mi propio nombre y representación
legal, certifico que actuando dentro de los presupuestos legales, he autorizado para que se
usen e incluyan las imágenes que fueron grabadas conmigo en la producción
audiovisual Colapso, producida y
realizada por Dog Rules.

Así mismo, autorizo, también, el uso de mi imagen para este producto, con los fines y dentro de
los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

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



C.C.: 1020845747

18/01/2020

Autorización de uso de imagen
Videoclip "COLAPSO"

Yo, Sara Canila Mogollón Romero, identificado con
CC 1019152506, obrando en mi propio nombre y representación
legal, certifico que actuando dentro de los presupuestos legales, he autorizado para que se
usen e incluyan las imágenes que fueron grabadas conmigo en la producción
audiovisual colapso, producida y
realizada por DOG RULES Productions.

Así mismo, autorizo, también, el uso de mi imagen para este producto, con los fines y dentro de
los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

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

Sara Canila

1019152506

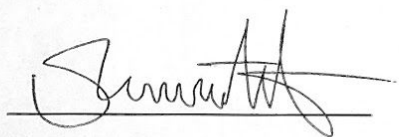
19 Enero 2020

Autorización de uso de imagen
Videoclip "COLAPSO"

Yo, Romario Santiago Timón Áula, identificado con
1016089038, obrando en mi propio nombre y representación
legal, certifico que actuando dentro de los presupuestos legales, he autorizado para que se
usen e incluyan las imágenes que fueron grabadas conmigo en la producción
audiovisual Colapso, producida y
realizada por Dog Rules Productions.

Así mismo, autorizo, también, el uso de mi imagen para este producto, con los fines y dentro de
los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

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



1016089038

19-01-2020

Autorización de uso de imagen
Videoclip "COLAPSO"

Yo, MARIA CAMILA TORRES BRICEÑO, identificado con
c.c. 1018451129 BTA, obrando en mi propio nombre y representación
legal, certifico que actuando dentro de los presupuestos legales, he autorizado para que se
usen e incluyan las imágenes que fueron grabadas conmigo en la producción
audiovisual COLAPSO, producida y
realizada por DOG RULES PRODUCTIONS

Así mismo, autorizo, también, el uso de mi imagen para este producto, con los fines y dentro de
los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

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

M.C. TORRES

1018451129

18 - Enero - 2020

Autorización de uso de imagen
Videoclip "COLAPSO"

Yo, Karla Valentina Rodríguez Brochero, identificado con
1020834855 obrando en mi propio nombre y representación
legal, certifico que actuando dentro de los presupuestos legales, he autorizado para que se
usen e incluyan las imágenes que fueron grabadas conmigo en la producción
audiovisual DOG NUS, producida y
realizada por Daniel y Jorge y Coke

Así mismo, autorizo, también, el uso de mi imagen para este producto, con los fines y dentro de
los propósitos establecidos por los productores y realizadores.

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

Karla Brochero.

1020834855

Resultados

Este proyecto fue ejecutado de la mejor manera posible y a pesar de que hubo cambios e imprevistos en términos generales se logró llegar a un producto que consiguió generar el look and feel, tanto narrativo como estético que se pretendía en el planteamiento de este proyecto. A nivel de guión se hizo un proceso de simbolismo y metáfora que cumplió con captar y exaltar todos los elementos importantes que se extrajeron de los análisis psicológicos individuales de la agrupación. Adicionalmente gracias a la gestión de scouting se consiguieron unas locaciones ideales para grabar esta historia.

A nivel técnico en el proceso de producción puntualmente se lograron grandes resultados, sobre todo teniendo en cuenta el reto del departamento de fotografía al decidir usar en su gran mayoría iluminación natural, lo cual resultó en imágenes balanceadas que luego el departamento de edición y color pudieron usar de manera magistral para generar las distinciones propuestas desde un inicio.

El desempeño en post producción hizo que el videoclip realmente obtuviera la estética esperada a nivel de planteamiento de dirección, se logró resaltar la musicalidad de la pieza además de generar espacios oníricos y reales que resaltaron elementos importantes para entender la trama. En este último es importante resaltar el trabajo del departamento de sonido que construyó atmósferas que dotaron de sentido las secuencias iniciales y finales del producto.

Teniendo en cuenta las decisiones que se tomaron durante el rodaje, escenas que no se grabaron y otras que se agregaron, no fueron cuatro días de rodaje sino cinco. En el primer día se grabaron las escenas del hospital, tales como las del consultorio, los pasillos, los cuartos y el playback. En el segundo día se grabó la escena de la sirena en el cuarto del hospital, el liquido negro en el baño del mismo, el comedor y el campo, aprovechando que todos los anteriores sets se encontraban en la misma locación. Adicionalmente, se trasladó al equipo y actores a la segunda locación el mismo día para grabar la escena de la primera tina. En el tercer día de rodaje se grabaron las escenas del cuarto real en la casa de Jorge, la segunda tina y la hoguera o limbo, en la casa de Coke. En el cuarto día de rodaje se grabaron las escenas del cuarto real en la casa de Daniel y de Coke respectivamente. Por último, en el 5 día de rodaje se grabaron las escenas del flashback.

Aunque se agregó un día más de grabación, el presupuesto se mantuvo, los costos no se incrementaron ya que el presupuesto que se tenía para el transporte en el día tres se distribuyó de tal manera que se pudo pagar el transporte del día cuatro, esto se logró gracias a que no se usaron dos vehículos en el día tres sino solamente uno, dejando una inversión de gasolina que se usaría posteriormente en el día cuatro.

Se concluye que los referentes teóricos fueron exitosamente implementados en el producto haciendo que este videoclip se convirtiera en una pieza que mezcla la psicología con el arte y estructuras narrativas como el viaje del héroe. Se logró llegar a generar un producto fiel a la sensibilidad y psicología de los intérpretes de la música, generando así una pieza de autor con un valor a nivel personal y profesional. Se termina esta travesía con un buen sabor de boca ante la obra creada y el aprendizaje que conllevó para todos aquellos colaboradores que pudieron tener algo que ver en todo este proceso de creación.

Aquí está el link del producto finalizado: <https://youtu.be/LJaVm7Dt63s>

Bibliografía

- Olivars, D. (2012). *La historia de los videoclips y concepto*. Recuperado de http://www.academia.edu/3786834/LA_HISTORIA_DEL_VIDEOCLIP_Y_CONCEPTO_Pagina_Jimdo_de_kandykills
- Lopez, M. (2010). *La importancia del videoclip*. Recuperado de <http://www.vidanuevadigital.com/2010/09/10/la-importancia-del-videoclip/>
- Villén, M. (s.f). *El viaje del héroe*. Recuperado de <https://moniquevillen.files.wordpress.com/2016/05/el-viaje-delhc3a9roe.pdf>
- Aguilar, O. (2004). *La semiología y el análisis de lo visual*. Recuperado de http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/escritos/resources/LocalContent/23/1/oquitzinaguilar.pdf
- Figuroa, G. (2014). *Freud, Breuer y Aristóteles: catarsis y el descubrimiento del Edipo*. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rchnp/v52n4/art04.pdf>
- Ricoeur, P. (1975). *La metáfora viva*. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Publi/Libros/La-metáfora.pdf>
- Ospina, C. (2009). *La universalidad de la metáfora en el arte*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n41/n41a09.pdf>
- Gutiérrez, M. (2014). *El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199531505030.pdf>
- García, J. (s.f). *La expresión en el arte*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/38842701.pdf>
- Guerrero, D. (2017). *Perfil psicológico: una revisión sistemática*. Recuperado de http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/14087/1/GuerreroDaniel_2017_PerfilPsicologicoRevision.pdf

Triglia, A. (s.f.). *Eneagrama de la personalidad y eneatis: ¿qué son?*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/personalidad/eneagrama-eneatis>

Torres, A. (s.f.). *Los 4 temperamentos del ser humano*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/personalidad/temperamentos-ser-humano>

Díaz, Y. (2019). *Descubre cuál es tu perfil psicológico con este sencillo test*. Recuperado de <https://culturizando.com/descubre-perfil-psicologico-este-sencillo-test/>

MinSalud. (2014). *Abecé sobre salud mental, sus trastornos y estigma*. Recuperamos de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/abc-salud-mental.pdf>

Cerezo, J. (2019). *El arte de los enfermos mentales: La colección Hans Prinzhorn, apuntes expresivos, estéticos y terapéuticos*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/250406284.pdf>

Caballero, A. (2014). *Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4794833>

Planeta de libros. (s.f.). *Iliada*. Recuperado de <https://www.planetadelibros.com.co/libro-iliada/160625>

Vázquez, M. (2016). *El viaje del héroe: mi camino hacia el propósito y la libertad*. Recuperado de <https://viviralmáximo.net/viaje-heroe/>

Santana, I. (2020). *Semiótica*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/339786431_Semiotica

Artiaga, F. (2006). *Manejo del proceso de duelo e intervención en crisis con pacientes y sus familiares en el contexto hospitalario: La situación de los nuevos profesionales de medicina*

y enfermería en costa rica. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/666/66615063005.pdf>

Rodríguez, D. (2016). *El Arte como Proceso de Subjetivación del Duelo*. Recuperado de https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/12781/RodriguezDF_TG2_162.pdf?sequence=1

Anónimo (s.f.). *Del lenguaje simbólico en general y del lenguaje de la poesía en particular: La metáfora*. Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5161/T-PUCE-5388%283%29.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Rodríguez, J. (2016). *Videoclip de autor. El concepto de cine de autor y su aplicación al estilo del vídeo musical*. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/51717>

Lucas, J. (s.f.). *El Rango Dinámico explicado de la Manera Más Sencilla*. Recuperado de <https://www.dzoom.org/es/el-rango-dinamico-por-que-nuestra-camara-no-capta-lo-que-ven-nuestros-ojos-ahmf31-dia12/>

González, R. (2015). *Movimientos cinematográficos: el Neorrealismo*. Recuperado de <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/movimientos-cinematograficos-neorealismo/>

Anónimo. (2017). *Iluminación para cine: conceptos básicos*. Recuperado de <https://aprendercine.com/iluminacion-para-cine-conceptos-basicos/>

Falling In Reverse. [Epitaph Records]. (2019, Noviembre 20). Falling In Reverse - "Popular Monster". [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jakpo7tj7Qw>

Green Day. [Green Day]. (2009, Octubre 26). Green Day - Jesus Of Suburbia (Short Version) [Official Music Video]. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=FNKPYhXmzoE>

I Prevail. [IPrevailBand]. (2019, Febrero 26). I Prevail - Breaking Down (Official Music Video). [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6ZkI3ASz8Lg>

Panic! At The Disco. [Fueled By Ramen]. (2013, Agosto 11). Panic! At The Disco: This Is Gospel [OFFICIAL VIDEO]. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tGE381tbQa8>

Sputnik. [Sputnik]. (2017, Noviembre 1). Sputnik - Un Cobarde. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZLr_aoOQLnw

Sub Urban. [Sub Urban]. (2019, Octubre 9). Sub Urban - Cradles [OFFICIAL MUSIC VIDEO]. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KBtk5FUeJbk>

Twenty one pilots. [Fueled By Ramen]. (2015, Marzo 16). twenty one pilots: Fairly Local [OFFICIAL VIDEO]. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HDI9inno86U>

La insomme. (2018). *Resumen y estructura de La Divina Comedia*. Recuperado de <https://momoko.es/resumen-y-estructura-de-la-divina-comedia>

Afrofeminas. (2019). *Mi querida psicóloga blanca*. Recuperado de <https://afrofeminas.com/2019/12/12/mi-querida-psicologa-blanca/>

Freepik. (2020). *Enfermero*. Recuperado de https://www.freepik.es/fotos-premium/primer-plano-enfermera-desinfectando-superficies_8011751.htm

Pinterest. (s.f.). *Camisa de fuerza*. Recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/398498267011956588/>

Amazon. (s.f.). *Vestido de verano*. Recuperado de <https://www.amazon.es/Vestido-Completi-Vestidos-Elegante-Bastante/dp/B07T23KCW9?th=1>

Antalya. (s.f.). *Buzo de lana*. Recuperado de <https://www.antalya.com.co/producto/buzo-de-lana-para-mujer-19g322/>

Smith, M. (2015.) *Super Saturdays? get me out of here*. Recuperado de <https://theedinburghreporter.co.uk/2015/05/super-saturdays-get-me-out-of-here/>

Grupo mil soluciones. (s.f.). *Libreta Slim con Bolígrafo*. Recuperado de <http://grupomilsoluciones.com/node/326>

Marcelo Vila. (s.f.). *Maniquí hombre sport*. Recuperado de <https://shop.marcelovila.com/maniqui-hombre-sport-culturista-de-pie-blanco-mate.html>

Antunes, T. (s.f.). *The evolution of Twitter*. Recuperado de <https://tomasantunes.medium.com/the-evolution-of-twitter-532fa744b50d>

Firplak. (2019). *5 tips para elegir el Jacuzzi ideal*. Recuperado de <https://www.firplak.com/5-tips-para-elegir-el-jacuzzi-ideal/>

Nova obra. (s.f.). *Cambiar bañera por ducha en valencia*. Recuperado de <https://www.novaobra.com/susituir-banera-por-ducha-en-valencia/>

Bodolife. (s.f.). *Jazz club на Русановке*. Recuperado de <https://life.bodo.ua/afisha/kontserty/15019-jazz-club-na-rusanovke>

Fiverr. (2018). *I will translate anything you need*. Recuperado de <https://www.fiverr.com/yosethmartinez/translate-anything-you-need-from-spa-eng-or-por>

Sector cine. (2017). *¿Qué es un jump cut?*. Recuperado de <https://www.sectorcine.com/noticias-nota/que-es-un-jump-cut/>

Adobe. (s.f.). *Cambio de la velocidad y duración del clip*. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-elements/using/changing-clip-speed-duration.html#:~:text=Al%20cambiar%20la%20velocidad%20del,y%20se%20prolonga%20su%20duraci%C3%B3n>.

El lenguaje del cine. (2007). *Fundido (en negro o en blanco o color)*. Recuperado de <https://glosarios.servidor-alicante.com/lenguaje-cine/fundido-en-negro-o-en-blanco-o-color>

Anónimo. (2015). *Rotoscopia*. Recuperado de <https://todoesculturaaudiovisual.wordpress.com/2015/11/29/rotoscopia/>

Test de desarrollo personal. (s.f.). *Test de temperamento. ¿Cuál es el mío?*. Recuperado de <https://hrmecenas.com/test/test-de-temperamento/>

Arellano, C. (2016). *Los tipos de signo*. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/63396/secme-28824.pdf?sequence=1&isAllowed=y>