

Información Importante

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

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

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

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca



EMPTINESS

María Alejandra Amaya Cález
Angie Katherin Franco Borda
Jessica Tatiana Lozano Vargas
Angie Daniela Muñoz Soriano

Proyecto creativo de carácter audiovisual:
Video experimental

Sergio Roncallo Dow
Doctor en Filosofía

Universidad de La Sabana
Facultad de Comunicación
Comunicación Audiovisual y Multimedia
Chía, Cundinamarca.

2016

RESUMEN

Emptiness es un video experimental que representa una crítica concreta a la sociedad contemporánea. Esta crítica se expresa a través de la ruptura de la realidad y la fragmentación del ser, haciendo énfasis en los distintos egos que aprisionan al espíritu, la mente, y a la humanidad. Para esto, se crean dos mundos simbólicos que representan la realidad y la consciencia, haciendo referencia a los distintos estados alterados de la mente, mostrando así la lucha interna de todo individuo que desea salirse del paradigma conductista ya establecido por la sociedad para eliminar el individuo ficticio y convertirse en un ser universal.

ABSTRACT

Emptiness is an experimental video which represents a specific critique of contemporary society. The criticism is expressed through the rupture of reality and the fragmentation of the being, making emphasis on the different egos that imprison the spirit and mind of humanity. For this purpose, two symbolic worlds are created and represented by reality and consciousness, by referring to altered states of mind, showing the inward struggle of every individual who wants to escape the behaviorist paradigm established by society in order to erase his own fictional character and then become an universal being.

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Desarrollo.....	5
2.1. Storyline.....	5
2.2. Tagline.....	5
2.3. Objetivo General.....	5
2.4. Objetivos específicos.....	5
2.5. Justificación.....	6
2.6. Género / Formato.....	8
2.6.1. Características.....	8
2.7. Ficha Técnica.....	9
2.8. Estado del Arte.....	10
3. Propuesta de Dirección.....	16
3.1. Sinopsis.....	16
3.2. Tratamiento Narrativo.....	16
3.3. Tratamiento Audiovisual.....	23
3.4. Lineamientos generales.....	25
3.5. Guion <i>Emptiness</i>	35
3.6. Storyboard.....	38
4. Propuesta de Dirección de Fotografía.....	41
4.1. Especificaciones técnicas.....	41
4.2. Construcción visual de la historia.....	41
4.3. Emplazamiento de la cámara.....	45
4.4. Composición de la toma.....	45
4.5. Tamaño de la toma.....	45
4.6. Relación de aspecto.....	46
4.7. Movimiento de la cámara.....	46
4.8. Valores de plano.....	46
4.9. Perspectiva.....	50
4.10. Tomas especiales.....	51
4.11. Desarrollo de iluminación general del proyecto.....	51

4.11.1. Tonos de iluminación.....	53
4.11.2. Tipo de contraste.....	53
4.11.3. Tipo de iluminación y sombras.....	53
5. Propuesta de Dirección de Arte.....	54
5.1. Escenografía y ambientación.....	55
5.2. Vestuario.....	61
5.3. Maquillaje.....	65
5.4. Figurines.....	67
5.5. Peinado.....	69
5.6. Resultado Final.....	70
6. Propuesta de Producción.....	73
6.1. Pre producción.....	73
6.1.1. Cronograma equipo de trabajo.....	75
6.1.2. Financiación.....	76
6.2. Producción.....	77
6.2.1. Presupuesto general.....	77
6.2.2. Presupuesto por departamento.....	78
6.2.3. Flujo de caja.....	80
6.3. Exhibición y distribución.....	80
7. Referencias bibliográficas.....	81
8. Anexos.....	85
8.1. Contratos y permisos.....	85
8.2. Recibos de consignación.....	89
8.3. Cuentas de cobro.....	90
8.4. Plan de rodaje.....	94

1. INTRODUCCIÓN

La sociedad perjudica al individuo sin que este se dé cuenta. La inconsciencia ante lo que somos, fuimos y seremos representa una amenaza para la conservación del espíritu y, lamentablemente, cada vez se hace más notorio cómo esto nos ha afectado como raza, perdiendo el sentido de honestidad tanto con uno mismo como para el común. La manera conductista y persuasiva con la que somos manejados por el sistema se ha encargado de desmeritar y rechazar la consciencia del ser, a través de distintas reglas establecidas, que generan entre la misma sociedad un sentimiento de rechazo hacia sí mismo, anulando la importancia de la consciencia.

A raíz de esto, este proyecto se enfoca en la lucha personal del individuo que se ve enfrentado a lo que cree ser, a lo que le obligaron a ser, y a lo que por inercia es, al haber sido inconsciente desde el principio de sus días. Pretende también describir y analizar esta vivencia humana desde el despertar de la consciencia, hasta que él mismo retoma y reconoce su realidad innata para aniquilar el individuo falso que creyó ser. También, se reconocen los distintos egos que afectan a la persona física y mentalmente, los cuales impiden un desarrollo integral del ser total.

El video experimental o el videoarte es un género utilizado para romper con los parámetros establecidos de la narrativa audiovisual clásica y crear así nuevos lenguajes con el fin de expresar un mensaje, aunque no necesariamente sea inteligible.

El presente proyecto parte de un concepto base y una teoría espiritual que se expresa a partir de la técnica, la fotografía, el arte, el sonido y el montaje, sin el propósito de darse a entender por el espectador. Más bien pretende ser abierto a interpretación y al juicio de cada individuo ya sea con la intención de entender el mensaje detrás del video o por simple deleite estético.

En este documento se registra el paso a paso de las etapas de producción. En la preproducción se encuentran consignadas las propuestas de cada uno de los departamentos del equipo de trabajo desde las cuales se plasma la concepción de la idea principal y el contexto general del experimental. Las etapas de producción y post producción las cuales se evidencian en el producto final, demostrando conocimientos del lenguaje audiovisual y un excelente manejo del concepto que allí se expresa jugando con metáforas y símbolos que representan al ser universal.

2. DESARROLLO

2.1 STORYLINE

La protagonista se enfrenta con ella misma y lucha por matar sus egos y las falsedades que la rodean para salir de la burbuja simbólica, que representa al mundo que la aprisiona.

2.2. TAGLINE

No evadas la realidad; ríndete ante tu propia naturaleza.

2.3 OBJETIVO GENERAL

Exponer la inconsciencia en la que está sumergido cada individuo, para evidenciar la debilidad de la mente que amenaza con fragmentar el espíritu a través del lenguaje audiovisual en un video experimental.

2.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

2.4.1 Investigar y conocer cuáles pueden ser los elementos que generan la ruptura del ser, la inconsciencia a causa de la sociedad conductista y la teoría del todo.

2.4.2 Reflejar con el lenguaje audiovisual los conocimientos adquiridos que estructuran la narrativa, experimentando con las distintas técnicas audiovisuales.

2.4.3 Crear un producto audiovisual de alta calidad para demostrar los conocimientos adquiridos en el proceso académico.

2.5 JUSTIFICACIÓN

Tanto en el pasado como en el presente, se hace notoria la necesidad de expresar ideas, sentimientos y experiencias a través del arte y sus distintas herramientas. Esto con el fin de plasmar una visión del mundo, ya sea criticando la realidad o creando realidades alternas del autor que pueden transmitir infinitos mensajes al espectador, al ser plasmadas en una obra no necesariamente inteligible, puesto que el arte en sí es subjetivo y libre de interpretación. Sin embargo, también pueden hacerse obras por el deleite estético que se pueden provocar tanto en el artista como en el espectador, sin mayor pretensión, evocando gusto y encanto.

El video experimental es una propuesta que se presenta en los distintos géneros y formatos del lenguaje audiovisual y puede expresar mensajes o sensaciones sin la necesidad de caer en los parámetros convencionales del cine.

Emptiness es un video experimental que explora distintos estados de la mente y el despertar de la consciencia. El argumento plantea que es necesario derrocar la oscuridad que existe en nosotros para ser luz. Dejar de lado el individualismo y el narcisismo; desistir ante el inalcanzable deseo de perfección, para reconocer y aceptar la naturaleza, reconstruyendo la infancia perdida, la inocencia.

Se muestra la exploración a través del mundo simbólico creado a partir de la narrativa. Este mundo representa la mente y está caracterizado por el vacío exterior e interior de la protagonista.

Cronológicamente, la protagonista debe atravesar distintos estados en su mente para llegar al despertar de su consciencia: El primero, es el reconocimiento y aceptación del vacío en el cual vive. El segundo, es el encuentro cara a cara con sus yo's ficticios. El tercero, es la aceptación propia representada simbólicamente en un acto pasional. El cuarto, es el despertar de la consciencia, donde después de su enfrentamiento, triunfa y sale de su estado de inconsciencia. El quinto y último, es el ser universal, donde la protagonista finalmente se libera de la ficción que regía en su vida y llena su vacío interior, al conectarse con el todo.

La historia es abordada desde una perspectiva introspectiva, con la intención de retratar aquellos despertares humanos, que suelen abrir la mente y además, cambiar el destino y comportamiento de los individuos que se atreven a salir de la *burbuja*, es decir, el statu quo, la realidad sistemática, ideológica, social, y religiosa, que ha sido construida por otros y no por ellos mismos. De igual manera, es una invitación a descubrir en sí mismos, que nadie es más ni menos, que todos estamos unidos, conectados con el todo, para eliminar así la noción del Yo, y vivir por el vivir, en su totalidad.

Emptiness se realiza como un proyecto académico y tiene como fin experimentar con los diversos lenguajes que pueden darse en la comunicación audiovisual, para crear una obra artística de alta calidad que demuestre los conceptos adquiridos en la academia.

2.6 GÉNERO / FORMATO:

El proyecto es desarrollado a través del género experimental por medio de técnicas comunicacionales, metafóricas, expresivas y diferentes vanguardias de los años 20 como, según la publicación “*El videoarte y el video experimental*” de Oswaldo Mejía en el año 2012, se refiere al cine abstracto, impresionista, futurista y surrealista. Género también cultivado “entre las décadas de los treinta y los sesenta por el cine experimental (Len Lye, Norman McLaren, Maya Deren, Kenneth Anger, Andy Warhol, Michel Snow, Zbigniew Rybczynski, etc)” (Mejía, 2012).

El video experimental utiliza, al igual que los otros géneros o productos audiovisuales, las mismas técnicas, lenguaje y componentes (foto, arte, montaje, sonido, etc.). La diferencia está en la forma en la que el espectador percibe e interpreta el tratamiento narrativo. Igualmente, este género se contrapone a la ficción, el cual “por su vena comercial y su talante popular representa el discurso hegemónico” (Mejía, 2012), en la medida en la que acaba o genera una ruptura de las leyes populares y comerciales que se establecieron desde la Edad de Oro de Hollywood, es decir, es un producto audiovisual que no necesariamente narra una historia, su contenido está rodeado de metáforas donde los elementos que se presentan no necesariamente tienen el mismo significado ni son la reproducción de lo que se conoce. Este género rompe, además de la narrativa, el argumento, el tiempo y el espacio.

2.6.1. CARACTERÍSTICAS

El género experimental cuenta con diferentes procedimientos, tipologías y recursos. En *Emptiness* se utilizan cuatro de los procedimientos, los cuales son: la ruptura, la experimentación, la metáfora y la contemplación.

La ruptura ya que como se menciona anteriormente rompe con las reglas de la ficción, no hay una línea narrativa. La metáfora para mostrar la fragmentación y ruptura de la realidad, se crean espacios infinitos inexistentes y no hay una medida de tiempo establecida. La experimentación en cuanto a que se utilizan recursos como el slow motion y el montaje utiliza una yuxtaposición. Por último, la contemplación ya que al utilizar los recursos anteriores, se obliga al espectador a observar cada elemento del video por un tiempo suficiente con el fin de generar diferentes sentidos.

Se utilizan dos tipologías: la lúdica y la efectista, las cuales están definidas por la implementación de diferentes técnicas y sentidos. En el proyecto audiovisual se recrean análogamente efectos visuales para enriquecer la imagen. En el video se usan cristales apoyados con las luces y los reflejos para crear prismas.

Por último, se emplean recursos como: el slow motion, la aceleración, loops (gifs) y elipsis de tiempo.

2.7. FICHA TÉCNICA

Título	<i>Emptiness</i>
Director	Alejandra Amaya Cáez
Productor	Jessica Lozano Vargas
Director de Fotografía	Angie Muñoz Soriano
Director de Arte	Angie Franco Borda
Actriz	Andrea Rey
Canción Original	Motion

País	Colombia
Duración	5:45
Género/ Formato	Experimental
Relación de aspecto	16:9
Año	2016

2.8. ESTADO DEL ARTE

Para concertar el producto audiovisual es necesario comprender el concepto en profundidad de lo que es el video experimental. Conocer su historia, características, su recorrido en la historia, conceptos, críticas y cómo ha cambiado su representación desde su inicio hasta lo que es hoy en día. E, igualmente, abordar en profundidad temas que nos ayuden a exponer la inconsciencia en la que está sumergido cada individuo y a evidenciar las causas y consecuencias de la debilidad de la mente que amenaza con fragmentar el espíritu.

Video Experimental

Historia

En un principio se tenían como únicos géneros el documental y la ficción, en ellos se clasificaban las películas. Todo aquello cambió en los años 60 debido a que “cuando Stan Brakhage comienza a hacer películas poniendo alas de mariposa sobre una película en blanco, sin ni siquiera obedecer los límites del fotograma, ya no era posible mantener impunemente la dicotomía tradicional” (Machado, s.f.), con esta ruptura del tradicionalismo, el cine se empieza a pensar de una manera totalmente diferente. Se abre un camino al experimental, a romper con las reglas narrativas y audiovisuales ya conformadas, “El término fue

adoptado con base en el uso que ya se hacía de él en el cine *underground* norteamericano a partir de finales de los años 1950” (Machado, s.f.).

Aunque, la historia del cine experimental realmente comenzó en 1949 cuando “Roger Manvell, historiador y crítico de cine inglés, publicó un libro llamado *Experiment in the film*” (González, s.f.), el cual contiene una compilación de artículos de distintos cineastas y críticos en los cuales cada uno de ellos describe, define y muestra las características de lo que es el video experimental para cada uno de ellos y la historia de este género según el país al que pertenecen. Es casi imposible dar una definición de este término debido a que no hay nada específico, no hay una única definición que logre recoger todas las características, elementos y herramientas que hacen parte de este género, pero se puede hacer un recorrido por las generalidades.

El énfasis de este tipo de producciones se centra en, como su nombre lo indica, la experiencia, en el descubrimiento de nuevas posibilidades.

“Jairo Ferreira (1986:27) prefiere hablar de cine de invención, “Un cine interesado en nuevas formas para nuevas ideas, nuevos procesos narrativos para nuevas percepciones que conduzcan a lo inesperado, explorando nuevas áreas de consciencia, revelando nuevos horizontes de lo improbable”. Otros como Sheldon Renan (1970:1) prefieren hablar de un cine subterráneo (*underground*), una explosión de estilos, formas y directrices cinematográficas”. (Machado, s.f.)

La naturaleza del video y del cine experimental es ser excluido, ya que no cabe dentro ningún género cinematográfico posteriormente establecido, es un cine que se desenvuelve fuera del ámbito comercial, lo cual lo hace de alguna manera, la parte opositora del cine de Hollywood, de sus características y de su narrativa. “El cine experimental generalmente no retrata algo conforme a los cánones del cine narrativo más convencional sino que más bien lo sugiere, lo deforma y lo altera a través de las combinaciones posibles entre la técnica y la estética que

tienen” (González, s.f.). Rompe los lineamientos de las narrativas audiovisuales tradicionales. Es un cine que parece casi imposible de definir o delimitar.

Se pueden mencionar algunas películas que dieron paso a esta una nueva narrativa audiovisual, películas como “Un perro andaluz” o “Eraserhead”, las cuales sugieren una realidad distinta, una realidad vista desde una nueva perspectiva, y es eso precisamente de lo que se trata el cine y el video experimental, de sugerir realidad alternas, realidades que parecen salidas de los sueños para dar paso a nuevas formas de expresión.

Podríamos decir entonces, en una breve definición, que el cine y el video experimental, es un arte excluido que juega y ‘experimenta’ con el color, las imágenes, las texturas, las estructuras, las composiciones, las formas, los encuadres, el subconsciente, todo esto para generar algún tipo de reflexión en el espectador, es autónomo en todo el sentido de la palabra.

En la década de los sesenta y de los setenta comenzaron a surgir un nuevo grupo de artistas dedicados a la música, la pintura y la literatura, artistas que por falta de espacios para expresarse y buscando nuevas formas de expresión, encontraron en el video el espacio que necesitaban, un recurso con bajos costos de producción y distribución que les dio la oportunidad de sugerir un nuevo lenguaje artístico.

Uno de los inconvenientes que hubo con los artistas, principalmente en Estados Unidos, fue que las temáticas que trataron en sus primeros videos fueron sexualidad y la actitud que tenían ante la vida. Estas temáticas las abordaban de una forma muy agresiva, por lo que ocasionaron que el video experimental fuera marginado y muchas veces rechazado por el público. Lo anterior llevó a que fuera un género cuya distribución no se hiciera de manera comercial sino que, por el contrario se hiciera de manera independiente y *underground*.

Se llegó a hablar del video experimental como una forma de arte elitista. No era una forma de expresión del gusto popular, de alguna manera, las personas que hacían este tipo de videos se marginaban de los demás o la misma industria

comercial los marginaba. La mayoría de las personas no apreciaban o no se tomaban el tiempo de ser conscientes de aquello que estaban viendo en la pantalla. Lo anterior era más por desinterés que por falta de inteligencia. La inteligencia no tiene que ver ni se relaciona directamente con la percepción ni con la apreciación. Simplemente, por el solo hecho de ver en pantalla algo fuera de lo común y totalmente diferente a lo que las personas están acostumbrados a ver, generaba de forma inmediata algo de rechazo.

El cine experimental nació a partir de la idea de expresar sentimientos y pensamientos propios, su propósito nunca ha sido el de crear algo para entretener ni satisfacer a las masas. Tampoco se desarrolla con el fin de lucrarse económicamente. No es para todos los gustos, es un cine para cineastas.

Características

Ramos y Marimón, teóricos del cine español exponen los recursos del cine experimental más recurrentes:

1. “La repetición de planos, motivos visuales o secuencias
2. los juegos ópticos con lentes deformantes
3. los contrastes de luz y oscuridad, o bien, determinados colores y sus contrarios.
4. el tratamiento a base de rayado, coloreado y quemado de imágenes previamente filmadas o de celuloide transparente
5. las variaciones en la velocidad de filmación
6. la pantalla partida con imágenes simétricas
7. los encuadres raros e imposibles, sistemas circulatorios de cables o tuberías en forma de laberintos, deformaciones, sobreimpresiones, mezcla de imágenes y encadenados de rostros, formas y colores.
8. zooms repetidos a gran velocidad“. (Ramos y Marimón, 2002:236,237)

Hay un elemento muy importante que caracteriza el video experimental y es el montaje. Se puede decir que es el eje central de la producción artística. La idea es buscar en las imágenes ya inscritas buscar e indagar aquello que a simple

vista no se ve. Para ello hay dos alternativas, o captar esas imágenes o modificarlas ya sea con efectos, color, o experimentar en el montaje mismo. No hay reglas, el montaje es la herramienta más valiosa a la hora de hacer un video experimental. Umberto Eco plantea que el montaje es una estructura en la que se incluye la consciencia.

“Estamos mucho más cerca de la escritura de Ulises en términos de consciencia de lo fragmentario, de los objetos parciales, de polifonías, de ruido, de interrupciones, de simultaneidades, más cerca de un video experimental o de una película de Godard que de la novela del siglo XIX con su linealidad de sentido y de narrativa. Hay toda una serie de empresas y de intereses que se esfuerzan por mantener esa unidireccionalidad, esa linealidad narrativa de causas y efectos”.

Eso es el video experimental, es un reflejo de aquello que está dentro de cada uno de nosotros, de nuestra consciencia. Una de las características de estos videos es el hecho de que no tienen una línea narrativa, no es posible definir ni el tiempo ni el espacio del mismo, y, como se puede inferir de lo que menciona Eco, el tiempo no está dentro de nosotros, tampoco somos sus dueños, lo único que en realidad podemos “tener” es una experiencia del mismo. Lo anterior no es más que una representación de lo que es la vida de cada ser humano, no hay una línea de tiempo, la vida está llena de rupturas, de altibajos, de cambios y de constantes decisiones.

Al hacer una comparación con el montaje de una película de ficción o de un documental podemos ver que por lo general es algo que ya estuvo planeado con anterioridad, o, que es un proceso de selección para ver qué plano viene después del anterior. En el video experimental es un montaje aleatorio, es decir, se puede decidir qué plano irá después, la diferencia está en que hay más de una posibilidad, una toma puede ir en el mismo lugar de la otra.

Según el crítico y videasta francés Jean-Paul Fargier “el video no es una forma que tenga la realidad de estar ahí, es mil maneras que tienen las imágenes de estar en otra parte”

Además de la estructura del video hay otras formas o herramientas que permiten cambiar la percepción del espectador al momento de verlo. Por ejemplo, en post-producción se puede jugar o manipular el tiempo con slow motion, rewind, time lapse, se puede acelerar, etc. Esto con el fin de manipular el video, darle ritmo e igualmente cambiar la percepción del espectador, darle un representación a lo que se está viendo y decirle, de alguna manera, que aquello que está viendo no es real.

“De esta manera la relación de espectador con la noción que él mismo tiene del tiempo sufre una transformación. El tiempo en el vídeo arte es una noción fundamental, no en vano se ha llamado a la imagen electrónica imagen-tiempo, ya que hace parte de nuestra evolución visual, corporal y del movimiento”.
(Bernal, 2014)

3. PROPUESTA DE DIRECCIÓN

María Alejandra Amaya Cáez

3.1. SINOPSIS.

Una joven decide escapar de Las Aguas de Maya, un mundo de ilusiones que la aprisiona. Para ver más allá de las ilusiones, debe hacer un viaje al interior de su mente y recorrer Las Arenas de Chronos, con el fin de derrocar sus propias máscaras para el despertar su consciencia.

3.2. TRATAMIENTO NARRATIVO

Emptiness es una historia que se expresa a través del subgénero de la tragedia puesto que literariamente este género indica que los personajes protagónicos deben enfrentarse contra el destino, generalmente perdiendo contra su oponente y terminando en situaciones desagradables. No obstante, esta historia se tratará como tragedia de sublimación, donde el personaje consigue derrocar lo que parecía ser su destino a partir de su fuerza, ímpetu y determinación. Esta tragedia ocurre en dos universos simbólicos que representan la realidad y la mente de la protagonista, caracterizados por reflejos y espejismos, donde predomina una guerra entre la luz y la oscuridad del ser.

Antes de empezar su travesía, la protagonista está en el primer mundo simbólico llamado Las Aguas de Maya. En este mundo simbólico, la protagonista habita en un estado de adormecimiento tras la expectativa de tranquilidad y estabilidad; una falsedad ajena que le costó el brillo de su ser y su propia humanidad. No avanza, ni retrocede, tan solo flota prácticamente muerta en vida; anestesiada por este espacio que la aprisiona sin que ella se dé cuenta, funcionando como un arma silenciosa.

Aunque la protagonista desee salir de las aguas, este espacio tiene un mecanismo de defensa para quienes buscan removerse de la norma; esconde la naturaleza, el camino biológico que recorre las venas de la protagonista y la verdad que se está plasmada en su sangre mientras la ahoga en sus profundidades.

Esto hace que el camino a la salida sea un laberinto, oscuro, difícil de recorrer. Sin embargo, la protagonista es lo suficientemente fuerte como para enfrentarse a las trampas que este mundo creó para evitar su desprendimiento.

Ella desea despertar del adormecimiento al que fue sometida, sin ningún conocimiento o expectativa de lo que podría pasar después del despertar de su consciencia. Para lograr dicho despertar, debe confiar en sus instintos, sin importar lo que pueda encontrarse en el camino y así reingresar conscientemente al mundo al que pertenece.

Al decidir salir de la burbuja en la que se encuentra, su instinto la guía por un camino introspectivo hacia el segundo mundo simbólico, Las Arenas de Chronos, en el cual debe eliminar sus falsedades para reconocerse y ser luz. Ella tropezará consigo misma una y otra vez, en un laberinto mental que parece no tener salida. Se enfrentará cara a cara con lo deforme y oscuro de su ser. Estos reflejos representan sus egos, sus otros yoés, los cuales no son más que mentiras turbias que envenenan la mente; caras engañosas dispuestas a mostrarle que debajo de esas deformaciones, no es nadie. Si logra desprenderse de sus reflejos, reconocerá quién es en realidad para aceptarse totalmente, llegando a un nuevo nivel de amor propio que no había experimentado antes. Su deseo por la luz, por el infinito y por vivir libremente consciente de su propia naturaleza es más fuerte que la obsesa oscuridad que la detiene en la densidad de las aguas.

Emptiness está dividido en 6 etapas. La primera es Aguas de Maya - Introducción al mundo externo de la protagonista. Las Arenas de Chronos -

Introducción a la mente de la protagonista, es el universo donde transcurren las otras cinco etapas que tienen lugar en la mente de la protagonista: Encuentro - Ella y sus otros Yoes, Ritual - muerte y renacer, Aceptación - amor y totalidad, y por último, Despertar - Entrada a la consciencia.

Las Aguas de Maya

Maya significa atrapados y sin luz. Es una divinidad hindú que representa la ilusión de lo que llamamos realidad. Es la ignorancia y el atraso espiritual a causa de falsos conceptos o percepciones que estancan, confunden y desvían del camino a la trascendencia. “Significa vivir en confusión y el engaño, aceptar lo falso como verdadero por no saber ni querer conocer”. (Rayysole, 2010).

La introducción al mundo externo de la protagonista empieza con la presentación del universo simbólico, donde se muestra una falsa tranquilidad; el estancamiento de Las Aguas de Maya, la lentitud de la mente y el aprisionamiento invisible que no permite el fluir del ser. Este mundo es borroso, con la intención de mostrar deformación de lo que se considera real.

“El concepto de Maya, conocido por los antiguos videntes de la India, establece que el mundo material que percibimos, que nos parece tan sólido, tan ineludible, y con una existencia real, tan independiente y completamente separada de nosotros, no es sino el reflejo, la proyección cuántica en un universo de energía, de nuestro propio pensamiento, de nuestra percepción.” (Tantra Nueva Tierra, s.f)

La protagonista flota en él adaptada a su entorno que la ahoga. Un entorno que no es congruente con su propia naturaleza. Esta decide salir de las aguas, intentando comprender la realidad a la que está sometida por su falta de consciencia y voluntad.

Arenas de Chronos

Chronos significa tiempo. Para seguir con la temática de lo que es y no es real, se crea un universo del tiempo, que representa la mente de la protagonista, con el fin de expresar que el pasar del tiempo es una ilusión. Por mucho que deseemos detener o controlar el tiempo, no es posible hacerlo. "Si intentas mantener el tiempo en tus manos, siempre se desliza a través de tus dedos" (Barbour, s.f). El tiempo es algo que se da por sentado pareciendo ser lineal y concreto por las maneras de medición que fueron creadas por el hombre. "Solemos creer y hasta percibir que el tiempo es de naturaleza lineal, cuyo curso fluye inevitablemente desde un futuro hacia un pasado." (Vintiñi, 2016) Sin embargo, desde la física cuántica, no hay pasado, ni futuro, solo el ahora. Aunque el ahora en sí puede ser confuso también para la mente.

Siendo este un video experimental que busca alejarse de la narrativa lineal convencional, es importante tener en cuenta que el concepto de tiempo, que representa este mundo, ayuda a reforzar la idea de que no todo es lo que parece, y lo que está establecido por nosotros mismos, son solo metáforas que olvidamos que son tan solo eso, metáforas. "No hay un momento pasado que desemboque en un momento futuro. En su lugar, las diferentes configuraciones posibles del universo, cada posible ubicación de cada átomo a través de toda la creación, existe simultáneamente." (Richardson, 2015). Es por esto que los distintos estados de la mente que atraviesa la protagonista se muestran simultáneamente en este mundo simbólico, donde ella no los puede controlar, simplemente aparecen en su mente las distintas etapas que debe atravesar para llegar al despertar de su consciencia.

Encuentro - Ella y sus otros Yoes

"Te han arrebatado la verdad y te han dado un sustituto, y a causa de esas caras sustituibles no sabes quién eres." (Osho, 2004, p. 11).

En este estado mental, la protagonista no sabe quién es. Se ve en el reflejo que le muestra sus otros yoés, su ego. En este momento puede apreciar la deformación de su ser y su existir a causa de la visión nublada ocasionada por su falta de consciencia mientras estos reflejos le muestran sus alteraciones, todas las posibilidades de su forma humana e inhumana. Ve con claridad que es ambas cosas, ella misma y lo que el reflejo le muestra. A partir de esto, debe separarse de lo que cree ser para poder combatir lo que no es.

Ritual - muerte y renacer

Cuando la protagonista decide combatir sus otros yoés, estos dejan de ser reflejos para ser de carne y hueso. La atacan, intentando aprisionarla para que no pueda alejarse de ellos. La protagonista persiste en su lucha por ser totalmente y alejarse de las falsedades en las que se convirtió. En ese instante, ella se encuentra con seis personificaciones de su ego que la señalan y la juzgan. En este momento, ella logra liberarse de sus propios prejuicios y renace como un ser total.

Aceptación - amor y totalidad.

A partir de la ausencia del ego, la protagonista es capaz de aceptarse a sí misma, alcanzando un nivel elevado de amor propio, el cual es representado por un acto pasional, donde ella se entrega completamente. Esta representación es importante en la historia puesto que:

“Cuando te internas plenamente en el acto sexual, el ego desaparece, porque al llegar al culmen, al clímax, eres pura energía. La mente no puede funcionar... Si puedes profundizar en el sexo, el sexo desaparece. En eso consiste la belleza de hacer el amor, que es otra de las posibilidades de vislumbrar a Dios, como el sueño profundo pero mucho más valioso, porque en el sueño profundo se está inconsciente. En el acto del amor se está consciente pero sin la mente... Poco a poco el acto amoroso te dará

la clave para enamorarte de la existencia misma“. (Osho, 2004, pp. 9-10)

Por medio de este acto, la protagonista renuncia por completamente a su ego y a sus otros yoos, y encuentra su luz interior.

Despertar - Entrada a la consciencia

La protagonista consigue el despertar de su consciencia después de los enfrentamientos.

“We are luminous beings. We are perceivers. We are awareness. We are not objects. We have no solidity. We are boundless. The world of objects and solidity is a way of making our passage on earth convenient. It is only a description that was created to help us. We, or rather our reasons, forget that the description is only a description and thus we entrap the totality of ourselves in a vicious circle from which we rarely emerge in our lifetime... we are perceivers. The world that we perceive is an illusion. It was created by a description that was told to us since the moment we were born.” (Castañeda, 1974).

Victoriosa se convierte en un ser total, en un ser de luz, y acepta su conexión con todo lo que la rodea. Comprende que es parte del universo, y que el universo es parte de ella, lo cual le genera una sensación de infinitud, abriendo paso a las infinitas posibilidades que ahora puede recorrer al haberse desprendido de Las Aguas de Maya.

Aunque exista una estructura pensada y trabajada a partir de los conceptos, **Emptiness** se presenta como un video experimental con un tiempo narrativo en contrapunto, para hacer énfasis en que la mente no es constante ni concisa.

Los procesos de pensamiento varían; saltan pasos, a veces avanzan o retroceden en un tiempo que no se ha podido establecer. Esta historia representa la mente partiendo de la teoría del conexionismo, donde una de sus características explica que el procesamiento cognitivo de la mente trabaja en paralelo:

“Las unidades básicas del sistema nervioso son las neuronas, estas se conectan entre sí formando redes extraordinariamente complejas donde cada neurona toma una señal y sobre ella devuelve o no una señal de salida a la neurona siguiente con que se encuentra conectada. Se produce así un procesamiento paralelo, porque las diferentes neuronas reciben señales de manera simultánea, y distribuido porque el resultado del procesamiento no depende de la señal emitida por una neurona, sino de un gran conjunto de ellas.” (Raimínguez, 2009)

Es decir, rápidamente la mente procesa información de distintas fuentes o estímulos llegando a una idea o conclusión central de una experiencia. De manera inconsciente nos escondemos verdades y sucesos cruciales para no tener que lidiar ellos. También se generan bloqueos de recuerdos como método de protección, puesto que vivir en la ignorancia es mucho más sencillo que afrontar la realidad. En el momento en que decidimos dejar de huir de nosotros mismos y afrontamos la realidad, la mente empieza a correr detonando todo aquello que nos escondimos del pasado y del presente sin ningún orden preciso, ilustrando diversas conexiones entre las experiencias vividas. Es por esto que este producto, al ser una representación de los procesos mentales, no tiene una narrativa lineal.

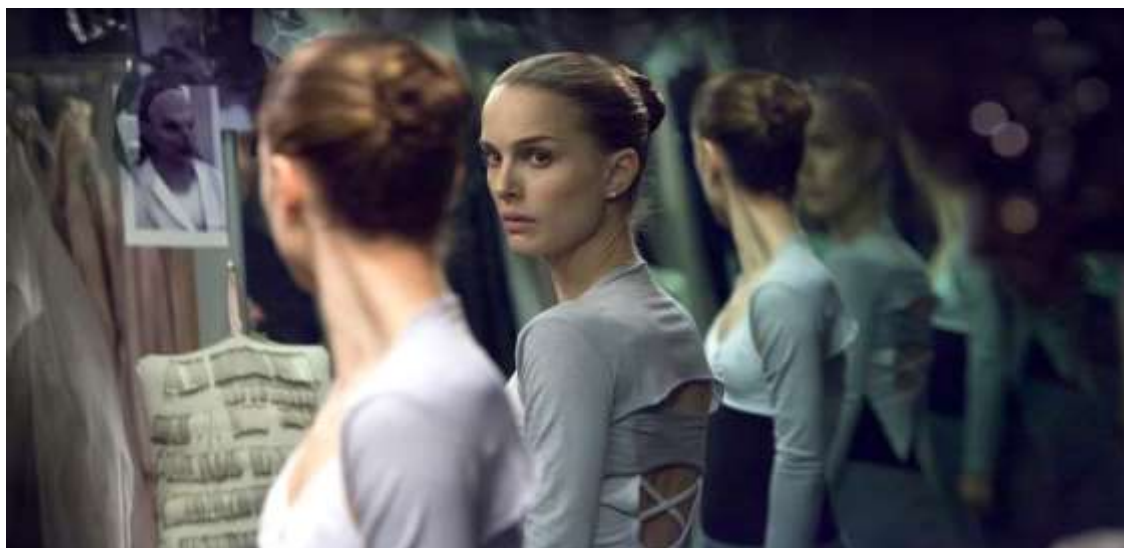
3.3. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

Los conceptos claves de la historia son la fragmentación y deformidad del ser, la luz y la oscuridad, y el sosiego. Estos giran en torno a la amplia variedad de emociones que se pueden experimentar en la vida humana, a la muerte del ego y los distintos yoés que parecen existir en uno sola persona. Sin embargo, se recalca que estos otros yoés son tan solo ilusiones causadas por la fragilidad de la mente. Los conceptos se ven reflejados en los mundos simbólicos del inconsciente que recorrerá nuestro personaje.

La fragmentación y deformidad se hacen presentes con el uso de espejos, los cuales reflejan a la protagonista, mostrándole las variaciones oscuras en las que se ha convertido. La luz y la oscuridad expresan el vacío. El bien y el mal, y la vida y la muerte, factores que acechan a la protagonista a lo largo de su odisea hacia el *Atman*. Por último, el sosiego se representa con la lentitud del mundo simbólico que detiene a la protagonista, mostrando la falsa calma que la rodea, denotando un fuerte control silencioso sobre ella. Estos se apoyan principalmente desde la fotografía y la música.

El tratamiento audiovisual del video experimental está inspirado visualmente en el arte de la fotografía y distintos formatos audiovisuales, desde el videoclip hasta el largometraje. A nivel de personajes, está apoyado en "The Black Swan". En esta película, Nina, la protagonista, está atrapada en su propio mundo. Su madre ejerce tanto control sobre ella, sobre su entorno y sobre sus decisiones en la vida que Nina no tiene un deseo propio, solo vive a través de las expectativas de su madre y de quienes la rodean. Esto le causa serios problemas de ansiedad y desarrolla distintos trastornos mentales que la llevan a la locura. No tiene conocimiento sobre ella misma porque nunca fue ni pudo convertirse en un ser completo e independiente. Esto la afecta a tal punto que no es capaz de reconocer sus acciones, es guiada por deseos ajenos y por la mentira en que se convirtió por falta de voluntad.

Esto mismo se ve reflejado en el video experimental, un agente externo suprime las posibilidades de la protagonista y ella se desconoce. Además de esto, ambas se observan en espejos que no muestran sus reflejos sino sus otras caras, lo más turbio de su persona. Sin entender cómo o por qué, ambas viven en una tragedia.



(Aronofsky, 2010)



(Aronofsky, 2010)

3.4. LINEAMIENTOS GENERALES

Fotografía:

En el primer mundo, la fotografía debe expresar el mundo de Las Aguas de Maya de manera borrosa para enfatizar que no es un mundo real ni sincero. Su luz será difusa para poder observar el comportamiento de la protagonista mientras habita en las aguas. No se ve en su totalidad, solo partes de ella. Su rostro aparece afuera del agua en pocos momentos como muestra de deseo de conocer más allá del mundo en el que está atrapada. También será importante la angulación de ciertos planos para enfatizar la inestabilidad de la mente.



(Neil Craver, 2013)



(Neil Craver, 2013)

Para este segundo mundo se utilizan como referencia dos videoclips: *Blackstar* de David Bowie y *Born This Way* de Lady Gaga. La imagen, a diferencia del primer mundo, es nítida, pero, al mismo tiempo, se juega con distintos reflejos para enfatizar la sensación de ilusión puesto que la mente no es concisa sino volátil y etérea.



(Bowie, 2015)



(Bowie, 2015)

El tratamiento del color del video no es naturalista, está más bien enfocado en dar una sensación fantásica para expresar el simbolismo de los mundos, alejándonos de lo tradicional.

El video *Born This Way* es un referente interesante respecto a la representación de los egos en el momento de encontrarse con la protagonista para juzgarla, antes de que esta sea capaz de liberarse de ellos. Son presencias sombrías que la rodean en el momento del ritual, donde los egos, sus otros yoes mueren y la protagonista renace.



(Gaga, 2011)

La utilización de planos generales es importante para hacer énfasis en el vacío y la oscuridad que rodea a la protagonista. También los planos detalles, los cuales tienen como intención generar emociones en el espectador, ya sean fuertes a causa de la sensualidad o por el hecho de contemplar un objeto importante para la narrativa. Los planos cuidados y fijos predominan en el video para darle una estética limpia al producto final, además la técnica de slow motion está presente en todo el desarrollo de la narrativa, para jugar con el concepto de que el tiempo es una ilusión. También sirve como método de contemplación de la imagen y los planos, apoyándose en el ritmo de la canción.

Arte

Los espacios de los mundos están caracterizados por su sensación de inmensidad, la cual representa la infinitud del ser, la mente, la consciencia y el universo.



(Tin-Tin, 2015)



(Anderson, s.f)

La idea es utilizar pocos elementos que tengan gran valor para la narrativa. La utilización de cristales es crucial para hacer énfasis en la fragmentación del espíritu, y, de igual manera, cómo estas fragmentaciones al unirse también muestran el brillo que caracteriza al personaje principal.

Sonido

En el video experimental el sonido es un elemento que alimenta el audiovisual con una interacción; busca generar una mayor posibilidad de sensaciones y tiene una propia forma de expresarse. En este caso hubo un proceso de composición a través de un flujo de consciencia “generalmente a partir de la trasgresión y el extrañamiento (buscar la abstracción sonora, por ejemplo), de manera que sirva de contrapunto a la imagen”. (Osorio, 2012)

Para el proyecto, se realiza una composición original y se tienen en cuenta algunos referentes musicales como la banda M83, Radiohead, Pink floyd y Gary Moore.

MOTION

Por: Ana Gutiérrez

*Feeling strange in my skin
Surrender to the motion
Escape this feeling of emptiness
And go with the flow*

*It's fast and loud in this room
Pumped up on emotions
Stay the night in the spotlight
Let yourself glow.*

It's fast and loud in this room
Pumped up on emotions
Stay the night in the spotlight
Let yourself glow.

Esta composición original cabe entre los géneros Electronic, Dream Pop, y Lo-Fi, y tiene componentes experimentales, desde sus movimientos hasta los efectos vocales. Los efectos de la voz son importantes para la narrativa del video ya que la sensación que provocan es la de estar debajo del agua o en un lugar con mucho eco, haciendo así referencia tanto al mundo simbólico de Las aguas de Maya, como a la mente de la protagonista. Al igual que el producto, también se caracteriza por no ser completamente nítida, ni la letra completamente entendible, lo cual aporta a la intención oculta de la historia que se decidió trabajar desde dirección.

Por otro lado, la letra de la composición también hace referencia al camino que emprende la protagonista. El primer verso hace referencia al primer encuentro que tiene la protagonista con ella misma al no reconocerse, al reconocer el vacío en el que vive y el vacío que lleva por dentro. La frase "*with the flow*" hace referencia al tagline del proyecto: *No evadas la realidad; ríndete ante tu propia naturaleza*. Habla también de que la protagonista debe dejar fluir la transición que está viviendo y seguir el llamado de su interior. Desde la narración, cuenta los momentos que la protagonista vive en el agua, antes de entrar a su cabeza.

El segundo verso de la canción representa lo que la protagonista vive introspectivamente. Encontrarse con sus egos, reconocer su deformación, y aceptarse a sí misma tal y como es, causa una ola de emociones que acompañan su travesía. La última frase "*Let yourself glow.*" Juega con el final de la historia, cuando la protagonista deja la oscuridad de lado y se convierte en luz.

La canción 'motion' guiará las emociones del video, de la misma manera, marcará los cortes de edición para darle más armonía y ritmo al video experimental. Se maneja únicamente música no diegética ya que en ningún momento se ve la fuente de la cual proviene, de esta manera se resalta el carácter poético y expresivo del audiovisual.

Montaje

Teniendo en cuenta que el experimental no sigue una línea narrativa, la idea es imponer un lenguaje propio a través de diferentes elementos como la distorsión, el slow motion, yuxtaposiciones y transiciones de distintas opacidades, entre otros. Lo anterior con el fin de generar diferentes sensaciones y apreciaciones por parte del espectador. La edición del producto se dividirá en tres partes: montaje, efectos especiales y colorización.

El montaje y esqueleto del video se construye a partir del ritmo de la canción. Como se dijo anteriormente, las distintas escenas no siguen una narración lineal, es decir, la historia no se dará a entender, sino se abrirá paso a la interpretación del espectador. La intención del mismo será encarnar los distintos procesos mentales que pueden ocurrir en este tipo de experiencias, dado que al descubrirnos a nosotros mismos no caminamos en línea recta, más bien vamos entendiendo poco a poco, desde distintas perspectivas (ya sean claras o confusas), en distintos tiempos y espacios lo que significa nuestra existencia.

Se distorsiona la imagen en diferentes momentos, para hacer un énfasis en la pérdida y en la debilidad que tiene el ser ya que principalmente lo que se quiere mostrar es la fragmentación del espíritu y la fragilidad que se tiene ante el espejo. Igualmente, se utiliza esta herramienta en la representación de los egos en su reflejo, para hacer una clara diferenciación de la realidad.

Por último se coloriza y finaliza el video de acuerdo a la propuesta inicial de dirección y fotografía. En las que en uno de los sets (Las Aguas de Maya), se quiere transmitir un ambiente de soledad, de falsedades, un mundo de conformismo, de aprisionamiento interno que no deja fluir el ser, por esta razón

se maneja un color frío con pequeños contrastes del color opuesto. Y en el otro set (Arenas de Chronos), es un ambiente de reflejos y espejismos donde se resalta más la lucha interior y la abolición de las deformidades de su ser, por eso se manejan distintos colores que evocan sensaciones de fantasía buscando así una distorsión y diferenciación mayor de la realidad.

Personajes

Protagonista:

Una joven de 17 años, de cabellos largos y hermoso rostro. Está caracterizada por tener una mirada penetrante. Sin embargo, es dulce y delicada, con destellos de inocencia en su mirada. Tiene un andar dócil. Es muy curiosa y le apasiona el conocimiento. Una joven decidida, y aunque un poco ingenua, posee gran ímpetu para lograr lo que se propone.

Antagonista: El Ego

Se presentan seis yoes en el video. Estos son representaciones falsas de la protagonista. Todos representan lo mismo, el ego de la protagonista, que es quien no la deja avanzar hacia el despertar de su consciencia. Son las trampas y obstáculos que debe derrocar para lograr su cometido. Es el origen de los problemas de la protagonista, y quién la hizo estar en un estado de adormecimiento en Las Aguas de Maya. Porque no es solo su alrededor una ilusión. Al vivir en un mundo de falsedades, pronto se convierte en esas falsedades, lo cual no deja espacio para su verdadero ser, sino que la hace saltar entre varios. Este representa el odio, los conflictos, los celos, la depresión, pero más que nada, el miedo.

“El ego es justo lo contrario de tu verdadero ser. El ego no eres tú, sino el engaño creado por la sociedad para que te entretengas con esa baratija y no te plantees preguntas sobre lo verdadero.... Tiene toda clase de deseos y ambiciones, y quiere estar siempre por encima de todo. Ese ego se aprovecha de ti y no permite ni que vislumbres tu autentico ser, cuando tu vida está precisamente ahí, en la autenticidad. (Osho, 2004, p. 4)

El ego la impulsa a ser algo que no es para complacer al mundo que la rodea, y la protagonista, a causa de su inconsciencia y su voluntad, se encuentra encerrada en ese delirio de ilusiones que no la construyen, sino todo lo contrario, la destruyen mientras le quitan el brillo natural que lleva por dentro.

EMPTINESS

Written by

María Alejandra Amaya Cález

Chía, 2016

INT / EXT - AGUAS DE MAYA - ATEMPORAL

Una JOVEN (17 años) está flotando boca arriba en la superficie de aguas calmas. Se divisa un horizonte de niebla. Encima de ella hay un destello de luz que delimita su silueta y de sus prendas resplandecen pequeñas luces. Su piel refleja las sombras de los reflejos de la luz que atraviesan el agua Y su cabello flota en distintas direcciones. Se sumerge en las profundidades, las recorre y luego vuelve a salir a la superficie.

INT - ARENAS DE CHRONOS - ATEMPORAL

Encuentro - Ella y sus Yoes

La JOVEN se encuentra de pie en un espacio infinito oscuro al frente de un espejo. Ella contempla su deformación causada por su ego a través del espejo. Su cuerpo se estira y se retrae, y su rostro tiene múltiples capas, mostrando sus máscaras. Su reflejo la mira con desprecio.

Ritual - Muerte y renacer.

La JOVEN está en el centro del espacio. Una luz cenital la cubre, creando un círculo a su alrededor. Detrás de ella están sus 6 egos personificados. Ya no son reflejos de su ser sino entes de carne y hueso sombríos y hostiles, todos representados por ella misma. La acechan observándola desde la distancia, haciendo una media luna que la rodea. La JOVEN une sus dos manos, formando un triángulo, cubriendo su plexo solar y después su corazón. Sus manos se unen, y suben de manera curvilínea hasta que sus brazos se estiran por completo. Sus egos la señalan lentamente juzgándola, y ella deja caer sus brazos.

Las manos y brazos de sus egos la abrazan desde atrás hacia adelante. Recorren lentamente su cuerpo aprisionándola. Las manos la acosan. Jalen de su cabello y deforman su rostro. Ella permite que la invadan aunque le duela. Cierra sus ojos para dejarse llevar. Se concentra mientras dedos recorren su cara. El tiempo se detiene. Ella abre sus ojos y los dedos huyen rápidamente de su rostro. Aquellos brazos ya no están, ni los egos que la acechaban. En sus ojos se ve el reflejo de pequeñas luces de colores.

La JOVEN está nuevamente sola en la mitad del espacio. Ahora en la arena se ven caminos de colores que nacen en el centro, debajo de sus pies, y se extienden generando infinitos puntos de fuga. Caminos y posibilidades que puede recorrer.

Aceptación - Amor y totalidad:

La JOVEN se encuentra con ella misma y se entrega al amor propio por medio de un acto pasional. Recorre su cuerpo, acaricia su espalda, se toca la boca, besa su muñeca, y se estremece de placer, hasta llegar al clímax para convertirse en energía.

Despertar - Entrada a la consciencia:

La joven está en la mitad de un espacio infinito oscuro, recostada en la arena. Desde arriba pequeñas luces giran encima de ella generando una espiral a su alrededor. Al principio son pocas luces de baja intensidad. Las luces recorren su rostro y su cuerpo mientras ella entra en un trance hipnótico. Su cuerpo brilla reflejando la luz de su interior.

3.6. STORYBOARD

Emptiness	Secuencia		Escena	1
	Lugar	Piscina	Página	1



Plano general. La protagonista flota.



Plano medio general. La protagonista flota.



Plano medio. La protagonista flota y su cabello se mueve.



Plano detalle. Cabello flotando.



Plano medio espalda. El cabello se aleja de la cámara.



Plano medio. La protagonista está completamente sumergida.

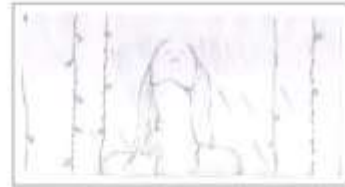
Emptiness	Secuencia		Escena	1, 2
	Lugar	Piscina y estudio de televisión	Página	2



Plano general espalda. La protagonista flota y mueve sus brazos.



Plano general. La protagonista se sumerge en posición fetal.



Plano medio. Movimiento sutil de la cámara alrededor de la protagonista y las luces.



Plano detalle. Una mano cubren la



Plano medio. Manos rozan la espalda



Plano detalle. Primer primerísimo plano

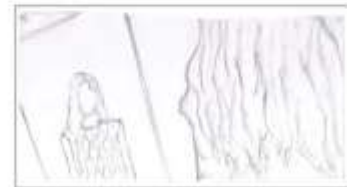
Emptiness	Secuencia		Escena	3,4
	Lugar	Estudio de televisión	Página	3



Plano detalle. La protagonista besa sutilmente su muñeca.



Primer primerísimo plano. La protagonista Pasa sus dedos por sus labios y los besa.



Plano medio. Vemos la espalda de la protagonista y su reflejo deformarse en el espejo.



Plano medio. Vemos el reflejo de la protagonista.



Plano general. La protagonista danza mientras sus egos la señalan.



Plano medio. Varias manos arañan y halan la ropa de la protagonista.

Emptiness	Secuencia		Escena	5,6
	Lugar	Estudio de televisión	Página	4



Plano medio perfil. Manos halan y tocan el cuerpo de la protagonista.



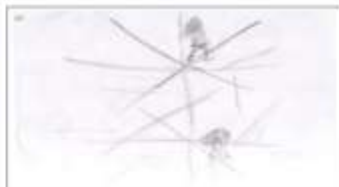
Plano medio. Las manos halan y enredan el cabello de la protagonista.



Plano busto. Las manos cada vez atacan más a la protagonista.



Primer plano. Vemos como las manos arañan y deforman su rostro.



Plano cenital. La protagonista danza alrededor de líneas color neón.



Plano cenital. Luces de colores danzan sobre la protagonista mientras la cámara hace un zoom out.

Emptiness	Lugar	Estudio de televisión	Página	5
-----------	-------	-----------------------	--------	---



Plano medio picado. La cámara recorre el rostro de la protagonista.



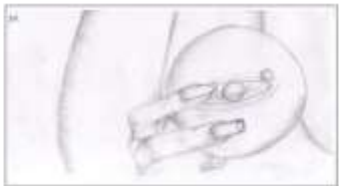
Primer primerísimo plano. La cámara recorre los brillos en el rostro de la protagonista.



Plano medio. La protagonista danza con sus manos, mientras mueve un universo de cristal.



Primer plano. El universo de cristal gira.



Plano detalle. La protagonista mueve y hace girar la bola de cristal.



Plano general. La protagonista hace danzar la bola de cristal con sus manos.

4. PROPUESTA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

Angie Muñoz Soriano

4.1. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Sony PXW-FS7 4K

Objetivos 28-135MM F/4 - 16MM F/2.8

Aspect Ratio 16:9

4.2. CONSTRUCCIÓN VISUAL DE LA HISTORIA

En el video experimental ***Emptiness*** la fotografía es protagonista dentro de la narrativa, la cámara juega un papel contemplativo y lo que se busca es crear metáforas a través de la luz, los contrastes, las técnicas de iluminación, la nitidez de la imagen y los valores de plano.

Para crear los mundos utópicos de ***Emptiness*** se toma como referencia el trabajo de algunos artistas visuales y cinematográficos, algunos de ellos son: la artista japonesa Yayoi Kusama con su obra “obsesión infinita”, la artista y músico Björk, la fotógrafa Mallory Morrison, y David Bowie.

Emptiness se presenta como un juego y un recorrido por los distintos estados de la mente y la consciencia, lo cuales nos lleva a desarrollar distintos espacios y mundos simbólicos que representan cada estado. El primero es un mundo utópico donde predomina el conformismo y la distorsión de la realidad. La luz juega un papel fundamental, principalmente predomina el contraste de colores y la poca nitidez en la imagen, nos encontramos con una iluminación softlight en clave high key, ya que las sombras no están tan marcadas. Además de esto, la imagen es cada vez más nítida, esto con el fin de crear una metáfora con la luz que refleja el arco de transformación del personaje cuando se da cuenta que está sumergida en un mundo lleno de conformismo, banalidades y su lucha interior por salir de este.

La poca nitidez en la imagen hace alusión a la distorsión de la realidad y la falta de armonía que existe en este espacio.



(Milk box, 2014)



(Mallory Morrison, 2014)

El otro mundo se presenta como un cuarto de luces practicals, un juego de reflejos y luces donde el personaje se enfrenta consigo misma para descubrir el verdadero estado de su alma, en este espacio la técnica de iluminación es low key o clave baja, con el fin de lograr generar un ambiente de soledad, melancólico y algo dramático al reforzar las sombras para los egos, e intensificar las pequeñas luces. En este espacio las luces practicals refuerzan junto con la teoría del color los distintos estados de la mente que recorre el personaje a través de su descubrimiento propio.



(Yayoi Kusama, 2013)



(Björk, 2012)

La composición de la imagen en el primer mundo, el mundo acuático, es una composición un poco sucia para enfatizar la cuadrícula y el conformismo que se vive allí, asimismo, cuando la protagonista comienza su lucha por salir, la composición de la imagen se torna un poco más difusa, se usan elementos distractores como muchas burbujas en el agua y se juega con reflejos y *flares* de las luces que distorsionan y juegan con los colores y los objetos en la imagen.

Otro de los espacios es un espacio lleno de arena y luces donde la protagonista está recostada en el suelo con luces girando sobre ella. Aquí la composición es limpia, sutil; las luces giran sobre su cuerpo cubierto de brillos para hacer énfasis en su renacimiento, su luz interior que la hace brillar.

Además de esto, se busca crear efectos lo más análogamente posible, efectos de transición, de disolvencia, *flares*, entre otros, que normalmente se harían en post producción. Esto, con el fin de explorar nuevas técnicas y afrontar nuevos retos desde la fotografía.



(Björk, 2004)



(Mallory Morrison, 2014)

4.3. EMPLAZAMIENTO DE LA CÁMARA

Lo que se busca es enriquecer visualmente el experimental y lograr que la historia se cuente desde los ojos internos y externos del personaje, la cámara se acomoda a las demandas de sus movimientos, juega con la mente del personaje y del público, sumergiéndolo en todos los estados de la mente de la protagonista, la cámara hace movimientos suaves y sutiles, pero también son fuertes y bruscos cuando el estado de la mente lo requiere, esto con el fin de hacer un poco más palpables y visibles las sensaciones. De esta manera, también se aporta al ritmo del experimental.

4.4. COMPOSICIÓN DE LA TOMA

La composición de los planos se adecúa a cada espacio y estado de la mente de la protagonista. Al principio es una composición un poco difusa, la imagen no es muy nítida y los movimientos del agua hace que sea un poco sucia, pero nuevamente comienza a cambiar de acuerdo a la transformación del personaje, la composición varía y busca objetos con los cuales se pueda crear tensión, ya sea a partir de líneas o cualquier objeto externo y de esta manera generar puntos de fuga para enfatizar en acciones específicas y esenciales para el audiovisual. Se usan planos picados, contrapicados y cenitales para introducir al espectador dentro de la mente de la protagonista, se usan planos contrapicados cuando ella se enfrenta a sus miedos y a su batalla interna, y planos picado cuando la protagonista finalmente logra salir de su mundo simbólico y opresivo.

4.5. TAMAÑO DE LA TOMA

1920 x 1080 24p y 160p

4.6. RELACIÓN DE ASPECTO

16:9

4.7. MOVIMIENTO DE LA CÁMARA

Como ya se mencionó anteriormente, los movimientos de la cámara se adecuan a la emoción o el estado de la mente por el que se esté atravesando, la cámara no solo actúa como una cámara contemplativa sino que además es una cámara participativa que intenta transmitir, por medio de los movimientos, ya sean sutiles y suaves o fuertes y bruscos, el sentimiento o el momento por el que está atravesando la protagonista.

Cámara Slow motion: Se usa este recurso para armonizar el ritmo del video experimental, y de la misma manera para introducir al público la fluidez y naturalidad con la que se realiza cada movimiento del cuerpo que es esencial y recrea metáforas de las emociones del personaje con respecto a su lucha interior.

4.8. VALORES DE PLANO

Los valores de los planos se hacen de tal forma que sean narrativos y que enriquezcan las metáforas visuales que se busca mostrar durante todo el audiovisual, las cuales reforzarán la personalidad y la lucha de la protagonista por abolir la deformidad de su ser.

Planos Generales: Se usan planos generales para resaltar la soledad, la lucha individual y el vacío interior de la protagonista.



(Lucie Drlikova, 2016)



(Yayoi Kusama, 2013)

Planos Medios: Se hace uso de los planos medios para mostrar las distintas expresiones y lenguaje corporal del personaje.



(Vladislav Spivak, 2013)



(Björk, 2013)

Planos Detalle: Se hacen planos detalles de distintas partes del cuerpo, especialmente en el encuentro pasional de la protagonista donde se acerca al espectador a la metáfora de un acto sexual.



(Darren Aronofsky, 2000)



(Darren Aronofsky, 2000)



(Vivien J-Dora-2014)

Primeros Planos: Se usarán primeros planos para enfatizar en gestos y expresiones claves de la protagonista.



(Björk, 2012)

Sin embargo, los planos varían constantemente en su angulación, se hacen planos caídos, planos con líneas de tensión muy marcadas, esto para introducirnos en el juego de la infinitud de la mente donde todo es etéreo y nada es completamente equilibrado, por esta razón, se rompe un poco con la ley de los tres tercios y leyes de composición básica, para experimentar al mismo tiempo con el lenguaje audiovisual.

4.9. PERSPECTIVA

El experimental maneja una perspectiva que ayuda a la narrativa del mismo, teniendo en cuenta esto, la perspectiva cambia dependiendo de la intención y lo que se quiere mostrar.

Se usa un objetivo gran angular para los planos generales donde se resalta la soledad y el tipo de interacción que tiene la protagonista con su entorno y con ella misma. Un lente macro será de gran importancia para capturar los detalles de la piel y de las venas y de la misma manera acciones y objetos relevantes para la narrativa. Se usan cristales que distorsionan la imagen junto con los reflejos y *flares* provocados por las luces. Esto, para enfatizar en la ruptura de su mente y el salto por sus diferentes estados.

4.10. TOMAS ESPECIALES

El experimental está cargado de retos para la fotografía, hay tomas bajo el agua en slow motion, tomas gran angulares para que la protagonista se sienta como un pequeño punto en medio del inmenso universo, lo cual implica un mayor reto tanto para la iluminación como para los tiros de cámara.

4.11. DESARROLLO DE LA ILUMINACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

El ambiente que se quiere mostrar está dividido por los mundos en los cuales se desarrolla la historia, al principio se quiere transmitir un ambiente de soledad, de monotonía, de falsedades, un mundo de conformismo, de aprisionamiento interno que no deja fluir el ser, por esta razón, se maneja un color frío con pequeños contrastes del color opuesto. Además de esto, el agua y el slow motion alteran la percepción tradicional que se tiene del espacio, el tiempo y el movimiento.



(Mallory Morrison, 2014)

Por otro lado, el ambiente que se quiere comunicar fuera del agua es un ambiente de reflejos y espejismos donde predomina la ignorancia pero es donde se resalta más la lucha interior, el reconocimiento y la abolición de las deformidades del ser, por eso se manejan colores fuertes, saturación y contrastes marcados.



(David Bowie, 2015)

4.11.1. TONOS DE ILUMINACIÓN

La propuesta de iluminación en el mundo acuático y el tono de iluminación que se quiere generar, es una sensación fría, de soledad y monotonía, un lugar oscuro en el que ella está atrapada, por eso se refuerzan un poco las sombras, los contrastes de colores y se usan luces fuertes. Pero, a medida que crece el personaje la luz cambia para convertirse en lo opuesto. En los mundos fuera del agua se tiene una iluminación en low key pero muy marcada, un claro oscuro bien definido, una tonalidad un poco fría pero con mucho contraste en sus colores los cuales cambian dependiendo de la emoción que se quiera transmitir.

4.11.2. TIPO DE CONTRASTE

Se maneja un contraste un poco alto, para dar en la imagen la sensación de sombras fuertes y duras que se refuerzan con el tipo de iluminación que se maneja. Asimismo esto ayuda a generar el ambiente de soledad, melancolía y vacío constante. Sin embargo, hay ciertos planos donde el contraste no es tan marcado y la imagen se siente más soft, especialmente, en algunas tomas bajo el agua, y otras, donde se quiere transmitir la sensación de transición entre estados de la mente.

4.11.3. TIPO DE ILUMINACIÓN Y SOMBRAS

El video experimental tiene una iluminación en técnica low key y hardlight, es decir, se usan sombras fuertes e intensas y hay algunas zonas de luz muy contrastadas, se usan luces direccionadas y puntuales. Pero, por otro lado, en algunas ocasiones la luz varía, haciéndose más protagonista y difusa, no siempre está justificada, proviene de cualquier lugar para darle un poco más de libertad al juego de colores y prismas que se creará con los espejos, los cristales y el agua.

5. PROPUESTA DIRECCIÓN DE ARTE

Angie Franco Borda

La protagonista tiene el fin de explorar los distintos estados de la mente y de esa manera lograr despertar su consciencia, pues como se propone desde dirección lo que se busca es anular el “Yo”. Esto lo realiza mediante el recorrido interior que hace a través de Las Arenas de Chronos, y poder escapar también de Las Aguas de Maya. Como el recorrido de este mundo es simbólico y representa los distintos espacios de la mente, se caracteriza por espacios vacíos que pretenden simular la sensación de estar atrapado en la mente. Al ser esta historia una tragedia de sublimación, en la cual, la protagonista logra derrocar lo que se supone es su realidad. Se van a representar dos mundos simbólicos: uno representa la realidad y el otro representa la mente de la protagonista.

Existen entonces dos personajes; la protagonista y la antagonista, quien va a ser representada por ella misma a través de sus egos, sus “yo”. Desde dirección de arte, se caracteriza a la protagonista por tener brillo en su interior, el cual se refleja en su exterior. Ella no permite que quienes buscan manipular su ser, la sometan. Tiene el ímpetu de seguir en la batalla, sin importar lo que suceda con tal de despertar su consciencia. Representa la luz, la curiosidad, la inocencia y el amor.

Por otro lado, sus egos son las máscaras que ella utiliza para mostrarse al mundo, cubren su verdadera esencia y aprisionan su brillo, no permiten que sea un ser de luz propia. Estos representan lo oscuro de su ser, la mentira, la hipocresía, su narcisismo, y su deformación. Como se menciona en la propuesta de dirección, los conceptos claves son la deformación y la fragmentación del ser, además de la luz y la oscuridad, quienes van a jugar un rol muy importante en este video experimental. Puesto que lo que se busca a partir de dirección es mostrar el contraste.

A partir de esto, se crea el conflicto de **Emptiness**, cuya protagonista principal nos hará entrar a su cabeza y nos hará ver el mundo según su perspectiva y constante lucha por salir de ese mundo frío y conformista que nos rodea a todos, resumiéndolo así en la lucha entre la luz y la oscuridad.

5.1 ESCENOGRAFÍA Y AMBIENTACIÓN

La protagonista recorre dos dimensiones diferentes en su mente para poder llegar a su despertar. Estos espacios son Las Arenas de Chronos y Las Aguas de Maya. Las Aguas de Maya es el espacio que representa simbólicamente la burbuja en la que se encuentra ella. Esta burbuja contiene todas aquellas ideologías, identidades y cualidades que son impuestas por terceros, todo aquello que creemos que es verdad, que nos identifica, lo que es ser "Yo".

Por otro lado, también nos muestra quién es ella antes de querer descubrir su ser y dejar salir su esencia, un individuo a la deriva, que divaga sin propósito. Solo flota porque es lo que el mundo que la rodea le exige.

Las Aguas de Maya tienen como función mantener a la protagonista en estado de inconsciencia, que ella no sepa diferenciar la realidad de la ilusión. Ella en este espacio no avanza ni retrocede puesto que no siente la necesidad de hacerlo, puesto que está inconsciente constantemente. Ante cualquier intento de escape, estas aguas la hunden y no permiten que salga de ellas. Pero, ella no es una mujer sumisa que hace lo que le digan, ella lucha por salir de ese mundo simbólico y de esa forma enfrentarse a la realidad, a pesar de no saber a qué se podría enfrentar al momento de salir de esa burbuja. Es ahí cuando se encuentra con el segundo mundo, Las Arenas de Chronos.

Las Arenas de Chronos se dividen en distintos espacios por los cuales la protagonista cruza para poder llegar a la luz y de esa forma libera su ser. Durante el recorrido reconoce y acepta el vacío en el que vive su mente, se reconoce como sus yoos falsos mediante un espejo, el cual no muestra quién es verdaderamente, mas muestra una fragmentación, la deformación en la que se

convirtió a causa de su entorno. Luego se enfrenta con ellos materializados, ya que dejan de ser reflejos y pasan a ser de carne y hueso, ya no solo distorsionan su imagen sino que toman parte de ella, se vuelven entes materiales, la pueden coger, la estremecen y aprisionan. En este momento ella renuncia a sus egos y se separa de esa concepción que tenía sobre ella misma, para ser totalmente.

Posteriormente renuncia a aquello que no es y se ama tal cual es mediante un acto pasional. Así logra salir de ese estado inconsciente y logra encontrar la luz. La ambientación de este último son unas luces LED y una esfera de cristal con un mundo en su interior, esto es con el fin de poder ilustrar todos los caminos que puede recorrer y la esfera representa al universo, y la forma como ella hace parte del universo y el universo hace parte de ella. Todo el recorrido está caracterizado por un espacio oscuro, donde solo se divisa la arena en el suelo.

De acuerdo a esto, se usan referentes como videoclips y pinturas que mejor representan la escenografía y ambientación de **Emptiness**. Los videoclips que son más afines a la propuesta del video son: “Blackstar”, (Bowie, 2016), “Freak”, (Rey, 2016), (Timberlake, 2013), y los artistas: (Squidsoup, 2013) y (Xi Pan, 2008).

Arenas de Chronos (Ritual)

La protagonista es rodeada por todos sus falsos Yoes, para esta escena usa como referencia el videoclip “Blackstar”, (Bowie, 2015).



(Bowie, 2015)

La propuesta es reforzar con el vacío y la oscuridad, los sentimientos que reinan en la protagonista al no ser un ser consciente, dando una sensación turbia y sombría; una metáfora ante lo desconocido. Simboliza también su ignorancia respecto a sí misma y a su esencia. Y de igual modo, expresa la profundidad de la mente y su infinitud.

La arena pretende encarnar el desierto, paisaje que expresa distintas metáforas a la mente del hombre. “Al principio la mente se siente desconcertada. El viento modifica todo lo que no es él mismo. Todo fluye y cambia de forma, enmascarado una inmutable monotonía de arena.” (Mayrata, 2014). En el desierto podemos contemplar las estrellas y las maravillas del universo; no importa a donde miremos, el horizonte siempre será distinto, y existen infinitas posibilidades de tomar cualquier rumbo. Expone la infinitud de la mente, al igual que el vacío y la oscuridad que rodea a la protagonista, y hace referencia a los distintos estados caóticos y calmos que atraviesa para encontrarse a sí misma. Por otro lado, es otra forma de referenciar la conexión universal; siendo todo desierto y arena, hechos de lo mismo, cambiantes e infinitos, haciendo parte de lo que nos rodea, y lo que nos rodea siendo parte de nosotros.

Arenas de Chronos (Aceptación - amor propio y muerte del ego)

Se crea un cuarto de cortinas de luces con el fin de crear ambiente un tanto erótico y representar el amor propio y por medio de ese amor renuncia a todos sus egos. Se utiliza como referencia la exposición de Squidsoup. La protagonista va a encontrar en el espacio, un momento propio, que puede sentir como de ella, por primera vez está sintiendo y viviendo sucesos diferentes, que la hacen reencontrarse con ella misma, amarse por la persona que es, amar a sus ser, crea un ambiente cálido, único, propio. Y de esta manera renuncia a sus egos y con ello, todo lo que le impusieron en esa burbuja en la que se encontraba inmersa.



(Squidsoup, 2013)

Arenas de Chronos (Encuentro - ella y sus “Yo” en el espejo)

Cuando se da el encuentro de ella y sus yo es se usa como referencia el videoclip “Mirrors”, (Timberlake, 2013). Lo que se ve reflejado en el espejo no es lo que ella representa, es un ser falso. Es una distorsión de ese mundo, fragmentado e idealizado. Los seres que allí se reflejan no son reales pues son sus egos, las identidades impuestas por terceros, quieren destruir su identidad, sus yo es quieren confundir lo que hay en su mente, ella debe luchar y lograr enfrentar quién es ella realmente.



(Timberlake, 2013)

Arenas de Chronos (Espiral – Despertar de la consciencia)



(Bowie, 2015)

Volvemos a hacer referencia al videoclip “Blackstar”, (Bowie, 2015). La protagonista ya renuncia a todos sus egos, logra entrar en un estado de consciencia, ya no tiene sombras de lo que la sociedad de la impuesto y puede escoger su propio camino. Es aquí cuando la protagonista logra brillar con más fuerza, da paso a su luz interior, logrando ser universal.

En este momento, se pueden apreciar en el suelo líneas de luces de distintos colores que representan todos los caminos que puede seguir, y las oportunidades y el conocimiento que puede encontrar en cualquiera de ellas. Representan la libertad de su mente, y sus nuevas posibilidades ahora que ha despertado su consciencia. Para esto, se utiliza como referente estético la película “Tron” (Lisberger, 1982)



(Lisberger, 1982)

(Tomizu, 2016)

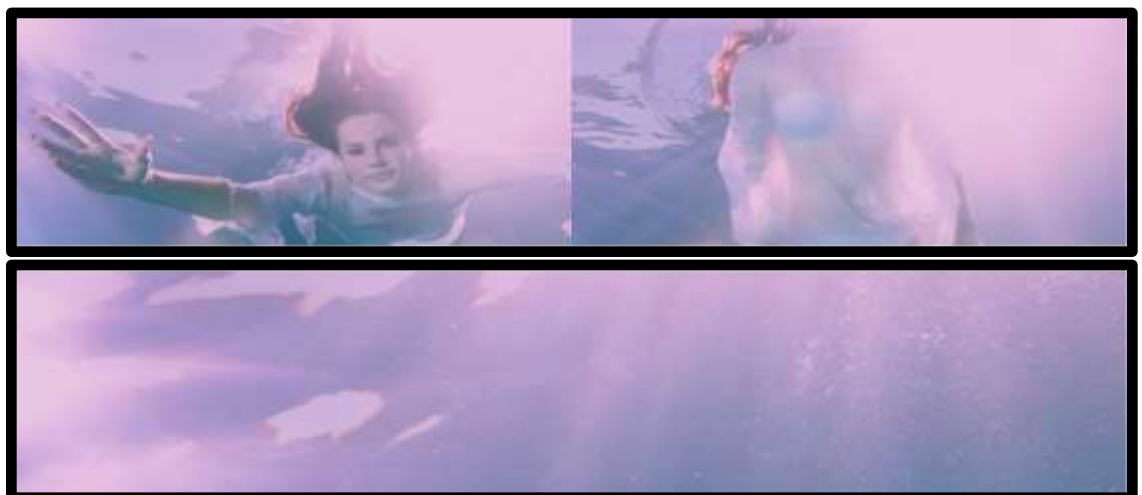
Un elemento importante que se utiliza para centrar la relación entre la protagonista y el todo, y el concepto del universo y su conexión, es una esfera de cristal que contiene el universo, la cual es sostenida por la protagonista en sus manos.

Las Aguas de Maya

Las Aguas de Maya representan la burbuja en la que vive la protagonista. Esta expone la infinidad, la quietud, el divagar de la protagonista. También es el tiempo y el espacio en que el ser de la protagonista aún no es libre, la verdad proviene de un tercero, no de su interior, entonces flota aprisionada por este mundo impositivo que creó su identidad y su ideología. Aún no se tiene consciencia de su propio ser. Es una metáfora que expresa como la protagonista está sumergida en este mundo no natural, inmóvil, flotando sin propósito.

Sin embargo, nada a través de las aguas, buscando la forma de salir de él para poder llegar a la luz. Ella no logra diferenciar la realidad de la manipulación, pues constantemente está en un estado de adormecimiento, estas aguas están diseñadas con un mecanismo de defensa para que, ante cualquier intento de escape, reaccionen y no permiten que la protagonista logre desprenderse y lograr encontrar su ser su propio yo.

Para este espacio se usa como referente estético el videoclip “Freak”, (Rey, 2016),



(Del Rey, 2016)

5.2 VESTUARIO

El departamento de arte se basa en cintas cinematográficas cuyos vestuarios tengan pedrería en la mayor parte de estos, esto con el fin de reflejar brillos y así poder utilizarlos como referentes para la protagonista y su trayecto. Pues se quiere representar un brillo constante, no se pretende visibilizar a un ser sin luz propia, y opaco. El vestuario debe representar la luz en cada espacio sombrío por el que debe pasar la protagonista, su vestuario pretende ilustrar su forma de ser, lo que ella realmente es.

Se utilizan como referencias tres películas norteamericanas y un desnudo artístico, las películas son: "Titanic" (Cameron, 1997), "The Great Gatsby", (Luhrmann, 2013) y "Burlesque" (Antin, 2010) y el desnudo artístico, "Floating Nude" (Xi Pan, 2008).



"Titanic" (Cameron, 1997)





"The Great Gatsby", (Luhmann, 2013)



"Burlesque" (Antin, 2010)





"Burlesque" (Antin, 2010)



(Xi Pan, 2008)

Protagonista

La protagonista tendrá seis vestuarios y un desnudo. Los vestuarios cambian dependiendo de los estados de la mente que atraviesa la protagonista. Estos están llenos de destellos, escarcha y cristales que representan la belleza y el brillo interior de la protagonista. Son prendas extravagantes y llamativas. Pues se quiere representar un brillo constante, no se pretende visibilizar a un ser sin luz propia, y opaco. El vestuario debe representar la luz en cada espacio sombrío por el que debe pasar la protagonista, su vestuario pretende ilustrar su forma de ser, lo que ella realmente es.

Antagonista - Egos

Al ser seres turbios, se busca la apariencia de algo sombrío y oscuro en representación a los señalamientos, y juicios hacia nuestro propio ser. Sin embargo, los egos también hacen parte de la protagonista, representan sus máscaras, que también brillan, pero de una manera muy tenue, puesto que no muestran quién es ella en realidad. Por esto, estos personajes también usan prendas con brillos.

Aunque su participación es constante en cada una de las etapas por las cuales tienes que pasar la protagonista para que logre liberarse de ese mundo que la aprisiona y no la deja ser quien realmente es. Estos antagonistas representan todo aquello que le imponen en ese mundo, son las identidades falsas, son representaciones distorsionadas, son seres oscuros que brillan en medio de la luz que ella lleva en su ser.

Solo tienen un vestuario: un vestido oscuro con pedrería pequeña. Este no será tan llamativo como los vestuarios de la protagonista para lograr una diferenciación entre el brillo que tiene ella, sin la presencia de sus egos.

Para el vestuario de este personaje, también nos basamos de los referentes anteriormente mencionados. "The Great Gatsby", (Luhmann, 2013), "Titanic" (Cameron, 1997) y "Burlesque", (Antin, 2010).

5.3 MAQUILLAJE

Protagonista

Nuestra protagonista lleva maquillaje natural en algunas escenas, puesto que no se busca que sus facciones se maquen y se cree otra perspectiva de ella. Se busca que se vea tan limpia como sea posible, limpia de las manipulaciones de la sociedad.

En la escena de Las Arenas de Chronos, cuando el espiral se encuentre sobre ella, se escoge un maquillaje más brillante, más elaborado, cubriéndola de escarcha, y con figuras brillantes en forma de estrella, esto con el fin de resaltar que logra trascender del mundo oscuro y manipulable en el que se encontraba, una vez logra salir de él, puede ser quien ella realmente es, un ser único y lleno de luz propia, un ser limpio de toda manipulación.

El referente más claro que tenemos es de "Real and True", (Future., Cyrus. M, 2013) con colores metalizados que dan brillo gracias a la iluminación. A continuación los referentes visuales del videoclip.



Resultado final – Maquillaje



Antagonista - Egos

La actriz secundaria es una actriz natural, por ende no se usa ninguna clase de maquillaje. No se busca manipular la imagen de los egos por medio de maquillaje, pues se aspecto se basa desde la iluminación que se le da a cada ego para poder mostrar el aspecto turbio de cada uno de ellos. Dependiendo del momento en que se encuentre, cada ego tendrá una iluminación diferente con el fin que se logre ilustrar el ser oscuro que representa, la falsa representación del ser en la protagonista. Los egos son la perfecta representación de lo que ella no es y por ende rechaza de cualquier forma posible.

5.4 FIGURINES

Actriz protagonista





Actriz secundaria



5.5 PEINADO

Se manejó un peinado natural para ambos personajes, por la estética que se planteó desde dirección. Un cabello suelto y rebelde. No deben llevar nada elaborado, puesto que se quiere reflejar por parte de la protagonista su sencillez, y sobre todo reflejar el alma pura, lo que ella representa, un ser no contaminado por la sociedad y el dominio de otros. Y la protagonista secundaria (egos), siendo las máscaras de la protagonista, también lleva sus cabellos sueltos, para hacer énfasis en que es ella misma.

5.6 RESULTADO FINAL

Actriz protagonista





Actriz antagonica: Egos



6. PROPUESTA DE PRODUCCIÓN

Jessica Lozano Vargas

6.1. PRE-PRODUCCIÓN

Para llevar a cabo la propuesta de realización del video experimental **Emptiness** se cumplen con las siguientes necesidades según el desglose de guión:

ESC.	EXT. / INT.	D / N	LOCACIÓN / DECORADO	ESCENOGRAFÍA (Construcciones)	EFECTOS ESPECIALES	LOCALIZACIÓN (Ubicación real)	OBSERVACIONES
1	INT / EXT	D	Piscina	Pared que tiene las luces LED	Niebla	Club Casa de Josué	Máquina de humo, luces led
2	INT	N	Arenas del tiempo	Arena	Luces en espiral, destello de luz	Estudio de TV Universidad de La Sabana	
3	INT	N	Arenas del tiempo	Arena		Estudio de TV Universidad de La Sabana	
4	INT	N	Arenas del tiempo	Arena	Multiplicar imagen	Estudio de TV Universidad de La Sabana	Espejo (GG)
5	INT	N	Arenas del tiempo	Arena, Luces LED		Estudio de TV Universidad de La Sabana	
ESC.	EXT. / INT.	D / N	LOCACIÓN / DECORADO	SET	DESCRIPCIÓN (de la escena)	PERSONAJES	AMBIENTACIÓN (Utilería de escena)
1	INT / EXT	D	Piscina	Bajo el agua		Mujer (17), extra	
2	INT	N	Arenas del tiempo	Entrada a la consciencia	Mujer entra en un trance hipnótico	Mujer	
3	INT	N	Arenas del tiempo	Aceptación	Amor propio y muerte del Ego	Mujer, extra (mujer)	Cristales
4	INT	N	Arenas del tiempo	Encuentro	Reflejos se deforman, encuentro entre la mujer y sus "yo"	Mujer	Luces
5	INT	N	Arenas del tiempo	Ritual	Liberación del ser	Mujer, extras (mujeres)	

1. Locaciones

La primera locación que se usa por guion es una piscina, para ello, teniendo en cuenta los planos y las necesidades de fotografía se busca una piscina cubierta donde se permita rodar en la noche. Por contactos del equipo de trabajo, se llega a un acuerdo con los socios del club "La casa de Josué", para que se lleve a cabo la producción del video experimental sin ningún costo.

La segunda locación que se usa es el estudio de televisión de la universidad de La Sabana debido a que los sets son totalmente ficticios y el estudio nos da la posibilidad de crear cualquier espacio desde la propuesta de dirección y arte.

2. Rodaje

Teniendo en cuenta el storyboard con el número de planos y la dificultad de los mismos se realiza un plan de rodaje de dos días, uno en cada locación. Se programa un día de más en la universidad de La Sabana con el fin de realizar el montaje de fotografía y arte un día antes de la fecha del rodaje. Teniendo listo el plan de rodaje, se hace cotización de alimentación, transporte y demás ítems de logística de producción, los cuales están desglosados en el presupuesto por departamento.

3. Equipo de trabajo

Cada miembro del equipo tiene un rol específico para los cargos principales (arte, dirección, fotografía y producción). Se hace un acuerdo para tener también en el equipo un asistente de fotografía y dos personas encargadas de la composición de la canción del video.

4. Equipos

De acuerdo a la propuesta de dirección y de fotografía, en la que una de las técnicas esenciales a desarrollar en el tratamiento audiovisual es el slow motion. Para ello se alquila una cámara Sony PXW-FS7 4K (Slow motion), un Handgrip, un lente Sony 28-135mm F/4 G y uno de 16mm F/2.8 Y, por último, para las tomas realizadas bajo el agua se alquila un case especial para la cámara y un equipo con oxígeno para la directora de fotografía.

6.1.1. CRONOGRAMA EQUIPO DE TRABAJO

ETAPA	Desarrollo				Pre--producción				Producción				Post--producción			
Mes	Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
No. de semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
DESARROLLO DIRECCION Y GUION																
Desarrollo guion	■	■														
Desarrollo tratamiento audiovisual y narrativo			■													
Guion y tratamiento definitivo				■												
PRODUCCIÓN																
Estructuración de presupuesto					■											
Propuesta de locaciones					■											
Apertura cuenta								■								
Reunión equipo de trabajo				■					■							
Documento final					■			■					■			
PRE--PRODUCCIÓN																
Inicio pre--producción					■											
DIRECCIÓN																
Entrega propuesta					■											
Guion técnico						■										
Elaboración de plan de rodaje								■								
Realización de casting y selección							■									

PRODUCCIÓN																
Entrega propuesta					■											
Consecución de recursos						■	■	■	■	■	■					
Scouting locaciones						■										
Reserva equipos y estudio						■										
Negociación y contratación de actriz							■									
Negociación locaciones							■									
Negociación proveedores					■	■	■									
FOTOGRAFÍA																
Entrega propuesta					■											
Pruebas de foto						■										
Capacitación robótica									■							
Storyboard						■										
ARTE																
Entrega propuesta					■											
Presupuesto de arte						■										
Compras / alquiler							■	■	■	■	■					
PRODUCCIÓN																
Montaje arte Estudio de TV											■					
Rodaje										■	■					
Entrega final todos los departamentos													■			
POST--PRODUCCIÓN																
Post--producción												■	■	■		

6.1.2. FINANCIACION

PRODUCTORA:	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
	25 - 31 julio	1 - 7 agosto	8 - 14 agosto	15 - 21 agosto
TOTAL DE INGRESOS				
Saldo inicial cuenta	100.000			
Cuota grupo		1.700.000	300.000	600.000
FINANCIACIÓN CORTOMETRAJE				
Saldo inicial	100.000			
Cuota equipo (650.000)	2.600.000			
Total:	2.700.000			

Ingresos a la cuenta del Video Experimental

2016/08/03	CEDRO BOLIVAR	ABONO INTERESES AHORROS		\$2.30
2016/08/02	BCBIA UNIV LA SABANA	CONSIGNACION LOCAL EFECTIVO		\$300,000.00
2016/08/03	CEDRO BOLIVAR	ABONO INTERESES AHORROS		\$2.30
2016/08/02	BCBIA UNIV LA SABANA	CONSIGNACION LOCAL EFECTIVO		\$300,000.00
2016/08/02	CEDRO BOLIVAR	ABONO INTERESES AHORROS		\$3.28
2016/08/01	CNB REDES	DEPOSITO CTA AHORRO CB		\$800,000.00
2016/08/01	CEDRO BOLIVAR	ABONO INTERESES AHORROS		\$2.46
2016/08/10	CEDRO BOLIVAR	ABONO INTERESES AHORROS		\$27.58
2016/08/04	LA GRAN ESTACION	CONSIGNACION LOCAL EFECTIVO		\$600,000.00
2016/08/20	CEDRO BOLIVAR	ABONO INTERESES AHORROS		\$7.36
2016/08/17	CEDRO BOLIVAR	PAGO DE NOM FIVE 7 MEDIA SAS	FIVE 7 MEDIA SA	\$636,850.00

6.2. PRODUCCIÓN

6.2.1. PRESUPUESTO GENERAL

PROPUESTA PRODUCCIÓN				
PRESUPUESTO GENERAL DEL VIDEO EXPERIMENTAL				
ITEM	No. De Personas	Cant. Días	Valor Unit.	Subtotal
PRODUCCIÓN				
LOGÍSTICA				
Transporte personas y carga terrestre				41.000
Transporte equipos				78.000
Alimentación				161750
Claqueta	1	1	1	0
Máquina de humo	1	1	70.000	70.000
LOCACIONES				
Piscina (Club La casa de Josué)				0
Estudio de Televisión (Universidad de la Sabana)				0
Reparación y daños en locaciones				0
ELENCO				
Protagonico	1			0
Extras y dobles	3		0	0
TOTAL PRODUCCIÓN				350.750
DIRECCIÓN DE ARTE				
PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE				
Maquillador	1	2	0	0
MATERIALES DE ARTE, ESCENO- GRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO				
Compras y alquileres escenografía	0	0	0	539.550
Compras misceláneas	0	0	0	20.060
Compras y alquileres maquillaje	0	0	0	49500
Acarreo arte	0	0	0	7300
TOTAL DIRECCIÓN DE ARTE				616.410
DIRECCION DE FOTOGRAFÍA				
EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES				
Alquiler SONY FS7	1	2	550.000	1.100.000
Equipo de buceo (Case, Padi, oxígeno)	1	1	600.000	600.000
Compras misceláneas de Departamento de fotografía				
Ferretería	1	1	14.300	14.300
TOTAL DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA				1.714.300
DISEÑO SONORO				
MÚSICA				
Honorarios músicos y compositor		0	0	0
Masterización de la canción	1	1	15000	15000
TOTAL DISEÑO SONORO				15000

PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN				
COPIAS				
Copias película	5	1	2.000	10000
PUBLICIDAD Y PAUTA				
Impresiones / papelería			60.000	60.000
Label-Carátula	5	1	2.000	10.000
DISTRIBUCIÓN				
Festivales y muestras	0	1	0	50.000
TOTAL PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN				180.000
SUBTOTAL				2.876.460
IMPREVISTOS				143823
TOTAL				3.020.283

6.2.2. PRESUPUESTO POR DEPARTAMENTO

PROPUESTA PRODUCCIÓN				
PRESUPUESTO POR DEPARTAMENTO				
ITEM	Cant.	Cant. Días	Valor Unit.	Subtotal
PRODUCCIÓN				
LOGÍSTICA				
Transporte personas y carga terrestre				
Peajes	1	1	8000	16.000
Gas Carro	1	1	25000	25.000
Transporte equipos				
Peaje	1	1	8000	8000
Parqueadero	1	1	5000	5000
Gasolina	1	1	30000	30000
Conductor	1	1	20000	20000
Taxi (máquina de humo)	2	1	10000	20000
Alimentación				
Día 1				95.030
Día 2				66.720
Claqueta	1			0
Máquina de humo	1	1	70.000	70.000
LOCACIONES				
Piscina (Club La casa de Josué)				0
Estudio de Televisión (Universidad de la Sabana)				0
Reparación y daños en locaciones				0

ELENCO					
Protagónico	1				0
Extras y dobles	3		0		0
TOTAL PRODUCCIÓN					350.750
DIRECCIÓN DE ARTE					
PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE					
Maquillador	1	2	0		0
MATERIALES DE ARTE, ESCENO- GRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO					
Compras y alquileres escenografía					
Cinta LED Rosada	1	1	38.000		38000
Cinta LED	3	1	30.000		90.000
Fuentes 5amp Luces LED	4	1	20.000		80000
Bultos de arena	15	1	6650		99750
Cortina de luces	2	1	115.900		231800
Compras misceláneas					
Nylon 25 libras	1	1	4500		4500
Cinta enmascarar	1	1	4200		4200
Cinta enmascarar	1	1	3800		3800
Bolsas de basura	2	1	3780		7560
Compras y alquileres maquillaje					
Escarcha	9	1	2800		25.200
Uñas postizas	5	1	1500		7.500
Pegante uñas postizas	1	1	2500		2.500
Tarros de gel de escarcha	3	1	2000		6.000
Vaselina pura	1	1	8300		8.300
Acarreo arte	0	0	0		7.300
TOTAL DIRECCIÓN DE ARTE					616.410
DIRECCION DE FOTOGRAFÍA					
EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES					
Alquiler SONY FS7	1	2	550.000		1.100.000
Equipo de buceo (Case, Padi, oxígeno)	1	1	600.000		600.000
Compras misceláneas de Departamento de fotografía					
Ferretería	1	1	14.300		14.300
TOTAL DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA					1.714.300
DISEÑO SONORO					
MÚSICA					
Honorarios músicos y compositor		0	0		0
Masterización de la canción	1	1	15000		15000
TOTAL DISEÑO SONORO					15000
PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN					
COPIAS					
Copias película	5	1	2.000		10000
PUBLICIDAD Y PAUTA					
Impresiones / papelería			60.000		60.000
Label-Carátula	5	1	2.000		10.000
DISTRIBUCIÓN					
Festivales y muestras	0	1	0		50.000
TOTAL PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN					180.000
SUBTOTAL					2.876.460
IMPREVISTOS					143823
TOTAL					3.020.283

6.2.3. FLUJO DE CAJA

PRODUCTORA:	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
	25 - 31 julio	1 - 7 agosto	8 - 14 agosto	15 - 21 agosto
TOTAL DE INGRESOS				
Saldo inicial cuenta	100.000			
Cuota grupo		1.700.000	300.000	600.000
Egresos				
Cuota de manejo			5300	
Comisión retiro cajero			2600	2600
Pago a proveedores.			1.300.000	600.000
Materización canción				15.000
Gastos Logística producción			93.850	65.000
Gastos Departamento de Arte		360.000	252900	
Dvd/ Label / Carátulas				
Subtotal egresos				
TOTAL EGRESOS	0	360.000	1.654.650	682.600
Saldo final de caja	100.000	1.440.000	85.350	2.750

6.3. EXHIBICIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Se participará, en un principio, en tres festivales de cine experimental. Uno en Bogotá llamado “CineAutopsia” para el 2017, cuya convocatoria está abierta hasta el seis de noviembre del 2016. Otro en Nueva York “Video Arte & Experimental Film Festival (VAEFF)” también en el 2017, el video se enviará de manera electrónica y participará en la categoría llamada “Concepto” del festival. Por último, se enviará por internet al festival “Bideodromo. International Experimental Film and Video Festival” de septiembre de 2017. Festival de Bilbao, España.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anderson, M. (S.f.) *THE RED PLANET*. [Imagen] Recuperado de [http://www.michaelandersongallery.com/photo/red-planet-milky-way-jericoacoara-night-mag1/](http://www.michaelandersongallery.com/photo/red-planet-milky-way-<u>jericoacoara-night-mag1/</u>)

Bhattacharya, S. (2016). *15 Stunning Vintage Costumes From Period Films Which Will Make Your Jaw Drop* [Imagen]. Recuperado de <http://www.vagabomb.com/Stunning-Vintage-Costumes-From-Period-Films/>

Björk. (2012). *Hyperballad* [Imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=26sP2WsA5cY>

Björk. (2013). *Mutual core* [Imagen]. Recuperado de <http://pitchfork.com/news/49761-bjorks-mutual-core-video-to-show-every-night-this-month-in-times-square/>

Björk. (2015). *Propuesta musical de la semana: Björk* [Imagen] Recuperado de <https://bybelman.wordpress.com/2015/03/03/propuesta-musical-de-la-semana-bjork/>

Bowie, D. [DavidBowieVEVO]. (2015, Noviembre 19). *David Bowie - Blackstar* [Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=kszLwBaC4Sw>

Cameron, J., Landau, J. (productores) y Cameron, J. (director). (1997). *Titanic* [cinta cinematográfica]. EE.UU: 20th Century Fox. Paramount Pictures. Lightstorm Entertainment.

Darren Aronofsky. (2000) *Requiem for a dream*. [Imagen]. Recuperado de <https://es.pinterest.com/misssupastar/requiem-for-a-dreamso-powerfulit-stands-alone/>

De Line, D. (productor) y Antin, S. (director). (2010). *Burlesque* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: De Line Pictures.

Del Rey, L. [LanaDelReyVEVO]. (2016, Febrero 9). *Freak* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jq30l5-vBbo>

Eco, U. *Obra Abierta*, citado por RESTREPO, José Alejandro, op cit., p.232
Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/capitulo1.pdf

Fargier, JP. (1987) *Polvo en los ojos*. En Telos. Madrid. N° 9, pp. 52-56.

Future. Cyrus, M., Mr Hudson. [FutureVEVO]. (2013, Noviembre 11). *Future, Miley Cyrus - Real and True ft. Mr Hudson* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KJBHdKB0dcw>

Gaga, L. [LadyGagaVEVO]. (2011, Febrero 27). *Lady Gaga - Born This Way* [Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=wV1FrqwZyKw>

González. (s.f.) *Capítulo 1 ¿Qué es el cine experimental?* Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/capitulo1.pdf

Ivy. (2010). *Movies124: Burlesque* [Imagen]. Recuperado de <http://mixedtapeofpopculture.blogspot.com.co/2010/11/movies-124-burlesque.html>

Koket. (2013). *CAREY MULLIGAN'S TIFFANY JEWELS FOR THE GREAT GATSBY* [Imagen]. Recuperado de <http://www.bykoket.com/blog/what-happens-in-movies-tiffany-jewels-great-gatsby/>

Kusama, Y. (2013) *Obsesión infinita*. [Imagen] Recuperado de <http://www.malba.org.ar/evento/yayoi-kusama-obsesion-infinita/>

Kushner, D. (productor) y Lisberger, S. (director). (1982). *Tron* [cinta cinematográfica]. EE.UU: Lisberger/Kushner., Walt Disney Productions.

Liciedrlikova. (2016) *Moonlight ballet*. [Imagen]. Recuperado de <http://www.luciedrlikova.com/photography-underwater-projects-845/>

Luhrmann, B., Fisher, L., Douglas, W., Martin, C., Knapman, C. (productores) y Luhrmann, B. (director). (2013). *The Great Gatsby* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: De Line Pictures.

Machado, A. (s.f.). *Pioneros del video y del cine experimental en américa latina*. Recuperado de <http://www.bibliotecanacional.gov.co/content/arlindo-machado>

Mallory Morrison. (2014). *Conceptual underwater fashion and beauty* [Imagen] Recuperado de <https://plus.google.com/111136943830266615679>

Maya o la ilusión de Matrix. (s.f.) Ascención / Tantra Nueva Tierra. Recuperado de http://www.tantranuevatierra.com/maya_matrix.asp

Mayrata, R. (2014). Las metáforas del desierto. Lo que enseña el paisaje árido. Fronterad. Recuperado de <http://www.fronterad.com/?q=metaforas-desierto-lo-que-ensena-paisaje-arido>

Mejia, O. (2012). *Un ABC para su definición y apreciación: El video arte y el video experimental*. Kinetoscopio, (22), p. 123 – 125

Milk Magazine. (2014) *Milk Box*. [Imagen]. Recuperado de <https://es.pinterest.com/pin/334462709801780818/>

Osho. (2004) *El libro del ego: Liberarse de la ilusión*. España. Penguin Random House Grupo Editorial.

Raimínguez, A. (2009) *Teorías conexionistas, la nueva psicología. Conexionismo*. Recuperado de http://www.conexionismo.com/leer_articulo.php?ref=teorias_conexionistas_la_nueva_psicologia-8yqh85l4

Ramos y Marimón (2002) citado por González. *Capítulo 1 ¿Qué es el video experimental?* Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ia/capitulo1.pdf

Rayysole. (2010). *¿Qué es el Velo de Maya?*. Metafísica Práctica a Fondo. Recuperado de <http://practicametafisica.blogspot.com.co/2010/06/que-es-el-velo-de-maya-rayysole.html>

Richardson, J. (2015). *No hay tiempo... Nunca lo hubo y nunca lo habrá. Prevent Disease*. Recuperado de http://www.bibliotecapleyades.net/ciencia/ciencia_time09.htm

Skvortsova, N. (2014). *Mis personales top 10 mejores musicales* [Imagen]. Recuperado de <http://uni-blognot.blogspot.com.co/2014/02/10.html>

Spivak, V. (2013) *Water*. [Imagen]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/10574553/water>

Squidsoup. [squidsoup]. (2013, Enero 14). *Submergence01* [Video].

Recuperado de <https://vimeo.com/57412634>

Tailor, L. (2013). *30 DAYS OF NERDY HAIR* [Imagen]. Recuperado de <https://nerdinthecity.com/2013/06/30/30-days-of-nerdy-hair-43/>

Timberlake, J. [justintimberlakeVEVO]. (2013, Marzo 19). *Justin Timberlake - Mirrors - Born This Way* [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=uuZE_IRwLNI

Tin - Tin. (2015) Underwater Wallpaper 663730. [Imagen] Recuperado de <http://www.borongaja.com/663730-underwater-wallpaper.html>

Tomizu, S. (2016). *Space Glass*. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1069749036442611&set=ecnf.100002225754696&type=3&theater>

Vintiñi, L. (2016) ¿Es el tiempo una ilusión? Parte I. La gran época. Recuperado de <http://www.lagranepoca.com/ciencia-y-tecnologia/40943-es-el-tiempo-una-ilusion-parte-i.html>

Visual Art Week. (2015) *Imagen de luces colgando*. [Imagen] Recuperado de <https://www.facebook.com/visualartweekMX/photos/a.728903603853249.1073741828.728334633910146/808008785942730/?type=3&theater>

Vivien J-Dora (2013) *The Cologne Cathedral captured in a crystal ball* [Imagen] Recuperado de <https://es.pinterest.com/pin/45247171231130098/>

Xi Pan. (2008). *Floating Nude*. [Pintura]. Recuperado de <http://www.xipan.com/01/h-Floating-Nude-01.htm>

20th Century FOX España. [20th Century FOX España]. (2012, Marzo 28). *TITANIC 3D - CENA EN PRIMERA CLASE* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vADZWcgOFj8>

8. Anexos.

8.1. Contratos y permisos

Contrato prestación de servicios

identificado con cédula de ciudadanía # 1020796256 expedida en Bogotá

quien actúa en su nombre y representación y quien, para efecto del presente documento, se denominará EL CONTRATANTE; y Maria Cecilia Acevedo mayor de edad, domiciliado en Bogotá identificado con cédula de ciudadanía # 42893731 expedida en Envigado actuando en nombre y representación como acudiente de Andrea Beda edad: 17 años identificada con la tarjeta de identidad # _____, quien en adelante se denominará EL CONTRATISTA, acuerdan celebrar el presente contrato de prestación de servicios, el cual se regirá por las siguientes cláusulas:

1. OBJETO: EL CONTRATISTA Prestará sus servicios artísticos al video Experimental _____ interpretando el papel principal.

2. VALOR: EL CONTRATISTA manifiesta que esta colaboración es de carácter gratuito, por lo que no recibirá ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconoce además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación o sobre el tipo de campaña publicitaria que se pueda realizar.

3. PERFECCIONAMIENTO – EJECUCIÓN EL CONTRATO. El contrato se perfecciona con la firma de las partes. **4. DURACIÓN:** 30 días contados a partir del perfeccionamiento del contrato. Podrá prorrogarse o modificarse previo acuerdo entre las partes, mediante escrito presentado con antelación al vencimiento del plazo inicial.

5 OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA: El CONTRATISTA se compromete a: 1. Cumplir a cabalidad con el objeto del contrato. 2. Seguir las indicaciones dadas por el director y/o productor en cada día de rodaje 3. Responder por la calidad de cada una de las grabaciones en lo referente a la interpretación del personaje asignado. 4. Atender los llamados de grabación de acuerdo con los planes y cronogramas de trabajo. 5. Informar a la oficina de Producción sobre cualquier anomalía en el desarrollo de las responsabilidades a su cargo. 6. Asistir a las reuniones técnicas y/o de producción convocadas por la oficina de Producción. **6. OBLIGACIONES DEL CONTRATANTE:** 1. Suministrar al contratista todos los materiales técnicos y de producción, necesarios para el cumplimiento de su labor. 4. Entregar una copia del producto terminado al CONTRATISTA en formato DVD cuando el proyecto se haya terminado. **8. GASTOS DE VIAJE:** En caso de que el CONTRATISTA requiera para su trabajo desplazarse a otro lugar, la Producción reconocerá con cargo al proyecto, los gastos de viaje, transporte y manutención. **9. SUPERVISIÓN:** El presente contrato será supervisado por EL CONTRATANTE. **10. TERMINACIÓN** El presente contrato podrá darse por terminado por mutuo acuerdo entre las partes, o en forma unilateral por el incumplimiento de cualquiera de las obligaciones derivadas del contrato. **12. EXCLUSIÓN DE LA RELACIÓN LABORAL** El CONTRATISTA declara que no está sometido a subordinación laboral con EL CONTRATANTE. El contratista actuará con plena autonomía administrativa para la ejecución del objeto del presente contrato, de tal suerte que al actuar de forma independiente, queda expresamente entendido y aceptado por las partes que no existe vínculo laboral alguno entre

03/10/9

2 de 2

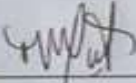
ellas. **13. DERECHOS DE AUTOR:** El nombre del CONTRATISTA aparecerá en los créditos del cortometraje a criterio. El CONTRATANTE podrá comercializar, publicar, y/o exhibir el cortometraje en cualquier soporte audiovisual a nivel nacional como internacional, sin beneficios económicos para el CONTRATISTA, de acuerdo a las leyes y naturaleza de propiedad intelectual. **14. POLIZA:** El contratista deberá suscribir y anexar a contrato una póliza de (buen manejo del anticipo, de cumplimiento, de calidad y prestaciones sociales (en el evento de que el contratante realice la actividad con otras personas, el porcentaje y tiempo de cubrimiento para los anteriores riesgos depende del criterio del contratante o remitirse a la ley de contratación. **15. APORTES AL SISTEMA INTEGRAL DE SEGURIDAD SOCIAL.-** EL CONTRATISTA, se obliga a afiliarse por su propia cuenta y riesgo y en su condición de contratista independiente a los regímenes de salud y pensión y riesgos profesionales del sistema (opcional depende de la actividad a realizar) de seguridad social y presentarle a EL CONTRATANTE mensualmente los recibos de pago de sus aportes, de acuerdo a los porcentajes que establece la ley nacional. Mantener vigente la afiliación al Plan Obligatorio de Salud y Régimen Pensional, durante el término de duración del contrato y presentar previamente los recibos de sus aportes como requisito para el pago. **(para contratos de más de tres meses)**

Nota: Es importante tener claridad que este formato como esta concebido es aplicable al sector privado, por lo tanto, si se va a contratar con el sector público, es necesario armonizarlo con los parámetros y requisitos contenidos en la Ley 80 de 1993, y decretos reglamentarios. igualmente es necesario dejar constancia que el contratista no es deudor moroso del estado y exigir el recibo de consignación correspondiente al 3% del S.MMLV, en concordancia con lo establecido en el parágrafo del artículo 66 de la Ley 853 de 2003, y la Circular 51 de 2004 de la Contaduría General de la Nación.

EL CONTRATANTE

EL CONTRATISTA

C.C.



 C.C. 42887931

Nota: En caso de aparición de menores de edad firma el acudiente como contratista.

Acudiente de Andrea Ray A. Edad: 17 T.I. _____

RELEASE

Yo, Ana María Gutiérrez Camacho mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía No. 1022410174 de Chía en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al grupo de estudiantes de la carrera Comunicación Audiovisual y Multimedia, de la Universidad de la Sabana, equipo de producción del Video Experimental Empiness para que se use mi **Obra Musical Original** llamada Motion para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el video experimental Empiness realizado por las estudiantes de la Universidad de la Sabana.

Tal utilización, podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como Internet, para los fines de emisión del programa, y los fines promocionales e informativos.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación, o sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar la Universidad de La Sabana.

Atentamente,



C.C. 1022410174

Fecha. 22/09/2016

8.2. Recibos de consignación

FECHA: 2016-07-29 HORA: 10:10:40
SECUENCIA: 454 USUARIO: 008
CUENTA BENEFICIARIO: 65063239695
FORMA DE PAGO EFEC: \$ 100,000.00:monor
COSTO: \$0.00
DEPOSITANTE: 1020796256

La información contenida en el presente documento
corresponde a la operación ordenada al banco.

Cadenas s.a.

Colombia
Depósitos Ahorros

REGISTRO DE OPERACION
No. 035666862

SUCURSAL: LA GRAN ESTACION
COD. SUCURSAL: 299
CIUDAD: BOGOTA
FECHA: 2016-08-04 HORA: 11:25:52
SECUENCIA: 914 USUARIO: 004
CUENTA BENEFICIARIO: 65063239695
FORMA DE PAGO EFEC: \$ 600,000.00:monor
COSTO: \$0.00
DEPOSITANTE: 35478343

Sandra Soriano

RECIBIDO No. 035666862
2016-08-04

La información contenida en el presente documento
corresponde a la operación ordenada al banco.

Bogotá, 14 de Agosto de 2.016

JC437

JESSICA LOZANO

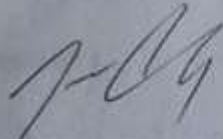
CC. 1020796256

Debe a:

JUAN CARLOS CONCHA CORTES

RUT 79.442475-9

La suma de: Seiscientos mil pesos m/cte (\$600.000)
Por concepto de: Alquiler Housing Produccion Motion



JUAN CARLOS CONCHA CORTES

RUT 79.442475-9

Calle 85 A No. 24- 65

Tel. 6170240 / 4782653

Cel. 3208412594

**ANDRÉS FELIPE BERRÍO CANTILLO
REALIZADOR AUDIOVISUAL**

**CLIENTE JESSICA
LOZANO**

ALQUILER

**DOCUMENTO
COTIZACIÓN**

**AGOSTO 2, 2016
BOGOTÁ, COLOMBIA.**

ESPECIFICACIONES

- 2 Día de alquiler
 - 1 Operador de cámara
 - 1 Camera Sony PXW-FS7 4K (Slow-motion)
 - 2 Baterías BP-U60 – BP-U30
 - 1 Memoria XQD 64Gbs
 - 1 Handgrip
 - 1 Lente Sony 28-135mm F/4 G
 - 1 Lente Sony 16mm F/2.8
 - 1 Caja Pelican
- PRECIO: \$1'100.000**
- Incluye los traslados del equipo y del operador de cámara.
 - Incluye los almuerzos del operador de cámara.
- Método de pago: Se paga al operador al comenzar el día.**

8.4. Plan de rodaje

Emptiness, Alejandra Amaya
PLAN DE RODAJE

JORNADA 2, D/21/08/2016, 18.00 A 20.00, Estudio TV INT/DIA

ESCENA 1, Estudio de TV			
HORARIO	PLANO/DESCRIPCIÓN	TRABAJO	VIARIOS
18:00 - 20:00		Montaje set Montaje Dolly	Arena Bola de espejos Luces led Espejo Vestuario y maquillaje Dolly
20:00 - 22:00		Montaje de iluminación Y prueba escena 1	Luces Arri Filtros Gaffer Ganchos de Madera
7:00 - 8:00	Actriz	Prueba de Iluminación	Cámara Cristales Lentes
8:00 - 9:00	Actriz	Maquillaje peinado	Elementos de maquillaje y peinado
9:00 - 9:30	Espiral Planos: 1 - 2 Actriz	Rodaje	
9:30 - 10:00	Dejar la luz principal en posición hasta terminar todas las escenas para no interrumpir la iluminación de la escena final.	Montaje de Fotografía e iluminación	Luces Arri Filtros Tripode
10:00 - 10:15			
10:15 - 10:30	Ritual Plano: 11 Actriz	Rodaje	Cristales
10:30 - 11:00	Cambio de posición de cámara	Montaje de fotografía Prueba de iluminación	Cristales
11:00 - 11:15	Plano 12 Actriz	Rodaje	Cristales
11:15 - 11:30	Plano 13 Actriz	Rodaje	Cristales Extras
11:30 - 11:45	Plano 14 Actriz	Rodaje	Cristales Extras
11:45 - 12:15	Plano 15 Actriz	Rodaje	Cristales Dolly Extras
12:15 - 12:30	Plano 16 Actriz	Rodaje	Cristales Extras
12:30 - 13:00		Montaje de fotografía y prueba de iluminación Reorganización de set	

Emptiness, Alejandra Amaya
PLAN DE RODAJE

13:00 – 13:15	Plano 17 Actriz	Rodaje	Cristales Luces led
13:15 – 14:15			
14:15 – 14:45		Montaje de fotografía Prueba de iluminación	Cristales
14:45 – 15:00	Plano 18 Actriz	Rodaje	Cristales
15:00 – 15:15		Montaje de fotografía Prueba de iluminación	Cristales
15:15 – 15:30	Aceptación Plano 3 Actriz	Rodaje	Cristales
15:30 – 15:45	Plano 4 Actriz	Rodaje	Cristales
15:45 – 16:00	Plano 5 Actriz	Rodaje	Cristales
16:00 – 16:15	Plano 6 Actriz	Rodaje	Cristales
16:15 – 16:45	Organizar las 4 luces puntuales más la luz de relleno para cada plano.	Montaje de fotografía Prueba de iluminación Maquillaje y Peinado Reorganizar Set	Espejo
15:45 – 16:00	Encuentro Plano 7 Actriz	Rodaje	Espejo
16:00 – 16:15	Plano 8 Actriz	Rodaje	Espejo
16:15 – 16:30	Plano 9 Actriz	Rodaje	Espejo
16:30 – 16:45	Plano 10 Actriz	Rodaje	Espejo
16:45 – 17:15			
17:15 – 20:00	FIN DE RODAJE	RECOGIDA DE MATERIAL	Bolsas negras
JORNADA 1, S/13/08/2016, 18.00 A 20.00, "La casa de Josué" INT/DIA			
ESCENA 2, Piscina			
HORARIO	PLANO/DESCRIPCIÓN	TRABAJO	VARIOS
22:30 – 22:45	Plano 1 Actriz	Rodaje	
22:45 – 23:15	Plano 4 Actriz	Rodaje	
23:15 – 23:30	Plano 5 Actriz	Rodaje	
23:30 – 23:45	Plano 7 Actriz	Rodaje	
23:45 – 00:15	Plano 9 Actriz	Rodaje	
00:15 – 00:30	Plano 11	Rodaje	

Emptiness, Alejandra Amaya
 PLAN DE RODAJE

	Actriz		
00:30 - 00:45	Plano 13 Actriz	Rodaje	
00:45 - 01:15	Plano 14 Actriz	Rodaje	
01:15 - 01:30	Plano 15 Actriz	Rodaje	
01:30 - 01:45	Plano 16 Actriz	Rodaje	
01:45 - 02:15	Plano 12 Actriz	Rodaje	
02:15 - 02:30	Plano 6 Actriz	Rodaje	
02:30 - 02:45	Plano 8 Actriz	Rodaje	
02:45 - 03:15	Plano 2 Actriz	Rodaje	
03:15 - 03:30	Plano 3 Actriz	Rodaje	
03:30 - 03:45	Plano 17 Actriz	Rodaje	Panel de luces led
03:45 - 04:20	FIN DE RODAJE	RECOGIDA DE MATERIAL	

