

IMPLOSION BRAIN
QUALITIES OF A SIMPLE MIND



Universidad de
La Sabana

YOU WILL NEVER BE ALONE
PARADIGM ISCHÄMIE
USION IMPLOSION
ENTMENT BRAIN
T (EMPTY TIMES)
TLE MIND WITH AFRAID
BREAK ON ME

OCTUBRE DE 2017

STUDIO FILMS

PRODUCCIÓN

ANDERSON BARBOSA
MIGUEL AMAYA
ÓSCAR MORA

DIRECCIÓN

MIGUEL AMAYA

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

ANDERSON BARBOSA
RICARDO MATAMOROS

DIRECCIÓN DE ARTE

MIGUEL AMAYA
ÓSCAR MORA

EDICIÓN

MIGUEL AMAYA
ANDERSON BARBOSA
ÓSCAR MORA

MAKING OF

ÓSCAR MORA

ASESOR

ANDRÉS FORERO

IMPLOSION BRAIN

ALEJANDRO ROBLES - GUITARRA
EDSON ROBLES - GUITARRA
SERGIO OSORIO - VOZ
JULIÁN ROBLES - BATERÍA
MOISÉS LEAÑO - BAJO

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

ÓSCAR MORA

Resumen

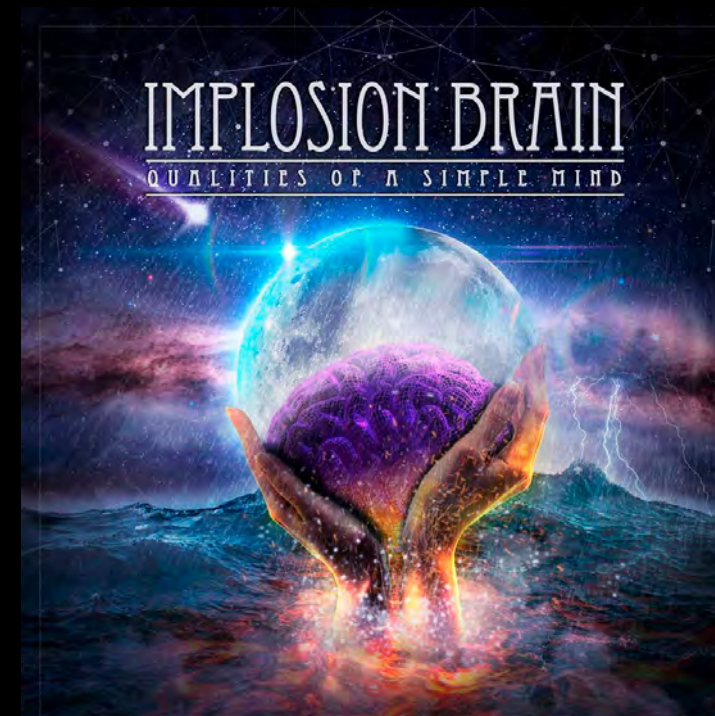
El videoclip es un producto audiovisual creado como parte de una estrategia publicitaria para promocionar el lanzamiento del sencillo musical de una respectiva banda, la cual espera obtener reconocimiento por su música y la imagen construida para este fin. Con este se pretende, de igual forma, diferenciar la propuesta en un mercado difícil y muy competitivo que se nutre de la cultura del video, ahora ampliamente influenciada por la internet, en la cual se tiene una vitrina permanente de opciones para un público cada vez más segmentado.

Teniendo en cuenta lo anterior, en un mercado en desarrollo como el colombiano, las oportunidades de las bandas de Rock, y de Metal en particular, se ha visto condicionadas a una poca o nula inversión en su aspecto publicitario y promocional con contenido audiovisual, gestiones comerciales en eventos y material a la venta. En la mayoría de casos, dicha labor administrativa no es parte de lo que debería ser considerado como una empresa; en detrimento de la consolidación y auto sostenibilidad del proyecto musical.

Abstract

The music video is an audiovisual product created as a part of an advertising strategy to promote the release of a music single from a band, in which it is expected to get recognition by its music and the constructed image created for this purpose. This is intended, in the same way, to differentiate the value proposition on a difficult and competitive market based on video culture, now widely influenced by the internet, in which there is a permanent display of options for an increasingly segmented public.

Considering the above, in a developing market such as the Colombian, opportunities for Rock and Metal bands have been conditioned due to a lack of proper investment on advertising and promotional aspects with audiovisual content, commercial transactions in events and merchandising for sale. In most cases such business management is not considered like that, affecting the consolidation and self-sustainability of musical projects.



ISCHÄMIE
IMPLOSION BRAIN
QUALITIES OF A SIMPLE MIND
R-REVOLUTION RECORDS
2016

VIDEOCLIP ISCHÄMIE - IMPLOSION BRAIN

AUTORES

MIGUEL ÁNGEL AMAYA FARFÁN

ANDERSON STEVEN BARBOSA VERA

ÓSCAR ANDRÉS MORA RODRÍGUEZ

PROYECTO CREATIVO DE CARÁCTER
AUDIOVISUAL

DIRECTOR DE TRABAJO

ANDRÉS FORERO SERNA

DOCENTE FACULTAD DE COMUNICACIÓN

PRODUCTOR FIAfest

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y
MULTIMEDIOS

CHÍA, CUNDINAMARCA

2017

ÍNDICE

1

JUSTIFICACIÓN

Justificación (6)

2

ESTADO DEL ARTE

Género musical (11)
Generalidades del videoclip en el Metal (13)

La Escena en Colombia (29)
El videoclip en el Metal colombiano (38)

Problemas y oportunidades (42)
Biografía de Implosion Brain (44)

5

DIRECCIÓN

Escala (50)
Investigación previa (51)
Tratamiento del audiovisual (56)
Storyboard (59)

4

ASISTENCIA DE DIRECCIÓN

Plan de Grabación (68)
Script (75)

5

PRODUCCIÓN

Presupuesto (85)
Plan de financiación (90)
Cronograma (91)
Contratos (94)
Releases (100)

6

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

Concepto y referencias visuales (109)
Equipo audiovisual (112)
Especificaciones técnicas (118)
Guion técnico (119)
Planimetría (125)

7

DIRECCIÓN DE ARTE

Concepto (137)
Investigación y referentes (140)
Moodboards y paletas de color (148)

7

Desglose (158)
Desglose de paleta de color (159)
Figurines (160)
Diseño de Sets (166)
Efectos especiales (170)

8

MONTAJE

Estructura y ritmo (175)
Colorización (176)
VFX (180)

9

PROMOCIÓN

Plataformas de exhibición (303)
Making of (306)

10

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía (313)

{...We are created
image and likeness...}

CAPÍTULO 1 JUSTIFICACIÓN

Al ser una creación que responde a las necesidades culturales de respectivos grupos o movimientos en torno a un ideal visual de la música que escuchan o consumen (Sánchez, 1996, p. 566), el videoclip, de igual forma, es un producto con fines publicitarios creado a partir de la sincronización de la imagen con la música dentro de una narrativa particular (Sedeño, A, 2007). En estas dos perspectivas se llega a un acuerdo en su valor como producto impulsor y promocional de determinadas industrias culturales y en su función de soporte en la cadena de valor de cualquier producción musical (Rodríguez, J. & Aguaded, I., 2014, p. 121).

Desde su creación, este formato ha sido relevante por su difusión e inserción en la cultura moderna televisiva, la cual por supuesto, ha encontrado nuevos caminos en la internet y se ha renovado lo necesario para soportar el abandono de canales que se especializaban en

su difusión hace algunos años (Selva, D., 2012, p. 1). Actualmente, está consolidado como un recurso promocional de un sencillo y de un artista, permitiéndole a este último la difusión de un producto de naturaleza dual: Como un objeto de consumo en si mismo o como una herramienta que ayude a consolidar su nombre y su música en el mercado (Rodríguez, J. & Aguaded, I., 2014, p. 126).

En este panorama, donde el videoclip se ha convertido en un vehículo fundamental para la comunicación y el marketing, la internet ha dado la oportunidad de difusión a propuestas independientes de toda clase de contenidos y en relación con la música, ha sido una herramienta importante para los artistas; quienes pueden ser vistos por un público más diverso sin necesidad de pertenecer a una gran empresa discográfica (Selva, D., 2012, p. 2).

Esta democratización y libre acceso a una vitrina de exhibición más sencilla e intuitiva, su ejemplo más visible es YouTube, ha ayudado a intérpretes, grupos, compañías independientes y grandes compañías a llegar más fácilmente a distintos grupos objetivo, teniendo a su disposición una vitrina permanente para ofrecer sus productos (Selva, D., 2012, p. 2).

Todo parecería una ventaja si no fuera porque el videoclip es solo una parte de una estrategia de medios para impulsar una canción y el nombre de un artista. Cuando se inicia una carrera no es una obra en si misma, porque puede perderse en el entorno en el que se encuentra si no se le da un buen manejo para que sea vista por el público para el que fue concebida.

Teniendo en cuenta lo anterior, al establecer contacto con Implosion Brain, una banda

bogotana de Metalcore, quienes publicaron su primer álbum en 2016 y han hecho un enorme esfuerzo por ser parte del circuito musical local, la prioridad para el equipo de realizadores, aparte del talento de la agrupación, era la manera de pensar su proyecto musical en un difícil entorno como el de Colombia para esta clase de géneros.

Y es que la escena nacional del Metal, y del Rock que la engloba, no la ha tenido fácil desde sus inicios puesto que poco a poco se han abierto espacios para su difusión. Estos eventos, en su mayoría de apoyo gubernamental, son el resultado de la eclosión de todas las iniciativas rockeras, las cuales empezaron a tomar forma en Rock al Parque en 1995 en Bogotá y se fueron desarrollando con más ganas que organización en otras ciudades importantes los siguientes años (Pérez, U., 2017).

Este auge también se vio reflejado en iniciativas privadas: Las más notorias son el ejemplo de un mercado en crecimiento para eventos internacionales ya que la

capital colombiana y ciudades principales como Medellín y Cali han mostrado tener un público receptivo al género Metal con un promedio de 3 conciertos de agrupaciones internacionales en bares y auditorios para 3 o 4 mil personas (Castellano Ricaurte, J., 2014). Desde el éxito de Metallica en su presentación de 1999 en Bogotá, el país ha ido experimentando un incremento gradual de bandas de renombre y de fenómenos del metal con un corte “underground” que han demostrado a los empresarios la importancia de organizar este tipo de eventos (Castellano Ricaurte, J., 2014).

Las propuestas colombianas independientes cuentan también con grandes oportunidades en Bogotá, por ejemplo, ya que 9 de las 20 localidades tienen festivales locales y reciben anualmente en sus convocatorias entre 100 y 150 bandas (Castellano Ricaurte, J., 2014). Así mismo, en los bares más reconocidos se tiene un circuito de toques con una considerable afluencia de público. Estos son: Ozzy Bar, Index Bar, Acido Bar y Cuatro Cuartos, entre otros.

Aun cuando se está en un momento con muchas posibilidades y grandes eventos, las bandas nacionales, sobre todo en el género Metal, parecen estancarse en un punto donde completado el circuito de los festivales de origen público y los bares de la ciudad, se llega al máximo recorrido posible. El director de la revista Rolling Stone Colombia, en una de sus reseñas, critica la manera en que los artistas y fanáticos del rock en general ven a Rock al Parque y a algunos bares como las únicas vitrinas importantes; desconociendo las obligaciones de cada banda como proyecto, la cual debe generar públicos y medios para promocionarse con calidad y profesionalismo en un mercado que le permita ser autosostenible y rentable (Durán, R., 2017).

En la opinión de Ricardo Durán “... hasta ahora los rockeros -no todos, infortunadamente- están entendiendo que para vivir de esto hay que conocer el negocio de la música. Un negocio que está cambiando día tras día...” Esta apreciación

tiene validez cuando señala las causas por la que regularme una banda en Colombia no tiene proyección internacional ya que “...De pronto es que tus comunicados de prensa vienen mal escritos y tienen errores de ortografía. Y tal vez no llegas a las entrevistas, o no mandas tus fotos a tiempo, o esperas que todos te tomen en serio mientras actúas como un infantiloides irresponsable y alicorado...”.

Puede parecer una queja general para tratar de explicar este fenómeno, pero viniendo de un jefe de investigación de una importante revista en la industria musical, con grandes contactos en el medio y encargado de la selección de nuevos artistas en distintos proyectos comerciales, es algo para reflexionar. En esta estela de vicios, el autor también denuncia la falta de compromiso para componer y ensayar, junto al poco interés de crear productos con un valor agregado que diferencie a la propuesta (Durán, R., 2017).

Otro factor determinante, según Álvaro González Villamarín, coordinador del sistema de emisoras públicas – Radiónica, es que “Las bandas en Colombia no tienen un público, el rock todavía no tiene un público, lo que dificulta que las bandas sean proyectos autosostenibles” (Pérez, U., 2017). En este caso, de nuevo, Ricardo Durán tiene su explicación: “...Tal vez estamos como estamos porque creemos que la gente empieza a oír rock cuando le entregan la cédula, y por eso organizamos solo eventos para mayores de edad. Si no construyes público desde la base, cuando vayas a buscarlo verás que el rap te cogió ventaja, y será mejor que aprendas a perder...”.

Él es determinante al afirmar que los raperos están consolidando una industria de verdad: Donde es frecuente ver presentaciones con 500 personas, cada una pagando entre COP \$40.000 y COP \$50.000 la entrada; en las cuales también se puede comprar una gran variedad de merchandising y material de presa y tener

firmas de autógrafos ya que ellos están mejor conectados con su público (Durán, R., 2017). Los raperos consolidados en la escena local hacen presentaciones para menores de edad y para mayores de edad en un mismo día y están atentos a sus redes sociales y al negocio de la música (Pérez, U., 2017).

Tomando en cuenta lo anterior, Implosion Brain ha hecho bien en diseñar una imagen que la identifique en diferentes frentes: Sonoramente tiene un estilo que toma influencias modernas del metal y lo adorna con la complejidad y rigurosidad del metal progresivo.

En segundo lugar, gracias a las profesiones principales de sus integrantes, la imagen en cuanto a diseño gráfico ha tomado una estética ciberpunk que se remite a conceptos abstractos con relación al universo, la humanidad y la tecnología. Si bien sus letras no se enfocan de manera directa a los temas citados anteriormente, como si lo haría una

banda con influencias del Metal industrial o Rock industrial, su esencia conceptual les permite referirse a estos al menos sentido estético. En este aspecto, no están situados en un punto estereotipado de las bandas de Metal locales, muchas de las cuales se acercan a temas contestatarios y a una rebeldía que los lleva a saltarse ciertos parámetros en detrimento de la calidad de su música. El tercer frente es su imagen en el escenario, la cual explota muy bien la energía de la agrupación y la potencia de sus interpretaciones. Allí tienen una gran oportunidad en cuanto a la construcción de público.

Continuando con sus generalidades, esta banda nació de manera independiente y ha dado pequeños pasos en la consolidación de su proyecto de 3 hermanos deseosos de hacer música. Con iniciativa propia han producido un álbum de 8 canciones y se han presentado en los escenarios más importantes del circuito local. No obstante, aún requiere de un mayor recorrido si no quiere estancarse: Debe hacer fuerte su nombre con la calidad de su música

y diversas actividades que le permitan promocionarse en distintos lugares. Ellos lo saben y, por ello, en todos sus conciertos venden artículos con el logo de la banda: Gorras, camisetas, pines, botones, bufandas, etc. De igual forma, tienen presencia en redes sociales y en su página web donde publican con regularidad sus presentaciones y eventos de interés.

En general han hecho lo posible por destacarse en la escena, pero, su plan promocional tiene falencias en su propuesta audiovisual desde su creación. El video ha sido puesto en un segundo plano y mucho de su material consiste en grabaciones en vivo propias y de aficionados que las subieron a internet. Con este punto débil y el interés del equipo de este proyecto de grado en desarrollar contenidos audiovisuales profesionales, el contacto con la banda prosperó en un objetivo compartido y en la puesta en marcha de un videoclip que representara a una de las canciones más llamativas del álbum “Qualites of a simple mind”.

En materia audiovisual este también en uno de los circuitos de escenarios que los futuros profesionales de una carrera como Comunicación Audiovisual y Multimedia deben recorrer para afianzarse y desarrollar los conocimientos adquiridos en la Universidad de La Sabana. Al igual que Implosion Brain, esta agrupación de colegas, compañeros y amigos busca tener un nombre en el mercado, en un difícil y volátil escenario en desarrollo que demanda calidad y profesionalismo. Este es un momento para generar un nicho que produzca contenidos estéticos y conceptualmente atractivos, en la cual esta profesión sea dignificada por el valor agregado que genera como actor publicitario de una propuesta musical.

{...But inside it gets corrupted over time (We all do)...}

ESTADO DEL ARTE

2.1.

GÉNERO MÚSICAL

Implosion Brain se define a sí misma como una banda Metalcore con influencias del Metal progresivo. Bajo esta identidad, el proyecto ha dado forma a sus composiciones, el estilo de sus presentaciones, la estética de su propuesta y un mercado objetivo joven que ha venido desarrollándose en las últimas dos décadas. Dentro del género del Metal, el cual es bastante amplio para ser tratado como un estilo unificado, se han creado un gran número de subgéneros que han tenido reconocimiento en distintos momentos y que han ido influenciando a nuevos estilos hasta la actualidad.

A su vez, a nivel internacional, la realización de eventos de este tipo ha crecido de manera exponencial para ser parte de los más importantes festivales y tener una escena musical en constante desarrollo.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hará una breve explicación de este género musical

junto a sus generalidades en materia audiovisual. De igual manera, se incluirán ciertas características de Colombia, en especial Bogotá, como una de las más importantes ciudades donde distintos proyectos han surgido; en un mercado que requiere de mayor atención por parte de sus más importantes piezas en esta cadena productiva: Las bandas y los fanáticos.

¿Qué es el Metal?

Es un género de rock que empieza a desarrollarse a partir de los últimos años de la década 1960 y los primeros años de la década de 1970 (Aguilar J. 2012, p.12). Las bandas Led Zeppelin, Black Sabbath y Deep Purple influyeron en su definición con guitarras distorsionadas, voces dramáticas y un estilo transgresivo que le permitió al género expandirse debido a su gran popularidad (Hjelm, T., 2011, p.6).

Este último rasgo distintivo, que será referenciado continuamente en distintos aspectos creativos a lo largo de este trabajo escrito, es uno de los elementos que más tendrán en común los subgéneros que se desarrollarían en el transcurso del tiempo hasta el día de hoy (Hjelm, T., 2011, p.6). En la década de 1980, con un gran número de bandas emergiendo bajo este género se crearán dos corrientes: por un lado, el Metal suave o “lite” con bandas tales como Poison y Def Leppard, las cuales adoptarán elementos pop y rock con gran éxito en sus carreras.

Por otra parte, Las bandas de Thrash Metal Metallica y Slayer, inspirarán un sonido extremo y fuerte que sería fundamental en la creación de posteriores subgéneros como el Black metal, Death metal, Doom metal y Grindcore (Hjelm, T., 2011, p.6).

En posteriores años (entre 1990 y mediados de la década de los 2000) los nuevos subgéneros, la hibridación de géneros y el éxito comercial del Nu Metal, el cual estaba fusionado con el hip hop, dio paso a la experimentación y a tendencia cada vez más arriesgadas (Hjelm, T., 2011, p.6).

En este camino, el Metal progresivo ya incursionaba como una variante del Heavy Metal, cuyas influencias también se remontan a propuestas con estructuras complejas y sonidos estridentes muy comunes en la década de 1970 con bandas como King Crimson, Jethro Tull y Génesis (Straw, W., 1984, p.106). Por su parte, el Metalcore se abría espacio en un entorno juvenil ávido de nuevos sonidos y un concepto de género musical cada vez menos definido.

Metalcore

Es un híbrido entre el Metal extremo y el Hardcore Punk el cual hace énfasis en los interludios (breakdowns) el moshing (baile de sus seguidores) y una combinación entre las voces gritadas y las voces limpias

(Aguilar J. 2012, p.21). El término adquirió su nombre a mediados de los años 90 con bandas como Hatebreed, Earth Crisis, converge, etc. y se hizo popular en la década de los 2000 con agrupaciones como Killswitch Engage, Atreyu, In Flames, etc. (Aguilar J. 2012, p.20).

Su desarrollo ha dado paso también a un estilo más pesado: el Deathcore, el cual conserva en parte la estructura de las canciones y el énfasis de los interludios..

Metal progresivo

Es un subgénero del Heavy Metal, el cual recoge la esencia primitiva del mismo y el rock progresivo (Wagner, J., 2010, p.15). Desde la década de 1970 agrupaciones como King Crimson, Jethro Tull y Genesis exploraron diferentes corrientes como la fusión entre el rock psicodélico y el jazz (Wagner, J., 2010, p.69), el diseño de sus letras de una forma más conceptual y abstracta y un importante énfasis en la parte instrumental (last.fm, 2017).

Estos fenómenos musicales que siguieron con nuevas propuestas

fueron ganando popularidad en la década de 1980 y, a pesar de perder notoriedad a finales de ese mismo período de tiempo, en los siguientes años (1990 en adelante) resurgieron con propuestas más acordes a este período de tiempo y bandas como Tool, Porcupine Tree y Neurosis fueron exitosas con propuestas muy visuales y cargadas de complejidad en los temas de sus canciones y composiciones (Wagner, J., 2010, p.128).

En cuanto al Metal, la constante exploración propia del Rock progresivo y los cambios que se fueron dando con los distintos subgéneros (Thrash y Glam, por ejemplo) dieron paso a la creación de las bandas Dream Theater, Opeth, Meshuggah y Mastodon en un ambiente de nuevos desafíos y cambios en la generación de nuevas audiencias (Wagner, J., 2010, p.328). Estas nuevas expresiones trajeron consigo la combinación de las guitarras estridentes del Metal, las complejas estructuras de composición, los inesperados cambios de la ejecución de las canciones y el virtuosismo en la interpretación de cada instrumento (last.fm, 2017).

2.2. Generalidades del videoclip en el Metal

Fig. 1: Black Sabbath - Paranoid (1970)



Fig. 2: Led Zeppelin (1977)



Fig 3.: Alice Cooper (1974)



Las etiquetas que definen a los géneros musicales son categorías construidas y nada unánimes, las cuales varían según la perspectiva y el criterio del consumidor, el artista o la crítica musical (Aguilar J., 2012, p.9). No obstante, estos poseen características que permiten identificar su estilo al menos de una manera general y experiencial.

Lo mismo sucede con la creación de videoclips para esta industria, la cual, desde sus orígenes, se ha caracterizados por incorporar temas transgresores y en algunos casos controversiales. Como la ópera, el Metal se inspira en diversas fuentes de poder: la mitología, la violencia, la locura, la iconografía de horror, entre otras (Walser, R., 2013, p.109).

En sus inicios el video musical se basaba casi exclusivamente en las habilidades de interpretación de la banda, en la cual pareciese que se presentaran en vivo con algunos efectos visuales de fondo. Esta

característica se mantiene en la actualidad, ya que se hace necesario que los músicos hagan parte del video y complementen la energía de la canción con la imagen que se pretende posicionar en el escenario. Black Sabbath con su video musical "Paranoid" (1970) muestra solo el escenario dispuesto para los músicos con un fondo editado en pantalla verde. En este espacio se hacen varios planos de la cabeza de un maniquí, alternándose con la superposición de Ozzy Osbourne cantando y un cambio de colores. En el caso de Led Zeppelin, las presentaciones en vivo de la banda son una constante para aquella época, con lo cual sus videoclips eran un registro documental de sus habilidades en una atmosfera de estrellas de rock.

En este período de tiempo se fundan las bandas Kiss y Alice Cooper, quienes, con sus shows, una estética irreverente y una imagen agresiva en el escenario, amplían los horizontes del naciente y aún novedoso género del Metal.

Al iniciar la década de 1980, en Inglaterra, se destaca un nuevo movimiento musical llamado La nueva ola del Heavy Metal británico, la cual era influenciada por el Punk Rock y el Heavy Metal tradicional (Kegan, Y., 2015, p.221).

En aquella atmosfera de nuevas creaciones, en la cual la práctica de la promoción y la auto distribución permitió experimentar con formas más extremas de música, nacieron las bandas Mötörhead, Iron Maiden y Def Leppard, entre las más reconocidas (Kegan, Y., 2015, p.221). Y con ellas la semilla de Metal pesado con una búsqueda en sonidos más potentes, acompañados de una estética que toma elementos de la mitología, el ocultismo, la ciencia ficción, la fantasía, el horror, el cine de terror y el estilo de vida del rock (Kegan, Y., 2015, p.222).

Si bien sus videos todavía conservaban ciertas semejanzas con las presentaciones en vivo de las bandas de los años 70, sus temáticas y estética fueron tomando forma con música más potente y una imagen más oscura en todos los aspectos, entre los

cuales se incluyen sus personajes “Eddie the Head” basado en la mitología egipcia y la propaganda de la guerra de Vietnam, y “Snaggletooth”: Una mezcla de lobo y gorila con casco, cuernos, y pinchos que representa la lucha entre el bien y el mal, el abuso de poder; el sexo, las drogas y la vida en carretera..

En esta misma década, con la popularización de video clip como formato televisivo gracias al canal MTV, Las bandas de Metal vieron una oportunidad para construir con el poder de la imagen y los conceptos que iban desarrollando algo más que solo la interpretación de los instrumentos (Walser, R., 2013, p.115). Era la oportunidad de avanzar en un terreno desconocido pero que sería más atractivo en la posteridad.

Judas Priest en “Heading Out to the Highway” (1981) hace un uso menos literal del concepto de su video (que inicialmente es un estudio decorado con una carretera en el desierto) y pone a sus dos guitarristas en una carrera en la mitad de la nada, con el control de la bandera de inicio a cargo del

Fig. 4: Kiss (Década 1970)



Fig 5: Iron Maiden (Década 1980)



Fig 6. Eddie the Head y Snaggletooth

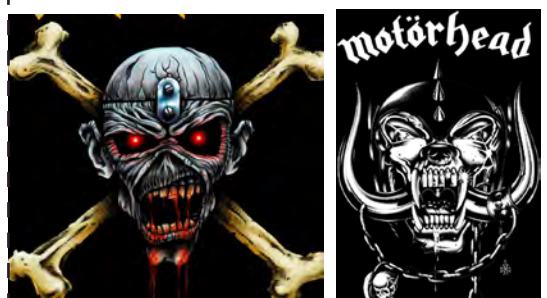


Fig. 7: Judas Priest - Heading out to the Highway (1981)



Fig. 8: Ozzy Osbourne - Bark to the moon (1983)



Fig. 9: Posion (Década 1980)



vocalista, cuyos gestos y actitud van acorde al ritmo de la canción. Estos elementos del video son imágenes que se relacionan a la libertad y la aventura, donde no hay límites y la velocidad se complementa con la energía de las notas de la canción (Walser, R., 2013, p.115).

Del mismo modo, Ozzy Osbourne en su video “Bark to the moon” (1983) Crea una historia a partir de un escenario en una casa antigua inglesa de mitad del siglo XVIII donde un científico loco, interpretado por él mismo, crea una pócima para convertirse en un monstruo tipo hombre lobo, el cual tiene características de una de las múltiples transformaciones del personaje de Drácula de Bran Stoker.

En este mismo sentido, su atuendo es algo parecido al imaginario del famoso conde. Conforme se visualiza toda la canción, se llega a la conclusión que es una representación metafórica de la locura del personaje el cual es llevado a un manicomio al inicio y luego es dado de alta, cuando se ve que la representación

de aquel monstruo permanece en aquel lugar, dejándolo libre.

En esencia la temática de este videoclip toma elementos sensibles y controversiales (religión principalmente) y los alimenta con la imaginería de terror que llama la atención por sus historias y contenidos.

A medida que avanzaba este período de tiempo se fue haciendo visible una bifurcación del metal conforme se iban tomando elementos de otros géneros como el Hardcore Punk y sus temáticas contestatarias, el rock progresivo con su complejidad musical y sus letras abstractas; La nueva ola del metal británico con su estilo vanguardista y en general la escena pop con los distintos sonidos que marcaron este periodo de tiempo.

Por un lado, estuvo el Heavy Metal “lite o hair” caracterizado por sus temáticas románticas, una filosofía de “pasarla bien”, de iconografía de fiesta y ocio y de la inclusión de un público menos segmentado. Por otra parte, se consolidó una escena Thrash Metal con énfasis en

temas controversiales, contestatarios y sonidos fuertes y estridentes. Sus letras expresaban visiones nihilistas o trataban cuestiones sociales y políticas utilizando lenguaje visceral (Aguilar J.,2012, p.14).

Este primer grupo usa al video como una experiencia fantástica de “pasar un gran rato” y complementar sus canciones en torno a una imagen donde el placer, el baile, el cuerpo, el romance, lo subjetivo y en general el concepto de juventud se reúnen en una representación (Walser, R., 2013, p.126).

Es un espacio para la moda, donde sobresale un estilo andrógino en las bandas; la rebeldía juvenil y la construcción de los imaginarios que se toman de la cultura popular y tienen espacio en diferentes aspectos comerciales (Walser, R., 2013, p.133).

Los más claros ejemplos son los video musicales de las bandas Poison, Warrant, Mötley Crüe, Guns N’ Roses, Van Halen, Ratt, Cinderella, Def Leppard, Bon Jovi, Tesla etc. Donde sus composiciones y consecuentes videos son una muestra del

espíritu juvenil. Allí los personajes salen a divertirse en bares, discotecas o cualquier lugar agradable; su imagen en el escenario es obligatoria en cada audiovisual, por lo cual es normal ver presentaciones en vivo, y la inclusión de chicas es necesaria por aspectos comerciales y como parte de la inspiración de la temática de las letras. Los integrantes de cada banda son personajes atractivos en un mundo de fiesta.

Con respecto al Thrash Metal, su contenido visual se decantó de una forma contestataria y en contra del establecimiento, con una imagen transgresora y ruda que basaba su inspiración en los conceptos de la guerra, la corrupción, la injusticia, el asesinato, el suicidio, la soledad, la alienación, las adicciones, la locura y otros males que afectan al individuo y la sociedad (Kegan, Y., 2015, p.271).

En sus inicios, los 4 principales representantes: Anthrax, Metallica, Megadeth y Slayer no tuvieron videos musicales representativos; sin embargo, progresivamente fueron creando material

Fig. 10: Warrant - Cherry pie (1990)



Fig. 11: Van Halen - Hot for the teacher (1984)



Fig. 12: Twisted Sister - We're not gonna take it (1984)



Fig. 13: Anthrax - MadHouse - 1985



Fig. 14: Megadeth - Wake up dead - 1986



Fig. 15: Metallica - One (1988)



audiovisual en vivo o con una propuesta narrativa para complementar su imagen y el lanzamiento de sus discos. En primer lugar, Anthrax con Madhouse (1985) desarrolla una historia en donde la locura es el principal argumento. Allí, tanto los músicos como los internos de un manicomio se unen en un frenesí de baile y acciones sin sentido en torno a la música.

Por su parte, Megadeth produce “Wake up Dead” (1986) donde la banda se presenta en vivo en medio de una horda de fanáticos violentos y descontrolados. El ambiente es hostil, oscuro y la única protección para los músicos es una cerca de metal que rodea al escenario.

Slayer en esta década no produce videos narrativos, concentrándose únicamente en presentaciones en vivo donde ya tenían éxitos como “Raining blood” (1986) y el desarrollo de una imagen chocante con la moral cristiana. En el caso de Metallica, su primer intento de video narrativo se dio con “One” (1988) en el cual la interpretación de la banda es la principal protagonista

con pequeños insertos que hacen alusión a fragmentos de películas antiguas de temáticas de guerra y referencias a la locura.

En años posteriores estas agrupaciones producirían interesantes piezas audiovisuales con los avances y temáticas de la que ellas mismas fueron inspiración, involucrando de manera literal los conceptos de sus letras en una narrativa mejor trabajada.

Del mismo modo, las bandas alemanas Kreator, Sodom y Destruction jugaron un papel fundamental en llevar este estilo a Europa, involucrando temáticas violentas y contestatarias más afines a su cultura (Aguilar J.,2012, p.15). En un sentido más “underground” las bandas Testament, Exodus, Overkill y Sepultura también ayudaron a expandir este subgénero.

Durante este periodo de tiempo, de surgimiento de nuevas bandas, toma forma un subgénero más extremo: El Black Metal, el cual se caracteriza por sus letras anticristianas (en relación con valores precristianos), abarcando temas

como el odio, el satanismo, la violencia, el negativismo, el suicidio, el ocultismo, el nihilismo y la guerra (Aguilar J.,2012, p.16).

Este movimiento tuvo lugar por los pensamientos anticristianos que impulsaron una vuelta a las tradiciones antiguas europeas y trajeron consigo un estilo más crudo con guitarras más distorsionadas, a la vez que sus conceptos estéticos tendieron a ser más siniestros y oscuros (Aguilar J.,2012, p.16). Bandas como Mayhem y Burzum fueron pioneras en la imagen terrorífica que se conoce del género: Por sus actos vandálicos contra iglesias, sus rituales y sus atuendos negros con maquillaje, taches y artículos de cuero. En otro aspecto, las bandas Venom, Mercyful Fate, Hellhammer, Celtic Frost y Bathory incursionaron audiovisualmente con videos referentes a la naturaleza, los ritos paganos europeos, la guerra, los imaginarios tenebrosos populares y en general una imagen grotesca y oscura (Aguilar J.,2012, p.17). Posteriormente estas bandas serían la influencia de nuevos subgéneros como el Black Metal Sinfónico, el Viking Pagan

Metal, Depressive Black Metal muy acorde a su cultura y el punto de partida de una variante del Speed Metal: El Power Metal, el cual ya venía desarrollándose con la Nueva Ola del Heavy Metal británico (Aguilar J.,2012, p.17). En esta vertiente visualmente se involucran letras y una estética de ficción, mitología, fantasía y las temáticas de espadas, magos, dragones, etc. (Aguilar J.,2012, p.17). Un ejemplo de ello es la banda Helloween, la cual en su video Halloween (1987) recrea un espacio terrorífico en un bosque donde los personajes más usados al disfrazarse aparecen para bailar al ritmo de la música.

De este subgénero también se encumbra el Power Metal sinfónico, una vertiente con un enfoque en la música clásica y el uso de teclados; el cual expande la variedad sonora de su precursor (Kegan, Y., 2015, p.266). Bandas como Therion y Stratovarius llevaron a este estilo a un punto de virtuosismo musical por la complejidad de sus composiciones, al mismo tiempo que fueron la base, junto a otros subgéneros ya nombrados, para

Fig. 16. Bathory - One road to Asa Bay (1990)



Fig. 17. Helloween - Halloween (1987)



Fig. 18. Therion - The beauty in black (1995)



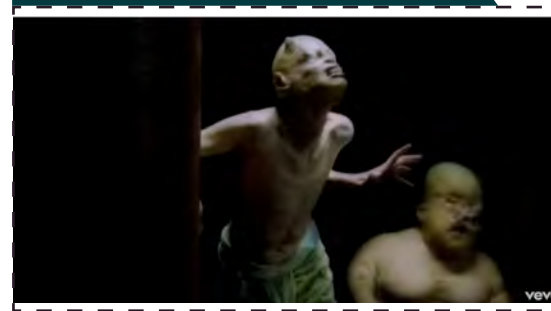
Fig. 19. Lacrimosa - Copycat (1995)



Fig. 20. Cradle of Filth - Her ghost in the fog (2000)



Fig. 21. Cradle of Filth - From the cradle of slave (2002)



que tuvieran cabida otras variaciones con propuestas visuales y sonoras: El Metal Gótico y el Metal Industrial.

El primero tomó variados elementos de las escenas Blacky Metal sinfónico, llevándolas en muchas ocasiones a un ámbito más comercial en sus composiciones. Sin embargo, en cuanto a su estética las bandas continuaron con la esencia transgresora y oscura de sus antecesores y asentaron una imagen basada en una moda ecléctica (la combinación de un corte clásico de la época victoriana y atuendos modernos de cuero de todos los estilos), la referencia a lugares de influencia medieval y las historias de terror, las cuales venían siendo populares desde mediados de los años 80. A principios de la década de 1990 este subgénero fue creciendo con las bandas Tiamat, Lacrimosa, Cradle of Filth, HIM, Atrocity, entre otras, involucrando audiovisuales interpretativos, al inicio, y narrativos con conceptos de terror, horror y suspenso en gran parte de naturaleza onírica; los cuales son piezas fundacionales

de la esencia e imagen de la cultura gótica en un sentido no estrictamente musical (Baddeley, G., 2007, p. 114).

Lacrimosa en el video de su canción "Copycat" (1995) hace su puesta en escena en un lugar con aspecto de gruta que bien parecería un paso subterráneo medieval. En este espacio con aspecto siniestro por su iluminación y estilo abandonado, los músicos hacen gala de sus atuendos normales y las modelos visten trajes sensuales de cuero negro y mallas. Del mismo modo, durante la canción se hacen referencias a elementos que se hacen peligrosos por su entorno: Cuchillos, cadenas, herramientas manuales de corte. De hecho, una de las modelos hace un corte en una mano desconocida, generando un momento de sorpresa en la acción.

En esta misma línea estilística Cradle of Filth recurre a la creación de espacios muy cuidados y adornados con un toque teatral en su montaje, complementado con su llamativa estética proveniente del Black Metal, como se puede apreciar en

sus videos Her Ghost in the fog (2000), Nymphetamine (2004) y Tempation (2006).

Por otra parte, en su videoclip From Cradle to Slave (2002), la banda interpreta su canción en la mitad de un oscuro escenario custodiado por seres enanos y grotescos. En este espacio, durante el desarrollo de la canción, se hace alusión a rituales con signos pintados en la pared y a escenas de torturas con derramamiento de sangre muy común en las temáticas de terror y de vampiros.

Tanto Tiamat como Atrocity iniciaron con videos musicales más interpretativos, pero, al pasar a lo narrativo se decantaron por la estética de las historias de terror y medievales. El primero en su canción "Cain" (2004) hace alusión a un concepto de vampiro y su representación en la modernidad. Con esto se muestra un monstruo de la clase Nosferatu que vive en las alcantarillas, dónde toma lugar también la interpretación de la banda. En el caso de Atrocity, ellos siguen un estilo más tradicional al recurrir a temáticas de terror en un ambiente medieval, conservando

una estética de ocultismo, elementos con simbología mística como el fuego y aparición de monstruos grotescos. Buen ejemplo de ello es la canción "Pandaemonium" (2013).

La banda HIM, por otro lado, desarrolló una imagen y estilo musical con elementos más pop, pero sin perder la estética y temáticas de sus similares: Sus videos conservan los ambientes complejos, la mayoría ampliamente decorados; sus atuendos siguen la línea de los oscuro y ecléctico en términos estéticos y sus temáticas están relacionadas al amor, la soledad, la depresión, una manera de expresar los sentimientos, la tristeza, etc. Todo esto puede observarse en las canciones "Join me in Death" (1999), "The funeral of Heart" (2004), "In Joy and Sorrow" (2004) por ejemplo. Esta última tiene un escenario de corte moderno y con carácter industrial.

Para finales de la década de 1980 y mediados de la década de 1990 el Metal Industrial tomó forma gracias a las influencias de sus antecesores y los elementos electrónicos de otros estilos aparte del Metal como

Fig. 22. Tiamat - Cain (2004)



Fig. 23. Atrocity - Pandaemonium (2013)



Fig. 24. HIM - Join me in death (2004)



Fig. 25. Ministry - Jesus built my hotrod (1992)

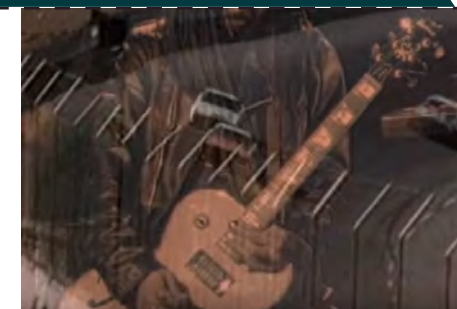


Fig. 26. Godflesh - Crush my soul (1994)



Fig. 27. Nine Inch Nails - Starfuckers, INC. (2000)



género global: Samplers, secuenciadores y sintetizadores (Kegan, Y., 2015, p.188). Con estas nuevas herramientas se empezaron a gestar conceptos más enfocados en la modernidad, la tecnología y una visión pesimista del futuro. Todo esto sin perder las temáticas transgresoras y estética propias de sus antecesores y contemporáneos, con lo cual redefinieron un punto de vista más actual. Las bandas Ministry, Nine Inch Nails, KMFDM, Rammstein, Fear Factory, Marilyn Manson y Godflesh fueron las más reconocidas dentro de la escena, dando cabida a una producción audiovisual prolífica (Kegan, Y., 2015, p.29).

Por un lado, KMFDM y Ministry produjeron videos elaborados con material de archivo de distinta procedencia: Escenarios industriales antiguos y modernos, actividades sociales, fiestas, archivos de guerra y eventos famosos. A lo cual se le sumaban animaciones; grabaciones de sus conciertos en vivo mostrando la energía de sus fanáticos y planos grabados de su presentación para el videoclip o la narrativa que plantearan. En el montaje

de sus videos se aprecian imágenes con un ritmo rápido para ir acorde a la energía de su música. Como ejemplos se pueden nombrar las canciones "Son of a gun" (1996), "Megalomaniac" (1997) y "Amnesia" (2012) de KMFDM y "Stigmata" (1988), "Jesus built my hotrod" (1992) y "Reload" (2013) de Ministry respectivamente.

En el otro grupo, las demás bandas citadas redefinieron su estética con elementos tecnológicos; escenarios cuidadosamente decorados donde muchos de ellos tienen una apariencia inhóspita, desordenada y acabada; máquinas industriales; accesorios decorativos llamativos en su ropa, historias con temas de violencia y terror; representaciones del inconsciente y el individuo; mensajes de protesta hacia el sistema establecido (como ya se venía haciendo desde el Thrash Metal) y el uso de elementos con cierto simbolismo sobrenatural como el fuego y la sangre, en referencia a la influencia estética del Black Metal y sus variaciones.

Grandes ejemplos de lo anterior son las canciones "Replica" (1995) y "Linchpin" (2001) de Fear Factory; "Mothra" (1992) y "Crush my soul" (1994) de Godflesh; "Du Hast" (1997), "Mein Herz Brennt" (2001), "Fever Fre" (2001), "Sonne" (2001), entre otros, de la banda Rammstein, especialistas en el trabajo con fuego; "Beatiful People" (1996), "Tourniquet" (1999), "The fight song" (2000), entre otras, de Marilyn Manson y "Wish" (1989), "Closer" (1994), "The hand that feeds" (2005), entre otras de Nine Inch Nails.

De manera análoga, el Metal progresivo había incursionado mostrando una faceta vanguardista más musical que visual, influenciando el sonido de bandas de otros subgéneros. Entre ellas se destacan Dream Theater, Queensrÿche, Fates Warning y Tool (Kegan, Y., 2015, p.244). Sin embargo, esta última desarrolló visuales con patrones abstractos a la vez que temáticas surrealistas y terroríficas en sus videos como, por ejemplo, las canciones "Sober" (1993) y "Schism" (2001) las cuales también hacen un cuestionamiento existencial al individuo.

Para este punto, los videos musicales eran un producto más común en las distintas propuestas, por lo que su masificación y desarrollo tuvo lugar con la llegada de nuevos sonidos y constantes hibridaciones entre subgéneros.

El Groove Metal incorpora elementos del Thrash y el Industrial Metal tanto musical como visualmente por su intensidad y convenciones visuales más enfocadas en asuntos de la modernidad, la sociedad, la violencia y una imagen ruda en las presentaciones, la cual está basada en el Hardcore (Aguilar J., 2012, p.20).

Las Bandas Exhorder, Pantera y White Zombie son sus máximos representantes, sin embargo, muchas otras agrupaciones ayudaron a impulsar este enfoque para sus propias producciones audiovisuales. Tanto para Exhorder como para Pantera los videos junto a sus fans son importantes como se muestra en "Desecrator" (1990) y "Cowboys from hell" (1990) respectivamente. Allí, los músicos ya no llevan una estética excéntrica con algunas

Fig. 28. Rammstein - Mein herz brennt (2001)



Fig. 29. Tool - Schism (2001)



Fig. 30. Pantera - This love (1992)



Fig. 31. White Zombie - Black sunshine (1992)



Fig. 32. Metallica - The memory remains (1997)



Fig. 33. Lacuna Coil



excepciones relacionadas al cabello largo y el uso de ropa juvenil contemporánea.

En el caso de White Zombie, sigue dándose importancia a la estética terrorífica, pero con un aire más moderno y de carácter menos oscuro como se puede ver en "Black Sunshine" (1992) donde la banda se apega un poco a los recursos anteriormente explicados de la agrupación Ministry.

Retomando los elementos visuales presentes en este subgénero, Pantera, como muchas otras bandas en su momento, hace hincapié en recursos de cámara atractivos como slowmotion, strober, la inclusión de humo y la fuerza de interpretación de sus integrantes en distintos escenarios. Esta imagen ruda y llamativa puede referenciarse en las canciones "This love" (1992) y "5 minutes alone" (1994).

Bandas como Metallica renovaron su estilo de esta forma al hacer los videos "Fuel" (1997), el cual recrea emocionantes planos con "piques" de carros de alto cilindraje al ritmo de los músicos y "The memory remains" (1997), donde todos

tocan sobre un escenario metálico que gira 360° sobre su eje vertical.

Para la segunda mitad de la década de 1990 los nuevos proyectos tenían amplias influencias de toda la escena del género Metal, tanto musical como audiovisualmente. Por lo tanto, sería erróneo pensar que solo tocaban un estilo o que su imagen no era la acumulación de distintos imaginarios en torno a conceptos estéticos transgresores que vienen consolidándose desde que se conoce a este género.

En este panorama, algunas propuestas continuaron con el influjo del Gothic Metal, junto al Black Metal, Power Metal y Metal Industrial para dar origen a bandas como Lacuna Coil, Nightwish, Arch Enemy, Epica, Within Tempation, Theater des Vampires, Evanescence, entre otros; las cuales expandieron sus sonidos en la escena "mainstream" al hacer un balance en la complejidad y fortaleza del Metal con las melodías y ritmos que hacen atrayente a una canción en el mercado (Kegan, Y., 2015, p.266).

En sus videos mantuvieron su esencia oscura y temáticas, pero adaptándolas a público más jóvenes, y al interés de otros mercados.

En este camino también aprovecharon los nuevos e interesantes recursos de video y edición para construir historias y experiencias. Tomando esto en cuenta, el video "Nemesis" (2005) de Arch Enemy aprovecha el montaje y la composición para hacer más interesante la energía de la banda al duplicar a los artistas en cierto momento y al sacar fuego y efectos de luz en el estudio.

Por otra parte, en "Bring me to life" (2004) de Evanescence se crea una ciudad futurista con un concepto oscuro y arquitectura clásica donde se encuentra la cantante Ami Lee. En este lugar se recrea una escena en las alturas donde ella camina por las cornisas de las ventanas y termina cayendo al vacío.

En "Stay my ground" (2005) de Within Temptation se tiene al inicio una estética clásica en un interior de piedra de un castillo de historia medieval en el cual la cantante extrae un libro antiguo con una leyenda.

El dispositivo de donde se saca el libro al estilo "Steampunk" es elaborado en CGI, al igual que los edificios donde toca la banda y algunos elementos como las primeras gotas de lluvia al caer. Con todos estos recursos se crea una historia fantástica que permite ver más allá de las letras y la música. Del mismo modo, "Our Truth" (2005) de Lacuna Coil desarrolla una historia en el interior de una bola de vidrio navideña, donde la nieve esta por todas partes en un escenario oscuro y terrorífico.

Por otra parte, las constantes fusiones dieron como resultado al Nu Metal, un subgénero que combina elementos del Heavy Metal con el Grunge, el Hip Hop y en ocasiones las letras de Rap (Aguilar J.,2012, p.20). A finales de la década de 1990 y principios de 2000, bandas como Linkin Park, Limp Bizkit, Papa Roach, P.O.D., Slipknot, System of a Down y Korn fueron populares por sus propuesta musicales y audiovisuales, aunque algunos fanáticos tradicionales no aceptaron su estilo (Aguilar J.,2012, p.20).

Fig. 34. Arch Enemy - Nemesis (2005)



Fig. 35. Evanescence - Bring me to life (2004)

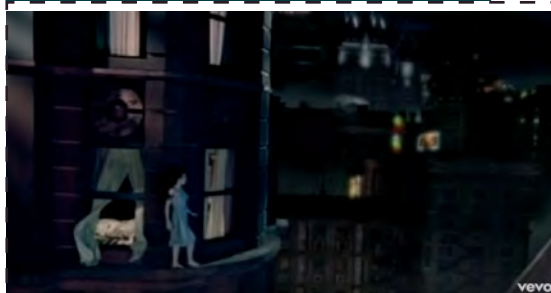


Fig. 36. Within Temptation - Stand my ground (2005)

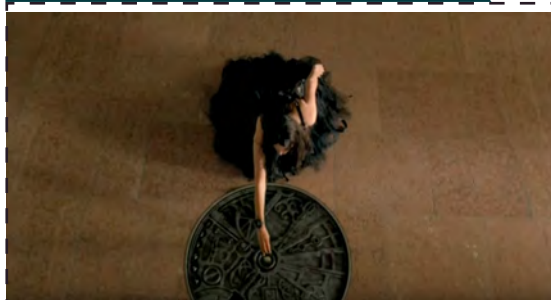


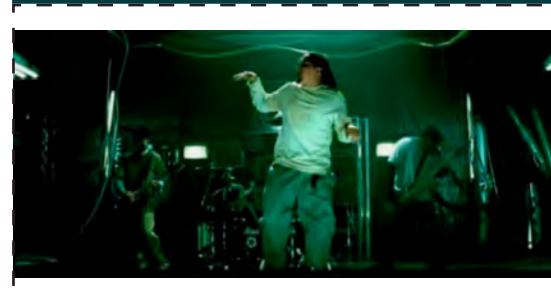
Fig. 37. Papa Roach - Between angels and insects (2002)



Fig. 38. Slipknot - Vermillion (2004)



Fig. 39. P.O.D. - Sleeping awake (2003)



En el aspecto visual, todas se decantaron por escenarios modernos y efectos visuales llamativos conservando en una pequeña proporción un aspecto oscuro y fuerte. De la misma manera, sus temáticas estaban enfocadas a un público joven, en aspectos relacionados de alguna forma a esta etapa de la vida y su expresión en la sociedad. Su estética también estaba marcada por la moda juvenil del momento de acuerdo con su influencia, como es el caso de Limp Bizkit con su atuendo rapero.

En esta etapa se explora con gran calidad nuevos estilos de videos musicales, gracias a los avances tecnológicos y la facilidad para acceder a ellos, con lo cual empiezan a ser vistos como productos indispensables en la comercialización de las canciones y un punto de referencia en la construcción de la imagen de cada propuesta musical. Korn, Linkin Park, Mudvayne y System of a down fueron ejemplos de una constante producción de videos para cada álbum, pero en general todas las bandas se esmeraron en ser diferentes es sus propuestas como podemos ver en "Between angels and

insects" (2002) de Papa Roach donde la composición y movimiento de cámara trabajan muy bien para la edición, la composición y el CGI de cada transición y movimientos de las cucarachas en ese ambiente oscuro y descuidado.

Lo mismo puede observarse en "Vermillion" (2004) de Slipknot con una especie de timelapse (por el efecto de cámara y edición) en una historia cuya temática está enfocada hacia la depresión, la soledad y el amor con influencias del Gothic Metal y el Metal Industrial o en "Sleeping awake" (2003) de P.O.D. con una propuesta futurista muy influenciada por el Metal industrial y un ambiente característico del Gothic Metal. Recursos muy compatibles con la imagen y características de la película "Matrix" (1999) de los hermanos Wachowski. Al llegar al Metalcore, subgénero que mezcla esencialmente distintas raíces del Metal extremo con el Hardcore Punk, del cual viene su nombre, es imposible omitir la variedad de recursos estilísticos que sus antecesores crearon y desarrollaron

para que el Metal sea lo que es ahora, al igual que los conceptos estéticos que han formado para hacer de este un movimiento con una esencia compleja y atractiva. En este caso, la mayoría de bandas hacen énfasis en los interludios (breakdowns) para llegar a pasajes intensos que generen el “moshing”, un tipo de baile extremo (Aguilar J.,2012, p.21).

En su parte estética, el Metalcore ha tomado principalmente la potencia del Groove Metal, cuyo precursor es el también potente Thrash, para aprovechar la energía de la banda en escena; la cual puede variar de acuerdo con su temática, teniendo a su disposición los estilos industrial, moderno, clásico, fantástico, oscuro, tenebroso, etc.

Este subgénero ha apropiado distintas temáticas que van desde la denuncia y crítica a temas sociales y existenciales, pasando por los problemas del individuo y la sociedad, hasta la expresión de conceptos sobre el amor, el odio, la violencia, lo desconocido, etc. En este mismo sentido, las alusiones al terror y lo oscuro también permean la

visión de cada composición; aunque estos recursos son más usados en el Deathcore, una variación más pesada y atada a las raíces del Death Metal y el Grindcore.

Desde sus primeros proyectos, El Metalcore rescata ciertos comportamientos de Punk y el Hardcore al crear una experiencia que hace explotar toda la energía de sus fanáticos en un baile llamado Mosh, en el cual se busca consolidar un concepto de hermandad y comunidad a través de un lenguaje agresivo y extremo muy llamativo para la gente joven por su capacidad para exteriorizar su furia, aun cuando se considere un acto retrogrado de puños y patadas.

Sus primeras bandas estuvieron muy ligadas al concepto y en sus productos audiovisuales se centraron en la potencia y agresividad de la presentación, junto a las imágenes del Mosh de sus seguidores. Como todos los subgéneros tratados, la parte narrativa tardó un poco en ser tenida en cuenta. Entre estas agrupaciones están Hatebreed, Earth Crisis y Converge (Aguilar J.,2012, p.21).

Fig. 40. Hatebreed - Everyone bleeds now (2010)

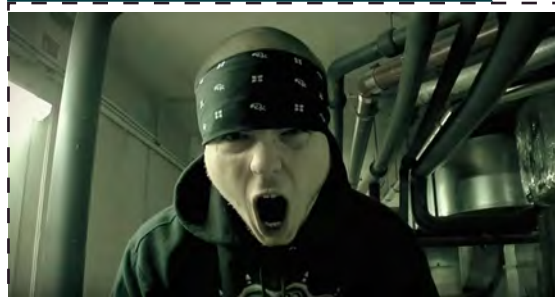


Fig. 41. Earth Crisis - Total war (2011)



Fig. 42. Converge - Precipice / All We Love We Leave Behind (2014)



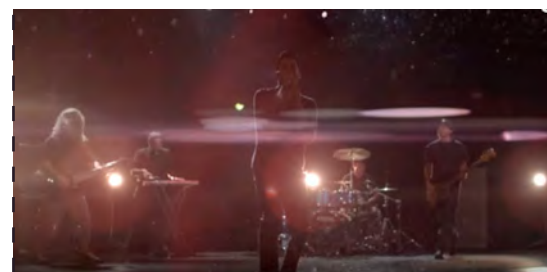
Fig. 43. Throwdown - Holly roller (2008)



Fig. 44. Bleeding Through - Anit-Hero (2010)



Fig. 45. Deftones - Diamond eyes (2010)



Hatebreed se caracteriza por sus letras llenas de furia y descontento, imprimiendo eso en sus videos “I Will be Heard” (2002) “In ashes they shall reap” (2009) y “Everyone bleeds now” (2010), en los cuales se componen planos rápidos y vacilantes para exponer la potencia de la presentación y la respuesta del público presente. Earth Crisis también se decantó por este estilo, aunque sus videos en la década de los 2000 se componen de material documental con una baja calidad pero que le otorgan una estética más “underground” y cruda. Sus trabajos más destacados son “Kill brain cells” (2000) y “To ashes” (2009) con una puesta en escena más decorada. En 2013 “Total war” es presentado con una calidad de video y montaje de escenario muy superior a sus antecesores.

En cuanto a Converge, sus trabajos visuales empezaron a tomar forma a partir de 2006 y hasta la fecha se han caracterizado por ser narrativos y a la vez expresar distintas problemáticas, sensaciones y emociones desde el interior de un personaje principal. En “No héroes” (2006) son ellos mismos

en un mundo apocalíptico pero a partir de allí se abarcan problemas psicológicos, sociales, del interior de cada persona y terroríficos con las producciones “Eagles become vultures” (2007), “Axe to fall” (2009), “Concubine/fault and fracture” (2010), “Wretched world” (2011), “Aimless arrow” (2012), “Precipice / All We love We leave behind” (2014) y “ I can tell You about pain” (2017).

Al volverse popular en Nu Metal, la escena Metalcore se vio beneficiada por la demanda de nuevos sonidos y con ella, la expansión de sus fronteras a nivel visual y conceptual. Algunas bandas siguieron el ejemplo de la potencia de Hatebreed y Earth Crisis, incluyendo tales convenciones en sus videos. Entre ellas aparecieron Throwdown y Bleeding Through con una música potente y videos con un lenguaje agresivo en relación con su concepto. “Forever” (2006), “Burn” (2006), “Holly roller” (2009) son muestras de escenarios inhóspitos y un ambiente tensionante en la cual los músicos con su interpretación y escenas con cierta violencia gráfica

exteriorizan sus mensajes. Del mismo modo, Bleeding Through se presenta con escenarios oscuros, acciones transgresoras al espectador, violencia y elementos de terror. Entre su videografía se encuentran “Kill to believe” (2006), “Line in the sand” (2007), Death anxiety (2008), “Love in slowmotion” (2010) y “Anti-hero” (2010).

El desarrollo y progreso de este influyente sub género se vio caracterizado por una constante segmentación de los públicos con la cual, las bandas se enfocaban en un determinado estilo para crear una identidad en su respectiva escena. Desde esta perspectiva surgieron bandas con una mezcla de voces limpias y guturales, quienes tenían composiciones que causaban el interés de otros mercados y algunas tuvieron un bagaje más comercial en su desarrollo artístico. De este grupo sobresalen Trivium, con influencias del Metal Melódico y Heavy Metal, Deftones, The devil wears prada, Architects, Killswitch Engage, August burns red, Atreyu, As I lay dying, A Static Lullaby, Memphis may fire, entre muchas otras.

Para ellas, la parte audiovisual es importante, razón por la cual tienen una importante producción de videoclips en una carrera musical no tal larga hasta la fecha. De todos los elementos comunes referidos hasta ahora, estas bandas han hecho uso de las diferentes tendencias y temáticas, valiéndose de los avances tecnológicos en fotografía y edición. Estos productos destacan tanto por su calidad artística como por su calidad técnica.

De manera análoga, otro grupo se destaca con un público más segmentado, pero igualmente significativo. En este estilo, los sonidos son más estridentes y las temáticas audiovisuales se decantan por lo oscuro, místico, violento y macabro. De esta forma, el Deathcore se ve influenciado además por el Black Metal, el Death Metal y el Grindcore. En este conjunto resaltan los nombres de las bandas Chelsea Grin, Job for a Cowboy, Whitechapel, Veil of Maya y Born of Osiris, entre otras.

Fig. 46. The Devil wears Prada - Hey John, What's your name again? (2010)



Fig. 47. Architects - Doomsday (2017)

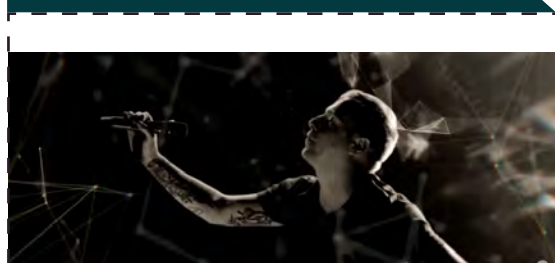
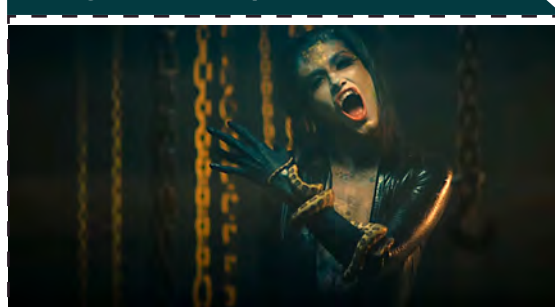


Fig. 48. Whitechapel - Elitist ones (2016)



La escena en Colombia

Al referirnos a una banda colombiana, la cual es claramente influenciada por el desarrollo histórico del Metal, se deben tener en cuenta que ciertos factores que han forjado un desarrollo particular en la cultura joven del país, condicionada a una industria local incipiente que poco a poco ha tomado forma y a un circuito de eventos; los cuales han ido aumentando en oferta y calidad conforme se consolida un mercado estable para su realización.

Esta realidad, en la cual no existen datos económicos confiables del mercado del Metal en Colombia y deben verse con cierta aproximación de porcentajes la información de consumo de cultural nacional - DANE. En ella, a corte de 2014, se obtuvieron COP \$284.679.976.298 en boletas y recitales, donde Bogotá recibe COP \$94.461.228.394 de los mismos (Cámara de Comercio de Bogotá, 2017).

Para 2016, esta investigación se realizó en las cabeceras municipales de 29

departamentos del país, lo cual determinó una constante con respecto a 2014 de la población mayor de 12 años encuestada: el 30% asistió a un concierto o recital (DANE, 2016). No obstante, no se hace mención de los ingresos de estas actividades.

De la igual manera, en términos de un mercado internacional, Colombia ha sido escenario importante de conciertos de bandas reconocidas a nivel mundial y sede de eventos que ya son parte integral de la cultura musical local. Bogotá, Cali y Medellín son las capitales más importantes en la realización de conciertos y en especial Bogotá, por su tamaño y tradición, ha sido el punto de partida de un circuito de festivales que se ha convertido a la escena Metal en una parada obligada y rentable para los artistas extranjeros.

Situadas en este panorama, las bandas nacionales han experimentado una serie de retos para sacar adelante sus propuestas y emerger en un difícil entorno que poco a

poco esta aumentado los escenarios para consolidar un circuito nacional musical. En estos lugares las agrupaciones han hecho un recorrido admirable, el cual puede dar cuenta de su éxito cultural por la oferta de escenarios y sonidos emergentes en distintas ciudades del país.

En Bogotá, específicamente, se ha dado apertura a un gran número de iniciativas, sustentadas en principio por apoyos gubernamentales y con participación de la comunidad, las cuales han abierto el camino y complementado a las propuestas comerciales que de igual forma están teniendo repercusión en el mercado local.

Por tal motivo, se está posicionando una escena de considerable tamaño, la cual hace ver el interés en un mercado con muy buenas posibilidades para el género. No obstante, Aún se requiere la consolidación de un negocio musical que provenga de la iniciativa de las bandas y fortalezca lo que hasta ahora se ha logrado.

Origen del Metal en Colombia

De una forma distinta al desarrollo del rock and roll en Colombia, el metal aterrizó en los años setenta como una tendencia sin mayor relevancia en un país de costumbres musicales locales o cuando mucho de habla hispana. Fue gracias a distintos conjuntos de fanáticos y melómanos que fue posible traer sonidos de agrupaciones como Black Sabbath y Judas Priest, los cuales sería difundidos en años posteriores entre jóvenes que se intercambiaban vinilos y daban a conocer nuevas bandas que surgían como Iron Maiden, Metallica y Ángeles del infierno (Revista Semana, 2016).

Con este auge, en los años 80, se suma la llegada del Rock Radical y la música de protesta del País Vasco, dado que el régimen de Franco había menguado en España con su muerte, y las importaciones de discos de Hard Rock, Hardcore y Punk norteamericano (De Moller, A., 2017). En este proceso de acogida y descubrimiento fue cuando surgieron los primeros grupos colombianos.

En Medellín, donde se desarrolló un gusto especial por estos sonidos, las bandas locales comenzaron a figurar tocando en fiestas caseras y parqueaderos (De Moller, A., 2017). En esta escena “pricipiante” el 22 de septiembre de 1984 la banda Kraken hizo un concierto en un barrio violento, convirtiéndose en la primera banda reconocida del Metal Nacional (De Moller, A., 2017). La cual tendría un notable éxito y reconocimiento con una prolífica

Este legado nació en un ambiente de total oposición, donde las bandas de gueto que figuraban en la clandestinidad como es el caso de Mierda, Parabellum y Danger, eran las representantes de una escena con sonidos crudos celosamente reservados para la clase obrera (De Moller, A., 2017). Era la música de los jóvenes de los barrios pobres que enfrentaron un duro escenario social y político en una época marcada por la violencia del narcotráfico y las habituales desigualdades sociales del país. Estos

Fig. 49. Parabellum (Años 80)



Fig. 50. Danger (Años 80)



Fig. 51. Kraken (Años 80)



Fig. 52. Neurosis (1994)



Fig. 53. Masacre (2014)



Fig. 54. La Pestilencia (2014)



sonidos eran la respuesta a la música comercial, al establecimiento y a cualquiera que sonara débil (De Moller, A., 2017).

Con estas diferencias, y las dificultades de una incipiente escena independiente en Colombia, las propuestas musicales no dejaron de crecer a pesar de sí mismas. El odio por lo comercial de la mayoría no impidió que formaran una escena propia y se dieran a conocer en el país y algunas internacionalmente. Entre ellas Masacre, Astaroth, Nekromantie, Blasfemia y Reencarnación de Medellín, Neurosis, Darkness y La Pestilencia en Bogotá, al lado de Krönös e Inquisition en Cali (De Moller, A., 2017).

De Masacre, como una de las más importantes, se debe destacar su fundación por parte de Alex Oquendo, ex miembro de la Banda de Rock Ekhimosis, quien logró llevar su proyecto a figurar como el primero en Colombia en lanzar un álbum de un género de Metal pesado en el exterior (De Moller, A., 2017). Su trabajo con sonidos crudos, letras mórbidas y pesimistas llamaron la atención de Øystein “Euronymous” Aarseth de la agrupación de Black Metal Noruego Mayhem, quien

empezó a contactarse con la banda para incluir su música en su propio sello Deathlike Silence Production (De Moller, A., 2017). Para 1991 lanzaron su álbum debut Requiem por medio del sello francés Osmose Production (De Moller, A., 2017).

De igual forma, La Pestilencia logró firmar en 2005 con la EMI Music para expandir su propuesta a un mercado más internacional luego de un considerablemente exitoso trayecto nacional con álbumes como “La muerte... Un compromiso de todos” (1989), “Las nuevas aventuras” (1993), “El amarillista” (1997) y “Balística” (2001).

Por su parte, la escena independiente del Metal siguió trabajando desde su filosofía “underground” ampliando el espectro de los distintos subgéneros y dando cabida a la creación de nuevas bandas y un público que poco a poco iba creciendo. En este momento de la historia, a inicio de la década de 1990 se desarrollan iniciativas que permitirán la difusión de las distintas propuestas tanto a nivel nacional como local.

Bogotá, cultura metalera

En un entorno dominado social y económicamente por la música popular, el vallenato, el pop, el reguetón, existe una escena musical que ha venido desarrollándose y haciendo historia desde 1999, cuando Metallica hizo su primer concierto en el parque Simón Bolívar (esto en relación con una industria que poco a poco está siendo rentable). Desde ese momento, ningún género ha experimentado un tremendo auge en una ciudad como Bogotá. En 9 de sus localidades se reciben anualmente entre 100 y 150 bandas para convocatorias distritales y gran parte de las propuestas son metaleras.

Una de las razones para llegar a este punto ha sido Rock al Parque, quien desde sus inicios ha apostado por la cultura del metal y ha permitido que bandas internacionales de la talla de Apocalyptica, Fear Factory, Carcass, Cannibal Corpse, Symphony X, entre otras, lleguen al público nacional junto a importantes agrupaciones locales como La Pestilencia, Tenebrarum, Kraken, Agony, Masacre o Neurosis.

Si bien el festival es más antiguo que el punto de partida señalado se debe entender que antes los conciertos de metal eran escasos y se creía que su público no era el suficiente para considerarse una parada en la escena musical mundial. Apenas se estaba generando una cultura de conciertos y experiencias sonoras, en las cuales se iba consolidando gradualmente un ecosistema que generaría el interés de diferentes artistas.

En algún momento se llegó a pensar que el festival era la única plataforma que promovía la escena musical debido a su apoyo gubernamental y su gratuidad, pero los hechos han demostrado que los fanáticos y las bandas llegaron a un punto de interés común donde los primeros estaban dispuestos a pagar por ver a sus artistas favoritos y los segundos debían poner a la capital en su calendario; razón por la cual a la fecha se han presentado: Megadeth, Sepultura, Iron Maiden, Judas Priest, Aerosmith, Roger Waters, Kiss, Black Sabbath, Slayer, Marilyn Manson, Mastodon, Dream Theater, entre otros.

Junto a este fenómeno sin precedentes, de una manera más modesta y con grandes esfuerzos, las bandas locales han construido arduamente un circuito de festivales que, dependiendo de sus carencias y dificultades, han experimentado una gran acogida. Por esta razón, se crea La Mesa Sectorial de Metal de Bogotá en 2011, la cual ha sido pionera en la mediación entre la cultura metal e Ideartes para dar cabida a festivales como Súbase al Metal, Usmetal, Tibarock, Rock10 Engativá, Bosa La escena del Rock, Metal Cuarta San Cristobal, Metal Unidos Barrios Unidos y Metal Castilla (Castellano Ricaurte, J., 2014).

Estos eventos han tenido la particularidad de ser inclusivos en los distintos subgéneros del metal y han dado han conocer un sin número de bandas que han tenido la oportunidad de exponer su trabajo ante un público ávido de nuevos contenidos, al igual que bandas talentosas. Junto a esta iniciativa han crecido igualmente medios de comunicación independientes y especializados para permitir una mayor difusión y permanencia de los proyectos.

Festivales

Fig. 55. Cartel Festival de festivales (2016)



Fig. 56: Festival de festivales



Fig. 57. Concierto en la media torta (2016).



En la actualidad, en Bogotá principalmente, existe una oferta de espacios para llevar a cabo presentaciones relacionadas con el Metal, en las cuales los proyectos locales ven la oportunidad de participar de la escena. La mayoría tienen un origen gubernamental y están divididos de la siguiente forma, en los cuales Implosión Brain ha participado demostrando su talento y atractivo en los escenarios:

Media Torta Bogotá:

Considerado el centro de la cultura popular del país, la Media Torta es inaugurada el 13 de agosto de 1938 como un escenario de recreación y esparcimiento de las clases obreras y vecinos del sector (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 2017). A través de los años, los eventos que tuvieron lugar en sus instalaciones fueron consolidando un modelo cultural para

los bogotanos, quienes verían a partir de los años 60 presentaciones de artistas internacionales y cantautores como Celia Cruz, Julio Iglesias y Raphael (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 2017).

Sin embargo, su larga historia y un descuido sistemático de la ciudadanía y los distintos gobiernos de turno fueron llevando al escenario a un periodo de deterioro y abandono, transformando su estatus de manera negativa.

Esta deplorable situación se fue revirtiendo a partir de 1978 con la intervención del Instituto Distrital de Cultura y Turismo y los proyectos culturales ciudadanos en pro del fomento de las distintas manifestaciones artísticas regionales y urbanas (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 2017). Con ello, se dio paso a la creación de espacios de convivencia y tolerancia que a partir de finales de la década del 90 fueron materializándose en presentaciones de bailes tradicionales,

música tradicional, popular y propuestas juveniles como el Rock y el Hip Hop. De este modo, es hoy un escenario clave de eventos y presentaciones culturales en la capital y el País (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 2017).

Rock al Parque

Partiendo de la necesidad de un grupo de jóvenes de tener un espacio para para la música y la expresión de la diversidad de géneros, se crea este festival con el apoyo del Instituto Distrital de Cultura y Turismo (Moreno Tinjacá, M., 2013). De esta manera, a partir de 1995, distintas agrupaciones colombianas se han presentado en la Media Torta, el parque Simón Bolívar, el Estadio Olaya Herrera y la Plaza de Toros de Santa María (Moreno Tinjacá, M., 2013) con propuestas esencialmente rockeras pero que han cambiado de matices en nuevos contenidos conforme avanza cada edición del festival.

A la fecha se han dado diversos cambios, por ejemplo, se celebra únicamente en

el parque Simón Bolívar y desde 1998 cuenta con jurado especializado para la selección de bandas, quienes se encargan de evaluar a los aspirantes y decidir cuales propuestas tienen la oportunidad de participar (Moreno Tinjacá, M., 2013).

En su actual formato, tanto las bandas internacionales, nacionales y locales de distintas convocatorias se distribuyen en 3 escenarios en los 3 días que dura el festival. El primer día corresponde a al metal, el segundo a las propuestas punk, reggae y distintas variantes del rock y el tercero a una amplia variedad de géneros muy afines a la cultura juvenil.

Actualmente es considerado el más importante festival gratuito de Latinoamérica y convoca alrededor de 500 mil asistentes (cifras de las últimas ediciones) (Canal Trece Colombia, 2017). Con ello, es una vitrina importante para las bandas nacionales y sobre todo locales, quienes ven en ella una oportunidad de hacerse notar en un público abierto a nuevos sonidos.

Fig. 58. Cartel Rock al Parque (2015)



Fig. 59. Concierto en Rock al Parque (2015)



Fig. 60. Implosion Brain en Rock al Parque (2015).



Fig. 61. Cartel Rock Hyntiba (2017)



Fig. 62. Concierto Rock Hyntiba (2017)



Fig. 63. Cartel UsMetal (2017).



Rock Hyntiba XVII

Este festival es uno de los pioneros en la escena local y uno de los más importantes en Bogotá (Metal a la carta, 2017). Haciendo un homenaje al cacique Hyntiba, quien gobernó estas tierras en el siglo XVI, se crea un espacio para el Rock en Fontibón gracias a los esfuerzos de bandas emergentes y al apoyo de la alcaldía local. Este proyecto toma forma a partir de 1999 cuando se unen esfuerzos con el festival de Hip Hop “Cuando las calles hablan” para robustecer el apoyo de los entes culturales y la asistencia de los jóvenes de la localidad (Metal a la carta, 2017).

De esta forma, el primer fin de semana de marzo se lleva a cabo el Festival de Rock y Hip Hop en la Plaza Fundacional de Fontibón (calle 17 entre carreras 99 y 100), el cual tiene entrada libre y cuenta con la participación de bandas escogidas por concurso en un escenario profesional (Metal a la carta, 2017).

UsMetal Festival

El festival insignia de Usme en Bogotá es el escenario de encuentro de la escena metalera desde 2004, el cual busca dar participación a las distintas maneras de expresión y comportamientos del movimiento cultural que deviene del Rock en dicha localidad (UsMetal, 2017).

Como lo expresa su descripción en su perfil de redes sociales “El festival es reconocido por su dimensión representativa y organizativa a nivel cultural y juvenil” y por eso que está vinculado en la organización de distintos eventos de la Mesa de Metal de Bogotá, en conjunto con Ideartes y Rock al Parque para crear espacios culturales enfocados a los jóvenes de la ciudad (UsMetal, 2017).

Uno de sus enfoques es la formación de las bandas participantes para fortalecer su propuesta en el mercado musical (UsMetal, 2017) y generar visibilidad en los demás eventos con lo que UsMetal tiene contacto. Razón por la cual en las convocatorias de Rock al parque o en los festivales afines

existen categorías para grupos de formación distrital provenientes de estos programas.

El festival se desarrolla en el Parque La Aurora, calle 72 Sur con carrera 3ª. Generalmente es celebrado el segundo domingo de marzo y ha tenido varias ediciones en los años 2004, 2005, 2007, 2009, 2011, 2012, 2012, 2014, 2015 y 2017. Este último el 19 de marzo.

Anomaly Fest

Es una propuesta independiente en cuanto a festivales, ya que tiene como objetivo unificar toda la esencia de las distintas tribus urbanas y los géneros alternativos del rock, hardcore y metal (Anomaly Fest, 2017). Esta iniciativa bogotana, la cual tuvo su primera versión el 22 de marzo de 2017 en la Media Torta y contó con el apoyo de Ideartes, brinda la oportunidad a bandas emergentes de distintas partes de la capital de presentarse en un escenario profesional, frente a un público joven y abierto a nuevas experiencias sonoras. En este inicio contó con 2 bandas internacionales (Astenia de

Argentina, Seka de Costa Rica) y 7 bandas nacionales escogidas por concurso. De igual manera, asistieron 1400 personas; lo cual es una buena cifra para un proyecto que apenas inicia y tendrá una nueva versión el siguiente año (Anomaly Foundation, 2017).

Rock I.N.C. Festival

Es el resultado de un colectivo organizador de eventos, los cuales han diseñado estrategias para fortalecer la industria musical independiente bogotana, en los aspectos de difusión y comunicación (Noisey, 2017).

De esta forma, el festival reúne a las propuestas más llamativas dentro del ámbito del rock y metal para presentar en un escenario profesional a agrupaciones elegidas por convocatoria; las cuales tienen la oportunidad de generar un considerable impacto en su público objetivo por el interés actual en este tipo de actividades y la visibilidad en la escena que esto conlleva. Este evento se llevó a cabo el 5 y 6 de agosto en el

Fig. 64. Concierto UsMetal (2017).



Fig. 65. Cartel Anomaly Fest (2017).



Fig. 66. Concierto Anomaly Fest (2017).



Fig. 67. Cartel Rock I.N.C. (2017)



Fig. 68. Concierto Rock I.N.C. (2017)



Fig. 69. Cartel Tattoo Music Fest (2017), Cartel Detonation Fest 10. (2017)



centro cultural la K-Zona, en la calle 15 # 9-64 desde el mediodía hasta las 9 de la noche (Noisey, 2017).

A diferencia de los anteriores festivales, este tiene un costo de entrada, al ser una propuesta que propende a generar un mercado en la ciudad. Las boletas cuestan COP \$16.000 cada día en preventa y COP \$20.000 por cada día en la semana de realización (Rock INC, 2017).

Tattoo Music Fest

Es el primer festival de tatuajes, entretenimiento, arte y cultura alternativo de Colombia (Cartel Urbano, 2017). En su tercera edición ya ha sentado las bases de un encuentro de gran calidad con artistas del tatuaje en distintas categorías e invitados musicales que conforman una experiencia única para este tipo de público. De igual forma, se hacen exhibiciones de arte, body painting y de gastronomía para satisfacer las distintas expresiones artísticas que son parte integral de este tipo de eventos (Cartel Urbano, 2017).

En su parte musical, el festival presenta una gran variedad de propuestas (generalmente rock) adecuadas a los gustos de la cultura alternativa actual y la unidad del ambiente de la temática del evento (El Tiempo, 2017). La entrada cuesta: COP \$20.000 para un día, COP \$35.000 dos días y se realizó el 3 y 4 de junio de 2017 en el centro de eventos Royal Center, carrera 13 # 66 – 80, en Bogotá (El Tiempo, 2017).

Detonation Fest 10

En su misión empresarial de promover salas de ensayo, montaje de eventos, sonido, backline e iluminación, la empresa 4 Cuartos crea este festival con el ánimo de ofrecer una alternativa comercial en la escena local (4 Cuartos Música, 2017). En el auditorio Lumiere, carrera 14 # 85 – 59 en Bogotá, se llevó a cabo el 26 y 27 de agosto la presentación de bandas de distintos subgéneros del Metal nacional en la cual. El valor de las boletas fue de COP \$20.000 por un día y COP \$30.000 por dos días (Detonation Fest 10, 2017).

El videoclip en el Metal colombiano

En sus inicios, el video musical no fue un producto común para las bandas colombianas, muestra de ello es la nula producción audiovisual, diferente a grabaciones en vivo o fotografía, en gran parte de la década de 1980. Las bandas con sonidos más crudos como Parabellum no estaban ligadas a un mercado musical, por lo que sus intereses no incluían la creación de esta clase de material. Era una época con una difícil situación política y social que azotaba a Medellín y las bandas de Metal eran un punto aparte a cualquier definición de proyecto comercial (VICE en español, 2016).

En contraposición, Kraken era refinada, poética y compleja (De Moller, A., 2017); con sonidos característicos del Heavy Metal, aludiendo a lo clásico, y el Metal progresivo. Este enfoque los llevó a tener un contrato discográfico con Codiscos en 1986 (De Moller, A., 2017). Siendo una banda más comercial incursionaron el mercado con “Escudo y espada” (1988), “Aves negras”

(1988) y “Muere libre” (1988). Videoclips con énfasis en la presentación de la banda en un estudio. Su decoración no estaba enmarcada en ningún concepto específico, pero había una disposición de luces y se usaba humo para crear un ambiente más dinámico. En el caso de la canción “Escudo y espada” el montaje contó con material de archivo con variados temas sociales.

En posteriores años, su repertorio musical creció de manera exponencial hasta convertirse en una de las bandas más icónicas del Metal y el Rock colombiano en general. No obstante, su trabajo audiovisual no cambió mucho en la década de 1990 y del 2000. Sus videos fueron “Rostros ocultos” (1990), “Lágrimas de fuego” (1992), “Lenguaje de mi piel” (1993), “América” (1994), “Déjame” (1995), “El idioma del Rock” (1999), “Silencioso amor” (2002), “Frágil viento” (2005) y la presentación junto a la Orquesta Filarmónica de Bogotá en 2006. En ellos, se mantiene la presentación de la banda en

Fig. 70: Kraken - Escudo y espada (1988)



Fig. 71: Kraken - Lenguaje de mi piel (1993)



Fig. 72: Kraken - El idioma del rock (1999)



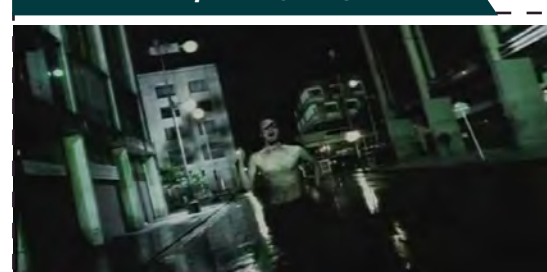
Fig. 73: Kraken - Rompiendo el hechizo (2010)



Fig. 74: Kraken - Vestido de cristal con la Orquesta Filarmónica de Bogotá (2005)



Fig. 75: La Pestilencia - Soñar despierto (2001)



escenario con ciertos arreglos en montaje para generar transiciones. Así mismo, se destaca “Lenguaje de mi piel” por narrarse en primeros planos con una alta exposición para diluir de cierta manera la imagen.

En 2010 y 2013 producen “Rompiendo el hechizo” y “Desde el exilio” con un contenido narrativo que hace uso de la composición de material 3D para crear un entorno apocalíptico y del montaje de imágenes de archivo para ilustrar el tema de la última canción la cual tiene un enfoque contestatario. También desarrollan el video de su nueva presentación con esta Orquesta filarmónica de Bogotá en su aniversario número 30 (2014).

Influenciados por el camino que abrió Kraken, los líderes de la banda Ekhimosis, Juanes y Alex Oquendo, se destacaron posteriormente al conseguir reconocimiento internacional: Uno como artista pop internacional y mensajero de paz y otro como líder de la primera banda de metal en firmar para un sello extranjero (De Moller, A., 2017). En el caso de Juanes, tanto en Ekhimosis

como en su proyecto en solitario produjo videoclips de gran factura para llevar a su música aún más lejos. Caso contrario de la banda Masacre, para quienes el video no fue relevante en su exitosa carrera musical. De ellos solo puede encontrarse material en vivo de corte aficionado y tributos hechos por sus seguidores.

En Bogotá, La Pestilencia, con una popularidad en alza produce los videos “Soñar despierto” (2001) y “Cordero arrepentido” (2001). El primero es un critica a la violencia en Colombia mediante imágenes de la escena de un crimen con imágenes de apoyo de la presentación de los músicos. Para el momento ninguna banda de Metal colombiano había incursionado con video narrativos con cierto nivel de profesionalismo, lo que suponía un llamado de atención para las demás agrupaciones. En el segundo caso, tomaron material de archivo de sus presentaciones para una canción bastante popular y lograron tener relevancia con el video. Una práctica de la que se hablará más adelante.

En los siguientes años la banda fue tomando renombre y firma para EMI, evolucionando en la producción de videoclips en los álbumes “Productos desaparecidos” (2005) y “Paranormal” (2011). Con esta internacionalización sus videos se tornan más atractivos visualmente y llegan también a un gran resultado en material conceptual.

“Pacifista” (2005) toma lugar en un escenario rodeado de muchas pantallas con contenido de todo tipo donde la banda toca. De manera simultánea se muestran varias escenas de un hombre acaudalado que se deja llevar por diferentes excesos. En él representan a un político al cual de manera general va dirigida una crítica en relación con el poder y los medios. De igual manera, se produce “Nada me obliga” (2005) en el cual la banda toca en un escenario natural con ciertos matices tenebrosos, mientras se narra la historia de un niño al que ciertos problemas de su vida cotidiana lo afectan. Allí, en los momentos más tensionantes, con diferentes recursos de edición se marca reiterativamente lo que le hace daño.

En la actualidad, de igual manera, la banda Ekhhymosis, renovada musicalmente, también produce videos de corte profesional como la canción “Despertar” (2016) con un gran trabajo de cámara y edición para capturar la esencia de una sesión en estudio.

El caso del Metal independiente

Con una pequeña pero importante producción de las bandas comercialmente más reconocidas, la escena independiente ha tenido una historia escasa en comparación, pese al aumento en el acceso a la tecnología para lograr resultados profesionales. En general, las bandas de los distintos subgéneros no están interesadas en invertir considerables sumas de dinero por un producto audiovisual, haciendo común los videos de muy bajo presupuesto, en los cuales la falta de unidad temática, un concepto poco visible, una estética nada definida dan como resultado producciones de corte aficionado y con poco atractivo fuera de su círculo más cercano.

Fig. 76: La Pestilencia - Pacifista (2006)



Fig. 77: La Pestilencia - Nada me obliga (2006)



Fig. 78: Ekhhymosis - Despertar (2016)



Fig. 79: No Raza - Ríos de sangre (2013)

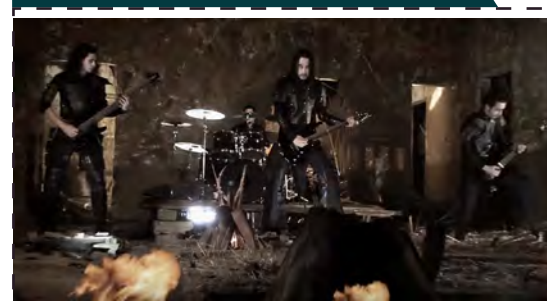


Fig. 80: Perpetual Warfare - Otro cadáver más (2013)



Fig. 81: Betrayal Angels - Oscuro lamento (2017)



Las grabaciones en vivo y el material de archivo de distintas fuentes siguen siendo un recurso para crear sus contenidos, pero a mediano plazo esto impide que el proyecto se diferencie y tenga un perfil más internacional con productos llamativos.

En la actualidad existen algunas excepciones: las bandas No Raza, Betrayal of Angels y Perpetual Warfare. La primera ha producido los videos “Ríos de sangre” (2013), “Evil’s seed” (2014) y “Corderos al abismo” (2015) haciendo un gran uso de las temáticas oscuras y ritualistas del Black Metal en escenarios interiores y escenarios exteriores naturales junto a una gran una composición de fotografía enfocada en los detalles de cada elemento y la energía en el escenario. Su imagen es claramente representada por sus atuendos de cuero negro y metal.

En “Oscuro lamento” (2017) la banda Betrayal Angels explora la potencia de su música bajo un escenario oscuro, amplio y solitario. Los efectos de cámara y edición crean un espectáculo interesante.

Con respecto a Perpetual Warfare, su puesta en escena es fiel al Thrash Metal con videos algo narrativos en la cual, están presentes la banda tocando e imágenes de archivo con temáticas transgresoras y de protesta contra problemas de la sociedad y el individuo como la guerra y la política. De la misma forma, ha incluido planos con calidad profesional para crear un producto atractivo en su mercado. Se destacan “Otro cadáver más” (2013) y “Earthliens” (2016).

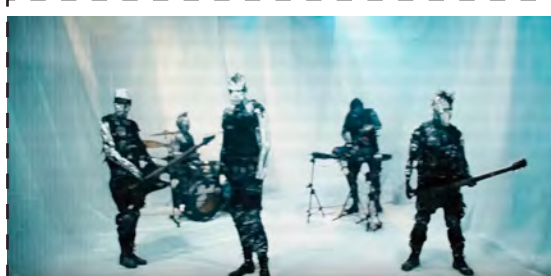
Koyi K Utho es una banda influenciada por el Metal Industrial, con gran presencia en la escena nacional y un considerable recorrido en el exterior. En su evolución ha desarrollado una estética particular muy influenciada por la banda Mudvayne y el Metal Industrial de los años 90. Esta caracterización ha dado paso a video como “Demential State” (2007), “Freakman” (2007), “Experimental ape” (2008), “Mechanical animal” (2011) y “Cruel device” (2017), en los cuales son recurrentes los espacios destruidos, descuidados y tenebrosos; con los que la banda interpreta su música con gran potencia. En el montaje acostumbran

a usar planos muy rápidos e imágenes que tocan distintos temas como la tecnología, la violencia y el miedo.

A nivel nacional las bandas de Metal tienen poca visibilidad en sus contenidos al no disponer de un plan de promoción con una considerable suma de dinero para hacerse notar en redes sociales, motivo por el cual deben hacer un

trabajo constante de forma independiente para promocionar sus videos y publicaciones. Como ya se ha mencionado, esta gestión es costosa y, por ende, en un trabajo con herramientas propias, solo se lograrán resultados al estar constantemente relacionándose con su público objetivo en diferentes eventos y tener presente al circuito de conciertos nacionales e internacionales que se acomoden al estilo de la banda.

Fig. 82: Koyi k Utho - Cruel device (2017)



Problemas y oportunidades

Normalmente en el ámbito local el desarrollo y evolución de una banda de metal colombiana viene condicionada a un mercado en desarrollo, a un circuito comercial que apenas está dando resultados y, ante todo, al problema de sobreoferta en un momento de una amplia variedad de audiencias, es decir, hacer música en un mercado saturado, que está bastante disperso y en donde no se tiene idea para qué público se está tocando (Pérez, U., 2017). Este planteamiento sugiere una lucha sin cuartel entre los puristas y entusiastas del rock por definir que es el Rock colombiano,

la dura competencia con los demás géneros en la creación de un mercado autosostenible y las debilidades y errores de la escena en cuanto a promoción y atracción de nuevos públicos (Pérez, U., 2017).

En primer lugar, la definición de Rock colombiano (y entre su público, el Metal) es desde hace mucho un tema de pasiones y odios. La mayoría de aficionados radicales se aferran a una sonoridad y estilos básicos y a una pureza que no da paso a nuevas propuestas (Pérez, U., 2017). En este aparente problema trivial surge una ironía en el mercado local: No se deja progresar

una escena porque se cree que es mejor que los demás géneros, los cuales, por cierto, tienen un mercado autosostenible o con muchas posibilidades de serlo. Este es un ejemplo de los festivales distritales, el circuito de bares en Bogotá y de Rock al Parque, los cuales han tenido afrontar críticas de quienes creen que el Rock y el Metal no son unos géneros más en un mercado; los cuales deben hacerse notar y crear un público que haga el proyecto viable tanto artística como económicamente. Al parecer no se tiene en cuenta el origen mestizo y bastardo de estos géneros y las

amplias posibilidades de trabajar por una carrera profesional a largo plazo (Durán, R., 2017). Así lo afirma el director de la revista Rolling Stone Colombia, Ricardo Durán, “Si las bandas se dedicarían a ensayar y a componer como Dios manda en vez de recoger firmas para que la Etnia (Grupo de Hip Hop colombiano) no toque es su amado festival, nuestro rock no estaría como está”.

Lo anterior lo explica todo, ya que es un común denominador la falta de visión de bandas que intentan tocar lo mismo que ya han hecho otras. Las mismas que no tienen una identidad y su falta de seriedad y profesionalismo juega en su contra cuando existen oportunidades en festivales a nivel nacional o internacional (Durán, R., 2017). En este panorama, los músicos esperan ser descubiertos y que todo se dé por sí solo ya que el Metal es un género especial y exclusivo. Nada más contrario a la gestión comercial que debe ejecutar cada banda, la construcción de un público, el orden y control de su material publicitario y administrativo. En resumen, la visión de un negocio como proyecto de vida (Durán, R., 2017).

De la misma forma, al no haber un mercado sostenible por este género y una estrategia adecuada para un determinado nicho, se entra a competir con todos los géneros populares del país, los memes, los cortos de YouTube y una gran oferta de entretenimiento que tiene un mejor acceso al público. La escena no tiene esta misma gran oferta y por ende sus audiencias no están concentradas y tienden a difuminarse (Pérez, U., 2017). Sumado a ello, las grandes ciudades carecen de escenarios ideales para generar una cultura de recitales alejada de la rumba y el consumo de alcohol que impide la relación Rock y menores de edad (Pérez, U., 2017). Esto es muy importante, porque se debe construir desde la base.

En tercer lugar, las bandas son responsables de su desarrollo artístico y su crecimiento en el negocio de la música. Por tal motivo los planes de promoción y su presencia en redes sociales deben ser constantes para que sus trabajos estén disponibles y generen la visibilidad deseada. Por una parte, según Fernando Martínez, manager de los artistas Ilona y Katamarán y jefe de

prensa para Andrés Cepeda: “Se requiere una estrategia, un plan de negocios para que el artista sepa a dónde quiere llegar. Es como si fuera una empresa, ya que hay que tener claro el manejo de los números, las plataformas y otros sectores de la industria” (Franco, A., 2017). Igualmente, Juan Manuel Quiroz, mánager de Telebit y Pedrina & Rio, hace hincapié en la relación con los seguidores en las redes sociales ya que “los artistas que no les contestan a sus seguidores cuando les empiezan a escribir y usan respuestas genéricas, porque creo que uno de los éxitos de las bandas emergentes es contestar a cada persona y a cada mensaje de manera personalizada para que la gente empiece a sentir que son parte de una historia” (Franco, A., 2017).

En este aspecto, se debe hacer un llamado para que las propuestas independientes enfoquen sus esfuerzos en el crecimiento y evolución de sus bandas, al mismo tiempo que invierten en su consolidación como empresa cultural, ya que solo quienes trabajan paso a paso en relación a los distintos aspectos del negocio de la música, tienen mayores posibilidades de ser reconocidos y triunfar en este duro escenario.

Biografía

Es una banda de Metalcore bogotana, la cual nació oficialmente en 2014 y está influenciada por los sonidos del metal progresivo, Djent y el heavy metal en general. De igual forma es el resultado de la gestión de 3 hermanos con gustos musicales afines y una gran pasión por este género.

Si bien es una banda reciente, uno de sus fundadores ya incursionaba en la escena local como músico de sesión de distintas bandas e integrante de la agrupación Preludio. A finales de la década de 1990, Alejandro Robles junto a su colega Moisés Leaña hacen parte de este proyecto de heavy metal, teniendo una considerable repercusión en la escena underground de la capital; Sin embargo, se desintegrarían tomando distintos rumbos. En el caso de Alejandro, terminó sus estudios de diseño Industrial y fue fortaleciendo su talento musical de manera autónoma y con proyectos donde colaboraba para distintas bandas en su grabaciones o presentaciones.

En el desarrollo de estas actividades sus hermanos menores, quienes eran unos niños cuando veían a su hermano practicar solo con su guitarra o preparar ensambles con algunos amigos, se motivaron a involucrarse en la música y a aprender a tocar un instrumento.

En el caso de Julián, el sonido y la energía de la batería lo sorprendieron cuando los amigos de su hermano practicaban algunas veces en la casa y no tardó mucho en pedirle a Alejandro que le ayudara a aprender. Él, al tener grandes contactos con otros músicos, consiguió un tutor que le enseñó como tocar este instrumento a su hermano. Con el paso el tiempo, Julián fue perfeccionando de manera personal sus habilidades gracias a su disciplina y a la orientación que se le dio en cuanto a estilos modernos y bandas con nuevas propuestas como el Metal Progresivo. De igual forma, Edson vio a su hermano como un modelo a seguir. La guitarra le causó interés, por lo que aprendió a

Fig. 83. Alejandro Robles (2017)



Fig. 84. Edson Robles (2017)

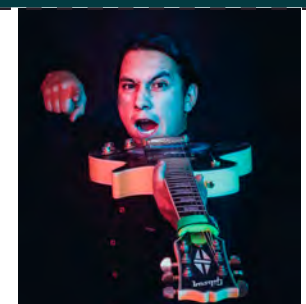


Fig. 85. Julián Robles (2017)



Fig. 86. Imagen de la banda (2015)



Fig. 87. Moisés Leaña (2017)



Fig. 88. Jordicas (2015)



interpretarla de la mano de Alejandro y de una gran constancia a pesar de su corta edad. Lo que inició siendo un pasatiempo, pronto se convertiría en su gran pasión, permitiéndole desarrollar un estilo fuerte y enérgico con grandes dotes de virtuosismo.

En la casa Robles ya había 3 músicos, pero cada uno estaba dedicado a sus estudios, trabajo y la práctica de su instrumento musical. De este modo, en algún momento se plantearon la idea de tener una banda cuando Edson y Julián ya eran mayores y empezaban a tener una mayor afinidad con Alejandro, quien ahora no se veía como una figura autoritaria sino como un compañero y colega.

El acoplamiento del nuevo equipo fue tomando forma con constantes ensayos y la interpretación de covers. Este proceso tomó varios años, mientras trabajaban y estudiaban en sus respectivas profesiones. Julián se decidió por el diseño gráfico mientras que Edson estudió música. Para finales de 2013 e inicios de 2014 ya se tenía el nombre de Implosion Brain en relación

con aspectos psicológicos y sociales. De la misma manera, ya tenían tres canciones en su repertorio: Prison of illusion, you will never be alone y Break on me.

Los integrantes de la banda desde siempre se influenciaron por la escena internacional y su desarrollo musical, conceptual y como negocio. Por esta razón, decidieron hacer las canciones en inglés y enfocarse en ritmos modernos que se caracterizaran por su salida comercial y su gran potencial creativo. Alejandro sabía de primera mano las dificultades de las bandas nacionales y sus vicios: Estancarse en el pasado, falta de gestión comercial, poco interés en nuevos géneros y una actitud que dista del profesionalismo.

De este modo, al tener un concepto más o menos definido, se plantean conformar un grupo completo para presentaciones en vivo; razón por la cual llaman a Moisés Leaña, antiguo compañero de Alejandro y al vocalista Jordicas, muy conocido en el Black Metal bogotano. Con ellos se presentarían en su primer toque oficial en un bar: Un tributo a Metallica en 2015.

La experiencia de tocar en vivo deslumbró a Julian y a Edson, pero a Alejandro le permitió ver un gran potencial a este naciente proyecto: Ese día, Diego Armando Vera, propietario de R- Evolution Records queda sorprendido con el talento de la banda cuando tocaron sus propias composiciones y les propone que graben su primer disco. Aunque era un proceso costoso y solo tenían 3 canciones y varios covers, sabían que era algo para tener en cuenta si querían ir más allá.

Aún con su pensamiento en la financiación del disco, Implosion Brain es aconsejado para presentarse a Rock al Parque 2015 y con una demostración de pasión y talento es escogida entre las bandas distritales del festival. Este sería uno de sus mayores retos en tan corto tiempo y les plantearía un grave problema: ¿Qué tocar en 50 minutos con tan solo 3 canciones?

Ya sabían de la responsabilidad de participar en este evento y como banda debían mostrar material propio si querían darse a conocer. Es así como deciden en escasos dos meses

componer, ensamblar y añadir secuencias a las demás canciones que conformaría su nuevo álbum. Este trabajo bajo presión les permitió acoplarse como equipo creativo.

De esta forma, el 17 de agosto de 2015 tuvieron una sobresaliente presentación con una gran respuesta del público, el cual recibió con alegría y energía estos nuevos sonidos. Para Alejandro, Moisés y Jordicas fue un gran resultado aquella presentación ya que la banda y su nombre en la escena tenían potencial, pero para Edson y Julián fue una evaluación extremadamente exigente para su segunda presentación en público hasta la fecha. Y la habían superado gracias a su talento y disciplina.

Con la buena experiencia del festival finalmente se deciden a grabar el disco, invirtiendo su propio dinero para tal fin. No obstante, el actual vocalista no encajaba muy bien para el tipo de música y a su vez tenía otros proyectos. Con esto deciden mutuamente buscar una persona más afín al estilo de la banda y al género Metalcore con variaciones del Djent y progresivo.

Fig. 89. Rock al Parque (2015)



Fig. 90. Mercancía a la venta



Fig. 91. Página web

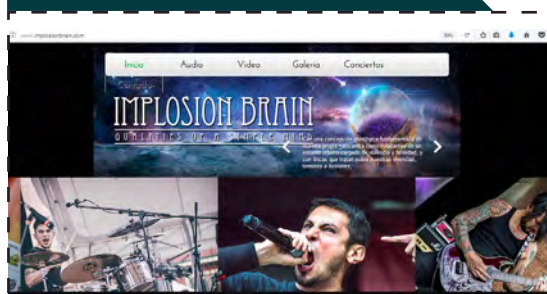


Fig. 92. Sergio Osorio (2017)



Fig. 93. Diego Vera (2016)



Fig. 94. Julián Gil (2017)



En esta situación, Moisés trae a Sergio Osorio, ex vocalista de Cancerbero, y es inmediatamente aceptado por su calidad en la voz y versatilidad.

Durante la grabación del disco, pudieron experimentar con nuevas secuencias y efectos que les permitieron darse cuenta de las distintas posibilidades para la banda y como estos nuevos recursos los están utilizando desde hace tiempo bandas profesionales internacionales. De la misma manera, al ser conscientes de los costos, empezaron a dar importancia a los aspectos administrativos de esta denominada nueva empresa. Con ello, también surgió la necesidad de crear una imagen visual para la banda y para el disco. Razón por la cual diseñan un concepto abstracto relacionado con el espacio, los astros y un ambiente caótico con referencias tecnológicas y al cyberpunk; los cuales se relacionan con el nombre y esencia de la banda.

Con su disco terminado y una imagen ya elaborada, la banda necesita hacerse conocer y estar en la mayor cantidad

de escenarios posibles. Ya no podían comportarse como una banda de corte aficionado y debían hacer todas las gestiones para permitir que surgiera este proyecto de una forma profesional. Por lo tanto, Alejandro tomó las riendas de la parte administrativa y comercial, encargándose de manejar los gastos y costos de la banda al mismo tiempo de ser el gestor de las inscripciones y contactos con promotores. Su labor también incluye el manejo de redes sociales, la presentación de su portafolio - EPK y la página web.

De manera similar, Edson está enfocado en la composición, orquestación y desarrollo musical. Junto a ello también se encarga de ajustar los parámetros de la presentación: movimientos, posiciones y efectos como el uso de pirotecnia.

Julián trabaja asociado a Edson, pero es quien dirige las grabaciones y los parámetros del sonido de la banda. Su experiencia en equipos y software de audio lo hacen fundamental para cada presentación en vivo y material grabado.

Sergio trabaja de manera asociada con todos, dando prioridad a los aspectos de composición y desarrollo musical.

En cuanto a Moisés, su puesto en el bajo era importante pero su gestión en la banda era muy poca con los proyectos adicionales que tenía. Con esta situación y el aumento de presentaciones de Implosion Brain, a mediados de 2017 dejaría vacante su posición.

Los resultados posteriores a Rock al Parque fueron notorios al presentarse en los más importantes escenarios distritales y bares de la ciudad. La banda comenzó a forjar un nombre con sus presentaciones en UsMetal de la localidad de Usme, Rock Hyntiba de Fontibón, Rock Engativá, Festival de Festivales del Metal en la Media Torta, Prog in Motion en el mismo lugar, Anomaly Fest, Rock I.N.C., Detonation Fest 10, Prog Dog's Fest en Acido Bar y Live Session's en Ozzy Bar.

En este recorrido fueron tomando experiencia para ir mejorando sus presentaciones y espectáculo ante el público y, de la misma forma, haciendo un registro de video para mostrar fragmentos de su desempeño

en el escenario. Sus redes sociales iban mejorando con la publicación de material audiovisual y por ello creen conveniente empezar a grabar por si mismos videos referentes a sus canciones. En ese proceso, con resultados poco satisfactorios para sus integrantes, ven la necesidad de buscar un servicio profesional para así hacerse notar en el medio y la escena como tal.

En esta labor, al pasar de opciones que no llenaba sus expectativas, se llega al contacto de Studio Films, una productora audiovisual de la que hacen parte Miguel Amaya, Anderson Barbosa y Óscar Mora. De esta manera, al establecer un mutuo acuerdo de los objetivos de ambas partes y de delimitar el alcance del proyecto se genera un proyecto con fines comerciales, el cual pretende ser el inicio de una nueva etapa para la banda; donde se tenga un recurso adicional para desarrollar su imagen y marca en un entorno que demanda notoriedad y persistencia.

En la actualidad la banda prepara su segundo videoclip "Break on me" con la

realización de Studio Films y la participación de Julián Gil Monroy en el bajo como músico de sesión. En este proceso, también han decidido usar secuencias y sonidos grabados en el bajo ya que este puesto no ha tenido una buena continuidad y Julián, al igual que las otras personas que han hecho parte interpretando este instrumento, no puede estar tiempo completo por sus compromisos con otras bandas.

Igualmente, tras extenuantes gestiones y la publicación del videoclip, Implosion Brain ha abierto nuevas oportunidades a nivel nacional e internacional, la cuales se explicarán en el capítulo de promoción.



Fig. 95. Lanzamiento próximo videoclip (2017)

{...START
draggin the fire
(Cover it...)}

DIRECCIÓN

I. INT. TALLER - NOCHE

Una mujer (25) entra lentamente al taller observando atentamente el entorno.

II. INT. TALLER - NOCHE

La mujer empieza a romper cosas y tirarlas al piso desesperadamente. En medio de su euforia recuesta sus brazos sobre una mesa, mira a su lado y ve un galón de gasolina.

III. INT. TALLER - NOCHE

La mujer comienza regar gasolina por todo el taller; luego saca un encendedor de su bolsillo, lo abre y lo arroja al suelo. El fuego comienza a esparcirse creando una gran cantidad de humo. La mujer cae al piso desmayada.

IV. INT. TALLER - NOCHE

Las cosas del taller: herramientas, piedras, madera y demás objetos empiezan a elevarse suavemente. Finalmente, la mujer levita junto a los objetos.

El concepto más próximo del videoclip es el origen de su nombre; el cual, en términos médicos y traducido al español (isquemia), se define como un trastorno que se produce por la disminución del aporte sanguíneo a determinadas partes del cuerpo (Díez-Tejedor, 2001, p. 455). Lo cual puede inducir a coágulos (acumulación de sangre), émbolos (cúmulo de bacterias) o la constricción de las arterias (Medicinatv.com, 2017). Sin embargo, la situación más grave tiene que ver con la falta de flujo sanguíneo adecuado hacia el

cerebro, la cual conduce a lesiones cerebrales que pueden incluir desde un déficit cognitivo (memoria, atención) hasta un estado vegetativo persistente (Díez-Tejedor, 2001, p. 455).

Dadas las implicaciones de esta patología, se han estudiado distintos tipos de afecciones al cerebro como un indicativo de la influencia de ciertas variables psicológicas, entre ellas la personalidad, las cuales han evidenciado la expresión de ciertos rasgos característicos: Depresión, ansiedad, interacción del individuo y su entorno, aislamiento social y estrés crónico (Richard, M., & Urquijo, S. 2006, p.5).

Este acercamiento trata de dar una explicación de ciertas conductas que podrían ser perjudiciales para el individuo tanto para sí mismo como en su relación con la sociedad. Cuyas expresiones más comunes tienden a la violencia, la destrucción y en

general a la exteriorización repentina de diversos problemas personales y sociales.

Ischämie, según el baterista Julián Robles, nace de un acercamiento a ciertos rasgos de la personalidad humana cuyas prioridades están centradas en el individuo, descartando todo lo demás; que en esencia es la sociedad misma y su entorno.

De esta forma, Implosion Brain enfoca la letra de esta canción en mostrar un aspecto social más que en una explicación literal del concepto ya explicado; haciendo un símil al mismo problema (cómo una patología) en el cual el individuo tiene una desconexión con su entorno y con ello florece su naturaleza innata. Aquí se habla de un ser humano egoísta, el cual en su momento demostrará a través su ira y avaricia su verdadero ser.

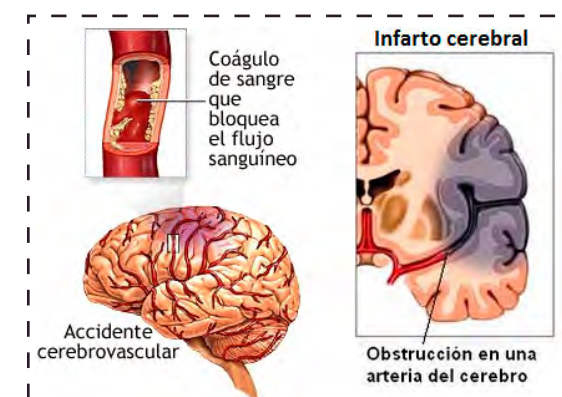


Fig. 96. Isquemia Cerebral

Referentes

La canción desarrolla una temática transgresora y parte de ella tiene un mensaje de tipo contestatario y moral. Con ello, se hace necesario retomar unos orígenes en las bandas de rock industrial cuyas letras y temáticas visuales dieron pie a un imaginario y a una estética que ha sido tomada por distintos géneros, entre ellos las bandas de Metal Core, Nu Metal, Hardcore y Electrónica industrial. Entre sus precursores se encuentra agrupaciones como Nine Inch Nails, Ministry, White Zombie, Aphex Twin, The Prodigy, KMFDM, en el caso del rock y electrónica pero que generaciones próximas fueron inspiración para el desarrollo de conceptos visuales para bandas como Rob Zombie, Mudvayne, Throwdown, Killswitch Engage, Machine Head, Memphis May Fire, por nombrar solo unas pocas.

Fig. 97. Aphex Twin

Fotograma del video musical "Come to daddy" del DJ Aphex Twin (1997). En sus obras buscaba una estética oscura y surrealista, ambientada en un concepto transgresor y polémico.



En "Dead City Radio And The New Gods Of Supertown" (2013) se mezclan distintos estilos con un toque estafalario, los cuales crean un ambiente sórdido e inhóspito que potencia la imagen de la banda.

Fig. 98. Rob Zombie

Fig. 99. The Prodigy

"No good (Start the dance)" (1994) hace reiterativo el uso de los espacios modernos en condiciones de abandono y con una decoración estrambótica.



"Cold" (2006) toma un escenario moderno el cual tiene ciertas connotaciones de temáticas de terror. De igual forma se tiene problema en incluir el backline del sonido en su set.

Fig. 100. Static X

Fig. 101. Mudvayne

En "Not falling" (2002), la banda toca en un ambiente desdibujado por el humo, el cual supone un sitio misterioso y oscuro.



"Wish" (1989) desarrolla una secuencia con strober y gran energía de sus actores en un ambiente hostil y violento.

Fig. 102. Nine Inch Nails

Fig. 103.. Rammstein

"Mein Herz Brennt" (2001) representa una escena con destrucción que involucra fuego. Una especialidad de la banda.

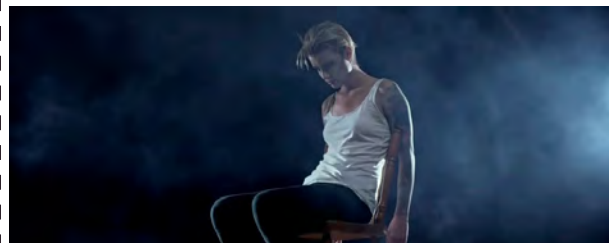


Parte del éxito de las bandas iniciales se debió a su imagen que en ocasiones era más comentada que su música (Kegan, 2015, p.190) y al desarrollo de temáticas basadas en las películas terror y en una visión oscura surrealista que tomaba forma de los artistas de todos los tiempos para dar paso a una estética lúgubre, una visión industrial pesimista y un uso polémico del imaginario social.

Tomando una referencia más directa, los trabajos realizados en los últimos 20 años por bandas de los géneros anteriormente mencionados han seguido distintas rutas de acuerdo con su búsqueda de identidad como banda pero que, en esencia, han usado reiteradamente la estética lúgubre, la visión pesimista de una sociedad industrial actual y su estética; junto a un desarrollo de temas que pretenden ser transgresores por naturaleza.

Con producciones tan variadas como novedosas, los distintos videoclips producidos por estos géneros se han preocupado por la relación del individuo con su entorno oscuro y hostil, la expresión de la naturaleza humana y sus frustraciones, el desarrollo de la imaginación con símbolos que de alguna forma expresan lo sobrenatural (fuego, nieve, oscuridad, luz, animales, etc.), la expresión de sentimientos de una manera no tan literal, la introversión y un estilo de vida donde la soledad es parte.

En relación con su representación en fotografía, la composición para estos géneros es creada con el fin de seguir la energía y el ritmo de las canciones de una manera extrema, exótica, visceral, etc.; en



En aspecto de la protagonista, su actitud y el ambiente que la rodea son elementos esenciales en "Reign of Darkness" (2012).

Fig. 104. Thy art is Murder

Fig. 105. Capture the Crown

"You call that a knife? This is a Knife!" (2011) da prioridad a la presentación de la banda con una iluminación y calidad de imagen muy destacada.



En "Like light to the flies" (2009) se hace una escena exclusiva para el solo de guitarra en un ambiente descuidado con planos medios que permitan capturar la potencia del músico.

Fig. 106. Trivium

Fig. 107. Lacuna Coil

"Blood, tears, dust" (2017) Recrea un espacio moderno en ruinas con pasos de luz que generan texturas interesantes en planos abiertos y medios.



"You wear a crown but You're no king" (2013), incluye una presentación con fuego que en la composición del plano se adapta al requerido en la escena de levitación de la protagonista.

Fig. 108. Blessthefall

Fig. 109. Architects

En "A match made in heaven" (2016), Se aprecia un glitch en distintos momentos de la canción. Este puede ser usado para la transición del golpe de la guitarra a la cámara.

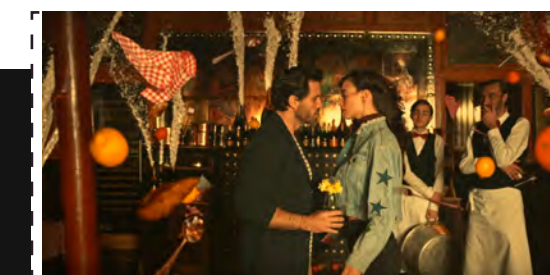


Los planos más cerrados en "Final song" (2014) construyen una escena más interesante al momento en el que la protagonista levita.

Fig. 110. MØ

Fig. 111. Residente

"Desencuentro" (2017) es un gran ejemplo de una composición con objetos en CGI. En ello, además, se debe tener en cuenta el color, la textura, la iluminación y la atmósfera.



la cual en muchas ocasiones no se pretende esconder la producción detrás de ellas, por lo que las luces normalmente están visibles, algunos escenarios son claramente estudios de grabación con todos sus equipos y la iluminación y color propende a los contrastes fuertes que generen cierta tensión y aspecto oscuro en sentido metafórico.

A la vez, el uso de efectos visuales es una constante para reforzar la espectacularidad y la expresión de conceptos abstractos. De esta forma, la expresión de imaginarios creados con el paso de los años es más recurrente, acentuando la esencia infractora de códigos estéticos y morales de las bandas de Metal.

3.3. Tratamiento audiovisual

SCHÄMIE nace de una percepción de individualidad donde la persona antepone sus necesidades sobre todo lo demás, en este caso la sociedad misma. De esta forma, se crea un ejemplo con una protagonista que interviene en la historia del videoclip destruyendo todo a su paso, disfrutando de sus acciones, sin que nada la detenga; haciendo todo por placer pues es su manera de comportarse y expresar su forma de ser. Lo anterior no tiene una explicación que sustente sus acciones, pero previamente se ha hablado el acercamiento médico o el mensaje que la banda quiere expresar con sus letras, lo cual apunta a la esencia humana en ciertas facetas.

Volviendo al relato, la chica, en su frenesí destructivo, decide encender fuego en un recinto cerrado; acción que le lleva a perder el conocimiento a causa del poco oxígeno y esto le provoca alucinaciones, como la de estar levitando junto a las cosas de su alrededor.

Junto a ella, en un momento paralelo, pero estando en el mismo lugar se hallará la banda; quienes evocarán con su música el mismo estado, llevándolo a un momento de desahogo y derroche de energía.

El videoclip se desarrolla en un ambiente industrial poco definido, un taller solitario, de tonos fríos, donde la penumbra es una constante; arrebatada solamente por la presencia de los personajes. El recinto posee las herramientas y máquinas propias de su espacio pero que en la historia serán un elemento decorativo que acompaña el entorno lúgubre de cada escena. Allí, la combinación de luces que contrasten con el esquema de iluminación inicial dará forma a un espacio más elaborado y con mayor profundidad.

De esta forma, el uso de una cámara vacilante proporcionará una percepción más "sucía" del audiovisual que se justifica con el ritmo en el montaje de la canción; en

él, la redundancia rítmica está marcada por una gran potencia y velocidad en los riffs, los golpes de batería y los screams que se combinan, con algunos momentos de poca intensidad en los pre-coros.

Los planos que se buscan son en su mayoría cortos y medios en los cuales cada personaje (banda y protagonista) pueda ser percibido de una manera más cercana y emotiva. En la composición se pretende buscar profundidad con los objetos ubicados en toda la bodega y dar una textura muy bien trabajada a las zonas que deben desenfocarse.

Del mismo modo, se incluirán algunos planos generales para presentar en su totalidad a la banda y para mostrar un plano de levitación de la protagonista con el fuego a su alrededor que busca llevar a la historia y a la canción a su clímax, sorprendiendo al espectador. Este trabajo

se hará con efectos especiales con la ayuda de un arnés y una prótesis acolchada para cuidar la espalda de la modelo.

Para obtener calidad en los archivos se grabará con una Sony FS-7 en tamaño 4K, que asegurará un formato con calidad para presentaciones en gran tamaño, y un códec de compresión XAVC-I 4K 59.94P VBR, velocidad de bit de 600 Mbps, que permitirá tener un aspecto 17:9 4096 (H) x 2160 (V) y una captura con mayor profundidad e información de color, además de permitir slowmotion a 60 cuadros por segundo.



El efecto de levitación dotará al videoclip de una gran calida técnica y potenciará el clímax de la canción.

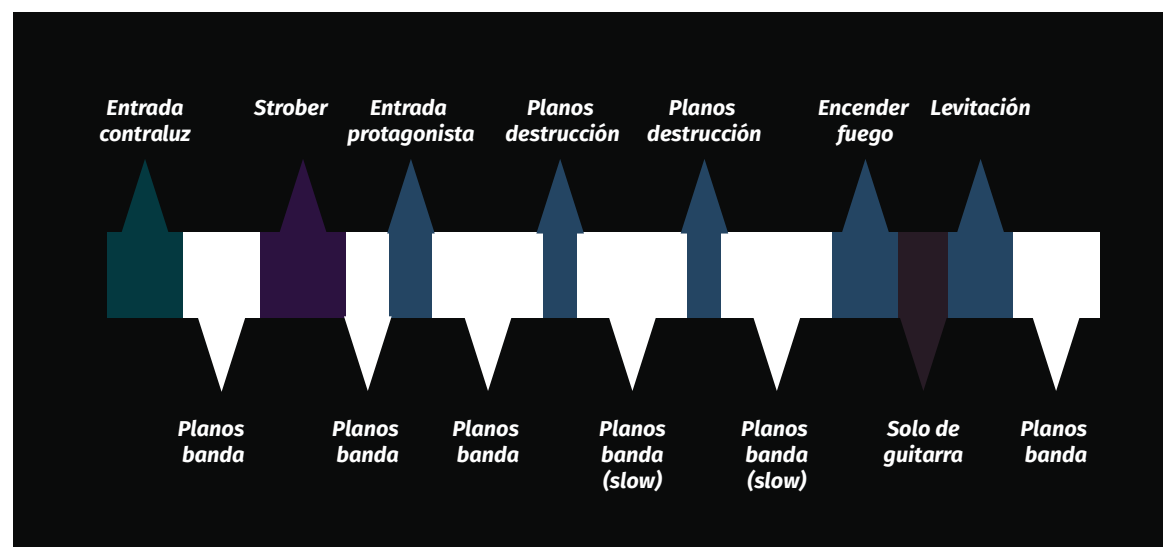
En los distintos sets que conforman la bodega se incluirá humo para crear un espacio con más textura y profundidad, además de ser ambientando con herramientas, materiales de ornamentación, objetos metálicos apilados, luces y máquinas. Estos espacios están organizados de la siguiente forma: Set 1 para todos los planos de la banda; set 2 para los planos del solo de guitarra de Alejandro Robles; set 3 para todos los planos de destrucción de la protagonista y set 4 para la escena de levitación junto a los planos de derrame de la gasolina. Cada uno tiene la función de darle variedad al audiovisual y disponer de mejor manera las luces. Así mismo, la utilería a usar serán los instrumentos de cada artista, una barra de metal, un encendedor de metal, un espejo de mediano tamaño y un bidón de gasolina, ya que son indispensables para que se lleva a cabo la historia.

Del mismo modo, dentro de este ambiente industrial e inhóspito se incluirá una moda convencional moderna para la banda (Camisa/Camiseta negra, pantalón/jean negro entubado y zapatos oscuros)

y un estilo grunge para la protagonista (Camiseta tipo tank, chaqueta de jean desgastada, short de jean desgastado y zapatos negros). Por su parte el look para la banda consistirá de peinados con pelo medianamente largo y algo desaliñado con partes rapadas, utilizando maquillaje para tapar los brillos solamente. En cuanto a Maria Paula, usará el pelo liso, pero con estilo desordenado y abundante sombra y delineador en su maquillaje para contrastar con su piel blanca con un mínimo de rubor.

En edición se busca mantener el tono frío que viene desde grabación, pero con acentuando contraste y detalles de luz cálida puestas en postproducción. Como se había mencionado, el ritmo de montaje está marcado por una gran potencia y velocidad en la canción, lo que permitirá cortes muy rápidos y con un ligero movimiento en edición para conservar la narrativa que se quiere con la cámara vacilante. Para lo anterior se usará un letterbox para mantener un aspecto de 1.78:1 (16x9) 4K/4KUHD por estética del proyecto y para permitir ligeros movimientos en las partes superior e inferior.

No obstante, si bien va a ser una constante, los cortes rápidos se alternarán en la canción con algunos cortes de mayor duración necesarios para visualizar mejor a los artistas y a la protagonista en slowmotion, sobre todo en la parte de la levitación. De esta forma se creará una estructura de la siguiente forma:



Resueltas las fases de edición y colorización, se procederá a hacer composición de los planos finales donde Alejandro hace el solo de guitarra y Maria Paula levita junto al fuego. Allí se corregirá (esconder) mediante

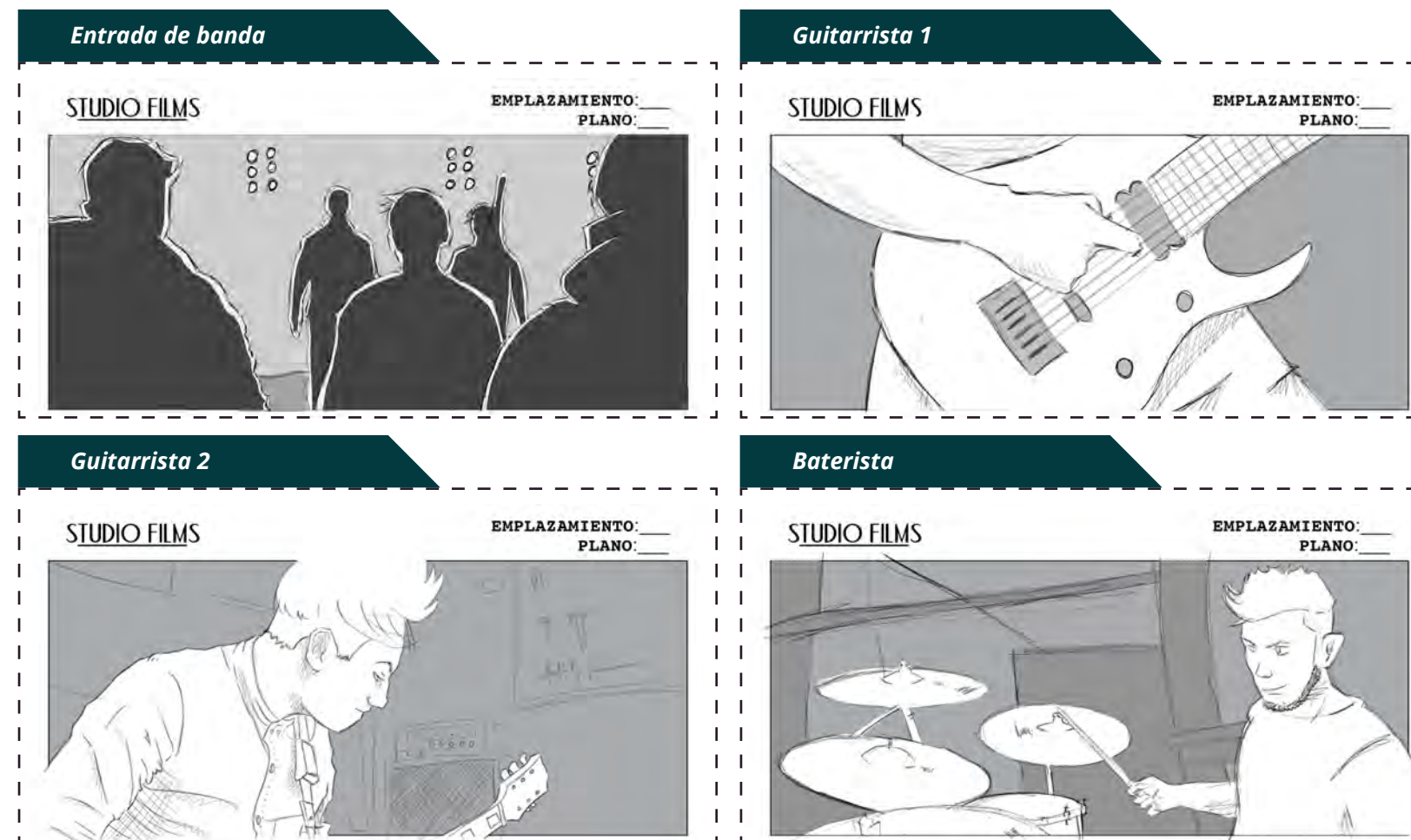
máscaras y luces la prótesis para levantar a la chica, usada desde dirección de arte y se incluirá fuego en abundancia para complementar el de referencia puesto en grabación. De la misma manera, se incluirán objetos que levitan en el cuarto de taller donde estará el guitarrista. Dichas

cosas estarán modeladas, texturizadas y con motion tracker en Blender para que actúen de acuerdo al movimiento del plano. Posteriormente serán compuestas en Nuke para generar realismo a la escena.

Como archivo final se espera tener 3 copias en formato .MOV para distintos propósitos (todos incluyen letterbox): Una en tamaño 4K con códec ProRes 4444 y aspecto 1.78:1 (16x9) UHD para presentaciones en grandes escenarios que cuenten con equipos de alto rendimiento. Otra en tamaño 4K con códec ProRes 422 y aspecto 1.78:1 (16x9) UHD para escenarios de mediano o bajo rendimiento y una en tamaño 4K con códec H.264 y aspecto 1.78:1 (16x9) UHD para subir al canal de YouTube y utilizar fragmentos en las redes sociales de la banda.

Para finalizar, a la par de la grabación se hará un making of del proceso que sirva como material de promoción de la banda y haga parte de una campaña de publicidad en redes sociales y eventos donde la banda tiene contactos o acercamientos. Este archivo será grabado en tamaño 4K con códec ProRes 422 y aspecto 1.78:1 (16x9) y será exportado en un formato .MP4 4K con códec H.264 y aspecto 1.78:1 (16x9) para ser utilizado en redes sociales y YouTube.

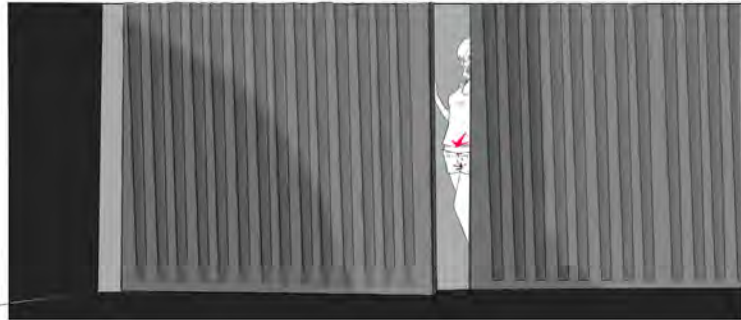
3.4. Storyboard



Entrada protagonista

STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 1
PLANO: 1



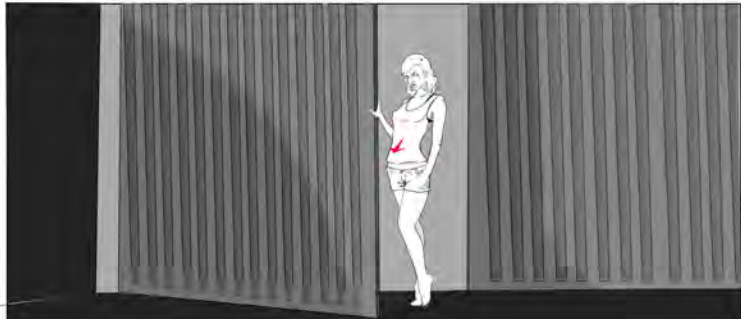
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 2
PLANO: 2



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 1
PLANO: 3



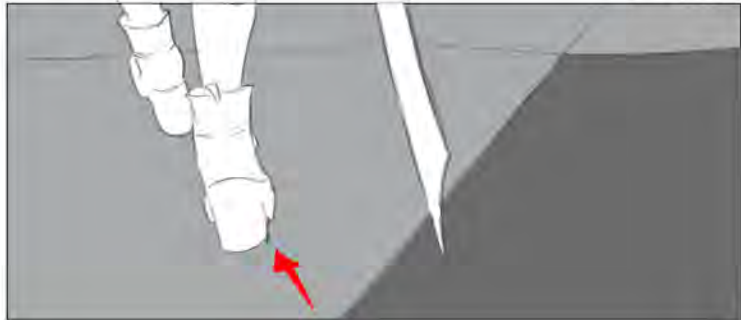
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 3
PLANO: 4



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 4
PLANO: 5



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 5
PLANO: 6



Recorrido del lugar

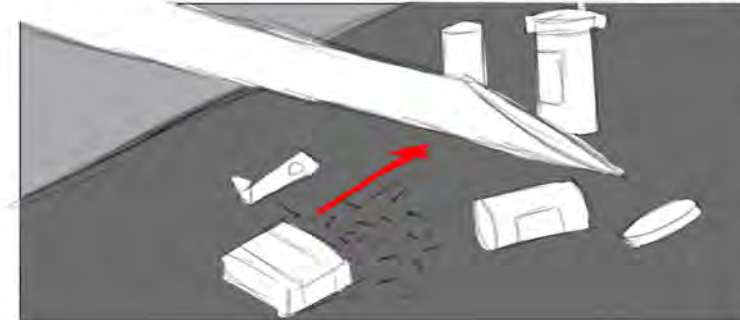
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 6
PLANO: 7



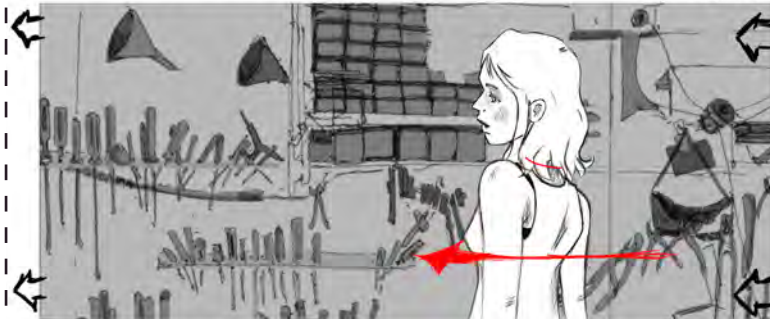
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 7
PLANO: 8



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 8
PLANO: 9



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 9
PLANO: 10



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 10
PLANO: 11

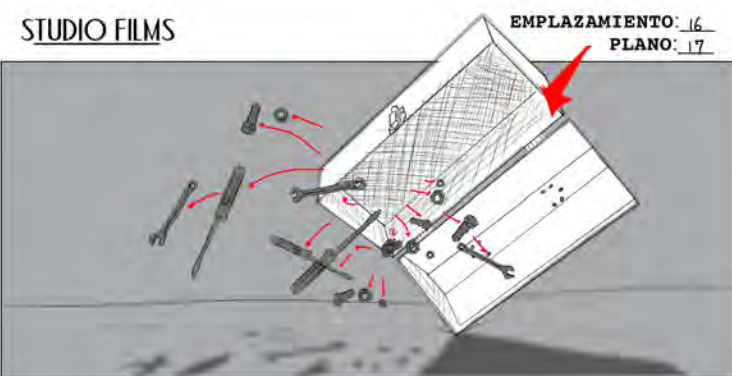
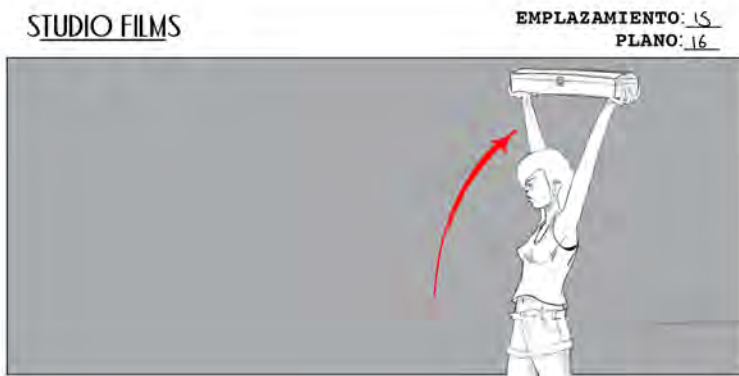
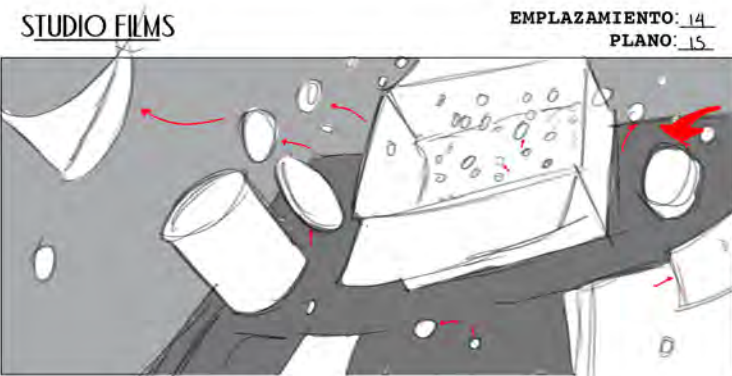
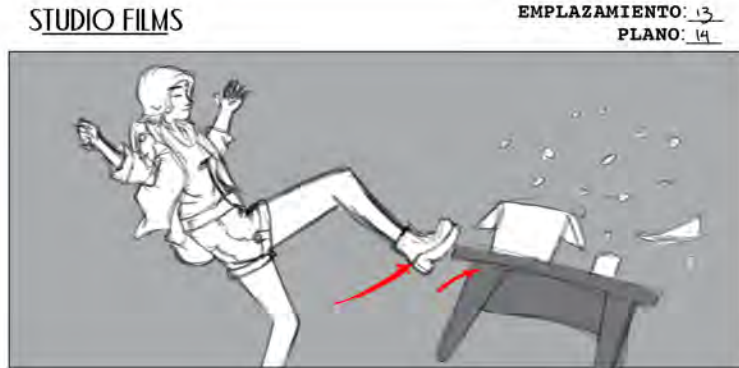
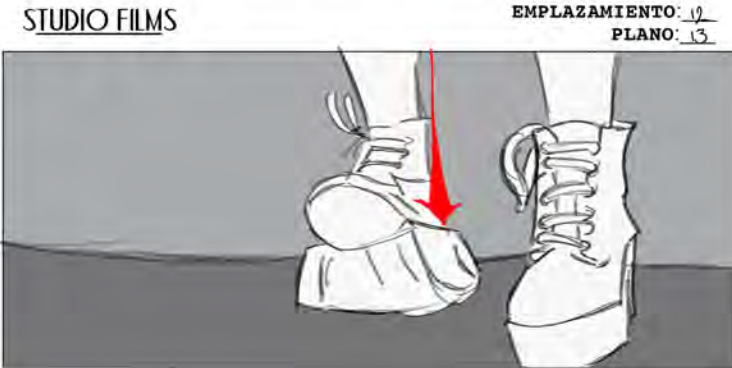


STUDIO FILMS

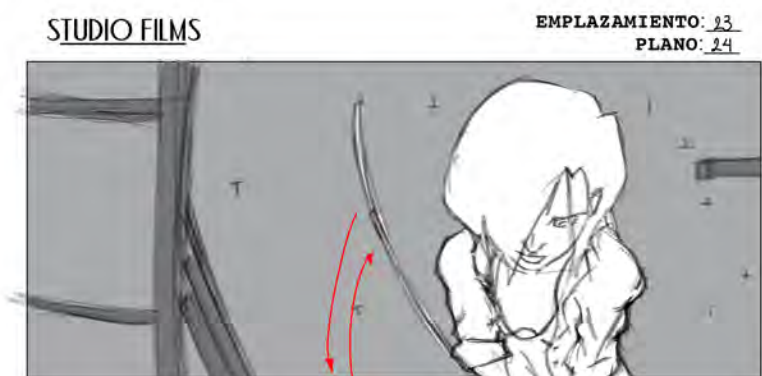
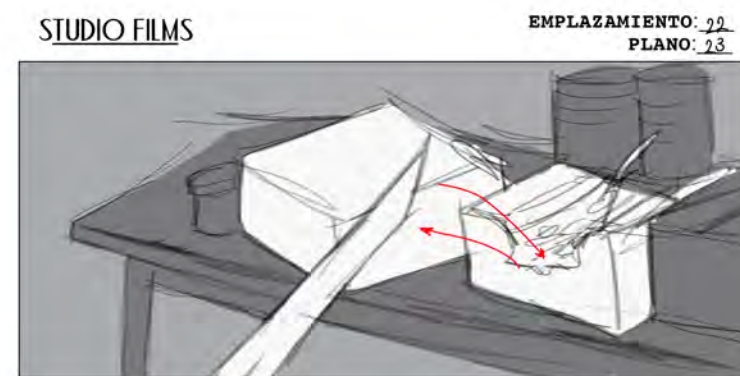
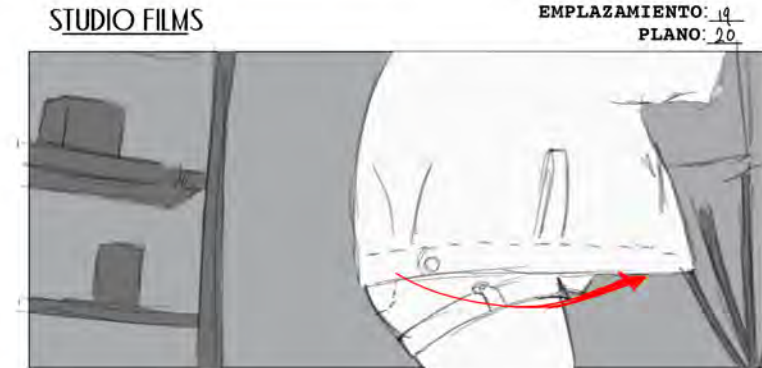
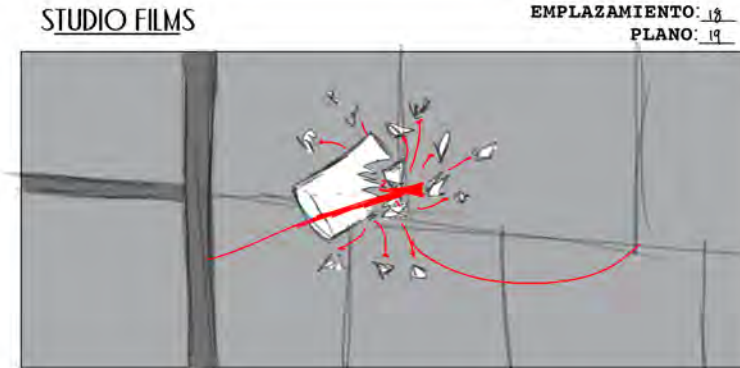
EMPLAZAMIENTO: 11
PLANO: 12



Destrucción



Destrucción



Pausa en destrucción

STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 23
PLANO: 25



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 24
PLANO: 26



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 25
PLANO: 27



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 26
PLANO: 28



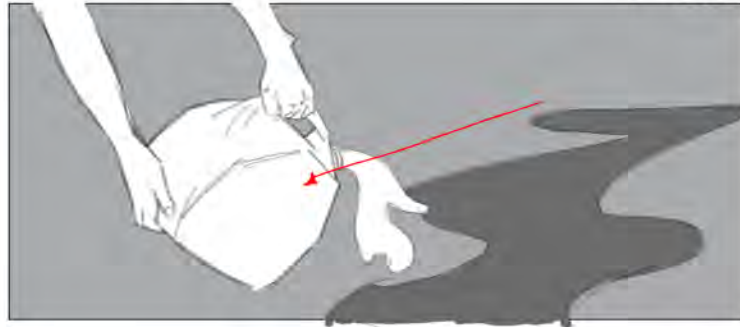
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 27
PLANO: 29



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 28
PLANO: 30



Fuego

STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 29
PLANO: 31



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 30
PLANO: 32



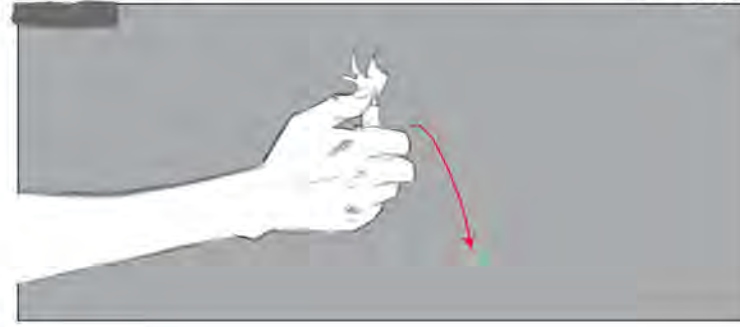
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 31
PLANO: 33



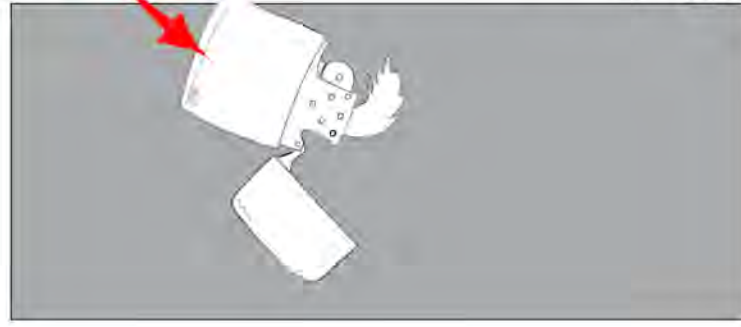
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 32
PLANO: 34



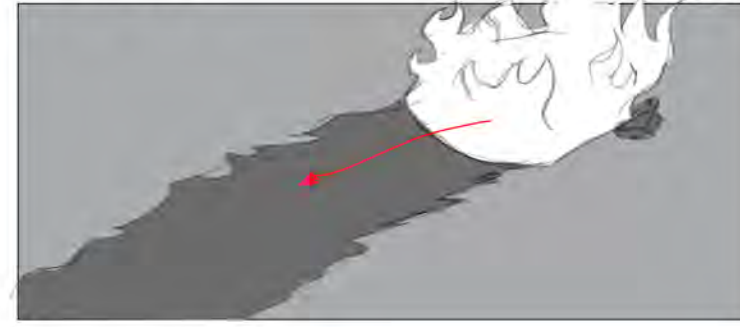
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 33
PLANO: 35



STUDIO FILMS

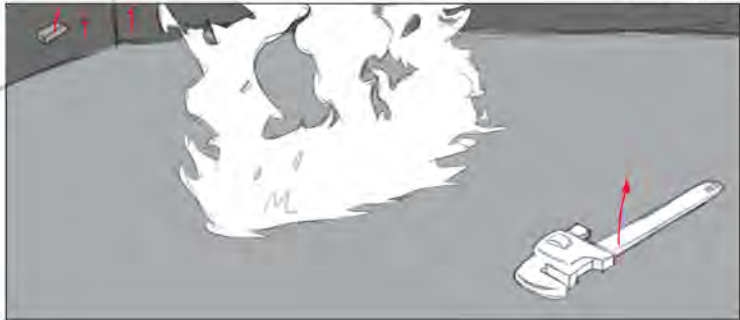
EMPLAZAMIENTO: 34
PLANO: 36



Levitación

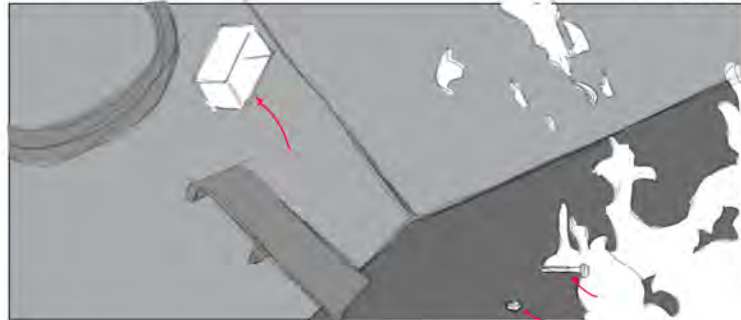
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 35
PLANO: 37



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 36
PLANO: 38



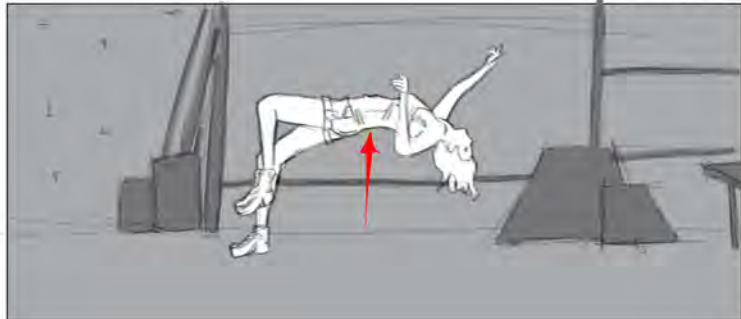
STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 37
PLANO: 39



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 38
PLANO: 40



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 39
PLANO: 41



STUDIO FILMS

EMPLAZAMIENTO: 40
PLANO: 42



{...MELTING
Our heads and souls..}

ASISTENCIA DE DIRECCIÓN

4.1.

PLAN DE GRABACIÓN

Montaje VIERNES TIEMPO INICIO 04:00 PM TIEMPO FIN 11:00 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	4:00pm		Montaje de escenario y disposición de objetos	Dirección de arte	240
	8:00pm		COMIDA		40
2	8:40pm		Montaje de escenario y disposición de objetos	Dirección de arte	60
3	9:40pm		Recibo de instrumentos y máquina de humo (armado inicial de la batería)	Dirección de arte	80
	11:00pm		FIN DÍA DE MONTAJE		20

Montaje SET 1 - SÁBADO TIEMPO INICIO 05:00 AM TIEMPO FIN 07:00 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	5:00am		Montaje de luces	Dirección de fotografía	90
2	5:30am		Montaje instrumentos y pruebas de la máquina de humo	Dirección de arte	60
3	5:30am		Arreglos finales de arte	Montaje se realiza el día anterior	60
	6:30am		DESAYUNO		20

Escena 2 SET 1 - SÁBADO TIEMPO INICIO 07:00 AM TIEMPO FIN 08:00 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	7:00am	General	Banda completa tocando	Vacilante	70
2	8:10am	General	Banda completa tocando	Vacilante / movimientos en zoom in y zoom out	40
3	8:50am	Medio / Conjunto	Guitarrista 1 tocando con bajista y baterista de fondo	Vacilante	30
4	9:10am	Medio	Guitarrista 1 tocando	Vacilante	20
5	9:30am	Medio corto nivel de la guitarra	Guitarrista 1 tocando	Vacilante	20
6	9:50am	Medio	Guitarrista 1 sube y baja su cabeza y tronco rápidamente	Vacilante	20
7	10:10am	Medio	Guitarrista da un golpe al frente con su instrumento	Vacilante	20
8	10:30am	Detalles con instrumento	Guitarrista 1 tocando	Vacilante	20
	11:00am		REFRIGERIO 1		20
9	11:20am	Medio / Conjunto	Vocalista con guitarrista 2, bajista y baterista de fondo	Vacilante / angulación ligeramente picada	30
10	11:50am	Medio / Conjunto	Vocalista con guitarrista 2, bajista y baterista de fondo	Vacilante / movimientos en zoom in y zoom out	30
11	12:20pm	3/4 medio corto	Vocalista con micrófono	Vacilante	20
12	12:40pm	Primer plano	Vocalista con micrófono / interpretación gutural	Vacilante	30
13	1:10pm	Medio corto	Vocalista con micrófono, énfasis en interpretación gutural y el movimiento de cabeza con el ritmo	Vacilante, Zoom de la mano a la cara	30

No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
	2:00pm		ALMUERZO		40
14	2:40pm	Medio / Conjunto	Guitarrista 2 tocando con batería de fondo	Vacilante	30
15	3:10pm	Medio	Guitarrista 2 tocando	Vacilante	20
16	3:30pm	Medio corto nivel de la guitarra	Guitarrista 2 tocando	Vacilante	20
17	3:50pm	Medio	Guitarrista 2 hace su parte lírica mientras toca el instrumento	Vacilante	30
18	4:20pm	Detalles con instrumento	Guitarrista 2 tocando	Vacilante	20
	4:40pm		REFRIGERIO 2		20
19	5:00pm	Medio / Conjunto	Bajista tocando con batería de fondo	Vacilante	20
20	5:20pm	Medio corto nivel del bajo	Bajista tocando	Vacilante	20
21	5:40pm	Medio, 3/4, picado de bajo	Manos del bajista tocando las cuerdas con velocidad	Vacilante	20
22	6:00pm	Detalles con instrumento	Bajista tocando	Vacilante	20
23	6:20pm	General batería	Baterista tocando	Vacilante	20
24	6:40pm	Medio corto	Baterista tocando	Vacilante	20
25	7:00pm	Medio corto, 3/4	Baterista tocando y haciendo parte lírica	Vacilante	30
26	7:30pm	Detalles con instrumento	Golpe de platillos	Vacilante	20
27	7:50pm	Detalle de bombo	Golpe de bombo	Vacilante	20
	8:10pm		COMIDA		30

Montaje STROBER - SÁBADO TIEMPO INICIO 08:30 PM TIEMPO FIN 09:00 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	8:40pm		Ajuste de montaje de luces		20

Escena 3 STROBER - SÁBADO TIEMPO INICIO 09:00 PM TIEMPO FIN 11:30 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	9:00pm	Medio	Baterista tocando	Vacilante/luces strober	30
2	9:30pm	Medio	Guitarrista 2 haciendo figura rítmica	Vacilante/luces strober	30
3	10:00pm	Medio	Vocalista moviendo la cabeza con el ritmo	Vacilante/luces strober	30
4	10:30pm	Medio	Bajista tocando	Vacilante/luces strober	30
5	11:00pm	Medio	Guitarrista 1 haciendo figura rítmica	Vacilante/luces strober	30

Montaje SET 2 - SÁBADO TIEMPO INICIO 11:30 PM TIEMPO FIN 12:30 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	11:30pm		Ajuste de montaje de luces		60

Escena 6 SET 2 - DOMINGO TIEMPO INICIO 12:30 AM TIEMPO FIN 2:00 AM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	12:30pm	Medio /Conjunto	Guitarrista 1 solo	Dolly out / composición en postproducción	30
2	1:00am	Medio	Guitarrista 1 solo	Vacilante	30
3	1:30am	Medio guitarra 1	Guitarrista 1 solo	Vacilante	30

Montaje ENTRADA - DOMINGO TIEMPO INICIO 02:00 AM TIEMPO FIN 02:30 AM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	02:00am		Ajuste de montaje de luces		30

Escena 1 ENTRADA - DOMINGO TIEMPO INICIO 02:30 PM TIEMPO FIN 3:30 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	02:30am	Medio Corto	Baterista entra por la puerta sosteniendo la maleta	Vacilante	10
2	02:40am	Medio corto angulación a nivel	Bajista avanza hacia la luz	Vacilante	10
3	02:50am	Medio angulación a nivel	Guitarrista 1 avanza hacia la luz	Vacilante	10
4	03:00am	Medio corto nivel de los pies	Vocalista caminando	Vacilante	10
5	03:10am	Detalle	Parte de estuche de la guitarra que lleva el guitarrista 2	Vacilante	10
6	03:20am	Medio	Banda ingresa a la bodega. Solo se ven las siluetas en contraluz.	Vacilante	10
	3:30am		FIN DÍA DE GRABACIÓN 1		

Montaje SET 4 - DOMINGO TIEMPO INICIO 9:00 AM TIEMPO FIN 12:00 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
	8:30am		DESAYUNO		30
1	9:00am		Montaje y pruebas con arnés	Dirección de arte	120
2	10:00am		Montaje de luces	Dirección de fotografía	120
3	11:00am		Arreglos finales de arte	Elementos para destruir	60

Escena 4 SET 3 - DOMINGO TIEMPO INICIO 12:00 PM TIEMPO FIN 06:00 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
	12:00pm		ALMUERZO		40
1	12:40pm	Medio	Pies de protagonista caminando, entran a cuadro. Se ve una parte de la barra de metal	Vacilante	30
2	1:10pm	Medio	Protagonista estira el brazo con barra de metal mientras camina	Vacilante	40
3	1:50pm	Medio	Movimiento de barra tira las latas al suelo	Vacilante	30
4	2:20pm	Medio / Contrapicado	Protagonista golpeando latas y cajas con la barra	Vacilante	40
5	3:00pm	General Zapato	Protagonista aplasta fuertemente una lata	Vacilante	20
6	3:20pm	Medio / Contrapicado	Protagonista se arregla el pelo antes de golpear con su barra	Vacilante	20
7	3:40pm	Medio	Protagonista pateo mesa con papeles y utensilios	Vacilante	30
	4:00pm		REFRIGERIO 1		20
8	4:20pm	Medio / Lateral	Protagonista se quita la chaqueta	Vacilante	15
9	4:35pm	Medio	Protagonista se enrolla la chaqueta en su brazo	Vacilante	15
10	4:50pm	Medio / Overshoulder	Protagonista rompe un espejo con la barra	Vacilante	30
11	5:20pm	Detalle	Rompimiento de vidrios del espejo en el suelo	Vacilante	30

Montaje SET 3 - DOMINGO TIEMPO INICIO 06:00 PM TIEMPO FIN 09:00 PM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	6:00pm		Montaje y ensayo para escena de levitación	Dirección de arte	120
2	6:00pm		Montaje de luces	Dirección de fotografía	120
	8:00pm		COMIDA		40

Escena 5 SET 4 - DOMINGO/LUNES TIEMPO INICIO 09:00 PM TIEMPO FIN 02:00 AM					
No	Hora	Tipo Plano	Descripción	Observaciones	Duración estimada
1	9:00pm	General	Cuerpo de protagonista se levanta en vertical súbitamente.	Cámara sobre trípode/ Grabación completa con arnes y grabación de fondo vacío	150
2	11:30pm	General	Espacio anterior sin la protagonista	Cámara sobre trípode en espacio vacío	20
3	11:50pm	Primer plano lateral	Protagonista en estado de éxtasis	Vacilante	15
4	12:05am	Medio manos y antebrazos	Protagonista mueve su manos como si hiciera un baile.	Vacilante	10
5	12:15am	Medio Pies y antepiernas	Protagonista mueve los pies flotando	Vacilante	10
6	12:25am	General antebrazo y mano	Protagonista prendiendo el encendedor	Vacilante	15
7	12:40am	Medio	Protagonista arroja el encendedor	Vacilante	15
8	12:55am	General encendedor	Encendedor cae /Plano movimiento en el espacio de caída	Vacilante /CGI posterior	15
9	1:15am	Medio Angulación baja	Fuego se propaga	Vacilante	20
10	1:30am	Medio	Protagonista riega la gasolina en el suelo	Vacilante	15
11	1:45am	Medio angulación baja	Derrame de gasolina en el suelo	Vacilante	15
	2:00am		FIN DÍA DE GRABACIÓN 2		

4.2. Script

Script: _____ Fecha: 4/03/17

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
EB-0003		2	1	1	Banda fondo	
EB-0004		2	1	2	Banda fondo	Revisar algunos fers de foco
EB-0006		2	1	3	Banda fondo	OK → se pueden extraer varios planos → tirar con más fuerza
EB-0007		2	1	4	Banda fondo	OK → Mejor acción
EB-0008		2	2	1	Banda fondo movimiento	OK → se pueden extraer planos
EB-0011		2	2	2	Banda fondo movimiento	OK → se pueden extraer planos varios movimientos
EB-0013		2	3	1	Guitarra 1	Se extraen momentos
EB-0014		2	3	2	Guitarra 1/	Se extraen momentos → movimiento en guitarra
EB-0015		2	4	1	Guitarra 1	OK
EB-0016		2	5	1	Guitarra 1	OK
EB-0020		2	6	1	Guitarra 1	Mejorar movimiento de Corp
		2	7	2	Guitarra 1	OK

Script: _____

Fecha: 04/03/2017

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
EB-0021		2	8	1	Guitara 1	OK.
EB-0023		2	9	1	Vocalista / fondo	Revisar interpretación
EB-0024		2	9	2	Vocalista / fondo	OK
EB-0025		2	10	1	Vocalista / fondo	OK
EB-0026		2	11	1	Vocalista / mic	OK
EB-0028		2	12	1	vocalista / scream	OK → una toma más
EB-0029		2	12	2	vocalista / scream	OK
EB-0030		2	13	1	vocalista mov	una toma más / se pueden extraer partes
EB-0031		2	13	2	vocalista mov	OK
EB-0032		2	14	1	Guitarrista 2	OK
EB-0033		2	15	1	Guitarrista 2	OK
EB-0034		2	16	1	Guitarrista 2	OK
EB-0035		2	17	1	Guitarrista 2 / fondo	OK
EB-0036		2	18	1	Guitarrista 2 / detalles	OK.

Script: _____

Fecha: 04/03/17

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
EB-0037		2	19	1	Bajista / fondo	OK
EB-0038		2	20	1	Bajista	OK
EB-0039		2	21	1	Mano bajista	OK
EB-0040		2	22	1	Bajista / instrumento	OK
EB-0042		2	23	1	Bateria General	OK → Toma adicional
EB-0043		2	23	2	Bateria General	OK
EB-0044		2	24	1	Bateria Matia	OK
EB-0046		2	25	1	Bateria / Linas	OK → Toma adicional
EB-0047		2	25	2	Bateria / Linas	OK
EB-0050		2	26	1	Detalles / platillo	OK → Adicional con mas detalles
EB-0057		2	26	2	Detalles / platillo	OK.
EB-0058		2	27	1	Golpe bumbo	OK.

Script: _____

Fecha: 4/3/2017

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
EB-0060		3	1	1	Baterista / stober	OK → Toma adicional
EB-0061		3	1	2	Baterista / stober	OK
EB-0063		3	2	1	Guitarrista 2 / stober	OK → Toma adicional
EB-0064		3	2	2	Guitarrista 4 / stober	OK
EB-0066		3	3	1	Vocalista / stober	OK → Toma adicional
EB-0067		3	3	2	Vocalista / stober	OK
EB-0070		3	4	1	Bajista / stober	OK → Toma adicional
EB-0071		3	4	2	Bajista / stober	OK
EB-0072		3	5	1	Guitarrista 1 / stober	OK → Toma adicional
EB-0074		3	5	2	Guitarrista 3 / stober	OK → Toma adicional
EB-0078		6	1	1	Guitarrista 1 / solo	Mejorar movimiento p.
EB-0080		6	1	2	Guitarrista 1 / solo	OK → Toma adicional
EB-0083		6	1	3	Guitarrista / solo	OK

Script: _____

Fecha: 4/3/2017

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
EB-0085		6	2	1	Guitarrista 1 / solo	OK → Plano adicional
EB-0086		6	2	2	Guitarrista 1 / solo	OK
EB-0087		6	3	1	Guitarrista 1 / medio	OK
EB-0088		1	1	1	Baterista / entra	OK
EB-0089		1	2	1	Bajista / avanza	OK
EB-0090		1	3	1	Guitarrista / avanza	OK
EB-0100		1	4	1	Vocalista / animado	OK
EB-0101		1	5	1	Parte stroke guitarra	OK
EB-0103		1	6	1	Banda / ingres	OK → Toma adicional
0104		1	6	2	Banda / ingres	OK
0106		1	6	3	Banda / ingres	Plano adicional

Script: _____

Fecha: 05/03/2017

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
0108		4	1	1	Pio entran caminando	OK → Toma adicional
0109		4	1	2	Pio entran caminando	OK
0111		4	2	1	Barra de metal extendida	Mejorar enfoque
0112		4	2	2	Barra de metal extendida	OK → Toma adicional
0113		4	2	3	Barra de metal extendida	OK
0115		4	3	1	Arrojar lata	OK → Toma adicional
0116		4	3	2	Arrojar lata	enfoque
0117		4	3	3	Arrojar lata	OK
0120		4	4	1	Golpear caja y lata	OK → plano adicional con otra perspectiva
0123		4	4	2	Golpear caja y lata	OK
0124		4	5	1	Aplatar lata	OK → plano adicional
0125		4	5	2	Aplatar lata	OK

Script: _____

Fecha: 05/03/2017

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
0130		4	6	1	Areglarse el pelo	OK → Toma adicional incluir sonido
0132		4	6	2	Areglarse el pelo	OK
0134		4	7	1	Picar moneda / papel	OK → Toma adicional
0136		4	7	2	Picar moneda / papel	OK
0137		4	8	1	Quitarse la chaqueta	OK
0139		4	9	1	Quitarse la chaqueta	OK
0140		4	10	1	Romper espejo	OK
0142		4	11	1	Romper pedazo del espejo	OK → Detalles
0144		5	1	1	Levantar cuerpo con cámara	Corregir verticalidad
0150		5	1	2	Levantar cuerpo con cámara	Ajustar altura máxima/muy baja
0152		5	1	3	" "	OK → aumentar velocidad cámara
0153		5	1	4	" "	OK → plano adicional
0155		5	1	5	" "	OK

Script: _____

Fecha: 03/21

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
0156		5	2	1	Explosión protagonistas	OK → Toma adicional
0158		5	2	2	Explosión protagonistas	OK
0160		5	3	1	Pratagones h/ocasis	OK
0161		5	4	1	Moviment de manos	OK
0162		5	5	1	Movimiento pie	OK → Adicional para incluir torso
0163		5	5	2	Movimiento pie (fase)	OK
0165		5	6	1	Pedir encendedor	OK - Adicional
0166		5	6	2	" "	OK → Adicional
0168		5	6	3	" "	OK
0169		5	7	1	Arrajs encendedor	OK → plano adicional
0171		5	7	2	Arrajs encendts	OK
0172		5	8	1	Man encendedor (caída eq)	OK → plano adicional
0175		5	8	2	" "	OK

Script: _____

Fecha: 03/21

IMAGEN	SONIDO	ESC.	PLANO	TOMA	ACCIÓN	OBSERVACIONES
0180		5	9	1	Fuego se propaga	OK → Adicional
0182		5	9	2	Fuego se propaga	OK
0186		5	10	1	Regr gasolina	OK → Adicional
0187		5	10	2	Regr gasolina	OK → Plano bidón
0190		5	10	3	Bidon cayendo	OK
0191		5	11	1	Demame de gasolina	OK → Adicional
0193		5	11	2	Demame gasolina	OK

{...START
Dragging the fire
Manipulation of sorrow...}

PRODUCCIÓN

5.1.

PRESUPUESTO

Con la convicción de realizar un videoclip de corte profesional y con un presupuesto ajustado para tal fin, Implosion Brain y el equipo de trabajo acordaron distribuir algunos costos y gastos. Los primeros pagarán COP \$895.000 en dos contados para solventar la reserva y el alquiler de la cámara Sony FS7, de la cual no hubo duda en incluir en la producción para conseguir el resultado deseado. De la misma forma, se harán cargo de los gastos de transporte del crew de la banda en todas las etapas del proyecto, de incluir sus instrumentos, del correcto traslado de los mismos y el backline de sonido, de llevar las luces Par led y la máquina de humo y de comprar comida ligera para el día de grabación que les correspondía.

Por su parte, Miguel Amaya, Anderson Barbosa y Óscar Mora, quienes han trabajado en equipo desde hace algún tiempo bajo el proyecto Studio Films se harán cargo de lo demás. En este orden, se eligió una bodega

de ornamentación ubicada en la localidad de Usme debido a su diseño y a que se prestaba para armar los sets sin tener que empezar de cero. En el lugar también se cuenta con los servicios de alimentación, parqueo, baño y electricidad a nivel industrial para soportar la carga de todas las luces.

De igual forma, se contrataron el servicio de actuación de María Paula Hernández, modelo y estudiante de diseño de modas, quien se ajusta al perfil para el personaje planteado desde la consolidación de la idea.

Fig. 112. María Paula Hernández



de dirección de arte se hicieron compras para decorar los sets y para tener los props necesarios como el bidón rojo, le encendedor Zippo, la barra de metal, la gasolina y el arnés para la levitación. Por su parte en dirección de fotografía se relacionan los valores de alquiler de cámara, objetivos, préstamos de luces y compra de materiales.

Con estos rubros, sumado al transporte, gastos en reuniones, alimentos, servicios adicionales y los equipos en préstamos por parte de la Universidad de La Sabana, se debían invertir en poco tiempo alrededor de COP \$3.000.000 para realizar la grabación en los días presupuestados.

De este modo, el equipo invirtió parte del dinero que ganó en la producción de otros trabajos audiovisuales. Estos trabajos fueron: 1. Motion graphic para la empresa Seguridad Penta con sede en Bogotá, en el cual se muestra a clientes empresariales e individuos con alta capacidad económica el servicio de vigilancia

a través de cámaras de seguridad internas y alarma silenciosa. 2. Visuales en 3D para presentaciones en vivo de la banda Elizabeth Hills de Bogotá, en los cuales se sigue el ritmo de varias canciones con formas y conceptos abstractos. 3. Videoclip “Dimensiones” de la cantante y Youtuber Laura Buitrago, grabado en Villavicencio, con el cual presenta una canción propia.

Una vez cubiertos los gastos de pre producción y producción, se llegó a un acuerdo con William Rodríguez, dueño de la empresa 8088, quien había visto el progreso de los trabajos hechos por Studio Films desde “Funky Pop” de la banda Shelly, para obtener un patrocinio en el uso de sus máquinas de alto rendimiento con la cuales es posible hacer edición, colorización, VFX y composición de material audiovisual de alta calidad.

Todo está representado de la siguiente manera:

PRODUCCIÓN	
ITEM	SUB TOTAL
TRANSPORTE	\$ 489,400
ALIMENTACIÓN	\$ 846,300
ALQUILER LOCACIÓN	\$ 370,000
CASTING	
HONORARIOS MARÍA PAULA HERNÁNDEZ	\$ 500,000

DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA	
ITEM	SUB TOTAL
ALQUILER CÁMARA CRISTHIAN MENDOZA	\$ 1,000,000
ALQUILER EQUIPOS 8088	\$ 0
PRÉSTAMO EQUIPOS UNIVERSIDAD DE LA SABANA	\$ 0
ALQUILER EQUIPOS NATHAN PICTURES	\$ 240,000
COMPRA DE MATERIALES	\$ 106,000

DEPARTAMENTO DE ARTE	
ITEM	SUB TOTAL
TOTAL ARTE	\$ 350,700

TOTAL VIDEOCLIP	\$ 3,902,400
APORTE BANDA	\$ 895,000
TOTAL VIDEOCLIP	\$ 3,007,400

5.2. Desglose de producción

Transporte

TRANSPORTE REUNIONES						
TAREA	DÍA	HORA	PERSONAS	UBICACIÓN	MEDIO	PRECIO
Ensayo banda	Viernes 03 febrero	17:00	3	Villas de Granada / Calle 63 krr 14	BUS	\$ 6,000
Ensayo banda	Viernes 03 febrero	19:00	3	Calle 63 Krr 14 / Villas de Granada	BUS	\$ 6,000
Ensayo banda	Domingo 12 febrero	17:00	3	Villas de Granada / Calle 63 krr 14	BUS	\$ 6,000
Ensayo banda	Domingo 12 febrero	19:00	3	Calle 63 Krr 14 / Villas de Granada	BUS	\$ 6,000
Firma contrato María Paula	Lunes 20 febrero	14:00	3	Villas de Granada / CC Andino	BUS	\$ 6,000
Firma contrato María Paula	Lunes 20 febrero	16:00	3	CC Andino / Villas de Granada	BUS	\$ 6,000
Firma contrato Banda	Martes 21 Febrero	17:00	3	Villas de Granada / OZZI Bar	BUS	\$ 6,000
Firma contrato Banda	Martes 21 Febrero	18:00	3	OZZI Bar / Villas de Granada	BUS	\$ 6,000
Medidas Locación	Lunes 23 febrero	12:00	3	Villas de Granada / San Carlos	BUS	\$ 6,000
Medidas Locación	Lunes 23 febrero	15:00	3	San Carlos / Villas de Granada	BUS	\$ 6,000
Firmar contrato Locación	Jueves 25 febrero	15:00	3	Villas de Granada / San Carlos	BUS	\$ 6,000
Firmar contrato Locación	Jueves 25 febrero	16:00	3	San Carlos / Villas de Granada	BUS	\$ 6,000
Ensayo banda	Domingo 26 febrero	17:00	3	Villas de Granada / Cafam Floresta	BUS	\$ 6,000
Ensayo banda	Domingo 26 febrero	19:00	3	Cafam Floresta / Villas de Granada	BUS	\$ 6,000
TOTAL						\$ 84,000

TRANSPORTE GRABACIÓN						
TAREA	DÍA	HORA	PERSONAS	UBICACIÓN	MEDIO	PRECIO
RECOGER EQUIPOS IVÁN SIERRA	MIÉRCOLES - 01 - 03	17:00	2	Chapinero - Autopista Norte	UBER	\$15,900
RECOGER EQUIPOS IVÁN SIERRA	MIÉRCOLES - 01 - 03	18:00	2	Villas de granada - Autopista Norte	UBER	\$23,400
RECOGER EQUIPOS 8088	JUEVES - 02 - 03	12:00	2	Villas de granada - Chapinero	BUS	\$ 4,000
RECOGER EQUIPOS 8088	JUEVES - 02 - 03	16:00	2	Chapinero - Villas de Granada	UBER	\$ 13,600
RECOGER EQUIPOS UNIVERSIDAD DE LA SABANA	VIERNES - 03 - 03	8:00	3	Villas de Granada - Universidad de La Sabana	BUS	\$ 13,500
RECOGER EQUIPOS UNIVERSIDAD DE LA SABANA	VIERNES - 03 - 03	10:00	3	Universidad de La Sabana - Villas de Granada	UBER/ANDRÉS	\$ 80,900
LLEVAR EQUIPOS Y ARTE A LOCACIÓN	VIERNES - 03 - 03	18:00	3	Villas de Granada - San Carlos	UBER/ANDRÉS	\$ 47,000
TRANSPORTE MARÍA PAULA	DOMINGO - 05 - 03	7:00	1	Hayuelos - San Carlos	UBER	\$ 13,900
TRANSPORTE MARÍA PAULA	DOMINGO - 05 - 03	23:00	1	San Carlos - Hayuelos	UBER	\$ 16,800
REGESAR EQUIPOS UNIVERSIDAD DE LA SABANA	LUNES - 06 - 03	5:00	3	San Carlos - Universidad de La Sabana	UBER / CARRO	\$ 76,800
REGESAR EQUIPOS UNIVERSIDAD DE LA SABANA	LUNES - 06 - 03	8:00	3	Universidad de La Sabana - Villas de Granada	CARRO	\$ 30,000
REGESAR EQUIPOS 8088	MARTES - 07 - 03	8:00	2	Villas de Granada - Chapinero	UBER	\$ 18,600
REGESAR EQUIPOS 8088	MARTES - 07 - 03	10:00	2	Chapinero Villas de Granada	BUS	\$ 4,000
REGESAR EQUIPOS IVÁN SIERRA	MIÉRCOLES - 08 - 03	17:00	2	Villas de Granada - Autopista Norte	UBER	\$ 16,000
REGESAR EQUIPOS NATHAN PICTURES	JUEVES - 09 - 03	8:00	1	Villas de Granada - Plaza Imperial	UBER	\$ 13,000
TOTAL						\$ 405,400

Fotografía y arte

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA				
PROVEADOR	DESCRIPCIÓN	PRECIO	CANTIDAD	SUBTOTAL
CRISTHIAN MENDOZA	SONY FS7	\$500,000	2	\$1,000,000
FER. CARACAS	Cinta Gafer	\$21,980	1	\$21,980
FER. CARACAS	Ganchos	\$3,000	2	\$6,000
FER. CARACAS	Bombillo neon tubo	\$25,000	4	\$100,000
8088	Manfrotto 3130	\$0	1	\$0
8088	Disco 2T	\$0	2	\$0
8088	Alquiler portátil	\$0	1	\$0
8088	BLACKMAGIC con accesorios	\$0	1	\$0
8088	100mm macro Canon	\$0	1	\$0
8088	24-105mm Canon	\$0	1	\$0
8088	Thunderbolt	\$0	1	\$0
8088	Adaptador Disco	\$0	1	\$0
NATHAN PICTURES	EXTENSIONES	\$0	1	\$20,000
NATHAN PICTURES	Rokinon 35mm 1.5 T	\$0	1	\$0
NATHAN PICTURES	Rokinon 85mm 1.5 T	\$0	1	\$0
NATHAN PICTURES	Rokinon 24mm 1.5 T	\$0	1	\$200,000
NATHAN PICTURES	Extensiones	\$0	1	\$0
NATHAN PICTURES	Monitor HD + Cable SDI	\$0	1	\$20,000
IMPLOSION BRAIN	Luz Strober	\$0	2	\$0
IMPLOSION BRAIN	Cámara de humo	\$0	1	\$0
IMPLOSION BRAIN	Ventilador	\$0	1	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Maleta ARRI	\$0	3	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Maleta KINO	\$0	1	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Difusores	\$0	12	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Filtros	\$0	24	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Manfrotto HD 504	\$0	1	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Antorcha LED	\$0	2	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Micrófono de Solapa	\$0	1	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	Minitascam	\$0	1	\$0
UNIVERSIDAD DE LA SABANA	BOOM con accesorios	\$0	1	\$0
STUDIO	Guantes	\$0	2	\$0
STUDIO	WALKIE TALKIE	\$0	2	\$0
STUDIO	Matterbox	\$0	1	\$0
STUDIO	Cámara Canon 70D	\$0	1	\$0
STUDIO	Flash Speedlite YONGNUO	\$0	3	\$0
STUDIO	50mm Canon	\$0	1	\$0
STUDIO	HDD 1TB	\$0	1	\$0
TOTAL				1,367,980

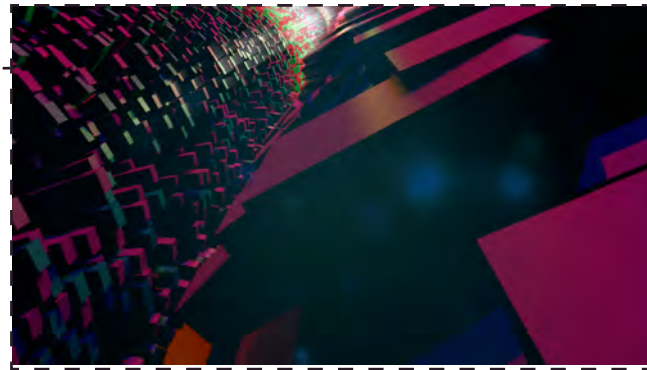
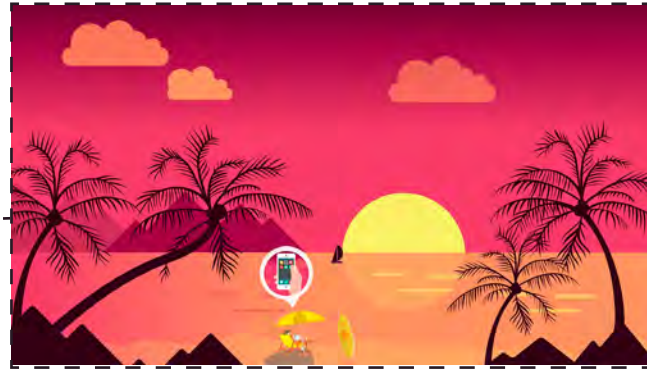
DIRECCIÓN DE ARTE				
PROVEADOR	ITEM	PRECIO	CANTIDAD	SUBTOTAL
PAPELERÍA VILLAS	POSTERS/REVISTAS	\$ 3,400	1	\$ 3,400
PAPELERÍA VILLAS	IMPRESIÓN FOTO	\$ 3,500	1	\$ 3,500
REMATE ROPA	ESQUELETO	\$ 25,000	1	\$ 25,000
MARÍA PAULA	SOSTÉN	\$ 0	1	\$ 0
MARÍA PAULA	SHORTS	\$ 0	1	\$ 0
MARÍA PAULA	CHAQUETA JEAN	\$ 0	1	\$ 0
MARÍA PAULA	BOTAS DR MARTENS	\$ 0	1	\$ 0
EASY	ARNÉS	\$ 26,990	1	\$ 26,990
EASY	BOTIQUÍN	\$ 10,990	1	\$ 10,990
EASY	CINTA GAFER	\$ 21,980	1	\$ 21,980
EASY	PLÁSTICO NEGRO	\$ 43,850	1	\$ 43,850
EASY	GALÓN GASOLINA	\$ 34,990	1	\$ 34,990
AMAZON	ENCENDEDOR	\$ 80,000	1	\$ 110,000
AMAZON	PIEDRA ENCENDEDOR	\$ 5,000	1	\$ 5,000
AMAZON	C O M B U S T I B L E ENCENDEDOR	\$ 12,000	1	\$ 12,000
AMAZON	MECHA ENCENDEDOR	\$ 5,000	1	\$ 5,000
D1	ALCOHOL	\$ 5,000	1	\$ 5,000
La Gran Esquina	ESPEJO	\$ 30,000	1	\$ 30,000
La Gran Esquina	FLORERO	\$ 10,000	1	\$ 10,000
La Gran Esquina	PORTALÁPICES VIDRIO	\$ 1,500	2	\$ 3,000
ÓSCAR MORA	GASOLINA	\$ 0	1	\$ 0
ANDERSON	PALOS DE MADERA	\$ 0	10	\$ 0
RICARDO	LATAS DE PINTURA	\$ 0	10	\$ 0
RICARDO	CAJAS	\$ 0	5	\$ 0
RICARDO	CAJA HERRAMIENTAS	\$ 0	1	\$ 0
RICARDO	HERRAMIENTAS	\$ 0	5	\$ 0
RICARDO	TORNILLOS	\$ 0	30	\$ 0
TOTAL				\$ 350,700

Alimentación

ALIMENTACIÓN PREPRODUCCIÓN					
PROVEADOR	DÍA	ITEM	PRECIO	CANTIDAD	SUBTOTAL
CAFETERÍA	MIÉRCOLES - 11 ENE	ALMUERZO REUNIÓN	\$8,000	2	\$ 16,000
CAFETERÍA	JUEVES - 12 ENE	ALMUERZO REUNIÓN	\$8,000	2	\$ 16,000
CAFETERÍA	VIERNES - 13 ENE	ALMUERZO REUNIÓN	\$8,000	2	\$ 16,000
CAFETERÍA	SÁBADO - 14 ENE	ALMUERZO REUNIÓN	\$8,000	3	\$ 24,000
CAFETERÍA	DOMINGO - 15 ENE	ALMUERZO REUNIÓN	\$8,000	3	\$ 24,000
CAFETERÍA	VIERNES - 03 FEB	CAFÉ - POSTRE	\$ 3,500	8	\$ 28,000
CAFETERÍA	DOMINGO - 12 FEB	CAFÉ - POSTRE	\$ 3,500	8	\$ 28,000
CAFETERÍA	LUNES - 20 FEB	CAFÉ	\$ 4,200	4	\$ 16,800
OZZY BAR	MARTES - 21 FEB	BEBIDAS	\$ 3,900	8	\$ 31,200
RESTAURANTE	JUEVES - 23 FEB	ALMUERZO	\$ 8,500	3	\$ 25,500
CAFETERÍA	SÁBADO - 25 FEB	CAFÉ	\$ 1,000	8	\$ 8,000
CAFETERÍA	DOMINGO - 26 FEB	CAFÉ - POSTRE	\$ 4,200	8	\$ 33,600
TOTAL					\$ 267,100

ALIMENTACIÓN JUEVES 02 - LUNES 06 DE MARZO					
PROVEADOR	DÍA	DESCRIPCIÓN	PRECIO	CANTIDAD	SUBTOTAL
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02 -03	PAPA PASTUSA	\$ 600	5	\$ 3,000
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02 -03	AZUCAR MORENA	\$ 2,900	1	\$ 2,900
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	MARGARINA	\$ 5,100	1	\$ 5,100
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	BOCADILLO	\$ 2,800	1	\$ 2,800
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	QUESO	\$ 15,050	1	\$ 15,050
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	JAMÓN /MORTADELA	\$ 5,700	1	\$ 5,700
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	CHOCOLATE	\$ 16,600	2	\$ 33,200
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	AROMÁTICA	\$ 4,000	1	\$ 4,000
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	BOLSAS DE AGUA	\$ 2,000	6	\$ 12,000
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	CHOCOLATE	\$ 3,500	4	\$ 14,000
TIENDA TUNAL	JUEVES - 02-03	VASO TAMI	\$ 3,000	2	\$ 6,000
D1	JUEVES - 02-03	GALLITAS WAFER	\$ 4,300	1	\$ 4,300
D1	JUEVES - 02-03	QUESO TAJADO	\$ 5,100	1	\$ 5,100
D1	JUEVES - 02-04	MASHMELOS	\$ 1,950	1	\$ 1,950
D1	JUEVES - 02-03	GOMITAS	\$ 1,750	1	\$ 1,750
CORATIENDAS	JUEVES - 02-03	LECHE X 6	\$ 11,300	1	\$ 11,300
CORATIENDAS	JUEVES - 02-03	VASOS CHOCOLATE	\$ 2,300	2	\$ 4,600
CORATIENDAS	JUEVES - 02-03	SERVILLETAS	\$ 1,550	1	\$ 1,550
CORATIENDAS	JUEVES - 02-03	PLATOS DESECHABLES	\$ 5,800	2	\$ 11,600
CORATIENDAS	JUEVES - 02-04	HUEVOS 30	\$ 8,800	1	\$ 8,800
CORATIENDAS	JUEVES - 02-03	TENEDOR TAMI	\$ 3,600	1	\$ 3,600
CORATIENDAS	JUEVES - 02-03	SAL REFISAL	\$ 900	1	\$ 900
CORATIENDAS	JUEVES - 02-03	BOLSAS DE AGUA	\$ 2,200	8	\$ 17,600
CORATIENDAS	JUEVES - 02-03	DULCES	\$ 25,000	1	\$ 6,900
TUNAL	VIERNES - 03-03	PAN	\$ 200	50	\$ 10,000
CARMENZA	VIERNES - 03-03	ALMUERZO	10,000	3	\$ 30,000
CARMENZA	VIERNES - 03-03	CENA	10,000	3	\$ 30,000
CARMENZA	SÁBADO - 04-03	PREPARACIÓN DESAYUNO	\$ 3,500	17	\$ 59,500
CARMENZA	SÁBADO - 04-03	PREPARACIÓN ALMUERZO	\$ 3,500	17	\$ 59,500
CARMENZA	DOMINGO - 05-03	PREPARACIÓN DESAYUNO	\$ 3,500	13	\$ 45,500
CARMENZA	DOMINGO - 05-03	PREPARACIÓN ALMUERZO	\$ 3,500	13	\$ 45,500
CARMENZA	DOMINGO - 05-03	PREPARACIÓN CENA	\$ 3,500	13	\$ 45,500
CARMENZA	DOMINGO - 06-03	PREPARACIÓN DESAYUNO	3,500	3	\$ 10,500
TOTAL					\$ 579,200

5.3. Plan de financiación



INGRESOS	
DESCRIPCIÓN	INGRESOS
pago banda	\$ 895,000
Motion Graphic Seguridad Penta	\$ 300,000
Visuales conciertos Elizabeth Hills	\$ 720,000
Videoclip Laura Buitrago	\$ 2,000,000
TOTAL	\$ 3,915,000

5.4. Cronograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES POR DÍAS

Producción	Dirección
Arte	Post
Todos	Foto

Actividades	ENERO																															
	DO	LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO	LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO	LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO	LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO	LU	MA	
Reunión previa con la banda																																
Reunión grupo																																
Entrega propuesta de dirección																																
Reunión con banda (concepto)																																
Entrega propuesta de producción																																
Entrega propuesta de fotografía																																
Entrega propuesta de arte																																
Entrega propuesta de dirección corregida																																
Búsqueda de locación																																

Actividades	FEBRERO																																
	MI	JU	VI	SA	DO	LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO	LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO	LU	MI	JU	VI	SA	DO	LU	MA						
Confirmación de locación																																	
Confirmación de alimentación																																	
Entrega de dinero a producción																																	
Compras de arte																																	
Compras de fotografía																																	
Ensayos de la banda																																	
Entrega de storyboard																																	
Confirmación del transporte																																	
Compras de producción																																	
Firma de contratos																																	

5.5. Documentos

Contratos

Contrato prestación de servicios

Contrato de prestación de servicios

Entre los suscritos: Miguel Ángel Álvarez García, mayor de edad, domiciliado en Bogotá, identificado con cédula de ciudadanía # 101641751 expedida en Bogotá, quien actúa en su nombre y representación y quien, para efecto del presente documento, se denominará EL CONTRATANTE; y Yolanda Guzmán Hernández, mayor de edad, identificado con cédula de ciudadanía # 101641751 expedida en Bogotá, actuando en nombre y representación propia y quien en adelante se denominará EL CONTRATISTA, acuerdan celebrar el presente contrato de prestación de servicios, el cual se registrará por las siguientes cláusulas: **1. OBJETO:** EL CONTRATISTA Prestará sus servicios artísticos al videoclip ISCHÁMIE de la banda IMPLOSION BRAIN. **2. VALOR:** El costo del presente contrato es: Quince millones incluido IVA. (\$ 15.000.000). **3. FORMA DE PAGO:** Ejecución.

La obligación de pagar impuestos estará a cargo del CONTRATISTA, (si el contratante no es agente retenedor). **4. PERFECCIONAMIENTO – EJECUCIÓN DEL CONTRATO.** El contrato se perfecciona con la firma de las partes. **5. DURACIÓN:** 1 día(s) que tendrá lugar el 5 de Marzo de 2017. Podrá prorrogarse o modificarse previo acuerdo entre las partes, mediante escrito presentado con antelación al vencimiento del plazo inicial. **6. 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. 3. Responder por la calidad de la grabación en lo referente a la interpretación del personaje asignado. 4. Atender al llamado de grabación de acuerdo con los planes y cronogramas de trabajo. 5. Informar sobre cualquier anomalía en el desarrollo de las responsabilidades a su cargo. 6. Asistir a las reuniones técnicas y/o de producción convocadas por el equipo de realización. **7. OBLIGACIONES DEL CONTRATANTE:** 1. Pagar la suma pactada al contratista una vez cumplidas las condiciones de la cláusula. 2. Suministrar al contratista todos los materiales técnicos y de producción, necesarios para el cumplimiento de su labor. 3. Entregar una copia del producto terminado al CONTRATISTA en formato digital. **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. CLÁUSULA PENAL** El incumplimiento por alguna de las partes de cualquiera de las obligaciones previstas en este contrato, dará derecho al pago de una multa equivalente al 10% del valor total de este contrato. **11. 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, los derechos del CONTRATISTA se limitan a exigir el cumplimiento de las obligaciones de EL CONTRATANTE y pago de los honorarios estipulados por la prestación del servicio. 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 ellas. **13. DERECHOS DE AUTOR:** El nombre del CONTRATISTA aparecerá en los créditos del videoclip a criterio. El CONTRATANTE podrá comercializar, publicar, y/o exhibir dicho producto audiovisual en cualquier soporte, sin

1 de 2

Contrato prestación de servicios

beneficios económicos para el CONTRATISTA, de acuerdo a las leyes y naturaleza de propiedad intelectual. **14. 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 está 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 exige el recibo de consignación correspondiente al 3% del S.MMLV, en concordancia con lo establecido en el parágrafo del artículo 66 de la Ley 863 de 2003, y la Circular 51 de 2004 de la Contaduría General de la Nación.

EL CONTRATANTE

Miguel Ángel Álvarez García
CC 101641751

TESTIGO

CC

EL CONTRATISTA

Yolanda Guzmán Hernández
CC 101641751

TESTIGO

CC

03/10a

2 de 2

CONTRATO DE ARRENDAMIENTO DE LOCACIÓN

En Bogotá a los 14 días del mes de Marzo de 2017, de una parte el ARRENDADOR, Yolanda Guzmán Hernández mayor de edad, identificado con la cédula de ciudadanía # 101641751 de Bogotá, quien certifica ser el dueño o apoderado representante legal del inmueble mencionado a continuación; y de otra parte, el ARRENDATARIO, Miguel Ángel Álvarez García, mayor de edad, identificado con la cédula de ciudadanía # 101641751 de Bogotá acuerdan:

OBJETO: Conocer el goce de uso de locación, luz y agua en los departamentos

con el fin de ser usados como locación e indumentaria para la filmación del videoclip ISCHÁMIE durante el término de 1 día(s).

DIRECCIÓN DEL INMUEBLE: Carrera 17a No 50a-1301
CANON: (\$ 3.700.000) M/cte, pagaderos el día 14 de Marzo de 2017.
TERMINO DE DURACIÓN DEL PRESENTE CONTRATO: Será 1 día, contado a partir de la fecha de iniciación.
FECHA DE INICIACIÓN 14 de marzo de 2017
FECHA DE TERMINACIÓN 15 de marzo de 2017

CLÁUSULAS

PRIMERA: DURACIÓN. El término de duración del presente contrato es de un (1) día, vencido el cual se dará por terminado el presente. **SEGUNDA: PAGO DEL CANON.** Oportunidad y sitio: el canon del arrendamiento es por la suma de (\$ 3.700.000) M/cte, que el ARRENDATARIO pagará el día 14 de marzo al ARRENDADOR, en consecuencia, la locación se entregará el día pactado y el pago será en efectivo, independientemente si el ARRENDATARIO saca o no provecho de la habitación, el baño, mobiliario o enseres relacionados en el presente contrato. **TERCERA: DESTINACIÓN.** El ARRENDATARIO se obliga a usar el inmueble, únicamente para las actividades descritas en el objeto del presente contrato. **CUARTA:** El ARRENDATARIO puede realizar su actividad con las decoraciones que considere pertinentes, pero se compromete a no clavar puntillas, abrir huecos, instalar chazos en paredes, puertas, pisos ni techo. A dejar el inmueble en las mismas condiciones que le fue entregado. Tampoco sacar o extraer del predio cualquier objeto, mueble o enseres. **QUINTA: OBLIGACIONES DE LAS PARTES.** Son obligaciones de las partes las siguientes: a) DEL ARRENDADOR: 1. Entregar al arrendatario en la fecha convenida el inmueble dado en arrendamiento (habitación, baño y muebles o enseres relacionados en el presente contrato) en buen estado de servicio, seguridad y

sanidad. 2. Permitir la modificación del inmueble (habitación y baño) por parte de ARRENDATARIO (acondicionar el ambiente de la habitación) antes de la fecha estipulada para la grabación anteriormente mencionada, esta fecha será estipulada a conveniencia de ambas partes y en acuerdo de estas. **DEL ARRENDATARIO:** 1. Pagar al arrendador en el lugar y fecha convenidos, el precio del arrendamiento. 2. Entregar el lugar convenido (habitación, baño y mobiliario o enseres relacionados en el presente contrato) en las mismas condiciones en las que fue arrendado, o en caso de que el ARRENDADOR lo apruebe, éste podrá conservar dichas modificaciones sin incurrir en gastos para alguna de las partes. En caso de haber alguna modificación, daño, o pérdida, el ARRENDATARIO se obliga a responder sea regresando a su estado inicial la habitación y el baño, o haciéndose cargo de los costos por daño o pérdida de cualquier enser existente en el predio. 3. No realizar actividades que deterioren, perturben o alteren la tranquilidad, dignidad o buen nombre de los propietarios, habitantes del sector, comunidad en general o persona alguna. **NOVENA: TERMINACIÓN Y PRÓRROGA DEL CONTRATO.** Este contrato termina por el vencimiento del término estipulado, así como por incumplimiento de cualquiera de las cláusulas estipuladas y aquellas consagradas en nuestro ordenamiento legal sobre la materia.

En constancia se firman en Bogotá a los 14 días del mes de Marzo de 2017 en dos ejemplares de dos (2) hojas de papel simple tamaño carta cada uno.

Yolanda Guzmán Hernández
ARRENDADOR
C.C. 101641751

Miguel Ángel Álvarez García
ARRENDATARIO
C.C. 101641751


Miguel Angel Amaya Farfan
CC: 1018 471 751

DEBE A:
Lina Velez
CC: 1019056321

LA SUMA DE: Trescientos veinticinco mil pesos (\$ 325.000)
MONEDA CORRIENTE.

Por concepto de preparación de la alimentación para el videoclip ISCHAMIE. El valor de la presente cuenta de cobro, se paga en efectivo a conformidad del beneficiario.

La presente se expide el 14 de febrero de 2017

Pagado a:

CC: 1019056321 Bogotá

Universidad de La Sabana

Orden de salida equipos de préstamo CPM

Universidad de La Sabana Order # 31629

Customer's Name: MIGUEL ANGEL AMAYA FARFAN
From Date/Time: March 04, 2017 11:00
To Date/Time: March 06, 2017 09:00

Item AIN	Item Name	Price
44983	Maleta grande de luces ARRI	\$0.00
103948	Kino Flo Interview kit	\$0.00
120385	Kit Boom Rode	\$0.00
223507	Tascam Pequeña DR-40	\$0.00

Total	\$0.00
Paid Amount	\$0.00
Payable Amount	\$0.00

Universidad de La Sabana

Orden de salida equipos de préstamo CPM

Universidad de La Sabana Order # 32214

Customer's Name: OSCAR ANDRES MORA RODRIGUEZ
From Date/Time: March 03, 2017 11:00
To Date/Time: March 06, 2017 09:00

Item AIN	Item Name	Price
44985	Maleta grande de luces ARRI	\$0.00

Total	\$0.00
Paid Amount	\$0.00
Payable Amount	\$0.00

Universidad de La Sabana

NATHAN PICTURES

Producción Audiovisual

Calle 54 # 14-41 oficina 301 | Teléfono: (+571) 5405749 | 316-4670930
www.nathanpictures.com | montoya@nathanpictures.com | Bogotá - Colombia

CUENTA DE COBRO No: 653
FECHA: Marzo 03 de 2017

JONATHAN MONTOYA
Nit. 1014206800-3 - Régimen Simplificado
Actividad económica 7420

CLIENTE: MIGUEL ÁNGEL AMAYA FARFÁN NIT: 1.018.471.751 CIUDAD: Bogotá
TELEFONO: 3112660983 DIRECCIÓN: Carrera 77c # 113a-21 Torre 6,Apto104
ORDEN DE COMPRA: FORMA DE PAGO: Efectivo VENCIMIENTO:

CANT	DÍAS	DETALLE	VALOR UNID.	VALOR TOTAL
1	1	Set de lentes Rokinnon - 85mm 1.5 N°E214C5684 - 24mm 1.5 N°E214A4625 - 35mm 1.5 N°E214C4439	\$ 300.000	\$ 300.000
TOTAL			\$300.000	\$300.000

VALOR EN LETRAS: Trescientos mil pesos M/CTE
Para transferencias bancarias consignar en la cuenta de ahorros Bancolombia 18648000860 a nombre de Jonathan Montoya CC.1014206800

Jonathan Montoya
Firma Autorizada NATHAN PICTURES

Firma y sello de recibido

LA MORA EN EL PAGO DE ESTE DOCUMENTO CAUSARA INTERESES DE MORA A LA TASA MAXIMA LEGAL VIGENTE.
Esta factura se asume en todos sus efectos a la letra de cambio según Artículo 774 de Código de Comercio.

Fecha: 21 de febrero 2017

Señores
8088.net
ciudad

Acuerdo de patrocinio.

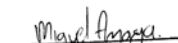
El/la señor(a) William Rodriguez Identificado(a) con cedula de ciudadanía No. 5300137778, actuando en nombre y representación legal de 8088.NET ubicada en la dirección Cra 15 # 80-74 Bogotá y el estudiante Miguel Angel Amaya Farfan identificado con cedula de ciudadanía No. 1018471751 en representación del videoclip "ISCHAMIE" manifiestan:

- 1) Que 8088.NET tiene la intención de dar apoyo económico al videoclip "ISCHAMIE".
- 2) Que los realizadores del videoclip ISCHAMIE necesitan la ayuda y la colaboración de la empresa para hacer frente al coste económico de su proyecto que tiene como propósito cumplir un fin académico y profesional.
- 3) Que las dos partes, reconocen mutuamente la capacidad para obligarse y la representación con la cual intervienen, por eso acuerdan formalizar este contrato, el cual se ajusta a los siguientes puntos:

- 8088.NET se compromete a prestar al proyecto el software y hardware que está a su disposición para llevar a cabo las etapas de producción y post producción. Estos elementos son: Suite de Adobe CC, DaVinci Resolve Studio 12, Nuke Studio 10, computador portátil y almacenamiento para el área de IDT, cámara, baterías, discos duros y accesorios para making of y computadores de alto rendimiento para montaje, edición, colorización, VFX y finalización del producto final.
- El videoclip "ISCHAMIE", en agradecimiento por el apoyo recibido, se compromete a mostrar el nombre y el logo de la empresa al finalizar el video y a relacionarlo en todo producto promocional dirigido a la distribución del producto audiovisual en cuestión.
- De igual forma, se dará una copia digital en 4K de alta calidad al patrocinador en manera de agradecimiento y en constancia de que realmente apareció en la parte designada a patrocinios del videoclip.

Quedando todo claro y estando de acuerdo firman


Representante de la empresa


Productor coreógrafo

CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS

CLASE DE CONTRATO	Servicios profesionales
PROCESO DE CONTRATACIÓN	Directa
OBJETO	Realización del videoclip "ISCHAMIE"
CONTRATANTE	ALEJANDRO ROBLES
CONTRATISTA	MIGUEL ÁNGEL AMAYA FARFÁN
TIEMPO	(90) Noventa días
VALOR	\$ 895.000

Entre los suscritos a saber: Miguel Ángel Amaya Farfán, mayor de edad, identificado con cédula de ciudadanía No. 1018471751 de Bogotá, quien para los efectos legales se denominará LA CONTRATANTE y Alejandro Robles Rodríguez, mayor de edad, identificado con cédula de ciudadanía No. 80022582 de Bogotá, quien actúa en su nombre y en adelante se denominará EL CONTRATISTA, se ha convenido celebrar el presente contrato de servicios profesionales reconociendo mutuamente la capacidad legal suficiente para actuar y obligarse.

CLÁUSULAS:

PRIMERA: OBJETO: EL CONTRATISTA en forma independiente se obliga para con LA CONTRATANTE a prestar su servicio profesional de realización de la pieza audiovisual "ISCHAMIE", la cual incluye: Diseño de propuesta, elaboración de escaleta y plan de grabación, preproducción junto AL CONTRATANTE para tener disponible todos los elementos necesarios, grabación del material, edición, montaje, VFX, colorización y finalización con entrega en digital.

SEGUNDA: VALOR DEL CONTRATO: El presente contrato tendrá un valor total de **ochocientos noventa y cinco mil pesos (\$ 895.000)** sobre el cual se otorgarán las correspondientes garantías para su pago.

TERCERA: FORMA DE PAGO: EL CONTRATANTE pagará a EL CONTRATISTA de la siguiente forma: 1. Adelanto de **cuatrocientos mil pesos (\$400.000)** una vez se firme el presente contrato 2. Pago final de **cuatrocientos noventa y cinco mil pesos (\$495.000)** antes del inicio de los días de grabación. 3. Las partes se pondrán de acuerdo en cuanto al medio de pago más conveniente.

CUARTA: OBLIGACIONES DEL CONTRATISTA: Se compromete a cumplir con las obligaciones inherentes a la modalidad del contrato, las ofrecidas en su propuesta de realización y las siguientes: 1. El CONTRATISTA estará obligado a realizar el material audiovisual en las condiciones establecidas en la propuesta que hace parte integral de este contrato. 2. Cumplir con los requerimientos de ley.

3. Entregar a LA CONTRATANTE la copia de la pieza finalizada en el formato indicado en la propuesta.
4. Realizar los servicios descritos dentro de los límites presupuestarios establecidos, y cumplir con los plazos de entrega y de realización establecidos, colaborando con EL CONTRATISTA para lograr el buen fin de la obra audiovisual. 5. Realizar las correcciones específicas necesarias expresadas por escrito siempre y cuando estén basadas en la propuesta o previamente sugeridas y acordadas con EL CONTRATANTE. 6. No comunicar a terceras personas información acerca de la producción, su realización o cualquier otra circunstancia relacionada con los servicios que presta EL CONTRATISTA, sin expresa autorización escrita de la misma.

QUINTA: OBLIGACIONES DE LA CONTRATANTE: 1. Pagar a EL CONTRATISTA la remuneración establecida según las cláusulas SEGUNDA Y TERCERA, en la forma expresada en las mismas. 2. Facilitar toda la información que requiera EL CONTRATISTA para la realización de su labor. 3. Proveer, dentro de sus posibilidades, toda la ayuda necesaria a EL CONTRATISTA para desarrollar adecuadamente la tarea de preproducción y producción del videoclip en términos estéticos, de tiempo y de presupuesto. 4. Garantizar a EL CONTRATISTA libertad de creación en el desempeño de su cometido, teniendo en cuenta los acuerdos realizados en la propuesta; así como la no introducción de variaciones sin un previo consenso entre las partes y que beneficie el desarrollo de la obra con los recursos disponibles. 5. Una vez firmada la aprobación de la propuesta por parte de EL CONTRATANTE se podrán requerir cambios y/o modificaciones de la pieza visual final. Sin embargo, esto incurrirá en gastos económicos extras que él deberá cubrir en su totalidad en un nuevo acuerdo contractual.

SEXTA: PLAZO Y VIGENCIA DEL CONTRATO: 1. Una vez firmado el contrato se procede a realizar una propuesta por escrito sobre el contenido, estética, producción y postproducción de la pieza audiovisual correspondiente. 2. Aprobada la propuesta por escrito EL CONTRATISTA se obliga a ejecutar el presente contrato en un plazo de (90) noventa días, los cuales incluyen las respectivas etapas de preproducción, producción y postproducción.

SÉPTIMA: EXCLUSIÓN DE LA RELACIÓN LABORAL: EL CONTRATISTA prestará sus servicios objeto del presente contrato con plena autonomía técnica y administrativa, por cuenta propia y con exclusividad, por lo tanto, el contrato no genera relación laboral alguna entre LA CONTRATANTE y EL CONTRATISTA, de tal forma, que no se genera obligación de reconocimiento de prestaciones sociales ni de prestaciones diferentes a las propias de la relación contractual. De igual manera, no se genera subordinación por parte de EL CONTRATISTA.

OCTAVA: SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS: En caso de presentarse una controversia durante el desarrollo del presente contrato, las partes acudirán a los mecanismos alternativos, tales como el arreglo directo, la conciliación y el arbitraje.

NOVENA: APORTACIÓN INSUFICIENTE: Si por enfermedad, accidente o por causas de fuerza mayor EL CONTRATISTA no pudiese desarrollar sus funciones durante un plazo de 30 días durante la realización del videoclip, o se impidiese o dificultase gravemente el proceso de producción de la obra visual hasta la fijación de la versión definitiva en los plazos y costes previstos, EL CONTRATANTE podrá utilizar los materiales y trabajos realizados por EL CONTRATISTA, respetando en todo caso los derechos sobre los mismos, y podrá designar, de acuerdo con EL CONTRATISTA a la persona que le sustituya con carácter temporal o definitivo.

DÉCIMA: TERMINACIÓN DEL CONTRATO: Serán causales de terminación de contrato el incumplimiento reiterado de las obligaciones contractuales y el mutuo acuerdo de las partes.

DÉCIMA PRIMERA: RESOLUCIÓN DEL CONTRATO: Cualquiera de las partes podrá resolver el Contrato en el caso de que la otra parte incumpla de forma grave sus obligaciones, y en especial en los siguientes casos: 1. El incumplimiento por parte de EL CONTRATANTE de cualquiera de las disposiciones del Contrato relativas al Derecho moral del autor. 2. Para que se produzca la resolución, será necesario que la parte que considere que se ha producido un incumplimiento, efectúe una comunicación a la otra parte, expresada por escrito, especificando el motivo de la resolución y requiriéndole para que, en el plazo de 8 días, cese en la conducta que se considere infractora, entendiéndose resuelto el Contrato si transcurrido tal plazo la parte infractora persistiese en tal conducta. 3. Si EL CONTRATISTA incumple en la fecha de entrega del material deberá compensar monetariamente el tiempo de retraso. De igual manera si EL CONTRATANTE incumple con el monto del pago y las fechas previamente acordadas deberá cubrir con el 20% del costo total del contrato por cada día de retraso en el pago definitivo.

DÉCIMA SEGUNDA: DOCUMENTOS CONTRACTUALES: Forma parte de este contrato la propuesta de realización del videoclip "ISCHAMIE" y los demás documentos inherentes al desarrollo del contrato.

DÉCIMA TERCERA: DERECHOS MORALES Y DE AUTOR: Quedan reservados a EL CONTRATISTA todos los derechos morales y de autor de la obra audiovisual que le reconoce la legislación sobre propiedad intelectual; los cuales son inalienables e intransferibles.

DÉCIMA CUARTA: DERECHOS PATRIMONIALES: Los derechos de explotación económica pertenecen a EL CONTRATANTE y podrá utilizar el material con distintos fines según lo considere necesario. No obstante, EL CONTRATISTA se reserva la celebración de un nuevo contrato posterior en caso de un considerable éxito de la producción audiovisual; buscando un acuerdo justo que beneficie a ambas partes en su labor creativa. Del mismo modo, EL CONTRATISTA tiene derechos de exhibición especiales; esto comprende que él podrá exhibir el material como parte su *reel*, su hoja de vida y para participar en festivales y concursos audiovisuales.

DÉCIMA QUINTA: MODIFICACIONES Y VERSIÓN DEFINITIVA: La decisión acerca de la versión definitiva de la obra visual será adoptada por las partes de mutuo acuerdo. Se prohíbe expresamente toda modificación de la versión definitiva de la obra, sin previa autorización escrita de EL CONTRATISTA y EL CONTRATANTE.

DÉCIMA SEXTA: PERFECCIONAMIENTO, EJECUCIÓN Y LEGALIZACIÓN: El contrato se entenderá perfeccionado con la firma de las partes.

DÉCIMA SÉPTIMA COMPROMISO ÉTICO: EL CONTRATISTA se compromete a actuar con rectitud e idoneidad para llevar a buen término la obra audiovisual.

En constancia de todo lo anterior, se firma en dos (2) ejemplares de idéntico tenor literal con destino cada una de las partes, en Bogotá D.C., a los veintiún (21) días del mes de febrero de dos mil diecisiete (2017).

Miguel Amaya
CC 1018471751 de Bogotá
CONTRATANTE


CC 80022582 de Bogotá
CONTRATISTA

Releases

RELEASE

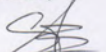
Yo, EDSON ROBLES mayor de edad identificado con cédula de ciudadanía. No. 1014191188 de Bogotá en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del Videoclip ISCHAMIE para que use mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas	<input type="checkbox"/> Obras de arte
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Compositor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de montaje, edición y finalización del Videoclip ISCHAMIE.

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 por la actuación y aparición en el videoclip "ISCHAMIE".

Atentamente,


C.C. 1014191188
Fecha. 09 de MARZO del 2017

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.
 Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

RELEASE


Yo, ALEJANDRO ROBLES mayor de edad identificado con cédula de ciudadanía. No. 80022582 de Bogotá en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del Videoclip ISCHAMIE para que use mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas	<input type="checkbox"/> Obras de arte
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Compositor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de montaje, edición y finalización del Videoclip ISCHAMIE.

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 por la actuación y aparición en el videoclip "ISCHAMIE".

Atentamente,


C.C. 80022582
Fecha. 09/03/17

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.
 Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

RELEASE


Yo, Johan Robles Robiquez mayor de edad identificado con cédula de ciudadanía. No. 1014216144 de Bogotá en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del Videoclip ISCHAMIE para que use mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas	<input type="checkbox"/> Obras de arte
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Compositor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de montaje, edición y finalización del Videoclip ISCHAMIE.

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 por la actuación y aparición en el videoclip "ISCHAMIE".

Atentamente,


C.C. 1014216144
Fecha. 09/03/2017

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.
 Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

RELEASE

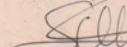
Yo, Sergio Alberto Osorio Cueva mayor de edad identificado con cédula de ciudadanía. No. 101592828 de Bogotá en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del Videoclip ISCHAMIE para que use mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas	<input type="checkbox"/> Obras de arte
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Compositor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de montaje, edición y finalización del Videoclip ISCHAMIE.

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 por la actuación y aparición en el videoclip "ISCHAMIE".

Atentamente,


C.C. 101592828
Fecha. 04/03/2017

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.
 Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

5.6. Soportes y recibos

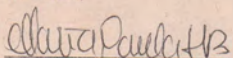
RELEASE

Yo, Maria Paula Hernandez B. mayor de edad identificado con cédula de ciudadanía No. 4016065036 de Bogotá en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del Videoclip ISCHAMIE para que use mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas	<input type="checkbox"/> Obras de arte
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Compositor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de montaje, edición y finalización del Videoclip ISCHAMIE.

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 por la actuación y aparición en el videoclip "ISCHAMIE".

Atentamente,

 C.C. 4016065036
 Fecha: 6 de Marzo 2017

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.
 Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

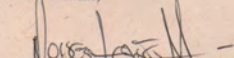
RELEASE

Yo, MORIS LENTO YORA mayor de edad identificado con cédula de ciudadanía No. 80024043 de Bogotá en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente al equipo de producción del Videoclip ISCHAMIE para que use mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locaciones	<input type="checkbox"/> Pinturas	<input type="checkbox"/> Obras de arte
<input type="checkbox"/> Litografías	<input type="checkbox"/> Mapas	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografías	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Compositor
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Productor musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de montaje, edición y finalización del Videoclip ISCHAMIE.

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 por la actuación y aparición en el videoclip "ISCHAMIE".

Atentamente,

 C.C. 80024043
 Fecha: 04 de Marzo 2017

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.
 Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____



The receipts are from 'Caja Menor' and include the following details:

- Receipt 1:** Bogotá, 15/01/2017, Oscar Merza, \$24,000. Concepto: Almuerzo reunión. Valor: Veinticuatro mil pesos.
- Receipt 2:** Bogotá, 14/01/2017, Oscar Merza, \$24,000. Concepto: Almuerzo reunión. Valor: Veinticuatro mil pesos.
- Receipt 3:** Bogotá, 03/02/2017, Oscar Merza, \$28,000. Concepto: Café y paste reunión en banda. Valor: Veintiocho mil pesos.
- Receipt 4:** Bogotá, 12/02/2017, Miguel Amaya, \$28,000. Concepto: Café y paste reunión en banda. Valor: Veintiocho mil pesos.
- Receipt 5:** Bogotá, 13/02/2017, Anderson Barbosa, \$16,000. Concepto: Almuerzo reunión. Valor: Dieciseis mil pesos.
- Receipt 6:** Bogotá, 12/01/2017, Miguel Amaya, \$16,000. Concepto: Almuerzo reunión. Valor: Dieciseis mil pesos.
- Receipt 7:** Bogotá, 20/02/2017, Anderson Barbosa, \$16,800. Concepto: Café reunión Maria Paula. Valor: Dieciseis mil ochocientos pesos.
- Receipt 8:** Bogotá, 21/02/2017, Miguel Amaya, \$31,200. Concepto: Reunión Ota Bar. Valor: Treinta y un mil doscientos pesos.

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 23 de 02 de 2017. No. 25.000

Pagado a: Oscar Mora

Concepto: Almuerzo ramal equipo producción

Valor en letras: Veinticinco mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 25 de 02 de 2017. No. 8.000

Pagado a: Anderson Barba

Concepto: Café con la banda

Valor en letras: ocho mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 09 de 02 de 2017. No. 12.000

Pagado a: Miguel A. / Anderson

Concepto: Buses asistencia ensayo audioroom

Valor en letras: Doce mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 12 de 02 de 2017. No. 12.000

Pagado a: Miguel A. / Anderson B. / Oscar

Concepto: Buses asistencia ensayo Cafam

Valor en letras: Doce mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 09 de 03 de 2017. No. 22.600

Pagado a: Miguel A. / Anderson

Concepto: Registrar equipos a 8088

Valor en letras: Veintidós mil seiscientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá DC, 08 de 03 de 2017. No. 34.000

Pagado a: Miguel Amaya

Concepto: Transporte equipos

Valor en letras: treinta y cuatro mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 09 de 03 de 2017. No. 13.000

Pagado a: Anderson Barba

Concepto: Transporte regreso equipos Nathan Pictores

Valor en letras: Trece mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 26 de 02 de 2017. No. 33.600

Pagado a: Oscar Mora

Concepto: Café y paste con la banda

Valor en letras: treinta y tres mil seiscientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 20 de 02 de 2017. No. 12.000

Pagado a: Miguel A. / Anderson B. / Oscar

Concepto: Firma contrato Maria Paula

Valor en letras: Doce mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 21 de 02 de 2017. No. 12.000

Pagado a: Miguel A. / Anderson B. / Oscar

Concepto: Firma de contrato banda

Valor en letras: Doce mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Chia, 06 de 06 de 2017. No. 106.800

Pagado a: Miguel Amaya

Concepto: Registrar equipos a Universidad de la Sabana

Valor en letras: Ciento seis mil ochocientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 05 de 03 de 2017. No. 30.700

Pagado a: Para Paula

Concepto: Transporte ida y vuelta Uber

Valor en letras: treinta mil setecientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 23 de 02 de 2017. No. 12.000

Pagado a: Miguel A. / Anderson B. / Oscar

Concepto: Transporte Tam medicina basica

Valor en letras: Doce mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 25 de 02 de 2017. No. 12.000

Pagado a: Miguel A. / Anderson B. / Oscar

Concepto: Transporte Firma de contrato locación

Valor en letras: Doce mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 01 de 03 de 2017. No. 39.300

Pagado a: Anderson B. / Miguel Amaya

Concepto: Uber para recoger equipos

Valor en letras: treinta y nueve mil trescientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 02 de 03 de 2017. No. 20.600

Pagado a: Miguel A. / Anderson

Concepto: 8088 -> Registrar equipos

Valor en letras: veinte mil seiscientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 03 de 03 de 2017. No. 10.000

Pagado a: Paraterra Tunal

Concepto: Compra pan desayuno

Valor en letras: Diez mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 02 de 03 de 2017. No. 105.750

Pagado a: Tercera Tunal

Concepto: Compra vivero para alimentación

Valor en letras: Ciento cinco mil setecientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 29 de 02 de 2017. No. 6.900

Pagado a: Papekera Villas

Concepto: Compra pastores e impresión fotografías

Valor en letras: Seis mil novecientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 28 de 02 de 2017. No. 25.000

Pagado a: Bernate Papa

Concepto: Compra esqueleto - protagonista

Valor en letras: veinticinco mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 26 de 02 de 2017. No. 12.000

Pagado a: Miguel A. / Anderson B. / Oscar

Concepto: Transporte para ensayo banda - Cafam

Valor en letras: Doce mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 03 de 03 de 2017. No. 94.400

Pagado a: Miguel A.

Concepto: Recoger equipos universidad de la Sabana

Valor en letras: Noventa y cuatro mil cuatrocientos pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 06 de 06 de 2017. No. 49.000

Pagado a: Oscar Mora

Concepto: Arer equipos a locación

Valor en letras: Cuarenta y nueve mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 01 de 03 de 2017. No. 231.750

Pagado a: Perretera Bealucido

Concepto: Compra gaffer, ganchos, + bombillo Nea

Valor en letras: Doscientos treinta y un mil setecientos cincuenta pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 01 de 03 de 2017. No. 43.000

Pagado a: la gran esquina

Concepto: Compra espejo, fibero y portafolios

Valor en letras: Cuarenta y tres mil pesos

Recibo de Caja Menor

Ciudad: Bogotá, 15 de 02 de 2017. No. 132.000

Pagado a: Compra Online

Concepto: Compra encendedor Zippo y accesorios

Valor en letras: Ciento treinta y dos mil pesos

COORATIENDAS 297
 MERCADOS SAN BENITO
 Nit. 11407555-4
 IVA REGIMEN COMUN
 RESOLUCION DE FACTURACION
 320001374109 DE 2016/03/09
 del 1500001 A LA 2000000
 CALLE 57 No. 16 07 SAN BENITO

FACTURA DE VENTA No. MBC2-1399788
 FECHA: 03-02-2017 HORA: 12:54:09
 LE ATENDIO: 5 LICINIA
 PRODUCTOS EN ESTA COMPRA: 11

PRODUCTO	CANT.	VALOR
DARNEL VASO ESP*20/6 OZ	2	2.300
VASO TAMI 9 ON*25	2	3.000
TENEDOR TAMI*100un	1	3.600
DARNEL PLAT ESP*20/26CM	2	5.800
SERVILL FAVORITA*200u	1	1.550
SAL REFISAL KILO	1	900
HUEVO TIPO AA CUBET*30u	1	8.800
LECHE GRAN VIA*1000*6u	1	11.300

SUBTOTAL/TOTAL \$ 37.250
 PAGADO HOY \$ 50.000

Efectivo \$50.000
 CAMBIO \$ 12.750

BASE/IMP 21000 EXENTO 0% 0
 BASE/IMP 12355 GRAVADO 19% 2345
 BASE/IMP 1337 GRAVADO 16% 213
 Base IMP \$ 13692 - IMP \$ 2558

KOBA COLOMBIA S.A.S
 NIT: 900.155.107-1
 Somos Retenedores De IVA de acuerdo a la
 resolución No. 000076 de 01 Dic. 2016
 Cl. 19 # 6 - 35 FUNZA - Tel: 893 9800
 DOMIC PPAL. VDA CANAVITA PDE INDUSTRIA
 Y LOGISTICO DEL NORIE PD EL ANTOJO
 LOCANCIPA - Tel: 018000120201

**D1 CALIDAD ALTA
 A PRECIOS MUY BAJOS**

770202518644 GALLETA WAFERS	4300	E
770299303015 GOMITAS DE ORO	1750	E
072460932149 MALVAVISCOS MIC	1950	E
770202518644 QUESILLO TAJADO	5100	A
SUBTOTAL	13100	

TOTAL 13100
 EFECTIVO 20000
 CAMBIO 6900

ARTICULOS COMPRADOS: 4

IVA - TARIFA	BASE	VALOR
A 0%	5100	0
E 19%	6723	1277

GRACIAS POR SU COMPRA
 SOFTWARE ELABORADO POR WINCOR NIXDORF
 St: 8047 Rg: 2 CAJYOMA Tr: 20350
 DIAN 18762001378237 2016 12 01 HABILITA
 C172 DESDE 82575 HASTA 999999
 FACTURA DE VENTA C172 109676
 03:51 PM 02/03/2017

CENCOSUD COLOMBIA S.A.
 NIT 900.155.107-1
 R.COMUN AUTORETENEDOR RES12688/231109
 AGENTE RETENEDOR IVA RES12466/13112009
 GRAN CONTRIBUYENTE Res 000076/01122016
 Carrera 114 No. 78B-85 EASY OCCIDENTE

770700209004 P.X3 C ENM	15,990	CAP
2 X 10,990		
770700200311 CINTA DUL	21,980	CAP
770638690472 BOLLERIN G	10,990	CAP
750189283887 CINTA CON	26,990	CAP
6392320008 ENVASE P/GA	34,990	CAP
1234 Ajuste al C	40	AN
**** SUBTOTAL/TOTAL	110,900	
Efectivo	150,000	
CAMBIO	39,100	

RESUMEN DE IVA

Tipo	Compra	Base/Imp	IVA
C=19%	110,940	93,227	17,713
TOTAL	110,940	93,227	17,713

NOM TOTAL ARTICULOS VENDIDOS = 6
 18/02/2017 04:39 PM 1 5 182 51912231
 RES. DIAN 00310 0000090311 23 Dicem 201
 HABILITA RANGO 0000165279-0099999999
 DOC. EQUIVALENTE NRO 1805 0000168839

WWW.PUNTOSCENCOSUD.CO
 Indicador G=27 indican tarifa Iva 19
 + 8 del impuesto al consumo
 Ud fue Atendido por: Olisa L. Torres



RECUERDA CONSERVAR TU TIRILLA DE PAGO
 ES INDISPENSABLE PARA LA ENTREGA
 DE TU PEDIDO, DEVOLUCION O GARANTIA

CENCOSUD COLOMBIA S.A.
 NIT 900.155.107-1
 R.COMUN AUTORETENEDOR RES12688/231109
 AGENTE RETENEDOR IVA RES12466/13112009
 GRAN CONTRIBUYENTE Res 000076/01122016
 Carrera 114 No. 78B-85 EASY OCCIDENTE


11.00 kg/mts X 3.990	43,890	CAP
209000003883 PLASTICO M	43,890	CAP
1234 Ajuste al C	40	AN
**** SUBTOTAL/TOTAL	43,850	
Efectivo	45,000	
CAMBIO	1,150	

RESUMEN DE IVA

Tipo	Compra	Base/Imp	IVA
C=19%	43,890	36,882	7,008
TOTAL	43,890	36,882	7,008

NOM TOTAL ARTICULOS VENDIDOS = 1
 18/02/2017 04:39 PM 1 5 182 51912231
 RES. DIAN 00310000090311 23 Dicem 201
 HABILITA RANGO 0000165279-0099999999
 DOC. EQUIVALENTE NRO 1805 0000168840

WWW.PUNTOSCENCOSUD.CO
 Indicador G=27 indican tarifa Iva 19
 + 8 del impuesto al consumo
 Ud fue Atendido por: Olisa L. Torres



RECUERDA CONSERVAR TU TIRILLA DE PAGO
 ES INDISPENSABLE PARA LA ENTREGA
 DE TU PEDIDO, DEVOLUCION O GARANTIA

COORATIENDAS 297
 MERCADOS SAN BENITO
 Nit. 11407555-4
 IVA REGIMEN COMUN
 RESOLUCION DE FACTURACION
 320001374109 DE 2016/03/09
 del 1500001 A LA 2000000
 CALLE 57 No. 16 07 SAN BENITO

FACTURA DE VENTA No. MBC3 1203017
 FECHA: 03-02-2017 HORA: 12:54:09
 LE ATENDIO: 3 MILENA JIMENEZ
 PRODUCTOS EN ESTA COMPRA: 10

PRODUCTO	CANT.	VALOR
PRODUCTO SIN MODIFICAR	8	17.600
LECHE GRAN VIA*1000*6u	1	11.300
DOC. COB. COBR. BALL*50u	1	3.700

SUBTOTAL/TOTAL \$ 24.500
 PAGADO HOY \$ 50.000

Efectivo \$50.000
 CAMBIO \$ 25.500

BASE/IMP 17600 EXENTO 0% 0
 BASE/IMP 5800 GRAVADO 19% 1100
 Base IMP \$ 5800 - IMP \$ 1100

Facturacion tipo P.O.S - www.merkapos.co
 Desarrollador MARKETPLUS Cel.3114886811

GRACIAS POR SU COMPRA
 RECUERDE PRESENTAR SU FACTURA
 PARA EFECTUAR ALGUN CAMBIO

{...Into the eyes of men
“Desired position”...}

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

6.1.

CONCEPTO Y REFERENTES

Fig. 113. *Abandon All Ships*

“Take One Last Breath” (2010) fusiona tonos cálidos, tonos fríos y una leve textura con humo.

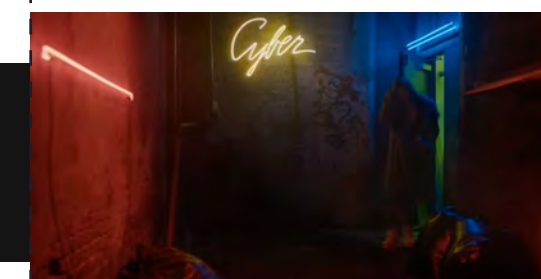


La inclusión del backline de la banda junto al efecto del backlight genera un efecto interesante con flares en “My will be done” (2008).

Fig. 114. *Unearth*

Fig. 115. *Elliphant*

En “Pure Light” (2015), además de humo, se utilizan practicals y luces de otros colores para componer y apoyar con distintos tonos la iluminación del espacio y su profundidad en cámara.



El ambiente industrial, de estilo desordenado y temperatura de color con tonalidad fría, visualizado en dirección, se toma en parte de escenarios oscuros y considerablemente decorados propios de los videoclips del género Metal y sus subgéneros (Metalcore, Thrash, NuMetal, etc). En ellos es común encontrar elementos simbólicos con cierta carga de sobrenaturalidad, los cuales pueden ofrecer un gran espectáculo visual por su registro en cámara y su contribución al concepto del videoclip; el cual paulatinamente ira aumentando en fuerza tanto en escenas de destrucción como en la composición musical.

Dichos recursos audiovisuales (fuego, humo, hielo, efectos de luces, strober, rompimiento de objetos) permitirán dotar a la banda y a la protagonista de acciones interesantes que serán detalladas a 60 cuadros por segundo, asegurando la posibilidad de slow motion y ligeros cambios en el ritmo del montaje.

Con respecto a lo anterior, se pretende obtener un material en crudo con una amplia profundidad de color que permita trabajar en edición con la tonalidad fría y los posteriores efectos. Para ello se contará con una cámara de video profesional Sony FS-7, la cual, gracias a su sensor y sus prestaciones internas, producirá imágenes con la configuración requerida, con gran captura de luz y con un códec (XAVC-I) que evita una excesiva compresión de los datos.

Retomando el concepto artístico de fotografía, en dicho espacio habrá luz artificial, humo como ambiente general y pequeños pasos de luz natural en las ventanas de la parte superior de la bodega. Con ello se generará un entorno hostil, lúgubre, con proyección de sombras en un espacio desconocido. Tal efecto hará percibir a dicho lugar como un área incómoda y fría para los personajes y el espectador.



Los encuadres en plano medio conjunto, el enfoque selectivo y la creación de sombras con intenciones dramáticas son de gran importancia en la composición de "You call that a knife? This is a Knife!" (2011)

Fig. 116. Capture the Crown

Fig. 117. Bring me the Horizon

"Can You Feel my Heart" (2013) construye un espacio semi oscuro con áreas ampliamente iluminadas y en contraluz. Este recurso permite crear destellos en los protagonistas.



En "Rusted Nail" (2014) se ubican la luces en espacio claves para la atmosfera y no para esconderse en el encuadre. No se ve mal la aparición de dichos objetos en la composición del plano, cuyo objetivo es separar del fondo y crear volumen.

Fig. 118. In Flames

Fig. 119. In Flames

"Rusted Nail" (2014) también hace uso del strober para marcar momentos importantes de la canción y potencializar la interpretación del músico.

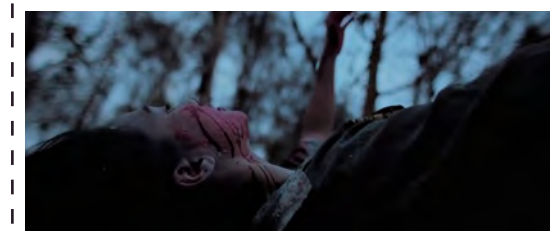


"Walk on water" (2015), incluye planos con strober y movimientos barridos que resultan interesantes en un montaje con cortes rápidos y planos vacilantes.

Fig. 120. Blessthefall

Fig. 121. Blessthefall

En "What's left of me" (2009), se llega a un momento en la cual se simula un golpe directo a la cámara con el diapasón de la guitarra. Esto provoca una distorsión de la imagen como si la óptica se hubiese averiado, permitiendo al mismo tiempo hacer una transición.



"Killa Ft. Elliphant" (2016) construye planos con movimientos vacilantes y encuadres más dinámicos, los cuales siguen las acciones de los protagonistas.

Fig. 122. Skrillex & Wiwek

Fig. 123. Bullet for my Valentine

"Don't need you" (2016) permite el paso de luz a través de espacios en la parte superior de la locación para generar una textura única en el escenario.



Las sombras serán relativamente marcadas en algunas ocasiones para acentuar la emotividad de los músicos y la personaje. De esta forma, se pretende hacer verosímil a todos en el espacio y dar profundidad a la composición de sus respectivos planos.

Al momento de la captura se usará la cámara al hombro para desarrollar planos vacilantes y hacer seguimientos a los movimientos de los artistas. Con este recurso se tendrán momentos dinámicos y expresivos con el fin de contribuir a un montaje rápido y que poco a poco desarrolla un clímax en la interpretación y la historia. No obstante, en la grabación de la escena de levitación el plano general se hará 2 veces con trípode (con protagonista y sin ella) para incluir máscaras fácilmente en postproducción y permitir un manejo más sencillo de las herramientas de VFX.

6.2. Equipo audiovisual

Sony FS-7

Resolución 4K con 8,8 millones de píxeles efectivos.

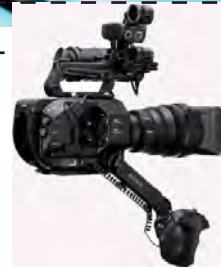
Latitud de exposición de 14 pasos para una correcta reproducción de la escala de grises y evitar que los detalles de las luces altas se pierdan.

Sensibilidad ISO 2000 para capturas con pocos niveles de iluminación.

Sensor CMOS Exmor de Sony que ofrece frecuencias de hasta 180 fps y reduce la distorsión de imagen.

Brazo telescópico para adaptarse a la longitud del brazo.

Dos tarjetas XQD de 64GB con velocidad de lectura/escritura de 400 Mbps



Objetivos

Rokinon-Cine 85mm 1.5

Para Sensores Full-Frame
· T1.5 Apertura máxima
· 8 Iris hoja de Atractivo Bokeh
· Distancia mínima de enfoque de 3,6"



Para Sensores Full-Frame
· T1.5 Apertura máxima
· 8 Iris hoja de Atractivo Bokeh
· Distancia mínima de enfoque de 3,6"

Rokinon-Cine 35mm 1.5

Rokinon-Cine 24mm 1.5

Para Sensores Full-Frame
· T1.5 Apertura máxima
· 8 Iris hoja de Atractivo Bokeh
· Distancia mínima de enfoque de 3,6"





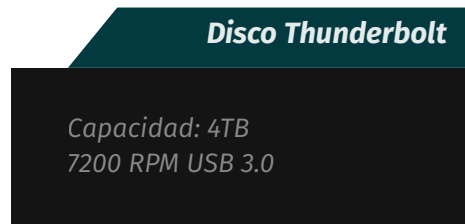
MacBook Pro

Pantalla: 17" (1.920 x 1.200)
Procesador: Core i7
RAM: 16GB
Video: 512MB
SSD: 750GB



2 discos duros externos
ADATA HD710
Capacidad: 1TB 7200 RPM
USB 3.0

Disco duro 3.0



Disco Thunderbolt

Capacidad: 4TB
7200 RPM USB 3.0



Arri 650W

6 unidades
Potencia: 650W
Condensador: 110mm baja
expansión, lentes fresnel
Cable: 7,6 m 120V trifásico



Arri 300W

6 unidades
Potencia: 300W
Condensador: 80mm, lentes
fresnel
Cable: 3,5 m 120V trifásico



2 unidades
Condensador: 4X2', fluorescente
Cable: 7m 120 - 240 VAC

Kit Kino Flo



Luz Parlet
Cable: 3,5 m 120V



Trípodes y accesorios

Accesorios

Trípodes Arri



Trípodes Kíno



Filtros CTO



Difusores



Ganchos de madera

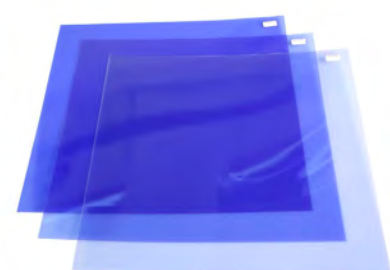


Cinta de enmascarar

Trípode Manfrotto 546B



Filtros ND



Filtros CTB



Guantes



Cinta gaffer

6.3. Especificaciones técnicas

Resolución 4K (4096 x 2160)

Aspect ratio: 1.89:1

Códec: XAVC-I 4K

60 fps 600Mbps

3200 K

6.4. Guion técnico

SECUENCIA	ESCENA	PLANO	MOV. CAMARA	ACCIÓN	ELEMENTOS	OBSERVACIONES
ENTRADA	1	Medio Corto	Vacilante	Baterista entra por la puerta sosteniendo la maleta	Estuche platillos	
ENTRADA	1	Medio corto angulación a nivel	Vacilante	Bajista avanza hacia la luz	Estuche bajo	
ENTRADA	1	Medio angulación a nivel	Vacilante	Guitarrista 1 avanza hacia la luz	Estuche guitarra	
ENTRADA	1	Medio corto nivel de los pies	Vacilante	Vocalista caminando		
ENTRADA	1	Detalle	Vacilante	Parte de estuche de la guitarra que lleva el guitarrista 2	Estuche guitarra	
ENTRADA	1	Medio	Vacilante	Banda ingresa a la bodega. Solo se ven las siluetas en contraluz.	Instrumentos	
SET 1	2	General platillos	Vacilante	Golpe con baqueta de platillos	Platillos, baquetas	
SET 1	2	Medio corto nivel de la guitarra	Vacilante	Guitarrista 1	Guitarra	
SET 1	2	Medio	Vacilante	Cara de baterista y conjunto de platillos	Platillos, baquetas	
SET 1	2	Medio	Vacilante	Baterista tocando		
SET 1	2	General	Vacilante	Agrupación completa tocando		

SECUENCIA	ESCENA	PLANO	M OV. CAMARA	ACCIÓN	ELEMENTOS	OBSERVACIONES
SET 1	2	Medio	Vacilante	Guitarrista 2 tocando		
SET 1	2	Primer plano	Vacilante	Dedos tocando las cuerdas del bajo		
SET 1	2	Medio	Vacilante	Guitarrista 1 tocando		
SET 1	2	Medio	Vacilante	Vocalista moviendo la cabeza con el ritmo.		
STROBER	3	Medio	Vacilante	Guitarrista 2 haciendo figura rítmica		
STROBER	3	Medio	Vacilante	Vocalista moviendo la cabeza con el ritmo.		
STROBER	3	Medio	Vacilante	Baterista tocando		
STROBER	3	Medio	Vacilante	Bajista tocando		
STROBER	3	Medio	Vacilante	Guitarrista 1 haciendo figura rítmica		
SET 1	1	Primer plano	Vacilante	Vocalista cantando		
SET 1	1	Medio	Vacilante	Guitarrista tocando		
SET 3	4	Medio	Vacilante	Pies de protagonista caminando, entran a cuadro. Se ve una parte de la barra de metal	Barra de metal	Slow Motion
SET 3	4	Medio	Vacilante	Protagonista estira el brazo con barra de metal mientras camina	Barra de metal, latas	Slow Motion
SET 3	4	Medio	Vacilante	Movimiento de barra tira las latas al suelo	Barra de metal, latas	Slow Motion
SET 1	1	3/4 picado	Vacilante	Vocalista cantando con el micrófono		

SECUENCIA	ESCENA	PLANO	M OV. CAMARA	ACCIÓN	ELEMENTOS	OBSERVACIONES
SET 1	1	General mano	Vacilante	Mano tocando la guitarra		
SET 1	1	General de bajo	Vacilante	Bajista tocando		
SET 1	1	Primer plano	Vacilante	Guitarrista cantando en respuesta		
SET 1	1	Medio	Vacilante	Guitarrista tocando		
SET 1	1	Medio / conjunto	Vacilante	Vocalista con guitarrista y baterista de fondo		
SET 3	4	Medio / Contrapicado	Vacilante	Protagonista golpeando latas con su barra	Barra de metal, latas	Slow Motion
SET 3	4	General Zapato	Vacilante	Protagonista aplasta fuertemente una lata	Barra de metal, latas	Slow Motion
SET 3	4	Medio / Contrapicado	Vacilante	Protagonista se arregla el pelo antes de golpear con su barra	Barra de metal	Slow Motion
SET 1	1	Medio	Vacilante	Guitarrista 2 mueve la cabeza mientras toca		Slow Motion
SET 1	1	Primer plano	Vacilante	Gutural de vocalista		Slow Motion
SET 3	4	Medio / Lateral	Vacilante	Protagonista se quita la chaqueta	Chaqueta	Slow Motion
SET 3	4	Medio	Vacilante	Protagonista se enrolla la chaqueta en su brazo	Chaqueta	Slow Motion
SET 1	1	Medio	Vacilante	Bajista mueve su cuerpo en su sitio mientras toca		Slow Motion

SECUENCIA	ESCENA	PLANO	M OV. CAMARA	ACCIÓN	ELEMENTOS	OBSERVACIONES
SET 1	1	Medio	Vacilante	Guitarrista 1 golpea hacia el frente con su guitarra		
SET 3	4	Medio / Overshoulder	Vacilante	Protagonista rompe un espejo con la barra	Barra de metal, espejo	Slow Motion
SET 1	1	General	Vacilante	Banda salta y cae al mismo tiempo		Slow Motion
SET 1	1	Medio	Vacilante	Guitarrista 1 sube y baja su cabeza y tronco rápidamente		
SET 1	1	Detalle	Vacilante	Detalle de platillos en toque de la batería		
SET 4	5	Medio	Vacilante	Protagonista riega la gasolina en el suelo	Bidón de gasolina	Slow Motion
SET 4	5	Medio angulación baja	Vacilante	Derrame de gasolina en el suelo	Bidón de gasolina	Slow Motion
SET 1	1	Medio	Vacilante	Baterista tocando		
SET 1	1	Medio	Vacilante	Vocalista con guitarrista 2 y baterista de fondo		
SET 1	1	Medio	Vacilante	Golpe de pedales al bombo y vista de parte del mismo		
SET 1	1	Medio, 3/4, picado de bajo	Vacilante	Punto de vista desde el diapasón del bajo		
SET 1	1	Primer plano guitarra 2	Vacilante	Mano tocando la guitarra 2		
SET 1	1	Medio	Vacilante	Guitarrista 2 tocando		

SECUENCIA	ESCENA	PLANO	M OV. CAMARA	ACCIÓN	ELEMENTOS	OBSERVACIONES
SET 4	5	General antebrazo y mano	Vacilante	Protagonista prendiendo el encendedor	Encendedor	Slow Motion
SET 4	5	Medio	Vacilante	Protagonista arroja el encendedor	Encendedor	Slow Motion
SET 4	5	General encendedor	Vacilante	Encendedor cae		Caída de encendedor en CGI/ Slow Motion
SET 4	5	Medio Angulación baja	Vacilante	Fuego se propaga		Slow Motion
SET 4	5	General	Cámara sobre trípode	Cuerpo de protagonista se levanta en vertical súbitamente.	Latas de pintura (con fuego), arnés, protección de espalda.	Grabación completa con arnes y grabación de fondo vacío. Elementos CGI y composición en postproducción
SET 4	5	Primer plano lateral	Vacilante	Protagonista en estado de éxtasis		Composición con CGI
SET 4	5	Medio manos y antebrazos	Vacilante	Protagonista mueve su manos como si hiciera un baile.		Composición con CGI
SET 4	5	Medio Pies y antepiernas	Vacilante	Protagonista mueve los pies flotando		Composición con CGI
SET 1	1	Medio guitarra 1	Vacilante	Guitarrista 1 entrando a solo		
SET 2	6	Medio guitarra 1	Vacilante	Guitarrista 1 solo		
SET 2	6	Medio	Vacilante	Guitarrista 1 solo		
SET 2	6	Medio / conjunto	Dolly out	Guitarrista 1 solo		Composición de objetos levitando en postproducción

SECUENCIA	ESCENA	PLANO	M OV. CAMARA	ACCIÓN	ELEMENTOS	OBSERVACIONES
SET 1	1	Primer plano	Vacilante	Vocalista con micrófono		
SET 1	1	Medio	Vacilante	Guitarrista 2 tocando y respondiendo con su parte lírica		
SET 1	1	Medio / Frontal	Vacilante	Baterista tocando y haciendo su parte lírica		
SET 1	1	Medio / Conjunto	Vacilante	Guitarrista 1 tocando con bajista y baterista de fondo		
SET 1	1	Medio corto nivel de la guitarra	Vacilante	Vocalista		
SET 1	1	Medio corto nivel de la guitarra	Vacilante	Guitarrista 2		
SET 1	1	Medio corto	Vacilante	Vocalista		
SET 1	1	Medio corto	Vacilante	Baterista		
SET 1	1	Medio	Vacilante	Guitarrista 2		
SET 1	1	General	Vacilante	Banda deja de tocar y mirando hacia el suelo. Luego sube la mirada lentamente		Slow Motion

6.5 Planimetría

¿Por qué el formato XAVC?

La decisión para escoger la cámara Sony Fs7 no solo fue hecha por sus prestaciones ergonómicas y la capacidad de su sensor, también por su facilidad de uso y el potencial que tiene el formato XAVC.

Al hacer este videoclip, entre muchas características, se pensó en que debía tener "Slow Motion" (Cámara lenta) por sus grandes resultados y un formato que conservara lo más fiel posible la información de video. Esto en muchas cámaras réflex y de video no es posible, ya que la mayoría solo permiten capturas video en Full HD (1920*1080) con una compresión H.264 que a la larga dificulta el trabajo de colorización y composición para llegar a resultados con apariencia cinematográfica.

En este caso se quería un video en 4K, lo que implicaba costos más altos en producción y

postproducción, pero con el formato XAVC se tiene la posibilidad de manejar una resolución 4K DCI (4096*2160) con un buen flujo de trabajo y un material de alta calidad.

Este formato nos permitió trabajar un 4:2:2 a 10 Bits, lo que no solo nos permite tener un gran rango para la colorización y corrección de luz, sino la posibilidad de hacer una remasterización en HDR.

Aunque en un principio se quería trabajar con la máxima calidad posible, no se opta por un formato Sony RAW debido a que el XAVC es más fácil de manipular por su diferencia de tamaños y porque se grabaría una gran cantidad de material que podría superar los 6TB que se tenían dispuestos de almacenamiento. De igual forma, el formato XAVC a 10 Bits rescata el rango dinámico de la Sony FS7 y las prestaciones de su sensor.

Procedimiento técnico

Cuando se inspeccionó el espacio y realizó este esquema de iluminación, faltaba por conocer la potencia exacta de cada luz y cómo esto afectaría la correcta exposición en la cámara. Para esto, se usó la calculadora de ARRI para la medición de la potencia lumínica de sus luces, dependiendo de varios factores como la distancia, el ángulo de apertura y las especificaciones de la cámara a utilizar.

Los siguientes valores fueron tomados de la página de ARRI a excepción del filtro de densidad neutra que se tuvo que utilizar, ya que la calculadora de ARRI solo tiene la opción de 1000 de ASA y la Sony Fs7 tiene 2000 de ASA.

- El primer valor de la lista corresponde al ángulo de apertura que tiene la luz fresnel.

- El segundo valor corresponde a la potencia de la luz, por FootCandles.

- El tercer valor es distancia en metros lineales.

- El cuarto valor corresponde al número de sensibilidad del sensor para capturar la luz, ISO-ASA.

- El quinto valor corresponde al ángulo que debe tener la cámara para capturar la imagen.

- El sexto valor corresponde a la cantidad de fotogramas por segundos a los que grabamos, en nuestro caso eran 60 fotogramas por segundo con base en 24 fotogramas por segundo.

- El séptimo valor corresponde al número de apertura del diafragma del objetivo, como se pretendía usar diafragmas muy abiertos (Entre 1.5T y 2.8T) era necesario tener cuidado al corregir los demás valores para tener una correcta exposición.

- El octavo valor corresponde al valor del filtro de densidad neutral que necesitamos para mantener los diafragmas abiertos y evitar sobreexposición.

ARRI 650 W FLOOD:

54º
506 FC
1.5M
1000 ASA
11º shutter Angle
60fps
f 3.2
ND 0.9

ARRI 300 W FLOOD:

55º
212 FC
1.5M
1000 ASA
11º shutter Angle
60fps
f 2.0
ND 0.9

ARRI 650 W MID:

30º
990 FC
1.5M
1000 ASA
11º shutter Angle
60fps
f 4.45
ND 0.9

ARRI 300 W MID:

30º
424 FC
1.5M
1000 ASA
11º shutter Angle
60fps
f 2.9
ND 0.9

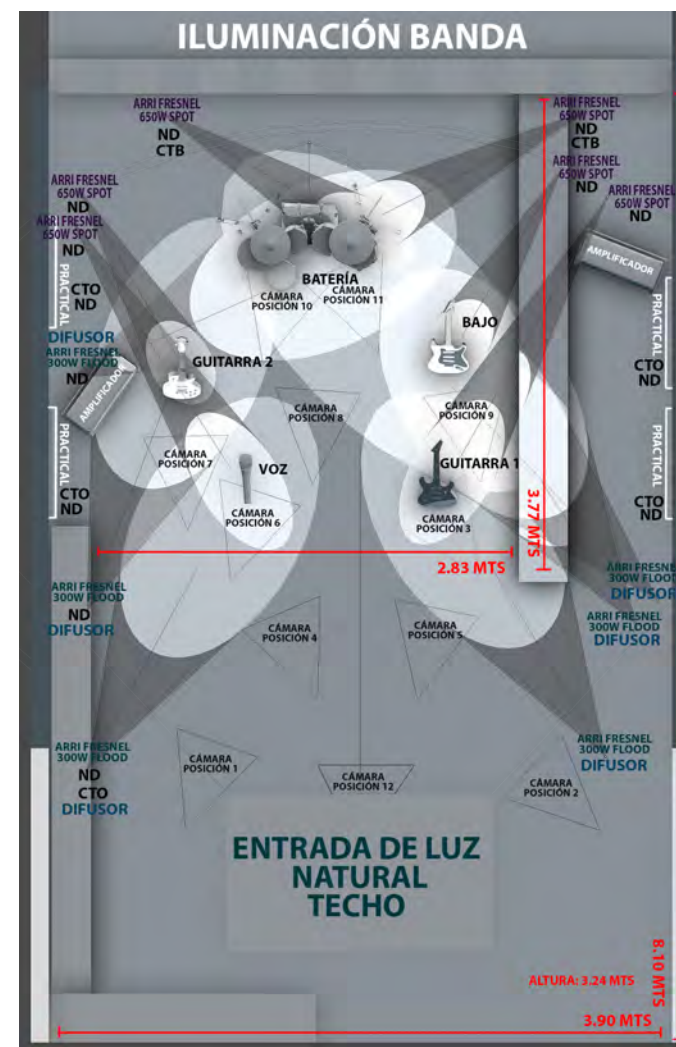
ARRI 650 W SPOT:

13º
2295 FC
1.5M
1000 ASA
11º shutter Angle
60fps
f 6.7
ND 0.9

ARRI 300 W SPOT:

15º
731 FC
1.5M
1000 ASA
11º shutter Angle
60fps
f 3.8
ND 0.9

Esquema de iluminación - Banda



Al momento de iluminar a la banda, se pensó en un tipo de iluminación que funcionara con los movimientos de los integrantes de la banda y que este tipo de iluminación evitara el cambio de posición de las luces. Por esta razón se decidió que las luces debían funcionar como practicals, para complementar lo que se quería en primera instancia y para tener flares.

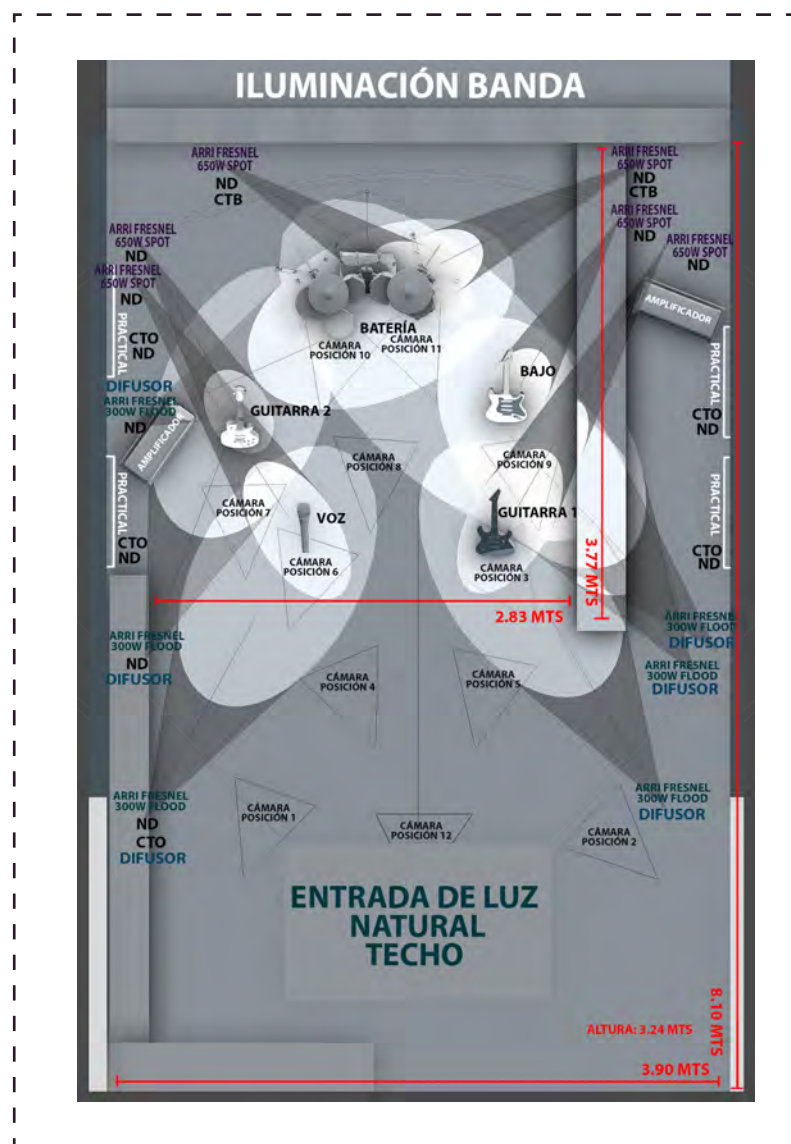
Para el backlight de los integrantes, se colocó las Arri fresnel 650w en spot, pero al ser practicals se pusieron filtros ND, para bajar su potencia y que no tener sobreexposición en las altas luces. Para el baterista, se usó filtros CTB con el fin de separarlo un poco de los demás integrantes.

Al colocar tubos de luz LED blanca, se ubicaron filtros CTO para acentuar los tonos cálidos de la pared y de herramientas que allí estaban, pero al igual que con las luces arri fresnel 650W en spot, al ser practicals se tuvo que utilizar filtros ND para que estas luces no estuvieran por encima de las altas luces permitidas.

Banda

Al tener una entrada de luz natural tan grande como la había en el techo, era necesario utilizarla como una luz suave de relleno, la cual tratara de eliminar sombras fuertes. Pero para darle volúmenes a los rostros de los integrantes de la banda, se armaron luces arri fresnel 300w en flood; a las que se les incluyó difusores para hacer más suaves las sombras. En el caso del guitarrista 2, se utilizó un filtro de densidad neutra para disminuir la potencia de la luz frontal que tenía. Al igual que con el baterista, la idea era separar levemente al vocalista de los demás integrantes, por esa razón se incluyó un filtro CTO para darle un tono más cálido.

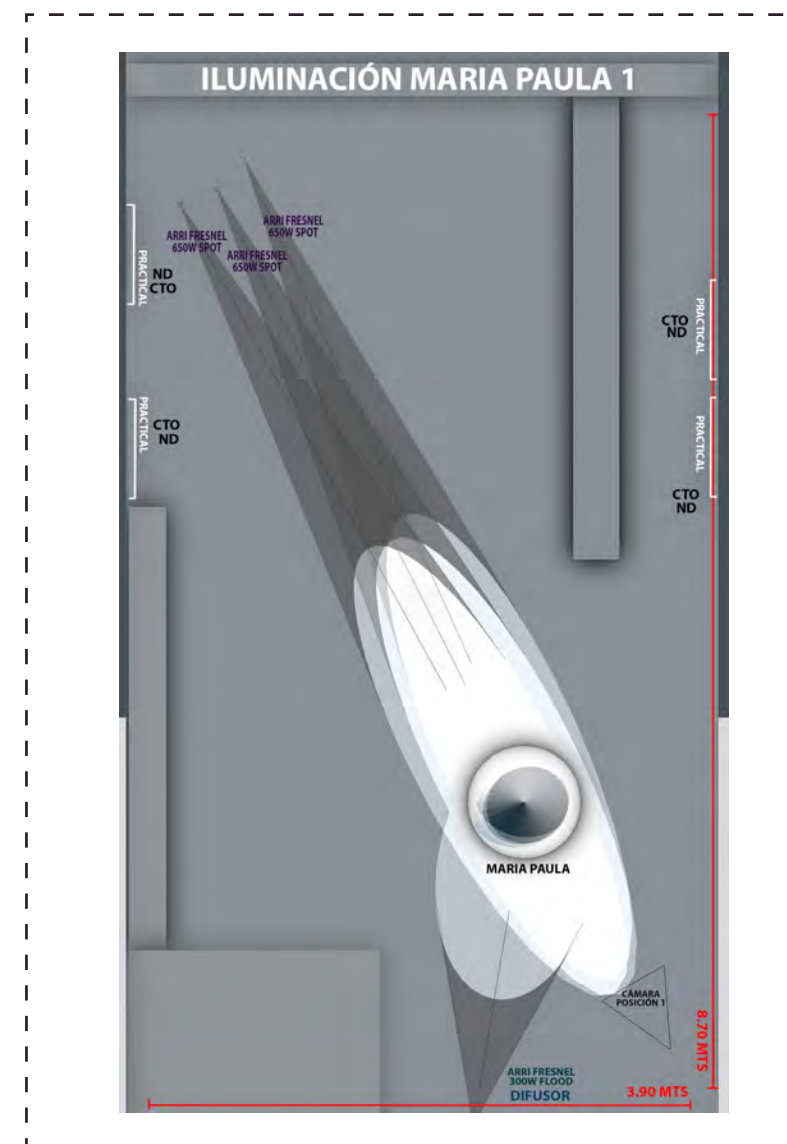
La cámara estuvo al hombro todo el tiempo, por lo que se tiene 12 posiciones de cámara en la parte de la banda.



Maria Paula 1

Para este esquema de iluminación se quería lograr un contraluz suave, aunque sin llegar a ser silueta sino un leve relleno para no perder detalles. Para lograrlo se utilizaron 3 luces Arri fresnel 650W en spot lo más cercanas posible entre sí, para tratar de eliminar múltiples sombras por ser múltiples focos de luz. Como relleno se ubicaron una Arri fresnel 300w en flood con un difusor para tener menos potencia en la luz de relleno.

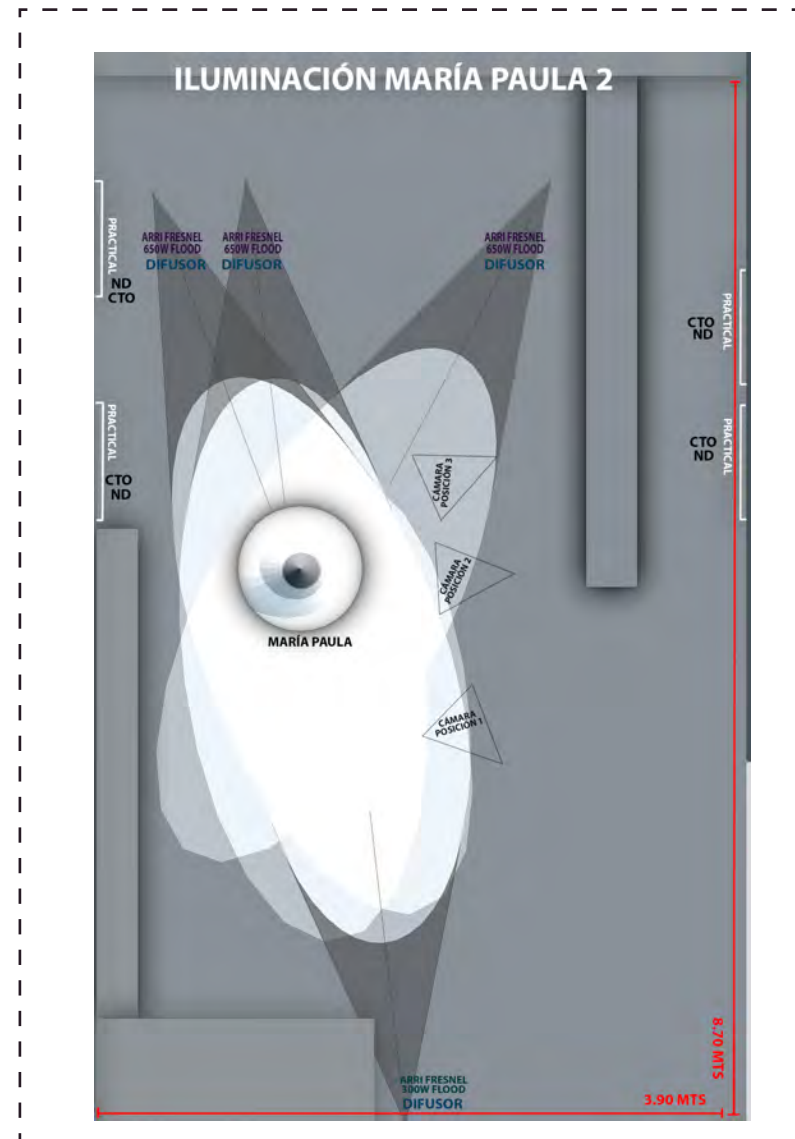
Aunque el espacio era el mismo que el de la banda, esta parte fue grabada en la noche, por lo que la entrada de luz natural no estaba influyendo en la iluminación. Se siguió utilizando las luces led laterales y solo una posición de cámara.



Maria Paula 2

En este esquema de iluminación se busca tener más luz proveniente de diferentes lugares para separar por medio de la iluminación los espacios. Para esto se ubicaron las arri 650W fresnel, pero esta vez en flood, para tener una luz que abarca más espacio y con sombras más suaves gracias a los difusores. Se añadió una luz de relleno arri fresnel 300W en flood con un difusor para tener una leve luz de relleno.

Se continuó usando las luces practicals con pocas posiciones de cámara, pero variando su angulación.

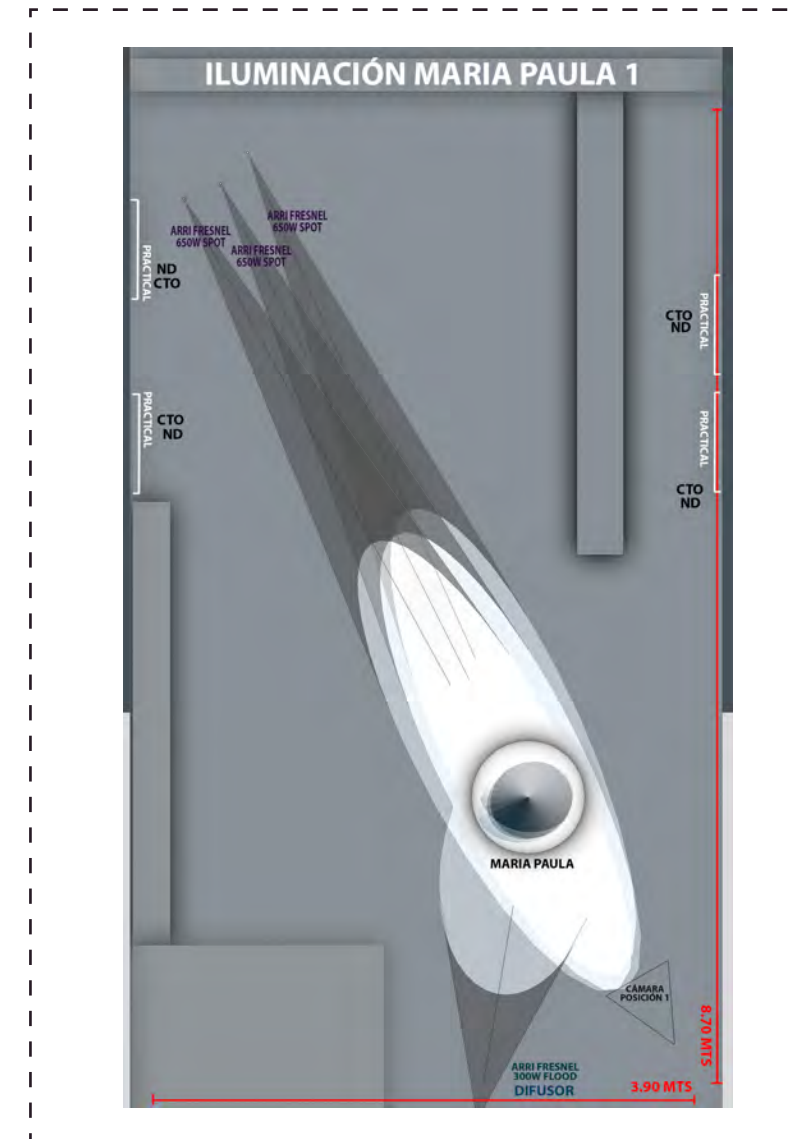


Dirección de fotografía

Maria Paula 3

Se siguieron utilizando las luces arri fresnel 650w en modo flood y con difusores para tener una luz menos fuerte y que no nos produzca sombras marcadas. Estas luces vienen desde el lateral para general volumen en el rostro y cuerpo de María Paula.

Como luz de relleno hay una Arri fresnel 300w en flood con difusor a una distancia moderada. De igual forma se incluyen 2 posiciones de cámara, variando de ubicación a la protagonista para los planos cerrados.



Dirección de fotografía

Maria Paula 4

Para este esquema se mantuvieron las dos luces Arri fresnel 650W en flood y con difusor al mismo lado para rellenar las partes más oscuras. Las practicals conservaron su posición, pero esta vez la luz de relleno y en ocasiones el back light fue marcado por el fuego, Se marcaron 4 puntos de fuego que no solo daban focos de luz, sino que eran intermitentes y de un color cálido, lo que permitió en postproducción agregar detalles en tonos fríos que resaltarían levemente algunas partes del cuadro.

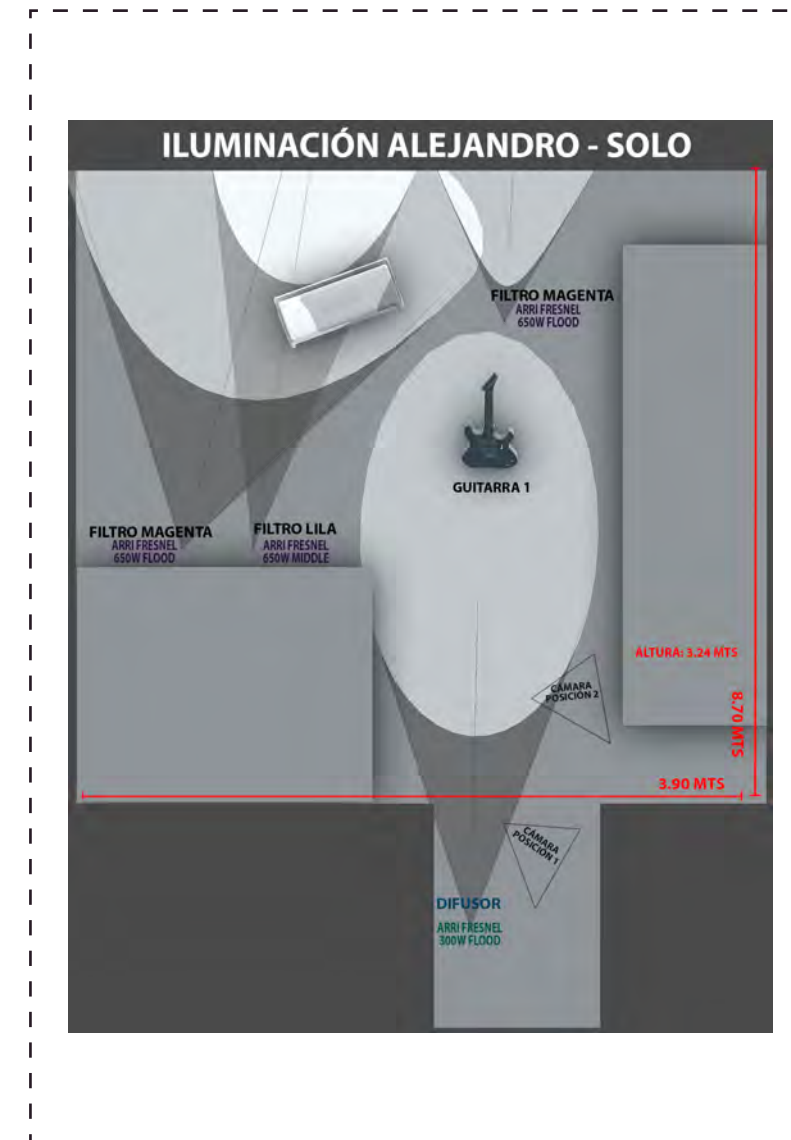
Se establecen 4 posiciones de cámara para capturar detalles y planos un poco abiertos. Son solo 4 por la limitación y el peligro del fuego.



Alejandro - Solo guitarra

Por petición de la banda, se quería resaltar el solo de la primera guitarra por ser algo característico de Implosion Brain. Entonces, se adecuó un espacio únicamente para ese solo, con un tipo de iluminación diferente y con un tratamiento de posproducción diferente.

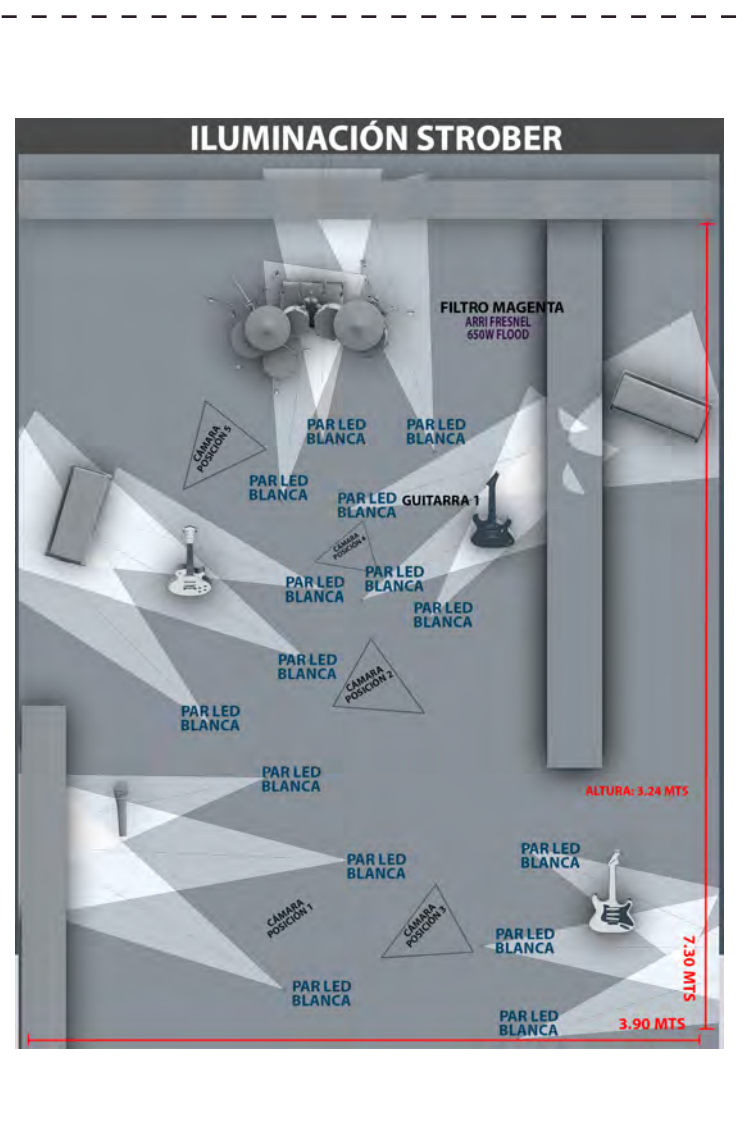
En esta ocasión se posicionaron dos luces Arri fresnel de 650W en flood con un filtro de color magenta y un difusor por cada luz, estas luces se ubicaron en la parte de atrás del guitarrista, para tener color en las paredes. Adicionalmente se puso otra luz Arri fresnel 650W en middle con un filtro lila y también con un difusor para tener 2 colores en escena. Estos colores fueron elegidos por el guitarrista principal. Por último, se incluyó una Arri fresnel 300W en flood sin filtro con difusor para que funcionara como luz de relleno en Alejandro, el guitarrista principal.



Strober

Para hacer el strober se optó por una solución que no fuera en postproducción, dejando fotogramas intermedios en negro. Para obtener un resultado diferente y más orgánico debía de hacerse desde la captura de la cámara. Por esta razón se utilizaron luces LED de color blanco: Porque no se calientan, generan efectos interesantes y con la ayuda de otras personas se puede generar movimiento.

Cada asistente tendría una luz LED en sus manos y la movería de forma distinta sobre el integrante de la banda. Para los 5 integrantes el orden de movimiento fue el mismo. El primer asistente movería la luz LED rápidamente para proyectar esa luz sobre el cuerpo del integrante, el segundo asistente la movería despacio y el tercer asistente tendría una velocidad intermedia, pero este iluminaría el fondo. De este modo se consiguió que la luz se repartiera de mejor forma sobre cada integrante sin reforzarlo en postproducción. Para el equipo fue un resultado bastante llamativo, porque en ocasiones cuando el integrante de la banda tenía luz en su cuerpo, el fondo estaba oscuro o al contrario y hubo un juego sorprendente de destellos y sombras.



Términos

ARRI FRESNEL: Luz de la compañía ARRI, esta funciona con luz tungsteno y se denomina fresnel por el tipo de mecanismo de desplazamiento del cuarzo y del lente.

BACK LIGHT: Luz que se dispone por detrás del objeto a grabar o fotografiar, esto se hace con el propósito de crear un contraluz.

CTB: En inglés sus siglas son: Color Temperature Blue, son filtros de color azul que cambian la temperatura de la luz a tonos más fríos o azules.

CTO: En inglés sus siglas son: Color Temperature Orange, son filtros de color naranja que cambian la temperatura de la luz a tonos más cálidos o rojos.

DIFUSORES: Son filtros de papel semejantes al pergamino que, por su superficie corrugada a nivel microscópico, permiten difuminar la luz y evitar las sombras fuertes.

FILTROS ND: Filtros de densidad neutral, son aquellos filtros hechos de cristal o de resina que reducen la cantidad de luz que le llega al sensor de la cámara.

FLARES: Son destellos de luz que se producen en los lentes de los objetivos.

FLOOD: Se denomina FLOOD al ángulo más abierto de la luz que permiten las luces ARRI FRESNEL.

FOOT-CANDLES: Se denomina Foot-Candle, a la medida de luminancia más utilizada en cine y fotografía (Véase: <http://calc.arri.de/calculator>)

LUZ DE RELLENO: Son aquellas luces que tienen una baja potencia lumínica y su función es iluminar las sombras que proyectan las luces que tienen mayor potencia.

MIDDLE: Se denomina MIDDLE al ángulo intermedio de la luz, entre SPOT y FLOOD, que permiten las luces ARRI FRESNEL.

PRACTICALS: Forma de llamar a las luces que hacen parte de la iluminación del cuadro, pero que también se ven en cuadro.

SPOT: Se denomina SPOT al ángulo más cerrado de luz que permiten las luces ARRI FRESNEL.

STROBER: Se denomina STROBER, al momento de la canción en el cual se usa una luz estroboscópica, la cual produce destellos de luz de forma regular. En este caso dependía de la frecuencia a la que se programara la luz.

{...Anger and greed
To reassure that inner
demon...}

DIRECCIÓN DE ARTE

7.1.

CONCEPTO

shämie es un videoclip creado a partir de una estética ampliamente desarrollada en los videos de las bandas de Metal Core, Rock Industrial y Nu Metal. En ellos, los ambientes lúgubres, hostiles y cuidadosamente trabajados (de alguna manera eclécticos) toman forma en escenarios dispuestos para acompañar la energía y mensaje de las canciones.

En este caso particular la historia toma lugar en un frío y oscuro taller de ornamentación, en el cual se pretende mostrar cinematográficamente el desempeño de los integrantes de la banda en la ejecución de la canción con la inclusión de un microrrelato que contiene un argumento basado en la destrucción sin sentido y como medio de placer. Estos dos elementos clave convergen en la misma clase de ambiente, pero con diferencias de tiempo y cambios en su decoración. Además, se tiene

la intención de mantener una relación entre el performance y sentido de la obra musical y el actuar de la protagonista de la historia.



Fotograma de la canción *Forget to Remember* (2005).
Video creado a partir del ambiente industrial y terrorífico
de la película *SAW* (2004).

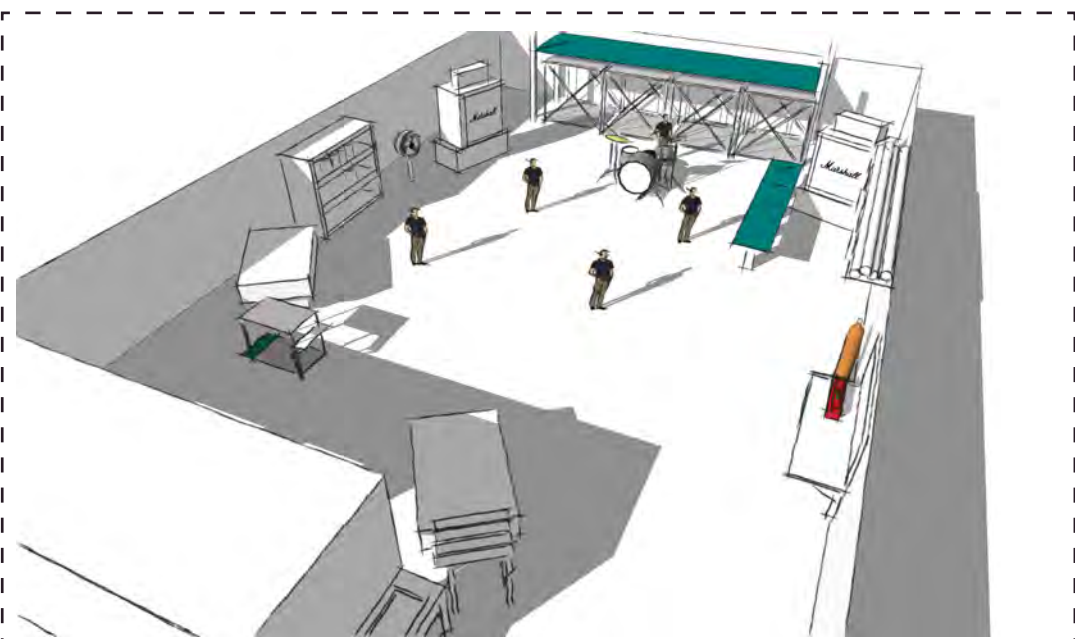
Fig. 124. Mudvayne

En relación al tiempo se establece un presente de carácter industrial con tecnología que puede ser descrita entre el siglo XX y el actual siglo XXI. Con ello se busca crear un aspecto que no quede insertado en una década concreta, sino que puede mimetizarse para parecer actual en años

posteriores. Este escenario se abastece de variados elementos que han desarrollado los géneros mencionados anteriormente, los cuales llevan consigo aspectos culturales e icónicos propios de la sociedad de consumo actual, la publicidad y los medios masivos de comunicación (Habrich y Carrillo, 1994, p. 85).

Este estilo "industrial" ha venido tomando forma desde finales de la década de los 80 y ha insertado un sin número de llamativos recursos que se adaptan con el tiempo. De allí se ha tomado el diseño, construcción y decoración de los sets, los cuales pretenden tener un aspecto descuidado, homogéneo y muchas veces sombrío. De igual forma se complementa con la inclusión de efectos y utilería con humo, fuego, luces artificiales y máquinas/herramientas que incitan el imaginario en la cultura moderna y tiene raíces en las películas de terror.

La escenografía cuenta con 2 espacios: Bodega de ornamentación y bodega de herramientas. De igual forma, estos dos están divididos en 4 sets que dividen las distintas escenas del videoclip. El set 1 es el lugar principal donde los músicos interpretan la mayor parte de los planos propuestos. También será utilizado para grabar planos con strober, los cuales harán parecer al lugar muy diferente. El set 2 es la bodega de herramientas donde Alejandro tocará el solo de la canción. El set 3 es la zona de destrucción de la protagonista y en donde están ubicados los distintos props. Finalmente, el set 4 es la zona de incendio donde María Paula grabará las escenas del fuego y levitación.



Set 1



La ambientación en principio ya está dada por los elementos comunes un taller de ornamentación, pero serán ordenados para dar profundidad en cada plano y para inducir un reconocimiento del espacio al espectador. Todos los sets incluirán humo el cual apoyará a dirección de fotografía en su composición y permitirá dar textura en

Set 2

cada toma. Por su parte, el set 1 y 2 tendrán dispuestas las herramientas, materiales, 2 cabinas Marshall y 2 amplificadores Mesa *engineering Hughes and Kettner* que simularán pertenecer al mobiliario normal de taller. Estos elementos estarán fuera del área demarcada para no interrumpir la presentación de la banda.

La utilería para la grabación de la banda consta de los instrumentos musicales. El set 2 de igual forma solo incluye la guitarra de Alejandro. En contraste, el set 3 incluirá una barra de metal con la que María paula destruirá los siguientes objetos a su paso: Latas, cajas, un espejo, hojas y objetos metálicos apilados, dos vasos de vidrio y trozos de madera. El set 4 contará con el bidón de gasolina rojo y el encendedor tipo Zippo color plateado.

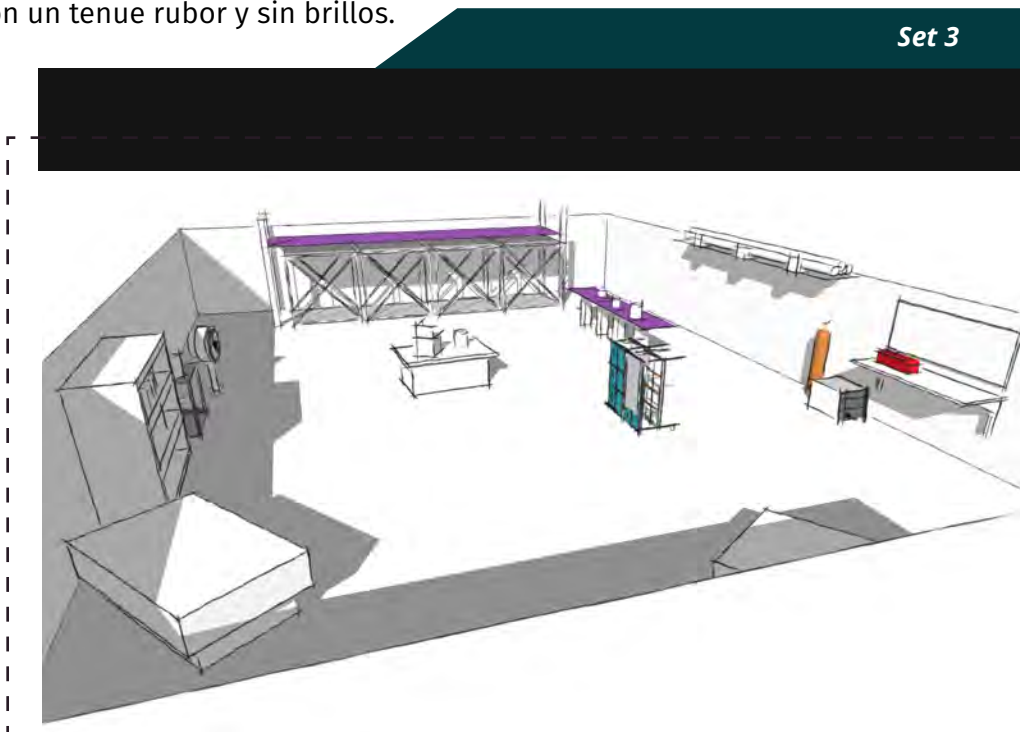
El vestuario de la banda se caracterizará por los sencillos atuendos de la mayoría de bandas de Nu Metal y Metal Core. Todos los integrantes llevarán camisas o camisetas negras sin estampados, pantalones o jeans negros y zapatos prominentemente del mismo color (Pueden ser tenis de acuerdo a disponibilidad). El vocalista usa comúnmente bandas de tela negra en sus muñecas que serán incluidas en la grabación. Por otra parte, María Paula estará vestida con una chaqueta de jean azul, ajustada en la cintura; un short de jean de la misma tonalidad que la

chaqueta, sujetador negro, esqueleto blanco y botas de cuero negras con tacón.

El maquillaje para la banda se usará solamente para cubrir brillos durante la grabación. En cuanto a la protagonista, se usará un maquillaje ligeramente contrastado al estilo grunge con gran prominencia de negro en los ojos y algo de color en los labios para que contraste ligeramente. El tono de la piel se mantiene neutro con un tenue rubor y sin brillos.



Set 4



Set 3

Tomando como contexto ejemplos más contemporáneos, la estética propuesta está influenciada en los estilos Industrial Metal, Nu Metal, y Metal Core, los cuales a su vez fueron influenciados por distintas corrientes del metal como Gótico, Black Metal y Glam. Estos subgéneros musicales, cada uno en su espacio temporal, se ha influenciado de una imagen transgresora, la cual explora nuevos y controversiales aspectos como la tecnología, las relaciones humanas, la complejidad del ser humano, la soledad y las temáticas de terror y violencia (Pascual Pau, 2017, p. 136).

Principalmente, se hace una apuesta por lo grotesco como un mecanismo de alteración y desviación, lo cual pretende crear un significado en lo desconocido, es decir, en considerar la estética cotidiana como un objeto que puede ser alterado (Pascual Pau, 2017, p. 137).



Fig. 125. Nine Inch Nails - Wish

Siendo el segundo single del álbum "Broken" (1993), En el videolcip se destacan los planos con strober, su amplia decoración en un entorno tenebroso e inhóspito.

Fig. 126. The Prodigy - Omen

Del álbum "Invaders must die" (2009), el look del audiovisual es de vital importancia por la composición y temática de sus planos (los cuales incluyen diferentes escenarios dinámicos, en ocasiones hostiles y tenebrosos)

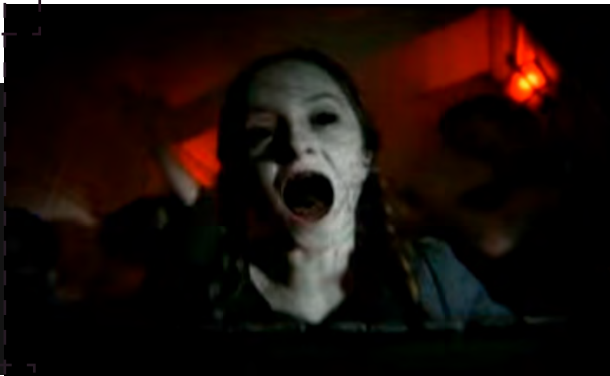


Fig. 127. White Zombie - Black Sunshine

Del álbum "La Sexorcisto: Devil Music, Vol. 1" (1992), Este escenario con un taller lugubre y una decoración extravagante de carácter industrial y terrorífico, se asemeja en parte al resultado buscado, pero sin decantarse por la estética de total abandono.



En "The sinner" (2009), la difusión creada por el humo y los contrastes provocados por la luz se acercan al look deseado.

Fig. 128. Memphis May Fire

Fig. 129. Machine Head

"Imperium" (2006), desarrolla una sencilla pero eficaz puesta en escena que permite planos abiertos con una decoración minimalista de una bodega que además utiliza una paleta de color en tonos pálidos.



La inclusión del backline de la banda aporta elementos de referencia en el entorno. No se perciben como algo que sobra en la puesta en escena de "Ghosts" (2015).

Fig. 130. August Burns Red

Fig. 131. Haste The Day

"Stitches" (2009) es ambientada en una bodega sombría, desordenada y con un gran número de objetos. Esta variedad dará verosimilitud al frenesí de destrucción de la protagonista.



De esta forma, bandas como Nine Inch Nails, Ministry, Marilyn Manson, The Prodigy, KMFDM, White Zombie, Skinny Puppy, entre otras, son precursoras en la inclusión de una imagen visual sombría y controversial: fábricas, cuartos macabros, bares, túneles, bodegas, sets de televisión, etc. (Pascual Pau, 2017, p. 137). Este lenguaje audiovisual, que ya había sido explorado en etapas tempranas por subgéneros musicales antecesores como el Metal Gótico, Hardcore Punk y Thrash Metal, fue potenciado en una propuesta y concepto que lleva a nuevas formas de representación y significado; con un estilo musical que sería de gran influencia desde principios de los años 90.

Nu Metal y Metal Core

la popularidad de estos géneros desde mediados de la primera década del siglo XXI ha trascendido a un sin número de fusiones y variaciones del metal propias de una evolución constante de la música y la influencia de otros géneros como el grunge, el hip hop y las letras de rap (Aguilar J.,2012, p. 20).

Con esta base también se incorporaron elementos estéticos que fueron definiendo nuevos subgéneros y estableciendo pautas en los productos audiovisuales y sonoros.

El Nu Metal tuvo gran éxito como un fenómeno alternativo que gozó de gran popularidad en la década de los 90 y principios de la siguiente (Aguilar J.,2012, p. 20). En su momento desarrolló una estética ecléctica que variaba de acuerdo a sus influencias musicales y le permitía acercarse a una mayor variedad de público.

Por su parte, El Metal Core permaneció un poco más ceñido a la esencia metalera de sus predecesores y, al encontrar un gran aliado en el metal alternativo industrial, del que ya se ha hablado, fue formando su imagen con base a las expresiones Hardcore, Thrash Metal, Black Metal, entre otras, para terminar formando un conjunto de códigos estéticos identificados por una actitud controvertida, extrema, sombría e intensa pero, que a la vez se ha ido acomodando a nuevas tendencias tanto musical como en apariencia y estilos (Aguilar J.,2012, p. 15).



Fig. 133. Parkway Drive

“Wild Eyes” (2013) es un gran ejemplo del uso de polvo y humo para “ensuciar el ambiente” lo cual genera una mayor sensación de inmersión en un lugar hostil y poco convencional.

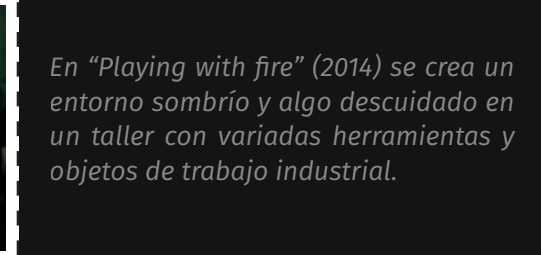


Fig. 132. Chelsea Grin

En “Playing with fire” (2014) se crea un entorno sombrío y algo descuidado en un taller con variadas herramientas y objetos de trabajo industrial.



Fig. 134. Born of Osiris

La simplicidad de “Now Arise” (2005) pretende elaborar un espacio con una atmosfera única a partir de la luz; sin importar si eso incluye las luces de producción en los planos.

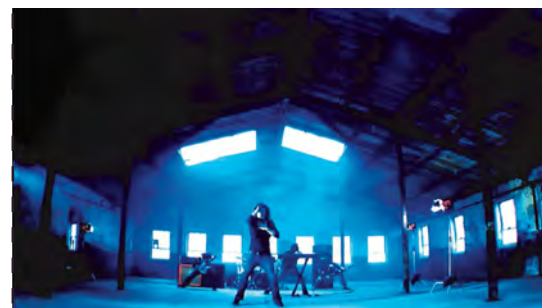


Fig. 135. Veil of Maya

“Aeris” (2015), recurre a elementos sobrenaturales con efectos visuales atractivos. Esta propuesta es necesaria para la levitación de las herramientas en el solo de guitarra.



“You Wear A Crown But You're No King” (2013), hace uso del fuego como elemento artístico y simbólico que se encarga de dar un tono sobrenatural y misterioso a la interpretación de la banda y al microrrelato incluido.

Fig. 136. Blessthefall

Fig. 137. MØ

En “Final song” (2014), se hace un gran efecto donde se tira de las espaldas de la protagonista para levantarse súbitamente. El trabajo de composición requiere un correcto uso de capas, máscaras y color.

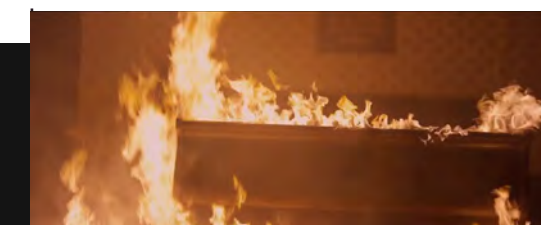


Una escena de levitación no está completa sin planos cortos que doten de dramatismo a la historia. Esto se tiene en cuenta en la canción “Killa Ft. Elliphant” (2016).

Fig. 138. Skrillex & Wiwek

Fig. 139. SIA

“Fire meets gasoline” (2014), hace uso del fuego como elemento simbólico de cambio y destrucción. De igual forma, la extensión del fuego en si misma crea planos con cierta carga de espectacularidad.



El desarrollo de un imaginario con elementos siniestros, violentos, sobrenaturales y con poca sintonía de una estética pulcra o de belleza convencional, se toma de referentes un tanto antiguos pero que prevalecieron en el tiempo como herramientas diferenciadoras del género Metal como género global.

Cabe recordar que tal injerencia de propuestas de los sub géneros más pesados permitieron acentuar una imagen dura y controversial con la inclusión de elementos cargados de simbolismos y misticismo como el fuego, la sangre y diferentes rituales (o en su defecto cosas que se les parecieran); a la vez que su estética se reforzaba con vestuarios distintivos, ambientes siniestros o sombríos bien trabajados y en un esmerado diseño de imagen de los integrantes de la banda o personajes de los relatos.

Con el paso del tiempo, los subgeneros predecesores fueron modificando sus temáticas y formas de representación para ir acorde a un nuevo mercado juvenil, ávido de nuevas propuestas y con una carga más liviana de temáticas trasgresoras y siniestras.

Vestuario

Basándose en el estudio de la investigadora Paula Rowe sobre los “Scene Kids” de Adelaida, Australia y la alfabetización mediática tomada de forma empírica que se tiene sobre los elementos distintivos de la cultura metal (en sus diferentes géneros), El Metal Core y Nu Metal han tomado un rumbo paralelo a las corrientes tradicionales, pero con diferencias que parten de un entorno más joven y en busca de una identidad (Rowe, 2012, p. 13). Por tal motivo sus atuendos varían en torno a sus intereses como cultura, pero de allí se identifican algunos elementos en común: Cortes de pelo distintivos, ropa comunmente negra, pantalones entubados, tatuajes y piercings (Rowe, 2012, p. 13).

Al mirar con detalle la estética de todas las bandas Metal Core y Nu Metal, es claro que se mantiene esta tendencia como expresión de identidad sean cuales sean sus variaciones y, en el caso de Implosion Brain, sus integrantes comparten dichos rasgos:



Fig. 140. Alejandro Robles

Tenis de poliéster negros, Camisa de algodón negra, jean negro, tatuajes y corte de pelo (rapado al lado izquierdo).



Fig. 141. Edson Robles

Tenis de poliéster negros, Camisa de algodón/poliéster negra, jean negro, corte de pelo (rapado a los lados, ligeramente largo en el centro).

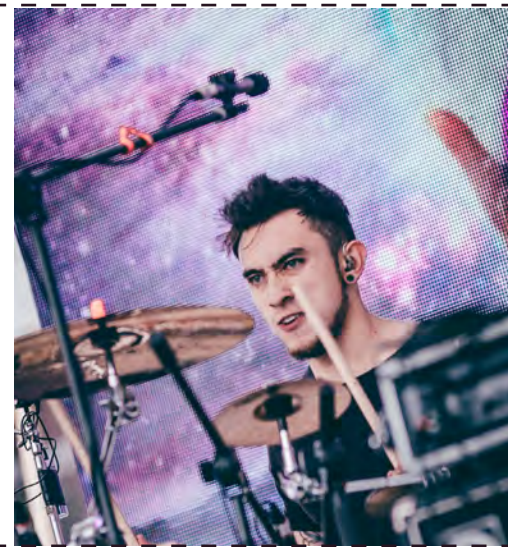


Fig. 142. Julián Robles

Tenis de poliéster negros, Camiseta de algodón negra, jean negro, tatuajes y piercing (perforación en la oreja izquierda).



Tenis de poliéster negros, Camiseta de algodón negra, jean negro, accesorios en las muñecas, corte de pelo (Corto y peinado hacia un lado).

Fig. 143. Sergio Osorio

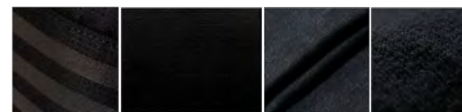
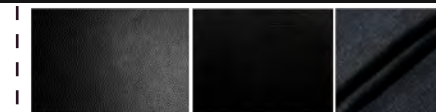


Fig. 144. Moisés Leño

Zapatos de cuero negros, Saco de algodón negro, jean negro y pelo largo.



En una reunión conjunta se determinó que su estilo normal sería el vestuario para la grabación ya que este representa su personalidad como individuos y como banda; además de ser una imagen ya establecida en las distintas producciones audiovisuales de estos sub géneros.

Por otra parte, el atuendo de María Paula busca expresar rebeldía y el referente más cercano es el estilo Grunge de los años 90, el cual propone una postura contracultural que, en términos estéticos, tiende a un look desaliñado (L’Oreal, 2017, párrafo 1). Los estilismos principales se basaron en camisas de cuadros grandes, Jerséis de talla grande, gorros de lana, chaquetas de punto, encajes y lentejuelas, jeans desgastados, tenis Converse y medias de rejilla (L’Oreal, 2017, párrafo 2).

No obstante, se quiere marcar una personalidad única en la protagonista; por lo que solo se incluirán los pantalones (shorts) de jean desgastados. Las demás prendas serán una chaqueta de jean, una camiseta tipo tank (esqueleto) y zapatos de cuero con tacón; los cuales no se salen de los parámetros estéticos de este estilo.



Maquillaje

Su peinado se arreglará para que parezca ligeramente alborotado y despeinado, pero manteniendo una forma estética.

En cuanto al maquillaje, se mostrará una piel desnuda con un leve color en las mejillas (L'Oreal, 2017, párrafo 4). También se utilizará mucho delineador (a nivel superior e inferior de las pestañas) y abundante sombra para lograr un tono intenso y definido. El color de los labios será carmesí para contrastar adecuadamente.



Fig. 145. Maquillaje: Uso de mucho delineador y abundante sombra. Foto: soymoda.net.

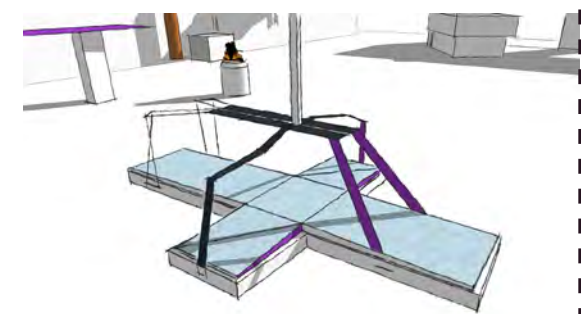
Utilería

En los planos de destrucción, la protagonista deberá hacer pedazos a los elementos que se cruzan en su camino y, para no perder verosimilitud en el lugar, se incluirán latas, cajas, un espejo, hojas y objetos metálicos apilados, dos vasos de vidrio y trozos de madera. Los anteriores objetos no son extraños al interior de un taller o bodega y en la práctica son fáciles de romper o lanzar.

La barra de metal que aparece desde el inicio será de aluminio por su bajo peso. Del mismo modo, no será mayor a 1 metro de largo y 5 centímetro de grosor para un mejor manejo y agarre. Por su parte, el encendedor tipo Zippo es el más adecuado por su buen registro en cámara y su facilidad de encendido. Haciendo comparaciones con los distintos colores y diseños, lo más adecuado es uno plateado sin arreglos de ningún tipo para no distraer la mirada en detalles innecesarios y no complicar la tarea de CGI en el área de edición.

El bidón de gasolina será rojo porque es más llamativo y es comúnmente usado de esta forma. De la misma manera, se buscará que sea de plástico por ser más liviano. En él se preparará una solución de agua y té frío que en recientes pruebas tiene una textura similar a la gasolina, la cual funciona en el entorno oscuro donde serán grabados estos planos.

La escena de levitación se logrará con un arnés, una base de madera acolchada y una grúa con un motor anclado al techo que levanta objetos pesados, usado regularmente en las labores del taller.

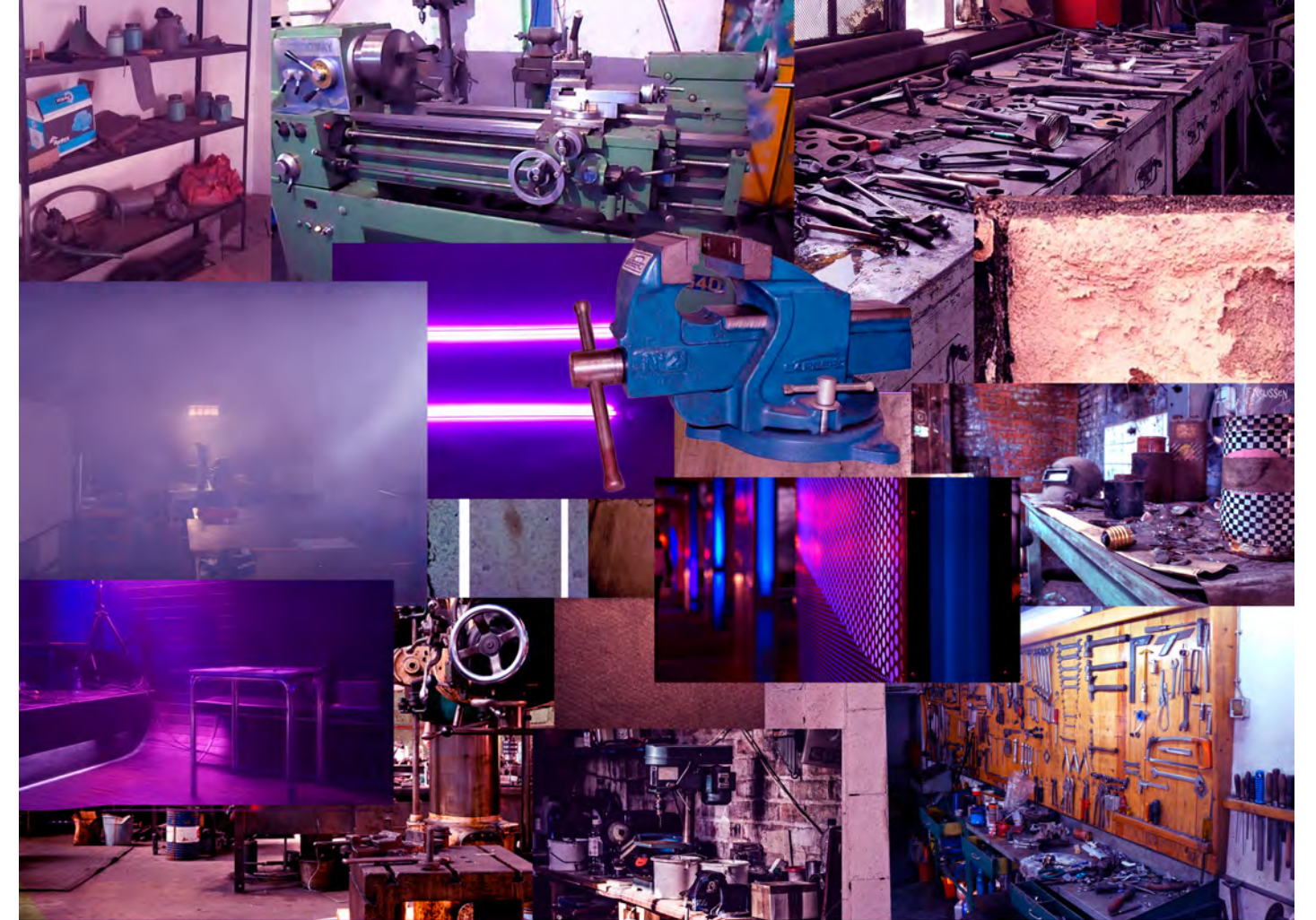


7.3 Moodboards

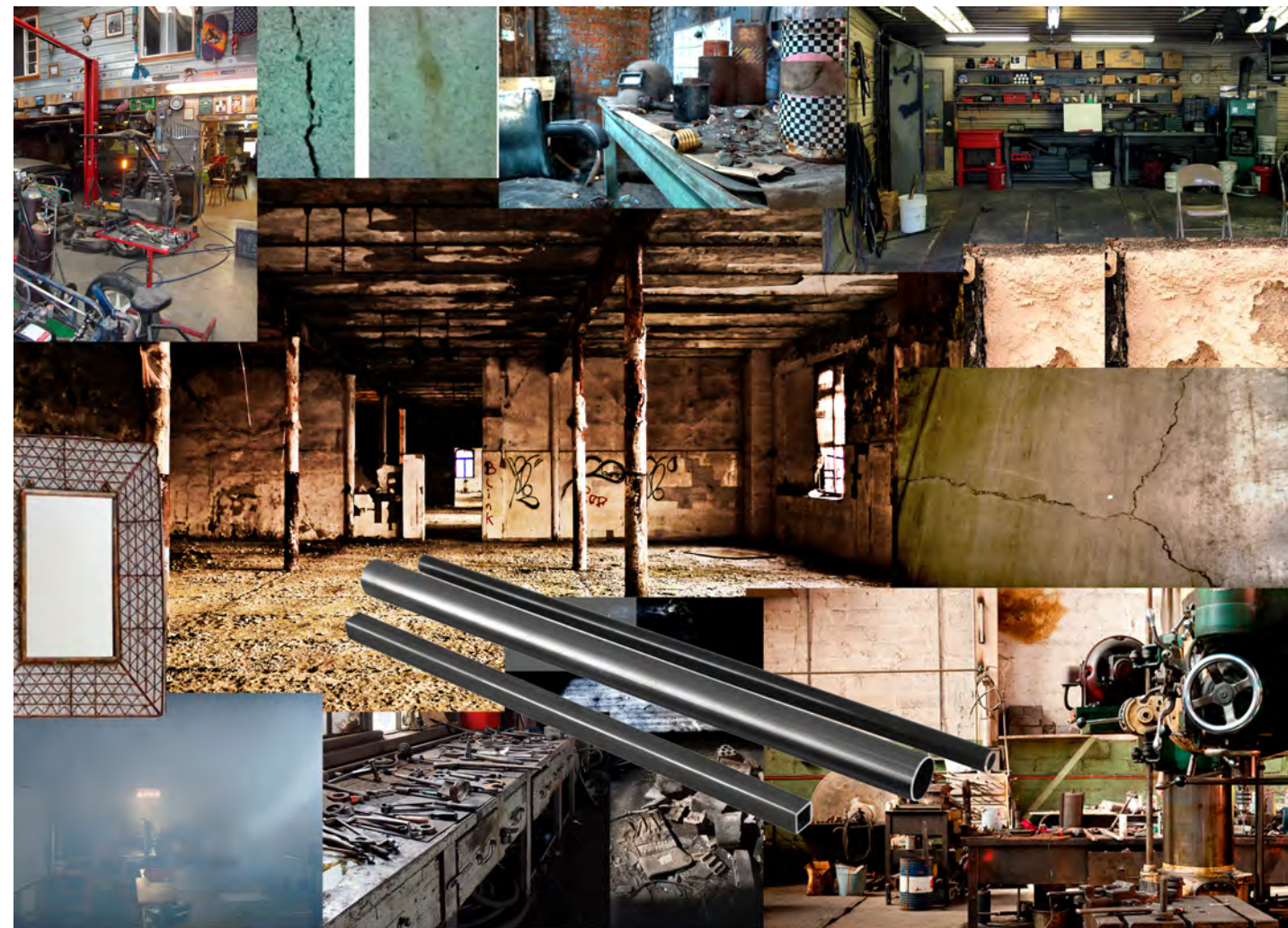
Set 1



Set 2



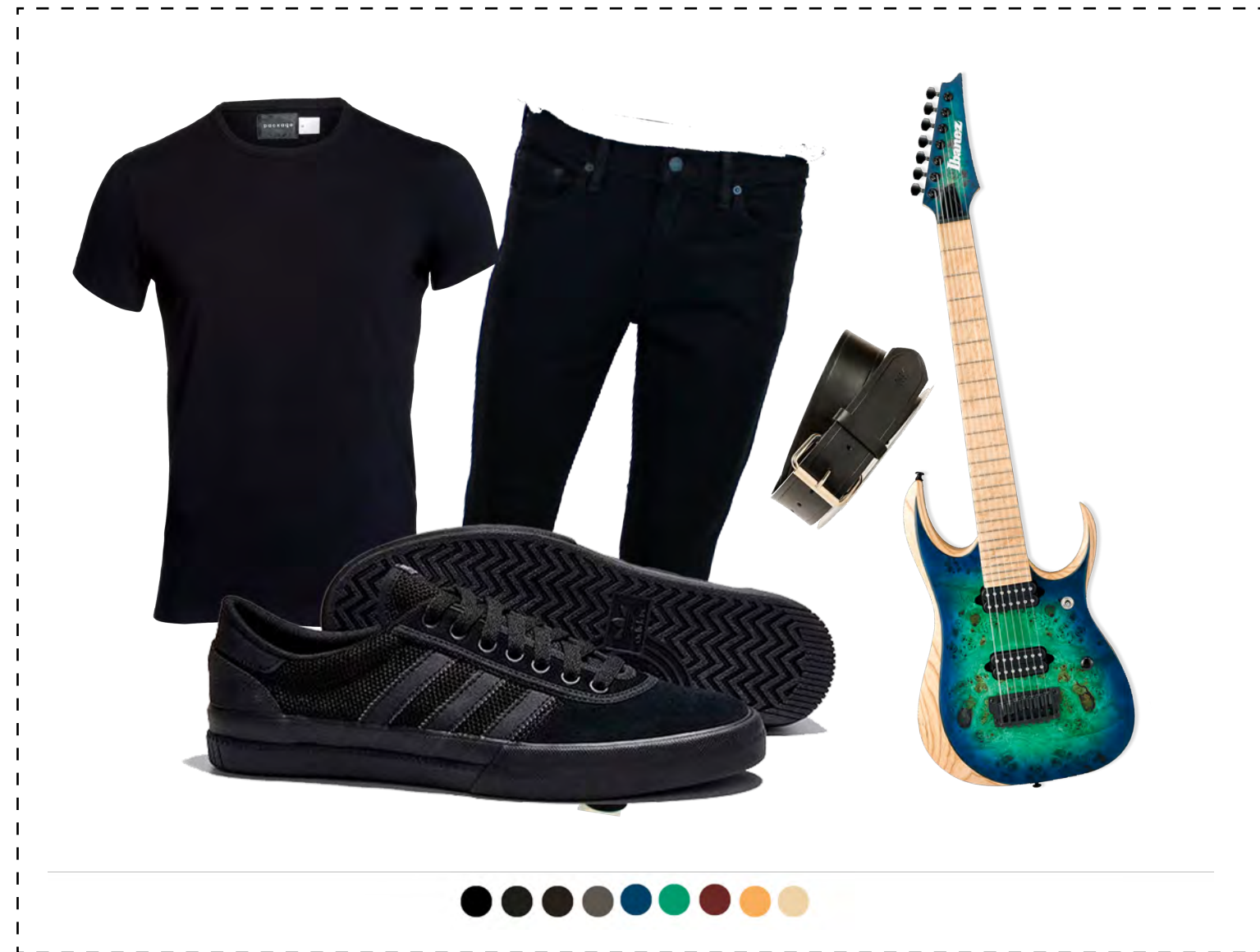
Set 3



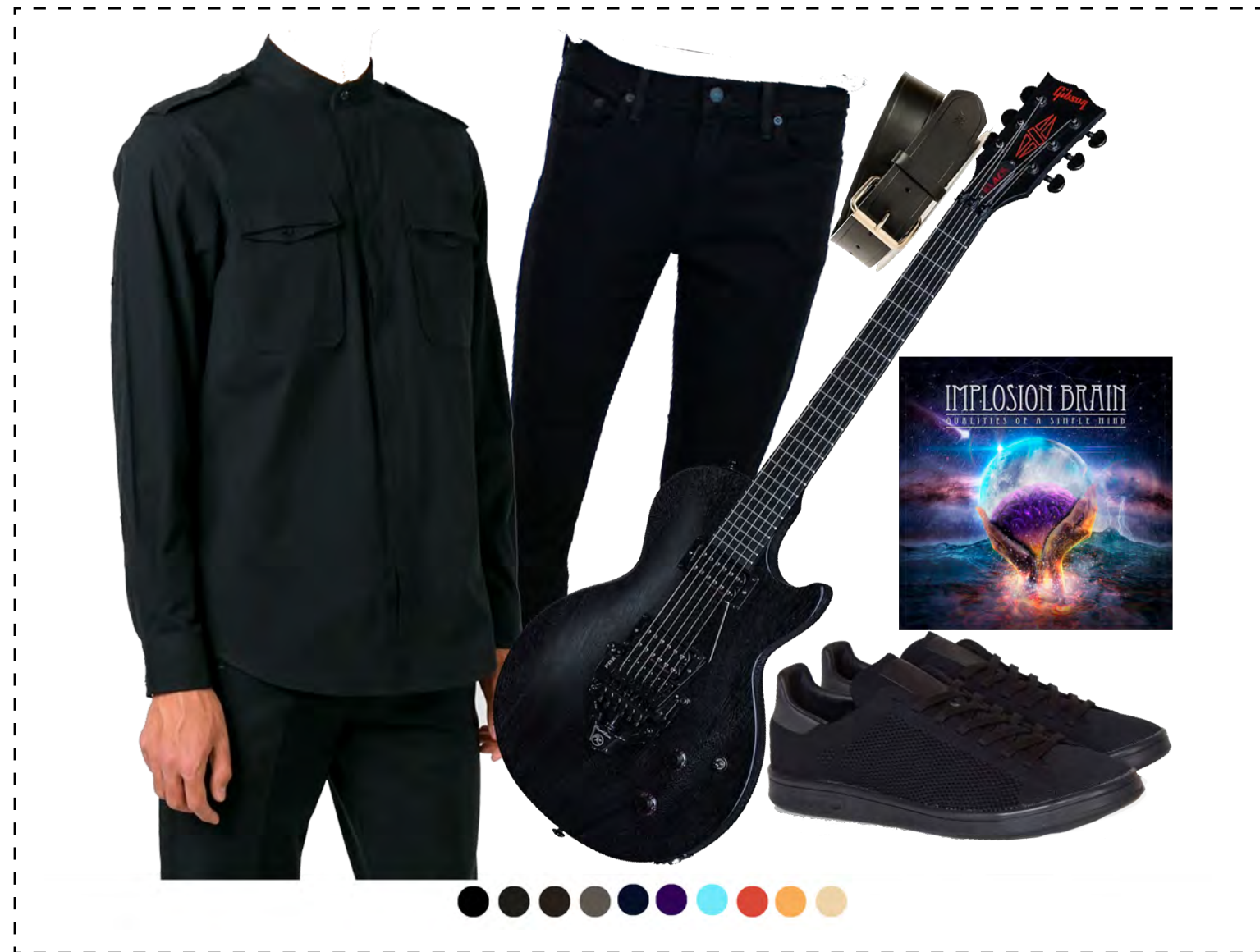
Set 4



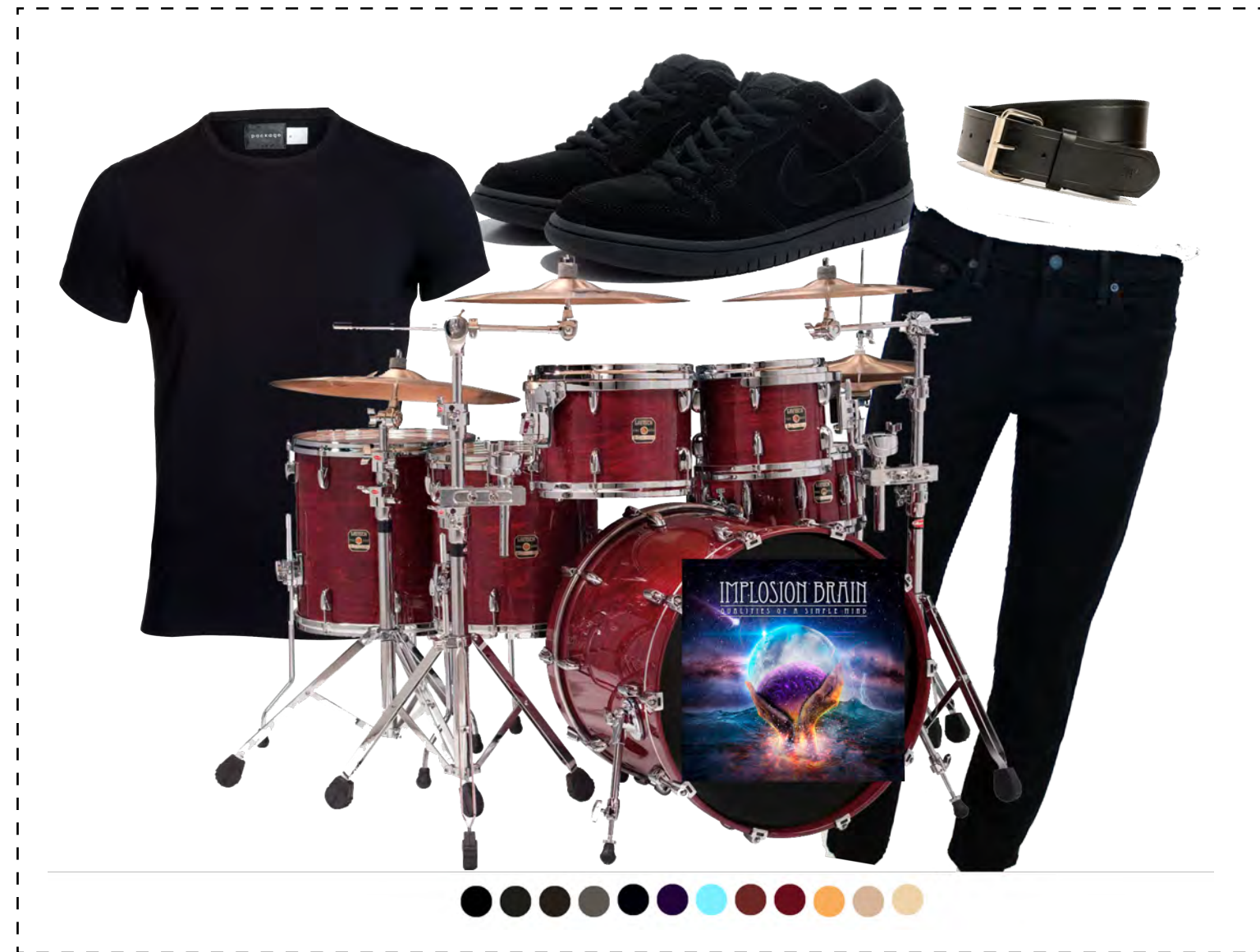
Alejandro



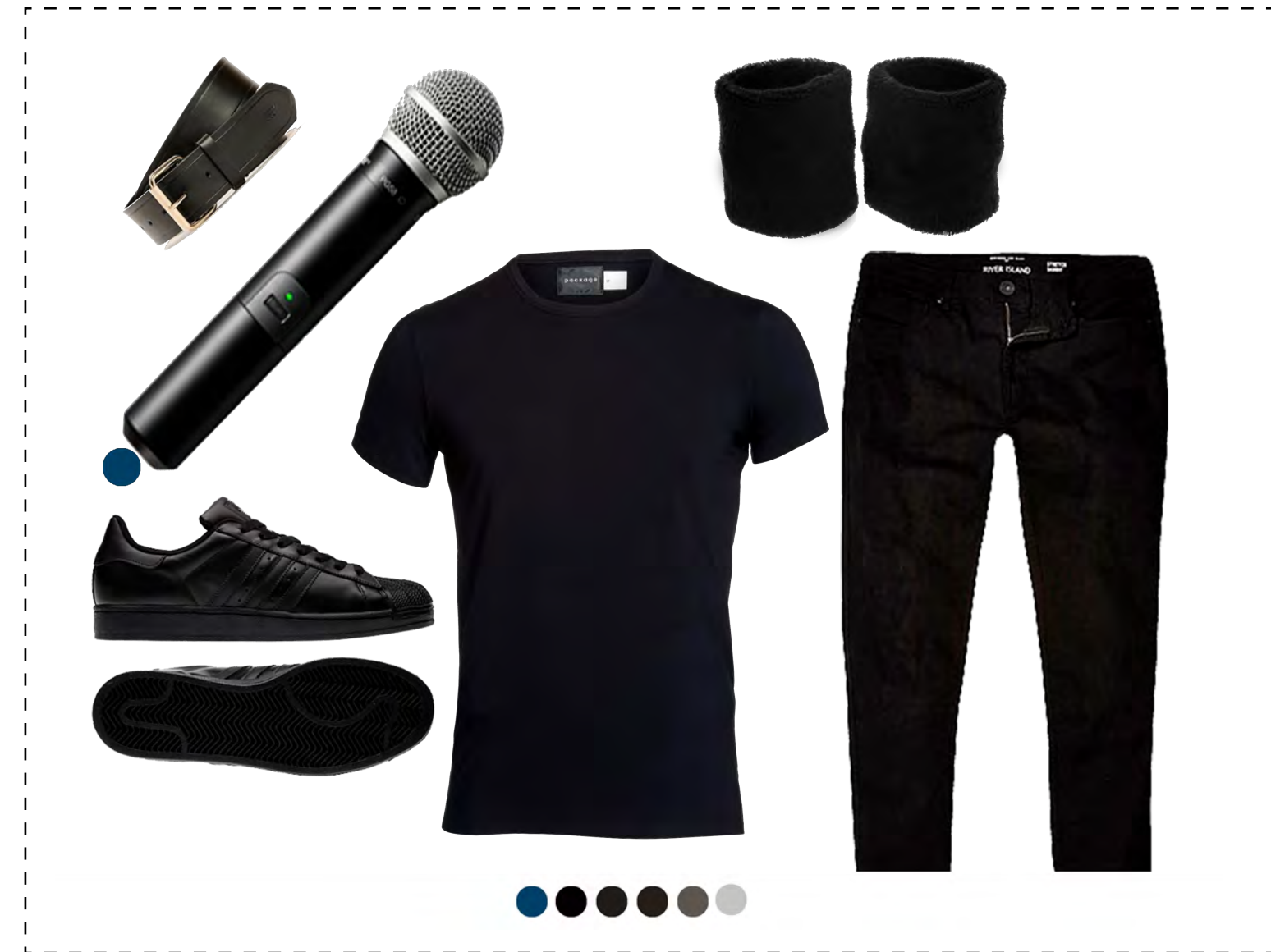
Edson



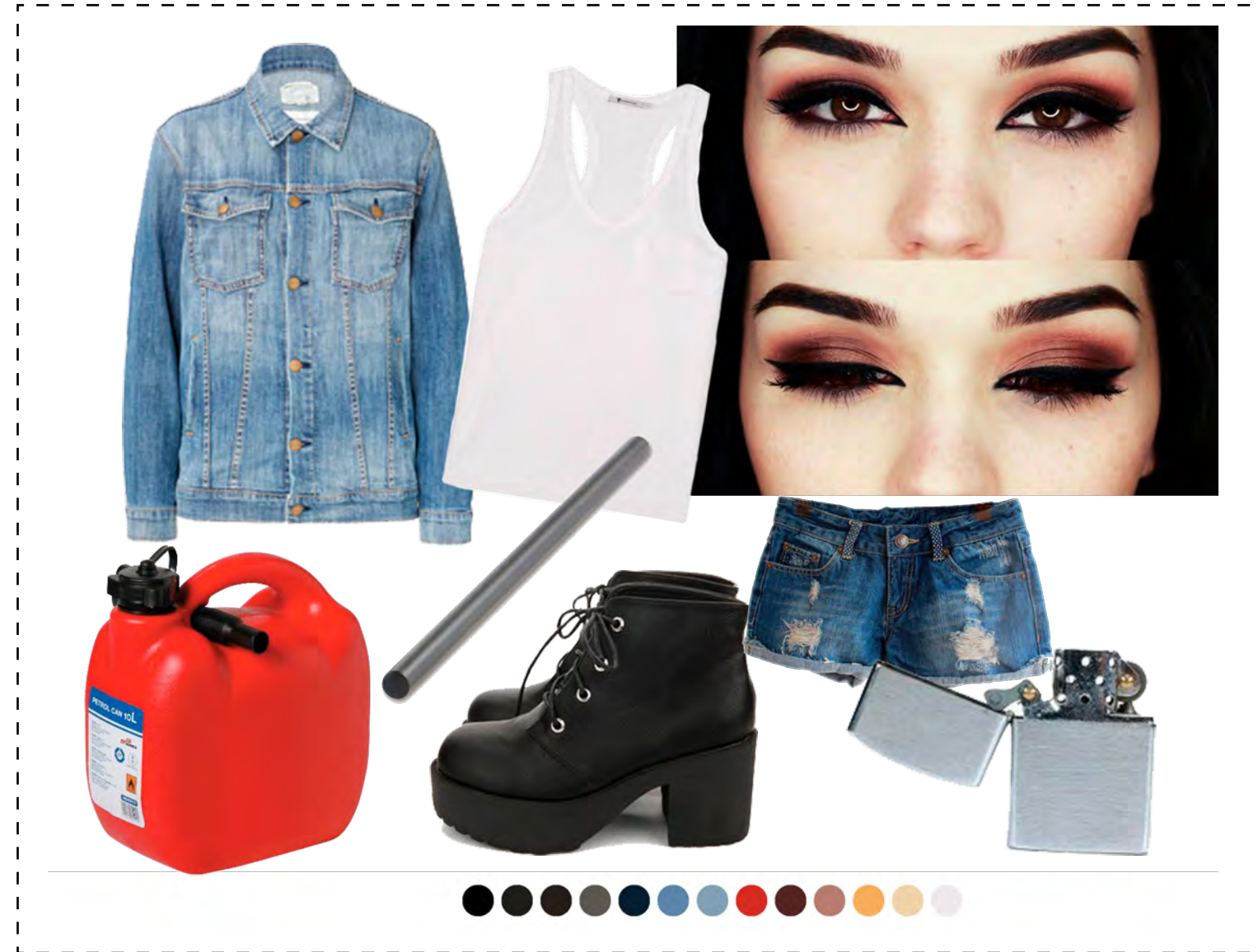
Julián



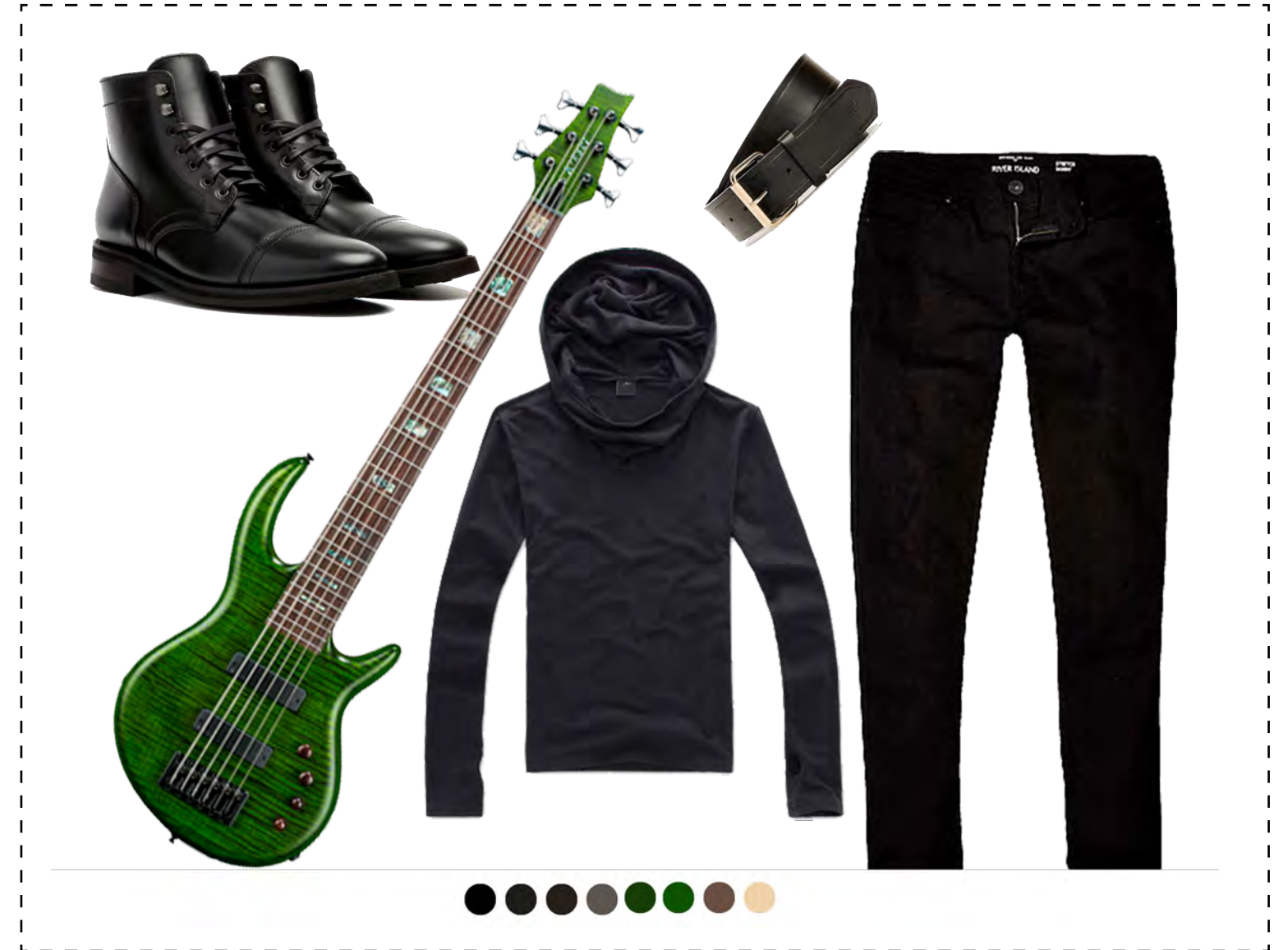
Sergio



Maria Paula



Moisés



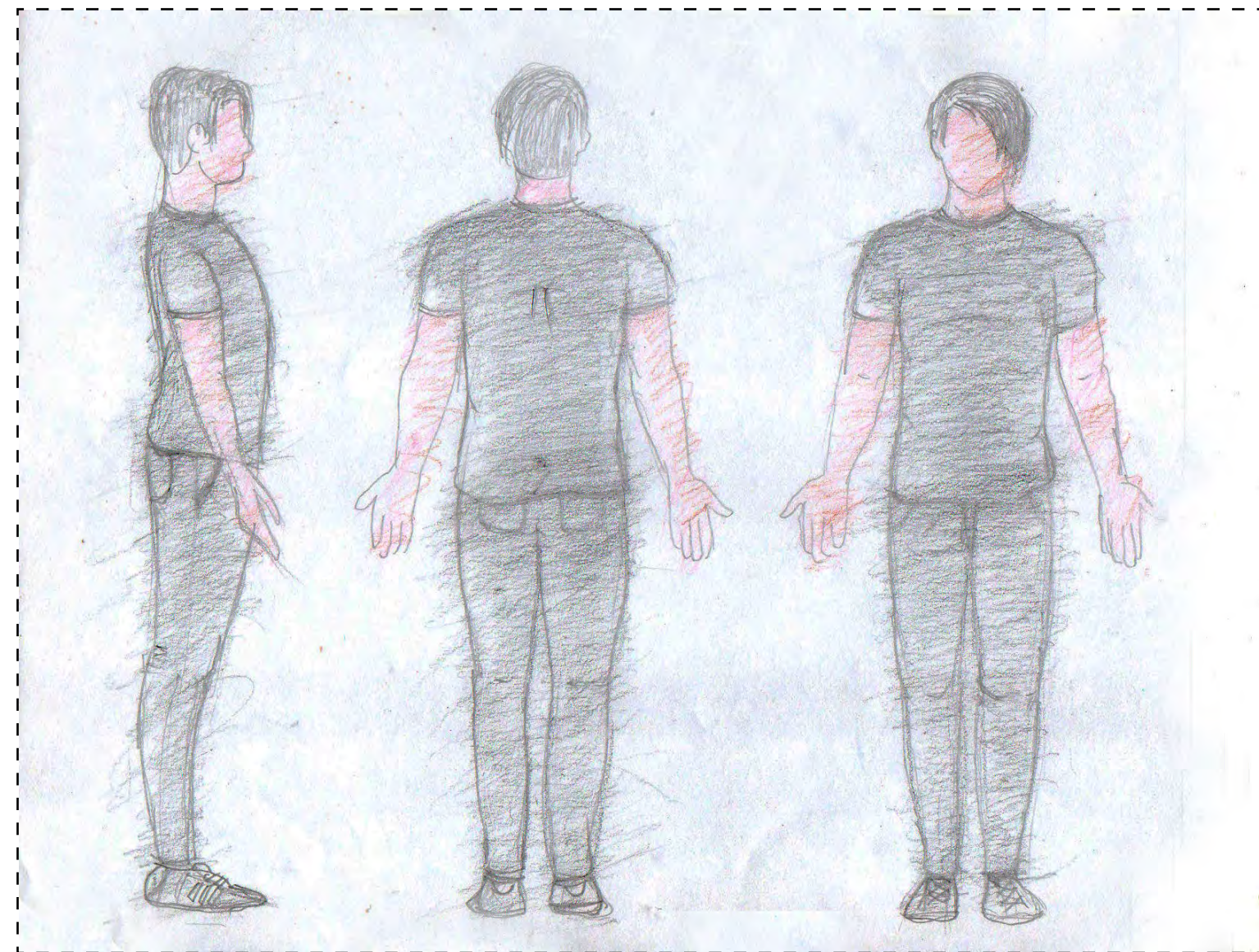
7.4. Desglose

ESCENA	SET	ESCENOGRAFÍA	PERSONAJES	VESTUARIO	MAQUILLAJE	UTILERÍA	AMBIENTACIÓN	EFECTOS ESPECIALES
1	Bodega 1	Luces en spot	Alejandro	1	Control brillos	Estuche guitarra	Mesa metálica	Humo
			Edson	1		Estuche guitarra	Herramientas	
			Sergio	1		Estuche micrófono		
			Julián	1		Estuche platillos		
			Moisés	1		Estuche bajo		
2	Bodega 1	Máquinaria, herramientas y objetos metálicos (Strober)	Alejandro	1	Control brillos	Guitarra	Maquinaria	Humo
			Edson	1		Guitarra	Herramientas	Luces Strober
			Sergio	1		Micrófono	Mesa metálica	
			Julián	1		Batería completa	Objetos metálicos amontonados	
			Moisés	1		Bajo	Ventilador industrial	
3	Bodega 1	Máquinaria, herramientas y objetos metálicos	Alejandro	1	Control brillos	Amplificadores	Maquinaria	Humo
			Edson	1		Guitarra	Herramientas	
			Sergio	1		Micrófono	Mesa metálica	
			Julián	1		Batería completa	Objetos metálicos amontonados	
			Moisés	1		Bajo	Ventilador industrial	
4	Bodega 3	Máquinaria, herramientas y objetos metálicos (Noche)	María Paula	1	Sombras negras	Tubo metálico	Herramientas	Humo
					Delineador negro	Latas metálicas	Mesa metálica	
						Espejo 1.5 metros	Objetos metálicos amontonados	
						Cajas cartón	Cajas de cartón	
5	Bodega 4	Máquinaria, herramientas y objetos metálicos (Noche)	María Paula	1	Sombras negras	Bidón gasolina	Herramientas	Humo
					Delineador negro	Encendedor plateado	Latas con fuego	Protésis de espalda con aines (levitación)
							Objetos metálicos amontonados	
6	Bodega 2	Maquinarias, herramientas	Alejandro	1	Control brillos	Guitarra	Amplificadores	Humo
								Ventilador metálico

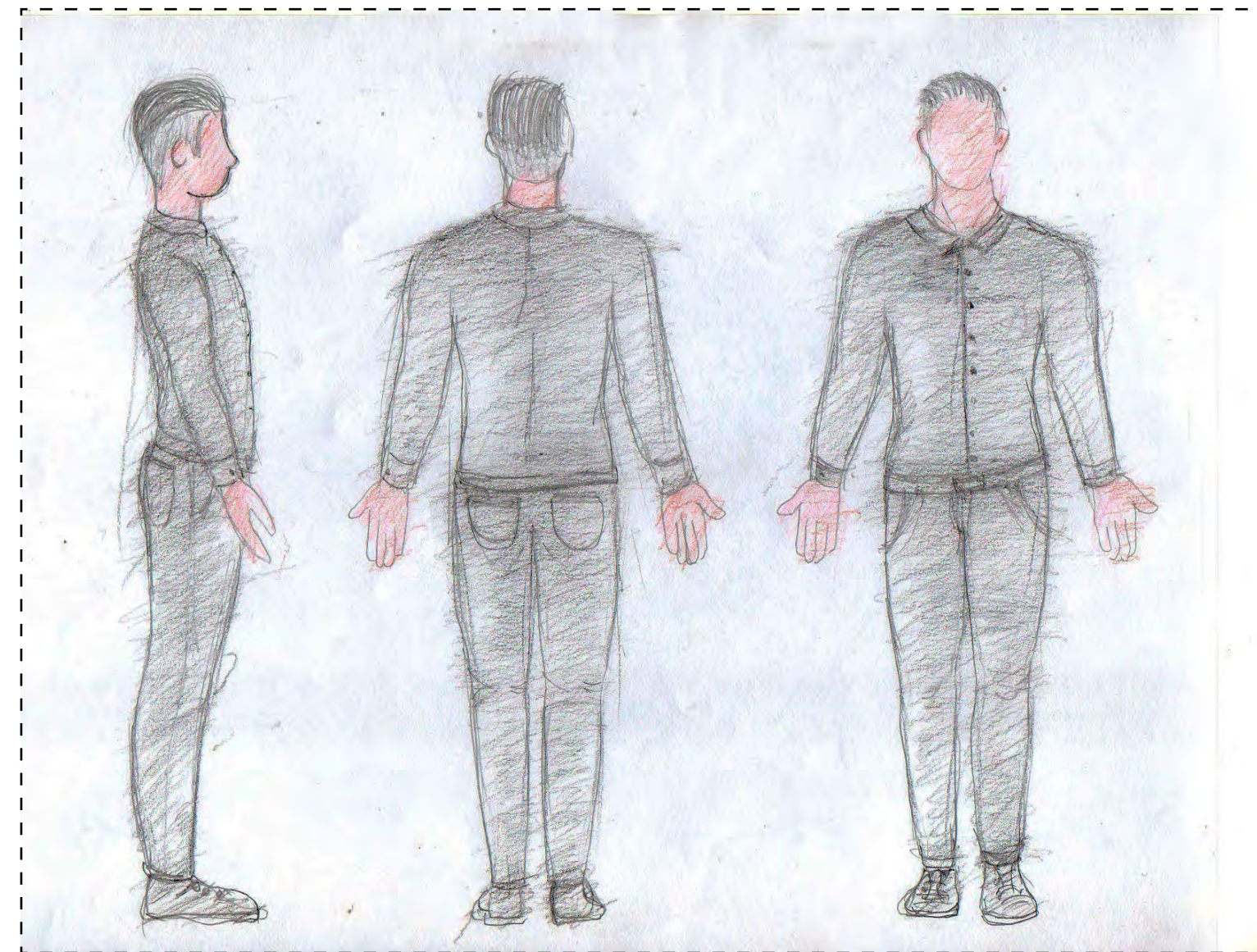
7.5. Desglose de paletas de color

ESCENA	SET	PERSONAJES	COLOR VESTUARIO	COLOR AMBIENTE
1 - 2 - 3	Bodega 1	Alejandro		
		Edson		
		Sergio		
		Julián		
		Moisés		
4	Bodega 3	María Paula		
5	Bodega 4	María Paula		
6	Bodega 2	Alejandro		

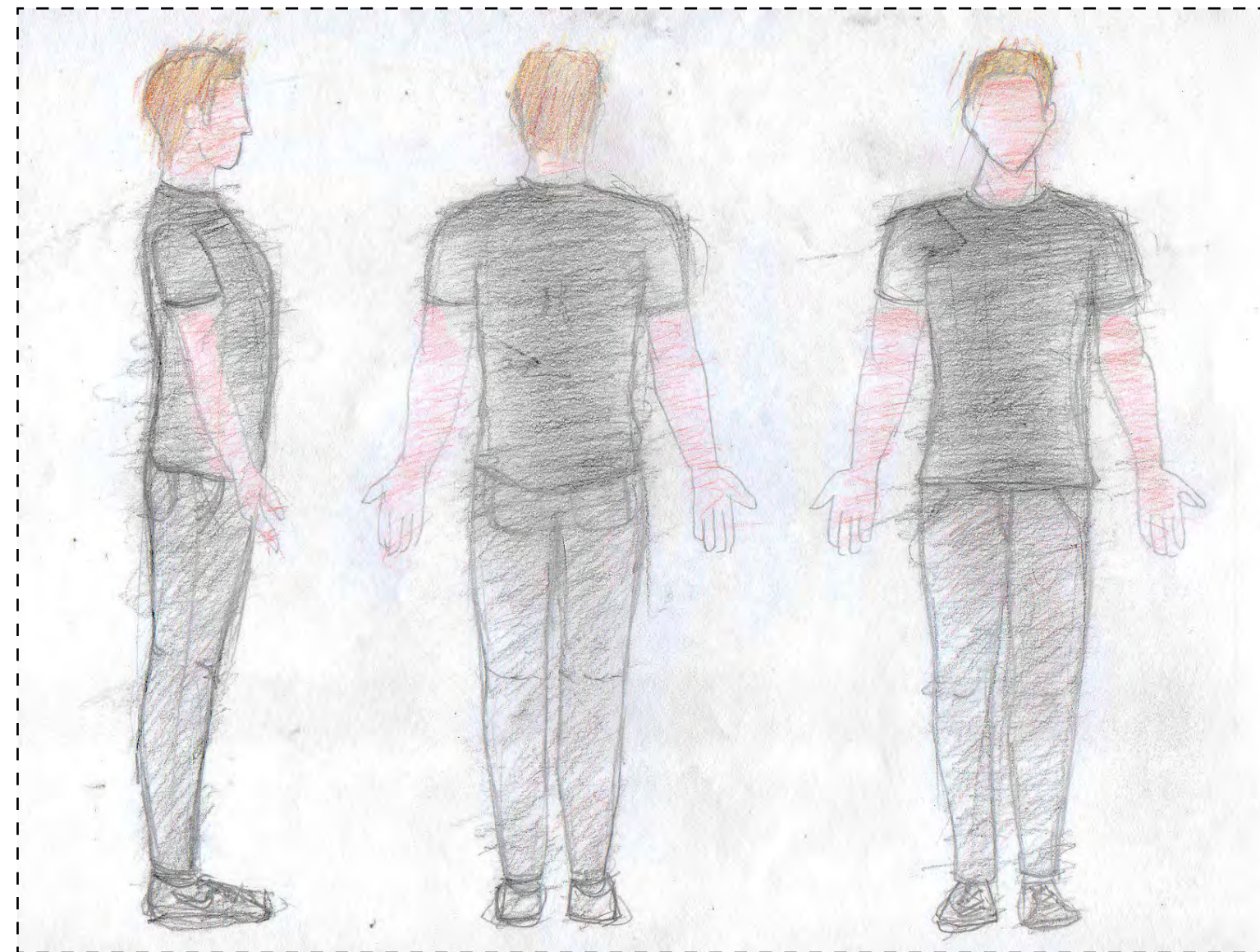
Alejandro



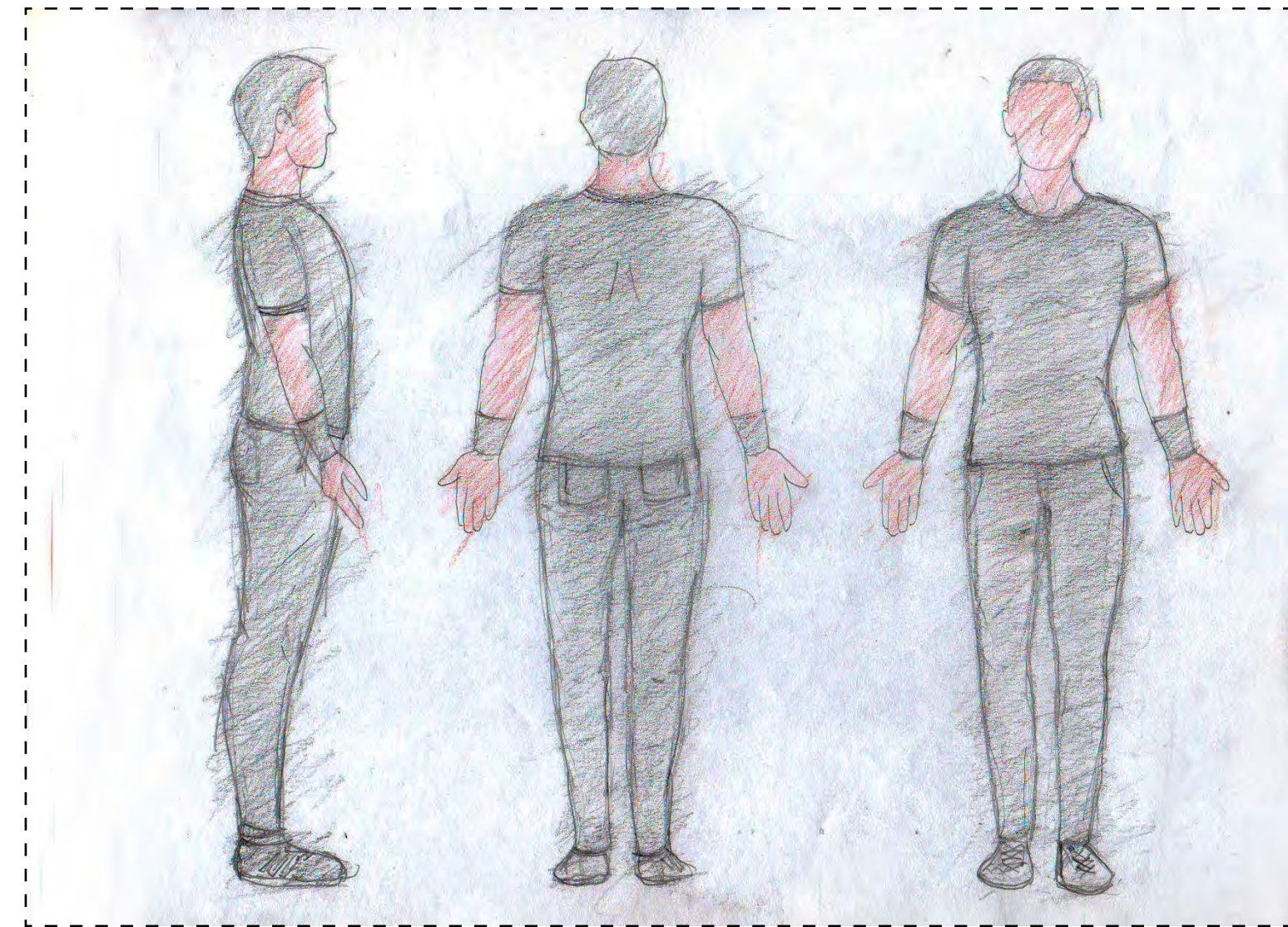
Edson



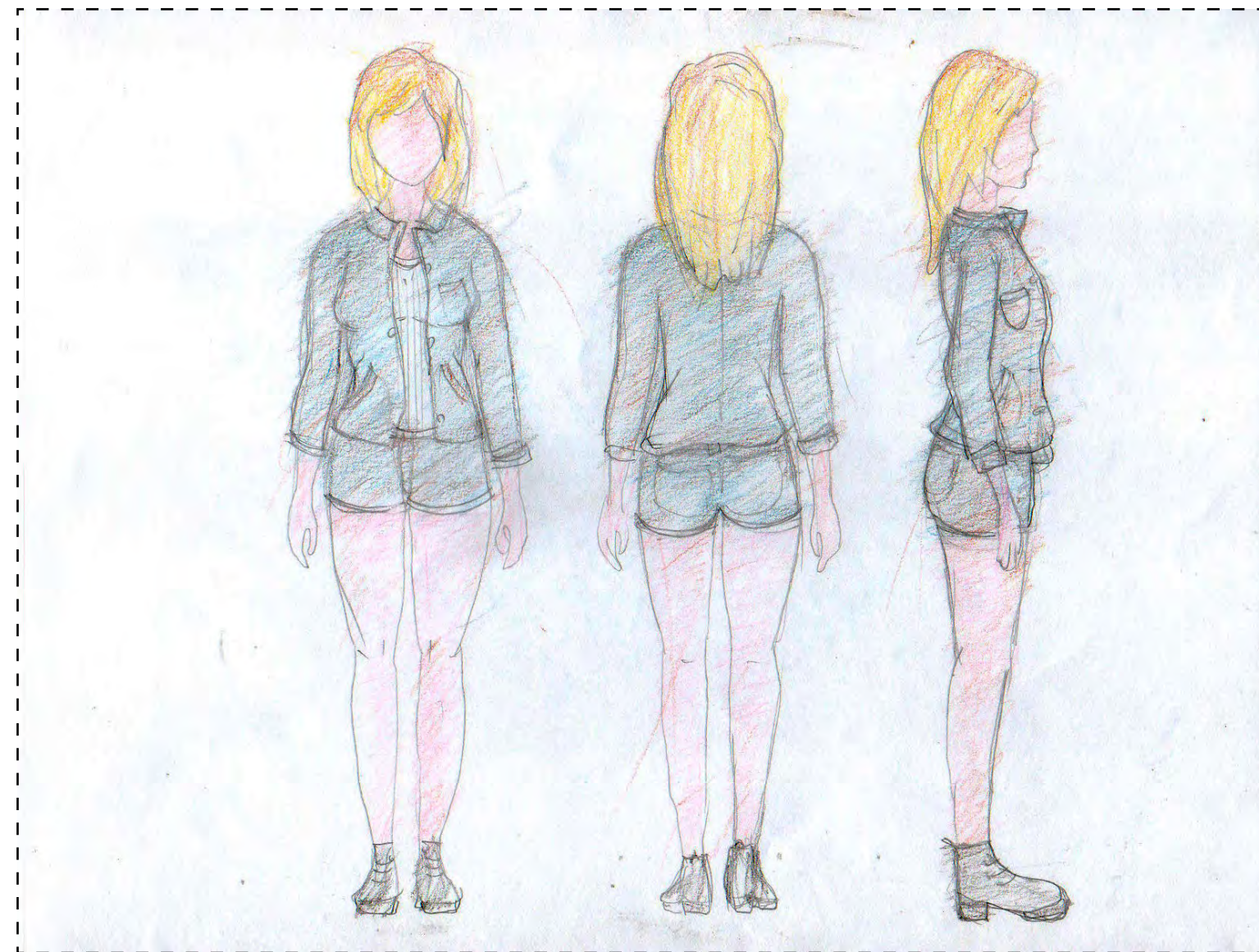
Julián



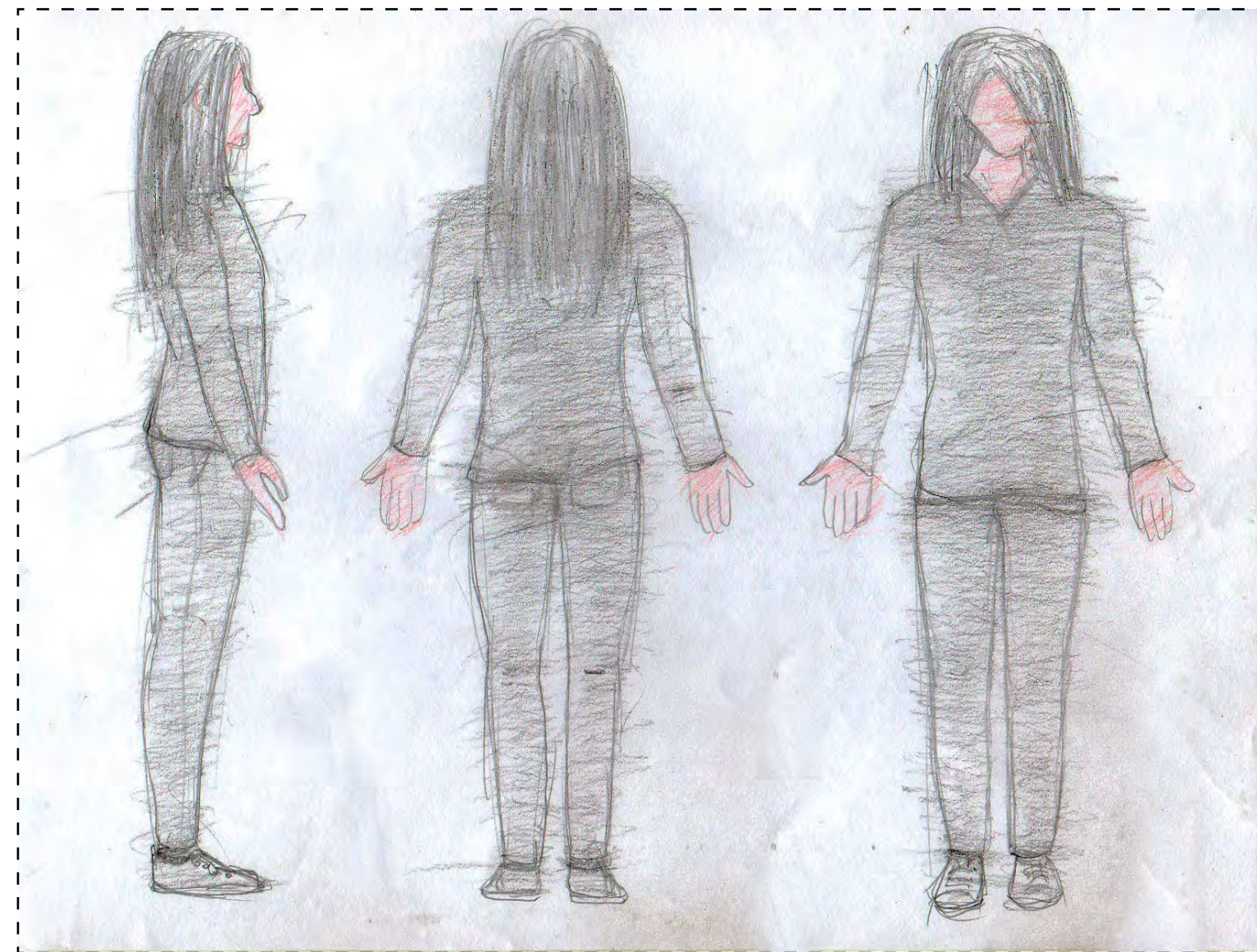
Sergio



Maria Paula



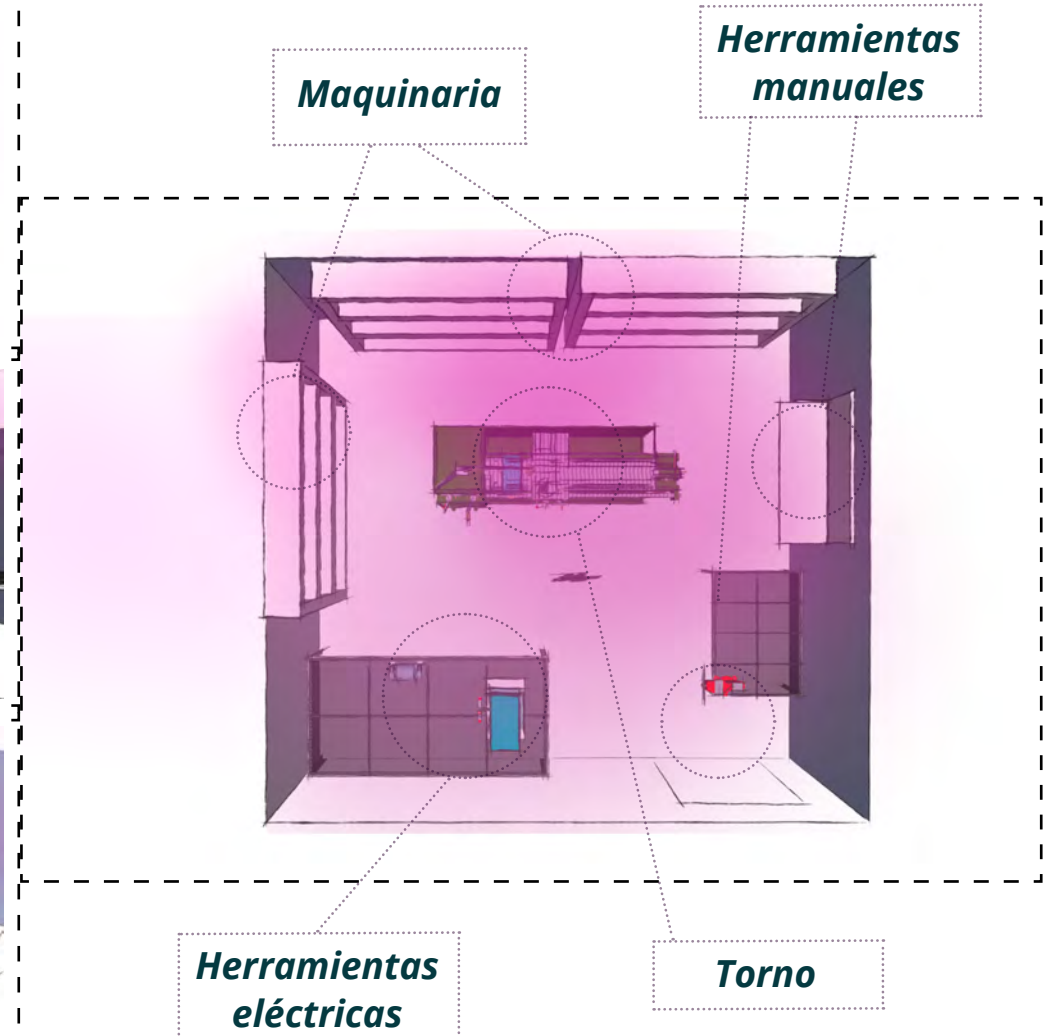
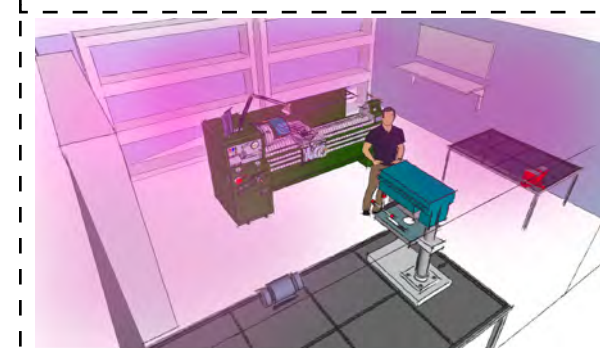
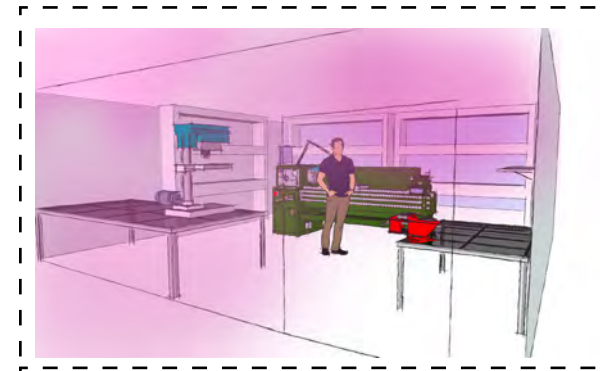
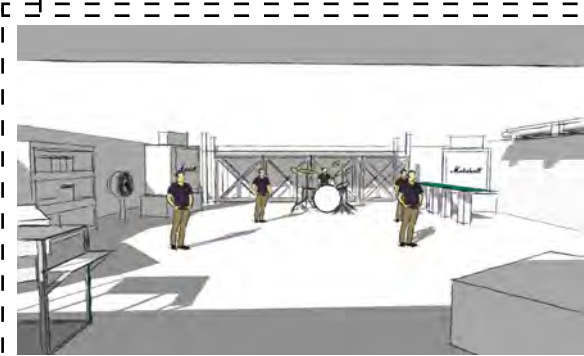
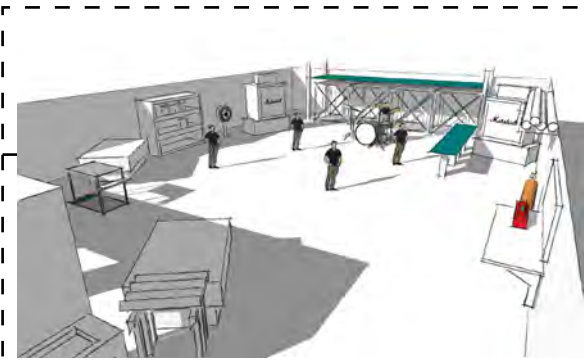
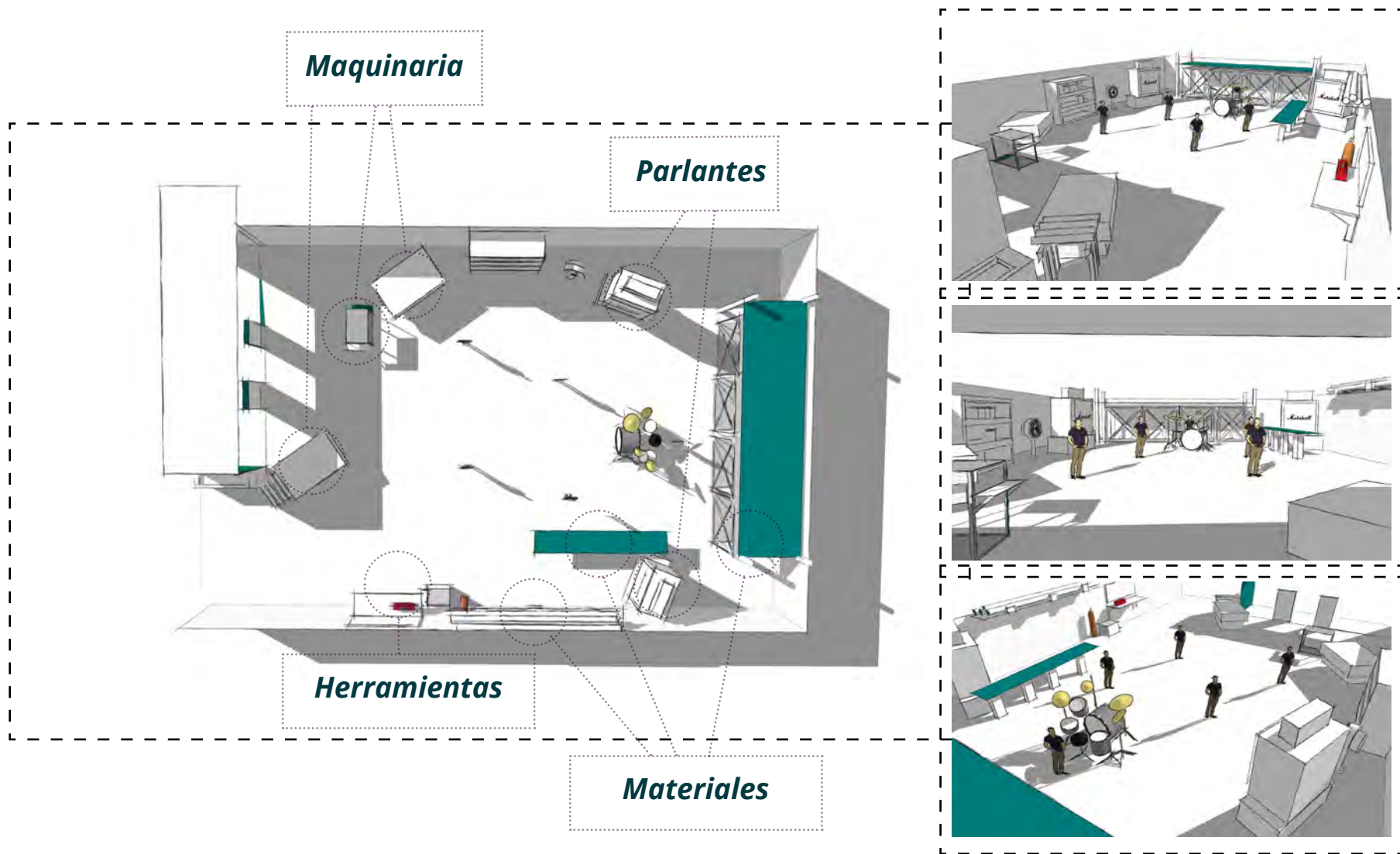
Moisés



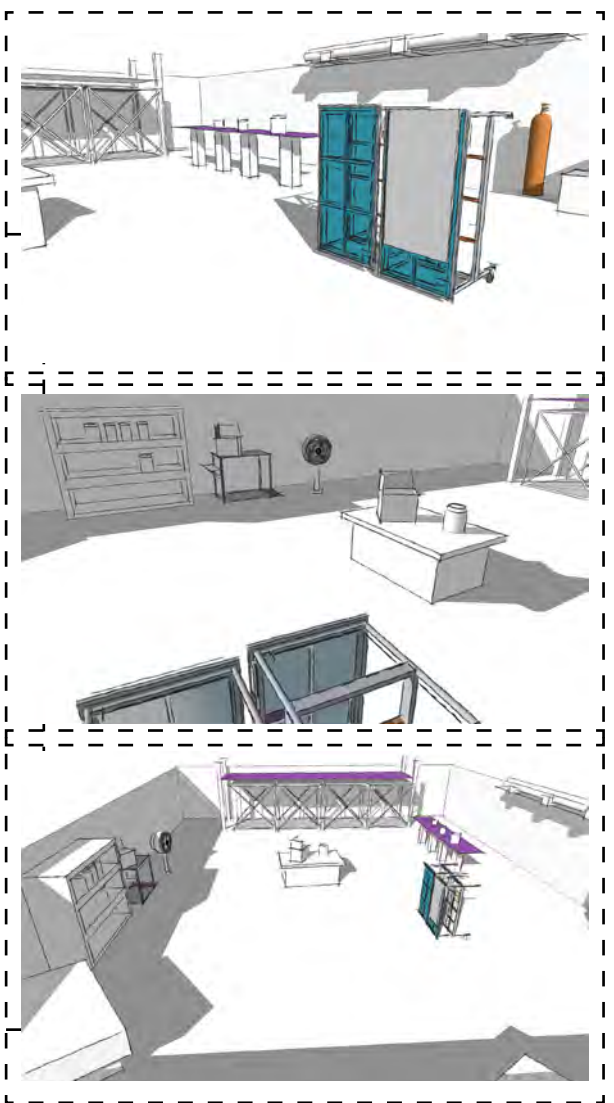
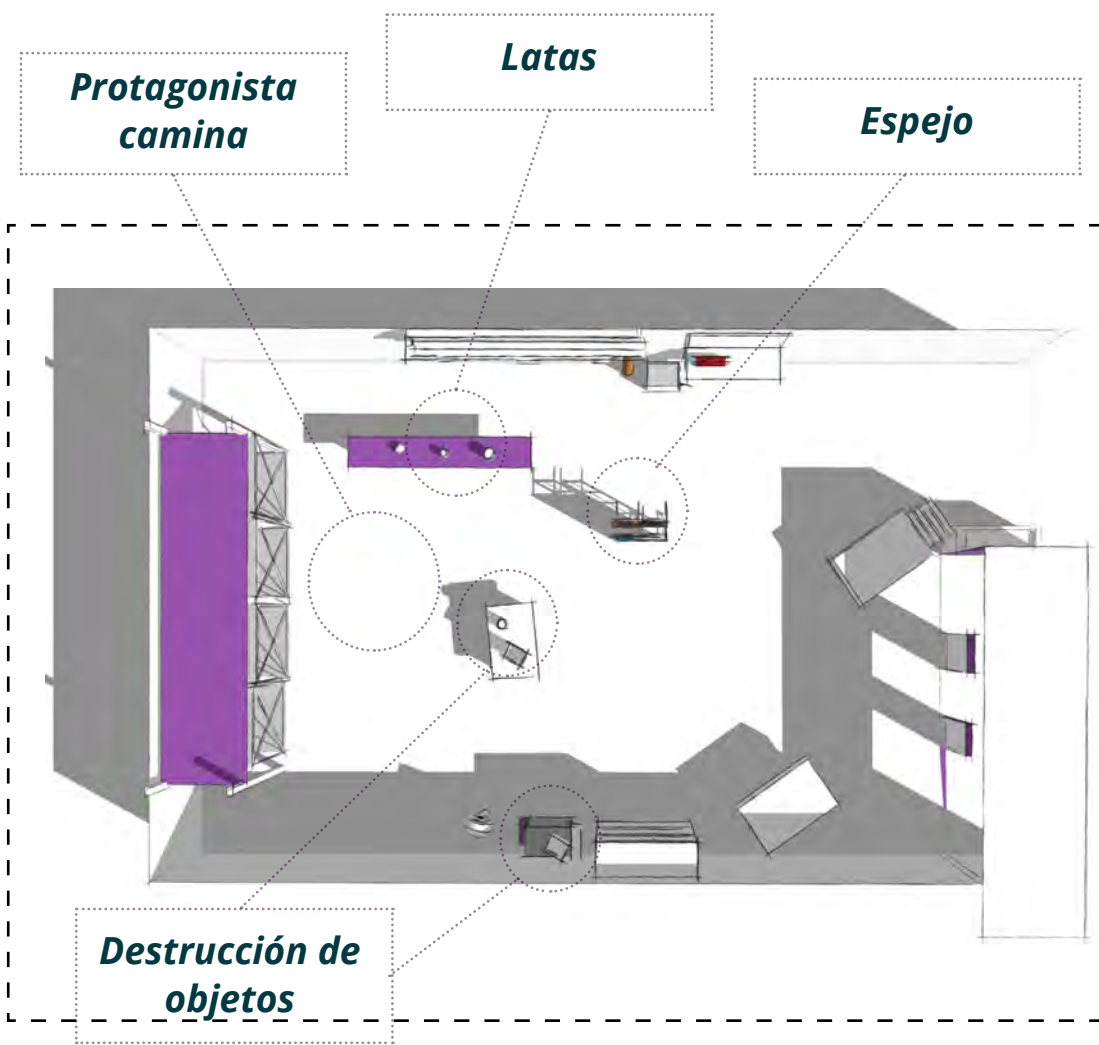
7.7. Diseño de sets

Set 1

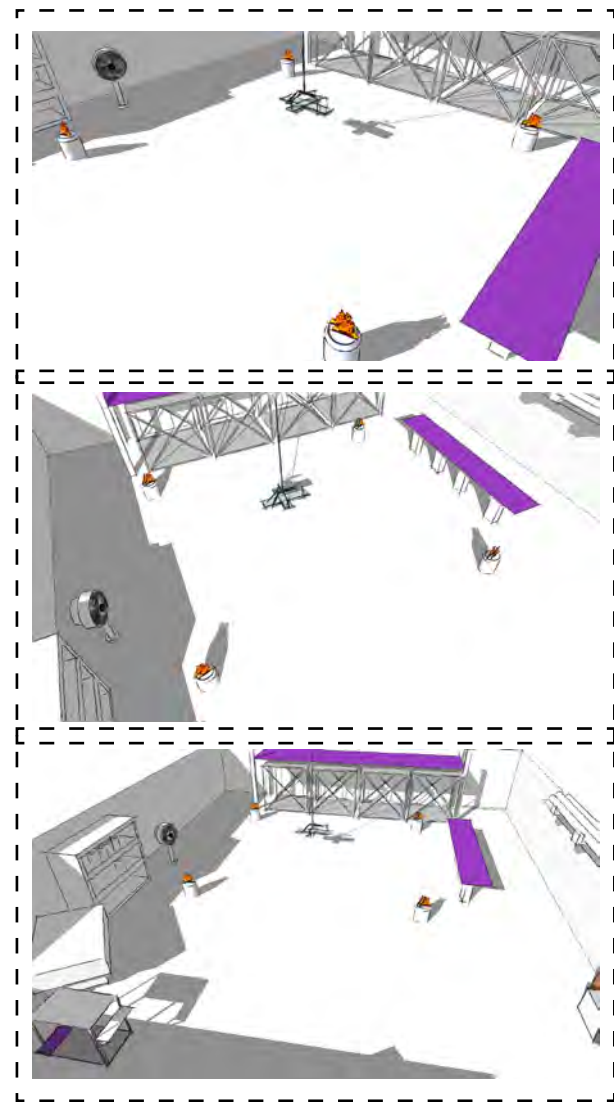
Set 2



Set 3



Set 4



7.8. Efectos especiales

Levitación

Resultados

Uno de los momentos más importantes del videoclip sucede en el solo de guitarra, cuando simultáneamente la personaje levita sobre el fuego. En este momento se pretende mostrar como una fuerza sobrenatural la levanta de un gran tirón en su cadera para quedar suspendida como si perdiera la conciencia.

Para este reto, se construirá una base de madera en forma de cruz, la cual soportará todo el peso y a la vez mantendrá segura la espalda de posibles lesiones. Dicho objeto se atará con tornillos a un arnés y este a su vez a una grúa mecánica que se encuentra fijada en el techo de la bodega. El motor de esta grúa puede levantar hasta una tonelada de peso por lo que no habrá problema con los aproximadamente 50Kgs de peso de Maria Paula. En recientes pruebas del prototipo se unen dos tablas de 3 cm de grosor, 30cm de ancho y 40cm de largo; en forma de cruz con sus lados ajustados al arnés. Por

comodidad se incluirá espuma en la base superior, rodeada de cinta gaffer para que no se suelte la base acolchada.

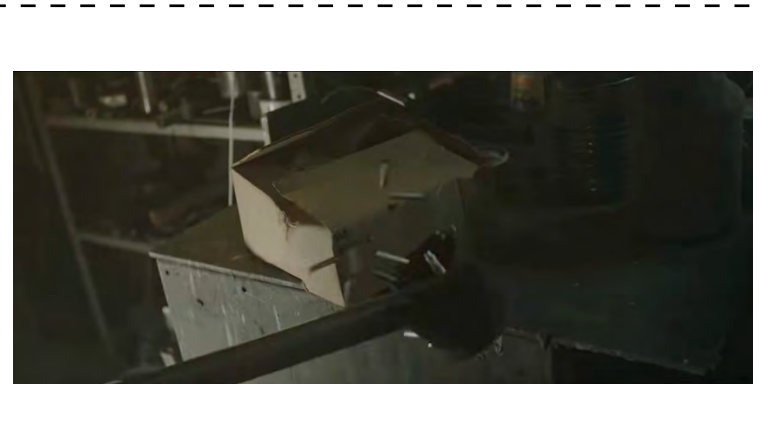
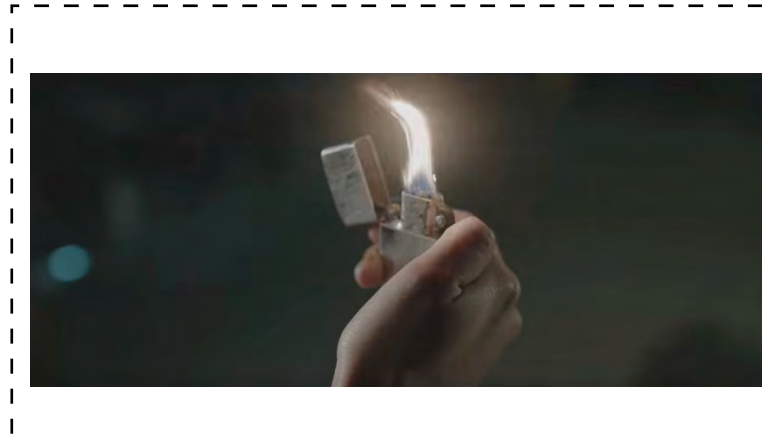
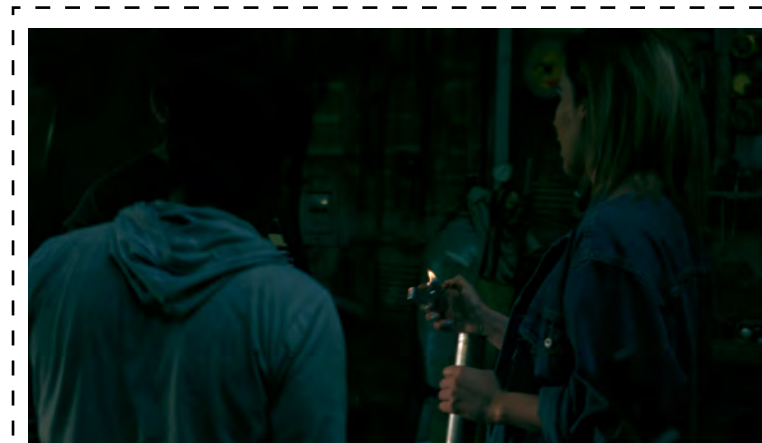
En la grabación, se incluirá fuego alrededor en unas latas de pintura para genere sombras en la protagonista y no se vea sin profundidad al momento de hacer la composición de las máscaras y color. Esto servirá también como punto de referencia para el fuego que se añadirá digitalmente en la escena.

Seguridad

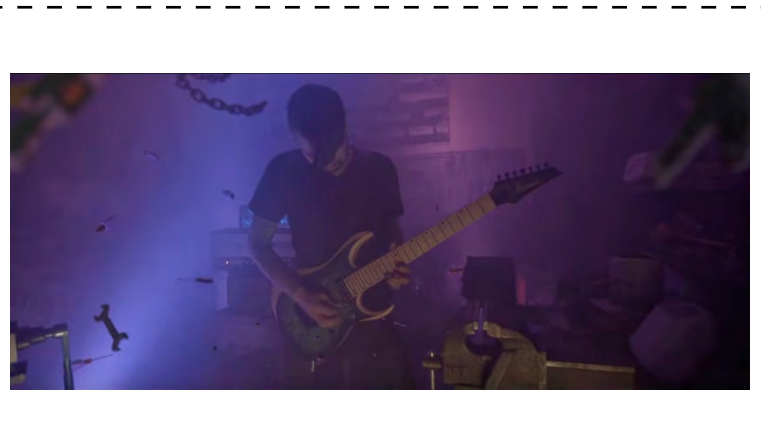
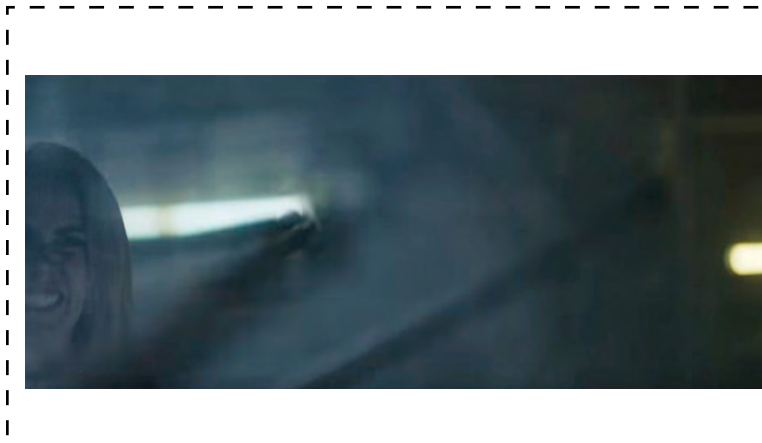
En la planeación y ejecución de esta actividad se contará con la colaboración de Rodrigo Farfán, bombero voluntario y experto en rescatismo; quien supervisará el desarrollo de las escenas con fuego y será el responsable del uso del extintor y el plan de evacuación en caso de algún accidente.



Resultados



Resultados



{...Within the heart of men
"Desired position"...}

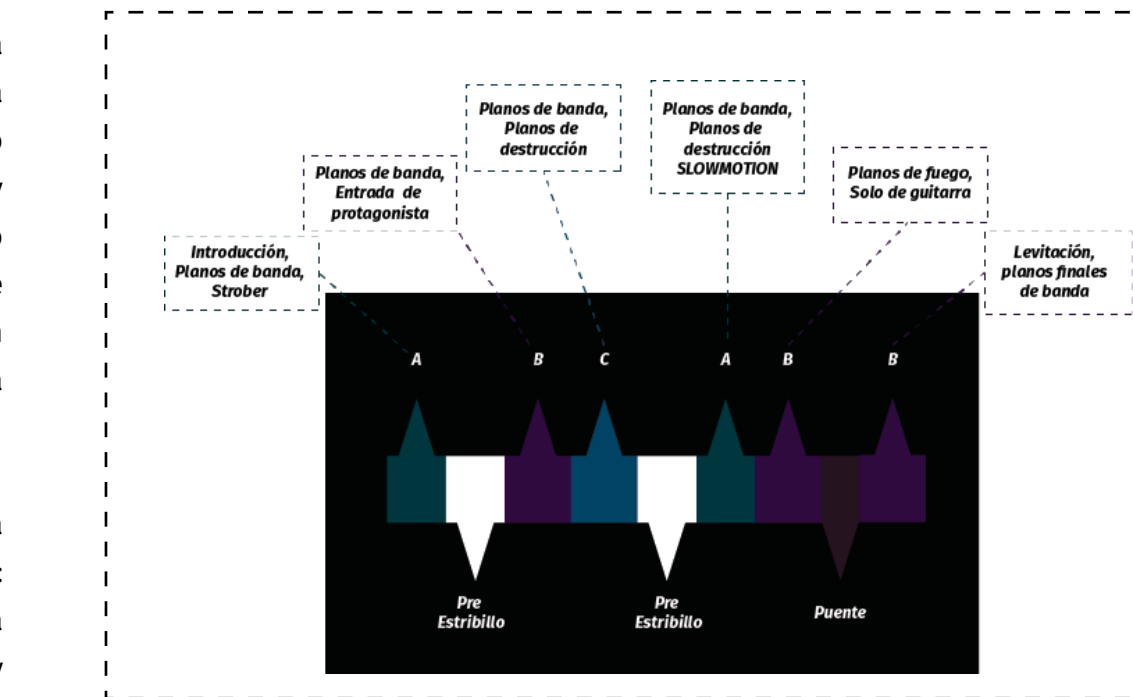
EDICIÓN
MONTAJE
VFX
COLORIZACIÓN

8.1.

ESTRUCTURA Y RITMO

La canción está compuesta por una forma A - B - C - A - B - B en la cual primera tiene un pre - estribillo antes de entrar, luego pasa al coro, enseguida a un segundo verso y un pre - estribillo, de nuevo el primer verso y vuelve al coro. Antes de llegar a repetirse el coro se hace un puente con la repetición de una frase y entra el solo de guitarra. Para finalizar se hace un último coro.

De esta forma, la redundancia rítmica del videoclip se ajusta a una estructura: introducción, parte A (planos de la banda y strober), parte B (Planos de banda y entrada de protagonista), parte C (Planos de destrucción y planos de banda), parte A (Planos de destrucción y planos de banda en slowmotion), parte B (Planos de encender fuego y solo de guitarra) y segunda parte B (Planos de levitación y planos finales de la banda).



Por su parte, el ritmo del montaje estará condicionado a ciertos momentos musicales: la introducción permitirá planos lentos y algo contemplativos; mientras que las partes A y C tendrán planos rápidos y en constante movimiento por los movimientos vacilantes

de la cámara. En los coros se tendrán planos relativamente lentos acompañados de partes rápidas antes de su entrada.

8.2. Colorización

Gracias al alto rango de color guardado en los distintos clips gracias al códec XAVC, se pretende generar algunos contrastes de acuerdo con el valor de luminancia de cada plano y explotar de la mejor manera el color creado a partir de las luces dispuestas por dirección de arte y dirección de fotografía.

En general se busca una tonalidad fría, complementada con el color violeta que ya

viene incluido en los archivos y la inclusión en Da Vinci Resolve 12 de sectores con una tonalidad amarilla para reforzar los focos de luz ubicados en el backlight y las luces de relleno en los respectivos sets.

El color estará ligeramente saturado para aprovechar la apariencia que genera, permitiendo mejorar ostensiblemente el archivo de origen.

Con lo anterior, se busca hacer un primer proceso para llevar dichos archivos a VFX y composición, ya que se requiere ajustar los distintos pases o capas con respecto a un color ya seleccionado. Para mantener la calidad de la información se exportará un archivo. DPX. Al terminar esta compleja etapa, se volverá a hacer una colorización con el fin de igualar los registros entre planos que pudiesen resultar alterados y se volverá a exportar con el formato anterior.

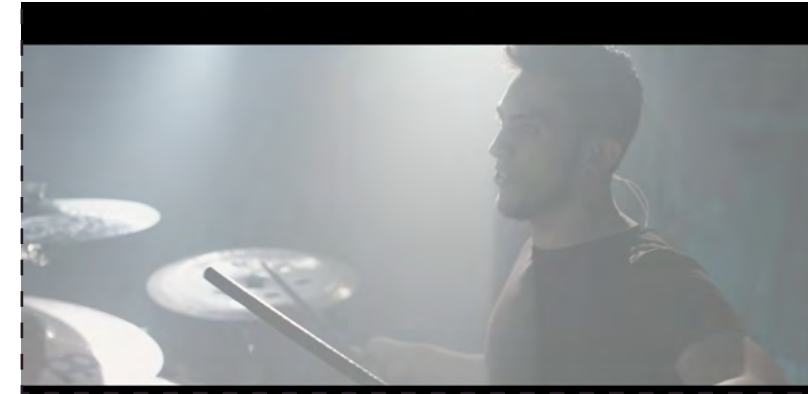
Material crudo



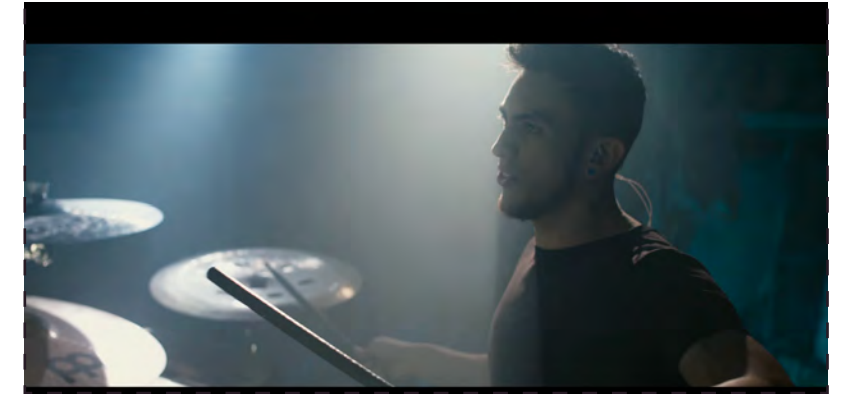
Material con color



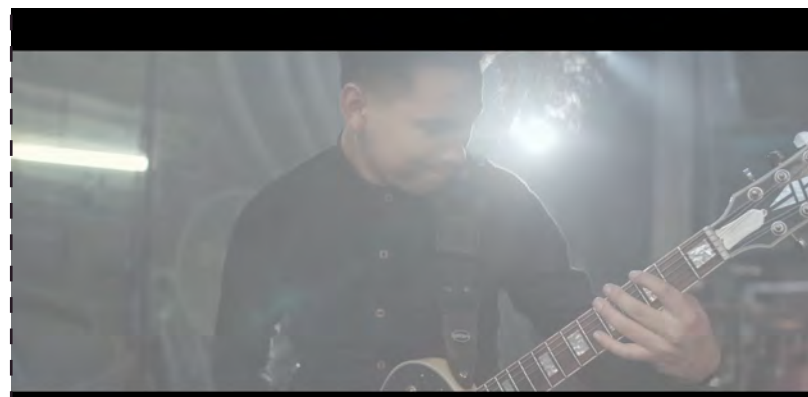
Material crudo



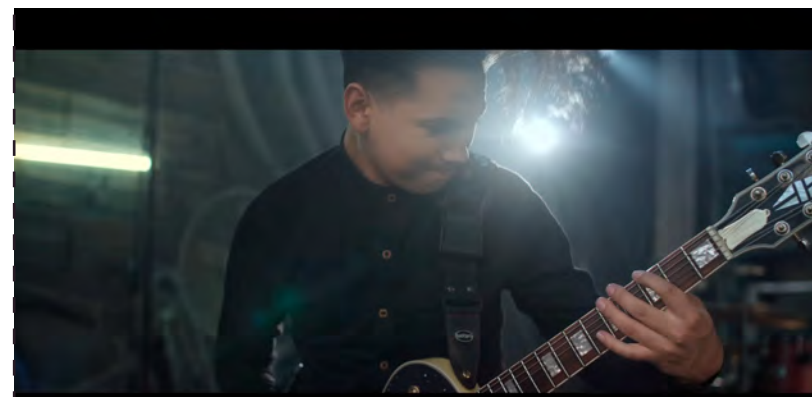
Material con color



Material crudo



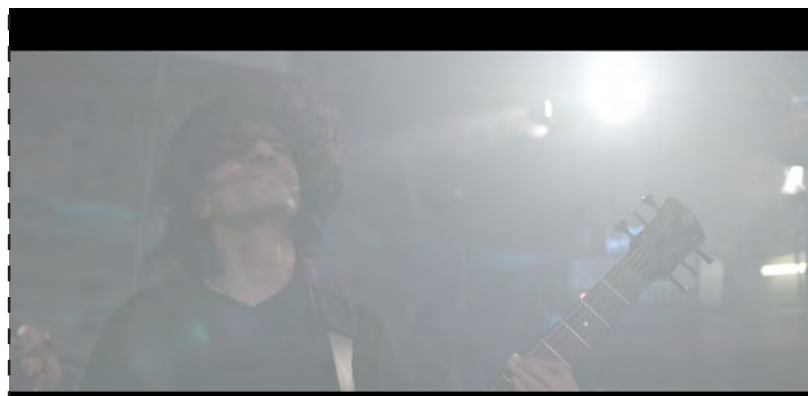
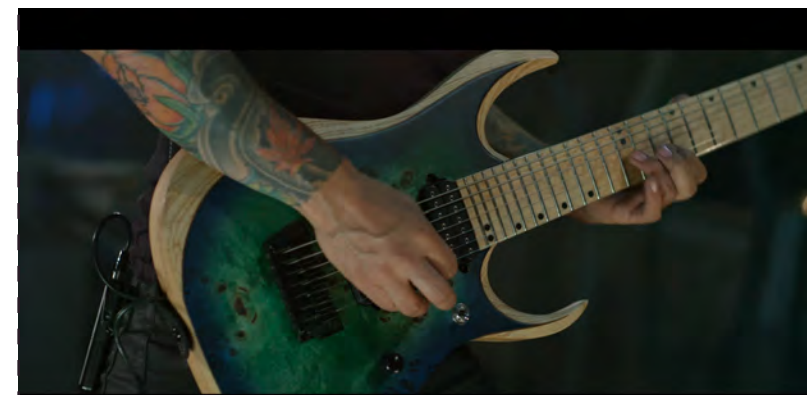
Material con color



Material crudo



Material con color



8.3. VFX

Los efectos visuales en el videoclip son fundamentales para lograr expresar con claridad y efectividad la visión propuesta desde la preproducción. Para llegar al resultado final requerimos de un plan de grabación estricto que nos diera el material idóneo para componer las imágenes con los efectos adecuados.

Este proceso inició en el montaje del video en Premiere Pro CC, donde además de cortes tradicionales se añadieron acentos rítmicos a lo largo de la canción. Estos se lograron animando la capa de video para que tuviese ligeros acercamientos y temblores digitales para acentuar golpes.

Paralelo a este proceso se inició el modelado y texturizado de objetos necesarios para la composición. Fue necesario realizar variaciones a ciertos objetos para distribuirlos en un mismo escenario y sentir su diferencia. Estas variaciones iban desde

ligeros cambios en la forma, tamaño hasta rediseñar la textura y material del mismo. También, se realizaron las simulaciones pertinentes de fuego, humo y partículas en Houdini basados en la selección desglosada de script de los planos que requerían fuego.

Una vez se finalizó el montaje de la pieza, se llevó el material en crudo a Davinci Resolve Studio para colorizar plano a plano bajo los criterios de tonalidad y contraste previamente realizados en pruebas basadas en los referentes acordados. También, se exportaron pre-colorizados en formato .EXR los planos que requerían composición para tener una base sólida del estilo final que necesitaba la imagen.

En Nuke se importó todo el material previamente realizado. Las capturas de cámara, los objetos animados, las simulaciones y la paleta de color sacada de Davinci para igualar el resto de material.

Una vez finalizada la composición se exportó el material en formato .DPX para conservar la calidad y detalle de cada plano. Estos archivos fueron importados nuevamente a Davinci Resolve Studio para exportar la línea de tiempo completa en formato .DPX y a partir de este, exportar todos los formatos necesarios para la distribución y exhibición del videoclip.

Programas para postproducción:

Blender

Este software especializado en flujos de trabajo 3D lo utilizamos para modelar, texturizar e iluminar los objetos y partículas que se ven a lo largo del videoclip. Esto, gracias al motor de iluminación Cycles, que permite lograr imágenes realistas que fácilmente se pueden combinar con fotografías o videos.

Nuke 10.5

La industria de VFX "Visual Effects" a nivel mundial usa NUKE en películas como: Transformers, The Avengers o El planeta de los simios para componer sus imágenes y así lograr pegar lo que graban en set con lo que crean digitalmente. Es por eso, que decidimos aprender a usar este programa para llevar a un nivel más alto la postproducción del mismo.

Premiere pro CC 2017

CC La suite de Adobe es familiar en el ambiente profesional y por eso decidimos usar su programa de montaje para el videoclip, ya que este brinda una conectividad eficiente con los demás programas utilizados.

Davinci Resolve Studio 12.5

La versión studio de Davinci resolve nos brindó la posibilidad de poder trabajar

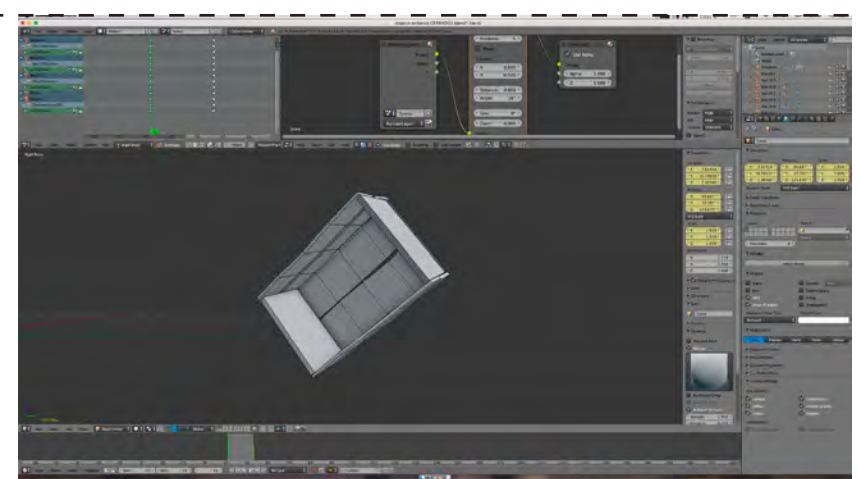
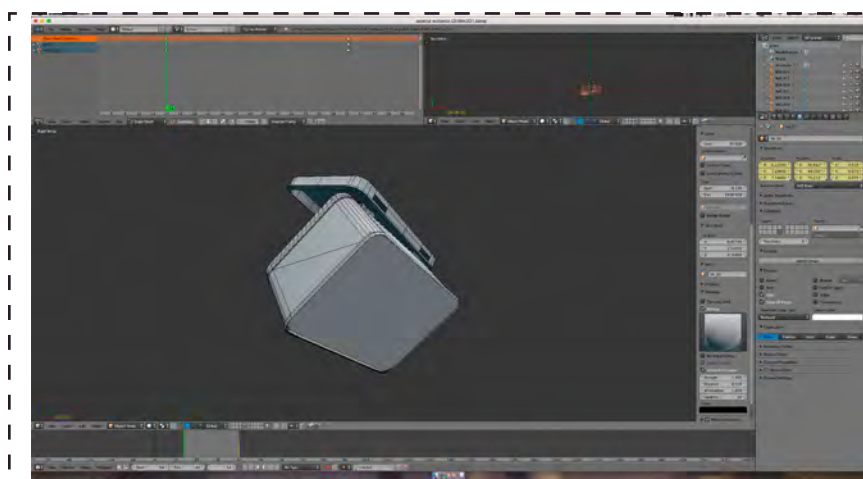
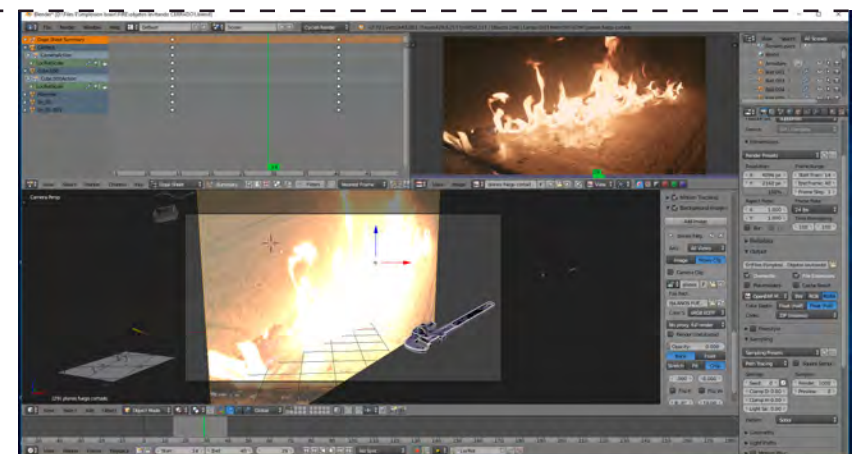
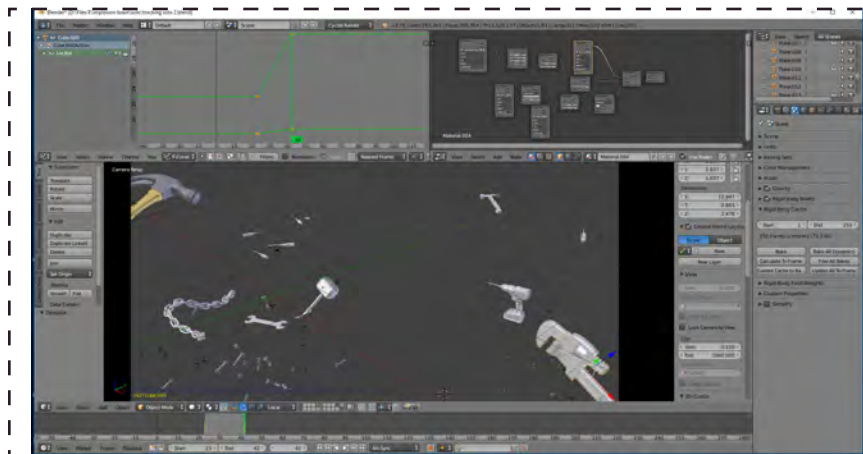
4K DCI (4096*2160) y así poder exportar con la resolución y aspecto propuestos desde un inicio para los distintos exportados propuestos a las diferentes plataformas de exhibición.

Houdini V16

Las simulaciones de fuego, humo y partículas fueron realizadas en este programa puesto que es el más usado entre las empresas de postproducción más importantes de Hollywood.



Capturas Blender



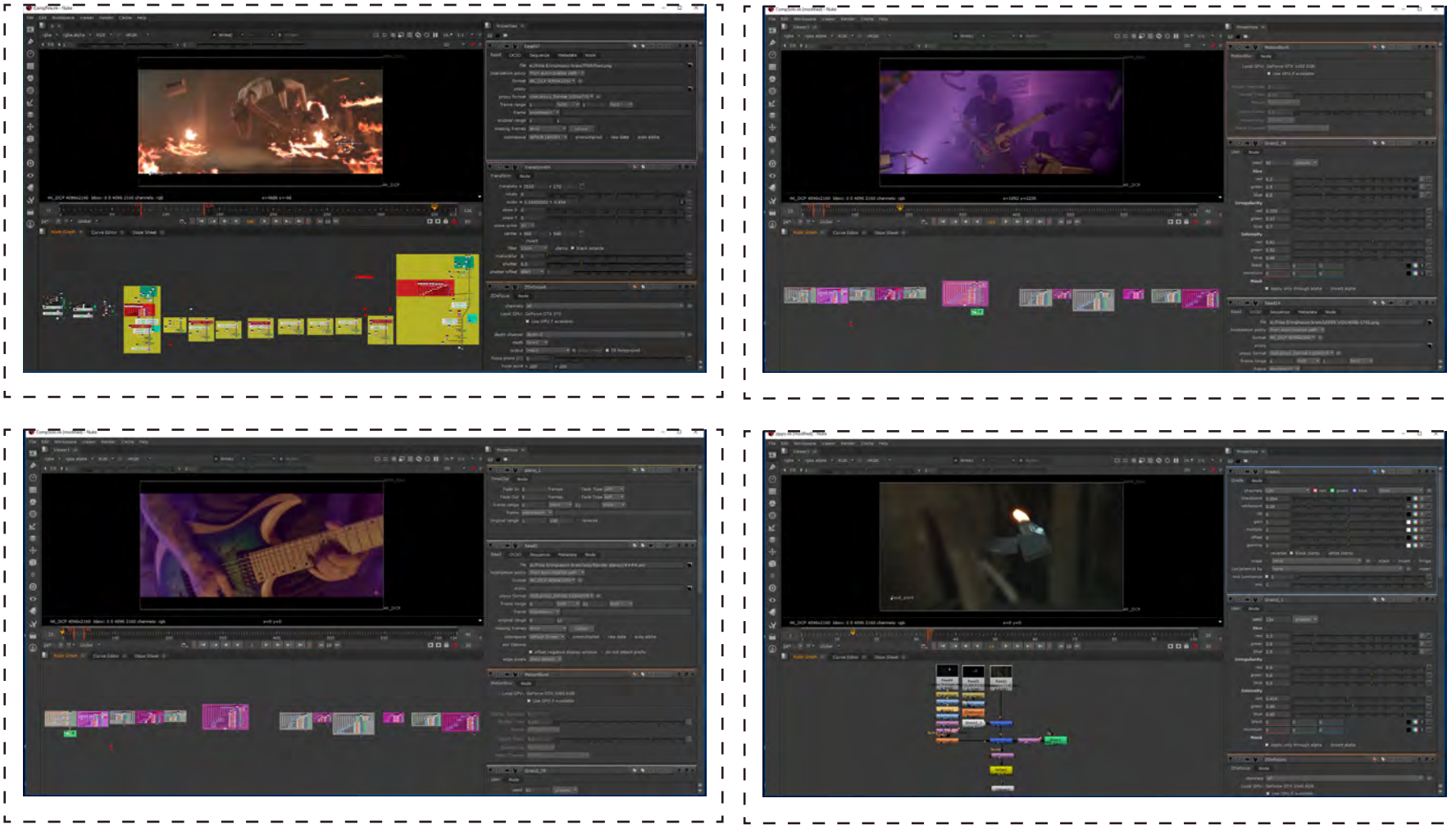
Capturas Da Vinci Resolve

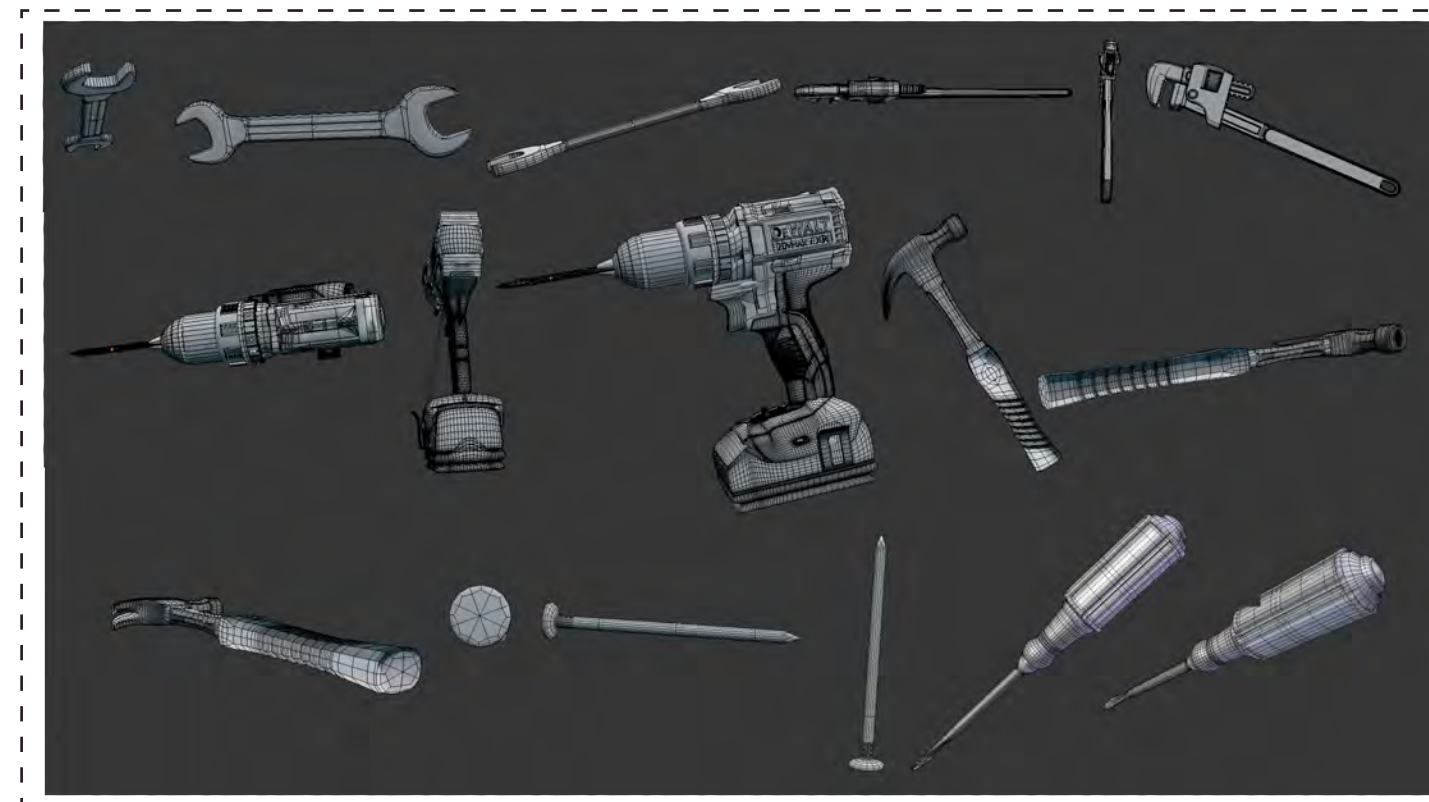
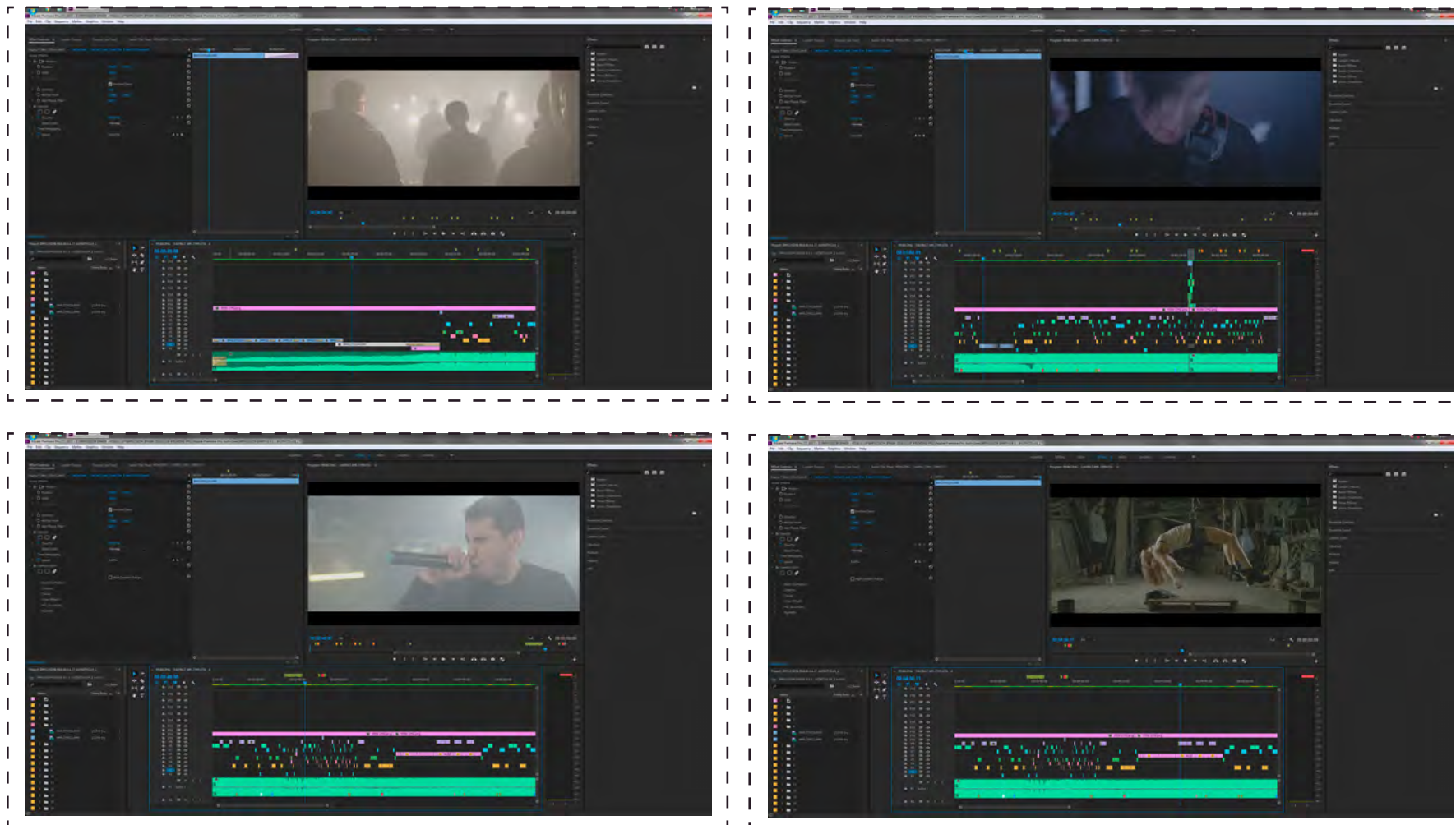


Capturas Houdini



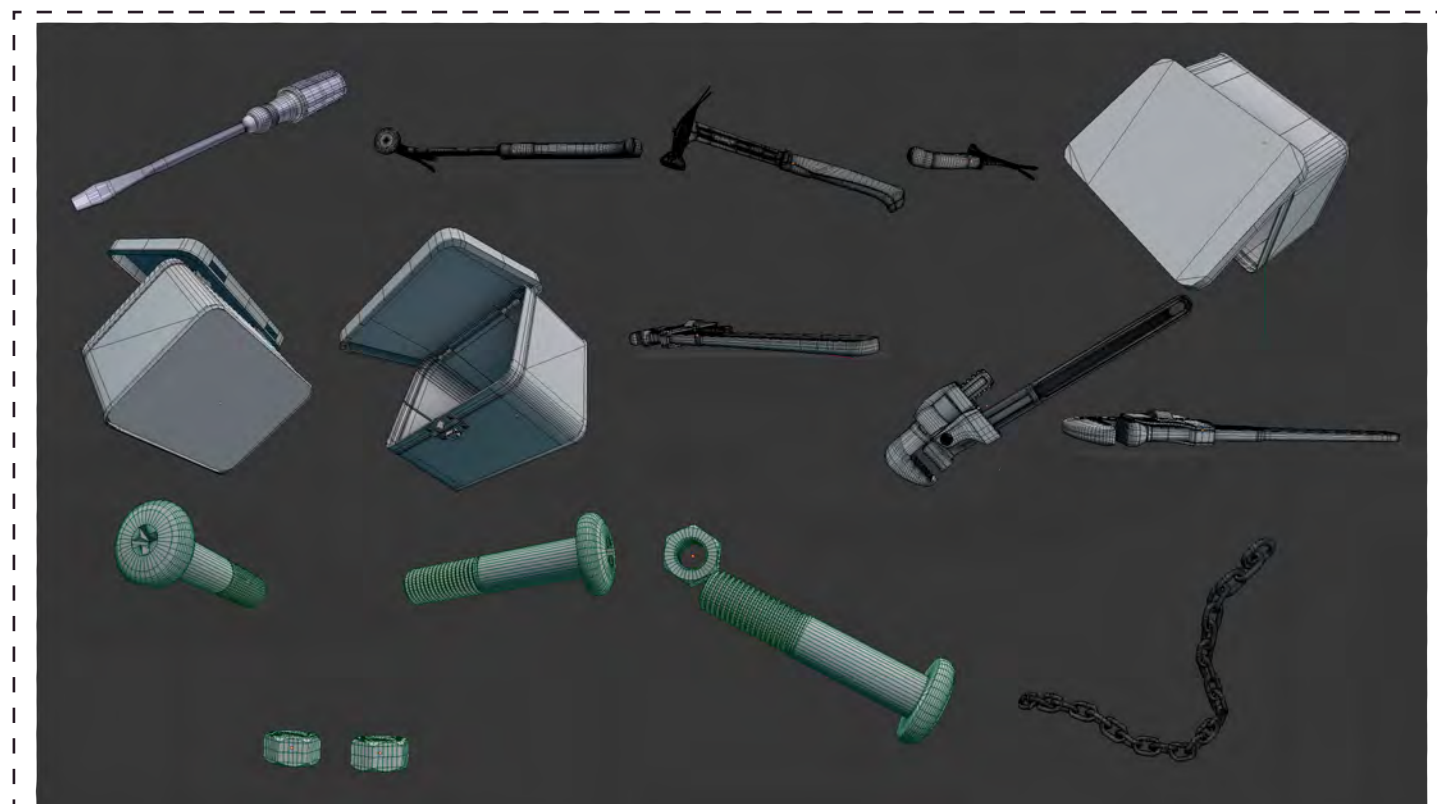
Capturas Nuke





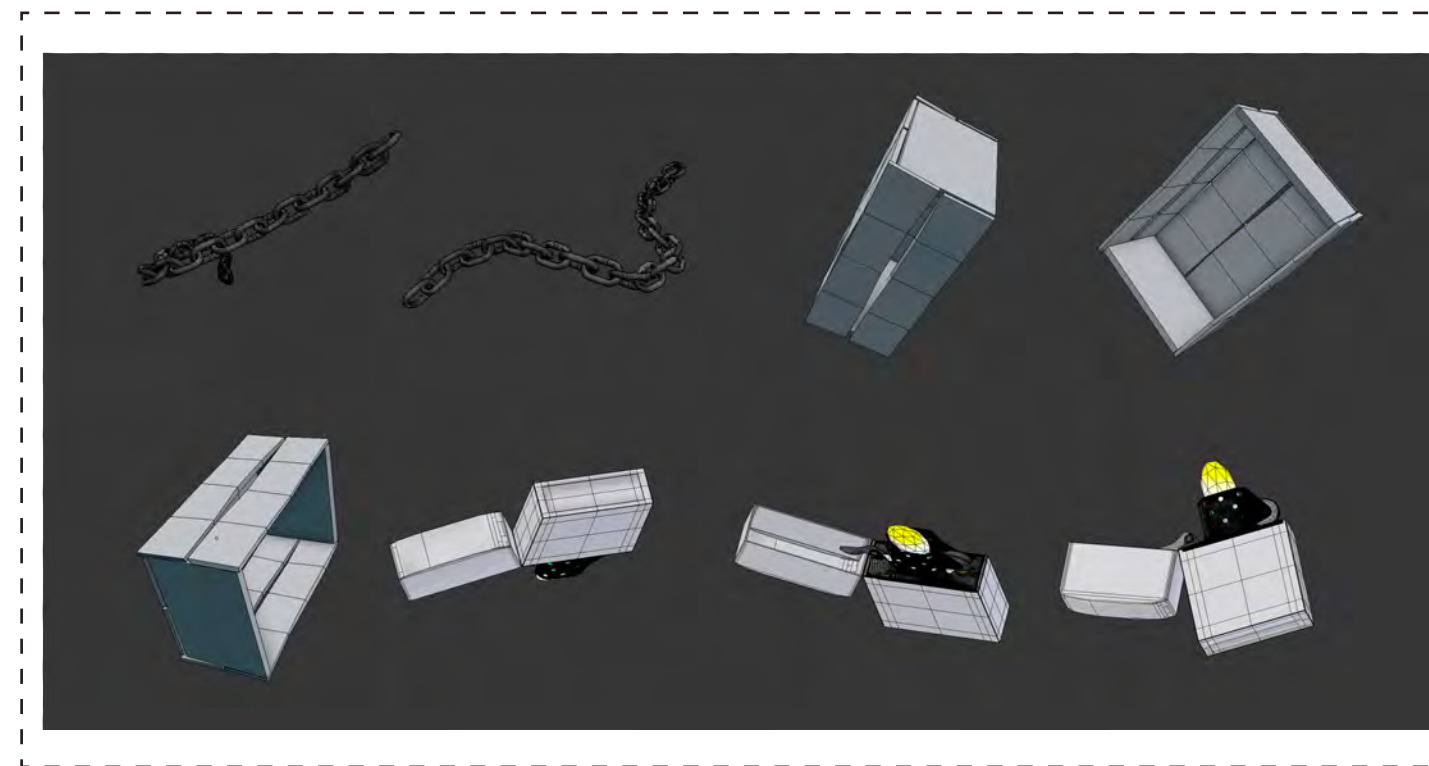
Taladro, llave inglesa, puntilla, martillo, destornillador y llave de tubo.

Modelado 2

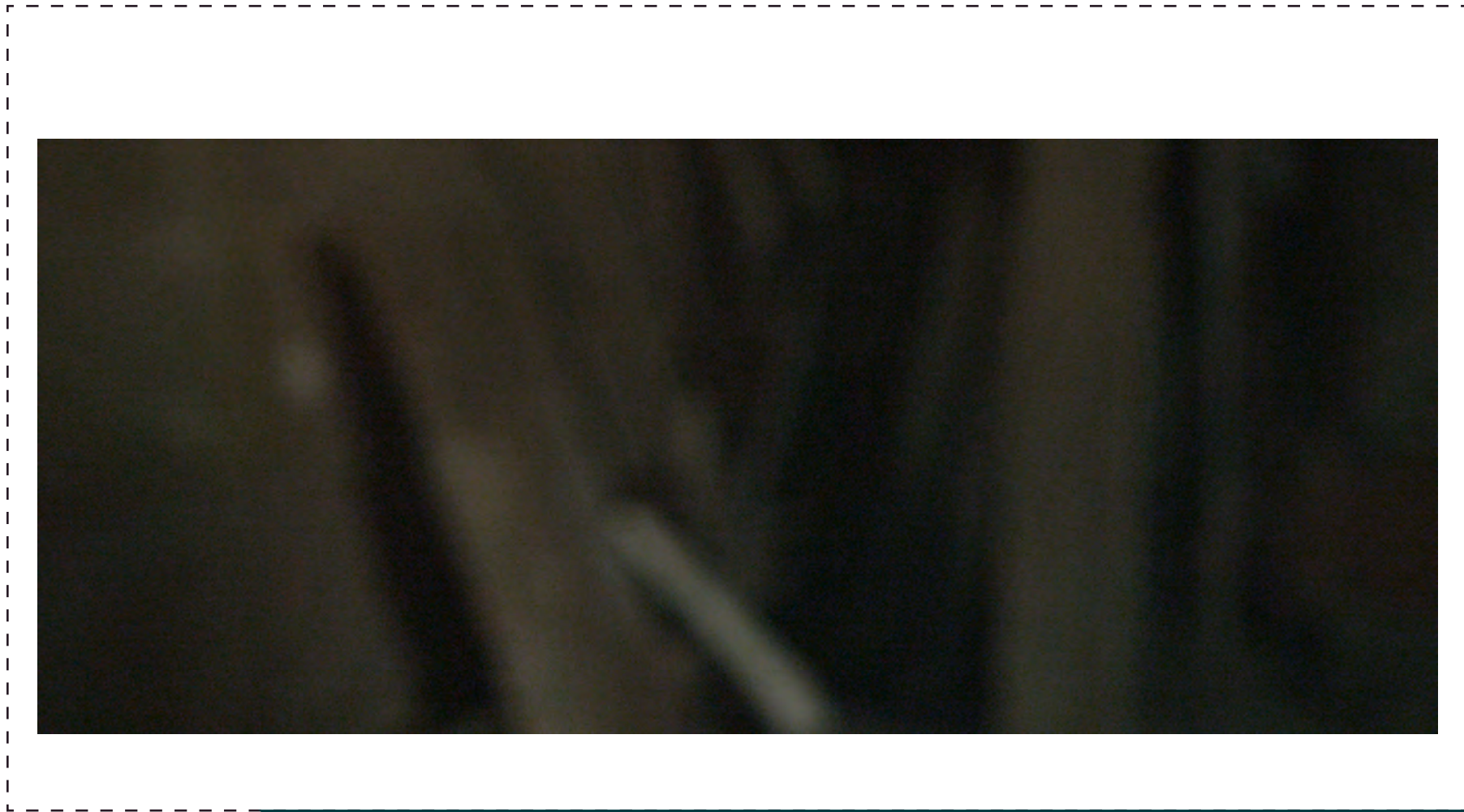


Caja de herramientas, cadena, llave de tubo 2, martillo 2, tornillo, tuerca y destornillador 2.

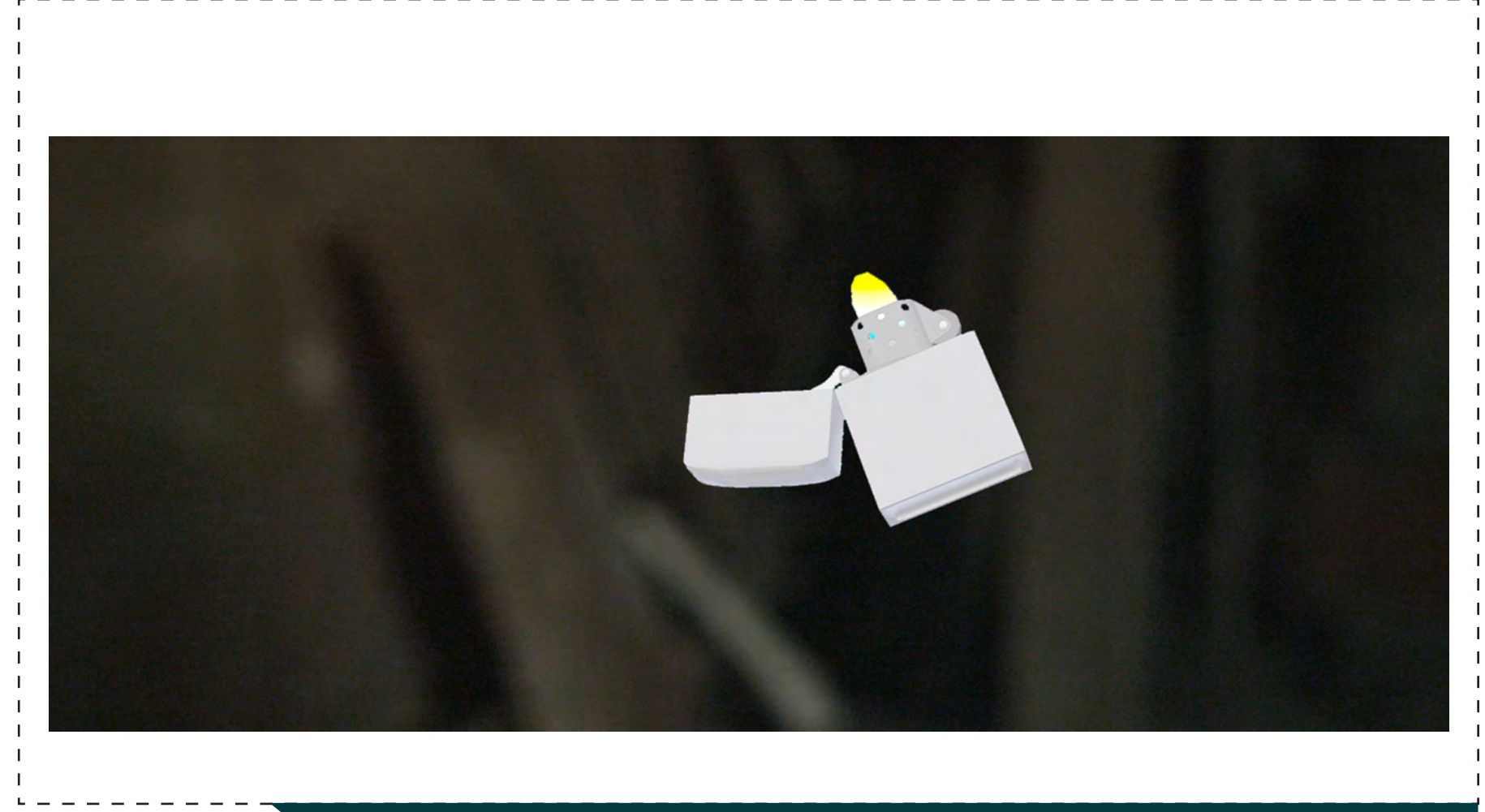
Modelado 3



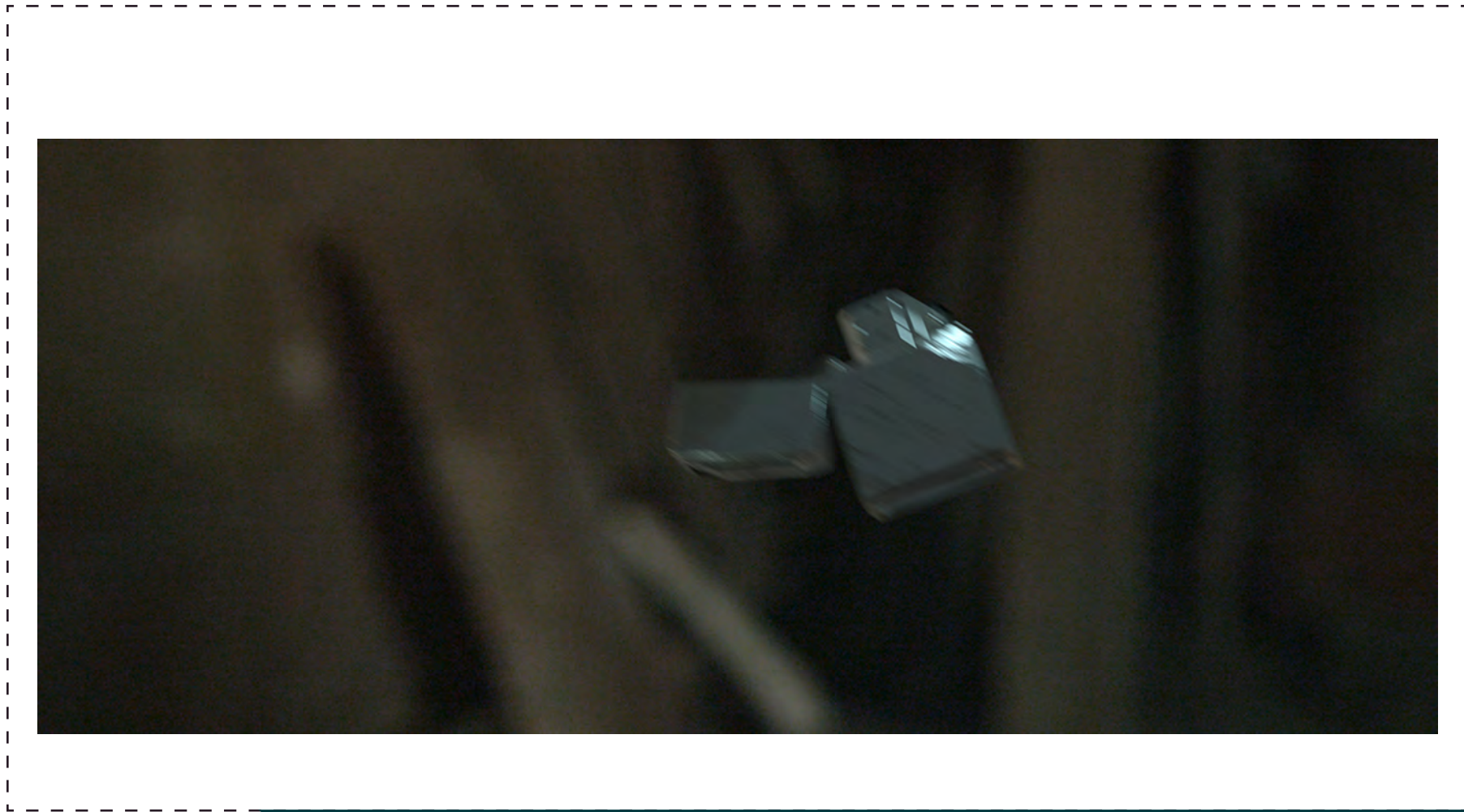
Caja 2, cadena 2 y Encendedor Zippo.



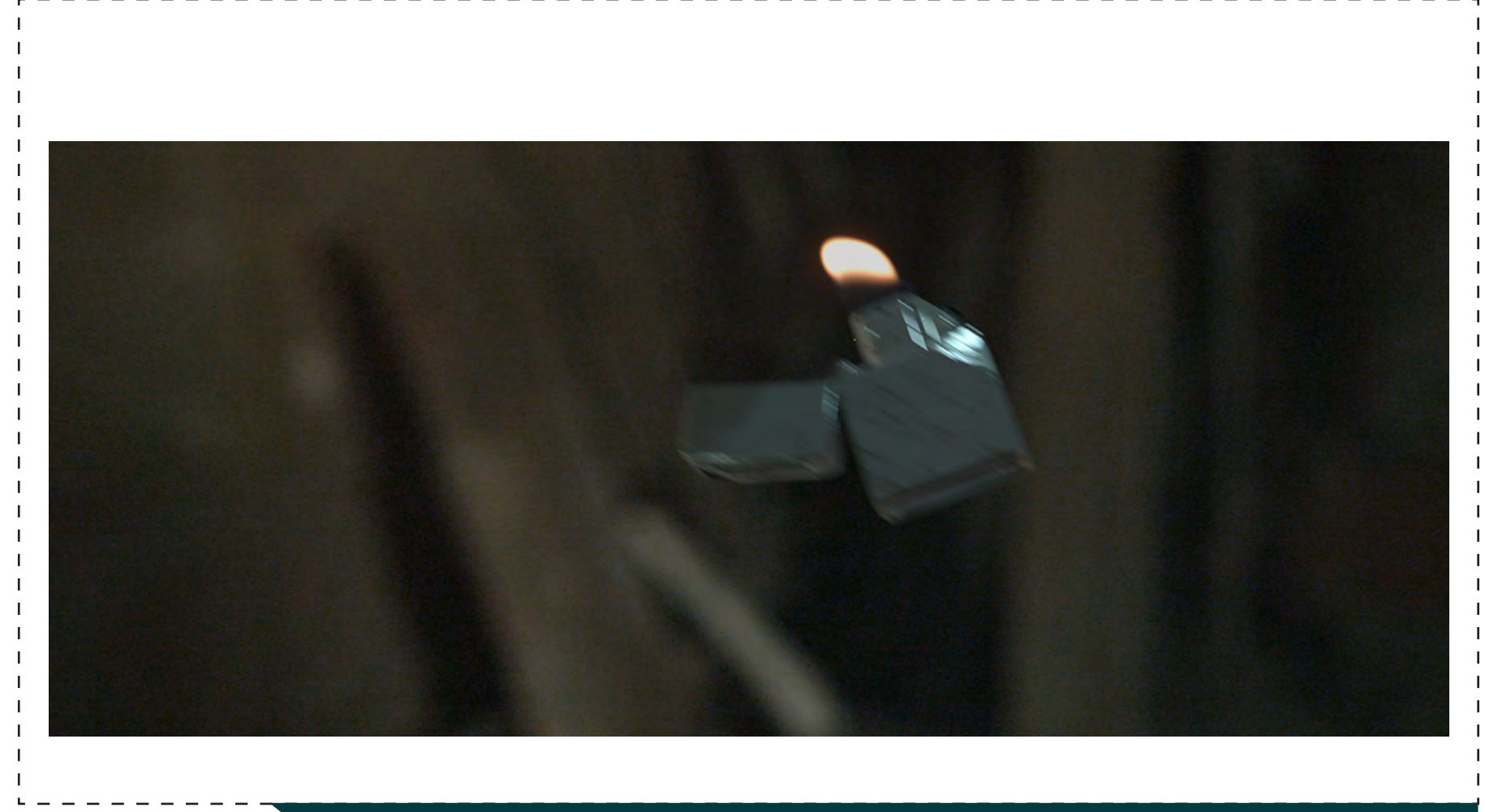
CAPA 1 - Emplazamiento 1 de encendedor: Captura pre-colorizada de cámara.



CAPA 2 - Emplazamiento 1 de encendedor: Modelado 3D animado de encendedor



CAPA 3 - Emplazamiento 1 de encendedor: pre-composición de render con desenfoque de movimiento



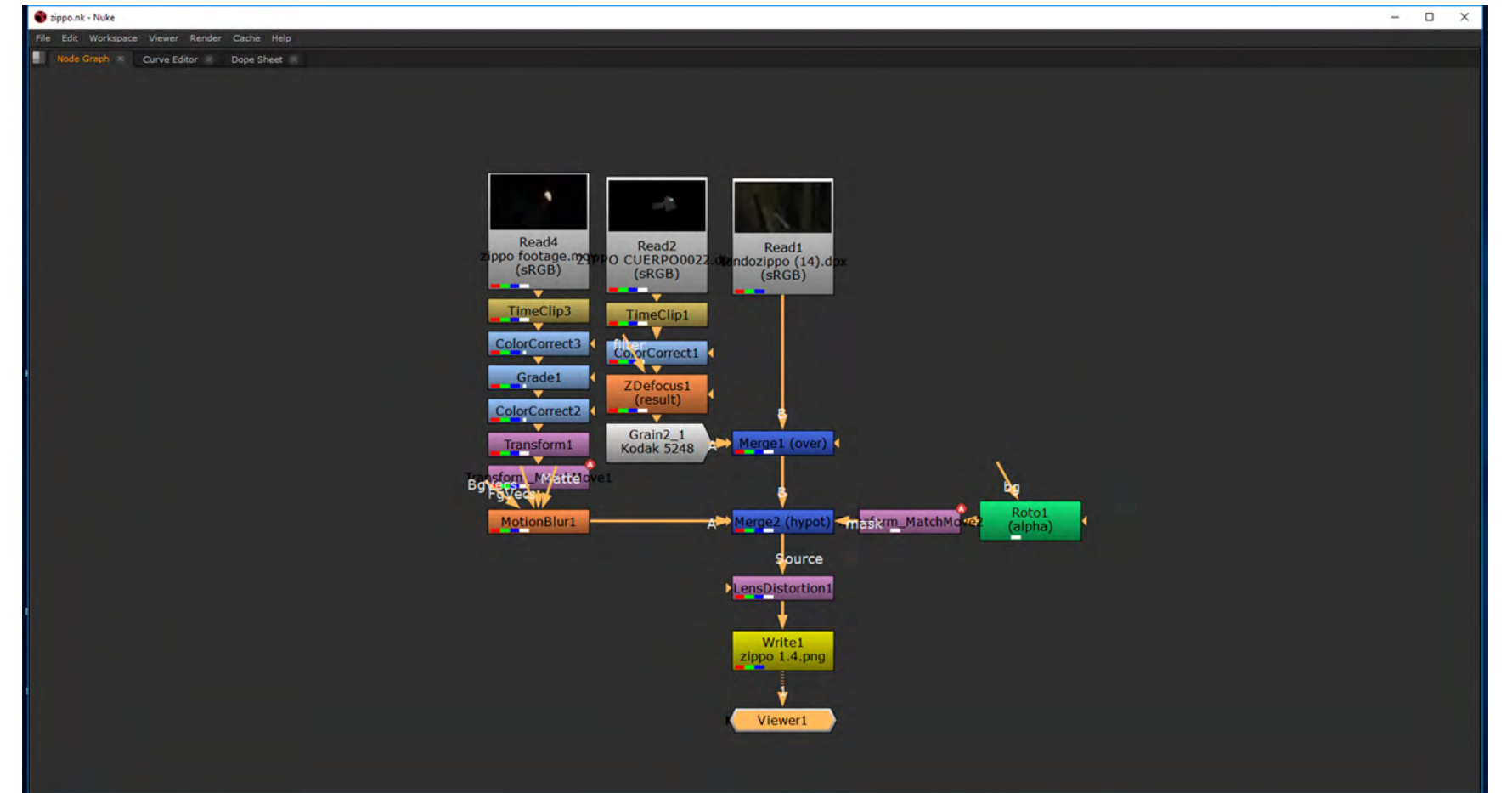
CAPA 4 - Emplazamiento 1 de encendedor: pre-composición de simulación de fuego

Zippo



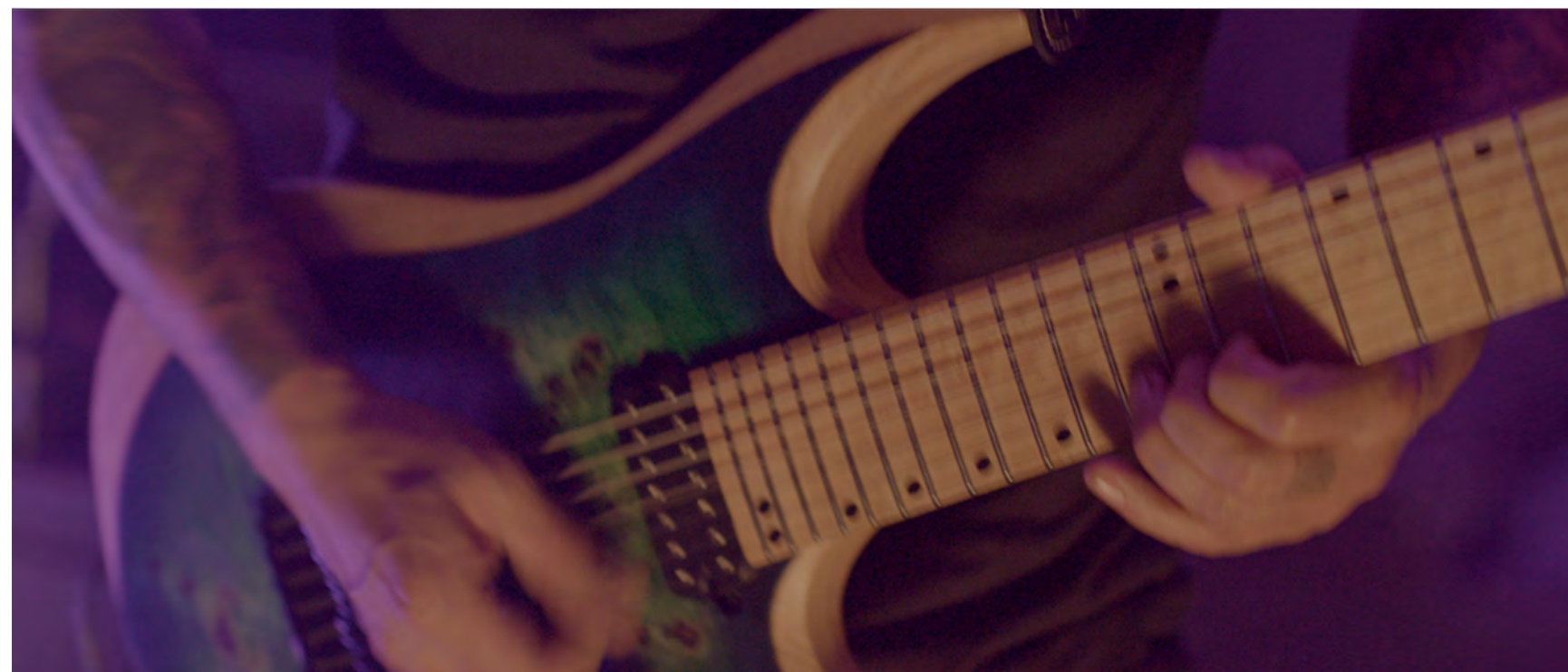
CAPA 5 - Emplazamiento 1 de encendedor: Corrección de color y corrección de shutter angle

Zippo - Nodos



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 1 de encendedor

Solo 1



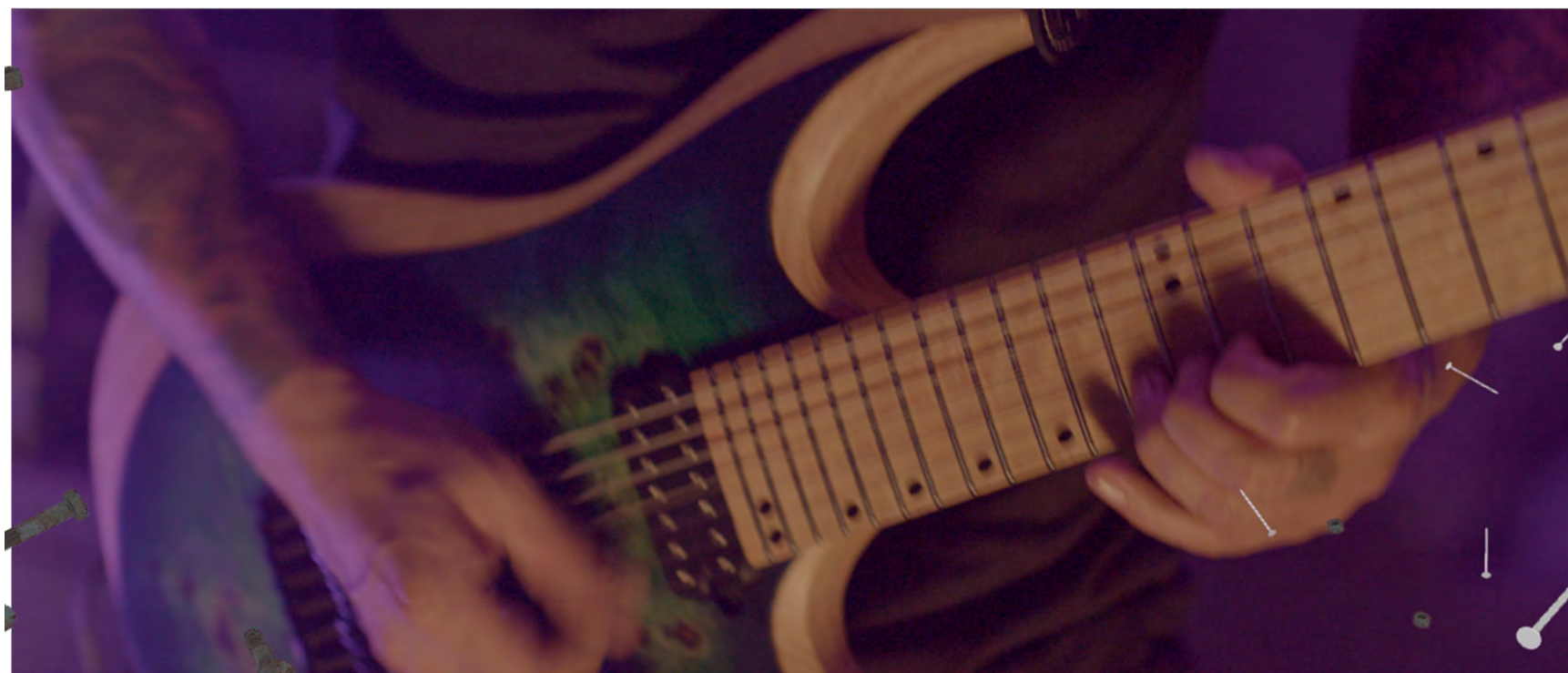
CAPA 1 - Emplazamiento 1 de solo: Captura pre-colorizada de cámara

Solo 1



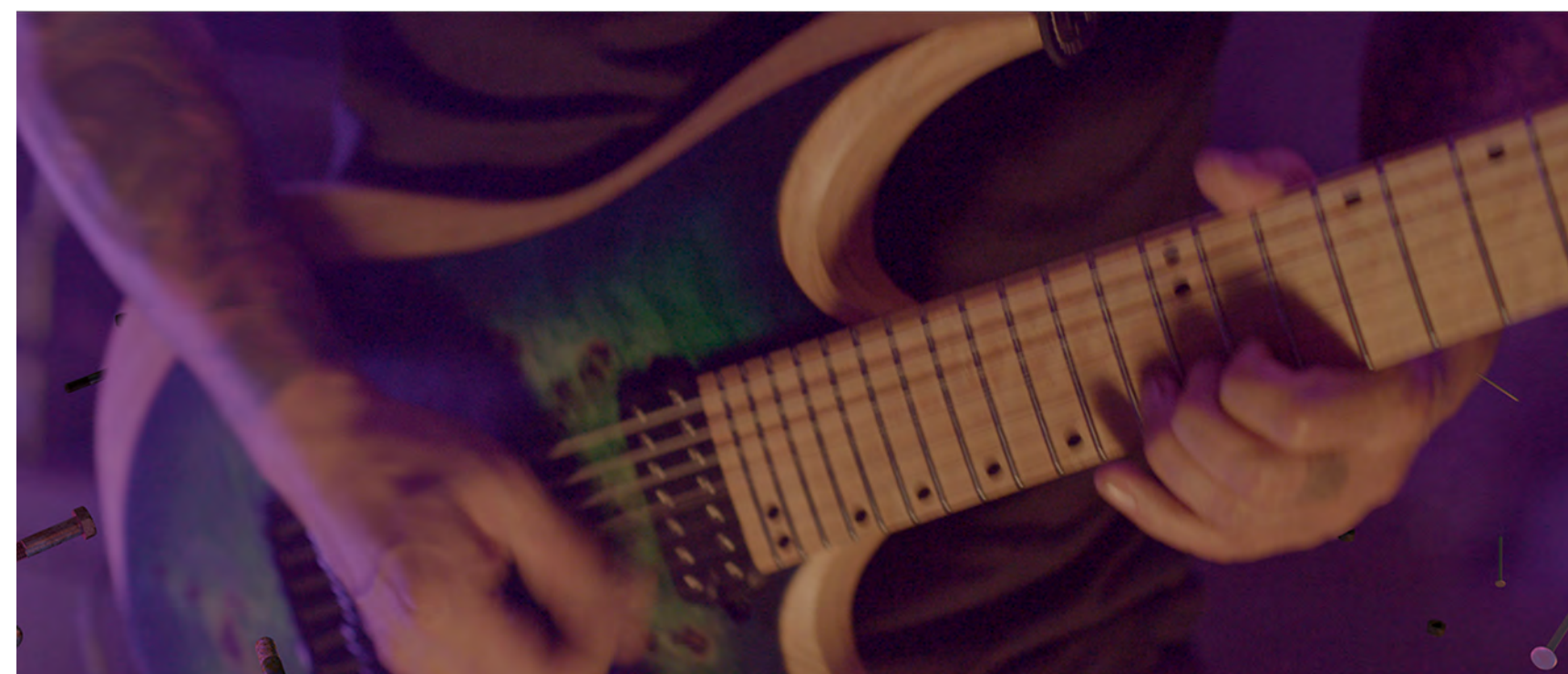
CAPA 2 - Emplazamiento 1 de solo: Modelos 3D animados

Solo 1



CAPA 3 - Emplazamiento 1 de solo: Modelos 3D con pre-visualización de textura

Solo 1



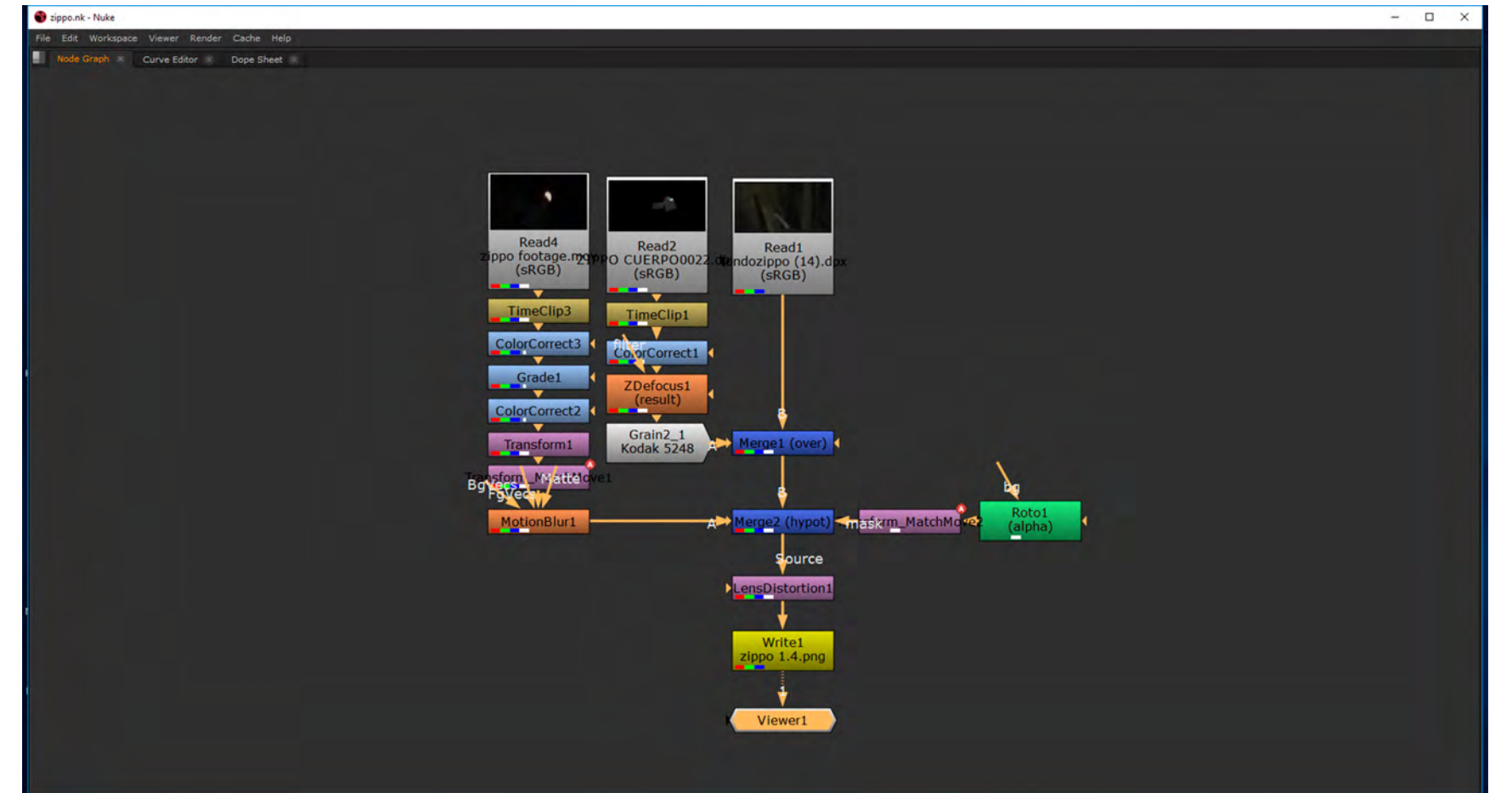
CAPA 4 - Emplazamiento 1 de fuego: pre-composición de render y captura

Solo 1



CAPA 5 - Emplazamiento 1 de fuego: Ajuste de color y luz y corrección de foco

Solo 1 - Nodos



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 1 de solo

Solo 2



CAPA 1 - Emplazamiento 2 de solo: Captura pre-colorizada de cámara

Solo 2



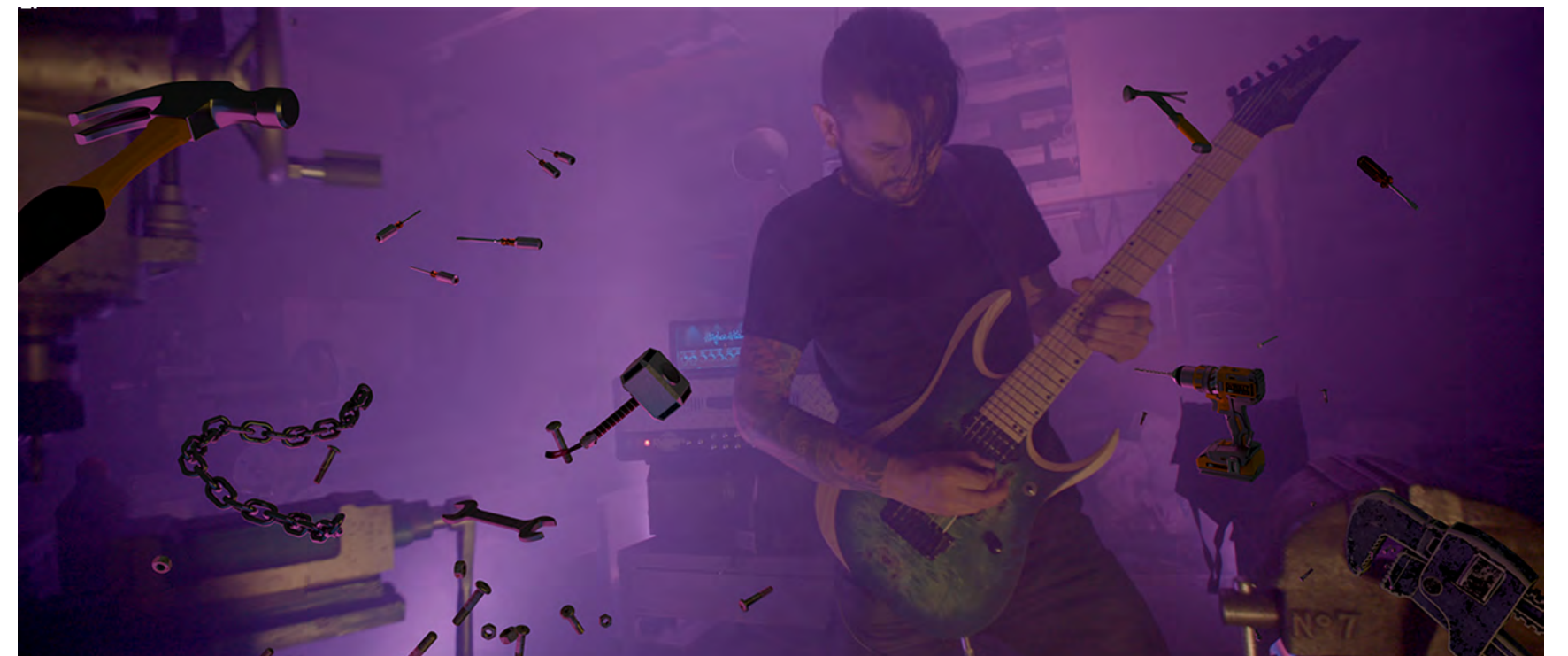
CAPA 2 - Emplazamiento 2 de solo: Modelos 3D animados

Solo 2

Solo 2



CAPA 3 - Emplazamiento 2 de solo: Modelos 3D con pre-visualización de textura



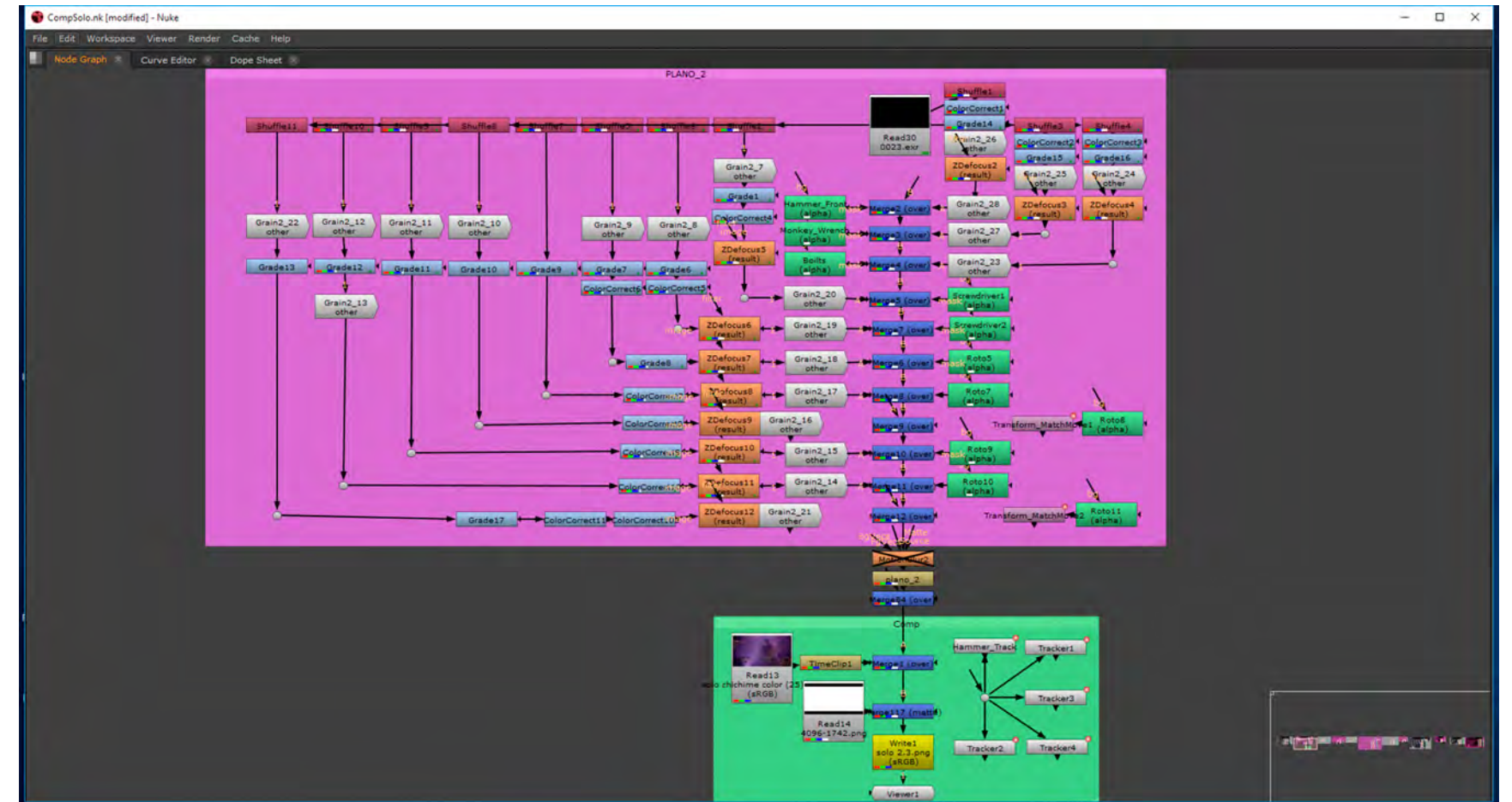
CAPA 4 - Emplazamiento 2 de fuego: pre-composición de render y captura

Solo 2



CAPA 5 - Emplazamiento 2 de fuego: Ajuste de color y luz y corrección de foco

Solo 2 - Nodos



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 2 de solo

Solo 3



CAPA 1 - Emplazamiento 3 de solo: Captura pre-colorizada de cámara

Solo 3



CAPA 2 - Emplazamiento 3 de solo: Modelos 3D animados

Solo 3



CAPA 3 - Emplazamiento 3 de solo: Modelos 3D con pre-visualización de textura

Solo 3



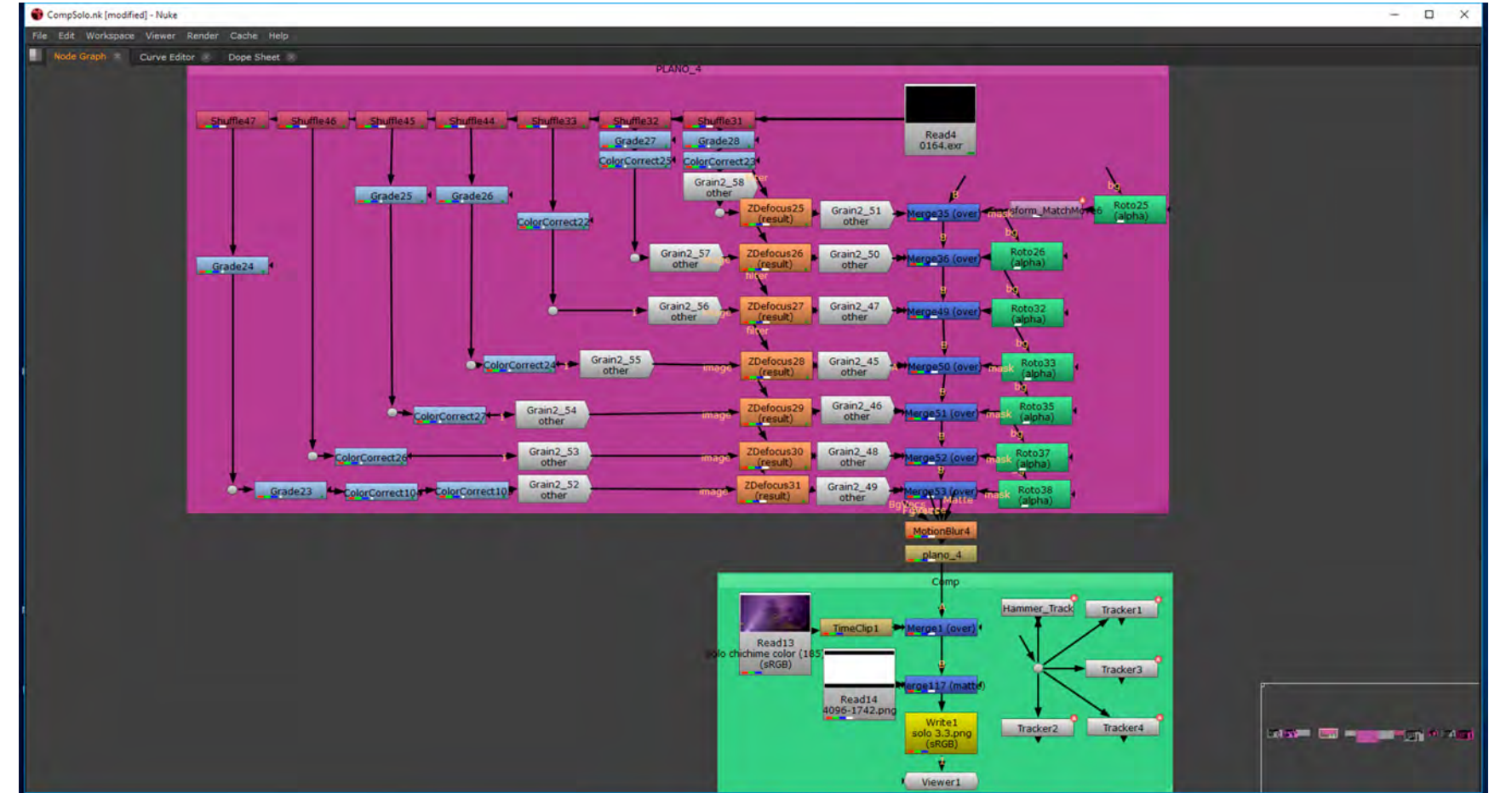
CAPA 4 - Emplazamiento 3 de fuego: pre-composición de render y captura

Solo 3



CAPA 5 - Emplazamiento 3 de fuego: Ajuste de color y luz y corrección de foco

Solo 3 - Nodos



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 3 de solo

Solo 4



CAPA 1 - Emplazamiento 4 de solo: Captura pre-colorizada de cámara

Solo 4



CAPA 2 - Emplazamiento 4 de solo: Modelos 3D animados

Solo 4



CAPA 3 - Emplazamiento 4 de solo: Modelos 3D con pre-visualización de textura

Solo 4



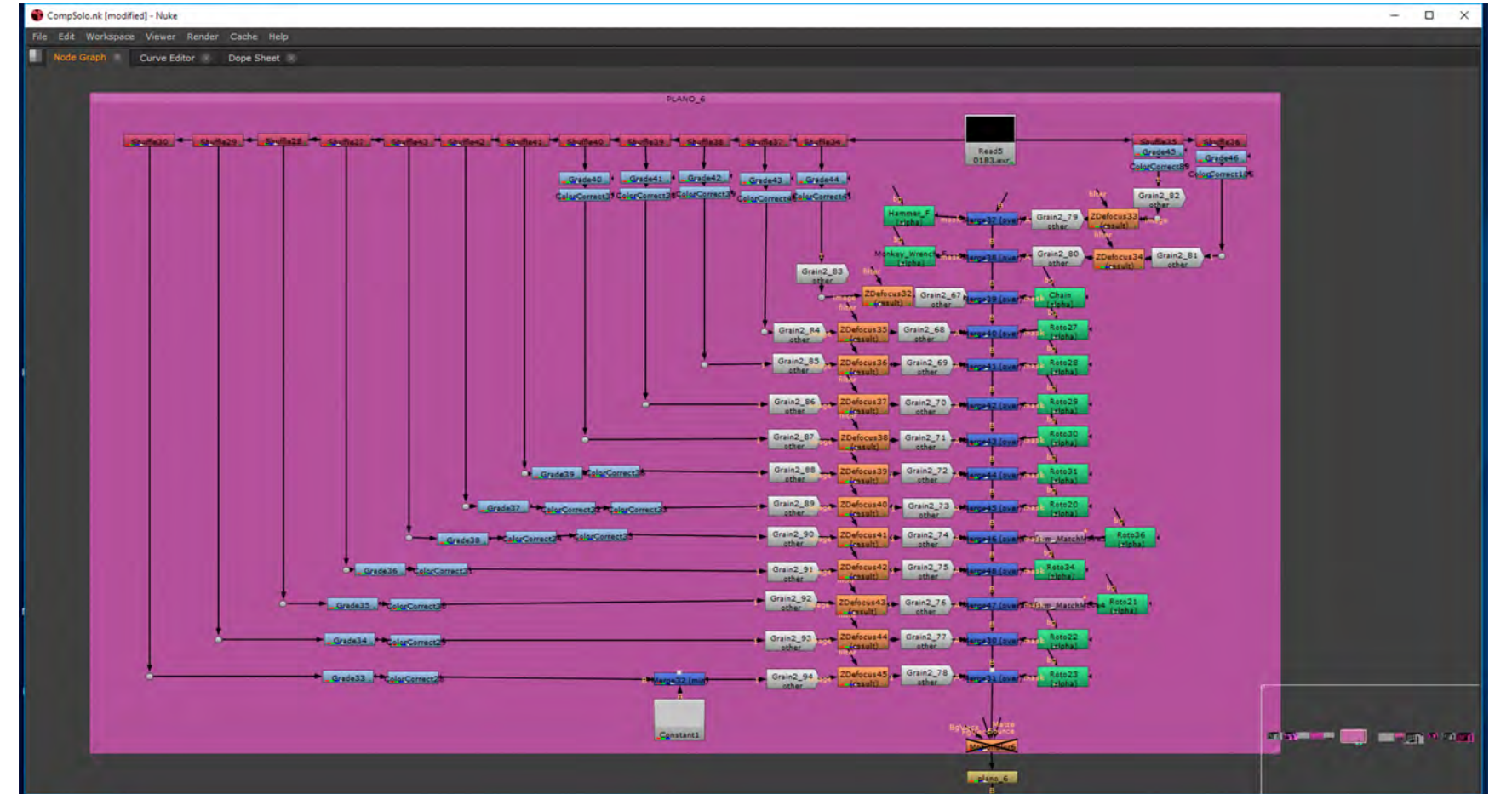
CAPA 4 - Emplazamiento 4 de fuego: pre-composición de render y captura

Solo 4

Solo 4 - Nodos



CAPA 5 - Emplazamiento 4 de fuego: Ajuste de color y luz y corrección de foco



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 4 de solo

Fuego 1



CAPA 1 - Emplazamiento 1 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 1



CAPA 2 - Emplazamiento 1 de fuego: Modelos 3D animados

Fuego 1



CAPA 3 - Emplazamiento 1 de fuego: Modelos 3D con pre-visualización de textura

Fuego 1



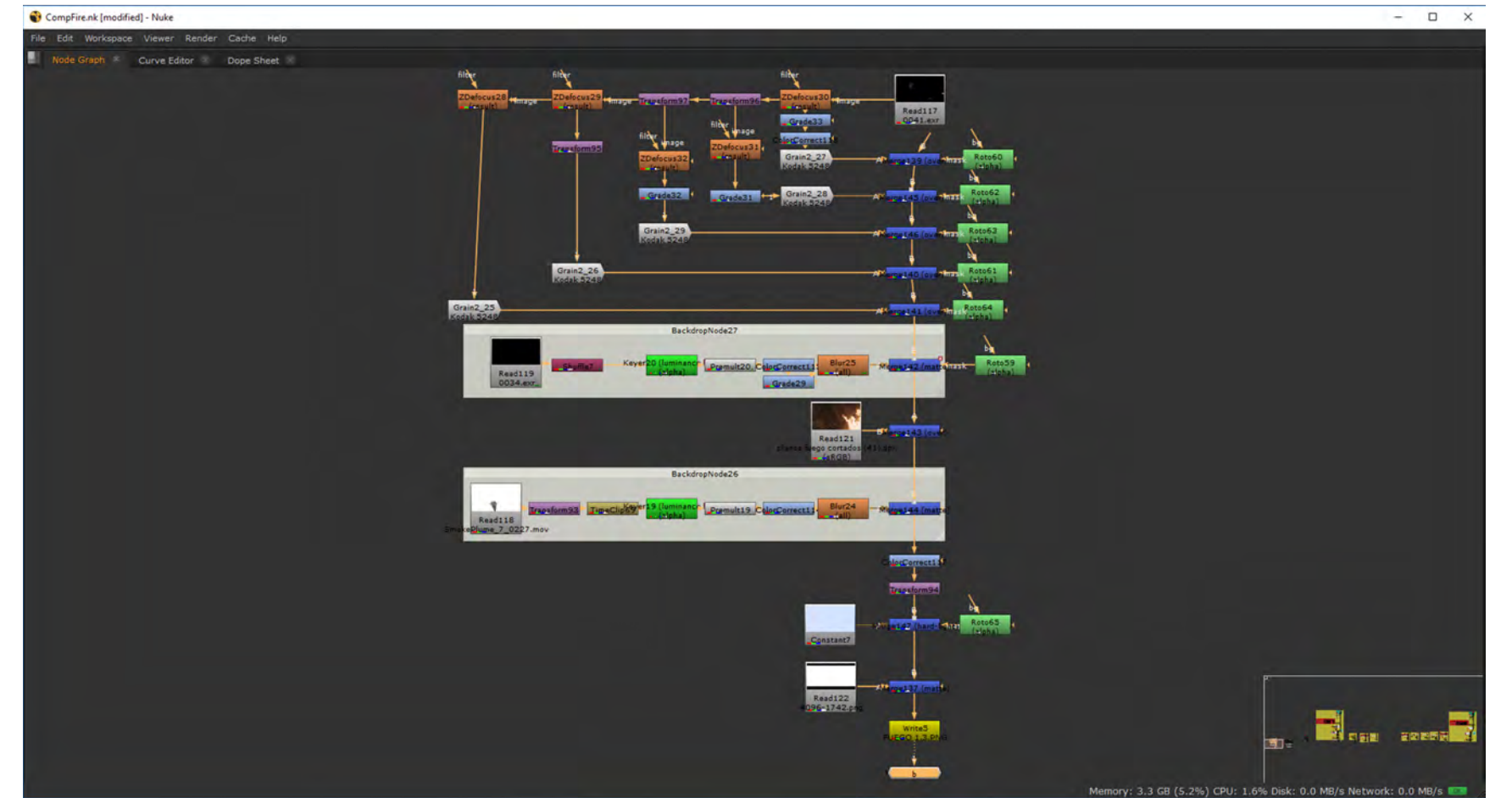
CAPA 4 - Emplazamiento 1 de fuego: pre-composición de render y captura

Fuego 1



CAPA 5 - Emplazamiento 1 de fuego: Ajuste de color e integración de humo

Fuego 1 - Nodos



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 1 de fuego

Fuego 2



CAPA 1 - Emplazamiento 2 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 2



CAPA 2 - Emplazamiento 2 de fuego: Modelos 3D animados

Fuego 2



CAPA 3 - Emplazamiento 2 de fuego: Modelos 3D con pre-visualización de textura

Fuego 2



CAPA 4 - Emplazamiento 2 de fuego: Render 3D con simulación de foco

Fuego 2



CAPA 5 - Emplazamiento 2 de fuego: Proyección de sombras

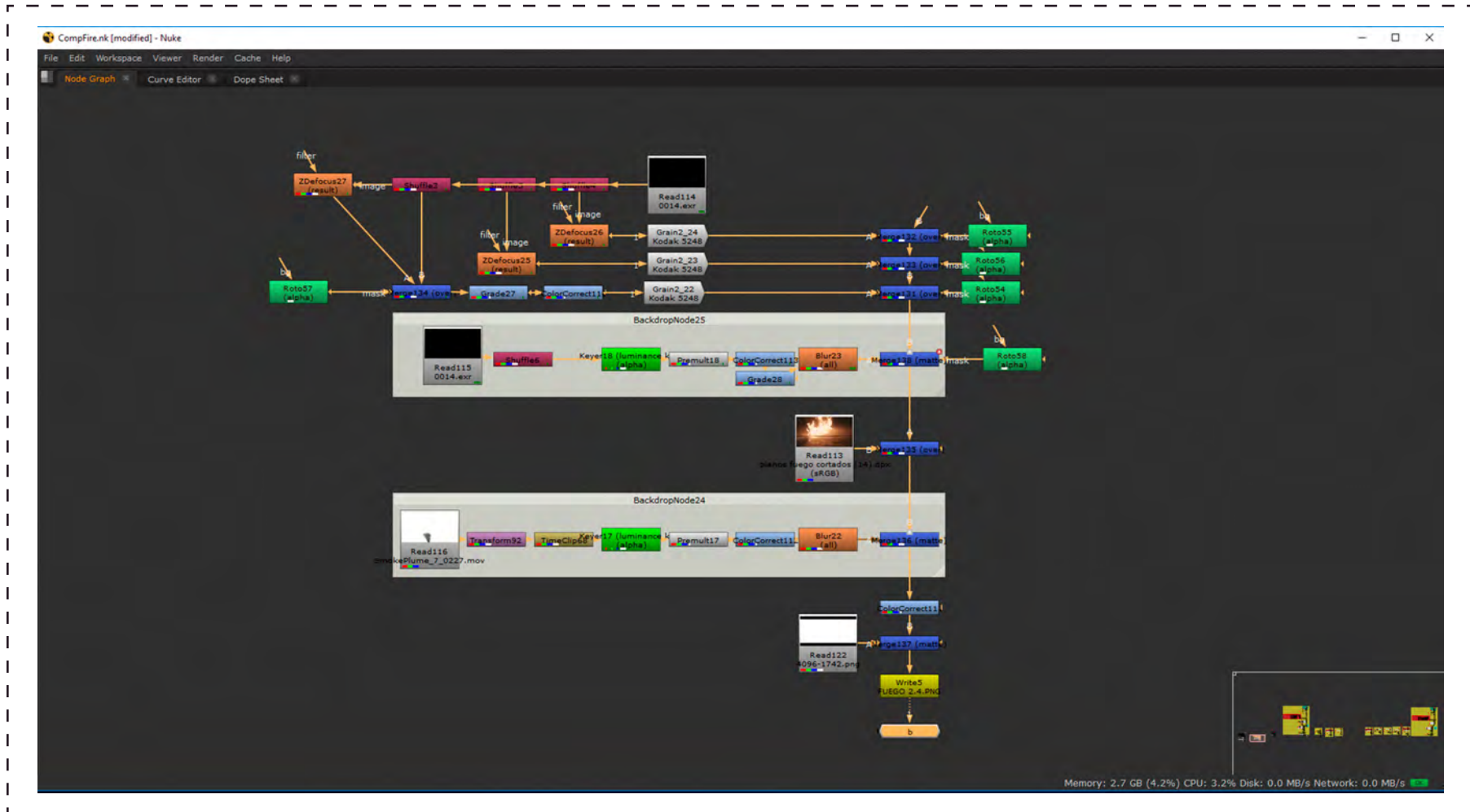
Fuego 2



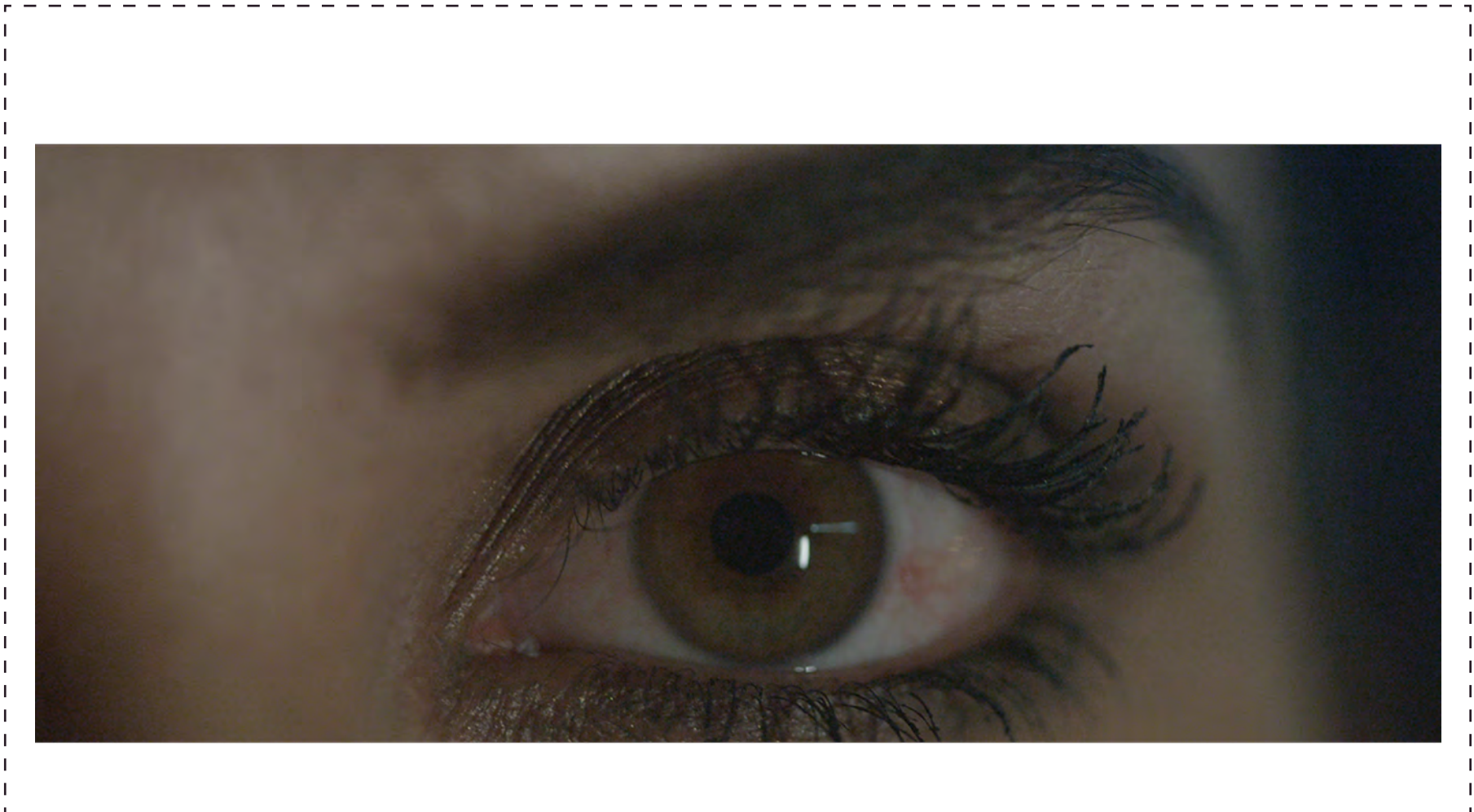
CAPA 6 - Emplazamiento 2 de fuego: Ajuste de color e integración de humo

Fuego 2 - Nodos

Fuego 3



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 2 de fuego



CAPA 1 - Emplazamiento 3 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 3



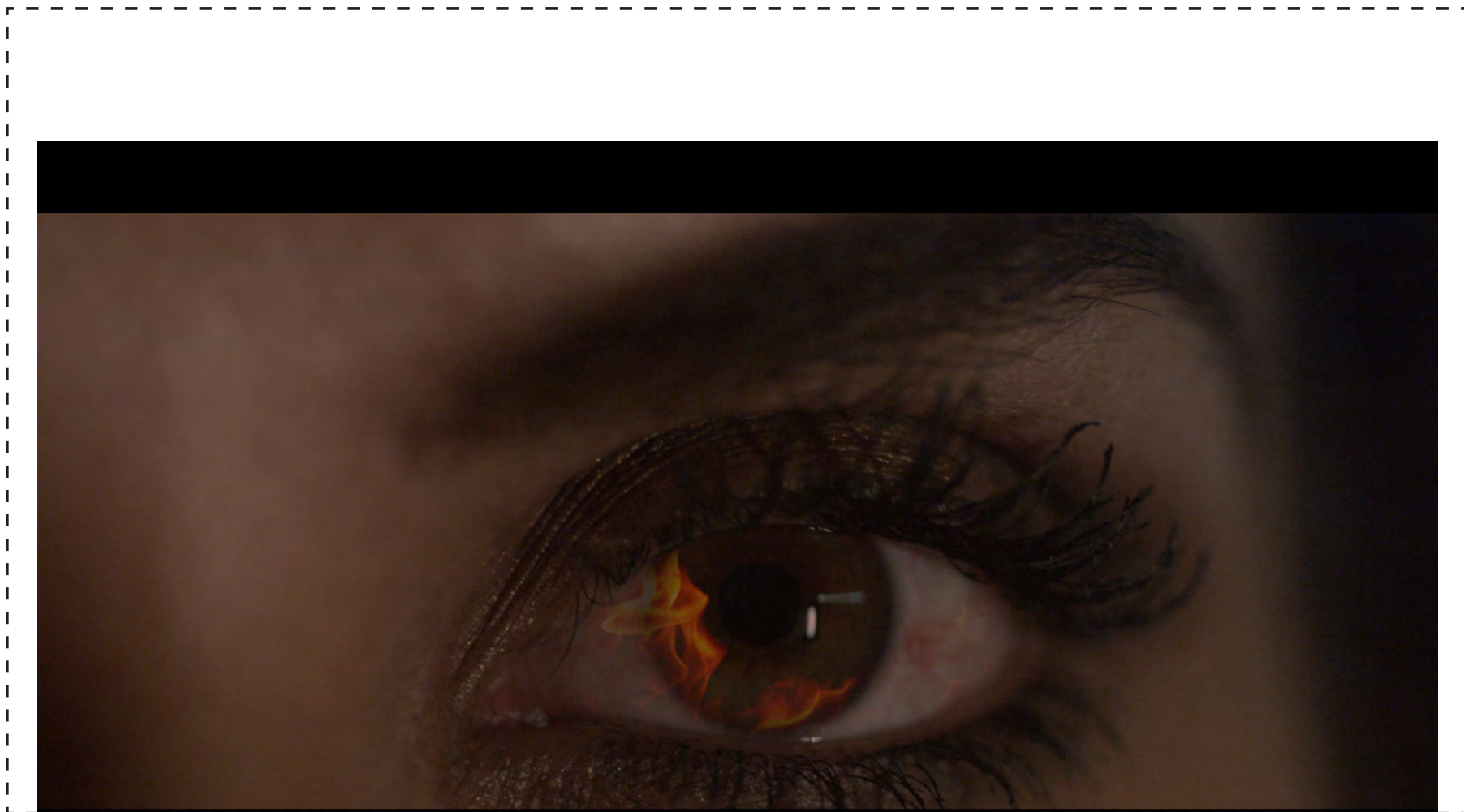
CAPA 2 - Emplazamiento 3 de fuego: Corrección de color primaria

Fuego 3



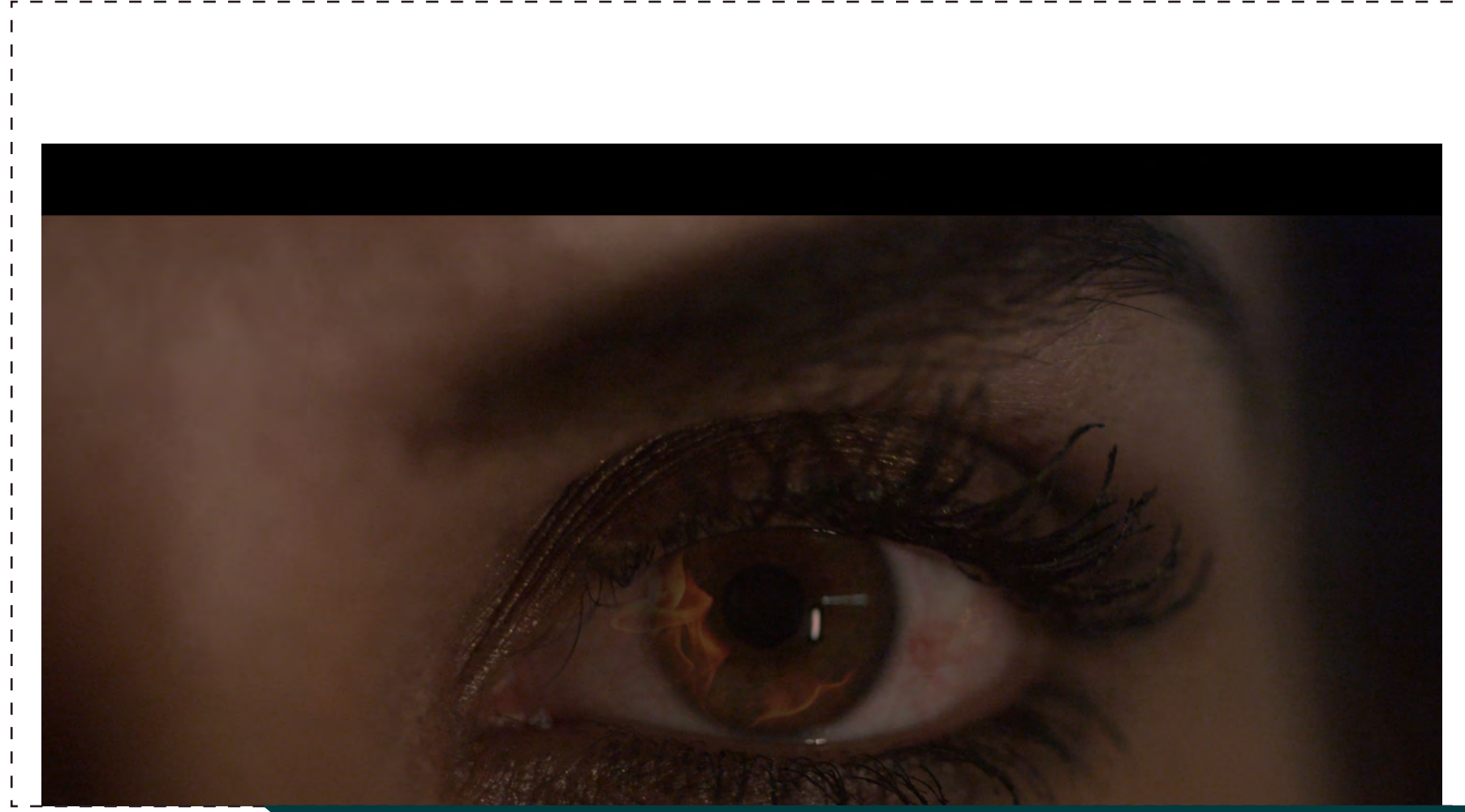
CAPA 3 - Emplazamiento 3 de fuego: Recomposición de simulación de fuego y captura

Fuego 3



CAPA 4 - Emplazamiento 3 de fuego: Ortoscopia de simulación de fuego

Fuego 3



CAPA 5 - Emplazamiento 3 de fuego: Distorsión de lente y ajuste de brillo

Fuego 3



CAPA 6 - Emplazamiento 3 de fuego: Corrección de foco

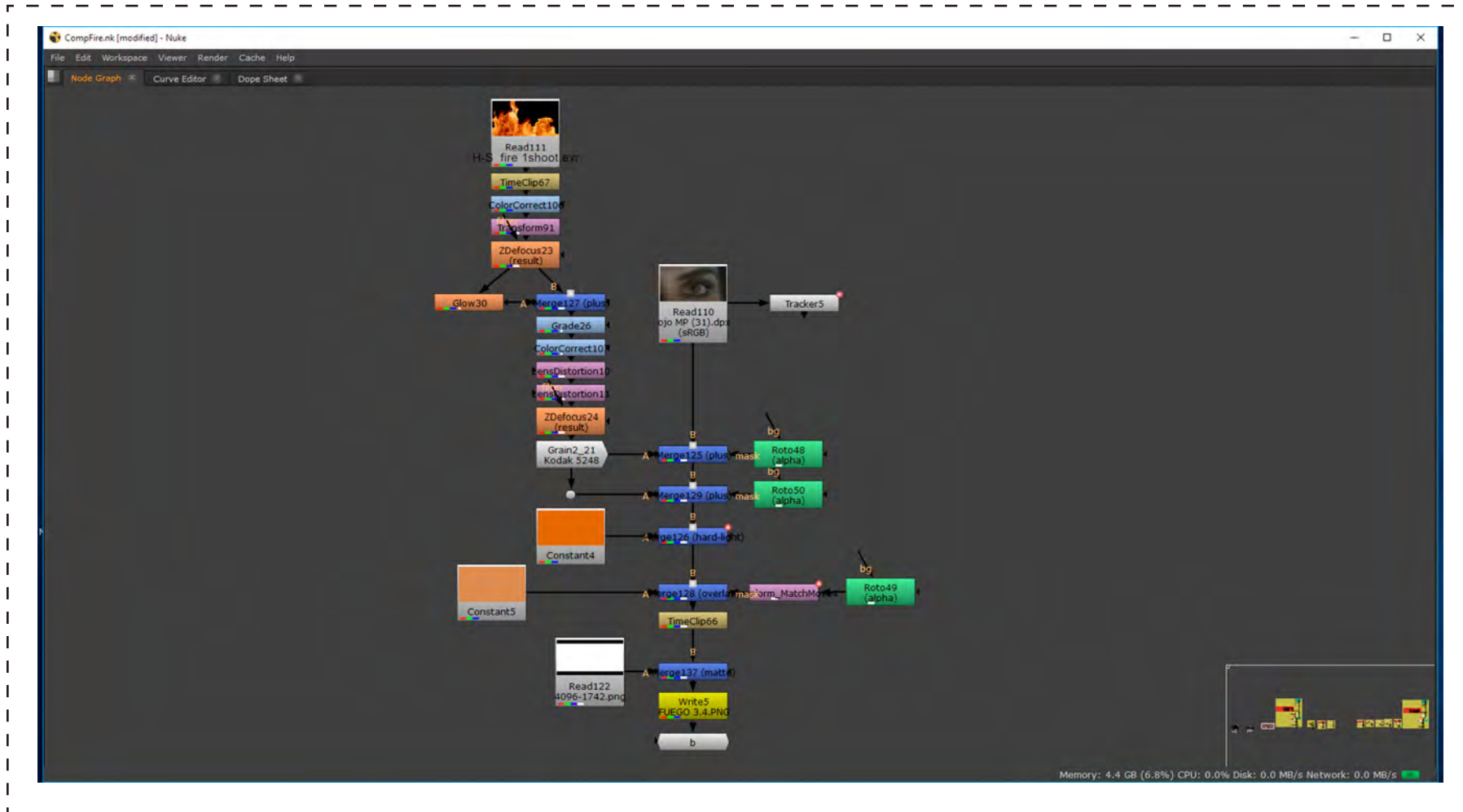
Fuego 3



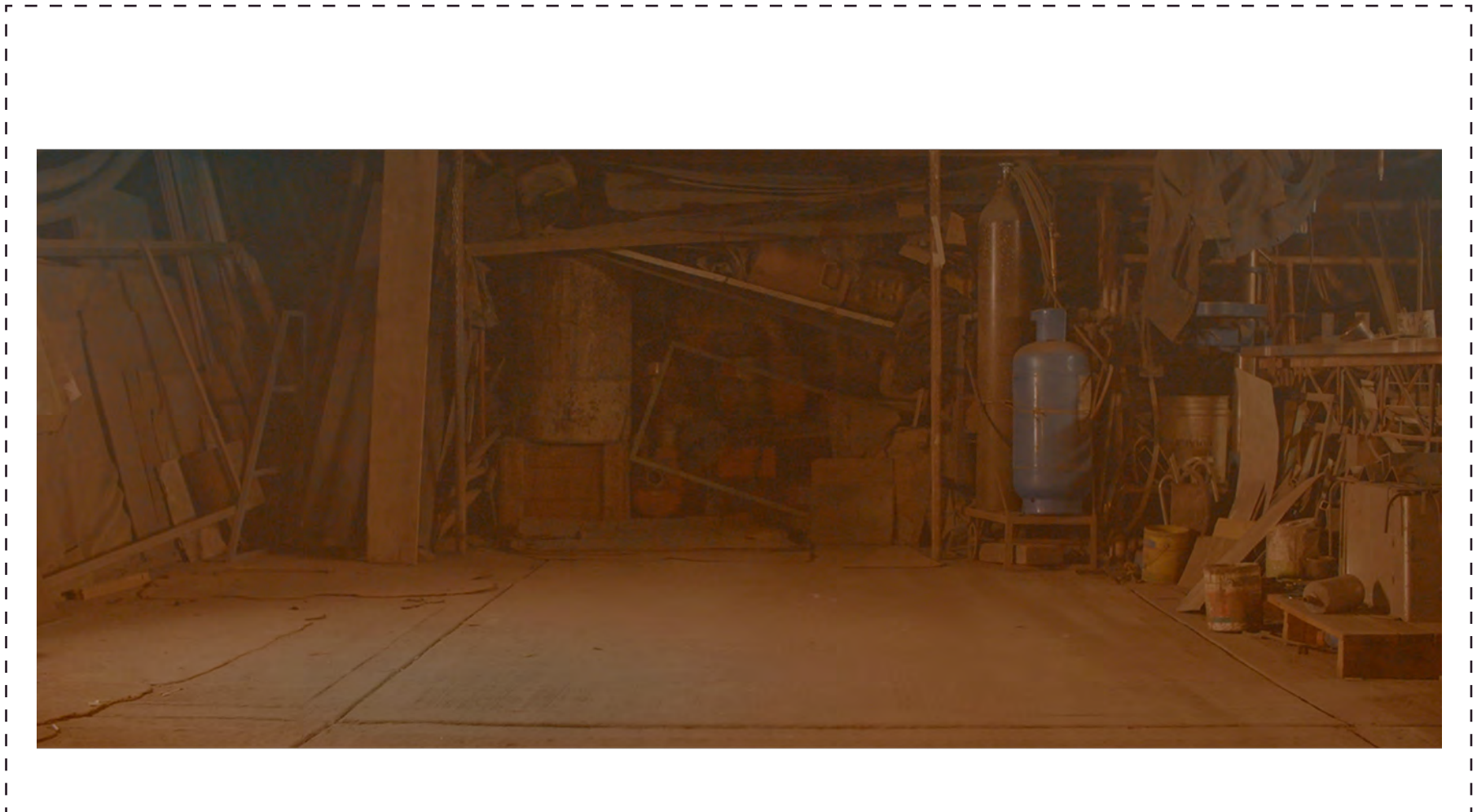
CAPA 7 - Emplazamiento 3 de fuego: Corrección de tono y modo de mezcla en reflejo

Fuego 3 - Nodos

Fuego 4



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 3 de fuego



CAPA 1 - Emplazamiento 4 de fuego: Captura A pre-colorizada de cámara

Fuego 4



CAPA 2 - Emplazamiento 4 de fuego: Modelo animado de figura femenina

Fuego 4



CAPA 3 - Emplazamiento 4 de fuego: Captura B pre-colorizada de cámara

Fuego 4



CAPA 4 - Emplazamiento 4 de fuego: Vista alfa de rotoscopia

Fuego 4



CAPA 5 - Emplazamiento 4 de fuego: Pre-composición captura A y B

Fuego 4



CAPA 6 - Emplazamiento 4 de fuego: Ajuste de color

Fuego 4



CAPA 7 - Emplazamiento 4 de fuego: Modelos 3D animados

Fuego 4



CAPA 8 - Emplazamiento 4 de fuego: Modelos 3D con pre-visualización de textura

Fuego 4



CAPA 9 - Emplazamiento 4 de fuego: Pre-composición de render y captura

Fuego 4



CAPA 10 - Emplazamiento 4 de fuego: Pre-composición de simulaciones de fuego

Fuego 4



CAPA 11 - Emplazamiento 4 de fuego: Proyección de sombras principales

Fuego 4



CAPA 12 - Emplazamiento 4 de fuego: Especularidad y reflexión del suelo

Fuego 4



CAPA 13 - Emplazamiento 4 de fuego: Simulación de Humo en capa posterior

Fuego 4



CAPA 14 - Emplazamiento 4 de fuego: Simulación de Humo en capa en capa anterior

Fuego 4



CAPA 15 - Emplazamiento 4 de fuego: Simulación de niebla

Fuego 4



CAPA 16 - Emplazamiento 4 de fuego: Colorización primaria

Fuego 4



CAPA 17 - Emplazamiento 4 de fuego: Velado y simulación de partículas

Fuego 4



CAPA 18 - Emplazamiento 4 de fuego: Distorsión de lente y desenfoco por movimiento

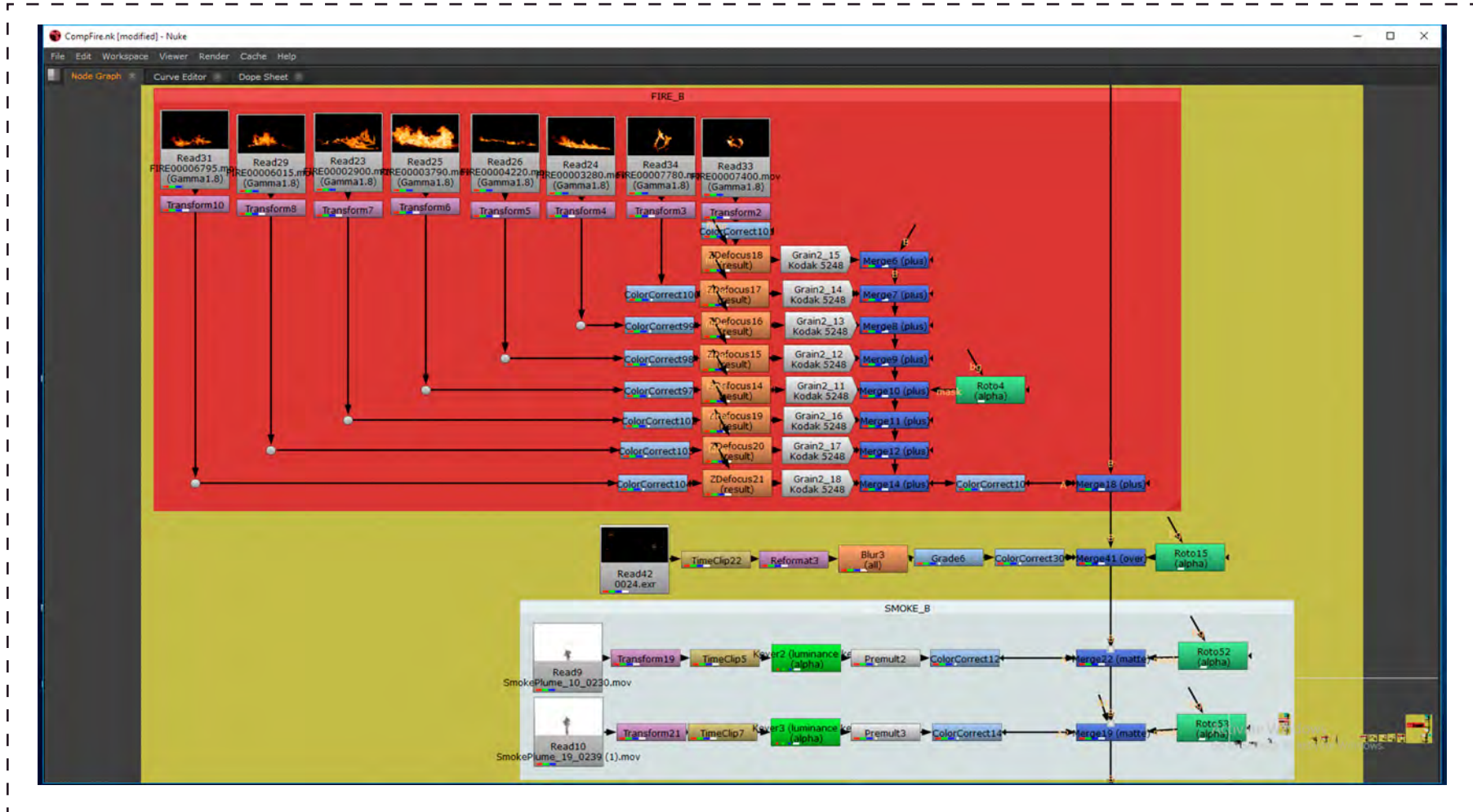
Fuego 4 - Nodos



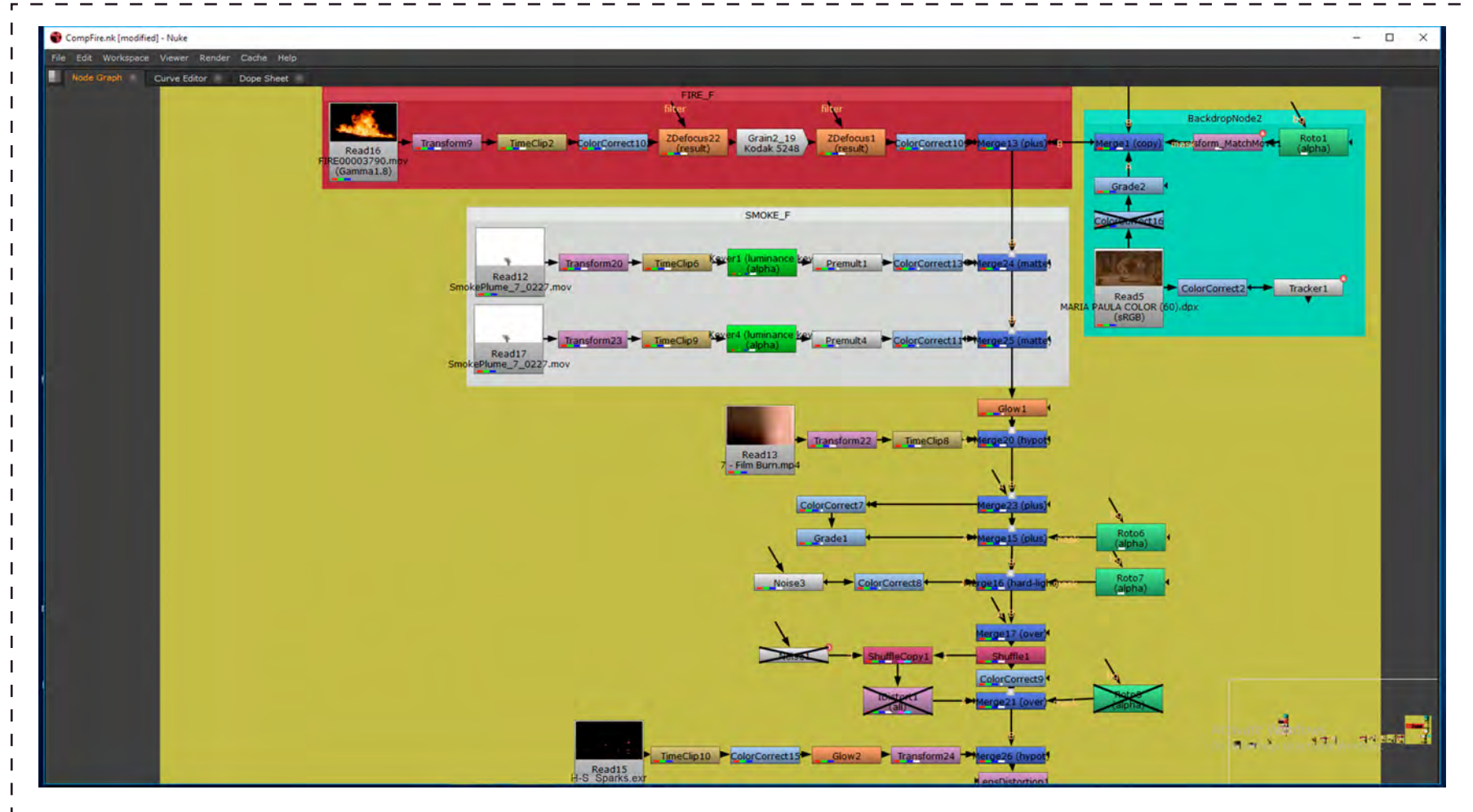
Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 4 de fuego

Fuego 4 - Nodos

Fuego 4 - Nodos



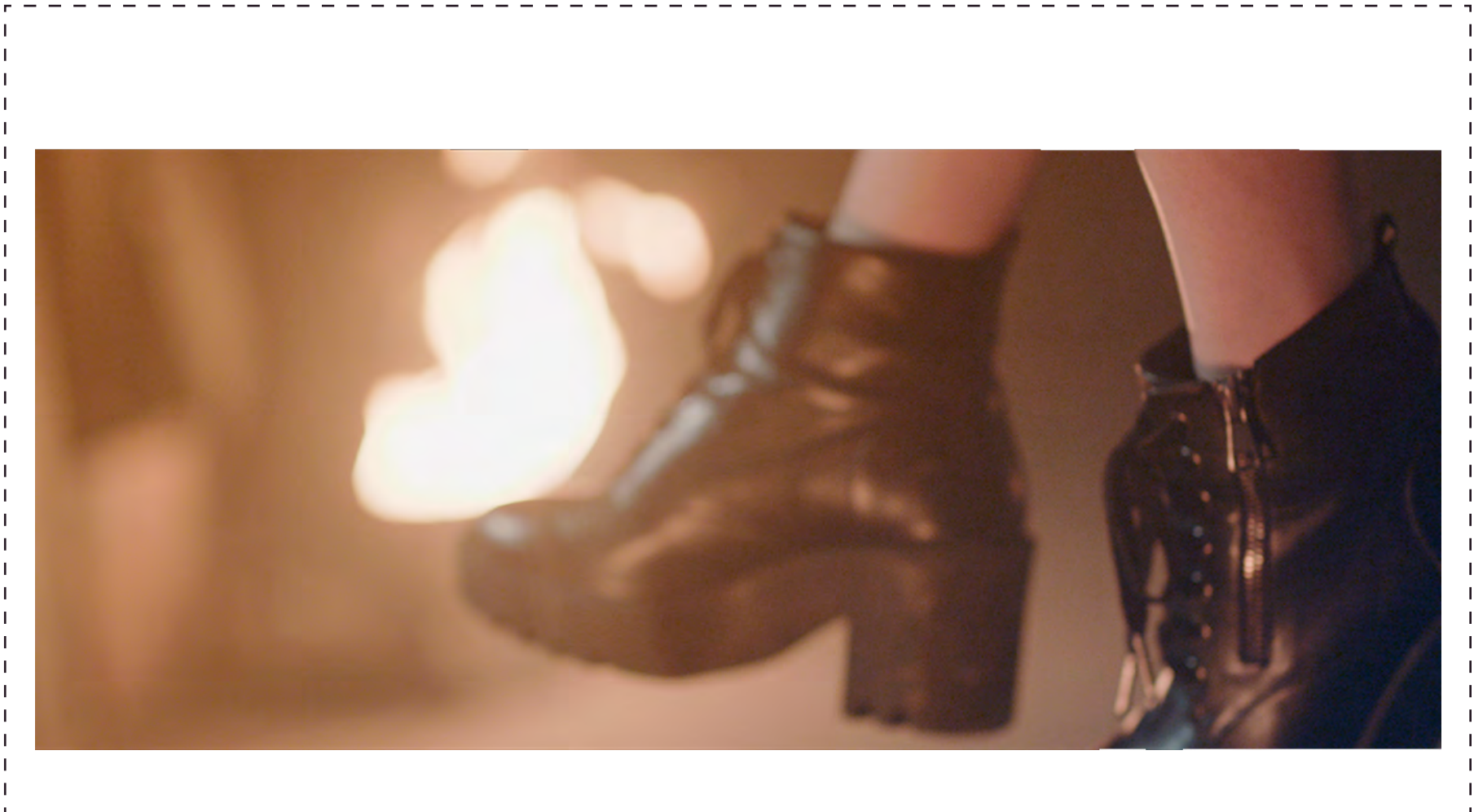
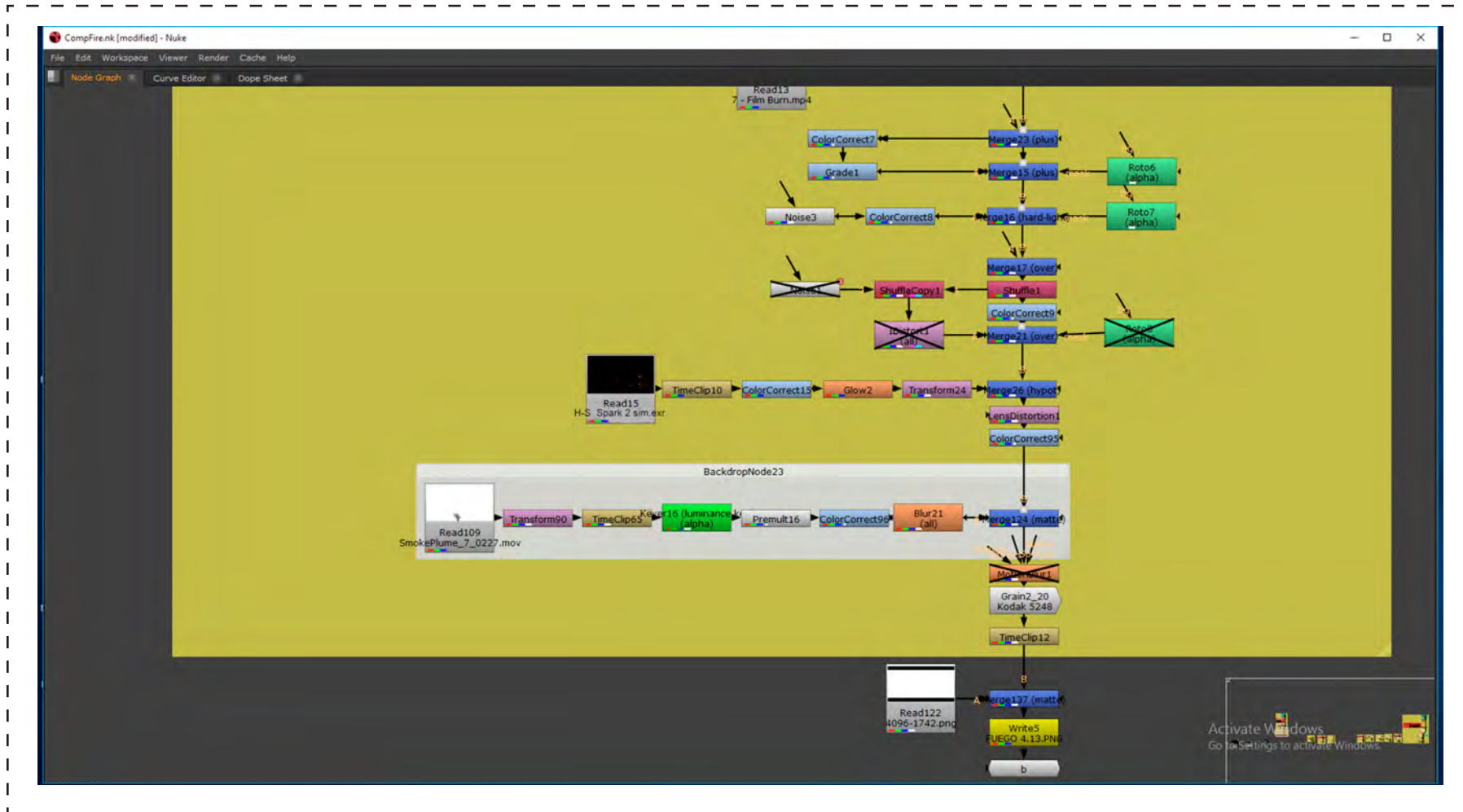
Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 4 de fuego



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 4 de fuego

Fuego 4 - Nodos

Fuego 5



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 4 de fuego

CAPA 1 - Emplazamiento 5 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 5



CAPA 2 - Emplazamiento 5 de fuego: Velado de fuego

Fuego 5



CAPA 3 - Emplazamiento 5 de fuego: Simulación de partículas

Fuego 5



CAPA 4 - Emplazamiento 5 de fuego: Simulación de humo y artefactos

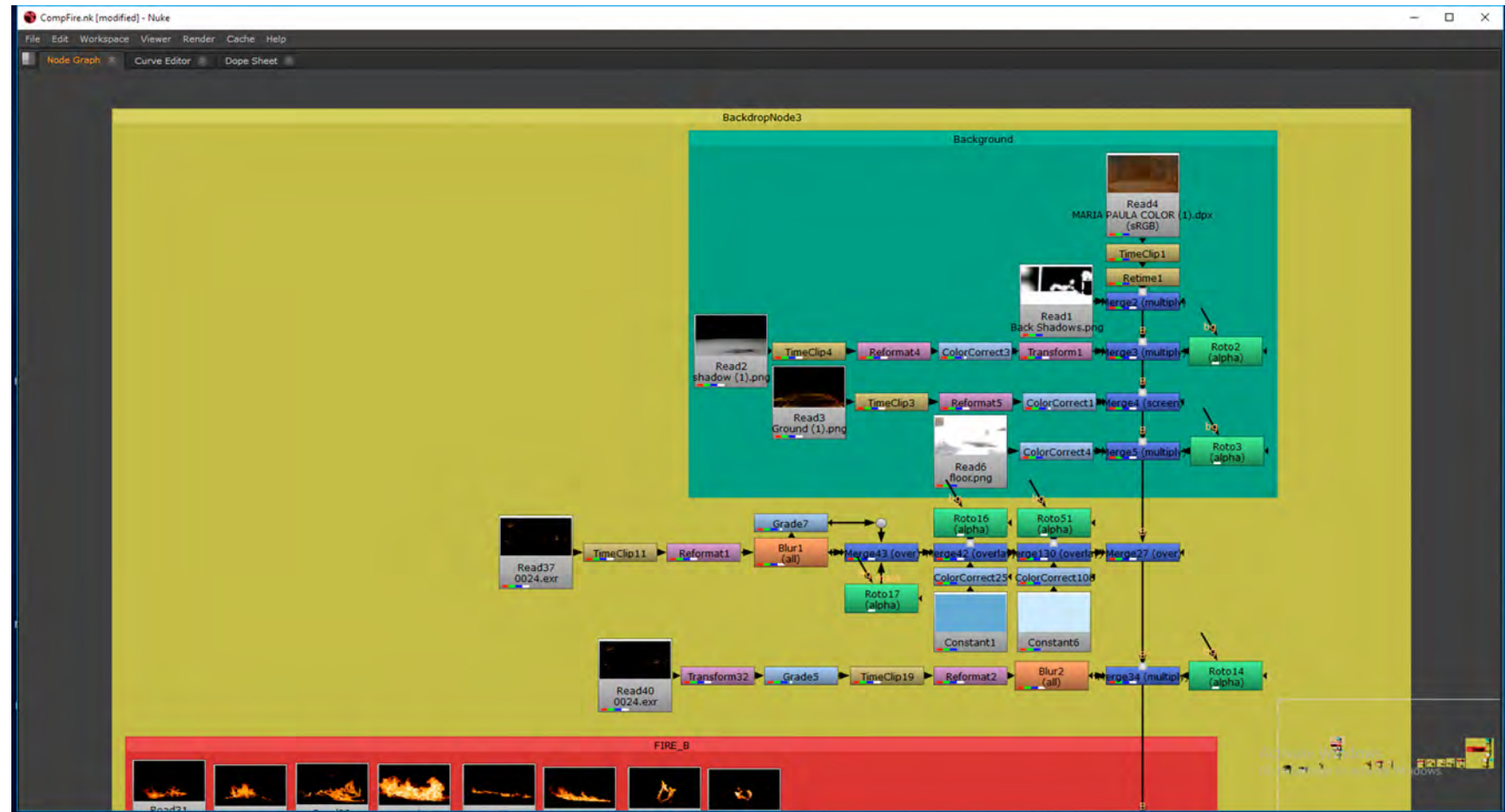
Fuego 5



CAPA 6 - Emplazamiento 5 de fuego: Corrección de color y distorsión de lente

Fuego 5 - Nodos

Fuego 6



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 5 de fuego



CAPA 1 - Emplazamiento 6 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 6



CAPA 2 - Emplazamiento 6 de fuego: Pre-composición de simulación de fuego

Fuego 6



CAPA 3 - Emplazamiento 6 de fuego: Simulación de partículas

Fuego 6



CAPA 4 - Emplazamiento 6 de fuego: Velado de fuego

Fuego 6



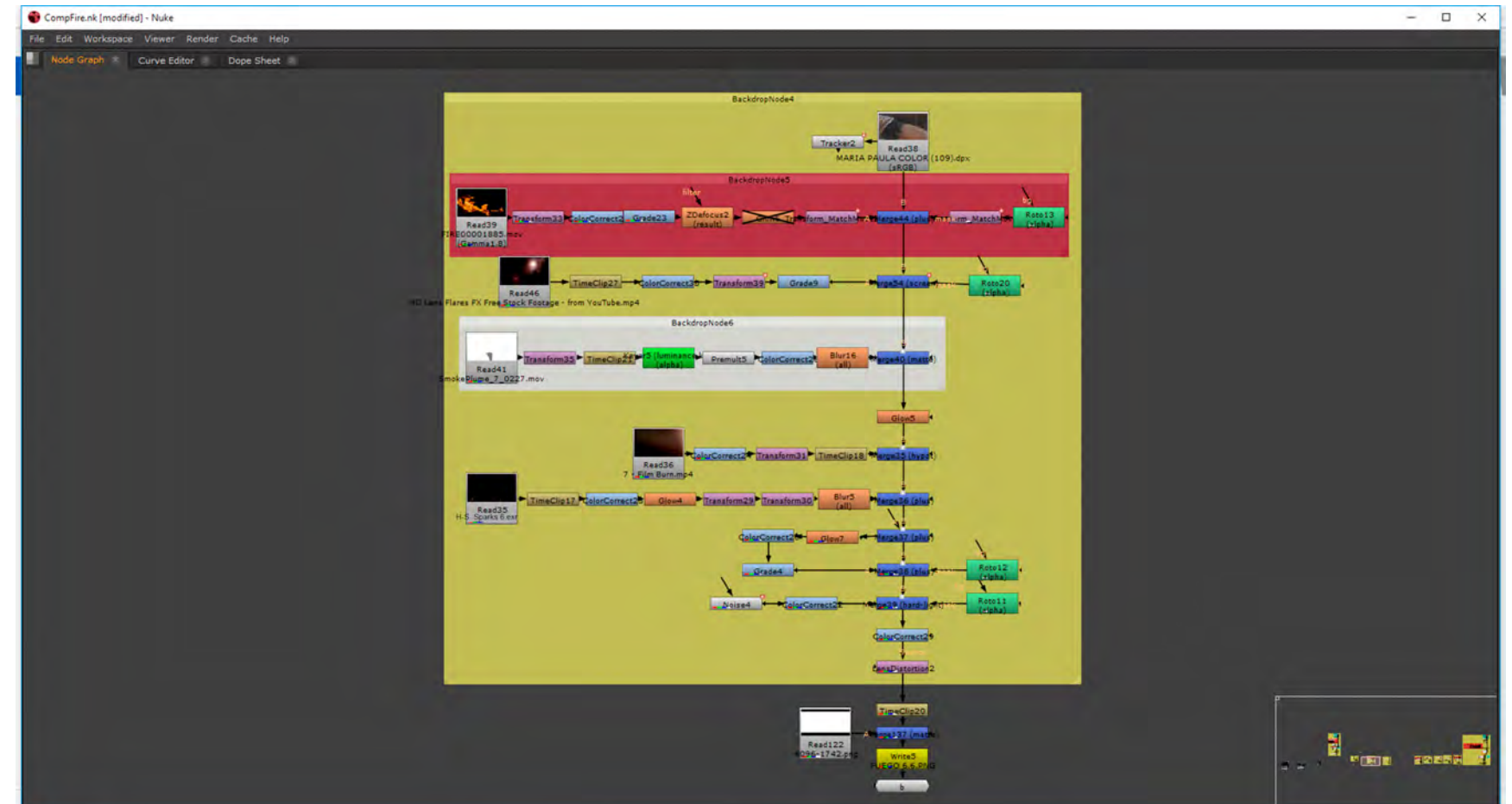
CAPA 5 - Emplazamiento 6 de fuego: Flare óptico y simulación de humo

Fuego 6



CAPA 6 - Emplazamiento 6 de fuego: Corrección de color y distorsión de lente

Fuego 6 - Nodos



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 6 de fuego

Fuego 7



CAPA 1 - Emplazamiento 7 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 7



CAPA 2 - Emplazamiento 7 de fuego: Pre-composición de simulación de humo

Fuego 7



CAPA 3 - Emplazamiento 7 de fuego: Pre-composición de simulación de partículas

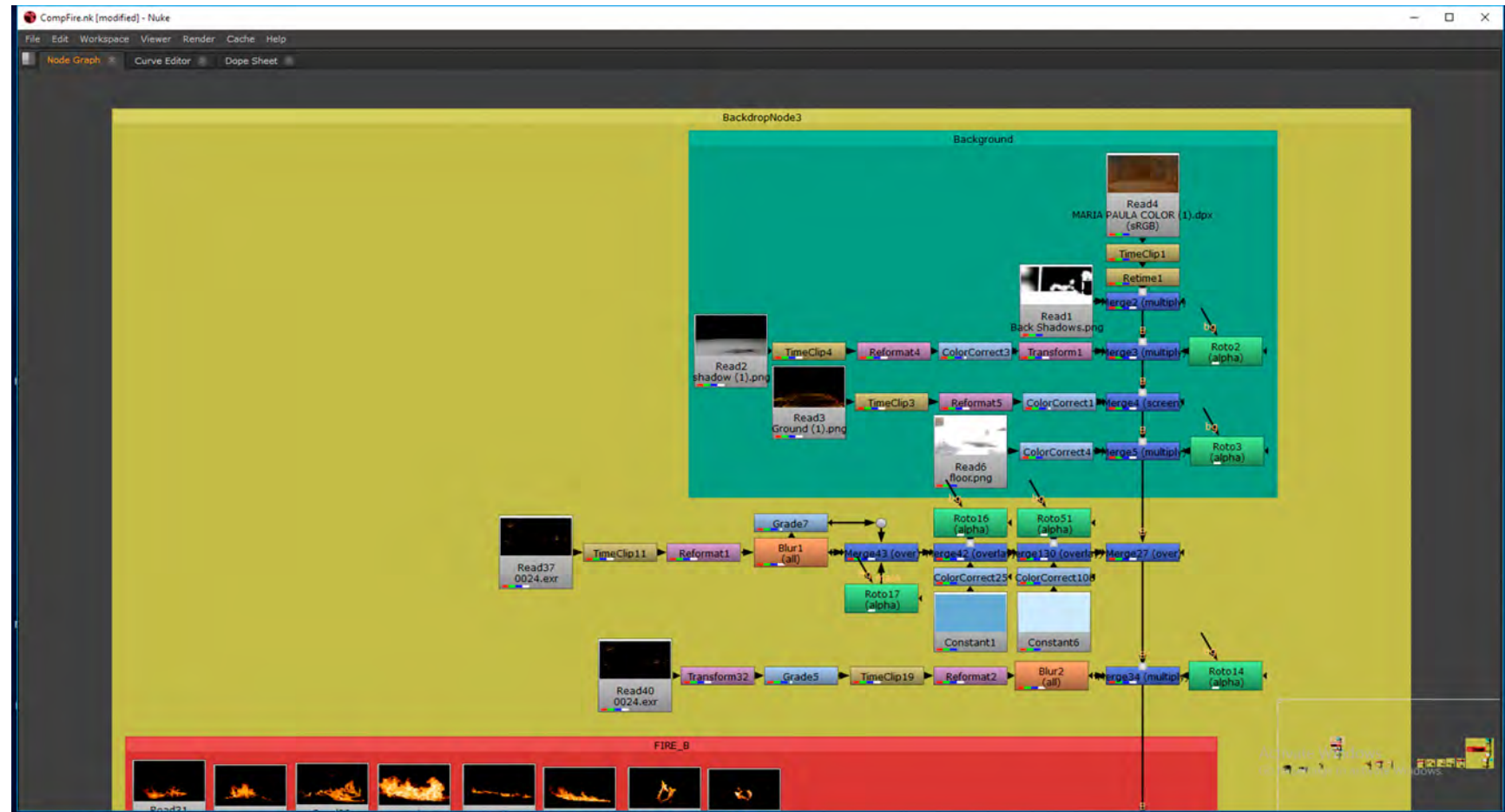
Fuego 7



CAPA 4 - Emplazamiento 7 de fuego: Ajuste de color y luz

Fuego 7 - Nodos

Fuego 8



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 7 de fuego



CAPA 2 - Emplazamiento 7 de fuego: Pre-composición de simulación de humo

Fuego 8



CAPA 3 - Emplazamiento 7 de fuego: Pre-composición de simulación de partículas

Fuego 8



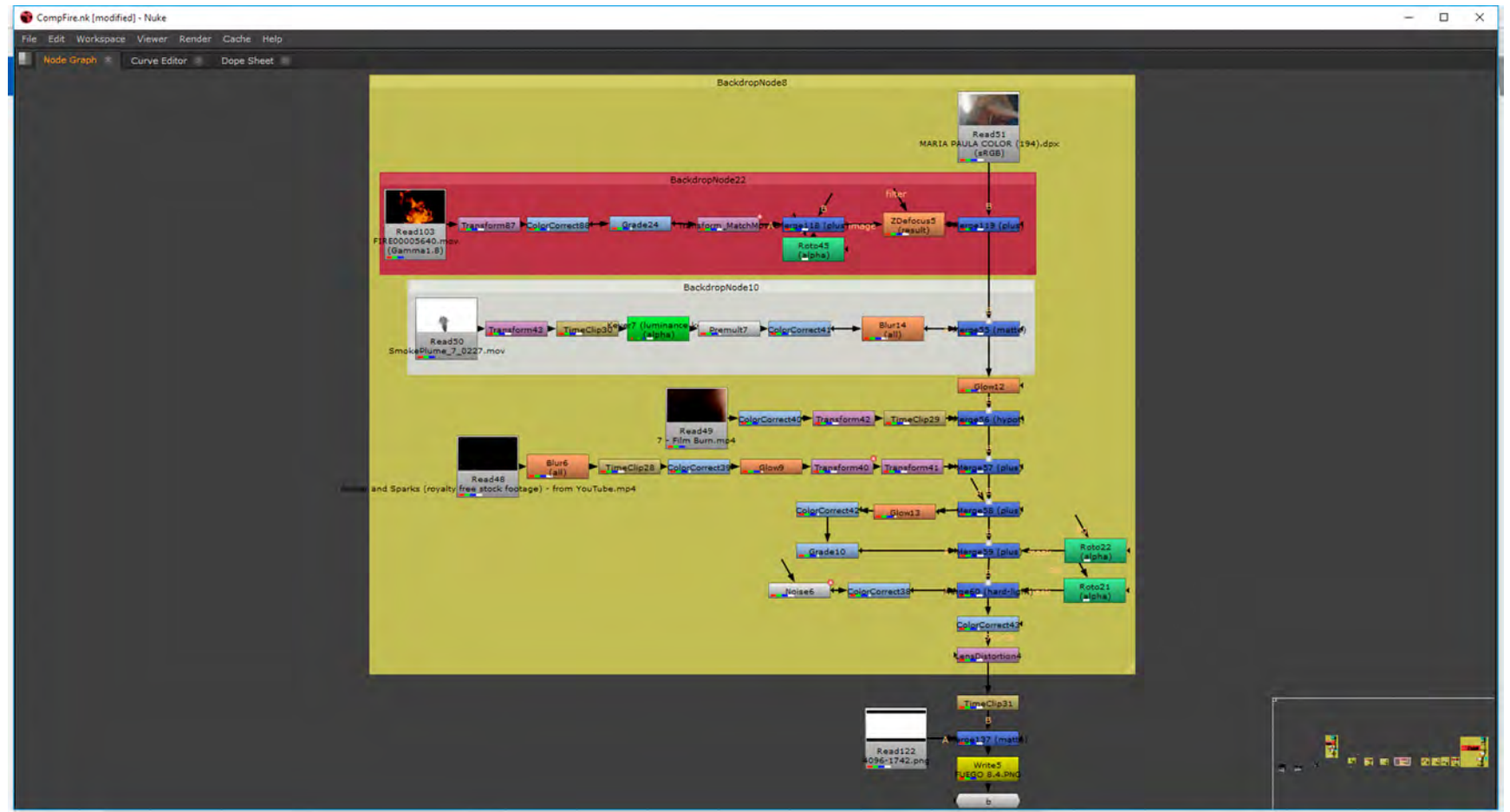
CAPA 2 - Emplazamiento 7 de fuego: Pre-composición de simulación de humo

Fuego 8



CAPA 3 - Emplazamiento 7 de fuego: Pre-composición de simulación de partículas

Fuego 8 - Nodos



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 6 de fuego

Fuego 9



CAPA 1 - Emplazamiento 9 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 9



CAPA 2 - Emplazamiento 9 de fuego: Pre-composición de simulación de humo

Fuego 9



CAPA 3 - Emplazamiento 9 de fuego: Pre-composición de simulación de partículas

Fuego 9



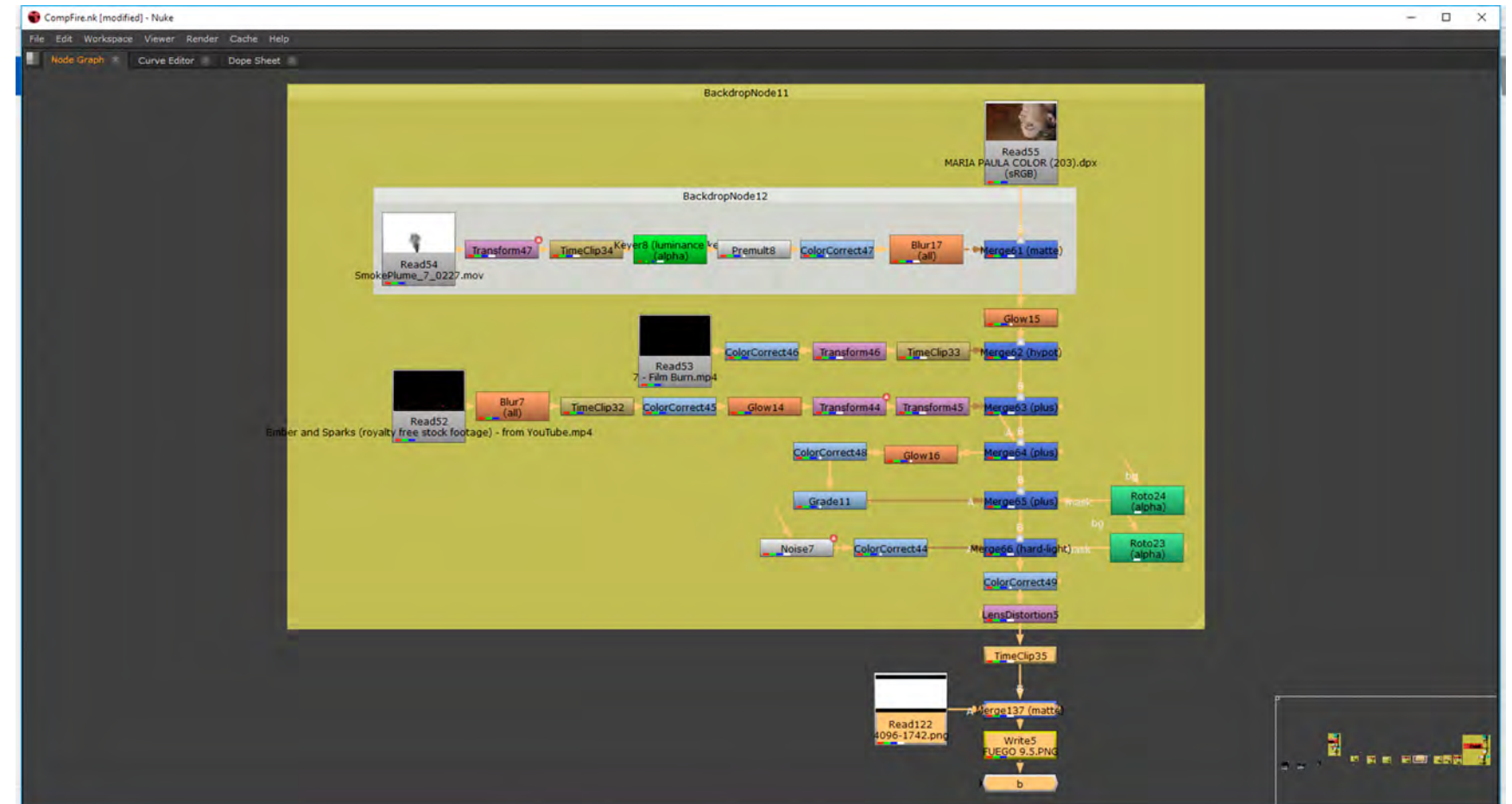
CAPA 4 - Emplazamiento 9 de fuego: Velado de fuego

Fuego 9



CAPA 5 - Emplazamiento 9 de fuego: Ajuste de color y luz

Fuego 9 - Nodos



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 9 de fuego

Fuego 10



CAPA 1 - Emplazamiento 10 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 10



CAPA 2 - Emplazamiento 10 de fuego: Pre-composición de simulación de humo

Fuego 10



CAPA 3 - Emplazamiento 10 de fuego: Pre-composición de simulación de partículas

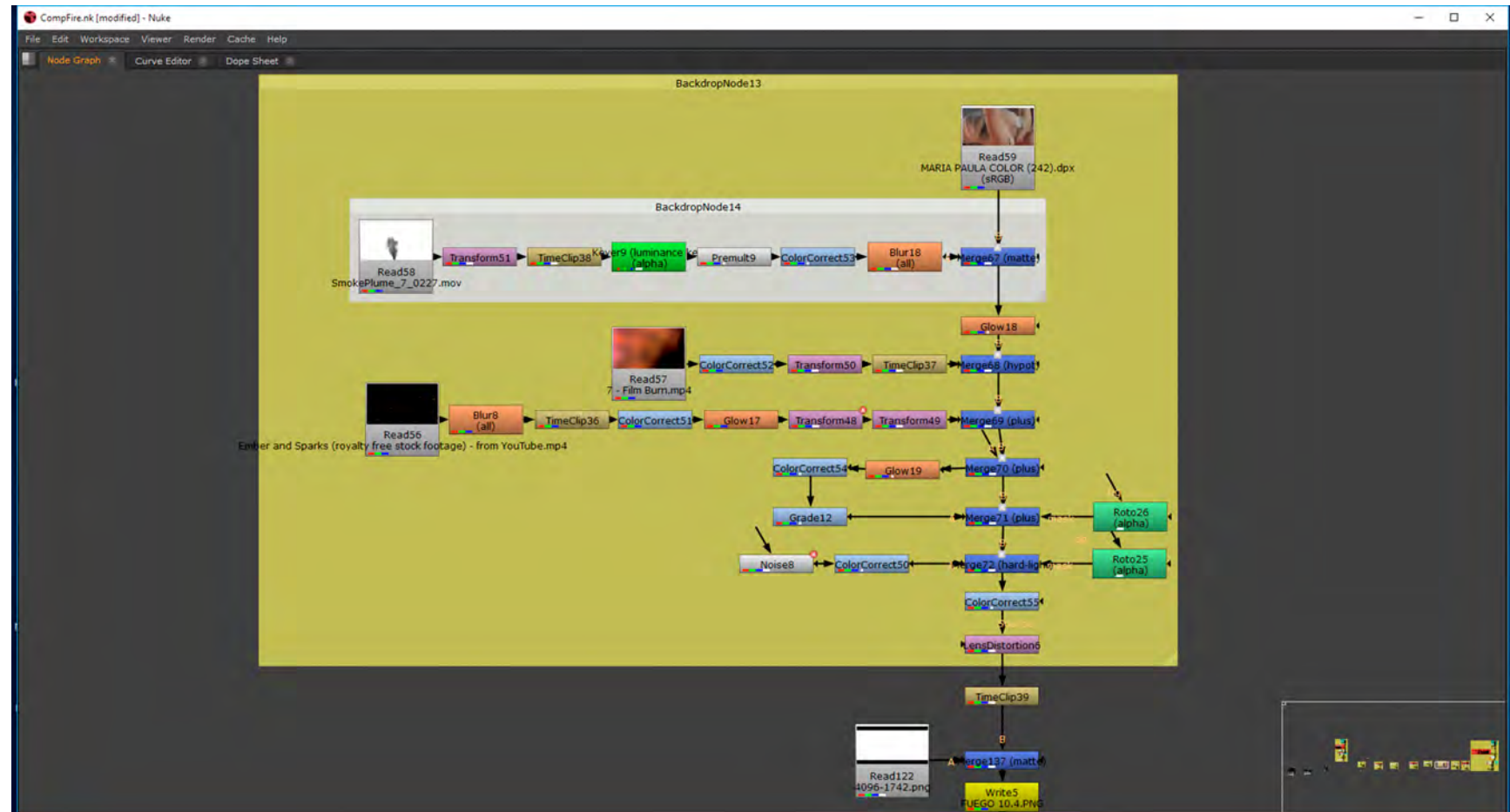
Fuego 10



CAPA 4 - Emplazamiento 10 de fuego: Ajuste de color y luz

Fuego 10 - Nodos

Fuego 11



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 10 de fuego



CAPA 1 - Emplazamiento 11 de fuego: Captura pre-colorizada de cámara

Fuego 11



CAPA 2 - Emplazamiento 11 de fuego: Pre-composición de simulación de humo

Fuego 11



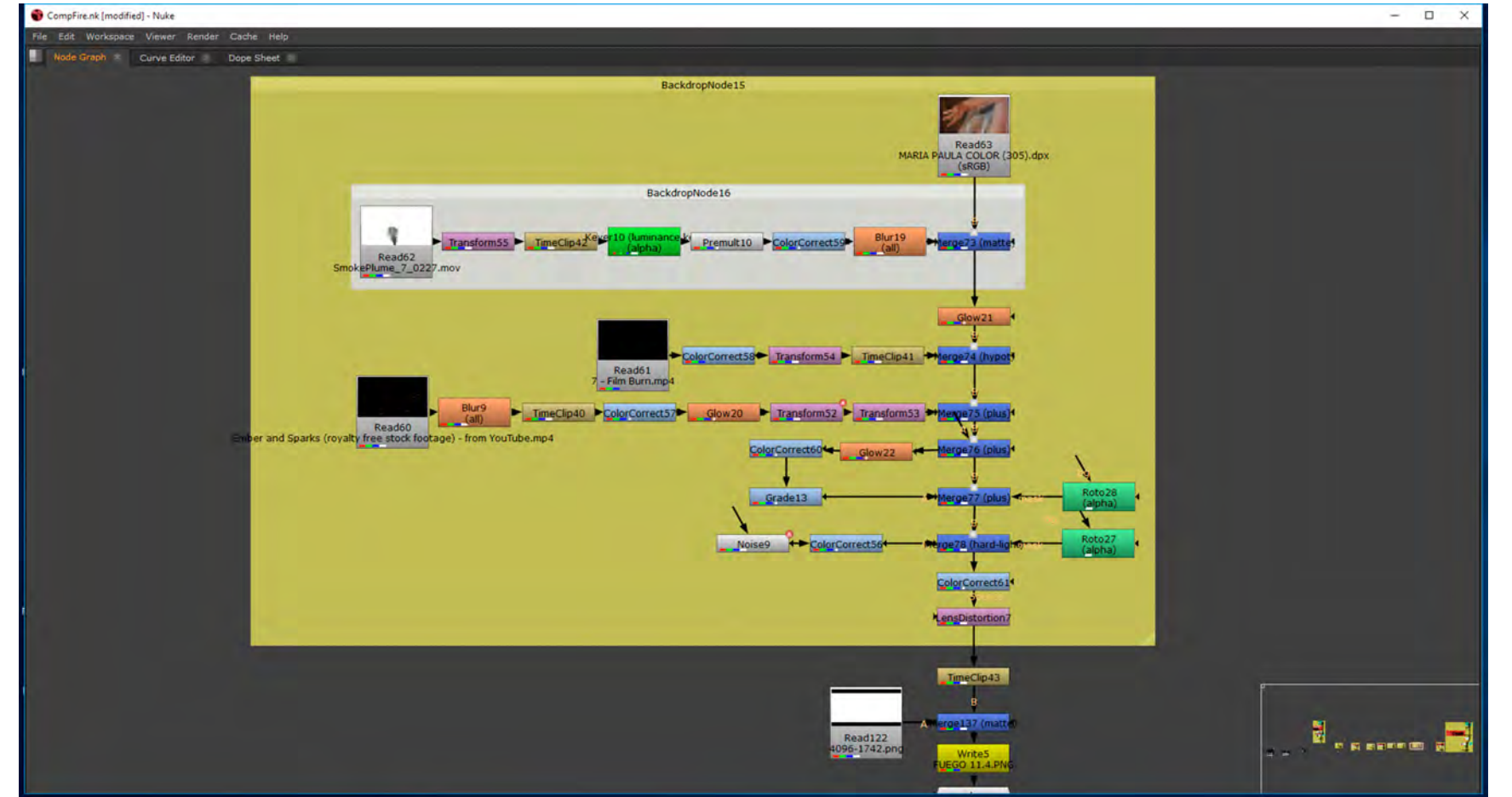
CAPA 3 - Emplazamiento 11 de fuego: Pre-composición de simulación de partículas

Fuego 11

Fuego 11 - Nodos



CAPA 4 - Emplazamiento 11 de fuego: Ajuste de color y luz



Nodos de composición en Nuke para emplazamiento 11 de fuego

{...Lies and danger
His fucking instinct always
attacks...}

PROMOCIÓN

9.1.

PLATAFORMAS DE EXHIBICIÓN

Redes sociales

Teniendo en cuenta la importancia de impulsar la distribución del videoclip de una manera directa, se invertirán COP \$44.000 del presupuesto en anuncios publicitarios en Facebook con el fin de llegar a un público segmentado que comprende 14 y 35 años, con preferencias musicales ligadas al Metal, Metalcore, Nu Metal y variados subgéneros del rock. De igual manera está ubicado en Latinoamérica (México, Brasil, Argentina, Colombia, Ecuador, Perú, Paraguay y Venezuela) y tienen cabida ambos géneros. Este segmento representa un nicho ávido de nuevas propuestas y sonidos.

De igual forma, se harán gestiones para recibir menciones y revisiones de medios especializados y de enfoque juvenil (Cartel Urbano o Rugidos Disidentes). Lo anterior con el objetivo de lograr notoriedad en la distribución del producto audiovisual y complementar con publicidad de terceros la pauta inicialmente propuesta.

Lanzamiento

Al mismo tiempo se llevará a cabo el lanzamiento del videoclip, junto a una presentación en vivo en Ozzy Bar, ubicado en la avenida Boyacá No. 64F - 15 en Bogotá. Esto gracias a la colaboración de los administradores del lugar y la gestión de Alejandro Robles en la separación de la fecha y su respectiva publicidad (Coordinada a través de Facebook e invitaciones personales a amigos y allegados).



Fig. 146: Prueba de proyección en tarima



Fig. 147: Presentación

Este momento se escoge porque desde el inicio se pensó en que el espectáculo estaría enfocado en tres grupos de público: 1. Integrantes de otras bandas de la escena que esperan este lanzamiento, 2. Actuales aficionados y familiares y 3. La presentación de la banda No Raza para ese mismo día. Con ello, los organizadores podrán dar permiso para llevar esto a cabo ya que ese día estarán en funcionamiento y se aprovechará la presentación programada para invitar directamente a los seguidores de No Raza al siguiente evento.

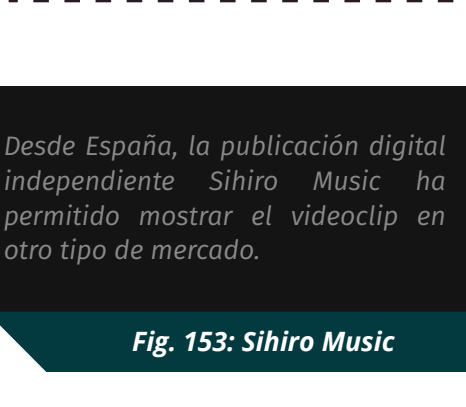
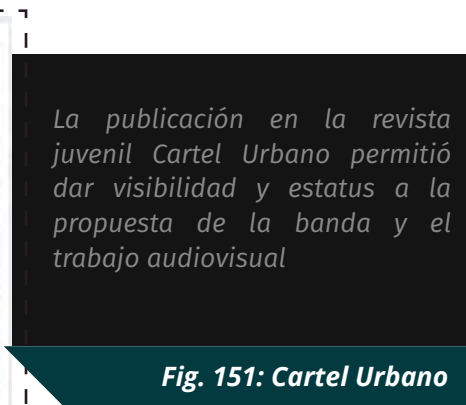
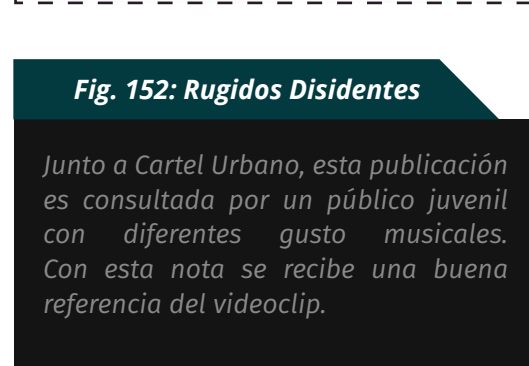
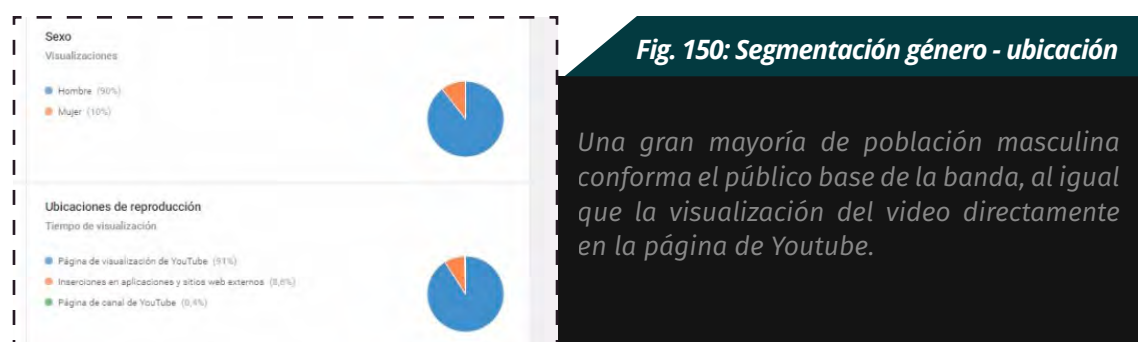
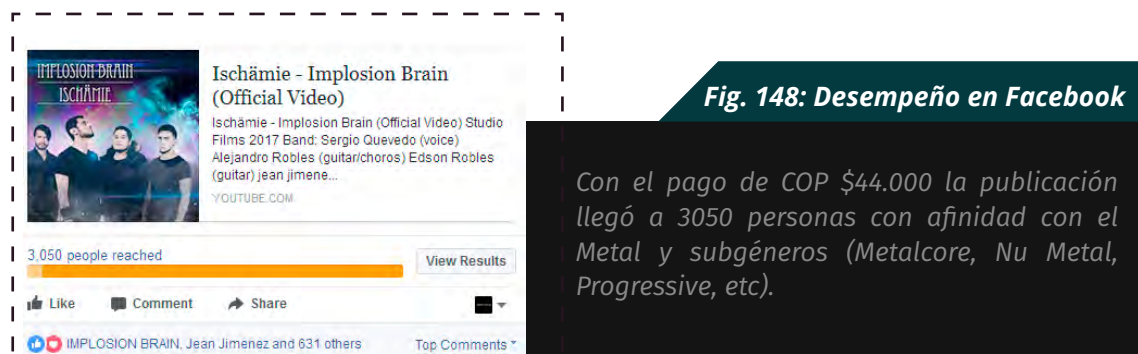
Resultados

Distribución en redes sociales

El video fue subido en el canal de la banda en YouTube desde el 26 de junio de 2017. En este proceso, a la fecha, se ha obtenido 4.213 vistas, 171 me gusta en Youtube, 633 reacciones positivas en Facebook (56.8% mujeres entre 13 y 17 años y 43.2% hombres del mismo rango de edad). De igual manera se ha recibido una retroalimentación bastante alentadora con mensajes de felicitaciones para la banda y la realización de la pieza audiovisual.

Lanzamiento

El evento tuvo una asistencia de 200 personas entre fanáticos, colegas músicos de la banda, asistentes del concierto anterior de No Raza y amigos cercanos de la agrupación. Con el aforo completo y una presentación llena de energía, el videoclip fue bien recibido entre el público.



Adicionalmente a las actividades antes propuestas, se elaborará un detrás de cámaras en función a los dos días de grabación, con el objetivo de documentar el proceso de producción de este videoclip y, a la vez, generar material promocional para las redes sociales de la banda. Este recurso es normalmente utilizado para acercar al público al proyecto y hacerlo participe de un producto que requiere mucho trabajo y esfuerzo para llevarlo al resultado final.



Fig. 154: Cámara making of

En líneas generales se harán capturas en varios aspectos: Preparación de sets, banda en el desarrollo de su actividad, grabación de escenas con strober, grabación de planos individuales de cada músico, entrevistas individuales de los artistas, práctica de levantamiento con arnés de la modelo, escenas de destrucción y preparación del fuego para escena final.

Con este material, el cual tendrá el estilo de cámara vacilante, se pretende hacer un recorrido por los dos días de grabación, incluyendo una breve entrevista de los integrantes de la banda. De la misma forma, se añadirán algunos planos de composición y color en la etapa de postproducción para dar una idea al público de los procesos para llegar a un determinado resultado.

Las preguntas a los integrantes serán las siguientes: 1. Julián: ¿De qué se trata Ischämie y qué representa para la banda? 2. Sergio: ¿Por qué eligieron está canción para

grabar el videoclip? 3. Edson: ¿Hace cuánto se conformó la banda y cuál es su plus? 4. Alejandro: ¿De dónde nace Implosion Brain?

En materia de equipos el making of contará con una cámara BlackMagic montada sobre un Mattebox, con una óptica 50mm y 85mm. En su parte superior se adjuntará una antorcha Sony para tener una luz de respaldo y, además, contará con una batería IKAN para mayor autonomía de grabación. La cámara viene con 2 discos SSD de 250GB y se hará respaldo de la información en las unidades ya dispuestas para el videoclip.

Ya que será un producto dirigido a las redes sociales el formato de grabación será en 4K códec Apple ProRes 422 para tener un balance entre calidad y tamaño de los archivos. De igual forma, el formato del producto final será un .MOV 4K H.264 ó un .MP4 4K H.264.

Equipo audiovisual



Blackmagic 4K (EF Mount)

Resolución: 3840 x 2160
Formato: Apple ProRes 422
ISO: 200 - 400
Temperatura de color: 3200K

Canon EF 24-70mm f/2.8L

Montura: Canon EF
Compatibilidad: Film 35mm (Full-Frame)
Apertura: mínima f/2.8; máxima f/22
Distancia mínima de enfoque de 38cm



Montura: Canon EF
Compatibilidad: Film 35mm (Full-Frame)
Apertura: mínima f/1.8; máxima f/22
Distancia mínima de enfoque de 35.56cm

Canon EF 50mm f/1.8 STM

Equipo audiovisual

Equipo audiovisual



Ikan IB-LD95S 14.8V 95Wh

Montura: V-Mount
 Voltaje de salida: 14.8 VDC
 Capacidad: 95 Wh
 Química: Ion de litio



Manfrotto Shoulder

Tipo: Mattebox flexible SYMPLIA
 Peso: 3.5 Kg



Balance de color: 5500K
 Alimentación: 7.2V
 Consumo: 16W
 Peso aprox. 420 g

Antorcha SONY HVL LBP



SSD 250 GB X 2 unidades

Capacidad: 250 GB
 Velocidad transferencia: Apple ProRes 422

Estación DD Thermaltake

Conexión: USB 3.0
 Ranuras: 2 unidades



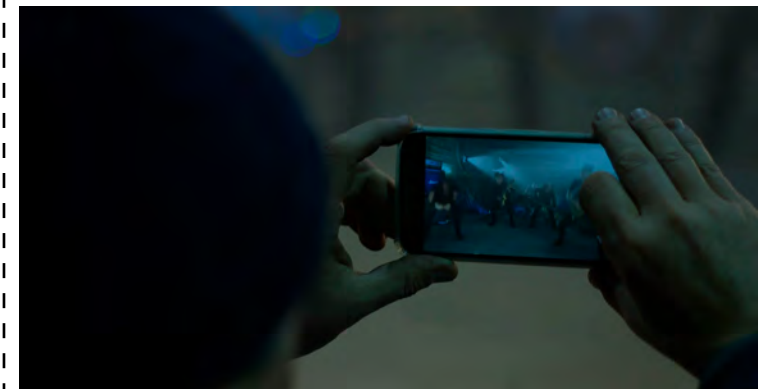
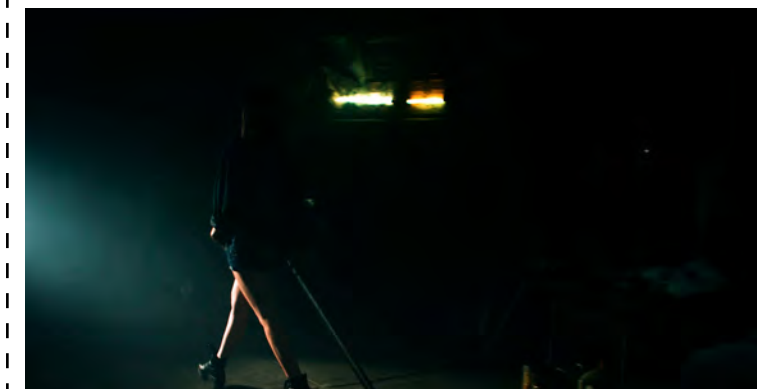
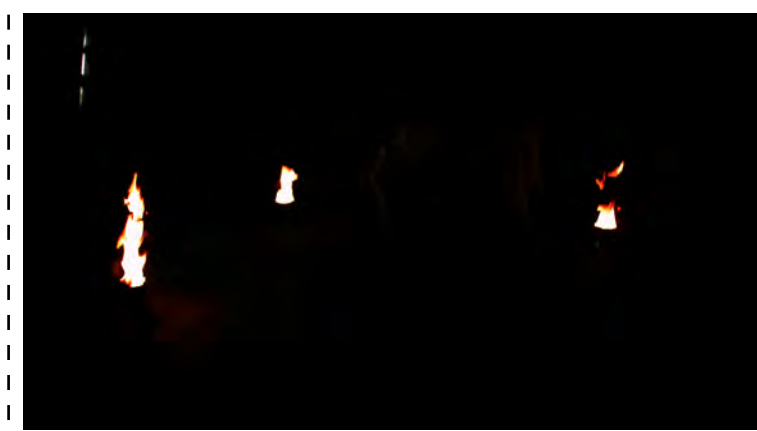
Ancho de banda: 42 MHz
 Micrófono: ME 2
 Conector: TRS y XLR

Sennheiser EW G3

Resultados



Resultados



{...Feel that your walk away slowly, SLOWLY"...}

BIBLIOGRAFÍA

10.1.

BIBLIOGRAFÍA

4 Cuartos Música (2017). Información de contacto. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/4CuartosMusica/about/?ref=page_internal

Aguilar J. (2012). El estilo metalero: Ritualismo, sentimiento de pertenencia y apropiación social de los lugares de ocio. Recuperado de: http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/14903/48088_Aguilar%20Leoz%2C%20Judith.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anomaly Fest (2017). Información de contacto [Facebook]. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/anomalyfest/about/?ref=page_internal

Anomaly Foundation (2017). Muro de noticias [Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/anomalyfoundation/>

Arango-Davila, C., Escobar-Betancourt, M., Cardona-Gómez, G. P., & Pimienta-Jiménez, H. (2004). Fisiopatología de la isquemia cerebral focal: aspectos básicos y proyección a la clínica. *Rev Neurol*, 39(2), 156-165.

Baddeley, G. (2007). *Cultura gótica; Una guía para la cultura oscura*. Robinbook ediciones

Cámara de Comercio de Bogotá (2017). Información sobre consumo de música en vivo en Colombia (2010-2012-2014). Recuperado de: <http://www.ccb.org.co/Clusters/Cluster-de-Musica/Sobre-el-Cluster/Economia-de-la-musica-en-Bogota/Consumo-musica-en-vivo>

Canal Trece Colombia (2017). Festival Rock al Parque – Cronografía T1 Cap 011 [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/KEoGpIP_V-Y

Cartel Urbano (2017). Tattoo Music Fest Bogotá 2017. Recuperado de <http://cartelurbano.com/eventos/agenda/tattoo-music-fest-bogota-2017>

Castellano Ricaurte, J. (2014). ¿Por qué Bogotá es tan Metalera? El Espectador. Recuperado de <http://www.elespectador.com/entretenimiento/arteygente/gente/bogota-tan-metalera-articulo-510976>

DANE - Departamento Administrativo Nacional de Estadística (2016). Encuesta de consumo cultural -ECC-. Recuperado de: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/consumo-cultural>

De Moller, A. (2017). El "Titán" y el Heavy Metal en la Medellín de Pablo Escobar. Noisy. Recuperado de https://noisy.vice.com/es_co/article/a3zw9b/el-titan-y-el-heavy-metal-en-la-medellin-de-pablo-escobar

Detonation Fest 10 (2017). Información de contacto [Información de contacto y compra de boletería]. Recuperado de <https://www.facebook.com/events/1706900916281680/>

Díez-Tejedor, E., Del Brutto, O., Álvarez-Sabín, J., Muñoz, M., & Abiusi, G. (2001). Clasificación de las enfermedades cerebrovasculares. Sociedad Iberoamericana de Enfermedades Cerebrovasculares. *Rev Neurol*, 33(5), 455-64.

Durán, R. (2017). Rock al Parque: El año dura 365 días, no 3. *Revista Rolling Stone Colombia*. Recuperado de: <http://www.rollingstone.com.co/principales/blog/rock-al-parque-el-ano-dura-365-dias-no-3>

El Tiempo (2017). El Tattoo Music Fest y la cultura alternativa. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/el-tattoo-music-fest-y-la-cultura-alternativa-94872>

Fig. 1. Black Sabbath. (200). Paranoid. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=hkXHsK4AQPs>

Fig. 2. Led Zeppelin. Chicago Stadium April 6, 1977. Forums [Página web]. Recuperado de: <http://forums.ledzeppelin.com/topic/15784-chicago-il-chicago-stadium-april-6-1977/>

Fig. 3. Alice Cooper. Brasil Tour 1974. It's only classic Rock [Blog]. Recuperado de <https://itsonlyclassicrock.files.wordpress.com/2015/07/alice-cooper-brasil-tour-1974.jpg>

Fig. 4. Kiss. [Imagen banda]. Recuperado de <http://1.bp.blogspot.com/-MZyjUYCpQXs/TcTRptf4AI/AAAAAAAAABzc/ourg53oNRfs/s1600/download.jpg>

Fig. 5. Iron Maiden. (2016) I went behind the iron curtain with Iron Maiden. TeamRock [Página web]. Recuperado de <http://teamrock.com/feature/2016-05-31/iron-maiden-powerslave-world-slavery-tour-poland-behind-the-iron-curtain>

Fig. 6. Eddie the head y Snaggletooth. [Imágenes]. Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/91/10/91/911091a03422ac7a6c5d5b7e3391c109.jpg>
<https://i.pinimg.com/originals/1d/5c/7a/1d5c7acc0edcf28aa11106673ccbd3ee.jpg>

Fig. 7. Judas Priest. (2016). Heading out to the highway - 1981. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LKuuHfMx3CQ>

Fig. 8. Ozzy Osbourne. (2014). Bark to the moon - 1983. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=bnNWUUZ7cEA>

Fig. 9. Posion. [Imagen banda]. Recuperado de <https://www.amoeba.com/dynamic-images/blog/Kelly/Poison-party-pretty>

Fig. 10. Warrant. (2010). Cherry Pie - 1990. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=OjyZKfdwlng>

Fig. 10. Warrant. (2010). Cherry Pie - 1990. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=OjyZKfdwlng>

Fig. 11. Van Halen. (2015). Hot for the teacher - 1984. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=6M4_Ommfvv0

Fig. 12. Twisted Sister. (2010). We're Not Gonna Take it - 1984. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=V9AbeALNVkk>

Fig. 13. Anthrax. (2009). MadHouse - 1985. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=uGHsxMqpL0c>

Fig. 14. Megadeth. (2009). Wake up dead - 1986. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=4kSvN1dQjxc>

Fig. 15. Metallica. (2009). One - 1988. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WM8bTdBs-cw>

Fig. 16. Bathory. (2006). One road to Asa Bay - 1990. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=hDpc-831GPs>

Fig. 17. Helloween. (2006). Halloween - 1987. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=yOAl0enE7kl>

Fig. 18. Therion. (2009). The beauty in Black - 1995. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=48PjMywmTq0>

Fig. 19. Lacrimosa. (2011). CopyCat - 1995. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ZpjZt4lVQs>

Fig. 20. Cradle of Filth. (2008). Her ghost in the fog - 2000. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=qRNfeMaUBbo>

Fig. 21. Cradle of Filth. (2016). From the cradle of slave - 2002. Youtube [Videoclip]. <https://www.youtube.com/watch?v=YnbOhSGVbRg>

Fig. 22. Tiamat. (2008). Cain - 2004. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=YjIg5lrbEwU>

Fig. 23. Atrocity. (2013). Pandaemonium-. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ISDfK7kWB5c>

Fig. 24. HIM. (2009). Join me in death - 2004. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1V4AscLidWg>

Fig. 25. Ministry. (2009). Jesus built my hotrod - 1992. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GXCh9OhDiCl>

Fig. 26. Godflesh. (2014). Crush my soul- 1994. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=xT0puCcvHZU>

Fig. 27. Nine Inch Nails. (2009). Starfuckers, Inc. - 1992. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=omWQzYycyJk>

Fig. 28. Rammstein. (2015). Mein herz brennt - 2001. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WXv31OmnKqQ>

Fig. 29. Tool. (2017). Schism - 2001. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=yMMz2VwbhVI>

Fig. 30. Pantera. (2010). This love - 1992. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=tymWpEU8wpM>

Fig. 31. White Zombie. (2010). Black sunshine - 1992. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sqPCLltS5k8>

Fig. 32. Metallica. (2009). The memory remains - 1997. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=RDN4awrpPQQ>

Fig. 33. Lacuna Coil. (2016). [Imagen]. Recuperado de: http://garajedelrock.com/wp-content/uploads/2016/12/press_photo_02.jpg

Fig. 34. Arch Enemy. (2009). Nemesis - 2005. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=ET7TI_PbeFg

Fig. 35. Evanescence. (2009). Bring me to life - 2004. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=3YxaaGgTQYM>

Fig. 36. Within Temptation. (2009). Stand my ground - 2005. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=98xh5Hb9QAM>

Fig. 37. Papa Roach. (2009). Between angels and insects - 2002. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=H2jCbXiEQI4>

Fig. 38. Slipknot. (2009). Vermillion - 2004. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xKcbYUwmmLE>

Fig. 39. P.O.D. (2009). Sleeping awake - 2003. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yEJ3WRH3VAY>

Fig. 40. Hatebreed. (2010). Everyone bleeds now. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yd972J6f4IY>

Fig. 41. Earth Crisis. (2011). Total war. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=bU4BVJfkaIg>

Fig. 42. Converge. (2014). Precipice / All We Love We Leave Behind. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=akG2cFIdO6I>

Fig. 43. Throwdown. (2008). Holly Roller. Youtube [Videoclip]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_ByTeH47DIA

Fig. 44. Bleeding Through. (2010). Anti-Hero. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=lzacFSDUnl8>

Fig. 45. Deftones. (2010). Diamond eyes. Youtube [Videoclip]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=qksTlo_1Tpw

Fig. 46. The Devil wears Prada. (2010). Hey John, What's your name again? Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=CxFiu5Yy2Os>

Fig. 47. Architects. (2017). Doomsay. Youtube [Videoclip]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=RvWbcK3YQ_o

Fig. 48. Whitechapel. (2016). Elitist ones. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DbANenk8o1o>

Fig. 49. Parabellum. [Imagen]. Recuperado de <https://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photos/5341263/foto.jpg?1476844807>

Fig. 50. Danger. [Imagen]. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photos/5351702/FP_E_metal3.jpg?1476850584

Fig. 51. Kraken. [Imagen]. Recuperado de https://video-images.vice.com/articles/591da4801d30462e44d4e08f/lede/1495114882298-1494602484960-Kraken_1.jpeg?crop=1xw:1xh:center:center&resize=1050:*

Fig. 52. Neurosis. [Imagen]. Recuperado <http://www.factor-metal.com/uploads/Neurosis-1994.jpg>

Fig. 53. Masacre (2014). [Imagen]. Recuperado <http://altavozfest.co/fest/wp-content/uploads/2014/10/Masacre-3.jpg>

Fig. 54. La Pestilencia (2014). [Imagen]. Recuperado <http://www.eltiempo.com/contenido/entretenimiento/musica-y-libros/IMAGEN/IMAGEN-14780567-2.png>

Fig. 55. Cartel Festival de festivales (2016). [Imagen]. Recuperado de http://4.bp.blogspot.com/--9pwogvK8D8/WS8p1kMsqul/AAAAAADjo/Xtob74aDvB0CaSXjdUWepzREFVSbM-TvQCK4B/s1600/Flyer%2BFDFMB%2B016_final.jpg

Fig. 56. Festival de festivales (2016). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.792779830862682.1073741838.151359378338067/792780650862600/?type=3&theater>

Fig. 57. Concierto en la media torta (2016). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.880244418782889.1073741843.151359378338067/880245628782768/?type=3&theater>

Fig. 58. Cartel Rock al Parque (2015). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.568236796650321.1073741826.151359378338067/568263346647666/?type=3&theater>

Fig. 59. Implosion Brain en Rock al Parque (2015). [Imagen]. Recuperado de http://www.orbitarock.com/sites/default/files/styles/noticias_y_festivales_home_330x191/public/galerias2014/implosion_brain_rock_al_parque2015_001.jpg?itok=Ra61v_9z

Fig. 60. Implosion Brain en Rock al Parque (2015). [Imagen]. Recuperado de <https://i.ytimg.com/vi/yC15QxKMNvQ/hqdefault.jpg>

Fig. 61. Cartel Rock Hyntiba (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.568236796650321.1073741826.151359378338067/827411550732843/?type=3&theater>

Fig. 62. Concierto Rock Hyntiba (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.568236796650321.1073741826.151359378338067/851631474977517/?type=3&theater>

Fig. 63. Cartel UsMetal (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/UsMetalFestival/photos/a.307323346080742.1073741829.300136463466097/1125812364231832/?type=3&theater>

Fig. 64. Concierto UsMetal (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.859989254141739.1073741841.151359378338067/859991974141467/?type=3&theater>

Fig. 65. Cartel Anomaly Fest (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.568236796650321.1073741826.151359378338067/863242700483061/?type=3&theater>

[36796650321.1073741826.151359378338067/863242700483061/?type=3&theater](https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.882359748571356.1073741845.151359378338067/882365691904095/?type=3&theater)

Fig. 66. Concierto Anomaly Fest (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.882359748571356.1073741845.151359378338067/882365691904095/?type=3&theater>

Fig. 67. Cartel Rock I.N.C. (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.568236796650321.1073741826.151359378338067/921575621316435/?type=3&theater>

Fig. 68. Concierto Rock I.N.C. (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.950138645126799.1073741858.151359378338067/950139451793385/?type=3&theater>

Fig. 69. Cartel Tattoo Music Fest (2017), Cartel Detonation Fest 10. (2017). [Imágenes]. Recuperado de <https://i2.wp.com/www.elsantuariodelrock.com/blog/wp-content/uploads/2017/04/TATTOO-MUSIC-bogota-FEST-2017.jpg>

<https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.449564341850901.1073741825.151359378338067/955444984596165/?type=3&theater>

Fig. 70. Kraken. (2008). Escudo y espada - 1988. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=IIQY4_rzALc

Fig. 71. Kraken. (2009). Lenguaje de mi piel - 1993. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=bTLF8coVVkY>

Fig. 72. Kraken. (2009). El idioma del Rock - 1999. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=80K4lyxDxac>

Fig. 73. Kraken. (2010). Rompiendo el hechizo - 2010. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=D01NksShXVg>

Fig. 74. Kraken. (2012). Vestido de cristal con la Orquesta Filarmónica de Bogotá - 2005. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ez7eXNiUx8Y>

Fig. 75. La Pestilencia (2012). Soñar despierto - 2001. Vimeo [Videoclip]. Recuperado de: <https://vimeo.com/40123690>

Fig. 76. La Pestilencia (2013). Pacifista - 2006. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ZBgCh9UGLURU>

Fig. 77. La Pestilencia (2011). Nada me obliga - 2006. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=PGzmFquWxzg>

Fig. 78. Ekhyosis (2016). Despertar. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=6-ywHZeXETo>

Fig. 79. No Raza (2013). Ríos de sangre. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ayxfC6JvQI0>

Fig. 80. Perpetual Warfare (2013). Otro cadáver más. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zKuBcB3MJeQ>

Fig. 81. Betrayal angels (2017). Oscuro lamento. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=NfGtpI0u9ZQ>

Fig. 82. Koyi k Utho (2017). Cruel device. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Udj4Q_9DI40

Fig. 83. Alejandro Robles (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.902576206549710.1073741851.151359378338067/902576659882998/?type=3&theater>

Fig. 84. Edson Robles (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.902576206549710.1073741851.151359378338067/902576499883014/?type=3&theater>

Fig. 85. Julián Robles (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.902576206549710.1073741851.151359378338067/902576743216323/?type=3&theater>

Fig. 86. Imagen de la banda (2015). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.151359958338009.33852.151359378338067/458100357663966/?type=3&theater>

Fig. 87. Moisés Leño (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.713081022165897.1073741835.151359378338067/713081438832522/?type=3&theater>

Fig. 88. Jordicas (2015). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.449564341850901.1073741825.151359378338067/588317637975570/?type=3&theater>

Fig. 89. Rock al Parque (2015). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.712573738883292.1073741829.151359378338067/712574245549908/?type=3&theater>

Fig. 90. Mercancía a la venta. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.917695498371114.1073741853.151359378338067/917695941704403/?type=3&theater>

Fig. 91. Página web. Implosion Brain [Página web]. Recuperado de: <http://www.implosionbrain.com/>

Fig. 92. Sergio Osorio (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.902576206549710.1073741851.151359378338067/902576739882990/?type=3&theater>

Fig. 93. Diego Vera (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154615798029399&set=t.705594398&type=3&theater>

Fig. 94. Julián Gil (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.880244418782889.1073741843.151359378338067/880245288782802/?type=3&theater>

Fig. 95. Lanzamiento próximo videoclip (2017). [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.963152577158739.1073741859.151359378338067/963152713825392/?type=3&theater>

Fig. 96. Isquemia Cerebral. [Imagen]. Recuperado de <https://megaarquivo.files.wordpress.com/2014/07/isquemia.png?w=700>

Fig. 97. Aphex Twin (2015). Come to daddy - 1997. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=s4ghznC4GU4>

Fig. 98. Rob Zombie (2013). Dead city Radio and the new gods of super town. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ey-AmU6Nbgk>

Fig. 99. The Prodigy (2008). No Good (Start the dance). Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=svJvT6ruoIA>

Fig. 100. Static-X (2009). Cold - 2006. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GNohq2JJMQY>

Fig. 101. Mudvayne (2009). Not falling - 2002. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Rh9Mtbe6Lkw>

Fig. 102. Nine Inch Nails (2009). Wish - 1989. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kuoFilFkdAA>

Fig. 103. Rammstein (2015). Mein herz brennt - 2001. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WXv31OmnKqQ>

Fig. 104. Thy Art is Murder (2012). Reign of darkness. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=47Plg93oJ1M>

Fig. 105. Capture the Crown (2011). You call that a knife? This is a Knife! Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zxkjfaV9k8Q>

Fig. 106. Trivium (2009). Like light to the flies. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5CTBV3TGgW8>

Fig. 107. Lacuna Coil (2017). Blood, tears, dust. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=s9sVUqOhcPU>

Fig. 108. Blessthefall (2013). You wear a crown but You're no King. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qPXz3eU4t-Q>

Fig. 109. Architects (2016). A match made in heaven. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=O59JNz7rdIU>

Fig. 110. MØ. (2016). Final Song. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WUcXQ--yGWQ>

Fig. 111. Residente (2017). Desencuentro. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5xGqUompVVQ>

Fig. 112. María Paula Hernández. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1617070638583014&set=pb.100008402793376.-2207520000.1505439961.&type=3&theater>

Fig. 113. Abandon All Ships (2010). Take one last breath. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=CDgbYF48UPw>

Fig. 114. Unearth (2008). My will be done. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=MjVzqkSoAls>

Fig. 115. Elliphant (2015). Pure light. Youtube [Videoclip]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=PKfb_zKXBMA

Fig. 116. Capture the Crown (2011). You call that a knife? This is a Knife! Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zxkjfaV9k8Q>

Fig. 117. Bring me the Horizon (2013). Can You feel my heart. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=6AVRCQBc59w>

Fig. 118 In Flames (2014). Rusted nail. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=R9lCXVFCs20>

Fig. 119. In Flames (2014). Rusted nail. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=R9lCXVFCs20>

Fig. 120. Blessthefall (2015). Walk on water. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ziPvQt2Qzko>

Fig. 121. Blessthefall (2009). What's left of me. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=2vsG9NkZC-A>

Fig. 122. Skrillex & Wiwek (2016). Killa ft. Elliphant. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ph9OpHxkjl4>

Fig. 123. Bullet for my Valentine (2016). Don't need You. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=g6DdX51fnxM>

Fig. 124. Mudvayne (2016). Forget to remember. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=3ea_7J1hffs

Fig. 125. Nine Inch Nails (2009). Wish - 1989. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kuoFiIFkdAA>

Fig. 126. The Prodigy (2009). Omen. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=xMVTKOoy1uk>

Fig. 127. White Zombie. (2010). Black sunshine - 1992. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sqPCLltS5k8>

Fig. 128. Memphis May Fire. (2009). The Sinner. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rPLLXQDNofI>

Fig. 129. Machine Head. (2006). Imperium. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Ys1rRnG6vzM>

Fig. 130. August Burns Red. (2015). Ghosts. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=9PQuFLz7WQU>

Fig. 131. Haste the Day. (2009). Stitches. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=xMVq6jgh6EA>

Fig. 132. Chelsea Grin. (2014). Playing with fire. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=W_bKpbiMz3A

Fig. 133. Parkway Drive. (2013). Wild Eyes. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=YuG4-lewUTs>

Fig. 134. Born of Osiris. (2010). Now Arise. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=2CGwnwKaF10>

Fig. 135. Veil of Maya. (2015). Aeris. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=XuqSC7x_M18

Fig. 136. Blessthefall (2013). You wear a crown but You're no King. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qPXz3eU4t-Q>

Fig. 137. MØ. (2016). Final Song. Youtube [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WUcXQ--yGWQ>

Fig. 138. Skrillex & Wiwek (2016). Killa ft. Elliphant. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ph9OpHxkjI4>

Fig. 139. SIA (2015). Fire meet gasoline. Youtube [Videoclip]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fNdeLSKSZ1M>

Fig. 140. Alejandro Robles. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.880244418782889.1073741843.151359378338067/880244765449521/?type=3&theater>

Fig. 141. Edson Robles. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.880244418782889.1073741843.151359378338067/880245445449453/?type=3&theater>

Fig. 142. Julián Robles. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.859989254141739.1073741841.151359378338067/860072594133405/?type=3&theater>

Fig. 143. Sergio Osorio. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.859011554239509.1073741840.151359378338067/859011594239505/?type=3&theater>

Fig. 144. Moisés Leaña. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/151359378338067/photos/a.781428481997817.1073741836.151359378338067/781429968664335/?type=3&theater>

Fig. 145. Maquillaje. [Imagen]. Recuperado de <https://i.pinimg.com/216x146/a4/64/c7/a464c78bf7b5b7420d5e9fd9c95a8bf8.jpg>

Fig. 146. Prueba de proyección de tarima. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/Studiofilms.BC/photos/pb.579322828826601.-2207520000.1505443559./1461560307269511/?type=3&theater>

Fig. 147. Presentación. [Imagen]. Recuperado de <https://www.facebook.com/Studiofilms.BC/photos/pb.579322828826601.-2207520000.1505443559./1461562380602637/?type=3&theater>

Fig. 148. Desempeño en Facebook. [Publicación en Facebook]. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/Studiofilms.BC/posts/?ref=page_internal

Fig. 149. Segmentación por país. [Youtube]. Recuperado de Datos suministrados por Implosion Brain

Fig. 150. Segmentación edad - ubicación. [Youtube]. Recuperado de Datos suministrados por Implosion Brain

Fig. 151. Cartel Urbano. [Publicación Facebook]. Julio 8 de 2017. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/revistacartelurbano/posts/?ref=page_internal

Fig. 152. Rugidos Disidentes. [Publicación Facebook]. Junio 28 de 2017. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/RDisidentes/posts/?ref=page_internal

Fig. 153. Sihiro Music. [Publicación Facebook]. Junio 30 de 2017. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/SihiroMusic/posts/?ref=page_internal

Fig. 154. Cámara making of. [Imagen]. Recuperado de <https://lh3.googleusercontent.com/MU3fEdDXlrM4tsQmKs4O3pmHsWKXW-B4v9fZYiqZ53GiEpAv6e3XoopwWIAvSel7xVBc=s85>

Franco, A. (2017). ¿Qué tan mal estás promocionando tu música? Noisey [Canal de música]. Recuperado de: https://noisey.vice.com/es_co/article/jpng8g/que-tan-mal-estas-promocionando-tu-musica

Hjelm, T., Kahn-Harris, K., & LeVine, M. (2011). Heavy metal as controversy and counterculture. *Popular Music History*, 6(1/2), 5-18.

Kegan, Y. (2015). *Subgeneres of the beast: A Heavy Metal guide*.

Kegan, Y. (2015). *Subgenres of the beast*. Paperback. 199 – 202.

L'Oréal Paris. (2013). Look Grunge. Recuperado de: <http://www.loreal-paris.es/tendencias/maquillaje/grunge.aspx>

Last.fm (2017). Progressive rock. Recuperado de: <https://www.last.fm/tag/progressive+rock/wiki>

Metal a la carta (2017). Festival Rock Hyntiba XVI. Recuperado de <http://metalalacarta.com/events/event/festival-rock-hyntiba-xvii/>

Moreno Tinjacá, M. (2013). La historia de Rock al Parque. El Espectador. Recuperado de <http://www.elespectador.com/entretenimiento/historia-de-rock-al-parque-articulo-430720>

Murillo, V. C., Zuluaga, A. E., García, E. V. L., Hoyos, M. L., Lasprilla, J. C. A., & Rogers, H. (2008). Los factores psicosociales implicados en la cardiopatía isquémica. *CES Psicología*, 1(2), 19-40.

Noisey (2017). Rock INC: El festival de rock y el metal independiente de Bogotá. Noisey [Canal de música]. Recuperado de https://noisey.vice.com/es_co/article/9kw49p/rock-inc-festival-rock-metal-independiente-bogota

Ochoa Ochoa, A., Herrera Vargas, C. I., Lemos Hoyos, M., Arango Lasprilla, J. C., & Rogers, H. L. (2010). Analysis of anger in patients with ischemic heart disease. *Psicología desde el Caribe*, (26), 86-102.

Pérez, U. (2017). Háblame de Rock: Reportaje. *Revista Arcadia*. Recuperado de: <http://www.revistaarcadia.com/contenidos-editoriales/especial-rock-colombiano-2017/articulo/rock-colombiano-almas-ultrageno-anos-90-festivales-edicion-142-especial/64957>

Plata, J. (2017). Hip Hop, Metal, Ska y Punk en Colombia: La lucha se hereda y se adapta. *Revista Arcadia*. Recuperado de: <http://www.revistaarcadia.com/contenidos-editoriales/especial-rock-colombiano-2017/articulo/metal-punk-hip-hop-ska-rock-colombia-anos-noventa/64963>

Revista Semana (2016). El Metal colombiano está más vivo que nunca. Recuperado de <http://www.semana.com/cultura/articulo/rock-al-parque-en-bogota-metal-es-ejemplo-de-gestion/479159>

Richard, M., & Urquijo, S. (2006). Trastornos de personalidad y episodios isquémicos agudos. Determinación de perfiles de riesgo. *Revista Mexicana de Psicología*, 23(2), 235-244.

Rock INC (2017). Información de contacto [Información de contacto y compra de boletería]. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/RockINColombia/posts/?ref=page_internal

Rodríguez, J., & Aguaded, I. (2015). La cadena de valor del vídeo musical: El videoclip en el circuito comercial de las industrias culturales; The Music Video Value Chain: Music Video into Cultural Industries' Commercial Circuits. *AdComunica*, (9), AdComunica.

Rowe, P. (2012). Piercings and passports. *Youth Studies Australia*, 31(1), 8-15.

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. (2017). Centro Cultural La Media Torta. Recuperado de <http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/nuestro-sector/red-de-escenarios/la-media-torta>

Sedeño Valdellós, A. (2010). Videoclips musicales es su transacción a la red: Nuevos subgéneros y apropiaciones del formato. *Razón Y Palabra*, (71), Razón y palabra, 2010, Issue 71.

Selva, D. (2012). La difusión del videoclip a través de Internet: Nuevos fenómenos en el entorno on line. Telos: Cuadernos De Comunicación E Innovación, (90), 43-53.

Straw, W. (1984). Characterizing rock music cultures: The case of heavy metal. Canadian University Music Review/Revue de musique des universités canadiennes, (5), 104-122.

UsMetal (2017). Información de contacto [Facebook]. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/UsmetalFestival/about/?ref=page_internal

VICE en español (2016). Parabellum: El diablo nació en Medellín [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=kYmFM3AXcBQ>

Wagner, J. (2010). Mean deviation: Four decades of progressive heavy metal. Bazillion Points Books.

Walser, R. (2013). Music Culture: Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music. Middletown: Wesleyan University Press.

AGRADECIMIENTOS

Anderson Barbosa

Agradezco a la industria audiovisual por tener los trabajos más divertidos y exigentes.

Miguel Amaya

A mi familia, que ante la adversidad permanece unida y sólida. A mamá y papá, que confían ciegamente en mí y siempre hacen un esfuerzo extra para darme lo mejor. A mi abuela, que limpia las miserias de todos. A mis tías, por empujarme cada vez que me detengo. A mis primos, por la confianza y alegría que me entregan. A Rodrigo, por cumplir un rol conmigo que, aunque no le corresponde logra hacerlo a la perfección. A Carol, que se convirtió en mi hermana mayor y me acogió en tan poco tiempo. Y al resto, mis amigos,

hermanas del alma, maestros y colegas, por la solidaridad, por el amor, por todos los buenos momentos que pasamos juntos. Nunca pensé que tantas personas pudiesen ocupar un lugar en mi corazón. Gracias.

Óscar Mora

En primer lugar, quiero agradecer toda la colaboración, el acompañamiento y las oportunidades de aprendizaje a los docentes Andrés Forero y Oscar Olaya; quienes me permitieron encontrar las fortalezas en mi carrera profesional.

De igual forma quiero darle las gracias a mis amigos, por confiar en mis capacidades y ayudarme en distintos momentos en mi paso por la universidad.

Por último, este trabajo, junto a todo el esfuerzo puesto en la universidad, los errores por cada vez que intenté algo nuevo,

todas las cosas que aún ignoro, mis ganas de aprender algo nuevo y ser una mejor persona, está dedicado a mi familia.

Mamá, Papá gracias por ayudarme cuando las cosas no marchaban tan bien y gracias por creer en mí en este proyecto. Los entiendo, Es tan satisfactorio como riesgoso económicamente.

Cristian, Cindy, Deisy, Yessika y Mateo, gracias por estar orgullosos de lo que hago.

STUDIO FILMS

YOU WILL NEVER

SANITY PARADIGM **IS**

PRISION OF ILUSION **IMPR**

RESENTMENT

LIGHT (EMPTY TIMES

LITTLE MIND WIT

BREAK ON ME