



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

DIRECCIÓN DE ARTE: PRODUCCIÓN
DEL VIDEOCLIP DE “MARÍA AUGUSTA CARRASCO”.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciada en Producción Audiovisual y Multimedia con mención en Producción Audiovisual.

Profesora Guía
Master Irene Soraya Gavilanes Romero

Autora
Alejandra Ariel Salazar Peñaherrera

Año
2016

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un adecuado desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Irene Soraya Gavilanes Romero
Master en Dirección de Arte
C.I. 1718316050

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Alejandra Ariel Salazar Peñaherrera
C.I. 1722217161

AGRADECIMIENTOS

Dedico éstas líneas para expresar mi gratitud a personas únicas, que con sus apoyos hicieron posible la realización de este proyecto. Entre estas personas se encuentra mi amiga María Augusta Carrasco que me ha permitido utilizar e interpretar su canción Sombras.

A mi directora de tesis y amiga Irene Gavilanes y mis padres y hermana; los cuales han sido una extraordinaria guía factual y espiritual.

DEDICATORIA

Para mi familia: Xavier Salazar,
Sandra Peñaherrera y Johanna
Salazar.

RESUMEN

El videoclip es un componente fundamental para la promoción de un cantante y éste debe ser una representación audiovisual realizada a partir del género musical y la letra de la canción. “Sombras” es uno de los primeros temas musicales realizados por la artista “Magus”: María Augusta Carrasco en su primer disco “Atemporal”. Para Magus, el tema de la canción representa el valor de realizar sus sueños, a pesar de lo difícil que esto puede llegar a ser, es la valentía de tomar su propio rumbo, ser uno mismo.

Por esta razón, el guión del videoclip trata sobre una niña que es guiada por su espectro adolescente que le muestra a manera de sueño la belleza y el coraje de seguir su anhelo de ser bailarina. El videoclip fue desarrollado en la época de los años 40s y 50s porque la canción “Sombras” es del género jazz bebop y este estilo musical tuvo su auge musical en el año de 1945.

El proyecto se centra en el desarrollo de la dirección de arte del videoclip “Sombras”. Por consiguiente, la investigación se enfocó en los procesos y técnicas de la dirección de arte y de igual manera, se averiguó sobre la moda, historia y cultura de los años 40s y 50s. El resultado de la investigación contribuyó como base para la creación del guión, determinó el estilo audiovisual y sirvió de referencia para la realización de la propuesta de arte y la propuesta fotográfica. Por ende, en base a la investigación y el conocimiento adquirido previamente en la Universidad de las Américas fue posible recrear un ambiente adecuado de los años 40s y 50s.

ABSTRACT

A videoclip is a fundamental component for the promotion of a singer and this should be an audiovisual representation made from the musical genre and the lyrics of the song. "Sombras" is one of the first songs made by the artist "Magus", María Augusta Carrasco, to be found on her first album "Atemporal". Magus indicates that the theme of the song represents the courage necessary to realise her dreams, even though this can seem almost impossible at times. It is the courage to take her destiny in her hands, to be herself.

For this reason, the script of the videoclip is about a girl guided by her teenage spectrum that shows the girl in her dream the beauty and the courage for being a dancer. The videoclip takes place in the era of the 40s and 50s, as the song is of the bebop-jazz genre that had its boom in the year of 1945.

The project focuses on the development of the art direction in the videoclip "Sombras". Therefore, the research was center in the processes and techniques of the art direction and likewise, it were an investigacion on the fashion, history and culture of the period of the 40s and 50s. The results of the research were used for creating the script, it determinated the audiovisual style and served as reference for the implementation of the art and photographic proposal. Therefore, based on the research and knowledge previously acquired at the university, it was possible to recreate a suitable environment of the 40s and 50s.

ÍNDICE

1. Capítulo I: Marco introductorio	1
1.1 Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Justificación	3
1.4. Grupo objetivo	4
1.5. Objetivo general	4
1.6. Objetivos específicos	4
1.7. Preguntas de investigación	5
1.8. Delimitaciones	5
1.8.1. Espacial:	5
1.8.2. Temporal:	5
1.9. Viabilidad y factibilidad	6
1.9.1. Técnica	6
1.9.2. Financiera	6
1.9.3. Legal	6
1.10. Metodología de la investigación	8
1.10.1. Enfoque metodológico	8
1.10.2. Población	8
2. Capítulo II. Dirección de arte	10
2.1. Breve historia de la dirección de arte	11
2.2. El Director de Arte	13
2.3. Aptitudes características del director de arte	15
2.4. Responsabilidades de organización del director de arte durante el rodaje	16
2.4.1. Primeras responsabilidades	16
2.4.2. Segundas responsabilidades	17
2.4.3. Terceras responsabilidades	17
2.4.4. Cuartas responsabilidades	18
2.5. Organización del departamento de arte	18

2.6. Relaciones de trabajo	21
2.7. Papel del Director de arte y equipo de arte en Pre-producción	23
2.8. Papel del Director de arte en Producción.....	29
2.8.1. Estrategias del Director de Arte	30
2.9. Papel del Director de arte en Post-producción	31
2.10. Promocionarse como Director de Arte.....	31
3. Capítulo III. Videoclip musical	33
3.1. Breve historia del videoclip musical.....	34
3.2. Características del videoclip musical.....	37
3.3. Clasificación del videoclip musical	38
3.3.1. Según Ana María Sedeño.....	38
3.3.2. Según como se vincula la imagen y letra de la canción.....	39
3.3.3. Según sus temáticas.....	39
3.3.4. Según su estilo	40
3.3.5. Según su contenido	40
3.4. Estética del Videoclip	41
3.5. El videoclip en Ecuador	41
3.6. Elementos constitutivos	42
3.6.2. Análisis de la letra de la canción.....	43
3.7. Videoclip como mercanarrativa.....	44
3.8. Lenguaje del videoclip.....	44
3.8.1. Morfología.....	45
3.8.2. Sintaxis	45
4. Capítulo IV. El jazz.....	47
4.1. Definición de Jazz.....	47
4.2. Breve historia del Jazz - Hasta los años 40s.....	48
4.3. Estilos de Jazz	49
4.4. Jazz Bebop o Bop.....	52
4.4.1. Charlie Parker	53

5. Capítulo V: Los años 40s y 50s.....	55
5.1. Años 40s: Segunda guerra mundial	55
5.2. Guerra fría, creación de la ONU	59
5.3. Años 50s: China comunista, países no alineados.....	59
5.4. Moda de los años 40s.....	60
5.5. Moda de los años 50s.....	64
5.6. Ambientación de los años 40s y 50s	70
6. Capítulo VI. Propuesta audiovisual.....	72
6.1. Pre-producción.....	72
6.1.1. Investigación.....	73
6.1.2. Idea general del videoclip musical	74
6.1.3. Story-line.....	75
6.1.4. Sinopsis	75
6.1.5. Guión Literario	75
6.1.6. Guión técnico.....	77
6.1.7. Story Board.....	78
6.1.8. Dirección de arte.....	78
6.1.8.1. Propuesta de arte	79
6.1.8.1.1. Escenarios o decorados.....	79
6.1.8.1.2. Personajes	82
6.1.8. 2. Paleta de colores.....	85
6.1.8. 3. Diseño de ambientaciones o decorados.....	85
6.1.8. 4. Diseño de personajes.....	85
6.1.9. Plan de rodaje.....	86
6.1.10. Casting.....	86
6.1.10.1. Casting Sombra, Cameron-Joven	86
6.1.10.2. Casting Cameron-Niña	88
6.1.11. Diseño de la caja del CD de Atemporal	88
6.2 Producción.....	89
6.2.1. Rodaje	90
6.3 Post-producción.....	90
6.3.1. Edición del video.....	91

6.3.2. Colorización	92
7. Capítulo VII: Conclusiones y recomendaciones	94
7.1. Conclusiones.....	94
7.2. Recomendaciones	95
REFERENCIAS	97
ANEXOS	101

1. Capítulo I: Marco introductorio

1.1 Antecedentes

Han existido ocasiones en las cuales una película, serie, novela o video deja una sensación agrí dulce al espectador al no sentirse de la época o estilo a la que el video intenta simular. Esto se debe a que las imágenes no representan claramente el mensaje o se desvían de él y, por ende, el resultado visual resulta burdo ante el ojo del espectador. Dentro del campo audiovisual, el director de arte es el encargado de custodiar la estética de los videos y lo logra al realizar una correcta dirección de arte que debe ser “el proceso por el cual se llega a comunicar el mensaje, encontrar la mejor manera de expresarlo visualmente, de la manera más poderosa e impactante posible”. (Mahon, 2010, p. 6). Para ello, el proyecto de: “Importancia de la dirección de arte en la narración temporal, aplicada a un videoclip musical de “María Augusta Carrasco” ambientada a finales de los años 40s e inicios de los 50s”; tendrá una investigación que se apoyará en bibliografías del tema de la dirección de arte, historia mundial de los años 40s y 50s, el videoclip y del jazz. También, se usará como referencia películas y documentales que se desenvuelvan en los años 40s-50s, como es el caso de la película *Benjamín Button*, filmada en el año 2008 y dirigida por David Fincher.

Dentro de la bibliografía relacionada con la dirección de arte se encuentra el libro “Dirección de arte: Publicidad” del autor Nik Mahon publicado en el año 2010. El texto se vincula con la investigación, debido a que describe y limita la dirección de arte y al director de arte. Desde un inicio sus páginas describen a “la dirección de arte de una manera extensa y detallada, como un proceso orientado a comunicar un mensaje”. (Mahon, 2010, p.6). Asimismo, examina la función del director de arte desde el proceso de generar la idea hasta sus fases finales de producción y el rol del rol director de arte dentro del equipo creativo. Permitiendo así que la investigación parta desde las bases de la dirección de arte, su funcionalidad y proceso para crear un producto de buena calidad.

Otro libro que se cita en la investigación es “Dirección de Arte, proyectos impresos” publicado en el año 2010 de los autores Tony Seddon y Luke Herriot. Este libro da respuestas al modo de trabajar y la función del director de arte. Por ende, ayuda a la investigación al dar los lineamientos de cómo trabaja un director de arte, es decir,

“El director de arte es el líder de un equipo creativo, sabe cuándo dirigir y cuando no. Entiende el negocio y los aspectos creativos del proyecto, del estudio y del cliente. Es capaz de inspirar, dirigir, mantenerse al margen e impulsar el proceso creativo cuando es preciso. Es el líder conceptual y el guía colaborador”. (Seddon y Herriott, 2010 p.12).

Por otro lado, se averiguará a profundidad sobre el videoclip, sus inicios, géneros y realización. Para esto se investigará en el libro “El videoclip musical como medio de promoción de un artista Pop” publicado en el año 2012 de David Fierro Salvador. De igual manera, se investigará sobre el Jazz porque el videoclip se basa en una canción de tipo Jazz-bebop y se utilizará como referencia al documental “Jazz y Blues Funk” y se investigará dentro de las páginas del libro “Blues: Improvise with today’s top artists” de Buer Hieber publicado en el año 2011. Los resultados de la investigación de estos libros servirán como la base para escribir el guión del videoclip. El guión será escrito con el esquema que utiliza Christopher Vogler en su libro “El viaje del escritor” publicado en el año 2010. El libro del “El viaje del escritor” describe al guión como “el proceso de la realización de un viaje, (...) las diferentes partes necesarias para el buen funcionamiento de un viaje, sus gozos y sus miserias y el tránsito de un alma por esta vida” (Vogler, 2002, p.12) y el guión del videoclip “Sombras” se centra en un personaje que empieza su aventura al ser sacado de su zona de confort y por ende tendrá que enfrentar sus miedos para poder regresar al mundo como lo conocía, pero esta vez regresará convertido en un personaje más fuerte y decidido.

1.2. Planteamiento del problema

El problema del proyecto se basa en que existen videos con fallas dentro de su dirección de arte y por ende no son “suficientemente específicos en sus contenidos para que no haya margen para un error de interpretación” (Seddon y Herriott, 2010 p.48), no llegan a dejar un mensaje claro de la idea planteada inicialmente en el guión y mucho menos dan la sensación de recrear alguna época o estilo visual. Para ello el proyecto deberá explicar cómo afecta la dirección de arte dentro de la narrativa temporal y cómo realizar una buena dirección de arte de finales de los años 40s e inicios de los años 50s.

1.3. Justificación

Ciertamente, todos los productos audiovisuales generan imágenes. Sin embargo, para crear imágenes agradables a la vista es necesario tener una correcta dirección de arte, en la cual se establezca una cromática, un vestuario y maquillaje adecuado, es decir, una estética adecuada. Además, para la creación de una ambientación temporal es necesario una investigación dentro de la historia mundial. Dentro de la historia podremos encontrar los ambientes, peinados, vestimentas de moda; y por qué su diseño fue famoso en esa época.

Se puede dar como ejemplo a los años 50s, época en que la vestimenta femenina era ceñida a la cintura y las faldas eran abombadas, lo que generaba que se utilice grandes cantidades de pliegues de tela. Esta moda se dio a finales de los años 40s y en los años 50s, época en que la industria textil tuvo una gran austeridad comercial que permitió crear telares de diferentes colores y estampados y en grandes cantidades. Por consiguiente, el estudio busca mostrar el impacto que tiene la dirección de arte dentro de una ambientación temporal. Además, la investigación busca aclarar el proceso que se lleva a cabo para que la dirección de arte de una producción audiovisual logre transportar al espectador a otra época.

1.4. Grupo objetivo

- **Género:** Femenino y Masculino.
- **Demografía:** Ecuador- Quito.
- **Nivel de educación:** Tercer nivel en adelante.
- **Clase socioeconómica:** Clase media en adelante.
- **Características especiales:** Productores audiovisuales, músicos.

El grupo objetivo del proyecto se enfoca en los hombres y mujeres que se encuentran en la ciudad de Quito-Ecuador. El grupo se limita a ésta ciudad porque al momento de culminar el proyecto de tesis, el video habrá sido visto por algunas personas de la ciudad de Quito solamente, porque el video no tendrá difusión masiva por internet, sino hasta diciembre de 2016 después de transmitirlo en una presentación de María augusta Carrasco y posteriormente subirlo a internet para su difusión masiva. Por ende, durante el proyecto de tesis, el videoclip “Sombras”, el grupo objetivo se encuentra enfocado a hombres y mujeres de la ciudad de Quito con una educación de tercer nivel en adelante. Se toma a este grupo de personas porque son expertos o se encuentran dentro ambiente de producción musical o audiovisual.

1.5. Objetivo general

- Determinar los procedimientos y técnicas utilizadas en la dirección de arte de una ambientación temporal, para el diseño de un videoclip musical.

1.6. Objetivos específicos

- Analizar las características y procesos de la dirección de arte.
- Establecer los elementos y procesos del videoclip para la narrativa audiovisual temporal.

- Diseñar un videoclip musical, a partir de los resultados de la investigación.

1.7. Preguntas de investigación

- ¿Cuál es la función de un director de arte?
- ¿Cómo afecta la dirección de arte dentro de la narrativa audiovisual?
- ¿Cómo afecta la dirección de arte dentro de la narrativa audiovisual?
- ¿Cuál es el proceso que se lleva a cabo para realizar una dirección de arte de un videoclip?

1.8. Delimitaciones

1.8.1. Espacial:

Geográfica. - La investigación se realizará en la ciudad de Quito.

Demográfica. - Hombres y Mujeres que realicen dirección de arte entre los de 25 a 60 años de edad.

Pictográfica. - Personas que cumplan con el rol de director de arte y hayan realizado producciones ambientadas a diferentes épocas.

1.8.2. Temporal:

El proyecto de investigación se basará en el estudio bibliografía, películas y videoclips icónicos, ambientados entre los años 40s y 50s de Estados Unidos. Dentro de la bibliografía se estudiará la historia universal, acontecimientos importantes, moda, maquillaje de la misma época; además, del avance del software en video y edición del último año.

1.9. Viabilidad y factibilidad

La viabilidad y factibilidad del proyecto se basará en los factores necesarios para crear un producto multimedia, basado en un marco teórico de la dirección de arte en la ambientación temporal. Para esto se desglosa en viabilidad y factibilidad técnica, financiera y legal.

1.9.1. Técnica

- Computadora Macintosh retina display.
- Disco duro externo de un tera.
- Acceso a los laboratorios de la universidad.
- Acceso a libros de la biblioteca de la universidad.
- Acceso a información de Internet.
- Acceso a equipos de audio y video de la universidad.
- Profesores de producción, video y guión de la universidad.

1.9.2. Financiera

La financiación del proyecto se realizará con dinero de mis padres y el equipo técnico de filmación de la Universidad de las Américas. El equipo técnico se lo pedirá a la Universidad de las Américas por medio de un formulario en donde se establece los equipos que se emplearán, las fechas de uso y devolución. El formulario debe ser aprobado por la decana de la carrera Paulina Donoso.

1.9.3. Legal

Al realizarse la filmación del Video Clip musical "Sombras" en Ecuador, es necesario basarse en la Ley *Orgánica de Comunicación* (Ley Orgánica de Comunicación (LOC, 2013) por que es necesario saber cuáles son los límites y libertades permitidos en Ecuador para la filmación y difusión de un videoclip. Primeramente, el proyecto se basará en los artículos que hablan del derecho de generar un producto multimedia dentro del país y su difusión. Por ende, la Ley

Orgánica de Comunicación establece que cualquier persona tiene derecho a generar productos comunicacionales dentro del país, en el cual podrá expresarse, generar ideas, opiniones y argumentos. Asimismo, la ley orgánica de comunicación, artículo 2, expresa que un proyecto realizado dentro de Ecuador pasa a ser de autoría de la persona que lo ha realizado. Además, se exige que la persona encargada de un proyecto audiovisual será la responsable de la información que se difunde dentro de éste y que podrá difundir su producto por Internet, televisión u otras.

En segundo lugar, el producto va acorde al *Plan nacional de buen vivir* (2013-2017) que habla del socialismo del buen vivir. Con la ideología de la Revolución cultural, donde se generarán nuevos conceptos para una sociedad crítica y solidaria. Para ello el estado ofrece al ciudadano un enfoque y fomento intercultural donde se realizan actividades recreativas, generando actividades extracurriculares que potencien las habilidades físicas y destrezas de los artistas y músicos. Inclusive, busca fortalecer las capacidades y potenciales de la ciudadanía democratizando el conocimiento, información, datos, ampliando la información a través de su reproducción y circulación en el internet, que permiten fortalecer el aprendizaje e intercambio de conocimiento. Para ello impulsan las áreas de conocimiento no tradicionales: artes, deporte, artesanía, video.

Ayudándolos con su difusión, con la creación de escuelas especializadas como la *Universidad de las Artes* y diseño de programas con estrategias de apoyo para el desarrollo artístico de los diferentes talentos.

Entre los nuevos programas creados se encuentran el SIME, Sistema Nacional de Festivales y el Sistema Nacional de Fondos Con- cursables, que realizan concursos anuales que ponen en circulación producciones visuales, artísticas, escénicas, literarias y musicales. Por último, el *Plan del Buen Vivir* asegura el derecho a la libre expresión; generando espacios y programación de contenidos de América Latina, lo que me permite filmar el videoclip “Sombras” y posteriormente difundirlo mediante los medios televisivos o cibernéticos.

1.10. Metodología de la investigación

1.10.1. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico será de tipo cualitativo porque busca estudiar a la población desde un planteamiento sociocultural con el “propósito de obtener resultados válidos para el universo”. (Mejía, 2000, p. 166). La muestra es construida por un procedimiento que se basa en la representación socio-estructural, en la cual, se divide a la población por niveles de acorde al objeto de estudio. En el caso de estudio de la dirección de arte para creación de un videoclip ambientado en los años 40s y 50s, se requiere que se realice una investigación dentro del sector sociocultural que gusta y realiza música jazz y producción audiovisual, el género musical del jazz-bebop no es un estilo popular hoy en día y por eso, la gente que busque y vea el videoclip serán personas que gusten de este tipo musical. De igual manera, el enfoque cualitativo permite conocer a profundidad los aspectos técnicos, históricos, artísticos y proporciona muestras iniciales de videos y videoclips que sirven como referencias al extraer resultados. Los resultados obtenidos de la investigación serán aplicados como referencias para la elaboración del guión y la propuesta de arte.

1.10.2. Población

“Se considera población al conjunto de casos que entran dentro de la categoría de una serie de especificaciones”. (Sampieri, Collado y Baptista, 2009, p. 174). En el caso de la dirección de arte para la creación de una ambientación temporal se busca una población de conocedores de cine, y músicos, porque el videoclip se enfoca en la dirección de arte, y en sí la gente que lo mirará, lo harán para ver y escuchar la canción “Sombras” que es del género jazz-bebop o para observar el arte y guión del videoclip. Para esto se seleccionó a tres poblaciones.

La población de jóvenes universitarios en Quito de clase media, los músicos de Jazz, los productores audiovisuales y directores de arte que corresponden al cuarto quintil. Esta población se ha determinado porque sólo existen instituciones

privadas para el estudio de cine, producción audiovisual y música en Quito. Dentro de estos quintiles se encuentran la Universidad de las Américas y Universidad San Francisco de Quito. Debido a la amplitud de la población, el cálculo de los dos quintiles da como resultado una población infinita. Se calcula este dato con la muestra heterogénea infinita. *Para esto se utiliza la ecuación $n = Z^2 \alpha^2 pq / e^2$; donde n = muestra, $Z\alpha$ = nivel de confiabilidad, q = probabilidad de aceptación, p = corrección de q ($p+q=1$), e = error de la muestra.*

1.10.3. Muestreo y técnicas de estudio.

“La muestra es un subgrupo” de la población” (Sampieri, Collado y Baptista, 2009, p. 175). Por lo tanto, el muestreo selecciona a partir de la población de estudio. La unidad de muestreo será a individuos, a pesar de que existe una muestra de personas que realizan o estudian cine, música o producción audiovisual; se entrevistará solamente a la artista María Augusta Carrasco por ser la cantante que creó la canción “Sombras”. Para esto se utiliza la técnica de campo que lleva al investigador a encontrarse directamente con su objeto de estudio. Por otro lado, para el estudio de los directores de arte y músicos de jazz se lo realizará mediante la técnica documental, en donde se obtiene la información a través de la revisión bibliográfica, archivos y videos. Se lo realiza mediante esta técnica porque los libros de dirección de arte y jazz ofrecen entrevistas a directores de arte y músicos de reconocimiento mundial. De igual manera, la técnica documental ayuda a obtener la información de las teorías, historia y los puntos más importantes que sustentarán al proyecto. Finalmente, se recopila toda la información mediante el método inductivo y analítico lógico para generar las conclusiones y premisas de proyecto.

2. Capítulo II. Dirección de arte

La dirección de arte es el proceso de crear un mensaje acorde a las especificaciones del guión o marca, con el objetivo de llamar la atención del espectador. En otras palabras, es la “fase de organización y dirección de los elementos visuales de cualquier medio de comunicación” (Mahón, 2009, p.11).

Ciertamente, debe cumplir con algunos requerimientos. En primer lugar, se encuentra el satisfacer los objetivos de marca y vender el producto si tiene fines publicitarios; o cumplir con las expectativas del director y diseñador de producción si es el caso del cine. En segundo lugar, la dirección de arte debe ser simple y lógica de modo que cree una imagen distintiva para captar el interés del espectador y a la vez generar deseo hacia el producto, marca o servicio a publicitar. Brevemente, sería generar un look o crear el concepto visual donde “es una imagen la que define la idea central del film” (Rizzo, 2007, p.53). Esto se puede realizar utilizando íconos y estereotipos para dar a las imágenes un rasgo en común, además de coherencia y continuidad. En tercer lugar, tiene la característica de “trabajar a favor de las ideas” (Mahón, 2009, p.15), esto quiere decir que ayuda a transmitir el mensaje con ayuda de los diferentes elementos visuales. Para esto el departamento de arte debe tener un buen funcionamiento en equipo. Este departamento “a menudo toma prestada escuelas artísticas o emula escuelas y estilos artísticos distintivos en sus ejecuciones visuales” (Mahón, 2009, p.15) para “maximizar el impacto del mensaje.” (Mahón, 2009, p.12). Por ende, la dirección de arte no es solamente arte, también es comunicación, porque su objetivo principal es permitir que el espectador vea y entienda claramente el mensaje a través de imágenes y éstas tengan sentido.

2.1. Breve historia de la dirección de arte

El término “Director de Arte o Ejecutivo artístico” fue utilizado por primera vez en el año 1916 en la revista Photoplay. La revista inventó el vocablo al referirse al genio creativo “Wilfred Buckland”. Buckland trabajó para Paramount y Cecil B. De Mille desde 1914 hasta 1929, período en el que diseñó 79 películas y desarrolló la iluminación “Lasky”. Al haber trabajado en el teatro de Broadway, Buckland llevó al cine ésta nueva técnica de iluminación que consistía en un “tipo de caravaggio que rodeaba a los personajes de oscuridad exceptuando una única fuente de luz lateral” (Rizzo, 2007, p.6). Este tipo de iluminación se tornó famosa con la película “La marca de Fuego” (1915), donde se destacan 2 escenas. La primera, donde la heroína es víctima de deshonor por su amante y la segunda posterior al tiroteo. Ambas escenas “están iluminadas con tanta riqueza e integridad teatral, que nuestra atención se ve manipulada con la misma destreza hoy en día que en el momento de su estreno” (Rizzo, 2007, p. 7).



Figura 1. “Iluminación Lasky” aplicada al fotograma de la película *La marca de fuego*. Diseño artístico de Wilfred Buckland

Tomado de Rizzo, 2007, p.8.

De igual manera, Buckland fue reconocido por su talento de crear extravagantes decorados que superaban la realidad. Algunos de sus decorados incluso llegaron a ser atracciones turísticas. Debido a la creación de la iluminación controlada y el diseño de decorados, Buckland fue reconocido como el primer director de arte, que dio las bases del cine de los primeros años del siglo XX.

El paradigma del director de arte se mantuvo hasta el año de 1939, cuando el discípulo de Buckland, *William Cameron* “marcó un nuevo estándar de excelencia visual en el film épico *Lo que el viento se llevó*, con esbozos y Storyboards detallados e insistiendo tenazmente para utilizarlos como guías para el rodaje” (Rizzo, 2007, pp. 10-11). Por su excelente desempeño, el productor, David O. Slenik lo recompensó otorgándole el título de “Diseñador de Producción”.



Ambos términos, diseñador de producción y director de arte, siguen siendo utilizados hasta hoy en día. Aunque, existe cierta confusión entre ambos roles. Esto se debe a que la televisión sigue utilizando el título de Director de Arte en vez de Diseñador de Producción y porque cada año la “*Academy of Motion*

Picture Art and Sciences presenta un Oscar por mejor dirección artística” (Rizzo, 2007, p. 12). Así mismo, actualmente se considera al Diseñador de Producción como el responsable del aspecto visual y al Director de Arte como el realizador de esta visión.

En estas últimas décadas los Diseñadores de Producción y Directores de Arte se enfrentan al avance digital de 3D y CGI. Las nuevas técnicas fascinan a los directores y limitan al Diseñador y al Director de Arte en la producción de grandes decorados. Sin embargo, estos se ven obligados a adaptarse a las nuevas tecnologías para quedarse con lo mejor de cada campo y ampliar sus capacidades de crear nuevos e increíbles decorados.

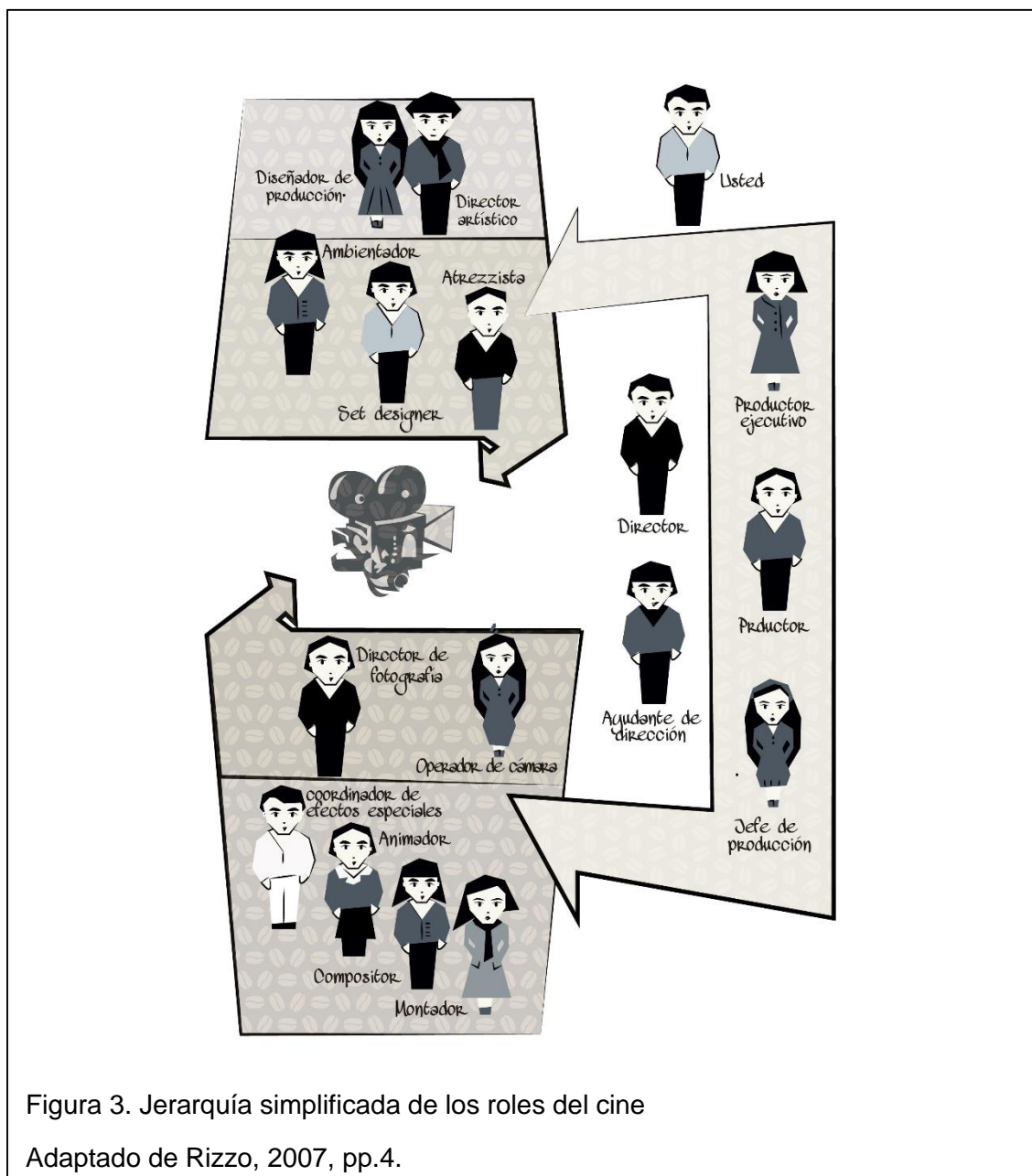
2.2. El Director de Arte

“La dirección artística es como lanzarse en paracaídas: La esencia de esta actividad reside en actuar. Visto así, el director de arte es por naturaleza un hombre de acción” (Rizzo, 2007, p. 3). Es el encargado del proceso de organización y dirección de elementos visuales en programas televisivos, cortometrajes, películas, anuncios publicitarios o impresos. Debe crear medios que permitan reflejar y entender el mensaje que se desea transmitir con claridad. Tomando en cuenta que menos, es más. “Por lo general, al director de arte le compete explorar diferentes composiciones visuales, perspectivas, estilos de fotografía o ilustración y tipografías, así como tomar decisiones sobre la apariencia del producto”. (Mahón, 2009, p. 28). Debe ser una persona con aptitudes y conocimientos en arte y comercio. Es decir, el sujeto delegado de la planificación, organización y realización. En forma, el director de arte debe dirigir su departamento. En sustancia, debe ser un artista que genere ideas creativas.

Sin embargo, muchas veces las funciones del director de arte y diseñador de producción son confundidas porque ocupan una misma jerarquía en la cúspide del departamento de arte y sus trabajos se complementan mutuamente. Su diferencia se establece en que el Diseñador de Producción es

“el responsable del concepto visual de la película a través del diseño y la construcción física de los decorados. En este sentido, es la esencia, la fuerza creativa del departamento de arte (...). Mientras que el director artístico hace posible que este mismo proceso de diseño pase de los esbozos a la realización física de los decorados. El director de arte dirige y manda el departamento de arte, se interrelaciona con los demás departamentos, controla la fabricación de los decorados y todos los aspectos relacionados con los gastos y los presupuestos de los decorados” (Rizzo, 2007, p. 3-5).

Empero, la posición de Diseñador de Producción sólo existe en producciones de mayor tamaño, sino el director de arte es el encargado del diseño de la parte creativa y su completa realización. Por consiguiente, el director de arte es el encargado creativo, estratega, planificador, organizador y líder del departamento de arte.



2.3. Aptitudes características del director de arte

Un director de arte es la persona encargada de encontrar una forma nueva y original de presentar una idea, anuncio, cantante o banda; “es un líder capaz de guiar, dirigir, escuchar y defender el trabajo creativo” (Herriot y Seddon, 2010, p. 12). Entre sus aptitudes debe ser una persona que vea las ventajas del producto. Para ello deberá darle la vuelta al producto, tornarlo extraño o familiar, debe saber re contextualizar, puesto que “para sorprender al espectador, antes hay

que saber lo que espera ver, oír, después...basta con hacer lo contrario” (Mahón, 2009, p.46). Otra de sus aptitudes debe ser la de hacer las cosas de un modo diferente, crear el factor sorpresa, ofrecer al público algo que descubrir.

La base de su personalidad debe ser la de ser “creativamente práctico y un sabelotodo” (Rizzo, 2007, p.14). Con conocimientos sólidos en arte, arquitectura y a la vez tener suficiente experiencia en estas áreas. Debe tener capacidad de compartir ideas, colaborar y permitir que su equipo y los demás colaboren. El director de arte debe ser una persona segura para adentrarse a lo desconocido, debe ser capaz de investigar, editar y “prestar atención a las pequeñas cosas, detalles, momentos, sutilezas que suponen la diferencia entre uno bueno y uno genial” (Herriot y Seddon, 2010, p. 20).

2.4. Responsabilidades de organización del director de arte durante el rodaje

En relación de organización, el director de arte tiene varias responsabilidades que cumplir durante todo el rodaje y sus responsabilidades se las puede clasificar en cuatro estratos que se definen por la relevancia que éstos aportan a la filmación. El rol que desempeña del director de arte y su equipo se desarrollará específicamente en los subcapítulos 2.7, 2.8, 2.9, en donde se habla del papel que cumple todo el departamento en las diferentes etapas de filmación: pre-producción, producción y posproducción.

2.4.1. Primeras responsabilidades

Entre las primeras responsabilidades del Director de Arte se encuentran el realizar el presupuesto del departamento de arte, aliarse con del Diseñador de Producción y siempre estar preparado. Para realizar el presupuesto del departamento de arte, el Director de Arte deberá realizar un borrador en base del guión de los gastos que realizará su departamento en la película, cortometraje, documental, videoclip, entre otros. Un buen director de arte reparte el presupuesto en forma tal, que se pueda realizar a cabo la visión del diseñador

de producción. “El objetivo final es preservar al máximo el concepto visual sin pasarse del presupuesto”. (Rizzo, 2007, p. 21).

Seguidamente, el Director de Arte debe ser el aliado del Diseñador de Producción. Ambos al ser las cabezas de equipo deben apoyarse. Esto se logra en base a un diálogo y conocimiento mutuo de las fortalezas y debilidades de otro. Por último, es obligación del director de arte estar siempre preparado, debe aprender a garabatear y emborronar toda la información que recibe mientras se encuentra hablando. Para eso debe llevar siempre consigo una libreta o agenda electrónica para posteriormente poseer información exacta y poder tomar decisiones eficazmente. Igualmente, el Director de Arte se encontrará preparado al saber cada parte del guión y cambio que se haya efectuado.

2.4.2. Segundas responsabilidades

La segunda responsabilidad del Director de Arte es la de actuar como líder protector. Para esto el director de arte escogerá previamente a los mejores técnicos y equipo para reforzar el núcleo del departamento de arte. Esto se debe a que el rodaje se convierte en un segundo hogar, donde todo el crew pasará entre “3 a 6 meses, 6 días de la semana durante 12 a 18 horas” (Rizzo, 2007, p. 23). Por esta situación, el director de arte debe crear un ambiente cómodo que permita el flujo de ideas y la correcta interacción del equipo de arte.

2.4.3. Terceras responsabilidades

La tercera responsabilidad del director de arte es la de captar la visión del Director y crear un look que satisfaga sus exigencias. El director de arte debe entender de igual manera la visión del Director como la del Diseñador de Producción para cumplir sus puntos de vistas y necesidades.

2.4.4. Cuartas responsabilidades

Por último, el director de arte es el responsable de apoyar al gremio de directores artísticos del país en el que se encuentre trabajando, igualmente, es responsable de trabajar con el departamento de producción para negociar sobre el presupuesto de arte, su salario y el salario de los integrantes de su departamento.

El director de arte se vinculará con el jefe de producción como una relación de negocios, debido a que la productora ve a la película, cortometraje, videoclip, entre otros, como una mercancía o producto: “Como mercancía, el objetivo de cualquier proyecto es obtener un producto de la mejor calidad por el menor precio, [...] tratar de ahorrar por unidad acabada según una producción en masa” (Rizzo, 2007, p. 26). Para esto, el Director de Arte deberá optimizar la división de tareas y la efectividad de funcionamiento del departamento de Arte.

Asimismo, el director de Arte apoya a su gremio al corroborar que todos sus contratos y acuerdos se encuentren en orden. Debe comportarse como “un perro guardián responsable vis a vis de los representantes del sindicato siempre al asecho y árbitro en cualquier partido” (Rizzo, 2007, p. 27). Esto ayuda a que un mayor número de personas busque unirse a los sindicatos para así lograr formar una fuerza representativa que los proteja ante cualquier abuso laboral.

2.5. Organización del departamento de arte

El director de arte es el encargado de organizar el departamento de arte y lo realiza contratando y escogiendo a gente cuidadosamente seleccionada que junto a él colaborarán para llevar a cabo la idea, mensaje o producto que se filmará. Entre su personal deberá emplear a un coordinador de departamento, maquetistas, un archivador, ilustradores, un diseñador gráfico, un atrezzista y el coordinador de efectos mecánicos. De igual manera, deberá supervisar la selección de los pintores, escultores de espuma, carpinteros, entre otros. Con este proceso de elección se asegura la creación de un ambiente confortable y

eficiente que optimizará las tareas y permitirá un efectivo funcionamiento del departamento de arte.

- **Coordinador del departamento de arte:** Es la persona delegada de la logística. El rol de coordinador solamente se encuentra en producciones que tengan el presupuesto suficiente para costearlo. Entre sus funciones se encuentra ubicar el espacio donde se situará el departamento de arte, de preferencia junto al departamento del diseñador de producción. El coordinador deberá supervisar que el departamento de arte cuente con todo el equipamiento necesario como: Una impresora a color, conectividad de internet, extensión telefónica y una buena iluminación confortable para trabajar. Es decir, brinda todas las comodidades de aspecto físico al departamento de arte. También, se encarga de investigar y coordinar la “búsqueda de información visual específica, (...) para encontrar datos difíciles a través de la red” (Rizzo, 2007, p.35).
- **Archivero:** Por la gran cantidad de imágenes generadas en un rodaje, se ha generado la necesidad de contratar a alguien que registre y catalogue estas imágenes digitalmente. Usualmente, es un profesional en informática, debido a que debe manejar la red de información y compartir las imágenes obtenidas con el resto de departamentos por medio de mails y bases informáticas. Al final del rodaje debe juntar todas las imágenes para crear un registro digital que podrá ser utilizado en caso de filmarse *re-takes* o secuelas.
- **Ilustradores digitales:** Su cometido es desarrollar ideas e imágenes a computador rápidamente. Se encargan de facilitar el intercambio de ideas entre el director de arte, el diseñador de producción y los artistas digitales de 3D.
- **Set designers o dibujantes:** Los sets designers deben crear imágenes con gran detalle para el diseño de la gráfica y estilo

determinado en la película. Usualmente, el set designers con conocimientos digitales son los más solicitados y cumplen con el rol de dibujantes e ilustradores digitales.

- **Paisajista:** Su función es la de orientar al director de arte para la creación de sets exteriores y jardines. “El paisajista es para el ambientador y director de arte un experto botánico y un arquitecto paisajista”. (Rizzo, 2007, p. 38).
- **Attrezzista:** Es la persona encargada de realizar un desglose y conseguir todos los objetos que el actor tocará durante el rodaje. Es decir, se encarga de conseguir y examinar los objetos claves del guión.
- **Jefe de construcción:** Es la persona encargada del presupuesto y eficacia de las operaciones del jefe carpintería, sus capataces, pintores y demás ayudantes.
- **Especialista de efectos mecánicos:** Es el sujeto “responsable de cualquier pieza mecánica del decorado que entre en escena” (Rizzo, 2007, p. 39).
- **Especialistas:** Son las personas que conocen detalladamente sobre algún tema. Sus funciones se dividen entre el departamento de arte y el director. Por ejemplo, para la creación del videoclip “Sombras” al momento de la danza se pidió asesoramiento a la bailarina Laura Alvear. La maestra tiene 47 años de experiencia en el baile, en los cuales se desarrolló principalmente en campo de la danza contemporánea, ballet y jazz. En el videoclip asesoró los ensayos de la coreografía de ballet cerciorándose así de que los pasos se encuentren en los tiempos musicales correctos.

- **Efectos visuales y Pre visualización:** Es el equipo encargado de crear los efectos generados por computador. En el aspecto de pre-visualización, ayudan a analizar si la cámara cabrá de manera correcta dentro de los decorados.
- **Departamento de transportes:** Se encarga de conseguir los vehículos que se utilizarán dentro de la película tanto en el aspecto de movilidad del equipo de rodaje y utilería como también, serán encargados de la escenografía al responsabilizarse de conseguir los coches que correspondan a una época histórica específica • que cumplan con ciertos requerimientos mecánicos particulares.

2.6. Relaciones de trabajo

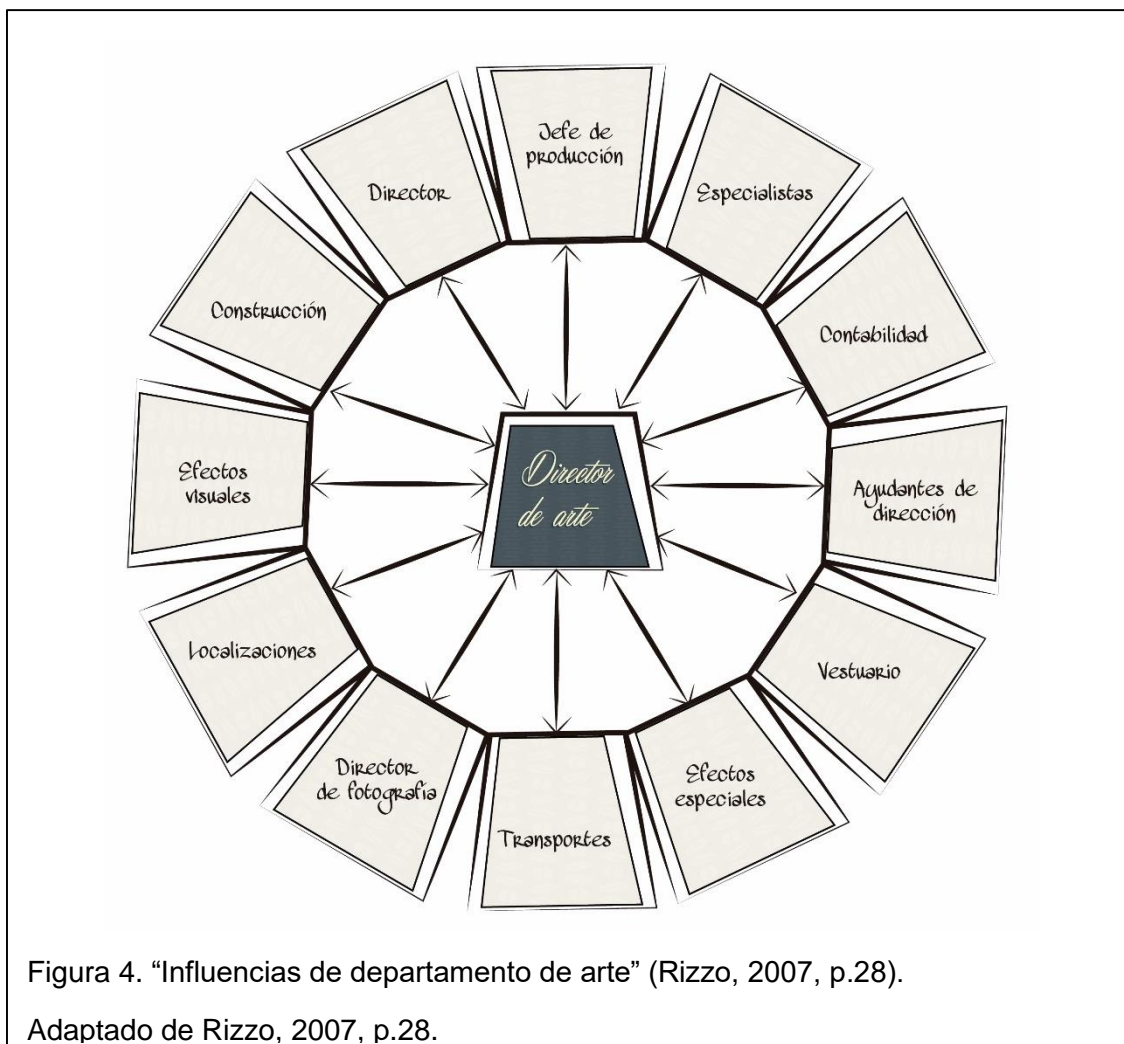
Primeramente, el departamento de arte es el “guardián del concepto visual” (Rizzo, 2007, p. 28). Se asegura de apegarse al concepto visual del director y resalta la idea principal del guión o mensaje a través de la utilización de elementos visuales. Aunque, por otro lado, es el encargado del marketing del producto audiovisual. Debido a esto, el departamento de arte tendrá una estrecha relación con el equipo de contabilidad, producción, efectos especiales y dirección.

- **El jefe de contabilidad y su equipo:** El Director de Arte y el jefe de contabilidad se relacionan porque ambos negocian los sueldos, contratos y horarios de trabajo del departamento de arte. Asimismo, el departamento de contabilidad firmará cualquier cheque que el departamento de arte requiera para contratar a los proveedores.
- **El localizador y su equipo:** El departamento de arte y el localizador se vinculan por asuntos de logística. Ambos trabajan en la coordinación de horarios, locaciones, formas de acceso y parqueo.

- **El jefe de producción y su equipo:** La decisión final del trabajo de marketing del equipo de arte lo tiene el equipo de producción. Ellos aprueban los presupuestos y proveedores. Mantenerse al día en cuestiones de papeleo, el programar horarios y tener cautela ante cualquier percance, asegura que el equipo de producción acceda de manera sencilla a las peticiones del Departamento de Arte.
- **Primer ayudante de dirección y su equipo:** El primer ayudante de dirección y su equipo deben mantener enfocado al Director de arte para que se encuentre pendiente de supervisar a su equipo y para que se encuentre preparado ante cualquier emergencia.
- **Supervisor de efectos especiales y su equipo:** Debido al avance tecnológico, los Diseñadores de Producción han incluido “elementos humanos con los de animación sin que se vea el tejido visual” (Rizzo, 2007, p.32). Por esta razón, la relación entre ambos departamentos debe ser sumamente estrecha. El Director de Arte como delegado del marketing debe promocionar las tecnologías novedosas que se utilizarán dentro del film. Por ejemplo, en la creación de la película *El curioso caso de Benjamín Button* (2008) de David Fincher se buscaron nuevos avances en la tecnología tanto del 3D, en la industria del videojuego y en el campo de la medicina. A partir de su investigación la película desarrolló un software basado en la teoría del doctor Paúl Ekman desarrollada en los años 70s. La teoría afirmaba que el rostro humano se puede catalogar en 70 gestos básicos o formas del rostro humano con los que se puede crear una infinidad de combinaciones posibles de expresiones. A partir de esta premisa se desarrolló el software FACS: Sistema de Codificación de acciones Faciales. El programa filma y reconstruye cuadro a cuadro la geometría del sujeto para obtener la información en 3D en tiempo real. Básicamente, en la película de *El curioso caso de benjamín Button* escanearon el rostro de Brad Pitt en tiempo real para obtener todas las posibilidades de expresiones del

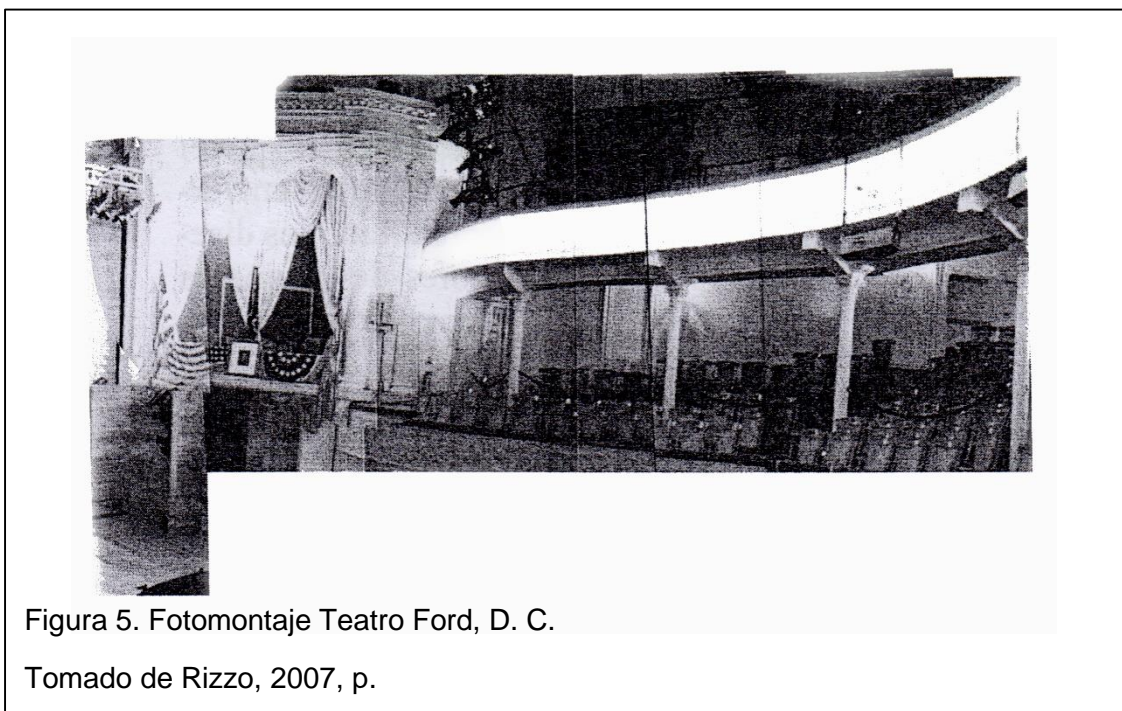
actor. El director de arte fue el estratega de promocionar este nuevo software que se utilizaba por primera vez en la historia del cine.

2.7. Papel del Director de arte y equipo de arte en Pre-producción



El diseño de un film surge del trabajo en conjunto del departamento de diseño, departamento de arte y departamento de locaciones. El departamento de arte y del departamento de diseño de producción se orientan en el guión para realizar las primeras listas del decorado del film. Por otro lado, el departamento de locaciones busca y documenta las locaciones óptimas donde ésta se podría realizar.

Localización: El Diseñador de Producción y el Localizador son de los primeros miembros en integrarse al rodaje. Ambos buscan lugares óptimos donde se podría realizar el film, para posteriormente mostrárselos al director en busca de su aprobación. Una vez que el director escoge las locaciones, se procede a conseguir permisos del uso de las locaciones y se firman contratos. Luego, el Diseñador de Producción esboza fotomontajes de cómo se verán las locaciones exteriores e interiores. “Este momento es importante ya que estos fotomontajes son la primera fase de la interpretación visual del guión literario” (Rizzo, 2007, p.43-46). De esta manera, los fotomontajes serán archivados en carpetas que servirán de referencia para el director, diseñador, productor, director de arte y localizador. Luego, el Diseñador de Producción y el Director de Arte visitarán las locaciones para confirmar que los lugares previamente escogidos son óptimos para el film. También, analizarán las ventajas y desventajas que ofrece cada locación.



“En este preciso instante, el Director de Arte se hace cargo de cualquier cambio, incluyendo las discusiones con el localizador, (...) la intervención física de cada una de las locaciones, organización de logística, el desmontaje, recogida de decorados

una vez que el film haya finalizado y lo más importante, la devolución de las locaciones en las mismas condiciones que al inicio de la película” (Rizzo, 2007, p.46).

Diseño: Después de obtener las imágenes finales de las locaciones; los diseñadores, dibujantes conceptuales, dibujantes de storyboards y los constructores de maquetas, crean el concepto visual. Para la realización de este proceso el equipo documenta, realiza storyboards, animatics, dibuja bosquejos, ilustraciones conceptuales y crea maquetas.

Documentarse: La documentación genera información importante para el Diseñador de Producción y el Director de Arte.

Ambos, utilizan dicho material para el diseño del concepto visual. Entendiéndose al concepto visual como “una imagen que define la idea central de una película” (Rizzo, 2007, p. 53). A partir de este proceso el departamento de arte se transforma en el centro de material visual, en donde los demás departamentos consultarán información visual específica.



Figura 6. Referencia de documentación, calle de los años 40s.

Tomado de Rizzo, 2007, p.10.

Storyboards: “Es un esquema visual que ordena y marca la secuencia de escenas que tienen lugar a lo largo de un guión” (Mahon, 2010, p.36). Se hace uso de storyboards para generar una comunicación entre los directores de los diferentes departamentos. De igual manera, el Storyboard refuerza el diseño visual de la película.

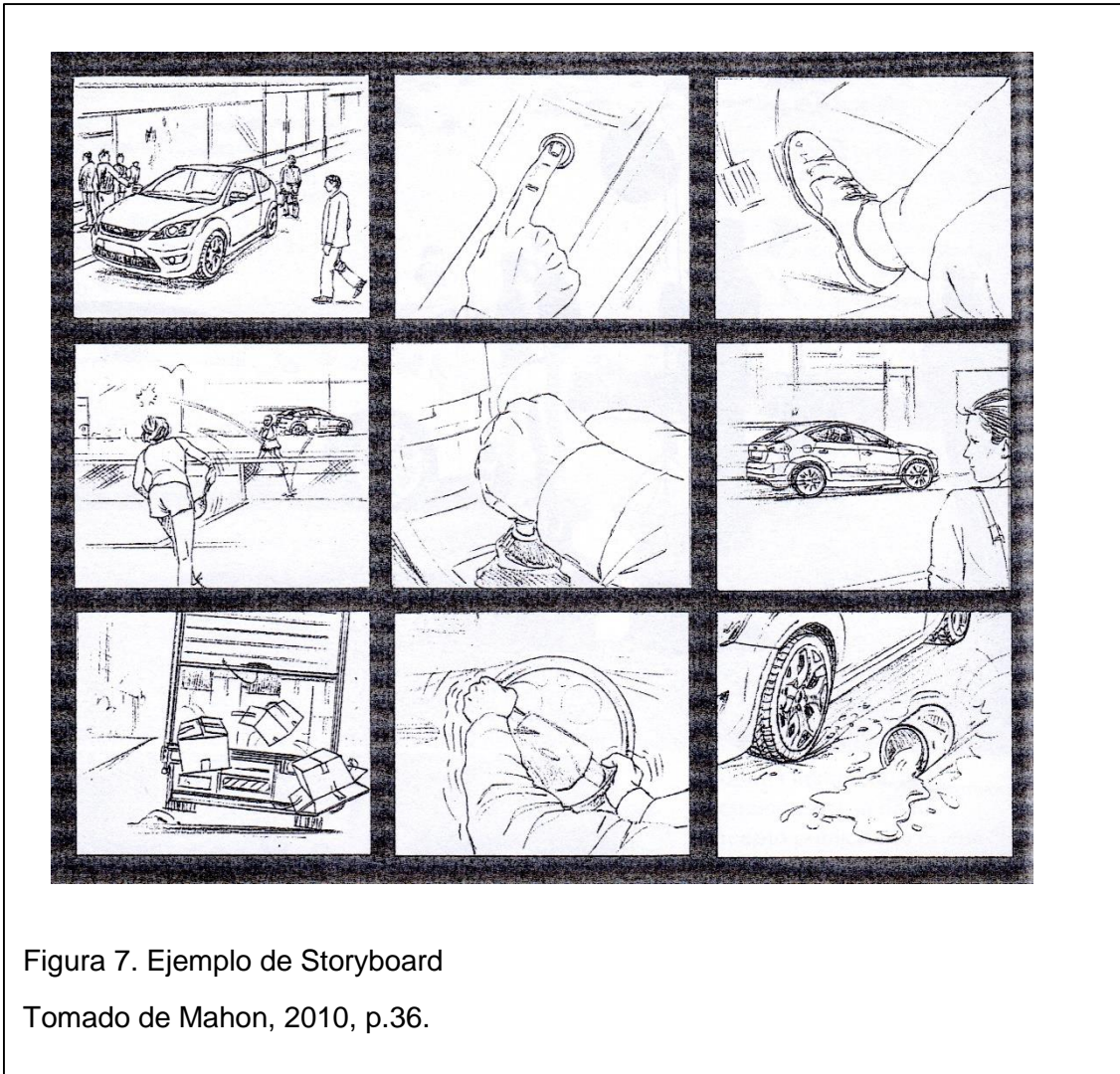


Figura 7. Ejemplo de Storyboard

Tomado de Mahon, 2010, p.36.

Animatics o pixel front: Son una extensión del Storyboard donde cada ventanilla de la secuencia del Storyboard es especificada. En él se incluye las perspectivas y la información de equipo complementario de video.

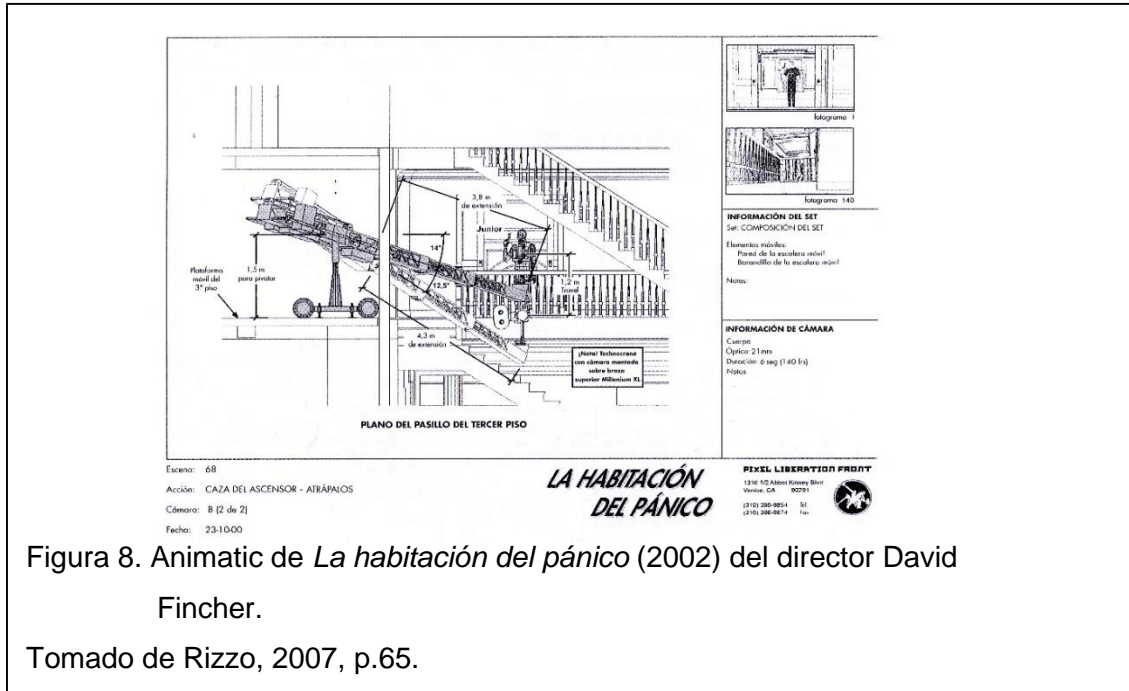


Figura 8. Animatic de *La habitación del pánico* (2002) del director David Fincher.

Tomado de Rizzo, 2007, p.65.

Ilustración conceptual: Son los dibujos, fotogramas, conceptos visuales utilizados para la pre visualización final de la película.

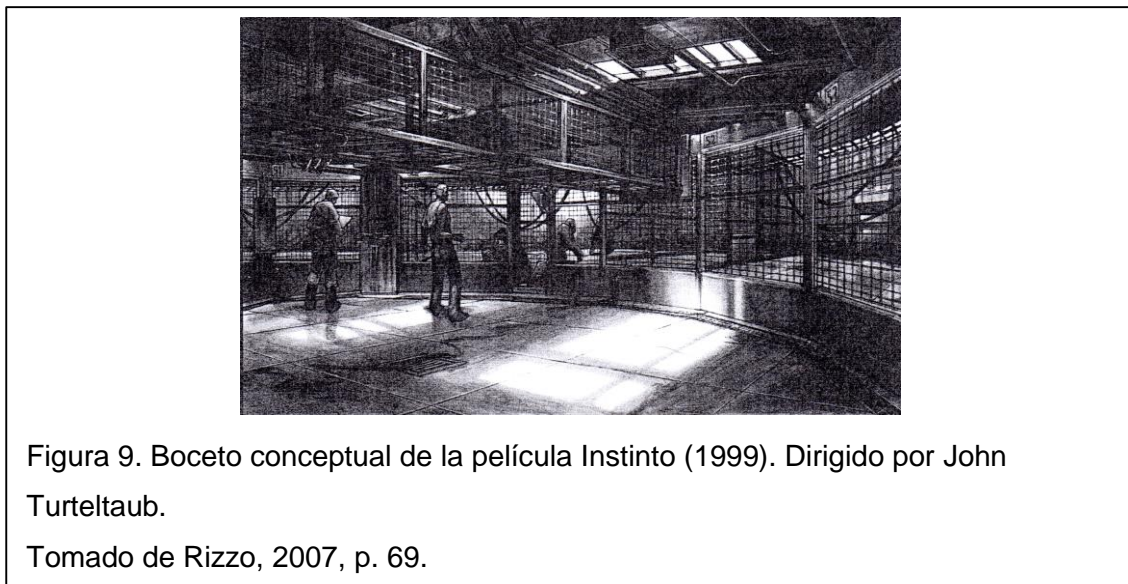
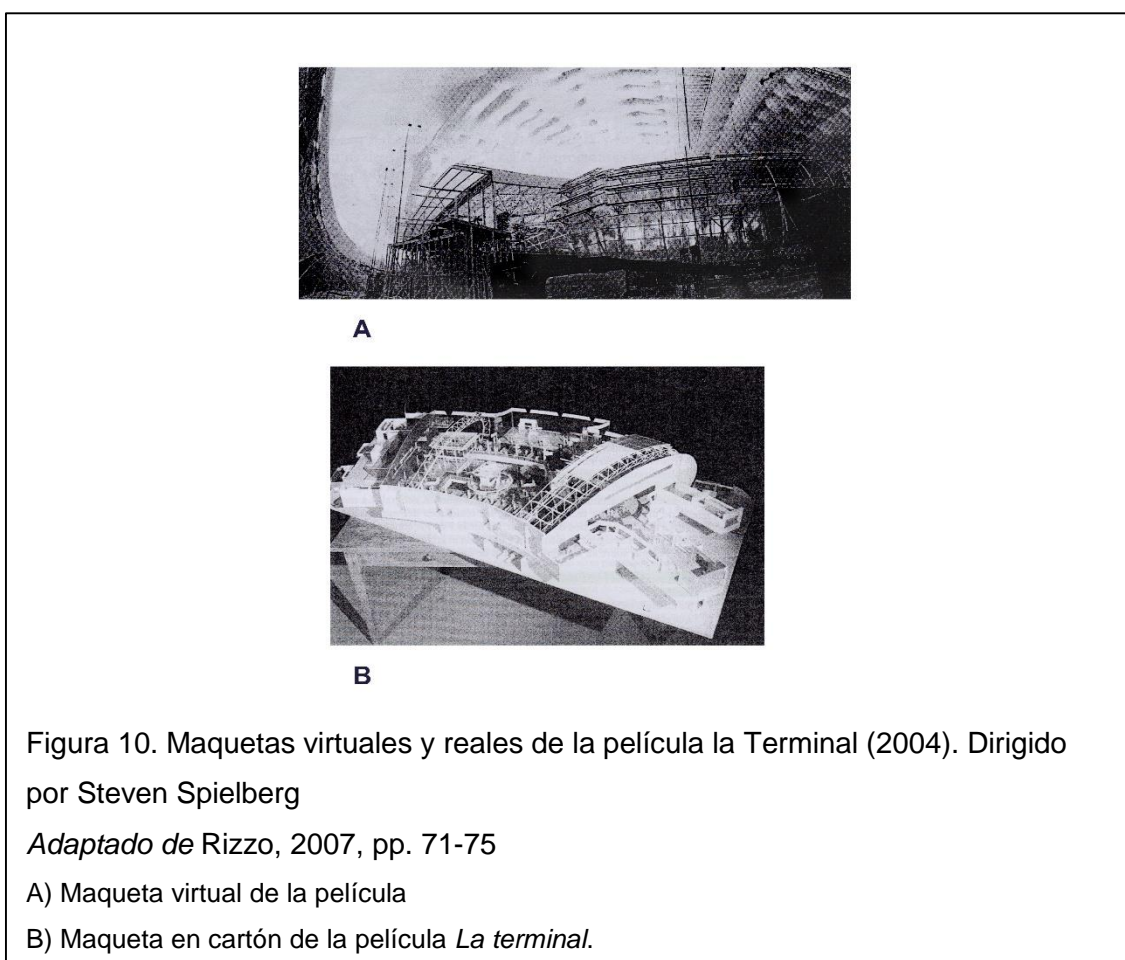


Figura 9. Boceto conceptual de la película *Instinto* (1999). Dirigido por John Turteltaub.

Tomado de Rizzo, 2007, p. 69.

Éstas imágenes son de suma importancia porque ayudan a la creación final del concepto visual y generan pautas en la construcción de decorados.

Maquetas virtuales y reales: Se emplea la arquitectura para visualizar los sets a través de planos o maquetas. Las maquetas virtuales permiten una pre visualización rápida y final de cómo se verán las locaciones. En cambio, las maquetas reales se utilizan cuando su realización es más fácil y eficaz, que al realizarlas mediante computador. Adicionalmente, las maquetas reales ayudan a la determinación de la necesidad del uso de paredes móviles.



Dibujos y esbozos: Los sets designers o dibujantes “son los responsables del diseño final de la película porque son los que están más íntimamente relacionados con los detalles dibujados” (Rizzo, 2007, p.74). Ellos crean las imágenes a detalle de cada decorado, personaje y atrezzo a utilizar en la película.

Construcción escenográfica: Cuando se encuentran aprobadas las maquetas, esbozos y planos; se los reparte al coordinador de producción para que apruebe los presupuestos finales. En ese momento, los decorados interiores y los decorados exteriores pasan a construirse o modificarse. Entre los decorados interiores que se suelen construir se encuentran los suelos, chimeneas, paredes, columnas y claraboyas. Mientras que en los decorados exteriores normalmente se modifican jardines, calles, fachadas o se los reconstruye a menor escala. Un ejemplo de una decoración exterior se encuentra en la película: *Mis queridos compatriotas* (1996) dirigida por Peter Segal, en donde se tuvo que reconstruir la fachada y pórtico sur de la Casa Blanca basándose el Departamento de Arte en fotos de documentación y planos arquitectónicos preexistentes.

Efectos mecánicos: El Director de Arte deberá coordinar y supervisar a los dibujantes y constructores de los efectos mecánicos. Éstos últimos se diferencian de los efectos visuales porque se generan en el propio set y son, por ejemplo: Efectos de lluvia, humo, fuego, explosiones, nieve y “movimientos de elementos del decorado como son: estructuras para simular accidentes, cableado que permita a una persona volar, entre otros” (Rizzo, 2007, p.170)

2.8. Papel del Director de arte en Producción

Reunión de producción: Se realiza al final de la etapa de Pre-producción, a esta reunión asisten todos los jefes de equipo con sus respectivos ayudantes. En ella se reexaminan todos los temas de la escaleta y del plan de rodaje. Su fin es aclarar, comentar y actualizar temas específicos. El rol del Departamento de Arte en esta reunión es la de distribuir cuadernillos que reúnen copias de cada decorado. Los decorados se visualizarán a manera de planos y éstos serán distribuidos a personas claves que necesiten emplearlos.

Aclaraciones y product placement: En la producción, el Director de Arte debe trabajar estrechamente con un coordinador de Aclaraciones para controlar que los objetos que tengan algún parecido con un vestuario, attrezzo, logotipo, nombre de marca o empresa, obtengan la autorización de aparecer dentro del

film. Algunos artículos aparecerán con autorización de la marca y darán financiamiento y auspicios al filme.

Adelantarse a la cámara: Al momento de grabar una película, el Director de Arte debe supervisar que no exista ningún inconveniente que interfiera con el plan de rodaje. Para este cometido, debe prestar especial atención al decorado y deberá mantenerse siempre un paso delante del plan de rodaje. En el rodaje, el Director de Arte se mantendrá comunicado con su equipo mediante teléfonos móviles o walkie talkies. De esta manera, el director de arte podrá conceder mayor atención al set y conseguirá visitar las diferentes locaciones de grabación.

Asimismo, podrá cerciorarse del desempeño de su equipo y resolver disgustos que se hayan generado.

Si se llegase a cambiar el plan de rodaje por condiciones climáticas, el departamento de arte deberá tener listos los cover sets. Estos son “decorados ya construidos, con una ambientación básica y listos para rodar en plató o en cualquier otro espacio interior, en cualquier momento para evitar interrumpir el plan de rodaje” (Rizzo, 2007, p.300). Por último, la eficacia en set del director de arte se verá afectada en base a su comunicación con la trinidad: Director, director de fotografía y el jefe de producción.

2.8.1. Estrategias del Director de Arte

En el proceso de Producción de un rodaje es muy seguro que cambien muchos de los factores ya establecidos en Pre-Producción. Por esta razón, el director de arte y su departamento deben estar listos para cualquier percance de último minuto. Primeramente, el presupuesto de arte tendría un excedente de entre el 10 a 15%, para que al momento de que exista algún imprevisto o gasto extra, los gastos no salgan fuera del presupuesto.

En segundo lugar, se contratarían a proveedores o subcontrataciones externas que “permitan aligerar el trabajo excesivo” (Rizzo, 2007, p. 205). Por último, el

Director de Arte deberá llevar consigo un bocetero, diario o agenda electrónica donde anotará cualquier cambio, este le ayudará a salvaguardar detalles de presupuesto y del plan de rodaje. De igual manera, al finalizar el rodaje la agenda o diario servirán como referencia de “datos visuales y escritos (...) que se convertirán en la biblia del Director de arte durante la fase de Post-Producción o retakes”. (Rizzo, 2007, p. 207).

2.9. Papel del Director de arte en Post-producción

En el proceso de Post-Producción, el Director de Arte deberá cerrar el proyecto. En este proceso, el primer paso que se realiza es el archivar todas las imágenes que se crearon a lo largo del rodaje. Seguidamente, el coordinador de Arte y sus asistentes, desmontarán el departamento de arte y devolverán el inmobiliario. Asimismo, el Director de Arte se encarga del desmontaje de los decorados. Estos últimos, son almacenados en un depósito hasta el día en el que la película haya finalizado y se decida que decorados guardar en caso de existir una secuela o segunda parte. Por último, varios días después de terminada la fase de rodaje, el Director y su equipo pueden decidir llamar a varios días o semanas de filmación de tomas de retakes. Los retakes son “planos adicionales a una secuencia” (Rizzo, 2007, p.311) que se filman al final de una película debido a su nivel de dificultad o complejidades técnicas, temporales o físicas.

2.10. Promocionarse como Director de Arte

Dentro del mundo de la filmación, la manera en que uno hace contactos determina el futuro de la carrera. La mejor manera de hacerlo es manejando las propias cualidades, habilidades y personalidad, para lograr ser contratado. “La promoción personal es el lugar donde usted es el producto o el servicio” (Rizzo, 2007, 211). Primeramente, es de suma importancia los contactos que uno instauró antes de obtener alguna entrevista. Después, se debe tener en cuenta que los Diseñadores de Producción “buscan lealtad, predisposición, capacidad de liderazgo, atención al detalle, (...) concentración a nivel de presupuesto y flexibilidad” (Rizzo, 2007, 211). Trabajar en base a estos atributos, le permitirá

abrirse un espacio en el mercado laboral. Una vez adquirido el trabajo, es su cometido establecer buenas relaciones laborales. A los principiantes se los contrata por su actitud. Por lo tanto, debe convertirse en el mejor asistente, aceptando cada tarea de forma positiva. De esta manera, la gente estará complacida con su trabajo y lo recomendarán para una próxima película.

3. Capítulo III. Videoclip musical

El videoclip es la recreación audiovisual de una canción con propósitos afines a los publicitarios. “Por este sentido, usa mecanismos de seducción que tienen efectos y secuelas en la sociedad, en un segmento de población determinada”.

(Sedeño, 2007, p. 495). De igual manera, es el producto resultado “de la reunión de la publicidad, lo visual y la música”, (Fierro, 2012, p. 3). que fusiona la creatividad, nuevas tecnologías, colores, movimiento e imaginación dando como resultado la expresión artística. Se compone de imagen, música y publicidad. La imagen es la representación visual de un objeto a través de fotografía, dibujo, pintura, video, entre otros. La música en cambio es el arte de crear sonidos agradables al oído utilizando la melodía, armonía y ritmo. Su rasgo publicitario deviene de la promoción, venta del disco, y el artista a través de la imagen con difusión masiva. Por ello, debe reinventarse constantemente rompiendo los esquemas tradicionales del lenguaje audiovisual para atrapar al público.

Por lo tanto, el videoclip se define como: “El producto o recreación visual (imagen) de una canción de la industria discográfica (música) que fomenta o estimula (publicidad), la venta de discos y otra mercadería relacionada a un artista o grupo” (Fierro, 2012, p.19). Para así generar ideologías, nuevos modos de comportamiento y referencias culturales dentro de sectores específicos de la sociedad. Sin embargo, existe otra definición que embarca al videoclip dentro del arte plástico que lo definen como: “Una forma artística que es plástica porque produce formas, es bella o liberal porque es una manifestación de ingenio y es industrial porque requiere de cámaras de cine o video y demás aparatos” (Fierro, 2012, p. 46). Por eso, se concluye que el videoclip es más que un producto audiovisual, es una forma de publicidad que tiene efectos directos sobre la sociedad y a la vez es un arte que manifiesta la belleza y el ingenio del arte a través del video.

3.1. Breve historia del videoclip musical

El conocimiento de la historia del videoclip musical permite un mayor entendimiento del impacto económico y social que este ha generado y genera dentro de ciertos extractos de la sociedad. La idea de juntar imágenes y sonido ha sido ya estudiada por cineastas y artistas por muchos años. Por esta razón, se estudiará de manera cronológica los acontecimientos más relevantes que han forjado la historia del videoclip.

El videoclip nació como un arte no formal que busca “promover a un artista dentro de la industria de la música” (Fierro, 2012, p.4). El videoclip ha buscado espacio dentro de la televisión, por lo cual se han creado programas y canales especializados. Sin embargo, estos canales son escasos y los programas de corta duración. Razón por la cual, el videoclip ha optado por promocionarse mediante canales UHF “*Ultra High Frequency*” o por internet.

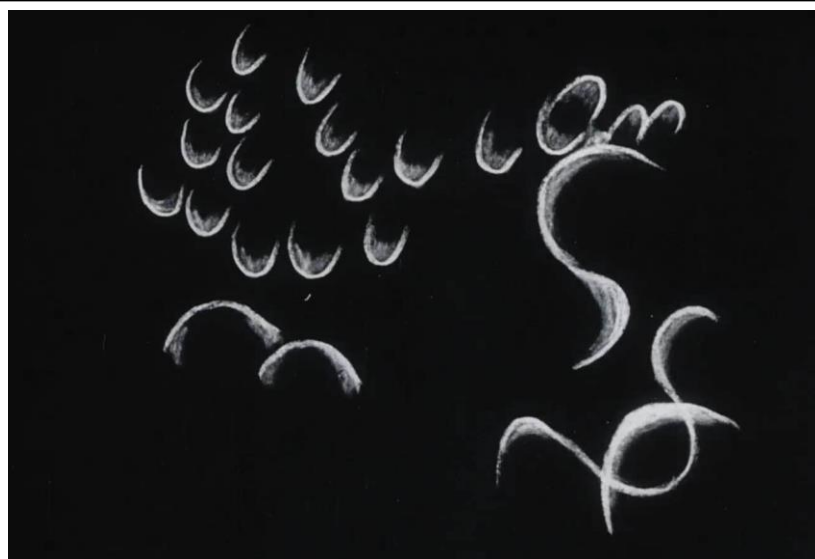


Figura 11. Música Visual de Oscar Fischinger.

Tomado de Vimeo, s.f.

Según Fierro, (2012, p.7) “el videoclip musical se ha desarrollado desde el año 1920 con los proyectos del artista Oscar Fischinger que creó la “música visual”.

La “música visual” es la combinación de cortos de figuras geométricas animadas con música de la época, en preferencia Jazz y música clásica.

Más tarde, en 1927, surge el primer film con diálogos llamado: “*El cantante de Jazz*” de los directores Alan Crosland y Gordon Hollingshead. “Lo que vislumbró un futuro exitoso para el videoclip, debido a que la audiencia le agrada la mezcla de imagen y sonido”. (Fierro, 2012, p.7). En 1930 se realiza la primera filmación Latinoamericana. En este film, imagen y sonido eran grabados al mismo tiempo con la película “Diez canciones filmadas” de Gardel. En esta filmación aparece por primera vez el elemento del baile y coreografía simbolizando el escape de la realidad y la fantasía.

A partir de 1940,

“Surge el “*Panoram soundies*”. Este invento era un tipo de caja musical e imagen a blanco y negro fabricada por la *Mills Novelty Company* de Chicago. En él se proyectaban musicales en pantallas de 12 pulgadas. En Latinoamérica se lo conoció como *Rockola Visual*”. (Fierro, 2012, p.7-8).



Figura 12: *Paramount Soundies* o *Rokola* visual.

Tomado de Redtreetimes. s.f.

En 1960, se genera una nueva versión en Francia llamado *Scopitone* con una pantalla de 16 pulgadas a color que tuvo gran impacto en Europa debido a que en él los jóvenes que se sentían marginados podían exponer sus ideas. Sin embargo, este aparato no pudo hacerle competencia a la televisión.

Aparte del avance tecnológico, el cine musical y la televisión son de suma importancia dentro de la historia y desarrollo del videoclip. En los años 50s el "Cine musical" se torna de gran éxito al juntar temáticas juveniles con el auge de la música rock. Aquí se crean películas icónicas como *El Salvaje* (1953) del director László Benedek, *Rock Around the Clock* (1954) del director Bill Haley y *Jailhouse Rock* (1957) de Richar Thorpe, donde inicia la era Elvis Presley.

Mientras tanto, entre los años 1958 y 1962 aparecen los primeros programas musicales cuyo objetivo fue a dar conocer las bandas pop de la época como: 6"5 Special, Ready-Steady-Go, entre otras. En 1964 surge un gran acontecimiento con *A Hard Day's Night*. Videoclip del grupo Beatles que utiliza recursos como "efectos de cortina, foto-collage, máscaras, puestas en ensena" (Fierro, 2012, p.11). que revolucionan la industria y sientan las bases de lo que hoy en día conocemos como videoclip. En 1965, aparece el primer sistema de grabación casero que permitió el desarrollo de videos caseros y desarrollo del videoarte. Paralelamente, se crearon programas con playback, con lo cual "se dio inicio a la transmisión de programas con videos del performance de los artistas".

(Fierro, 2012, p.12). En 1970, los canales de televisión empezaron a distribuir *Promos*, siendo los pioneros el grupo ABBA. En 1975 la banda *Queen* realiza lo que se considera el primer videoclip formal con la canción *Bohemian Rhapsody*. Después de la realización del video de *Bohemian Rhapsody*, la industria cinematográfica y televisiva buscó expandir la idea del videoclip, introduciendo más programas dedicados a su difusión.

Primeramente, se desarrolló el programa "*Popclips*" en Nickelodeon, de la cadena *Warner Cable* y debido a su gran acogida y gran cantidad de audiencia

en 1981, aparece el canal MTV, generando el Boom definitivo del videoclip. Music Television se inició con una sintonía inicial de 4 millones de suscriptores. “El canal competía incluso con las radios FM. Desde entonces, MTV se convirtió en la principal forma de promocionar imagen y música de artistas nuevos”. (Fierro, 2012, p.15). En 1983, MTV transmitió el videoclip de *Thriller* de Michael Jackson, que dio un sorprendente giro al videoclip musical en una duración de 15 minutos; posee un relato complejo, “destacando una gran historia, coreografías, maquillaje y efectos impresionantes que marcarían una nueva generación” (Fierro, 2012, p.16). Además, de poner al disco como el más vendido de la historia.

En 1995, MTV decide reconocer el trabajo de los directores agregándolos en los créditos. Este hecho dio paso a la competencia creativa entre directores. No obstante, desde los 90’s en adelante el videoclip tiene un declive, aunque la tecnología informática ayudó a su supervivencia. Otro aporte a la supervivencia del videoclip ha sido la diversificación de música y géneros, convirtiéndolo en un arma publicitaria extrema, que marca modas y genera expectativa dentro del público que va dirigido. Por estos años, en Ecuador se crean los primeros programas de música como la serie *Video Acústico Vol.1*, en 1995. Hoy en día, los programas dedicados a la transmisión de videoclip se han vuelto escasos, pero, aun así, los artistas ecuatorianos han optado por promocionarse a través de este medio y difundir sus videoclips mayormente por internet. En páginas como *youtube*, *google*, *video*, *vimeo*, entre otros.

3.2. Características del videoclip musical

El videoclip musical posee 4 características principales que son:

- “Tener fines publicitarios: Elaborando mecanismos de seducción para la persuasión del espectador a la compra del producto.
- Ser una combinación de música imagen y lenguaje verbal.
- Construir un discurso específico, único.
- Tener narrativa.” (Fierro, 2012, p.21).

Otras características frecuentes dentro del videoclip son: Tener movimiento para crear estimulación en el espectador y esto se logra al tener una sucesión de entre 12 a 17 planos en una duración de 20 segundos. Otra particularidad que se encuentra en algunos videoclips musicales es la fragmentación que se genera al crear una especie de mosaico virtual o collage de imágenes. Igualmente, el videoclip debe tener continuidad y discontinuidad. Lo que produce ruptura en el espacio-tiempo. “Dicha continuidad y discontinuidad se pueden encontrar en el argumento de la historia contada o en los personajes, vestuario, locaciones y otras variantes como el lenguaje audiovisual” (Fierro, 2012, p.23). La estrella, cantante o grupo, por lo contrario, es la conexión al centrarse como un universo utópico”. (Fierro, 2012, p.24). Por último, el videoclip puede utilizar símbolos y códigos para convertirlo en un producto impactante.

3.3. Clasificación del videoclip musical

3.3.1. Según Ana María Sedeño

“Ana María Sedeño es la Coordinadora del Programa de Doctorado de Comunicación y Música del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga” (uhu, s.f.), en su artículo del *Videoclip como Mercanarrativa* (2007) de la revista *Signa* clasifica al videoclip musical en los siguientes géneros musicales:

- **Dramático:** Es aquel que narra una historia bajo la estructura de inicio, desarrollo y fin. Suele ser lineal porque narra la historia de la misma forma que lo hace la letra de la canción. Un ejemplo es *Remember the Time* de Michael Jackson (1992).
- **Conceptual:** Su principal objetivo es realizar un “concepto artístico para interpretar la canción. Es una historia que crea cierto ambiente o estética, muchas veces abstracto o surrealista” (Fierro, 2012, p.26). Por ejemplo: *Around the World* de Daft Punk (1997).

- **Musical o Performance:** Es el videoclip en el cual se ve al músico o banda interpretando la tonada en cualquier clase de ambiente, estudio, locación o escenografía. Es un tipo de video musical simple cuya meta es “recrear una especie de experiencia de concierto hacia el público espectador” (Fierro, 2012, p.25). Un ejemplo de video Musical con creatividad es *Bohemian Rhapsody* de Queen (1975).
- **Mixto:** Es el videoclip en el cual se mezclan dos o todas las clasificaciones anteriores.

3.3.2. Según como se vincula la imagen y letra de la canción

- **Video Performance:** Es el videoclip filmado de una presentación en vivo del artista. Por ejemplo: *Paradise City* de Guns and Roses (1987).
- **Video conceptual:** Son narraciones de tipo dramático o cortometrajes. Ejemplo: *Thriller* de Michael Jackson (1983).

3.3.3. Según sus temáticas

- **Antisociales:** Van en contra del sistema o orden social. Ejemplo: *Dirty* de Christina Aguilera (2002).
- **Pro-sociales:** Es el tipo de videoclip cuya finalidad es dar un mensaje al espectador o concientizarlo sobre ciertos contenidos. Ejemplo: *Runaway Train* (1993).
- **Sensuales:** Son videos que evocan deleite a los sentidos y deseo sexual. Por ejemplo: *Gasolina* de Daddy Yankee.
- **Institucionales:** “Ilustran o representan a cierta institución, empresa, fundación o establecimiento”. (Fierro, 2012, p.28). Por ejemplo: *Broken Home* de Papa Roach.

3.3.4. Según su estilo

- **Narrativo:** Son los videoclips que cuentan una historia, usualmente asociada a la letra de la canción.
- **Anti-narrativo:** Es un video en el que aparecen ráfagas de imágenes sin sentido narrativo y sin continuidad de tiempo y espacio.
- **Posmoderno:** Es un video que emplea técnicas, materiales modernos y sutileza de composición y simbología. Muchas veces es abstracto.
- **Pastiche:** “Son imitaciones o plagios de videoclips hechos anteriormente, de los que se toman ciertas características y se los combina para dar la sensación de ser una creación independiente.” (Fierro, 2012, p. 28).

3.3.5. Según su contenido

- **Romántico:** Tiene una temática sentimental, soñador y tierno. Por ejemplo: *Sognare* de División Minúscula.
- **Conciencia social:** Son videoclips que dan un mensaje o invitan a reflexión de temas sociales.
- **Nihilista:** “Son videoclips donde se exponen filosofías radicales, muchas veces de protesta contra la religión, políticos, entre otros”. (Fierro, 2012, p.29).
- **Clásicos:** son videos que buscan principalmente impulsar la imagen del artista o banda. Cuentan con características típicas del videoclip como el uso de coreografías, escenarios en vivo o sets.

3.4. Estética del Videoclip

Ciertamente, la estética se refiere a la “ciencia del sentido, de la sensación” (Hegel, 1989, p.9). Es la percepción de la belleza, sus cualidades y su esencia.

“Hablar de estética, es hablar también de la imagen en movimiento, del cine, de cómo ha influido en la percepción humana” (Fierro, 2012, p.44). Además, de su capacidad de reproducir la realidad con fidelidad, crear sueños, rupturas de espacio tiempo donde la estética busca crear emociones, reacciones a través de su contenido. El videoclip musical es considerado como arte al ser una mezcla de fotografía, composición, cine y no poseer reglas ni elementos bien definidos, que generan evoluciones visuales. Aunque, sí se puede reconocer la estética del videoclip por su fragmentación de la imagen, que se logra gracias a la rápida sucesión de planos. De igual manera, algunas veces existe ruido en la imagen debido al uso de superposiciones, desenfocos distorsiones intencionales que generan identificación en el espectador. La estética del videoclip ha prosperado de este modo porque dentro de la historia sus realizadores muchas veces han sido personas ajenas al cine o producción. Por lo tanto, muchos videoclips han sido realizados por diseñadores o por los mismos músicos de la banda que intentan generar una imagen impactante.

3.5. El videoclip en Ecuador

El videoclip musical en Ecuador ha tenido un insignificante desarrollo, debido a que pocos productos realizados alcanzaron un alto nivel técnico y las remuneraciones hacia las productoras han sido casi nulas. Por ende, no alcanzaron a ser promocionados en el extranjero. Por esta razón, las bandas nacionales recurrieron a la realización de sus videoclips musicales con productoras extranjeras. En el pequeño grupo de bandas pioneras de los años 80s que realizaron producciones en Ecuador se encuentran: *Taxo*, *Clip*, *Contravía*, *Right*, *Umbral*. “En los años 90s aparecieron los *Crucks en Karnak*, *Cacería de Lagartos*, *Perotti*, *Tercer Mundo*; (...) que lograron promocionarse y posicionar su arte en este país. Empero, luego de algunos años, la producción

del videoclip musical a nivel mundial decayó” (Fierro, 2012, p.55). El decaimiento del videoclip se debió al poco interés por parte del espectador que se volcó hacia programas de farándula, chismes y realities.

Según Jorge Luis Bohórquez, en Ecuador no existe industria musical, lo que permite a artistas como Jorge Luis del Hierro o Daniel Betancourth llegar a un amplio segmento del mercado juvenil. Hoy en día, cantantes como Juan Fernando Velasco, Fausto Miño, Equilibre, entre otros, han recibido reconocimiento de sus videoclips y música en eventos como *Mis bandas nacionales*, que desde el año 2008 incorporó la categoría de *Mejor Videoclip*.

En el mismo año, el festival *Cero latitudes* incluyó una sección enfocada al videoclip musical a nivel de Latinoamérica. Fruto de este festival la cantante Johanna Carreño pudo promocionarse en el año 2009 en MTV con su video *Cielo*. Hasta hoy en día, el videoclip se sigue desarrollando en nuestro país gracias a la difusión televisiva, sitios web y sitios underground.

3.6. Elementos constitutivos

Para la realización de un videoclip musical se parte de un detallado análisis de la canción a publicitar. Para ello se debe analizar la letra y música de ésta. Según Villagrán, el siguiente modelo es el indicado para el análisis de la canción y la subsecuente creación del videoclip (Villagrán, 2003, pp. 45-46).

Referencias comunes de la canción: En este apartado se determina el nombre del intérprete o banda, título de la canción, álbum, compositor, duración de la canción y año en la que fue creada.

Contextos de interpretación: Aquí se busca crear una interpretación de la canción en base a la expectativa que se tenga de la canción.

- **Componentes para-textuales:** En esta sección se debe buscar el diseño gráfico del disco. También críticas y comentarios de la audiencia.

- **Estudio de los elementos de la estructura musical:** “Se describe componentes de la secuencia musical como: ritmo, armonía, códigos y melodía” (Fierro, 2012, p. 34).
- **Estudio de los elementos textuales de la canción:** interpretación de la letra de la canción, creación de analogías y metáforas.

3.6.1. Análisis de la música de la canción:

La música de una canción puede estar llena de interpretaciones dependiendo de la percepción y contexto de donde se desenvuelve el destinatario. “La música tiene un nivel de interpretación almática antes que racional” (Fierro, 2012, p. 31).

Lo que quiere decir, que la música es sentida por el corazón antes que ser interpretada por el cerebro. Para la pieza musical se debe realizar un trabajo de síntesis, en la cual se tenga en cuenta el ritmo y tiempos musicales. Ambos generan la estructura rítmica de la canción y dan origen a al género musical al que pertenece la canción y generan una primera impresión de gusto o disgusto de la canción y consecuentemente del videoclip.

3.6.2. Análisis de la letra de la canción

Para la elaboración de un videoclip es de suma importancia analizar la letra de la canción y saber que desea expresar el autor. “Es decir, una primera hipótesis de su contenido donde el mensaje está enmarcado en lo que el autor quiso expresar del texto” (Fierro, 2012, p.32). En este análisis se toma en cuenta la estructura del texto (estrofas, coros, repeticiones); la rima y rítmica entre versos.

Resultando este análisis muy importante, debido a que con esta primera información se puede dar paso al desarrollo del guión. Donde el receptor se limita a ver y oír sin aprender un “código complejo” (Fierro, 2012, p.31).

3.7. Videoclip como mercanarrativa

La mercanarrativa se define como las modalidades narrativas cuya finalidad es la comercial, “persuasiva al servicio de los intereses de una marca” (Sedeño, 2007, p.494). Por ende, el videoclip al ser un tipo de publicidad entra dentro de esta categoría. Entre las características de la mercanarrativa se encuentra “su finalidad persuasiva, predominio de la seducción sobre la información, producción de deseo y corta duración”. (Sedeño, 2007, p.494). El videoclip al igual que la publicidad usan mecanismos de seducción para tener efectos sobre la sociedad, en especial sobre el segmento joven. Generando así la industria de la producción del deseo. Esto se debe a que la industria del videoclip se enfoca en la venta de un tipo de producto específico (música) a través de la imagen. Al ser de tipo seductor, el videoclip es intransitivo. Es decir, se genera un mensaje a través de videoclip para la audiencia; quien inmediatamente reacciona con el consumo del producto. Esto se genera gracias al uso de escenas hiperrealistas, una excelente calidad fotográfica y densidad de cromática.

3.8. Lenguaje del videoclip

En este apartado se habla de los signos y códigos que forman parte de la comunicación necesaria para crear el videoclip. Dado que un buen producto audiovisual debe ser entendido con facilidad cómo la lectura de un buen libro, que genera expectativa y cautiva del receptor. Para esto se utiliza la semiótica que es “la ciencia que estudia la vida de los signos en el corazón de la vida social” (De Ferdinand, 1945, p.39). Es decir, que todo y todos comunican algo que es interpretado por cada individuo de manera diferente, dependiendo de los factores que lo influencien. Por ende, para crear un producto audiovisual se estudia sus elementos morfológicos, el desarrollo de sintaxis, y la semántica a utilizar.

3.8.1. Morfología

Es la forma del lenguaje audiovisual. A partir de ella se busca generar sensibilidad con la utilización de imágenes; que son la unión de “líneas, puntos, colores” (Fierro, 2012, p.36) que representan objetos de la vida cotidiana o ficción. Conjuntamente, los elementos morfológicos visuales y sonoros pueden tener tres funciones que son: La Informativa, Recreativa y Sugestiva. Sin embargo, el videoclip utiliza solamente las funciones recreativas y sugestivas porque busca promocionar al artista. Al momento de realizar el videoclip se debe tomar en cuenta que las imágenes son polisémicas, es decir, que pueden tener varios significados. Por lo tanto, es recomendable utilizar imágenes icónicas, estereotipos o imágenes abstractas que tengan un trasfondo metafórico. Para que, de esta manera, el espectador logre reconocer fácil y rápidamente el mensaje de la canción.

3.8.2. Sintaxis

“Se refiere a poder construir un mensaje con los diferentes elementos del lenguaje audiovisual” (Fierro, 2012, p. 37). En la construcción de la sintaxis se toman en cuenta los siguientes elementos: los ángulos, planos, composición, continuidad, cromática, movimientos de cámara y profundidad de campo que formarán parte de la imagen. Los planos y ángulos de cámara se explican en el capítulo de producción audiovisual.

Composición: Es el modo en que está constituida la imagen. Es decir, la manera de cómo están distribuidos los elementos que conforman la imagen para expresar el concepto del mensaje. Su objetivo es “generar sensaciones en el lector” (Fierro, 2012, p. 39).

Continuidad: La continuidad hace referencia al vínculo que debe existir entre los diferentes planos y escenas. En otras palabras, “cada imagen debe tener una relación con la anterior y servir como base para una próxima” (Fierro, 2012, p.39).

En la continuidad se debe tomar en cuenta: el tiempo, tipo de iluminación, arte y espacio de cada toma para generar un producto coherente.

Profundidad de campo: La profundidad de campo es la región de la toma que se encuentra enfocada. De esta manera, permite resaltar los objetos más importantes en escena y generar efectos estéticos.

Iluminación: La iluminación determina la atmósfera de la toma. Existen dos tipos de iluminación que son: Natural y artificial. Dentro de la iluminación artificial se encuentra: “La suave o plana y la dura o de alto contraste” (Fierro, 2012, p.40). En ese mismo sentido, también se debe tomar en cuenta la temperatura de la luz que puede ser fría o cálida.

Cromática: Se refiere al color que se utiliza en la composición de cada imagen. Tiene diferentes propiedades que son el tono, luminosidad y saturación. El tono es lo que distingue a un color de otro. La luminosidad en cambio, “es la mayor o menor capacidad de reflejar luz” (Fierro, 2012, 40) y la saturación es el grado de pureza de un color.

Signos de puntuación visuales: Son las disolvencias, fundidos, desenfocos, trucos de montaje y efectos de sonido.

4. Capítulo IV. El jazz

4.1. Definición de Jazz

“Se considera que el jazz es un arte musical por sus conceptos, elementos inherentes y por su evolución, con tradición histórica y un alto grado de desarrollo estético musical” (Zalagalaz y Sanches, 2010, p.59). El jazz ha existido desde el siglo XX y se ha visto “influenciado por la música clásica, marchas spirituals, work, song, ragtime, blues y la música popular de cada época” (Barahona, 2008). Los elementos que caracterizan esencialmente al jazz son su melodía, armonía, ritmo e improvisación.

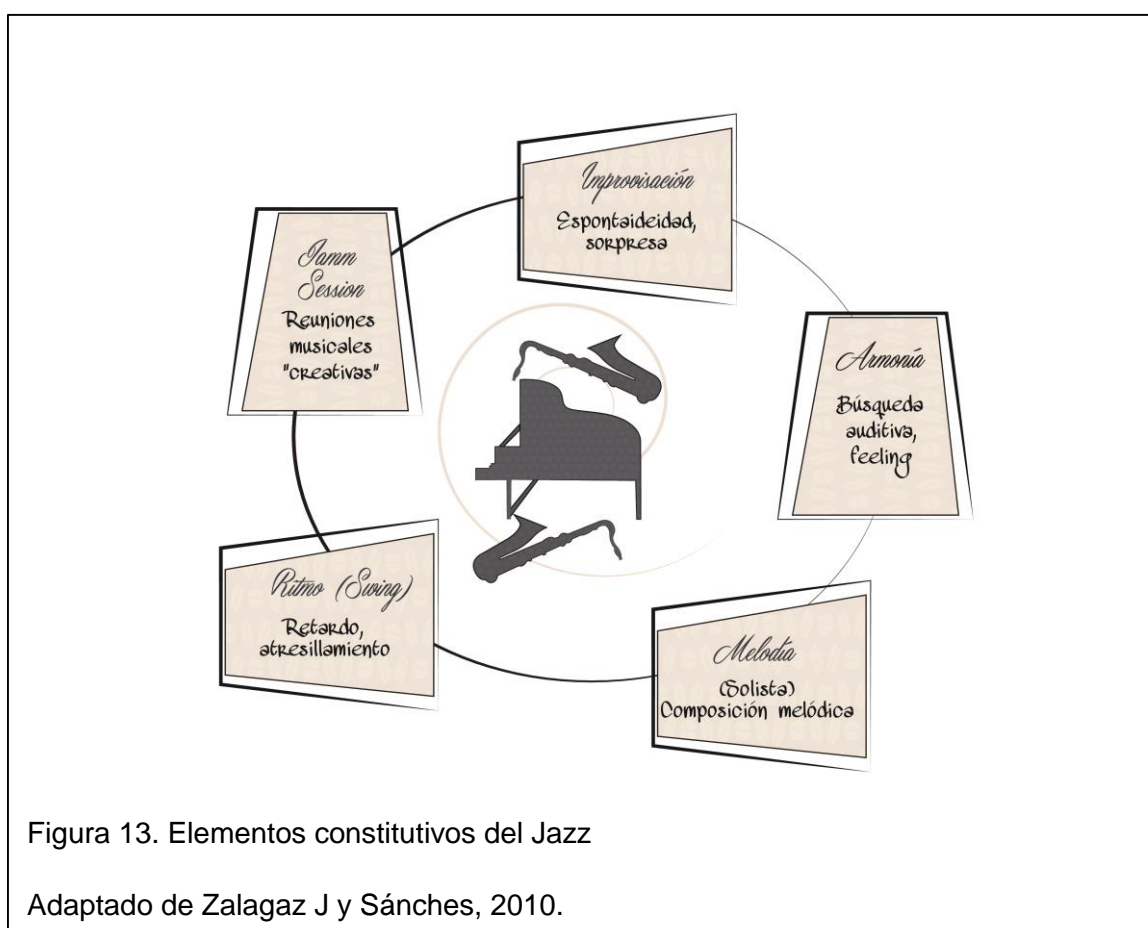


Figura 13. Elementos constitutivos del Jazz

Adaptado de Zalagaz J y Sanches, 2010.

4.2. Breve historia del Jazz - Hasta los años 40s

El nacimiento del Jazz tuvo lugar en Nueva Orleans entre los años de 1890-1917. En esta época emigraron personas de todo alrededor del mundo a New Orleans. Debido a que New Orleans fue uno de los lugares con mayor número de esclavos, el jazz formó parte del inicio de la relación entre blancos y negros.

“De repente descubrí que mis piernas estaban agitadas, se cargaron de electricidad, y revelaron un incontenible deseo de menear mi cadera” (BBC, florentine films production y Weta-Tv, 2000). En 1890 dos nuevos estilos de música llegaron a New Orleans el “Ragtime” y el “Blues”. El Blues se desarrolló cuando llegaron refugiados de Misisipi que buscaban un nuevo padre artístico que los ayudara a liberarse. El Blues fue construido apenas con 3 acordes, con secuencias de 12 de estribillos que permiten un número infinito de variaciones” (BBC, florentine films production y Weta-Tv, 2000). Es la mezcla de una letra trágica con un ritmo alegre. Por esta razón esta música se la asocia con la iglesia Bautista, iglesias cristianas evangélicas, donde los esclavos expresaban sus lamentos y gritos para mezclarlo con el sonido espiritual de la iglesia. Así, el Blues perduró en la cúspide musical durante una década.

Una década después, en el año de 1917, el Jazz fue finalmente grabado en acetato por la agrupación “The Original Dixieland Jazz-Band” en New York. La banda constaba de 5 músicos de New Orleans, liderado por el cornetista Nick La Rocca. El italiano era ambicioso, obstinado y excéntrico. Aprendió sólo a tocar Jazz practicando al exterior de su casa, debido a que sus padres lo desaprobaban. La banda grabó dos canciones conocidas: “Dixiland Jazz Band one-step” y “Livery stable blues”. La música era adorable y animada. El 7 de marzo de 1917 la banda “The Original Dixiland Jazz-Band” sacó al aire el primer disco en acetato que fue un hit inmediato que vendió más de 250,000 copias a 7 centavos de dólar cada una. Convirtiéndose en el acetato de jazz mayormente vendido. De esta manera, el acetato se convirtió en el primer Jazz que la mayoría de americanos escucharon. A partir de esta época en el siglo XX coexistieron varios tipos de jazz al mismo tiempo como son: el New Orleans, el jazz clásico y

el dixieland. Posteriormente, desde el año de 1935 hasta 1946, el Swing causó una revolución musical por ser un ritmo alegre, sencillo que legraba el alma de los americanos y europeos en la época de guerra, además de llevar un nuevo estilo de baile que se adaptaba a la nueva generación de jóvenes. El swing se caracterizó por ser de carácter comercial y por ser interpretado por grandes orquestas. Muchas veces el organizar una agrupación musical con un gran número de intérpretes resultaba complicado y más cuando la segunda guerra mundial había enviado a varios de ellos a la batalla. Por estas premisas, desde inicios de los 40s, los músicos decidieron indagar en un nuevo género musical que sea más artístico y posea menos integrantes para interpretarlo, de esta forma, nació el jazz-Bebop. El jazz bebop tuvo su auge musical en el año de 1945, aunque no duró mucho ni alcanzó el nivel de popularidad que alguna vez tuvo el género del swing. El jazz desde estos años fue cada vez menos popular por la aparición de nuevos ritmos que tuvieron gran acogida. A finales de los 40s, el jazz se vio opacado por el rock´n-roll, aunque, hasta hoy en día es un género interpretado por muchos artistas que consideran al Bebop como uno de los mejores tipos de jazz por su alto nivel de complejidad artístico.

4.3. Estilos de Jazz

Ragtime: El ragtime es considerado como predecesor del Jazz, que tuvo su origen a finales del siglo XIX. Este estilo musical “se asocia más con la música de piano, aunque e también era interpretado por orquestas” (Barahona, 2008). Algunas melodías del ragtime se asemejan a la estructura del Jazz. Razón por la cual, en los años 20s muchas de las canciones creadas en el estilo Ragtime, fueron interpretadas posteriormente con el estilo Dixieland.

Nueva Orleans: Es el estilo de Jazz que se tocó en los años 20s en Nueva Orleans y que se caracteriza por poseer una rígida estructura musical. En el Nueva Orleans cada instrumento cumplía un rol establecido, en el que la melodía era interpretada por los trompetistas, el apoyo armónico por el clarinete o trombón y el ritmo era establecido por la guitarra, el contrabajo, el piano y la

batería. Entre los exponentes musicales de este estilo se encuentran King Oliver y Louis Armstrong.

Jazz Clásico: Es un estilo musical creado en los años 20s cuya característica singular es la de crear Jazz con énfasis en los solos. La mayor parte de la música de los años 20s entra dentro de la categoría. Sus principales exponentes fueron Louis Armstrong, Jelly Roll y Bessie Smith.

Dixiland: Es el estilo de jazz desarrollado en Chicago durante los años 20s. Se diferencia de los otros estilos de esta época porque tenía un marco musical estructurado en el que se “incluye una improvisación colectiva durante el primer coro del tema, seguido por solos individuales con acompañamiento instrumental y un cierre con todos los instrumentos” (Barahona, 2008).

Swing: Este estilo musical se caracteriza por el uso de “ensambles sencillos y llenos de frases repetitivas” (Barahona, 2008). Que poseen gran musicalidad para el baile. El swing fue desarrollado en los años 20s por artistas como Louis Armstrong, sin embargo, este estilo no se tornó famoso hasta el año 1935 cuando la banda Benny Goodman ganó gran popularidad. El swing fue de gran agrado de los americanos por sus compases alegres que los animaron en tiempo de guerra. Casi paralelamente, al fin de la guerra, el auge swing terminó en el año 1946.

Bebop o Bop: Es un estilo radical de jazz creado en los años 40s y cuyo auge musical tuvo lugar en el año 1945. Se distingue del swing por el tamaño reducido de las bandas que tenían un máximo de 7 integrantes. También, se diferenció del Swing por su estilo en el que las melodías no eran repetitivas ni tan bailables, lo que lo convirtió en un estilo más artístico y menos comercial. A pesar de no haber sido un género musical comercial, el Bop se convirtió en la base para los posteriores estilos de Jazz. Entre los expositores del Bebop se encuentra Charlie Parker, Dizzy Gillespie, Ray Brown, entre otros.

Cool jazz: Es el estilo de jazz desarrollado a finales de los años 40s e inicios de los 50s. El cool jazz se desarrolló en la costa oeste de Estados Unidos, por lo también se lo conoce como *West Coast Jazz* y es la combinación del jazz Bebop con el swing. Difiere del Bebop porque da mayor “importancia a los arreglos y redujo los acentos de la selección rítmica dándole un enfoque más suave” (Barahona, 2008). Entre sus expositores se encuentran Lester Young y Gill Evans.

Mainstream: Es la modernización del Swing durante los años 50s, es decir que fue un estilo que utilizaba las bases y estribillos del Swing y los combinaba con sonidos que causaban agrado en los años 50s. Entre los músicos famosos que tocaron este estilo se encuentran: Roy Eldridge, Lester Young y Buck Clayton.

Third Stream: “Es la fusión del jazz con música docta” (Barahona, 2008). Es decir, la fusión del jazz con estructuras musicales complejas. En su mayoría, esta mezcla generó melodías poco agradables por lo que no fue un ritmo popular ni tampoco fue interpretado por muchos músicos.

Hard Bob: Es una prolongación del jazz Bebop, que difiere de este por ser más simple, mezclar aspectos almáticos y góspel (música religiosa interpretada en misas de gente Afroamericana). Entre sus exponentes se encuentran Jimmy Smith, West Montgomery y Roy Hayhes.

Free Jazz o Avant Garde: Es el estilo musical donde “los músicos gozan de libertad completa en sus solos para crear cualquier sonido que les parezca adecuado” (Barahona, 2008). Este estilo es la perfecta alternativa de los músicos y bandas que gustan de la improvisación. Entre los músicos sobresalientes del Free Jazz se encuentra Ornette Coleman, Cecil Taylor y John Carter.

Fusión: Es la combinación del jazz con el rock and roll. Entre algunos músicos cabecilla de este estilo se encuentra Chick Corea y Dave Weckle.

Post-Bop o Mainstream Moderno: Es el estilo de Jazz moderno, influenciado en pequeña relación por el rock and roll, el hard bop y la música de los años 60s de Miles Davis. Entre los músicos reconocidos de este estilo se encuentran Javon Jackson, Cindy Blackman y Antonio Hart.

4.4. Jazz Bebop o Bop

El Jazz Bebop nace de la frustración de los músicos “por las limitaciones que suponía tocar en grupos grandes, [por lo cual los músicos] empezaron a buscar formas de expresión nuevas y originales (...) que desembocarían en el Bebop” (Valerio, 2009, p.46). También existe otra teoría que afirma que el Bebop nace como consecuencia de la movilización de un gran número de músicos al campo de batalla, obligando así a las bandas a crear circuitos con menor número de músicos.

En un inicio, el Bop fue considerado como radical e inaudito, pero, actualmente es considerado como el “lenguaje principal de miles de músicos de Jazz” (Owens, 1995, parr. 1). El Bebop fue el primer estilo de Jazz en aparecer después del Swing. Este estilo musical fue exitoso a mediados de los años 30s hasta el año 1946. La popularidad del swing se debió a que era un ritmo alegre, que motivó a los americanos en tiempos de guerra. El Swing se transmitía a través de emisoras radiales ayudando así a músicos como Jimmie Luceford y Benny Goodman a volverse famosos. Su fama se debió a que el Swing logró “mover a todo el mundo sin distinción de colores” (Valerio, 2009, p.46). y su alcance llegaba al cine, radio, y a todos los clubes.

Sin embargo, en los años 40s, el swing entró en un callejón sin salida y sus músicos se encontraron limitados artísticamente. Los precursores del Bebop fueron Charlie Parker, saxofonista y Gillespie, trompetista. Ambos optaron por cambiar las normas convencionales del Jazz, por un estilo más rápido y furioso que tenga mayor énfasis en la armonía y técnica. Por lo tanto, el Bebop se diferencia del Swing en dos aspectos: Primeramente, la música del Bebop es más compleja, rápida y furiosa, mientras que el swing utiliza composiciones

musicales repetitivas y sencillas. En segundo lugar, el Bebop se constituye de grupos pequeños, conformados esencialmente por un baterista, un bajista, un trompetista o saxofonista y un pianista, mientras que el swing se conforma de orquestas.

A pesar de que el Bebop es uno de los movimientos más influyentes del siglo XX, no llegó a ser tan famoso como el Swing por tres razones. En primer lugar, en el año 1942 el sindicato de músicos prohibió la grabación de discos “por la falta de ingresos, causado por la música reproducida en la radio y en las rocolas” (Valerio, 2009, p.48). El segundo lugar, se debió a que el Bebop es un estilo elevado de Jazz, lo que lo hace más artístico y por ende, menos comercial. En tercer lugar, se encuentra la preferencia del público por ritmos más populares como las baladas, el blues y el rock and roll. No obstante, el Bebop se distinguió de estos ritmos por los poli-ritmos que utilizaba, las percusiones basadas en el platillo y *hit-hat* y el uso de los bajistas para mantener el ritmo.

4.4.1. Charlie Parker

Charlie Parker fue reconocido mundialmente por sus habilidades como saxofonista y por sus aportes “a la creación del Bebop, producto de sus brillantes e innovadores solos de improvisación” (Valerio, 2009, p.50). Parker nació el 29 de agosto de 1920 en Kansas, lugar donde se vio influenciado por el blues y el góspel. Charlie Parker tocó inicialmente el bombardón y temporalmente se cambió al saxofón. A la edad de catorce años dejó la escuela para dedicarse a la música y en 1939 viajó a Nueva York. En ese año Parker tuvo que trabajar como lavaplatos, sin embargo, en 1940 logró su debut con una pequeña banda llamada *Jc McShann* y para finales de 1944; Parker se encontraría tocando con el famoso trompetista Gillespie. Al siguiente año, en 1945 Charlie Parke realiza una colaboración con Gillespie donde recibe reconocimiento dentro del mundo del Jazz. A partir de este punto, Parker se presentaría en teatros y bares de Nueva York, los Ángeles y toda Europa teniendo tropiezos debido a sus problemas con la bebida y heroína. Finalmente, en el año de 1955 Parker muere a la edad de 34 años por un colapso cardiocirculatorio.

Charlie Parker:

“Tienes que aprender a tocar tu instrumento. Después debes practicar y practicar. Y después cuando finalmente estás en el escenario, olvídale todo y ulula”. (Woideck, 1998, p.39).



Figura 14. Charlie Parker, saxofonista mayor exponente del jazz Bebop o Bop.

Tomado de Valerio, 2009, p.50.

5. Capítulo V: Los años 40s y 50s

La canción “Sombras es del género del Jazz-bebop y este género se empezó a desarrollar desde los inicios de los años 40s, teniendo su cúspide de popularidad en el año de 1945. A partir de esta época, los músicos consideraron al jazz-bebop como el mejor tipo de jazz, bebido a que su creación no es de carácter comercial sino artístico. Por lo tanto, el Bebop ha sido un género que se ha interpretado fuertemente dentro de los años 40s y 50s y que se sigue interpretando hasta hoy en día. Por esta razón, el videoclip se adapta a este periodo de tiempo. Aunque, para realizar una adaptación temporal se debe saber aspectos fundamentales de la época como son su historia, cultura y moda, y a partir de los resultados de la investigación se creará el guión, diseño de personajes, ambientaciones, vestuarios y entre otros para el desarrollo del videoclip.

5.1. Años 40s: Segunda guerra mundial

La desmedida expansión nazi-fascista de finales de los años 30's concedió a Alemania control sobre Austria, República Checa y Eslovaquia. Al iniciarse la década de los 40's, Alemania recibiría la negativa de dirigir el corredor Danzing.



Figura 15. Hitler visita Paris, 25 de julio de 1940.

Tomado de Plaza y Jánes, 2000, p.18.

Razón por la cual, Hitler decide invadir Holanda en una guerra relámpago conocida como la “Blitzkrieg”. Como resultado de la batalla, Hitler logra ocupar Luxemburgo, Bélgica y Polonia en mayo de 1940. La siguiente acción del Führer fue ocupar París el 14 de junio del mismo año. Para ese entonces, la hegemonía germánica llegaba hasta el océano atlántico.

Aprovechando la austeridad germánica, el presidente italiano Mussolini decide aliarse a favor de los alemanes; mientras que Francia y Gran Bretaña pactan para luchar en contra de su expansionismo. Para “septiembre de 1940 Alemania, Japón e Italia firmaron un pacto tripartido de ayuda mutua, destinado no sólo a impedir la entrada de EEUU a la guerra, sino a posibilitar a los 3 estados al ascenso a gran potencia mundial” (Plaza y Janes, 2000, p.36). A parte de los 3 países conocidos como el Eje, también se aliaron países pequeños de Europa Oriental. Después de este pacto, la siguiente acción del Eje fue la invasión de los países de Siria, Irak y Líbano.

Para el verano de 1941, Alemania invadió a la Unión Soviética. Mientras que, para el invierno del mismo año, Japón atacaría la base de Pearl Harbor-Hawaii. Los japoneses lograron destruir barcos, flotas, aviones y buques, aunque, gran parte del armamento estadounidense se encontraba en alta mar. Estados Unidos, que hasta el momento sólo intervenía en la guerra vendiendo armamento, entraría finalmente a luchar a favor de los aliados: Gran Bretaña y la Unión Soviética. En ese momento, la guerra distinguida como europea, se tornaría de carácter mundial y se desenvolvería “en 3 escenarios paralelos: Las llanuras rusas entre alemanes y soviéticos, el segundo naval en el pacífico entre Japón y EEUU y, por fin, el de Europa (...) para detener el avance germánico en la Unión Soviética”. (Ayala, 1996, p.27).



Figura 16. Frentes de batalla de la Segunda Guerra Mundial.

Tomado de Ayala, 1996.

Entre las fuerzas aéreas que lucharon por parte de Estados Unidos, se encontraba el grupo aéreo de las Army Airforcers Orchesta, dirigida por Glenn Miller. Anteriormente, desde el año de 1930, Miller había sido reconocido por sus habilidades en el trombón, pero no fue hasta el año de 1938 que Miller alcanzó fama a nivel europeo y estadounidense con su orquesta integrada por 5 participantes. Los ritmos de Miller fueron vivos, pegadizos y flexibles, razón por la cual sus canciones de Swing alcanzaron la fama al ser transmitidos sus conciertos en vivo a través de la radio. Para el año de 1942, Miller fue llamado a unirse a las filas estadounidenses como comandante. En el campo de batalla, Miller junto a músicos como Ray McKinley realizaban presentaciones para apoyar y subir los ánimos a los soldados. Lastimosamente, este ícono del jazz murió en los campos de batalla el 15 de diciembre de 1944 por “un accidente aéreo que se produjo entre Gran Bretaña y Francia” (Plaza y Jánes, 2000, p.130).

En el año de 1942, Hitler crea la “solución final” que consistía en el exterminio de los judíos. Hasta la época los nazis habían ejecutado a 300000 judíos por

medio de fusilamientos. Sin embargo, a partir de la solución final se crearon los campos de concentración. Entre los más grandes se encontraron el de Auschwitz, Dachau, Mauthausen y Teblinka. Dentro de los campos de concentración murieron alrededor de 6'000000 millones de judíos, por medio de las cámaras de gas. (Plaza y János, 2000).

En el año posterior, 1943, Alemania había logrado invadir a la URSS con gran facilidad, hasta que fueron detenidos por las condiciones climáticas del invierno ruso. La mayoría de soldados contaba solamente con su armamento y ropa de verano. Por consecuencia, miles de soldados murieron congelados. De esta manera, el ejército rojo se detuvo en Moscú y el ideal germánico de conquistar la URSS terminó. Igualmente, ya desde 1942 se habían realizado ataques sobre Alemania. Sin embargo, no fue hasta el año de 1944, con la operación "Overlord" que Alemania cae rendida ante los aliados. La operación Overlord, logró desembarcar en Normandía a 6697 barcos de los Aliados sin dejar tiempo siquiera a los alemanes de reaccionar. Además de que Hitler no reaccionó a la noticia de la invasión, sino varias horas después del desembarco en sus costas, al pensar que la noticia era falsa. Para el año de 1945, Hitler se suicidó y los generales que quedaron al mando firmaron la rendición incondicional de Alemania el 9 de mayo de 1945.

Debido a la oposición de Japón a rendirse, el presidente estadounidense Truman decidió lanzar bombas atómicas sobre Hiroshima, el 6 de agosto y sobre Nagasaki el 9 respectivamente. Las bombas liquidaron a 200000 personas aproximadamente y otros miles sufrieron las secuelas de la radiación. Por ende, Japón firmó su rendición el 2 de septiembre de 1945.

No obstante, durante todo el conflicto armado murieron alrededor de 55'000000 de personas, siendo en su mayoría, civiles.

5.2. Guerra fría, creación de la ONU

El enemigo en común había creado un lazo entre la Unión Soviética y Estados Unidos. Después de la conferencia de Yalta, Alemania quedó dividida en 4 regiones dirigidas por los Aliados: Francia, Estados Unidos, la Unión Soviética y Gran Bretaña. Además, en el juicio de Nuremberg se condenó a los dirigentes nazis por sus abusos contra el pueblo judío.

Al poco tiempo de terminarse la guerra, Estados Unidos y la Unión Soviética se levantaron como superpotencias a nivel mundial. En este preciso instante, las diferencias ideológicas de ambas naciones se hicieron notables. Sin embargo, la guerra no se suscitó entre ambas naciones debido a su gran poder armamentístico. Por esta razón, la amenaza guerra se apaciguó a través de la diplomacia, lo que se denominó la guerra fría que duró hasta los años 80s. La ONU fue creada el 26 junio de 1945 en San Francisco, con el fin de mantener la paz mundial, respetar los derechos humanos y eliminar las tiranías, aunque su diligencia se ha visto opacada por el poder e influencia de los países más desarrollados.

5.3. Años 50s: China comunista, países no alineados

En los años 50s la gran mayoría del occidente se vio envuelto en el capitalismo norteamericano. El cual generaba las nuevas tendencias, modas, mientras que los demás países copiaban esas modas para parecerse a las potencias. Generando así, una ideología de superioridad hacia lo occidental y ciertamente, aunque Europa se vio devastada por la guerra, su recuperación económica y social fue fugaz.

Por otro lado, las hegemonías de Estados Unidos y la URSS tenían tal poder armamentístico que ambas naciones decidieron seguir su disputa ideológica a través de negociaciones diplomáticas, lo que se denominó como "Guerra fría". La mayoría de países occidentales optaron por la estructura socioeconómica del capitalismo, mientras que la URSS, Cuba, parte de Corea y entre otros, optaron por el comunismo.

Los países no alineados, es decir, los países africanos y latinoamericanos que no entraron al conflicto bélico de 1942 a 1945 se denominaron países del tercer mundo. Al mismo tiempo, en el oriente, al cabo de la guerra civil China, el presidente Mao Tse Tung aisló la parte continental de China entró de un régimen comunista. Éste encierro y régimen comunista duró en China más de 100 años.

5.4. Moda de los años 40s

” La indumentaria en tiempos de guerra suele demostrar la fuerza con que las modas reflejan el estado de ánimo, así como la situación política del momento” (Veneziani, 2007, pág. 29). A comienzos de la segunda guerra mundial, las familias tuvieron que hacer un gran esfuerzo para adaptarse a los racionamientos generados. A menudo, las meriendas carecían de carne y los desayunos de mantequilla, la gasolina se limitaba a tres galones por semana y las personas poseían pocos cambios de ropa. Consecuencia de que Europa y Estados Unidos tuvieran que racionalizar las telas que utilizaban. Las mujeres europeas tuvieron que pintarse una línea sobre sus piernas para fingir el uso de pantimedias. Esto terminó en 1940, cuando aparecen las primeras medias Nylon. “Acrónimo de New York y Londres, las dos ciudades donde se empezaron a fabricar” (Veneziani, 2007, pág. 32). La vestimenta femenina consistía en faldas cortas o pantalones holgados, sacos de corte masculino y zapatos toscos a veces con plataformas de madera o corcho. A pesar de esto, las mujeres añadían a su indumentaria algún pañuelo colorido o un gorro sencillo. Los hombres en cambio, utilizaban uniformes militares que consistían en chaquetas y camisas con corte militar, pantalones holgados y un pequeño sombrero. Los hombres que por alguna discapacidad no acudían a la guerra, vestían con pantalones holgados, sacos y chaquetas de estilo militar.



Las mujeres se unieron como voluntarias a la fuerza civil. Aquí trabajaban como choferes de buses o trenes. Para el año 1942, se creó el sindicato Women's Army Auxiliary Corps (WAAC), que autorizaba a las mujeres a desempeñar trabajos en cualquier rama. Permitiendo así, que las mujeres trabajasen como mecánicas de aviones, pilotos de ferry y choferes de camiones, después de ser adecuadamente entrenadas. El uniforme de las mujeres WAAC consistía en una falda contorneada con una chaqueta estilo Einsenhower de lana. De igual manera, el abrigo de servicio era de lana y se caracterizaba por sus ocho botones de cresta de águila.



Figura 18. Traje de las voluntarias WAAC, utilizado durante el período de guerra.
Adaptado de Meehan, 1996.

El día después que Japón atacó a Pearl Harbord, la cruz roja mandó a 3740 voluntarios en ayuda, para ganar la guerra. Ellos instalaron bancos de sangre, ayudaron a entrenar tropas y conducían ambulancias y camiones. El uniforme de las voluntarias constaba de una chaqueta gris, una falda contorneada, un bolso de cuero y un sombrero pequeño.



Figura 19. Traje utilizado por las voluntarias de la cruz roja en Pearl Hardboard.
Adaptado de Meehan, 1996.

Al culminarse la guerra, las mujeres habían probado la independencia al formar parte de la fuerza laboral. Por ende, se creó “las “Career Girls” que eran chicas entrenadas en la *Katherine Gibbs Secretarial* en Nueva York o en la *Escuela de Comercio*. Ellas, ansiosamente perseguían empleo como secretarias ejecutivas o solicitaban empleo como vendedoras”. (Meehan,1996, párr. 5). Algunas, escogían la carrera del modelaje, fotógrafas publicitarias o trabajan como ejecutivas dentro de los canales de televisión. De igual forma, los trabajos sociales y enseñanza eran una opción. El ser capaces de comprar su propia ropa, fue el símbolo de su independencia.

Al trabajar, la mayoría de las “Career Girls” vestían con trajes de lana o gabardina que consistían en una falda larga y una *peplumed jacket*, que es una chaqueta con una tira acampanada unida desde la parte de la cintura de la misma. Aunque, el sueño de las “Career Girls” era de la adquisición de un abrigo de piel. La adquisición de éstos era un lujo y su diseño consistía en abrigos con hombros acolchonados y mangas muy largas.

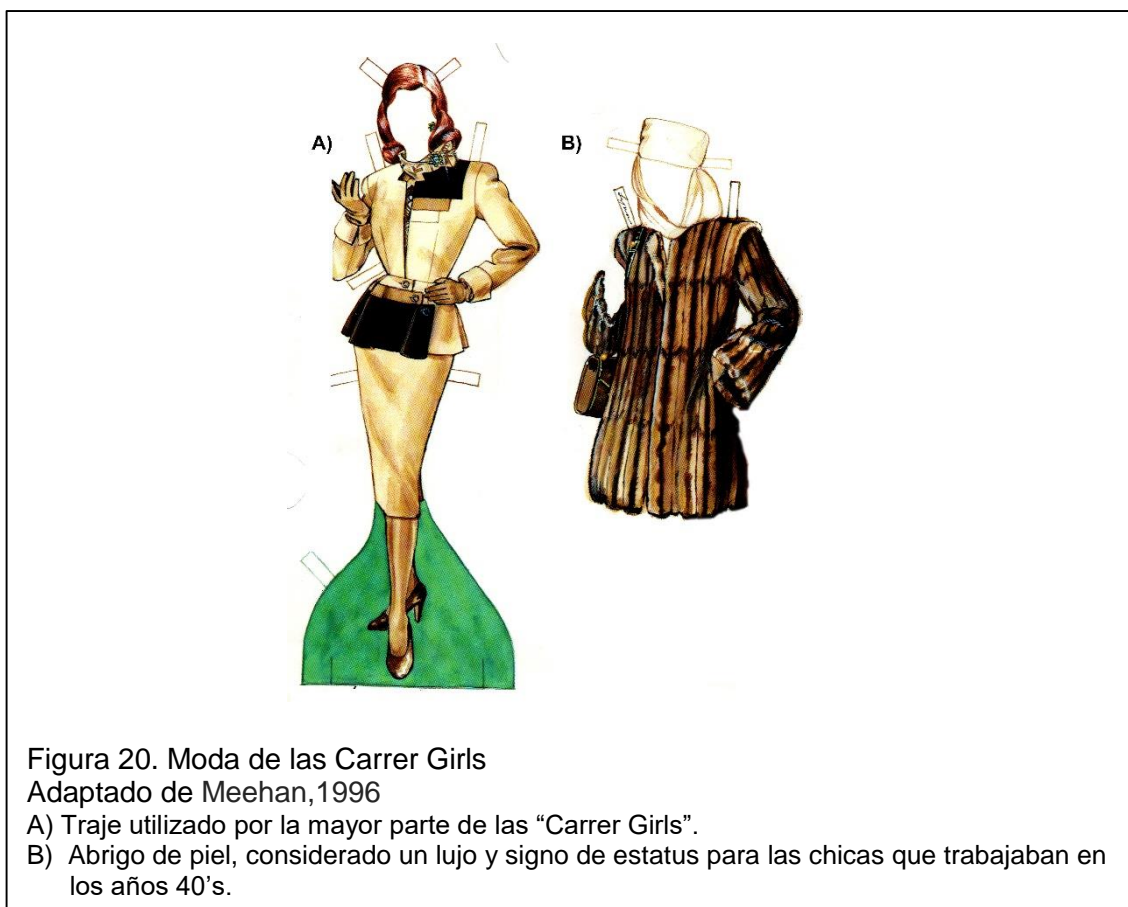


Figura 20. Moda de las Carrer Girls
Adaptado de Meehan,1996

A) Traje utilizado por la mayor parte de las “Carrer Girls”.

B) Abrigo de piel, considerado un lujo y signo de estatus para las chicas que trabajaban en los años 40’s.

Para las chicas que no trabajaban, el abrigo negro de terciopelo o lana se encontraba en boga. Después de los escasos diseños de vestimentas considerados tipo espartano, por no resaltar la silueta femenina, la nueva temporada de Dior, de 1947 hizo revolucionar la moda. Este diseño era un abrigo completo que llegaba hasta 12 pulgadas antes del suelo y resaltaba la silueta femenina. El cine americano tuvo gran influencia en la cultura de la época. Las películas retrataban a las primeras figuras, el ideal americano de obtener una casa y familia, mostraba los últimos automóviles y ejemplificaban el uso de ropa especializada para el ocio y deporte. Por ejemplo, se renovó la liga femenina de Baseball Americano en 1945 y con ello su uniforme. Las chicas utilizaban uniformes que consistían en un short-falda que permitía el fluido movimiento y una camisa que llevaba logo del equipo que se abotonaba hacia un lado.

5.5. Moda de los años 50s

Después de la segunda guerra mundial, Estados Unidos era una nación patrióticamente unida que se encontraba en un boom económico.



En este período, la moda tuvo una gran importancia debido a la idea de perfección instalada en la cultura de la época. Las mujeres no salían de casa sin el maquillaje, peinado y vestuarios adecuados; mientras que los hombres vestían trajes o ropa de deporte dependiendo la actividad a realizarse. Igualmente, se crearon vestimentas adecuadas para cada actividad y subcultura de la época.



Figura 22. Ejemplificación de la moda masculina de los años 50s.

Tomado de Schooling y Heimann, 2007.

El ideal americano fue fomentado gracias a programas televisivos como *Leave It to Beaver* y *Father Knows Best*. Mientras que el sexo se convirtió en tema de conversación debido a la creación de *Playboy* en 1953 con su “debut presentando a Marilyn Monroe como su primera supermodelo” (Schooling y Heimann, 2007, párr.2). Los artículos de moda, aseo y formas de impresionar al sexo opuesto tuvieron gran apogeo. Los artículos señalaban a Frank Sinatra como el estereotipo del soltero atractivo. Se popularizaron las fiestas de coctel, en donde los hombres utilizaban los mismos atuendos del trabajo y las mujeres vestían atuendos diseñados para la ocasión, que consistían en vestidos más

cortos y menos formales que los vestidos de noche. De esta manera, los vestidos de coctel permitieron resaltar la floreciente sexualidad femenina.



La figura de reloj de arena se convirtió en el ideal femenino. Consistiendo en el estereotipo de una mujer bien alimentada, con gordura en su cuerpo, contrastada por una pequeña cintura. Christian Dior diseñó un traje que resaltaba este tipo de cuerpo en su primera colección, “Bar” en 1947. La colección consistía en un traje de dos piezas, que incluían una chaqueta floreada ajustada a la cintura y una alegre falda. Para esta época los diseñadores lanzaban nuevas colecciones para cada estación, lo que mantenía cada cierto tiempo a las mujeres en las tiendas. Para el año 1954, Dior creó la colección “A-line”, que incluía una amplia chaqueta y una falda esbelta o un abrigo ancho que cubría a la falda. Cabe decir que, los años 50s fueron una época de la experimentación de moda, telas y estampados sin fin.

Debido al estereotipo del cuerpo en forma de reloj de arena que la mayoría de las mujeres querían alcanzar; se crearon las bebidas sin azúcar y productos dietéticos. Asimismo, lo que no podía ser alcanzado con dieta fue ayudado con la ropa interior. Se diseñó sostenes con push-up y corsets que a ayudaban a acentuar la cintura. De igual manera, “para el año 1953 se crearon los zapatos de tacón para alargar y estilizar la figura femenina. Siendo, probablemente el invento más duradero y doloroso de la década” (Schooling y Heimann, 2007, párr.5).



Figura 24. Corsets, sostenes y tacos diseñados para favorecer la figura femenina. Adaptado de Schooling y Heimann, 2007.

Las mujeres de alrededor del mundo se vestían acorde a la alta costura con diseños de Christian Dior, Cristobal, Balenciaga y Chanel. Sin embargo, para aquellas personas que no podían costear un atuendo debido a su precio, recurrían a la compra de accesorios. Los diseñares empezaron a utilizar y vender sus licencias para la elaboración de perfumes, gorras, guantes y bolsos. Por otro lado, los hombres empezaron a cambiar sus guardarropas dependiendo la estación; siguiendo el ejemplo de los actores de los programas televisivos. La ropa masculina se tornó más atrevida, se introdujeron camisas coloridas, estampados y medias extravagantes. También, se crearon accesorios que simbolizaban estatus como: relojes, sombreros, maletines y mancornas.

Diseñadores como Brioni y Cerruti se destacaron en Norteamérica debido a la sofisticación que igualaba a los diseñadores femeninos.

A pesar de que el glamour era de suprema importancia en el diseño de la ropa de la época; existieron personas a favor de la creación de ropa que permitiera mayor libertad de movimiento. Coco Chanel creó líneas de ropa que ofrecían comodidad y refinamiento. Diseñó trajes de falda, faldas abombachadas, sandalias, pantalones tipo Capri y jeans. De la misma forma que a las mujeres, los hombres también se vieron beneficiados por la creación de ropa casual. Se diseñó ropa para sus actividades de ocio golf, natación, danza, fútbol, entre otros. Los jeans se tornaron populares gracias al ícono de chico malo representado por actores como James Dean y Marlon Brandon. No obstante, los pantalones Denim fueron de poco agrado al ser relacionados a la generación antigua.



Figura 25. Marlon Brando, actor famoso de los años 50s *Greasers*

Tomado de Schooling y Heimann, 2007.

Los *Beatniks*, que son las subculturas como los rockers y surfers, representaron una amenazante contracultura. Aunque, este tipo de estilos descendió cuando el artista Audrey Hepburn retrató su esencia en la película *Funny Face* dirigida por Stanley Donen, en el año de 1957. La película captura las características de los Beatniks y los representa a través del look de su actriz. Ella vestía leggins negras, sus cejas eran marcadas y utilizaba una cola de caballo mientras bailaba

jazz en un café de París. Sin embargo, el rock'n'roll era la banda sonora preferida para las películas de la época. “El rock'n'roll se tornó popular en 1955 cuando la canción *Rock Around the clock* de Bill Haley se posicionó en primer lugar, durante ocho semanas en la lista Billboard”. (Schooling y Heimann, 2007, párr.7). Las chicas utilizaban pantalones ajustados que les permitiese bailar libremente en la pista de baile. Además, debajo de las faldas se utilizaban anchas enaguas, para crear mayor estilo cuando las chicas giraban o realizaban piruetas en la pista de baile. Las gafas “cat-eye” estuvieron de moda y la goma de mascar se consideró como un símbolo de coqueteo y atractivo por parte de ambos géneros. Los hombres engrasaban sus cabellos para mantenerlo en su lugar y lo peinaban con un copete como Elvis Presley. En cambio, las mujeres adherían volumen a su cabello o en el caso de que fuese largo, lo llevaban desordenado. A finales de siglo, Mattel introdujo a la muñeca Barbie en 1959.

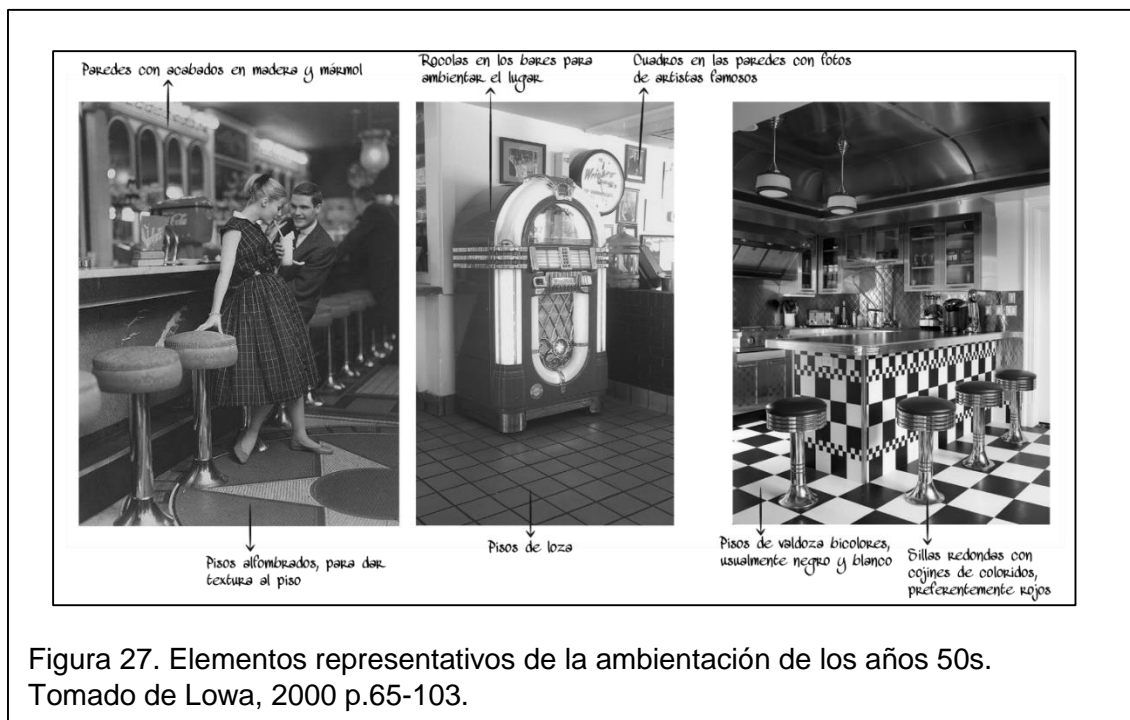
Barbie vestía con la última moda y con su figura exagerada de reloj de arena representó el ideal femenino. La muñeca se convirtió “rápidamente en un ícono de los niños americanos” (Schooling y Heimann, 2007, párr.7).



Figura 26. Lentes tipo cat-eye.

Tomado de Schooling y Heimann, 2007.

5.6. Ambientación de los años 40s y 50s



Los bares usaban pisos de baldosa muchas veces bicolors, sillas redondas de metal con un colchón colorido. Las paredes de los bares eran predominantemente de madera o estaban decoradas con fotos de artistas famosos enmarcados. Los tocadiscos ocupaban un papel importante al dar ambiente al lugar. Entre los tonos de los bares predominó el rojo, negro, blanco y tocos ocre. La mayoría de dormitorios tenían las paredes estampadas o eran de madera. A veces se las combinaba siendo de madera hasta la mitad de la pared. También, se decoraban las paredes de cemento al pintarlas con cierta textura. Las cortinas eran de tipo caída o cortinones estampadas o bordadas. Mientras que las camas y sillas estaban hechas de metal o madera con acabados redondeados y veladores solamente eran de madera. Los cuartos de niños normalmente llevaban colores pasteles con tendencia al rosado, anaranjado y celeste. Se los decoraba en su mayoría por juguetes de madera, metal y trapo.



6. Capítulo VI. Propuesta audiovisual

El proyecto de tesis tiene como objetivo desarrollar un videoclip ambientado a los años 40s y 50s. El videoclip, denominado “Sombras”, constó de tres etapas de filmación en las cuales se definió claramente el guión, los programas a utilizarse para la edición que son *Adobe premier* y *After Effects*, el equipo técnico y el estilo final del proyecto. La mayoría de los elementos y procesos de preproducción como el guión, el diseño de personajes y el diseño de locaciones fueron organizados y basados en la investigación que se realizó en la etapa de preproducción. La segunda etapa del proyecto fue la producción, en donde se filmaron todas las imágenes durante cuatro días en 3 diferentes locaciones del norte de Quito. Finalmente, en la etapa de postproducción se editó y colorizó el proyecto en base al guión técnico y con un contraste, tono, y saturación similar a la de la película de *El curioso caso de Benjamín Button* (2008), del director David Fincher en el cual las imágenes se encuentran saturadas en los colores ocres y rojos y desaturadas en los tonos rosáceos.

6.1. Pre-producción

La etapa de preproducción es la etapa más importante dentro de una producción audiovisual porque en ésta se definen todos los elementos técnicos, creativos y financieros del proyecto. Entre mejor esté realizada la pre-producción, menos errores y fallos existirán en el rodaje. En la fase de preproducción del videoclip “Sombras” se organizó y estableció cada aspecto relacionado con la realización del videoclip. Primeramente, se realizó una investigación de la cantante Magus, se averiguó sobre el género musical del jazz-bebop y la historia mundial de los años 40s y 50s. Posteriormente y en base al estilo musical de la canción, se realizó una búsqueda bibliográfica sobre la dirección de arte, el videoclip musical, el jazz y la cultura y moda de los años 40s y 50s. En base a las conclusiones de esta investigación se creó el guión y se definió el estilo del videoclip. Con el guión y estilos definidos, se desarrolló el guión técnico y storyboard. También, se pudo realizar la búsqueda de locaciones y el casting dentro de la ciudad de Quito. Por lo tanto, se definió al equipo técnico, las locaciones y las actrices. Finalmente,

con los recursos humanos y materiales organizados se desarrolló el plan de rodaje.

6.1.1. Investigación

Debido a que el proyecto se basa en la realización de un videoclip de la canción “Sombras”, cuya autora es “María Augusta Carrasco”; la investigación inició con una entrevista hacia la artista (Ver anexo 3). La entrevista determinó su biografía, trayectoria y los géneros musicales que la cantante interpreta. La canción sombras formará parte de su primer disco de solista denominado “Atemporal”. En el disco se interpretan canciones de jazz, bossa-nova, y funk. Específicamente, la canción “Sombras” representa el redescubrimiento, la crisis y miedo que existe al encontrarse a sí mismo.

Teniendo en cuenta que el proyecto consiste en realizar un videoclip de música jazz se investigó la historia y categorías que existen del videoclip y del jazz. Además, se investigó sobre la cultura, moda, historia y estilos de decoración de finales de los años 40s e inicios de los 50s. El resultado de la investigación fue que el videoclip difiere de las demás producciones audiovisuales porque éste trata de vender la imagen de un cantante como marca y para esto se debe adaptar el arte al estilo del cantante y su tipo de música. Por ejemplo, la cantante Magus se suele presentar con plumas en su cabello o en el decorado del escenario y por esa razón se incluyó plumas en el vestuario del personaje de Sombras.

Dentro de la historia de los años 40s y 50s, se definió que los elementos icónicos de los años 40s en cuanto a la vestimenta fueron las prendas holgadas, parecidas a uniformes de colores grises, azules y ocre. En cuanto a la ambientación, los muebles debían ser de madera o metal y en esa época el radio era el corazón de la casa, ya que llenaba de alegría al hogar al tocar los últimos *hits* musicales, noticias y las radio-novelas. Por otro lado, un invento que tuvo gran acogida en los hogares fue el teléfono que en aquella época constaba de una bocina y una base con una rueda que servía para marcar los números telefónicos.

Por otro lado, en los años 50s, la moda buscaba marcar cuerpo femenino a manera de reloj de arena y para esto las prendas se ajustaron a la cintura, el corsé y los sostenes en punta fueron la ropa íntima predilecta de las mujeres, mientras que los vestidos camisas y faldas se ciñeron a la cintura y se expandían en la parte de la falda. Éste tipo vestimenta es la ropa icónica de aquella época, además de los peinados abombados, el maquillaje de ojos tipo *cat-eye*, los labios rojos marcados y los cintillos coloridos. En cuanto a la ambientación, en aquella época las casas se tornaron más coloridas con estampados en las paredes y muebles de madera o metal. Finalmente, los resultados de la investigación sirvieron de base para la propuesta de arte y diseño de decorados y personajes.

6.1.2. Idea general del videoclip musical

En primer lugar, pondremos como origen de todo proceso creativo a la idea. Pero, para llegar a ella, refiriéndonos desde una idea completa, y no desde una idea vaga, es decir, no basta con imaginarse la casa. La idea debería conformar: ¿Qué sucede en esta casa? ¿Qué le pasa a ésta? ¿de qué color es?, etc. Para encontrar la idea de un guión en específico pasamos por tres puntos. El primero es el tema, el cual es algo que quieres decir, puede que no sea algo magnífico, simplemente algo que te preocupe. Luego se busca un argumento, que es la materia prima de la historia, asimismo se dará la búsqueda de la premisa, lo cual es el propósito, el destino de nuestra historia.

La intención de crear un videoclip musical para la canción “Sombras” se realiza con el objetivo de promocionar a la cantante María Augusta Carrasco. Basados en el análisis de letra de la canción “Sombras” (Ver anexo 4), el tema del videoclip sería el encontrarse a sí mismo o el redescubrimiento. En base a este tema se realizó el argumento y guión literario que tratan de una niña que desea ser ballestita, pero tiene miedo de seguir su pasión. Una sombra, que es su representación adolescente de ella misma la perseguirá en la noche para mostrarle a manera de un sueño la belleza del ballet en escena.

6.1.3. Story-line

Cameron, una niña de 8 años es perseguida por su sombra de 18 años, que es la representación de su pasión a seguir su sueño de ser bailarina.

6.1.4. Synopsis

“Sombras” es un videoclip dramático que narra la historia de una niña, que se encuentra a sí misma a través de la guía de su propio espectro que viene del futuro. Su espectro la ayuda a encontrar el valor en sí misma para seguir su sueño de ser bailarina a través de la demostración de la belleza de algunos pasos de baile.

6.1.5. Guión Literario

El guión no es más que una estructura que está interrelacionada o en mejores palabras, según Rodolfo Sáenz:

“Nuestra historia y en consecuencia todo el guión, está formada por una serie de elementos relacionados entre sí, que se disponen conformando un todo. Como sistema, el guión está constituido por planos, que al unirse forman secuencias, que provocan principios, puntos de acción, desarrollos y conclusiones o finales. Estos elementos de la historia son vinculados por el protagonista y sus acciones, o las reacciones, que, ordenadas de una cierta forma, conforman una historia narrada mediante imágenes y sonido. La estructura de esa historia se denomina guión.” (2008, p.55)

SOMBRAS:

1. INT. ESCENARIO – NOCHE

SOMBRA (18), usando un vestido azul oscuro con una enagua azul claro, mallas azules y zapatillas de ballet, gira en puntas atravesando el escenario de baile. Al

girar aparece el título de la canción y desaparece conforme avanza la Sombra bailando.

2. INTERIOR. PASILLO – TARDE

CAMERON (8), vestida con abrigo de colegio azul, una gorra verde y un bolso café, corre hacia la puerta de su departamento. Abre la perilla y entra a la sala de su casa.

3. INTERIOR. SALA – TARDE

Cameron se dirige felizmente caminando a encender el radio. Se agacha, sujeta el interruptor del radio, se queda un momento estático y regresa a ver a un lado de ella. A su lado se encuentra la Sombra parada y viendo fijamente a Cameron. La Sombra realiza un giro de baile. Cameron asustada se echa para atrás.

4. INTERIOR. PASILLO – NOCHE

Cameron sale corriendo hacia el pasillo y gira hacia la puerta de su dormitorio.

5. INTERIOR. DORMITORIO – NOCHE

Cameron entra a su habitación y cierra fuertemente la puerta de su dormitorio y se asienta con todo su peso sobre ésta. Ve hacia un lado y otro hasta que observa su caja de juguetes. Se acerca a su caja de juguetes, la abre y toma de ella a su muñeca de trapo. Cameron abraza fuertemente a su muñeca, se queda un momento estático, regresa a ver detrás de él y ve que la puerta se está abriendo.

Cameron corre hacia su cama y se esconde entre las cobijas. La Sombra entra a la habitación, se detiene al pie del velador, sujeta la caja musical y la abre.

Cameron sale abrazada de su muñeca de entre las cobijas. Mira hacia un lado y se queda mirando a la Sombra. Asustada, Cameron bota su muñeca al suelo y se vuelve a esconder entre las cobijas.

La Sombra deja la caja musical sobre el velador y se dirige hacia la muñeca, se agacha y con la punta pie mueve la muñeca ligeramente hacia el interior de la cama. La Sombra continúa caminado en puntas hacia el exterior de la habitación. Cameron respira fuertemente entre las cobijas, saca su brazo para buscar a su muñeca y sale de entre las cobijas.

Cameron se agacha en el suelo y entra debajo de su cama. Debajo de la cama, Cameron estira su brazo para sujetar a su muñeca, la mano de la sombra la sujeta. Cameron observa por primera vez el rostro de la sombra. Cameron es arrastrada debajo de su cama.

6. INTERIOR. ESCENARIO – NOCHE

Cameron se encuentra sentada en un asiento del patio de butacas perpleja. Se abren los telones del escenario, la Sombra está quieta, parada bajo un halo de luz y empieza a bailar. Cameron se sorprende, sonrío y ve a la Sombra que sigue bailando. Cameron separa de su asiento en la platea y se acerca caminando hacia la Sombra. La Sombra bailando sobre el escenario se acerca a Cameron. Cameron que se encuentra en la platea también se acerca caminando hacia la sombra hasta que las manos de ambas se juntan.

7. INTERIOR. DORMITORIO – DÍA

Cameron despierta en su cama vestida de la misma manera que la noche anterior. Regresa a ver a su lado y ve a su muñeca de trapo y sonrío.

8. INTERIOR. DORMITORIO – DÍA

Cameron (18), despierta en su cama vestida con un pijama larga y sostén en punta. Al despertar sonrío.

6.1.6. Guión técnico

El desarrollo de un guión técnico ayuda a especificar los planos, ángulos, encuadres y movimientos de cámara que se van a grabar en el videoclip “Sombras”. (Ver anexo 5)

6.1.7. Story Board

Como su nombre mismo lo dice “storyboard” quiere decir Historia en la pizarra, y es que se trata del desglose de nuestro guión en pequeños cuadros narrativos a manera de cómic o novela gráfica para ver si la historia en sí está funcionando, y poder prever cualquier error antes de la filmación. Como es una historia puesta ante la pizarra, también sirve como medio de comunicación con el equipo en el proceso de preproducción. El storyboard es a su vez una herramienta con valoraciones técnicas, ya que en él podemos decidir el valor de plano que usaremos, encuadre y movimientos de cámara. En conclusión, el storyboard es una herramienta visual que nos ayuda a mantener el orden de la secuencia.

(Ver Anexo 6)

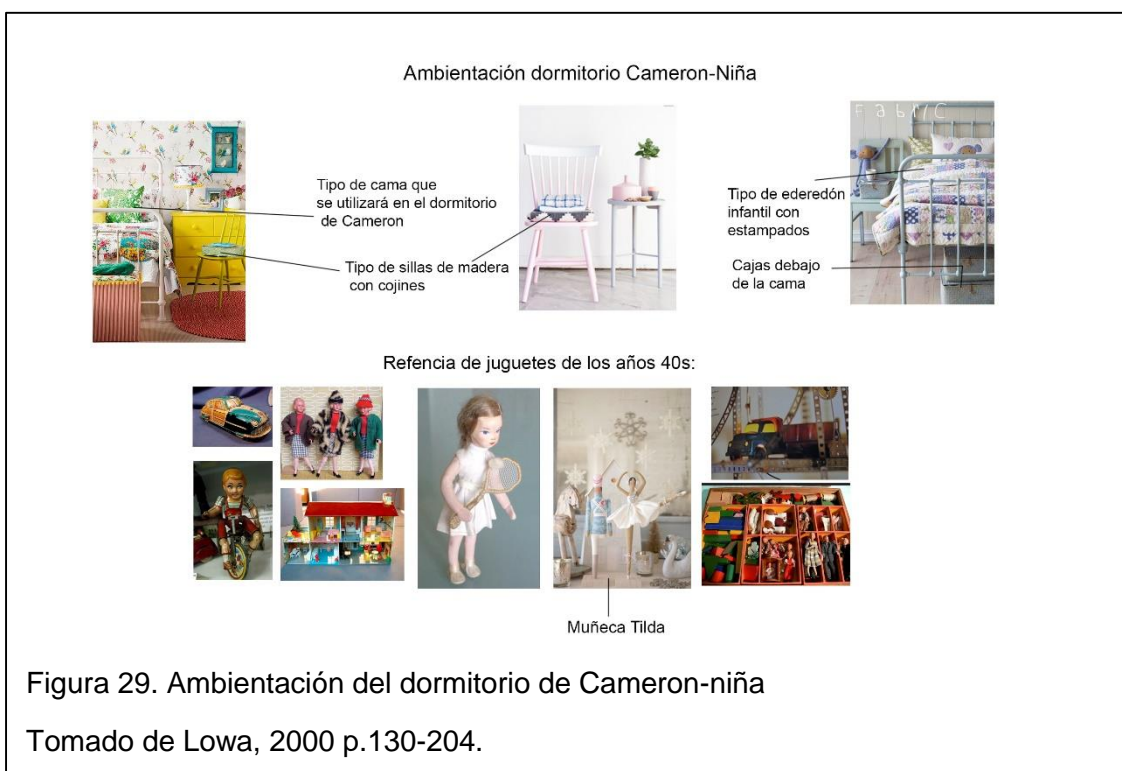
6.1.8. Dirección de arte

Para el diseño de la dirección de arte de este videoclip, se tomó en cuenta en primer lugar, el género musical que se interpreta en la canción “Sombras” y en el disco de Atemporal. Al ser el disco, una compilación de canciones de jazz, blues y bossa-nova y en específico la canción “Sombras” es del tipo jazz-Bebop que se desarrolló en los años 40s y 50s; se decidió tomar ésta época como referencia para el diseño del guión y de la dirección de arte. Después de investigar el proceso de la dirección de arte, su historia y técnicas, se empezó a investigar la historia, cultura y moda de este período. Esta investigación se la desglosa en el quinto capítulo de este proyecto y a partir de los resultados y referencias visuales obtenidas se diseñó el concept art del videoclip. Dentro del concepto art se define la paleta de colores, la ambientación y el diseño de los personajes.

6.1.8.1. Propuesta de arte

6.1.8.1.1. Escenarios o decorados

Decorado dormitorio Cameron-Niña: El escenario del dormitorio de Cameron-niña es un cuarto de niña de los años 40s. En esta época los muebles más utilizados eran de metal y madera y por esta razón la cama a utilizarse será de metal, mientras que el escritorio será de madera. Igualmente, los juguetes eran en su mayoría de metal, trapo y madera. Al ser un cuarto de niña el cuarto incluirá juguetes de madera y trapo. La muñeca favorita de Cameron-niña será una muñeca de trapo del tipo Tilda, que estará vestida y maquillada a la moda de los años 50s. En el cuarto también se ubicará una silla pequeña con un cojín estampado y una cama de una plaza de metal con unos cubrecamas de peluches o estampado.



Decorado dormitorio Cameron-Joven: El escenario del dormitorio de Cameron-joven es un cuarto de los años 50s. En esta época las paredes de los dormitorios llevaban estampados así que el dormitorio de Cameron-joven llevará

una pared estampada y algunas decoraciones en la pared. La cama será la misma, pero llevará unos cubrecamas con algún estampado. Alado de la cama se situará un velador de madera con un despertador sobre él. Ya que solamente existe una toma de tipo cenital de este escenario sólo se realizará el trabajo de arte en al lado de la cabecera de la cama y no diseñará el resto de la habitación



Decorado Sala: Para recrear la sala de los años 40s que se requiere para la filmación se utilizará un sillón de la época, una pequeña mesa con un teléfono de la época sobre él y una lámpara y junto al sillón se situará un radio antiguo. Además, al aparecer el personaje de Sombra por primera vez se busca una sala que se encuentre dividida por un arco de preferencia de madera.



Decorado Escenario:

El escenario que se requiere para filmar la escena en la que la bailarina realiza su coreografía tiene que ser un escenario de madera ya que en la época de los 50s, la mayoría de escenarios eran de madera o estaban alfombrados. Se buscará un escenario con las icónicas cortinas rojas y butacas de color rojo.



Decorado Pasillo:

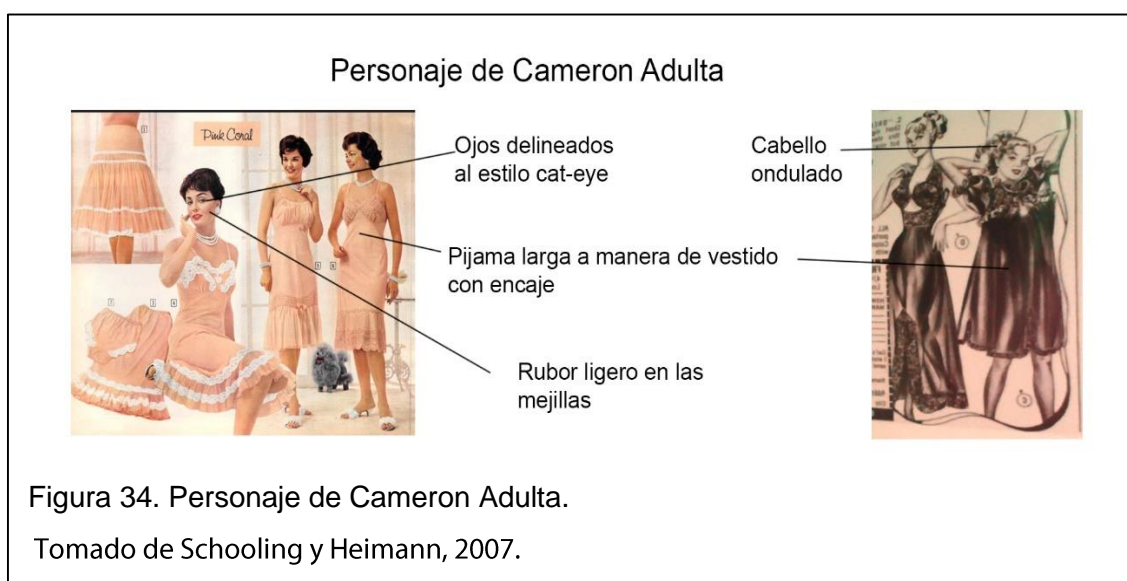
Será un pasillo común que lleva a las diferentes habitaciones y para darle más vida se utilizarán jarrones largos.



6.1.8.1.2. Personajes

Cameron-Jóven:

Vestuario: Cámeron-joven actúa en una escena en la que se despierta en la mañana de su habitación. Por esta razón llevará un pijama largo con acabados de encaje.



Maquillaje y peinado: Cameron-joven llevará un ligero delineado del tipo *cat-eye*, base y polvo compacto y un poco de rubor, mientras que su cabello lo llevará suelto con ondulaciones.

Cameron-niña:

Vestuario: El vestuario de Cameron-niña será la de una gorra, un abrigo azul oscuro, mayas de lana blancas y zapatos escolares de color negro. Además de un bolso pequeño de cuerina.

Maquillaje y peinado: El peinado de cameron niña consistirá en una media cola de caballo que caen en un cabello rizado, mientras que en algunas tomas en las que las que brille el rostro de la actriz se utilizará polvo compacto.



Sombra:

Vestuario: Originalmente, el vestuario de sombra consistía en un vestido largo holgado y ajustado al busto con zapatillas de danza similar al traje que comúnmente utilizan las bailarinas de jazz. Sin embargo, debido a que en Quito no se pudo encontrar una bailarina que se especialice en jazz y que entre dentro de las características necesarias del personaje de Sombra se decidió utilizar una danza de tipo de Ballet clásico. Se escogió al ballet porque usualmente es el primer tipo de danza que las niñas aprenden, además que es una de las bases

para la danza contemporánea y el jazz. También, se escogió al ballet porque el personaje de Sombra debería entrar cuidadosamente al dormitorio de Cameron-niña y al hacerlo de puntas tendría un mejor impacto visual. Por ende, el vestuario de la bailarina cambió totalmente por un vestido azul que se ajusta a la cintura y se abomba en la falda por el uso de una amplia enagua. También, llevará mayas de lana color azul, zapatillas rosadas para hacer contraste con el fondo al momento de bailar y una decoración que caerá desde su cuello para simular la apariencia de Sombra y generar misterio además, que ésta decoración resalta los pasos del baile.

Maquillaje y peinado: El peinado será de una media cola alzada o abombada que cae en rizos. Además, se utilizarán plumas en el cabello porque la cantante María Augusta Carrasco usualmente se presenta siempre con ellas en su cabello. Respecto al maquillaje se basará en el maquillaje del Lago de los cisnes y en el maquillaje del Cisne Negro (2010) de Darren Aronofsky porque ésta película es una versión moderna del Lago de los cisnes, en donde el personaje principal es desafiado por sí mismo para lograr una perfecta interpretación del cisne negro y blanco y el personaje de Sombra se asemeja a éste personaje porque representa a la vez el miedo y la pasión de seguir el sueño de ser balletista.





Figura 37. Referencia de maquillaje de la película El cisne negro (2010) del director Darren Aronofsky.

Adaptado de El cisne negro, 2010.

6.1.8. 2. Paleta de colores

(Ver anexo 9)

6.1.8. 3. Diseño de ambientaciones o decorados

(Ver anexo 10)

6.1.8. 4. Diseño de personajes

Para el videoclip “Sombras” se encuentran 2 actrices que en realidad hacen del mismo personaje en dos etapas diferentes de su vida, para ello se investigó, y creó toda una biografía acerca de Cameron y es que: un personaje se construye a través de la creación de los “rasgos físicos, emocionales y sociológicos, Cada personaje es un mundo en sí” (Sáenz, 2008, p. 64-65). Dentro de los rasgos físicos se define apariencia en general, con rasgos que la definen como son su estatura, sexo, cicatrices, contextura, color de cabello, ojos, entre otros. En el aspecto emocional se habla sobre su vida familiar, sus relaciones interpersonales, sus miedos, sus alegrías, sueños y aspiraciones. Por último, en el aspecto sociológico se establece el rol que el personaje cumple en la sociedad, su nivel socioeconómico y cultural. El desarrollo y diseño de los personajes Cameron niña, Cameron adulta y Sombra. (Ver anexo 11)

6.1.9. Plan de rodaje

(Ver Anexo 8)

6.1.10. Casting

Ya habiendo desarrollado el guión, tenemos en claro nuestros personajes, quizás no físicamente tan claros, pero sabemos ya quiénes son, y el saber quiénes son, nos darán una pista de quiénes se tratan de cómo deberían lucir según quienes queramos que sean. Entonces definimos cómo queremos que luzcan y se hace el llamado a casting. En el caso del casting para “Sombras” el llamado a casting se realizó del primero de enero hasta el 10 de enero.

6.1.10.1. Casting Sombra, Cameron-Joven

La actriz de Sombra y Cameron-Joven debía representar el papel de una bailarina de 18 años. Por ende, el personaje requería del conocimiento de Danza en preferencia del género de Jazz porque la canción que se interpreta en el videoclip es del tipo de jazz-Bebop. También los rasgos físicos de la actriz debían ser el ser chica de entre 16 a 23 años, de contextura delgada, tez blanca y de cabello castaño y largo. Sin embargo, en Quito-Ecuador no se logró encontrar más que a una bailarina especializada en el género de danza jazz y ésta bailarina no encajaba dentro de los parámetros del papel de “Sombra”. Primeramente, la bailarina tenía 29 años y el requisito de casting sugería una edad de entre 16-22 años y, en segundo lugar, las características físicas no coincidían con el personaje. Finalmente, se escogió a la bailarina de ballet y danza contemporánea Melanie García, pero la bailarina sufrió de una lesión en la espalda a dos semanas del rodaje. Por esta razón se la reemplazó con la bailarina de Ballet y danza contemporánea Gabriela Alonzo. (Ver anexo 15).

Currículum Vitae Gabriela Aizaga Alonzo: Comenzó sus estudios de gimnasia olímpica a los once años en la Concentración Deportiva Pichincha y en el Centro de Artes Circenses Vizú hasta los trece años de edad. Ese mismo año, fue inscrita en la escuela de ballet de la Compañía Nacional de Danza bajo la dirección de la maestra Nina Villanueva. Gracias a su gran talento y acelerado desenvolvimiento, fue seleccionada para recibir clases privadas con la Maestra Noralma Vera, ex bailarina del Ballet Nacional de Cuba, con quien cursó tres años intensivos de ballet e introducción de técnica en puntas. Continuó sus estudios de ballet clásico y puntas bajo la dirección de la maestra cubana Alina Díaz. Durante ese tiempo, participó en el V Concurso Internacional CIAD y clasificó en el segundo lugar. También ha participado en los IV y V Concursos Intercolegiales de Danza ISM en los cuales clasificó en segundo y tercer lugar.



Figura 25. Imágenes de archivo de la Bailarina Gabriela Alonzo

Recibió máster clases con el director Anatoliy Kazatskiy y el solista Volodymyr Tkachenko de la compañía Royal Russian Ballet. Ese mismo año conoció a la maestra Marisa Créténier, reconocida bailarina de la Opera de París y del Théâtre du Châtelet, con quien ha cursado estudios de ballet avanzado, puntas y repertorio durante seis años. En verano del año 2011-2012, participó en el taller de verano Ballet de las Américas, Caracas-Venezuela bajo la dirección del maestro húngaro Rumen Rachev, ex bailarín solista en San Petersburgo. En el año 2014, cursó el Programa Pre-Universitario de Danza Clásica y

Contemporánea del Instituto Universitario Nacional de las Artes IUNA – Argentina. Se ha presentado junto a varias instituciones artísticas como son: Asociación Suzuki, DanTango Dance Studio, Fundación Orquesta Sinfónica Juvenil del Ecuador, Compañía ProDanza, entre otros.

Actualmente, es bailarina de la Compañía Artística El Ángel Azul con la cual ha participado en numerosas presentaciones junto al bailarín profesional y coreógrafo Guillermo Maldonado. Recientemente continúa entrenando en Centro Internacional de Danza Tenerife, Santa Cruz de Tenerife – España.

6.1.10.2. Casting Cameron-Niña

La actriz de Cameron-niña debía representar el papel de una niña de 8 años. Por ende, el personaje debía tener los siguientes rasgos físicos: Ser una niña de entre 6 a 10 años, de contextura delgada, tez blanca y de cabello castaño y largo. Se escogió a Lilith Cruz por encajar perfectamente en el papel de Cameron-niña, por ser extrovertida y no tener ningún miedo a la cámara. Además, se escogió a Lilith por la amistad que tengo con su madre, la bailarina Sofía Fuso, quien me facilitó los horarios de disponibilidad de la niña a tiempo completo durante el mes de febrero. (Ver anexo 16).

6.1.11. Diseño de la caja del CD de Atemporal

El diseño de la caja del cd “Atemporal” se llevó a cabo como un extra para la promoción de la cantante “Magus”. La caja se diseñó con el concepto de que sea moderno, que represente el estilo de la cantante, pero, que al mismo tiempo nos dé la idea de que su música contiene ritmos de tipo de jazz, funk y bozzanova, es decir, como el título del disco lo dice representa la atemporalidad de su música en contraste a los géneros musicales pop de hoy en día. La realización del diseño de la caja del CD empezó con un boceto y un machote y al tener la idea clara del producto se empezó a diseñar la tipografía de “Sombras”. La tipografía se la basó en tipografías utilizadas en algunas páginas de revistas de los años 50s.

Después, se realizó una sesión de fotos de la cantante conjuntamente con la artista Siete y se prosiguió con el diseño final de la caja del disco en el programa de Adobe Ilustrador.



6.2 Producción

La producción es el “Proceso de elaboración de una grabación, donde existen representaciones actorales, escenarios, etc” (Vidrio, 1998). La producción del videoclip “Sombras” se basó en la filmación de las imágenes establecidas en el guión técnico. Por no existir un *lipsing*, la mayoría de tomas se filmaron sin audio. Sin embargo, en el día en que la Sombra baila sí se grabó con audio para sincronizar posteriormente en la post producción el baile con el ritmo de la canción.

6.2.1. Rodaje

El rodaje se considera como la parte más corta del proceso de la producción audiovisual, y tendrá éxito si la base de preproducción se realizó de manera adecuada. El escritor Robert Edgar-Hun aclara en su libro “Bases del cine: Dirección” que las metas que se deben realizar de tras el rodaje son:

- “Tener los planos registrados.
- Los planos han de estar comprobados.
- El sonido tiene que estar revisado.
- Los efectos de sonido para la postproducción tienen que estar grabados.” (2010, p. 124-125)

El rodaje del videoclip Sombras se realizó durante cuatro días en cuatro diferentes locaciones de la ciudad de Quito. En él intervino un equipo de producción de alrededor de diez personas. Cada componente del equipo, sabía su rol dentro de la grabación por lo que el rodaje se efectuó sin ningún percance.



Figura 30. Imágenes del rodaje de “Sombras”

6.3 Post-producción

La post-producción es la edición final de imágenes y sonidos. Comprende las fases de edición de video, sonorización, colorización y sobre-posición de efectos

visuales. La post-producción es la etapa que cuenta con el menor número de personas y en la cual el editor será del encargado de supervisar, aunque el director aún estará al mando.

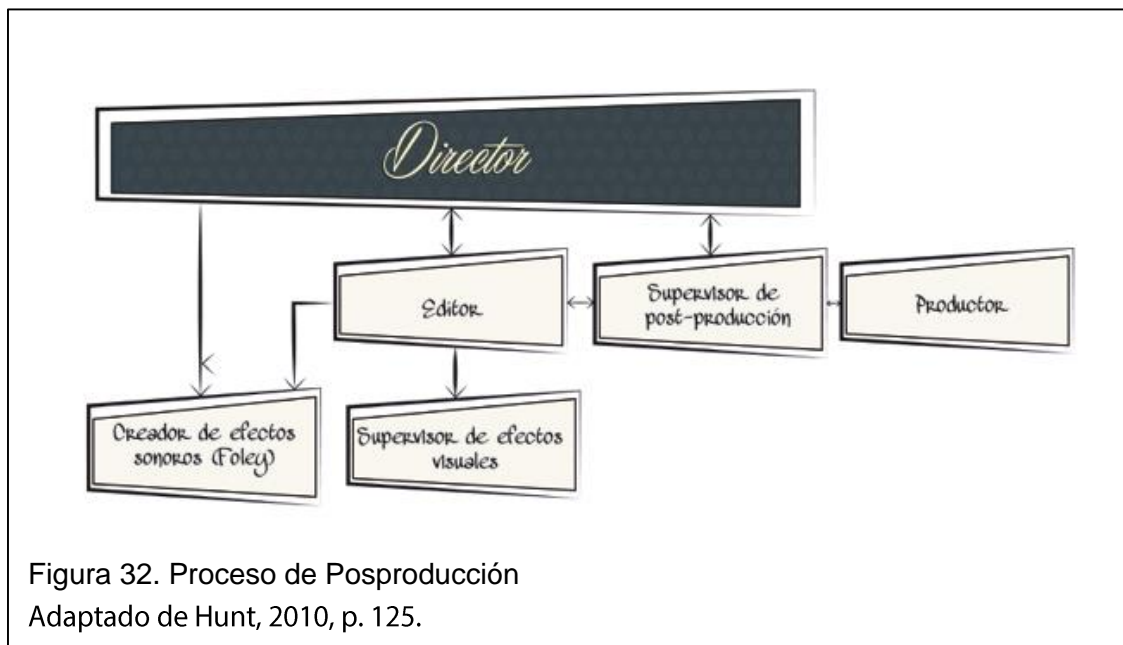


Figura 32. Proceso de Posproducción
Adaptado de Hunt, 2010, p. 125.

Para que se comience el proceso de post-producción deben estar registrados y comprobados los planos, sonidos, banda sonora y efectos sonoros. Esto se debe a que muchas veces es más barato y toma menor tiempo arreglar errores en el proceso de producción que en la post-producción. Es evidente entonces, que en la post-producción se verifica si se ha sabido planificar y filmar correctamente. En el caso de este proyecto, las imágenes del video se sincronizan con la letra y melodía de la canción. Después de la sincronización de la canción con el video se colorizaron las imágenes para que tengan un aspecto más a corte al tono que se daba a los videos del período de los años 40s y 50s.

6.3.1. Edición del video

La edición del videoclip “Sombras” se realizó, mediante el sistema de edición no lineal y en base al guión técnico. Debido a la utilización del guión técnico, la edición se realizó rápidamente, sin embargo, varias tomas de primer plano no fueron utilizadas en la edición final por estado de la piel de la actriz. Esto se debió

a que la piel de la actriz era desigual y escamosa por los problemas alimenticios de la joven y aunque, se utilizó maquillaje para disimular este problema, siguió siendo notorio en los primeros planos. Además, el primer corte realizado duraba más tiempo que la canción. Por ambas razones se cortaron tomas que ya se habían filmado. El programa que se utilizó para editar el video fue Adobe Premier, porque este es un programa que se me es familiar y tiene una alta compatibilidad en after-effects, que fue el programa seleccionado para la posterior colorización.

6.3.2. Colorización

Para la edición del videoclip “Sombras” se tomó en cuenta las películas de Benjamín Button y El laberinto del Fauno. Ambas películas tienen una colorización desaturada en los tonos rosaceos y una fuerte saturación en los tonos ocres y en los tonos azules y verdes. Por esta razón, el tratamiento de imagen del videoclip “Sombras” toma esta coloración. Para su realización se utilizó el programa de after-effects porque se vincula directamente con el programa de adobe premier sin tener que realizar un render, ni perder calidad. Para igualar el color de la imagen se utilizó el efecto de levels, hue-saturation y el plug-in de looks. Finalmente, en el mismo programa de after-effects se realizó el grafismo del video, en donde se animó la introducción con el título de la canción, las autoras de la canción, y los créditos del equipo de producción.



Figura 31: Referencias visuales de *El curioso caso de Benjamín Button* (2008) de David Fincher.

Tomado de *El curioso caso de Benjamín Button*, 2008.



Figura 32: Referencias visuales de *el laberinto del Fauno* (2006) de Guillermo del Toro.

Tomado de *El laberinto del Fauno*, 2006.



Figura 33. Imágenes de tomas del videoclip "Sombras" colorizadas.

7. Capítulo VII: Conclusiones y recomendaciones

7.1. Conclusiones

Se concluye que la dirección de arte genera imágenes claras que permiten transmitir el mensaje con una estética original. Dentro de la creación de un videoclip, el director de arte debe adaptarse a la idea que le presenta el cantante y trabajar a favor de ella, mezclando sus propias ideas y experiencia con el look del músico para crear una estética que agrade al artista y al público.

No existe una técnica exacta para ser un director de arte, solamente se requiere de algunas aptitudes como son: ser organizado, creativo, tener liderazgo, y ser energético. Estas aptitudes ayudarán a manejar de mejor manera al equipo de arte, mantenerlo motivado, ayudará a relacionarse con los otros equipos, a lidiar con el cliente y a la vez le permitirá generar un producto creativo y único dentro de los plazos y presupuestos asignados por el equipo de producción.

Para crear una imagen que transmita en pocos segundos la esencia de toda una época, se debe utilizar lo más icónico y representativo de ésta. Por ejemplo, dentro de los años 40s, se utiliza una estética simple, con muebles y artículos mayormente de madera y metal como son la cama azul de metal, el radio y el teléfono antiguos. La vestimenta que utiliza Cameron-niña no es ceñida al cuerpo y es más bien de corte cuadrado y de color azul oscuro. En cambio, en los años 50s la estética es más colorida y diversa. La pared del Dormitorio de Cameron adulta está pintada a manera de estampado, la vestimenta utiliza grandes pliegues de tela y el personaje de Sombra utiliza un vestido de coctel icónico de la época porque se ajusta a la cintura y después se abomba por el uso de la enagua, también, el maquillaje utilizado en los ojos de la Sombra es de tipo *cat eye* que fue muy popular en los años 50s.

Se concluye que la moda refleja el estado económico y político del momento y esto se refleja claramente en el corto lapso entre los años 40's y los años 50's. En los años 40's la economía occidental se encontraba fuertemente golpeada

por la guerra y la vestimenta se confeccionaba con poca cantidad de tela, se utilizaban materiales baratos y los zapatos se fabricaban con suelas de madera o corcho, generando así una moda que consistía en pantalones holgados y sacos masculinos. En cambio, en los años 50's existió un auge económico que produjo que se creen vestimentas con grandes cantidades de pliegues de tela, además de la variedad de colores y al generarse una sobreproducción textil, aparecieron líneas de ropa especializadas para todo tipo de actividades como son el jugar fútbol o tenis, entre otros.

7.2. Recomendaciones

En base de la experiencia adquirida en la filmación del videoclip "Sombras" en donde actuaba una bailarina y una niña de ocho años y en donde hubo varios cambios de locación en un día, se dan las siguientes recomendaciones:

- En el *scouting* es preferible buscar locaciones que sean cercanas las unas a las otras y que se encuentre cerca del lugar de donde se retiren los equipos. Esto aminorará los costos y tiempo en transporte. Por ejemplo, en la grabación del videoclip "Sombras" en el primer día de rodaje existieron dos locaciones. La primera en la Jipi-Japa y la segunda en el Inca, tiempo que tomaba de 10 a 15 minutos recorrerlos en auto.
- Director de arte debe llevar consigo un cuaderno de anotaciones o una agenda o tableta digital. Esto le será de vital importancia porque podrá tener siempre consigo todos los detalles de la filmación y eso le ayudará a tomar decisiones rápidamente.
- Realizar una investigación previa de la época a la que se va a adaptar la filmación ayuda a crear personajes y escenarios realistas. Además, que ayuda a determinar fácilmente los elementos icónicos o representativos de la época.

- Al trabajar con niños es preferible conocer a sus padres si es posible. De esta manera los padres tendrán mayor confianza en el equipo de filmación y de esta manera será más fácil ajustar los horarios de grabación con el niño y su representante.

REFERENCIAS

- Agustín, A., Caballero, E., Cuarón, A., Navarro, B. y Torresblanco, F. (productores) y Toro, G. (director). (2006). *El laberinto del Fauno* [cinta cinematográfica]. España, México: Tequila Gang, Esperanto Filmoj, Estudios Picasso, OMM productions, Sentenia, Entertainment y Telecinco.
- Ayala, E. (Eds.). (1996). *Nueva Historia del Ecuador: Época Republicana IV*. Quito, Ecuador: Corporación editorial Nacional.
- Barahona, R. (2008). *Breve historia del Jazz*. Recuperado el 9 de octubre de 2015 de <http://www.purojazz.com/2008/12/breve-historia-del-jazz/>.
- Barroso, J. (2008) *Realización Audiovisual*. Madrid, España: Editorial Síntesis S.A.
- BBC, florentine films production y Weta-Tv. (2000). *The Jazz Film Project, Inc*. Recuperado el 9 de octubre de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=so9XM65vGn8>.
- De Ferdinand, S. (1945). *Curso de Lingüística general*. Buenos Aires, Argentina: Losada, Edición XXIV.
- Dorfles, G. (1998). *El devenir de las artes*. Santafé de Bogotá, Colombia: Fondo de cultura económica.
- Deprez, T., Franklin, S., Medavoy M., Messer, A., Oliver B. (producción) y Aronofsky, D. (dirección). *El cisne negro*. [cinta cinematográfica]. EU: protozoo Pictures y Phoenix Pictures
- Fierro, D. (2012). *El videoclip musical como medio de promoción de un artista pop*. Quito, Ecuador: Universidad Iberoamericana del Ecuador: UNIBE.
- Fischinger, O. (1930). *Studie Nr. 5*. Recuperado el 9 de octubre de 2015 de <https://vimeo.com/ondemand/38310/127570713>
- Frissell, T. (1945). *Abandoned boy*. Recuperado el 20 de diciembre de 2015 de <https://es.pinterest.com/pin/86905467779080284/>
- Gall, U. (2015). *Baile Jazz. Educación Física y Deport*
- Hegel, G. (1989). *Lecciones de estética*. Barcelona, España: Ediciones 62.

- Hobsbawm, E. (2007). *Guerra y paz en el siglo XXI*. Barcelona, España: EGEDSA.
- Hunt, R. (2010). *Bases del cine: Dirección*. Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.
- Keneddy, K., Marshall, F., Chaffin, C., (productores) y Fincher, F. (director). (2008). *El curioso caso de Benjamín Button* [cinta cinematográfica]. EU.: Warner Bros y Paramount Pictures
- Levine, M. (1995). *The Jazz Theory Book*. Petaluma, U.S. A: Sher Music Co.
- Ley Orgánica de Comunicación. Registro Oficial N°22 DE LA república del Ecuador, Quito, Ecuador, 21 de junio de 2013. Recuperado el 9 de octubre de 2015 de <http://www.eluniverso.com/sites/default/files/archivos/2013/06/tercercomunicacion.pdf>
- Lowa, M. (2000). *Flea Market decorating: Creating style vintage finds*. Pittsburgh, U. S. A: Meredith Books.
- Mahon, N. (2010). *Dirección de arte publicidad*. (2ª Ed). España, Barcelona: Gustavo Gili, SL.
- Meehan, Lu. (1996). *Fashions of the 40's y 50's: Paper Doll Wardrobe*. Estados Unidos: Hobby House Press, Inc.
- Mejía, J. (2000). El muestreo en la investigación cualitativa. *Investigaciones sociales*, 4(5)
- Montenegro, A. (2008). *Historia del antiguo continente*. Bogotá, Colombia: Editorial Norma S. A.
- Morales, Ed. (2010). *Guía de la música latina: Ritmo Latino*. Barcelona, España: Robinbook.
- Nydailynews. (s.f.). A look back at iconic Playboy covers.
- Owens, T. (1995). *Bebop: The music and its players*. Oxford: Oxford University Press.
- Plastic-tac, (2013) Lenguaje Audiovisual. Recuperado el 15 de octubre de 2015 de <http://tutorialumnos.blogspot.com/2013/02/lenguaje-audiovisual.html>
- Plaza y János (Eds.). (2000). *Nuestro Siglo: 1940-1949*. Barcelona, España: Plaza y Janes.

- Raskin, R. (2002). *The Art of the Short Fiction Film*. Carolina del Norte, Estados Unidos: McFarland.
- Rizzo, M. (2007). *Manual de Dirección Artística Cinematográfica*. Barcelona, España: OMEGA.
- Sáenz, R. (2008). *Arte y técnica de la animación: Clásica, corpórea, computada, para juegos i interactiva*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la flor S.R.L.
- Sampieri R., Fernández C., Pilar L. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ª Ed.). México D. F, México: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Second Trimester. (2008). *The curious case of Benjamin button - Behind The Scenes*. Recuperado el 9 de octubre de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=9DxQ1xofYvs>.
- Seddon, T. Y Herriott, L. (2010). *Dirección de arte proyectos impresos*. (1ª Ed). España, Barcelona: Gustavo Gili, SL.
- Sedeño, A. (2007). El videoclip como mercanarrativa. *Signa* (16), 494 - 495.
- Schooling, L y Heimann, J. (Eds.). (2007). *50s Fashion: Vintage Fashion and Beaty Ads*. Colonia, Alemania: Taschen.
- Sierra, G. (2013). *Colección de Fascículos Digitales Competencias en TIC*. Recuperado el 18 de octubre de 2015 de <http://competenciastic.educ.ar/index.html>
- Sierra, G. *Principios básicos del lenguaje audiovisual*. Recuperado el 23 de abril de 2014 de http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/produccion_audiovisual_2.pdf.
- Sturm, F. (1995). *Changes over the time:the evolution of Jazz arranging*. Mainz, Alemania: Advance Music GmbH.
- Uhu. (s.f.). Ana María Sedeño Valdellós.
- Valdellós, A. M. S. (2007). El videoclip como mercanarrativa. *Signa: Revista de la asociación española de semiótica*, 16.
- Valerio, J. (2009). *Bebop y Charlie Parker: revolución y evolución*. ESCENA. Revista de las artes, 64(1).
- Veneziani, M. C. (2007). *La imagen de la moda*. Nobuko.
- Vidrio, M. (1998). *Diccionario de Video*. Guadalajara, México: Francisco Rojas.

- Villagrán, M. (2003). *Lecturas en la búsqueda del lector modelo de la video-música*. México D. F.: México. Universidad Autónoma metropolitana Unidad Xochimilco.
- Vogler, C. (2003). *El viaje del escritor*. Bogotá, Colombia: Intermedio.
- William, C. (1939). Recuperado el 25 de septiembre del 2015 de <http://cinemania.es/especiales/18-storyboards-de-peliculas-clasicas/>.
- Woideck, C. (1998). *The Charlie Parker companion: six decades of commentary*. Nueva York: Schimer Books.
- Zagalaz, J. C., y Sánchez, M. L. Z. (2010). *Jazz y creatividad*. Neuma: Revista de Música y Docencia Musical, 3(1)
- Zettl, H. (1996). *El manual de producción para vídeo y televisión*. Barcelona, España: Antza.
- Zizek, S. (2003). Estudios culturales. *Reflexiones sobre el multiculturalismo*. Lanús, Argentina: Gráfica MPS.

ANEXOS

Anexo N ° 2

Cronograma de la filmación “Sombras”

diciembre de 2015							<	Hoy	>
Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom			
30	1 dic	2	3	4	5	6			
7	8	9	10	11	12	13			
Elaboración del Story-line y sinopsis del guión	Elaboración del Story-line y sinopsis del guión	Elaboración del Story-line y sinopsis del guión	Elaboración del Story-line y sinopsis del guión	Elaboración del Story-line y sinopsis del guión	Elaboración del Story-line y sinopsis del guión				
14	15	16	17	18	19	20			
Elaboración del guión “Sombras”	Elaboración del guión “Sombras”	Elaboración del guión “Sombras”	Elaboración del guión “Sombras”	Elaboración del guión “Sombras”	Elaboración del guión “Sombras”				
21	22	23	24	25	26	27			
Elaboración del guión técnico	Elaboración del guión técnico Contratación del equipo técnico	Elaboración del guión técnico Contratación del equipo técnico	Elaboración del guión técnico Contratación del equipo técnico Elaboración del Story Board	Elaboración del guión técnico Contratación del equipo técnico Elaboración del Story Board	Contratación del equipo técnico Elaboración del Story Board	Elaboración del Story Board			
28	29	30	31	1 ene	2	3			
Contratación del equipo técnico Elaboración del Story Board	Contratación del equipo técnico Elaboración del Story Board	Contratación del equipo técnico Elaboración del Story Board	Contratación del equipo técnico Elaboración del Story Board						

enero de 2016

< Hoy >

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
28	29	30	31	1 ene Casting para el personaje de sombra y Cameron Diseño de la propuesta de arte y fotografía	2 Casting para el personaje de sombra y Cameron	3
4 Casting para el personaje de sombra y Cameron	5 Casting para el personaje de sombra y Cameron Diseño de la propuesta de arte y fotografía	6 Casting para el personaje de sombra y Cameron Diseño de la propuesta de arte y fotografía	7 Casting para el personaje de sombra y Cameron Diseño de la propuesta de arte y fotografía	8 Casting para el personaje de sombra y Cameron Diseño de la propuesta de arte y fotografía	9 Scouting y gestión de locaciones	10
11 Casting para el personaje de sombra y Cameron	12 Scouting y gestión de locaciones	13 Diseño de la propuesta de arte y fotografía Scouting y gestión de locaciones	14 Diseño de la propuesta de arte y fotografía Scouting y gestión de locaciones	15 Diseño, dibujos y esbozos de personajes Scouting y gestión de locaciones	16 Diseño, dibujos y esbozos de personajes Scouting y gestión de locaciones	17 Scouting y gestión de locaciones
18 Scouting y gestión de locaciones	19 Diseño, dibujos y esbozos de personajes	20 Elaboración de vestuarios	21 Elaboración de vestuarios	22 Elaboración de vestuarios	23 Elaboración de vestuarios	24
25 Elaboración de vestuarios	26 Elaboración de vestuarios Diseño, dibujo y esbozos de los escenarios	27 Elaboración de vestuarios Diseño, dibujo y esbozos de los escenarios	28 Elaboración de vestuarios Diseño, dibujo y esbozos de los escenarios	29 Elaboración de vestuarios Diseño, dibujo y esbozos de los escenarios	30 Elaboración de vestuarios Diseño, dibujo y esbozos de los escenarios	31

febrero de 2016

< Hoy >

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
1 feb Construcción o adaptación de los decorados (escenografías)	2 Construcción o adaptación de los decorados (escenografías)	3	4 Construcción o adaptación de los decorados (escenografías)	5	6 Construcción o adaptación de los decorados (escenografías)	7 Construcción o adaptación de los decorados (escenografías)
8 Construcción o adaptación de los decorados (escenografías)	9 Construcción o adaptación de los decorados (escenografías)	10 Repaso con las actrices. Prueba de maquillaje y vestuario con el personaje de Sombra	11	12 Repaso con las actrices.	13 Prueba de maquillaje y vestuario con el personaje de Cameron	14
15 Realización del plan de rodaje	16 Realización del plan de rodaje	17 Realización del plan de rodaje	18 Realización del plan de rodaje	19 Repaso con las actrices. Segunda prueba de maquillaje y vestuario con el personaje de Sombra	20	21
22 Reunión de producción	23	24	25	26 RODAJE DÍA 1	27 RODAJE DÍA 2	28 RODAJE DÍA 3
29 RODAJE DÍA 4	1 mar	2	3	4	5	6

marzo de 2016

< Hoy >

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
29 Edición del videoclip	1 mar Edición del videoclip	2 Edición del videoclip	3 Edición del videoclip	4 Edición del videoclip	5	6
7 Edición del videoclip	8 Edición del videoclip	9 Edición del videoclip	10	11 Edición del videoclip	12	13 Edición del videoclip
14 Colorización del videoclip	15 Colorización del videoclip	16 Colorización del videoclip	17 Colorización del videoclip	18 Colorización del videoclip	19	20
21 Colorización del videoclip	22 Colorización del videoclip	23 Colorización del videoclip	24 Colorización del videoclip	25 Colorización del videoclip	26	27
28 Sobreposición de grafismos y efectos especiales	29 Sobreposición de grafismos y efectos especiales	30 RENDER FINAL VIDEOCLIP "SOMBRA"	31	1 abr	2	3

Anexo N ° 3

Entrevista a la cantante María Augusta Carrasco

1. ¿Quién es?

Mmm...Bueno mi ale yo soy María Augusta Carrasco..Magus!...bueno ya sabes eso jeje... yo soy arquitecta y cantante que nací en Quito mm...yo nací el 17 de agosto de 1988 y.....por ahora me encuentro grabando mi primer álbum como solista. En mi álbum se encuentran canciones muy personales mías y espero que para este año ya poder tener al menos 4 canciones grabadas para lanzar el disco. Bueno... te contaré que de mi vida yo siempre he vivido en Quito, estudié en el colegio de Liga, la primaria y la secundaria y...la u la estudié en la SEK, arquitectura. Mmm mi pasión es el canto, simplemente lo que me describe es eso, el cantar...yo soy canto a pesar de que no llevo tantos año cantando aunque bueno he tomado clases desde el 2009, es que antes mis pas no tenían el dinero suficiente para apoyarme en una actividad así...pero ahora yo misma me pago mis clases de canto y organizo mi tiempo para que sea mi prioridad en mi vida. Ee.. de ahí, hasta ahora he cantando en la banda Marquesina Blues, 2 años....con ellos tuvimos varias tocadas en el pobre diablo, la cato y en la casa de la música. Y..en la católica ganamos como segunda mejor banda alternativa en el 2013...y bueno ahora estoy dedicada a la producción de este disco por ahora se han masterizado ya 3 canciones y estoy trabajando en la cuarta que se llama tráfico..

2. ¿Por qué eres solista?

Jajaja..buena pregunta jaja ..eee verás yo empecé a tomar clases de canto sólo como un hobby ya hace unos 7 años y ahí tomé clases con Grecia y fue ful bueno para mí porque ella me presentó a bastante gente que hace música. Justamente, conocí a Carolina Mora en una presentación de Grecia Albán y con ella nos llevábamos bien y teníamos la idea de crear una banda, entonces ahí empezamos a armar un grupo de blues-funk con conocidos de las dos

y...así nació Marquesina Blues. Mmmm...bueno experiencia con la banda fue buena y tuvimos bastantes presentaciones y yo con la Caro éramos las voces principales que me sirvió como una buena experiencia para empezar a presentarme en público, perder el miedo al escenario y bueno, la banda se desintegró por la falta de interés de algunos...pero yo seguía teniendo ya escritas algunas letras para grabar unos temas que además son muy personales y para mí ese fue el mejor momento para lanzarme a crear mi propia música...Sentí que era momento de avanzar.

3. ¿Por qué cantas el estilo de jazz, funk y bossa-nova?

Canto este estilo porque siempre me gustó este tipo de música....Sabes desde chiquita yo le sabía decir a mi mamá que yo era negrita jajaja y cuando me decían que yo no era negrita me ponía a llorar... Siempre me ha encantado el jazz, el funk es como que si estuviera en mis venas...y mi abuelito siempre sabía poner en la casa la música de Charlie Parker, Frank Sinatra que es lo que más recuerdo, también ponía a otros cantantes pero todos eran de jazz, funk o bossa-nova brasileña. Me parece que esta música trae mucha felicidad aunque a veces trate de temas tristes...es como un alivio escucharla me pone feliz y más porque me hace acuerdo a mi abuelo y bueno ahora que he tomado al canto seriamente sé que mi tono de voz es el más acorde para el jazz y funk.

3. ¿Por qué escribiste la canción “Sombras”, que representa para ti?

Escribí la canción de Sombras inspirada en un momento de mi vida de cambio. Específicamente, quería sacar de mi vida todas las malas energías que me rodeaban porque eso no me dejaba seguir...dejar a un lado todo eso para dejar entrar lo que tiene que ser. En sí, la canción habla sobre los sueños, ser uno mismo...mmm...la vida en general.

Anexo N ° 4

Análisis de la letra de la canción “Sombras”:

El análisis de la letra de la canción de “Sombras” se realizó conjuntamente con la canta autora Magus. En general la canción trata sobre el redescubrimiento, la crisis y miedo que existe al encontrarse a sí mismo. El encontrar una pasión da al personaje un súper poder, completa completamente su existencia.

Análisis de la “estructura musical” de la canción “Sombras”:

- **Intro:** Intrumental 00:00:17 - 00:00:17
- **Verso:** No queda nada aaa... 00:00:17 - 00:00:46

Las sombras...

Se encontraron sobre mí

Y la lluvia

Se fue

Las sombras...

Se encontraron sobre mí

Este verso habla sobre la crisis, el encontrarse perdido con uno mismo, el ocaso en el cual uno solamente puede salir adelante.

En este tiempo del video la artista quiere que se represente la confusión del personaje principal.

- **Coro:** 00:00:46 - 00:01:20

Pa pa pa

Pa pa paoo

Pa pa paoooe

El coro a pesar de no tener letra, simula para la artista la liberación. El querer salir a delante.

En este tiempo se desea que el personaje se enfrente con su realidad, que haya un personaje guía que la saque de su confort para que el personaje intente encontrar su propio destino.

Verso: 00:01:20 - 00:01:36

Mi sueño

Se va haciendo eterno (es un sueño)

Explotan las Ideas

Y en mi mundo.

El segundo verso habla sobre el estar dormido, como cuando uno sabe que le gusta algo pero en la mente no está claro.

Esta parte de la canción se representará como un sueño.

- **Puente musical:** 00:01:36-00:01:52

- El infinito se ha vuelto azul

Mis pasos abren una puerta a mi interior

El puente musical habla sobre el cambio del sueño a la realidad. El darse cuenta de la pasión que uno tiene por el arte, baile, canto.

En este tiempo se desea que el personaje vea referencias de su pasión que en este caso que es el baile, se verán figuras de bailarinas por ejemplo.

- **Improvisación:** 00:01:52 - 00:02:51

lararaiiaraaaaa

Ei eiii

lararararaaapa

lararaiiaraaaaa

Ei eiii

lararararaaapa

larararaeii

larararaeEEEE

liiiarararaeEEEE

Aaaaa

lararaiiaraaaaa

Ei eiii

liiiarararaeaaaa

Dadadaiii paaapaaa

El coro representa la magia, la voz que se escucha en la improvisación busca expresar lo que estaba perdido.

- **Coro:** 00:02:51-3:26
- Pa pa pa
- Pa pa paoo
- Pa pa paooe

El último coro da un tiempo para volver a la realidad.

Después de que el personaje es guiado por la “Sombra”, el personaje principal debe volver a la realidad pero más claro de sí mismo.

Anexo N ° 5

Guión técnico

GUIÓN TÉCNICO - "SOMBRA"								
ESC	PLANO	DURACIÓN	INT / EXT	TIPO DE PLANO	ÁNGULO	MOV. DE CÁMARA	DESCRIPCIÓN SECUENCIA	AUDIO
1	A	0:00:09	INT	PM	Normal	Paneo izquierda	El vestido de la SOMBRA aparece girando hasta salir de escena. Aparece el título "SOMBRA" S	Sonido Contrabajo
2	A	0:00:04	INT	PM	Normal	-	CAMERON abre la perilla de la puerta de su casa, entra caminando.	Contrabajo y guitarra
3	A	0:00:02	INT	PG	Normal	-	CAMERON entra caminando a su casa y gira hacia el lado izquierdo de la sala	Contrabajo y guitarra
3	B	0:00:04	INT	PM	Normal	Paneo izquierda	Pies de CAMERON caminando hacia la radio y se agacha para encenderla.	Quizas...
3	C	0:00:02	INT	Overshoulder	Picado	-	CAMERON va a encender la radio pero regresa a ver a su lado	No...
3	D	0:00:06	INT	PM	Normal	Dolly-in	Aparece la SOMBRA parada en pose preparatoria de baile y alza sus brazos.	No queda nada...
3	E	0:00:02	INT	PP	Picado	-	Rostro de CAMERON asustada	A...

3	F	0:00:15	INT	PM	Normal	Tilt down	SOMBRA junta sus manos y realiza un giro en punta	Se encontraron sobre mi. Y la lluvia se fue
3	G	0:00:02	INT	PG	Poco Picado	-	CAMERON se hecha para atrás y se levanta corriendo	Pa...
4	A	0:00:06	INT	PG	Normal	-	CAMERON corre hacia el fondo del pasillo. Gira a la izquierda para entrar a su dormitorio	Papapa... rarara...pa..
5	A	0:00:03	INT	PG	Normal	Til-down	CAMERON entra a su dormitorio, cierra la puerta y echa todo su peso sobre esta.	Rarara...papapa...
5	B	0:00:05	INT	PM	Normal	-	CAMERON ve para un lado y otro hasta quedarse viendo fijamente al frente	Uououeeiii...
5	C	0:00:02	INT	PG	Normal	Dolly IN	Juguetero frente a la cama de CAMERON	Parapapapaparara
5	D	0:00:02	INT	PG	Normal	-	CAMERON corre de la puerta de su dormitorio hacia su juguetero	Papa...Ra...
5	E	0:00:01	INT	PG	Normal	-	CAMERON abre el juguetero	aa.. larara..
5	F	0:00:01	INT	PP	Normal	-	Entra la mano de cameron al juguetero y sujeta su muñeca de trapo.	Rarara...
5	G	0:00:02	INT	PG	Normal	-	CAMERON saca su muñeca del juguetero, la ve y la lleva a su cuerpo.	Papapa a...

5	H	0:00:02	INT	PMC. Overshoulder	Poco Picado	-	CAMERON abraza su muñeca.	Aa.. larara..
5	I	0:00:05	INT	PM	Normal	Dolly IN	CAMERON abraza su muñeca, regresa a ver detrás de ella.	Papapa...Uouoeeee...
5	J	0:00:05	INT	PM	Normal	-	La puerta del cuarto de Cámeron se abre sola	Eiii
5	K	0:00:03	INT	PG	Normal	-	CAMERON corre hacia su cama	Mi sueño
5	L	0:00:04	INT	PG	Cenital	-	CAMERON abre las cobijas de su cama y se esconde entre ellas	Se va haciendo eterno.
5	M	0:00:02	INT	PG	Normal	-	CAMERON se encuentra temblando entre sus cobijas	Explotan las ideas
5	N	0:00:08	INT	PMC	Poco Picado	-	Entran los pies de la SOMBRA al filo de la puerta. La SOMBRA camina hacia el frente	Ideas y en mi mundo...
5	O	0:00:08	INT	PMC	Normal	-	Se ve la puerta abierta con plumas azules en el piso. Detrás de la puerta hay iluminación azul	Infinito se ha vuelto azul
5	P	0:00:11	INT	PM	Normal	Paneo izquierda	Se ven los pies de la sombra caminando, frente al velador	Se ha vuelto azul. Mis pasos abren una puerta a mi
5	Q	0:00:03	INT	PA	Normal	-	La sombra toma la caja del velador	interior...

5	R	0:00:02	INT	PP Subjetivo Sombra	Normal	-	Se ve a la bailarina de la caja musical	Guitarra
5	S	0:00:04	INT	PP	Poco Picado	-	CAMERON sale de entre las cobijas, ve a su derecha. Se queda estática viendo a sombra y viceversa	larariaaraa
5	T	0:00:02	INT	PM Subjetivo Cameron	Normal	Tilt UP	La SOMBRA sostiene en sus manos la caja musical y regresa a ver a CAMERON	Eii
5	U	0:00:01	INT	PM	Normal	-	CAMERON asustada bota su muñeca al suelo	Eeii
5	V	0:00:01	INT	PG	Normal	-	La MUÑECA cae al suelo.	Eiii
5	W	0:00:03	INT	PG	Cenital	-	La SOMBRA deja la caja musical en el velador y se dirige a agacharse hacia la muñeca	Rarara...
5	X	0:00:04	INT	PP	Normal	-	La SOMBRA mueve con su pie a la muñeca dentro de la cama	larararapaa
5	Y	0:00:01	INT	PG	Normal	-	La SOMBRA camina hacia la puerta de la habitación	Re...
5	Z	0:00:06	INT	PM	Normal	-	La SOMBRA sale y cierra la puerta de la habitación	Rei...larararapa
5	AA	0:00:05	INT	PG	Normal	-	CAMERON saca su brazo al suelo y busca la muñeca. No la toca entonces sale de entre las cobijas	lairararadee...lairararadee

5	BB	0:00:02	INT	PMC	Normal	-	CAMERON estira su brazo y sujeta su muñeca. La mano de la SOMBRA sujeta a la mano de Cameron	Lara...
5	CC	0:00:02	INT	PP	Normal	-	La sombra sonríe ligeramente, su mano se encuentra sobre la mano de Cameron	Laare...
5	DD	0:00:03	INT	PM	Normal	-	La SOMBRA empieza a jalar a CAMERON hacia ella.	Reeirarareia...
5	EE	0:00:03	INT	PM	Cenital	-	CAMERON es arrastrada debajo de la cama hasta que sus pies desaparecen debajo de esta	Raaa...
6	A	0:00:03	INT	PM	Normal	-	CAMERON está aturdida sentada en una silla de un escenario	tararareiraaa
6	B	0:00:05	INT	PG	Normal	Dolly IN	La SOMBRA empieza a bailar	raraeiidaee
6	C	0:00:01	INT	PP	Normal	-	La SOMBRA se encuentra lista para bailar	Rarare...
6	D	0:00:19	INT	PG	Normal	-	La SOMBRA baila	Reeirarareia...rar araraar...papapa p...iaaa
6	E	0:00:02	INT	PM	Normal	-	CAMERON sonríe	Pa...rarara..papa
6	F	0:00:10	INT	PG	Normal	-	La SOMBRA se encuentra bailando	Reeirarareia...rar araraar...papapa p...iaaa
6	G	0:00:02	INT	Overshoulder	Normal	-	CAMERON se levanta de su asiento para tocar a la sombra. La SOMBRA gira dirigiéndose a la niña	Aaauououoe

6	H	0:00:02	INT	PG	Normal	-	La SOMBRA se acerca bailando a CAMERON. CAMERON igualmente se acerca bailando a la SOMBRA	Eeee
6	I	0:00:04	INT	PP	Normal	-	La mano de CAMERON y la SOMBRA se juntan	Papapa a...
7	A	0:00:06	INT	PML	Cenital	-	CAMERON (NIÑA) se despierta, ve a su lado a su muñeca y sonríe.	Ououoeii
8	A	0:00:07	INT	PML	Normal	-	CAMERON (JOVEN) se despierta, sonríe	Sonido de acetato rayado

Anexo N ° 6

Story Board

1



ESC: 1 P A
IMAGEN: El vestido de la SOMBRA
aparece girando hasta salir de escena

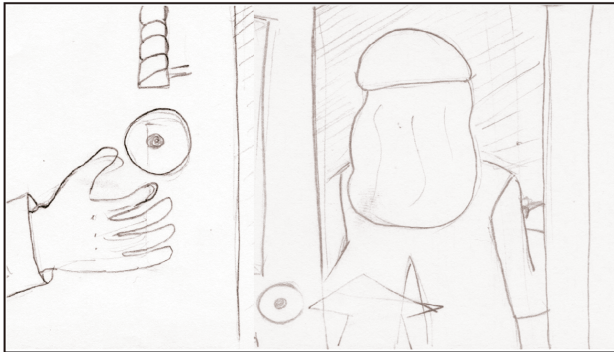
AUDIO: Sonido contrabajo.

NOTAS: Plano medio. Al inicio aparece el
título de sombras. .

MOV. CAM: Paneo

TIEMPO: 9seg.

T.C 00:00:00:00---00:00:09:07



ESC: 2 P A
IMAGEN: CAMERON abre la perilla de la
puerta de su casa, entra caminando.

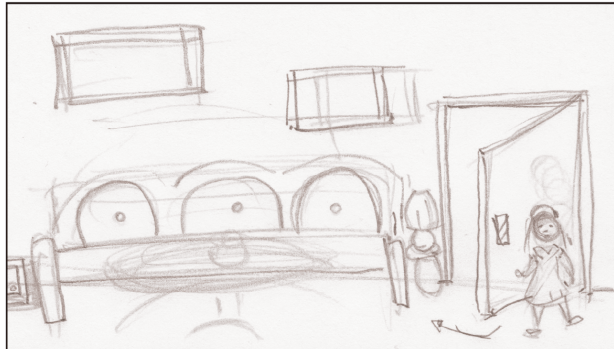
AUDIO: Contrabajo y guitarra.

NOTAS: Primer plano mano y perilla.
Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 3,5 seg.

T.C 00:00:09:08---00:00:12:27



ESC: 3 P A
IMAGEN: CAMERON entra caminando a su
casa y gira hacia el lado izquierdo de la
sala.

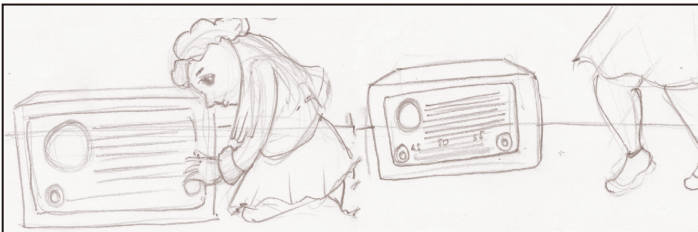
AUDIO: Contrabajo y guitarra...

NOTAS: Plano medio. Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 2seg.

T.C 00:00:12:28---00:00:14:19



ESC: 3 P B

IMAGEN: Se ven los pies de
CAMERON caminando hacia
el radio y se agacha para
encender el radio.

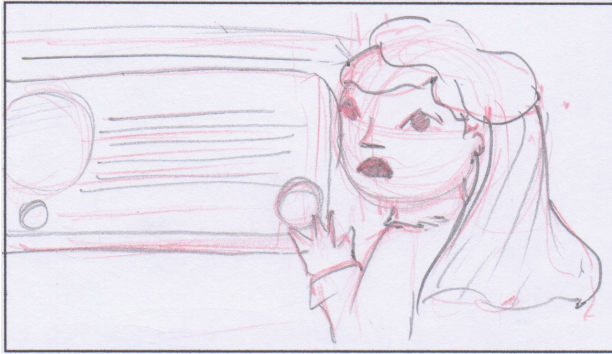
AUDIO: Quizas...

NOTAS: Plano medio de pies.
Ángulo normal

MOV. CAM: Paneo izquierda.

TIEMPO: 4 seg.

T.C 00:00:14:20---00:00:18:07



ESC: 3 P C
 IMAGEN: CAMERON va a encender la radio pero regresa a ver a su lado.
 AUDIO: No...
 NOTAS: Over the shoulder. PMC.
 Ángulo PICADO.
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 2 seg.
 T.C 00:00:18:08---00:00:20:12



ESC: 3 P D
 IMAGEN: Aparece la SOMBRA parada en pose preparatoria de baile y alza sus brazos.
 AUDIO: No queda nada...
 NOTAS: Plano medio. Ligeramente picado
 MOV. CAM: Dolly - in
 TIEMPO: 6 seg.
 T.C 00:00:20:13---00:00:26:20



ESC: 3 P E
 IMAGEN: Rostro de CAMERON asustada.
 AUDIO: A...
 NOTAS: Primer plano, picado.
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 2 seg.
 T.C 00:00:26:21---00:00:28:17



ESC: 3 P F
 IMAGEN: La SOMBRA junta sus manos realiza giros en punta.
 AUDIO: Las sombras... Se encontraron sobre mí...y la lluvia se fue...
 NOTAS: Plano medio. Ángulo normal.
 MOV. CAM: Tilt-down
 TIEMPO: 15seg.
 T.C 00:00:28:18---00:00:43:19



ESC: 3 P G
 IMAGEN: CAMERON se echa para atrás y se levanta corriendo.

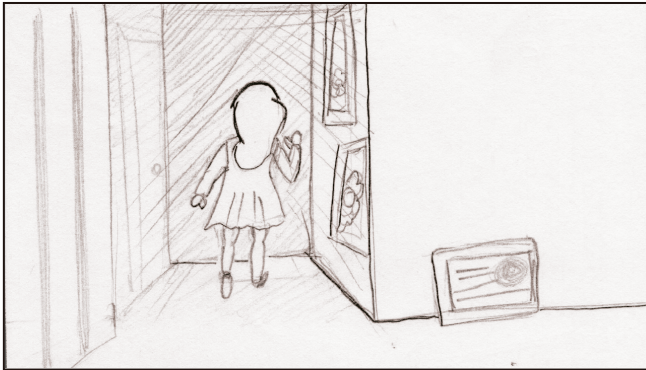
AUDIO: Pa...

NOTAS: Plano general. Ligeramente picado.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 2 seg.

T.C 00:00:43:20---00:00:45:10



ESC: 4 P A
 IMAGEN: CAMERON corre hacia el fondo del pasillo. Gira a la izquierda para entrar a su dormitorio.

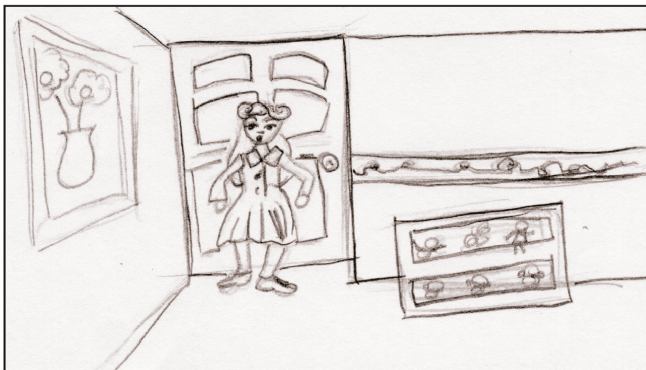
AUDIO: Papapa....rarara...Papapa...

NOTAS: Plano general. Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 5,5 seg.

T.C 00:00:45:11---00:00:51:05



ESC: 5 P A
 IMAGEN: CAMERON entra a su habitación, cierra la puerta y echa todo su peso sobre ella.

AUDIO: Rarara....papapa...

NOTAS: Plano general. Ángulo normal.

MOV. CAM: Tilt-down

TIEMPO: 3 seg.

T.C 00:00:51:07---00:00:54:12



ESC: 5 P B
 IMAGEN: CAMERON ve para un lado y otro hasta quedarse viendo fijamente al frente.

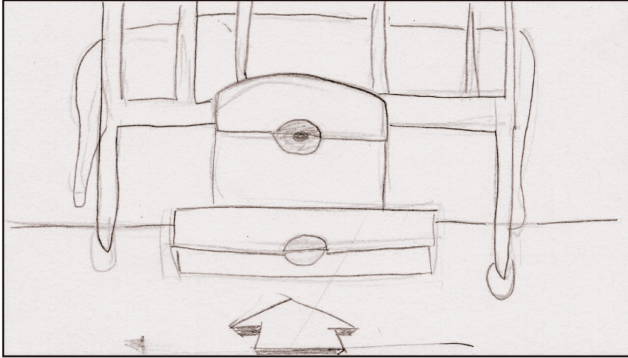
AUDIO: Uououoeiii..

NOTAS: Plano medio .

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 4,5 seg.

T.C 00:00:54:13---00:00:58:25



ESC: 5 P C
 IMAGEN: Juguetero frente a la cama de Cameron.

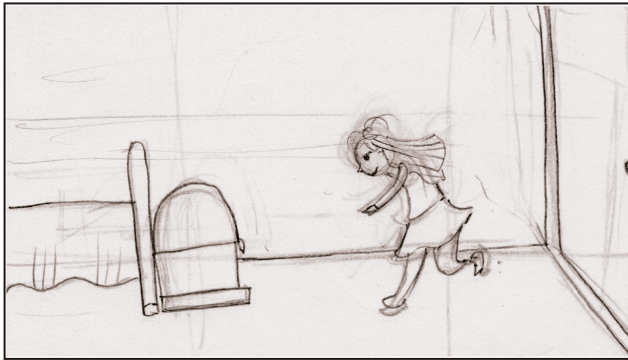
AUDIO: Papa...

NOTAS: Dolly-in.
 Ángulo normal

MOV. CAM:*****

TIEMPO: 2 seg.

T.C 00:00:58:26---00:01:00:29



ESC: 5 P D
 IMAGEN: CAMERON se echa hacia el juguetero.

AUDIO: Papa...Ra..

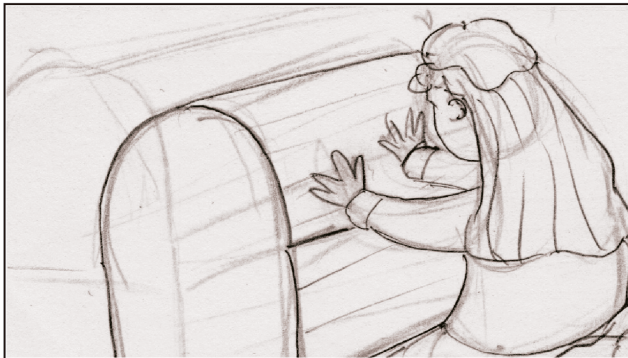
Plano general. Ángulo normal.

NOTAS: *****

MOV. CAM: Tilt-down

TIEMPO: 1,5 seg.

T.C 00:01:01:00---00:01:02:17



ESC: 5 P E
 IMAGEN: CAMERON abre el juguetero.

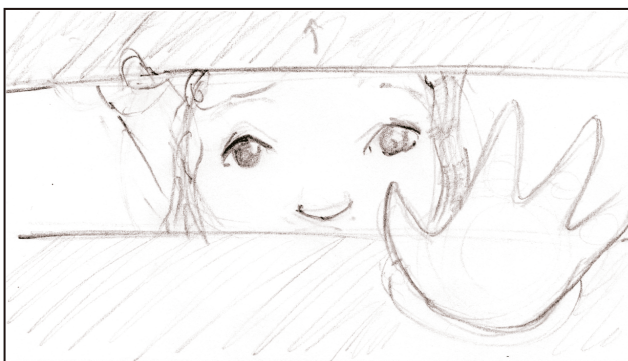
AUDIO: arara...

NOTAS: Plano medio. Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 1 seg.

T.C 00:01:02:18---00:01:03:07



ESC: 5 P F
 IMAGEN: Entra la mano de CAMERON al juguetero y sujeta a su muñeca de trapo.

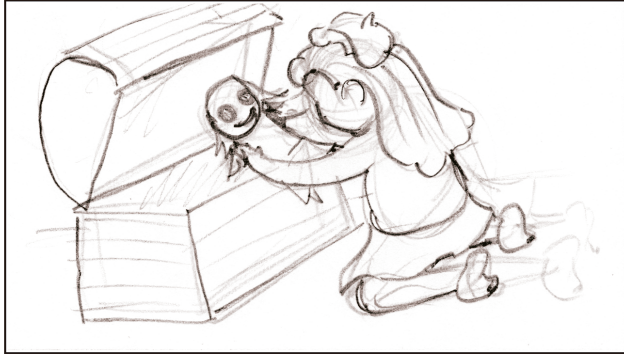
AUDIO: Rarara....

NOTAS: Primer plano mano de CAMERON.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 1 seg.

T.C 00:01:03:08---00:01:03:27



ESC: 5 P G
 IMAGEN: CAMERON saca su muñeca del juguetero, la ve y la lleva hacia su cuerpo.

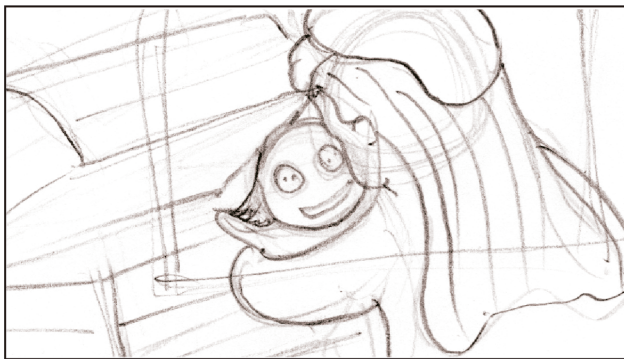
AUDIO: Papapa a...

NOTAS: Plano general CAMERON, juguetero, muñeca.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 2 seg.

T.C 00:01:03:28---00:01:05:16



ESC: 5 p H
 IMAGEN: CAMERON abraza a su muñeca.

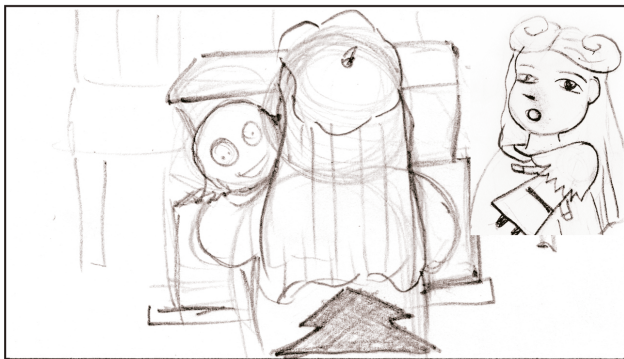
AUDIO: A...yarara...

NOTAS: Plano medio corto. Over the shoulder. Ligeramente picado.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 1,5 seg.

T.C 00:01:05:17---00:01:07:00



ESC: 5 P I
 IMAGEN: CAMERON abraza fuertemente a su muñeca, regresa a ver lentamente detrás de ella.

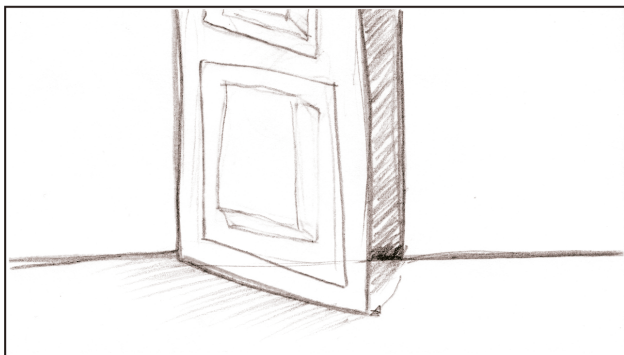
AUDIO: Papapa...uouoeee...

NOTAS: Plano medio.

MOV. CAM: Dolly-in al rostro de CAMERON

TIEMPO: 5 seg.

T.C 00:01:07:01---00:01:12:05



ESC: 5 P J
 IMAGEN: Se abre sola la puerta del cuarto de CAMERON.

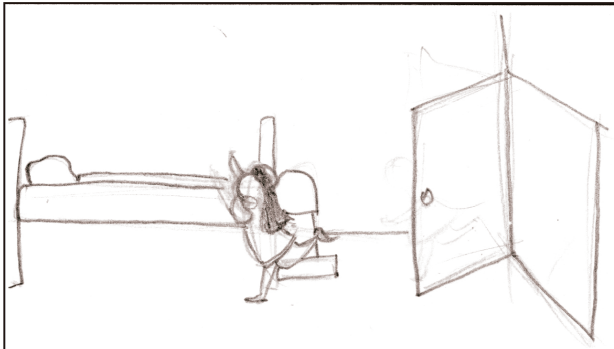
AUDIO: Eiii...

NOTAS: Plano medio

MOV. CAM: Dolly-in

TIEMPO: 4,5 seg.

T.C 00:01:12:06---00:01:17:23



ESC: 5 P K
 IMAGEN: CAMERON corre hacia su cama.

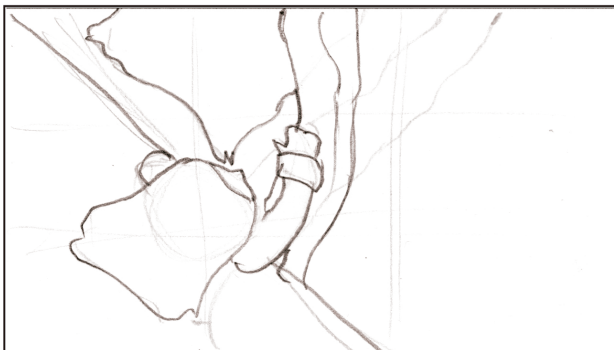
AUDIO: Mi sueño

NOTAS: Plano general. Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 3 seg.

T.C 00:01:17:24---00:01:20:23



ESC: 5 P L
 IMAGEN: CAMERON abre las cobijas de su cama y se esconde entre ellas.

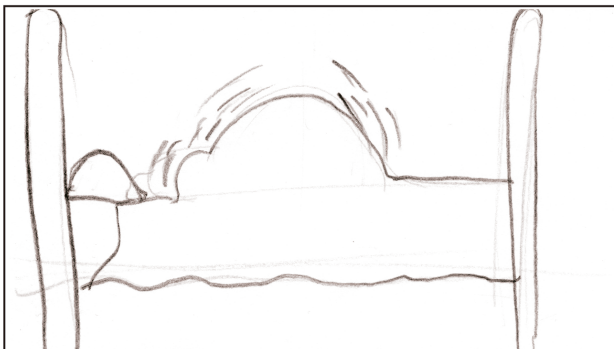
AUDIO: Se va haciendo eterno

NOTAS: Plano medio. Cenital

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 4 seg.

T.C 00:01:20:24---00:01:24:29



ESC: 5 P M
 IMAGEN: CAMERON se encuentra temblando entre sus cobijas.

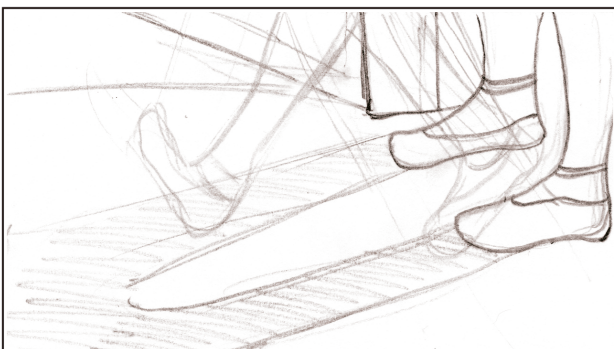
AUDIO: Explotan las ideas

NOTAS: Plano general de CAMERON dentro de las cobijas.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 2 seg.

T.C 00:01:25:00---00:01:27:19



ESC: 5 P N
 IMAGEN: Entran los pies de la SOMBRA al filo de la puerta. La SOMBRA camina hacia al frente.

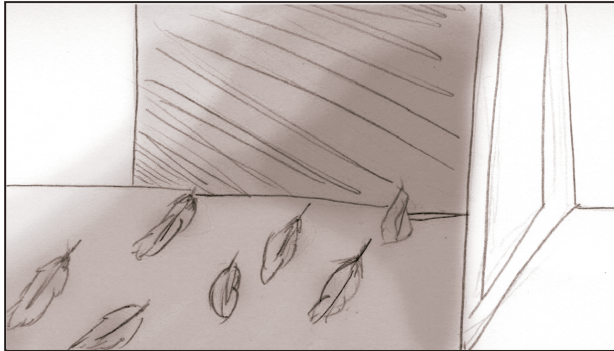
AUDIO: Ideas y en mi mundo...

NOTAS: Plano medio corto pies de la SOMBRA. Normal

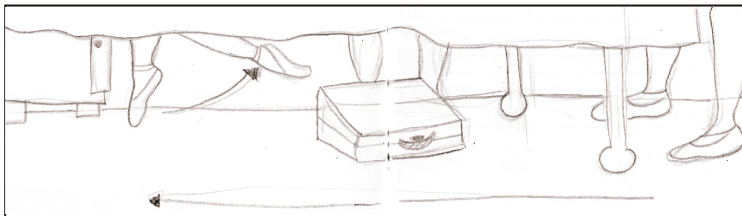
MOV. CAM: *****

TIEMPO: 8 seg.

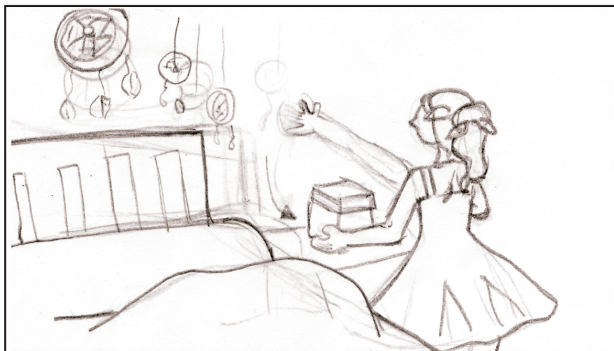
T.C 00:01:27:20t---00:01:32:25



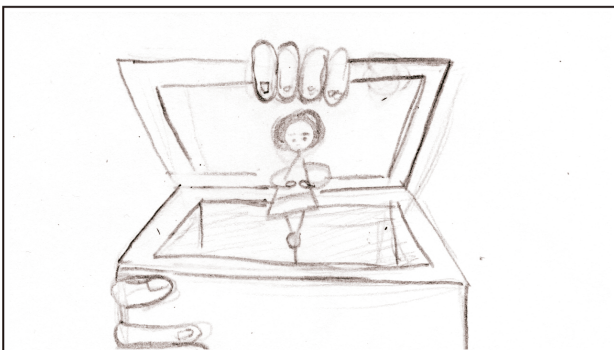
ESC: 5 P O
 IMAGEN: Se ve la puerta abierta con plumas azules que caen al piso.
 AUDIO: El infinito se ha vuelto azul
 NOTAS: Plano medio corto puerta.
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 8 seg.
 T.C 00:01:33:00---00:01:35:00



ESC: 5 P P
 IMAGEN: Se ven los pies de la sombra caminando en puntas, para frente al velador.
 AUDIO: Se ha vuelto azuuul...mis pasos abren una puerta a mi
 NOTAS: Plano medio pierna-pie. Ángulo normal
 MOV. CAM: Paneo izquierda.
 TIEMPO: 11 seg.
 T.C 00:01:36:07---00:01:47:17



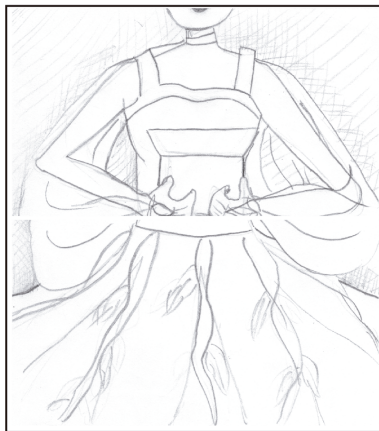
ESC: 5 P Q
 IMAGEN: La SOMBRA toma la caja del velador y la acerca hacia ella.
 AUDIO: iooo...
 NOTAS: Plano americano. Ángulo normal
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 3 seg.
 T.C 00:01:47:18---00:01:51:15



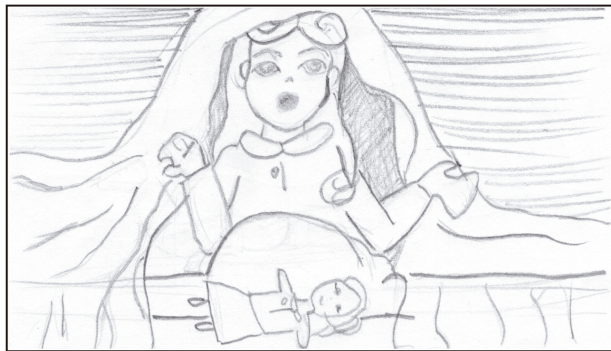
ESC: 5 P R
 IMAGEN: La SOMBRA ve a la bailarina de la caja musical.v
 AUDIO: Guitarra.
 NOTAS: Primer plano caja de música. Ligeramente contrapicado.
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 1,5 seg.
 T.C 00:01:51:16---00:01:52:27



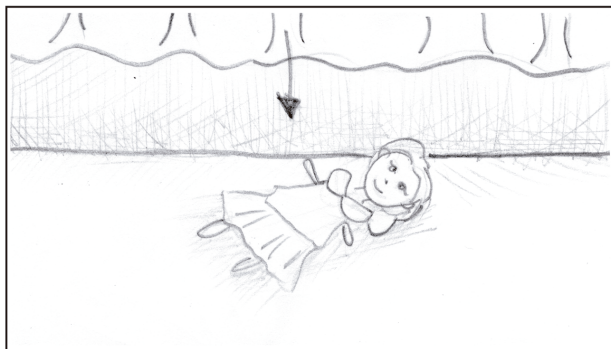
ESC: 5 P S
 IMAGEN: CAMERON saca su cabeza de entre las cobijas y alza su mirada hacia la SOMBRA.
 AUDIO: lararirara...
 NOTAS: Primer plano rostro CAMERON. Ligeramete picado.
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 1,5 seg.
 T.C 00:01:52:28---00:01:56:02



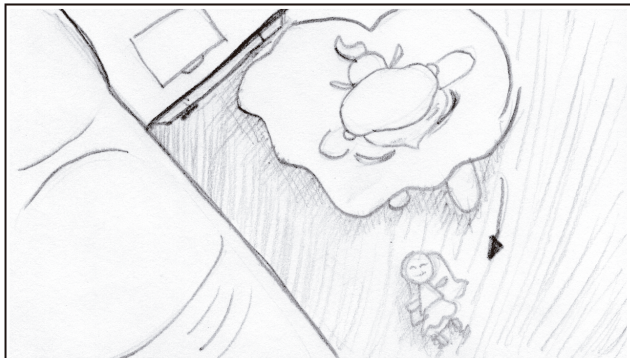
ESC: 5 P T
 IMAGEN: La SOMBRA sostiene en sus manos la caja musical y ve de frente a CAMERON.
 AUDIO: Eieii...
 NOTAS: Plano medio.
 MOV. CAM: Tilt- up
 TIEMPO: 2 seg.
 T.C 00:01:56:03---00:01:58:22



ESC: 5 P U
 IMAGEN: CAMERON asustada bota su muñeca al suelo.
 AUDIO: Eieii.
 NOTAS: Plano medio . Ángulo normal
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 1 seg.
 T.C 00:01:58:23---00:01:59:09



ESC: 4 P V
 IMAGEN: La muñeca cae al suelo.
 AUDIO: Eiii...
 NOTAS: Plano general muñeca.
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 1 seg.
 T.C 00:01:59:10---00:02:01:06



ESC: 5 P W
 IMAGEN: La SOMBRA deja la caja musical en el velador, gira y se dirige hacia la muñeca.

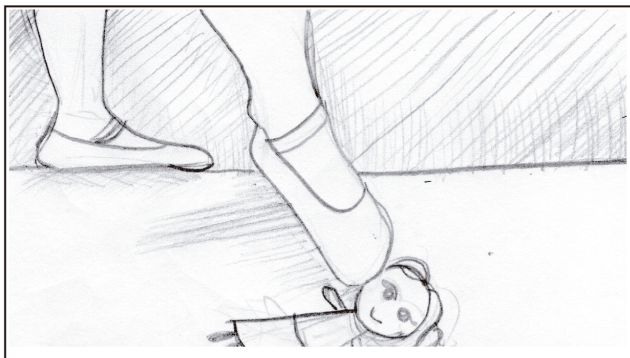
AUDIO: Rarara

NOTAS: Plano general. Cenital

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 3 seg.

T.C 00:02:01:07---00:02:04:03



ESC: 5 P X
 IMAGEN: La SOMBRA mueve con su pie a la muñeca dentro de la cama.

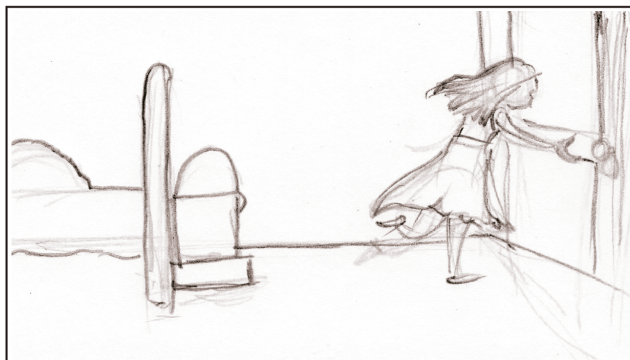
AUDIO: lararapaaa...

NOTAS: Primer plano pie y muñeca.

MOV. CAM: Travelling-derecha

TIEMPO: 4 seg.

T.C 00:02:04:04---00:02:08:03



ESC: 5 P Y
 IMAGEN: La SOMBRA camina hacia la puerta de la habitación.

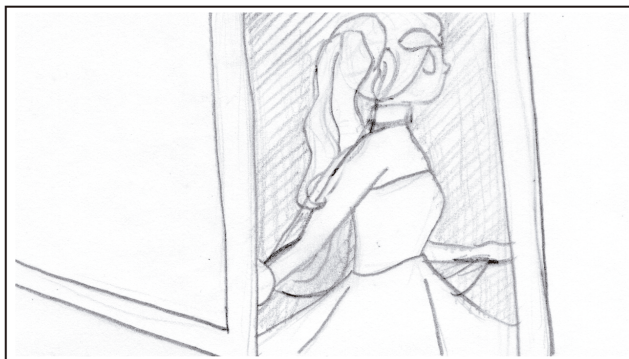
AUDIO: Re...

NOTAS: Plano general. Ángulo normal

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 1 seg.

T.C 00:02:08:04---00:02:18:28



ESC: 4 P Z
 IMAGEN: La SOMBRA sale y cierra la puerta de la habitación.

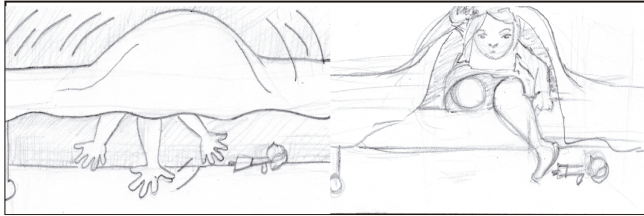
AUDIO: Rei...larararaPa...t

NOTAS: Plano medio largo. Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

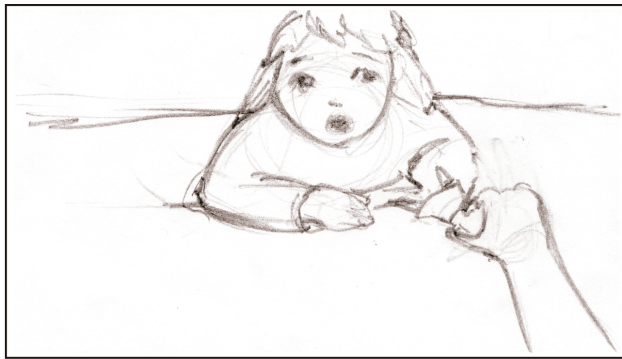
TIEMPO: 5,5 seg.

T.C 00:002:08:29---00:02:14:11



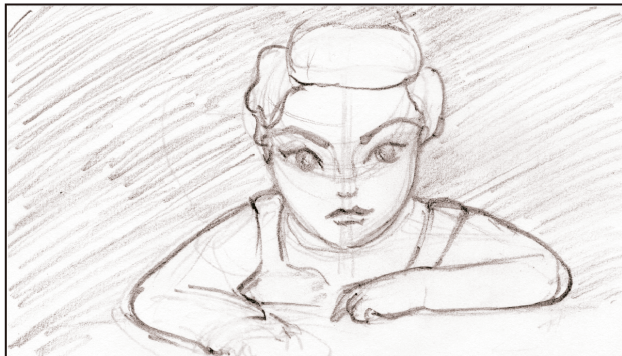
ESC: 5 P AA
 IMAGEN: CAMERON saca su brazo al suelo y busca la muñeca. No la toca entonces saca sus piernas y empieza a salir de entre las cobijas.
 AUDIO: lairaradeee..larararadee...
 NOTAS: Plano general. Ángulo normal

MOV. CAM: Tilt down
 TIEMPO: 9,5 seg.
 T.C 00:02:14:12--00:02:25:07



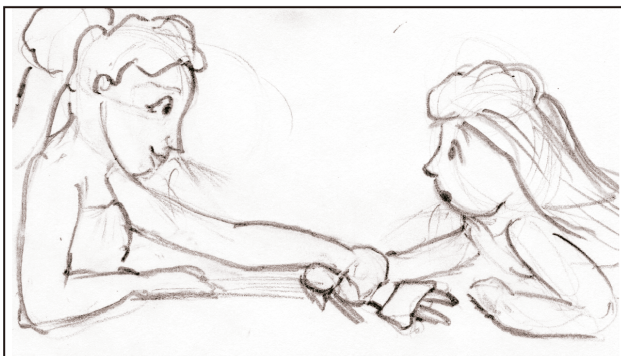
ESC: 5 P BB
 IMAGEN: CAMERON estira su brazo y sujeta su muñeca. La mano de la SOMBRA sujeta a la mano de CAMERON.
 AUDIO: lara...
 NOTAS: Plano medio corto CAMERON, mano sombra. Ángulo normal

MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 1,5 seg.
 T.C 00:02:25:08--00:02:26:17



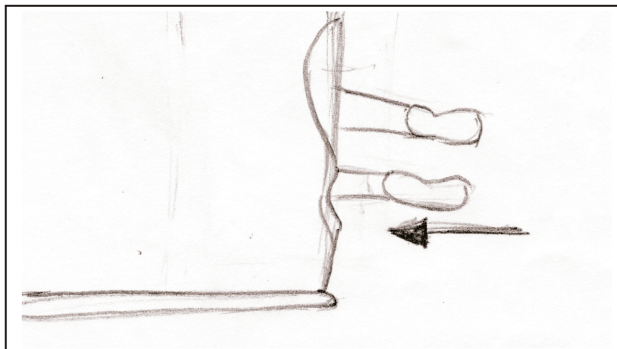
ESC: 5 P CC
 IMAGEN: La SOMBRA coloca su mano sobre la mano de CAMERON.

AUDIO: laaare...
 NOTAS: Primer plano rostro SOMBRA. Ligeramente picado.
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 1,5 seg.
 T.C 00:02:26:18--00:02:28:09

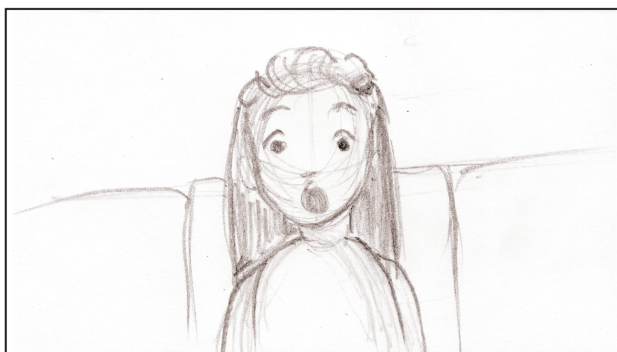


ESC: 5 P DD
 IMAGEN: La SOMBRA empieza a jalar a CAMERON hacia ella.

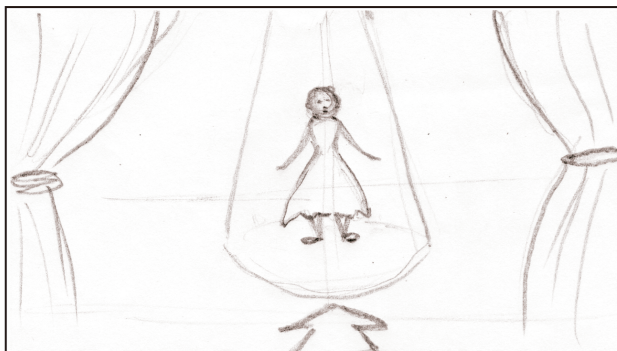
AUDIO: Reeirareia...
 NOTAS: Plano medio. Ángulo normal
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 2,5seg.
 T.C 00:02:28:10--00:02:30:27



ESC: 5 P EE
 IMAGEN: CAMERON es arrastrada debajo de la cama hasta que sus pies desaparecen debajo de esta.
 AUDIO: Raaa...
 NOTAS: Plano medio de las piernas de CAMERON. Cenital.
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 3seg.
 T.C 00:02:30:28--00:02:33:11



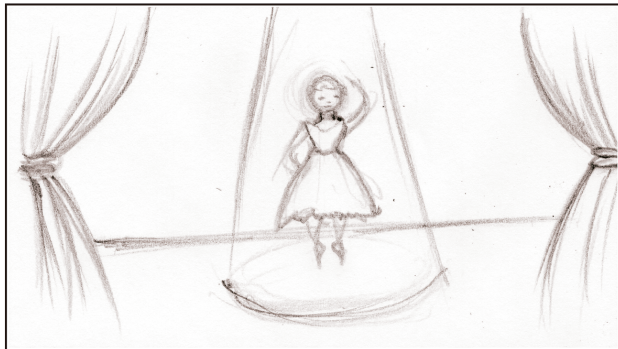
ESC: 6 P A
 IMAGEN: CAMERON está aturdida sentada en una silla de un escenario.
 AUDIO: Tararireira
 NOTAS: Plano medio CAMERON.
 Ángulo normal
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 3 seg.
 T.C 00:02:33:12--00:02:35:11



ESC: 6 P B
 IMAGEN: Se abren las cortinas del escenario y aparece la SOMBRA.
 AUDIO: Eirarara
 NOTAS: Plano general. Ángulo normal
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 1,5 seg.
 T.C 00:02:35:12--00:02:37:00



ESC: 6 P C
 IMAGEN: La SOMBRA se encuentra lista para bailar
 AUDIO: Raraee...
 NOTAS: Primer plano rostro SOMBRA.
 Ángulo normal
 MOV. CAM: *****
 TIEMPO: 1 seg.
 T.C 00:02:37:01--00:02:37:28



ESC: 6 P D
 IMAGEN: La SOMBRA se encuentra bailando.

AUDIO: Rarareirarara..rara rarara...
 papapaa...aiaa

NOTAS: Plano general. Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 19 seg.

T.C 00:02:37:29---00:02:56:07



ESC: 6 P E
 IMAGEN: CAMERON sonríe muy feliz.

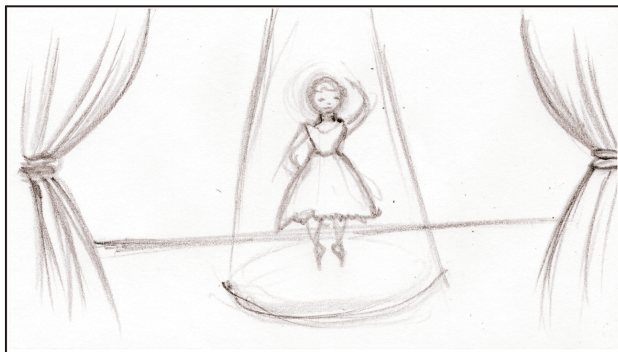
AUDIO: Pa...rarara...papa...

NOTAS: Primer plano rostro CAMERON.
 Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 2 seg.

T.C 00:02:56:08---00:02:58:08



ESC: 6 P F
 IMAGEN: La SOMBRA se encuentra bailando.

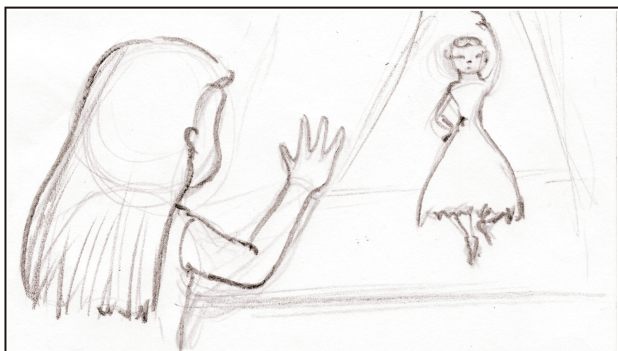
AUDIO: Rarareirarara..rara rarara...
 papapaa...aiaa

NOTAS: Plano general. Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 10 seg.

T.C 00:02:58:09---00:03:08:00



ESC: 6 P G
 IMAGEN: CAMERON se levanta de su asiento para tocar a la SOMBRA. La SOMBRA gira dirigiéndose a la niña.

AUDIO: Aaauouuoeee

NOTAS: Over the shoulder CAMERON.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 1,5seg.

T.C 00:03:08:01---00:03:09:18



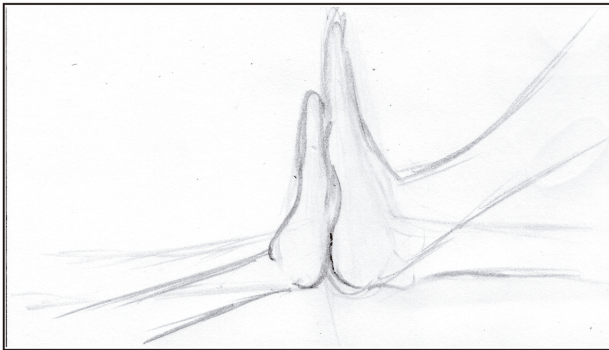
ESC: 6 P H
 IMAGEN: La SOMBRA se acerca bailando a CAMERON. CAMERON igualmente se acerca caminando a la SOMBRA.
 AUDIO: Eeeeeee.

NOTAS: Plano medio largo. Ángulo normal

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 1,5 seg.

T.C 00:03:09:19--00:03:11:03



ESC: 6 P I
 IMAGEN: La mano de CAMERON y la SOMBRA se juntan.

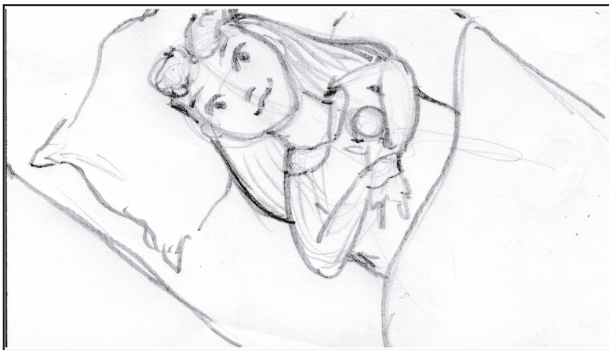
AUDIO: Papapaaa..

NOTAS: Primer plano mano SOMBRA y CAMERON. Ángulo normal.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 3,5 seg.

T.C 00:03:11:04--00:03:14:15



ESC: 7 P A
 IMAGEN: CAMERON (8 NIÑA) se despierta, ve a su lado a su muñeca y sonríe.

AUDIO: Ouououoeii...

NOTAS: Plano medio largo, cenital.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 6 seg.

T.C 00:03:14:16--00:03:21:16



ESC: 8 P A
 IMAGEN: CAMERON (18, JOVEN), se despierta, sonríe.

AUDIO: Sonido de disco rayado.

NOTAS: Plano medio largo.

MOV. CAM: *****

TIEMPO: 6,5 seg.

T.C 00:03:20:22--00:03:27:00

Anexo N ° 7

Crew list

CREW LIST					
	LOCACIÓN				
Dirección	Cuarto niña	El inca. Johaquin Sumaita y sebastian Arias E10-13			
locación:	Dormitorio joven	El inca. Johaquin Sumaita y sebastian Arias E10-14			
	Camerino	El inca. Johaquin Sumaita y sebastian Arias E10-15			
	Escenario	Teatro del udlapark. Nayon			
	Sala	Sector Jipijapa. Alfonso de la Martine E10-39 y Paris			
Teléfono en locación:	Nombre	Cargo	N Fijo	Celular	
	Alejandra Salazar	Dirección	2 414 723	979021599	
	Veronica Zurita	Dir. Producción	3458790	995984055	
	Johanna Salazar	Asist. Arte	2 414 723	995044479	
	Alejandro Moreno	Dir. Fotografía	2 3482121	985472910	
	Nombre	Cargo	N Fijo	Celular	Mail
Dirección:	Alejandra Salazar	Dirección	2 414 723	979021599	asalazar@udlanet.ec
	Andrés Garófalo	Asist. Dirección	2 070 800	995966796	andres.brokendofilms.ec@gmail.com
Producción:	Verónica Zurita	Dic. Producción	2247044	995984055	veroz1622@hotmail.com
	Yesenia Buenaño	Asist. Producción	6007041	984441736	chapisanta@gmail.com
Fotografía:	Alejandro Moreno	Direc. Fotografía	2 348211	985472910	alejo_moreno89@hotmail.com
	Julian Yepez	Cam. 1	2356789	992917865	jayepez@udlanet.ec
	Felipe Irigoyen	Asist. Fotografía	3076594	896953478	felipeirigoen2@hotmail.com
	Ariana Páez	Asist. Fotografía	2430321	983489230	ari_gata@hotmail.com
Arte:	Alejandra Salazar	Dic. Arte	2 414 723	979021599	asalazar@udlanet.ec
	Johanna Salazar	Asist. Arte	2 414 723	995044479	johannansp@hotmail.com
	Dinah Sheeran	Asist. Arte	2542143	992166858	dmarguello@udlanet.ec
Actores:	Gabriela Alonzo	Bailarina-Sombra	23520877	980830057	Rumipamba
	Lilith Cruz	Niña		984580317	El Batan

Anexo N ° 8

Plan de rodaje

Día 1: Viernes 26 de Febrero del 2016

SOMBRAS-DÍA 1														
SEC	No Plano	INT/EXT	EMPIEZA	TERMINA	DURACIÓN PLANO	LOCACIÓN	TIPO DE PLANO	TIRO DE CÁMARA	ANGULACIÓN	MOV. DE CÁMARA	DESCRIPCIÓN SECUENCIA	LETRA	PERSONAJES	OBSERVACIONES
CONVOCATORIA EQUIPO RETIRO DE EQUIPOS (9:00) / ACTRIZ CAMERON (09:30) - MAQUILLAJE, PEINADO Y VESTUARIO (09:30-10:30)														
2	A	INT	10:35AM	10:55AM	00:00:03:00	Casa Pasillo	PP	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron abre la perilla de la puerta de su casa, entra caminando.	Sonido Contrabajo	Cameron niña.	
3	A	INT	11:00AM	11:20AM	00:00:02:00	Casa Sala	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron entra caminando a su casa y gira hacia el lado izquierdo de la sala	Sonido Contrabajo	Cameron niña.	
3	B	INT	11:25AM	11:45AM	00:00:04:00	Casa Sala	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Pies de Cameron caminando hacia la radio y se agacha para encenderla.	Quizas...	Cameron niña.	
CONVOCATORIA SOMBRA (11:45) - MAQUILLAJE, PEINADO Y VESTUARIO (11:45-13:45)														
3	G	INT	11:50AM	12:10PM	00:00:02:00	Sala	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron se hecha para atrás y se levanta corriendo	Ba...	Cameron niña.	
4	A	INT	12:15PM	12:35PM	00:00:06:00	Corredor	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron corre hacia el fondo del pasillo. Gira a la izquierda para entrar a su dormitorio	Papapa... catara...pa...	Cameron niña.	
3	C	INT	12:40PM	13:00PM	00:00:02:00	Sala	OVTS/PMC	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron va a encender la radio pero regresa a ver a su lado	No...	Cameron niña.	
3	E	INT	13:05PM	13:25PM	00:00:02:00	Sala	PP	130°	Picado	Estático	Rosiro de CAMERON asustada	A...	Cameron niña.	
ALMUERZO (13:30/14:30)														

3	D	INT	14:35PM	15:00PM	00:00:06:00	Sala	PM	90°	Picado	Dolly-in	Aparece la Sombra parada en pose preparatoria de baile y alza sus brazos.	No queda nada...	Sombra.	
3	F	INT	15:05PM	15:25PM	00:00:15:00	Sala	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Tilt-down	SOMBRA junta sus manos y realiza un giro en punta	Se encontraron sobre mí. Y la lluvia se fue	Sombra.	
RECOGER EQUIPOS CAMBIO DE LOCACIÓN JIPI-JAPA A EL INCA (15:30-16:30)														
7	A	INT	16:35PM	17:05PM	00:00:06:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Cental	Traveling	Cameron (NIÑA) se despierta, ve a su lado a su muñeca y sonríe.	Quuoueli	Cameron niña.	
8	A	INT	17:10PM	17:30PM	00:00:07:00	Dormitorio Adulta	PM	90°	Cental	Traveling	Cameron (Joven) se despierta, scodie.	Sonido de acetato rayado	Cameron Joven	
RECOGER EQUIPOS 17:30 A 18:00														

Día 2: Sábado 27 de febrero del 2016

SOMBRAS-DÍA 2														
SEC	No Plano	INT/EXT	EMPIEZA	TERMINA	DURACIÓN PLANO	LOCACIÓN	TIPO DE PLANO	TIRO DE CÁMARA	ANGULACIÓN	MOV. DE CÁMARA	DESCRIPCIÓN SECUENCIA	LETRA	PERSONAJES	OBSERVACIONES
CONVOCATORIA EQUIPO (8:00) / ACTRIZ CAMERON (07:30) - MAQUILLAJE, PEINADO Y VESTUARIO (07:30-08:30)														
5	C	INT	08:45AM	09:05AM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PP	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Dolly-in	Juguetero frente a la cama de Cameron	Papapapapapapapa		Máquina de humo Arezzo: Juguetero
5	I	INT	09:10AM	09:30AM	00:00:05:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Dolly-in	Cameron abrazo su muñeca, regresa a ver detrás de ella.	Papapa...Uouese...	Cameron niña	Maquina de humo
5	G	INT	09:35AM	10:00AM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	CAMERON saca su muñeca del juguetero, la ve y la lleva a su cuerpo.	Papapa a...	Cameron niña	Maquina de humo
5	E	INT	10:05AM	10:25AM	00:00:01:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron abrazo el juguetero	aa...larara..	Cameron niña	Maquina de humo
5	H	INT	10:30AM	10:50AM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PMC- OVTS	120°	Picado	Estático	CAMERON abrazo su muñeca.	Aa...larara..	Cameron niña	Maquina de humo
5	F	INT	10:55AM	11:20AM	00:00:01:00	Dormitorio Cameron niña	PP	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Entra la mano de Cameron al juguetero y sujeta su muñeca de trapo.	Batata...	Cameron niña	Maquina de humo
5	D	INT	11:25AM	11:45AM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron corre de la puerta de su dormitorio hacia su juguetero	Papa...Ra...	Cameron niña	Maquina de humo
5	K	INT	11:50AM	12:10PM	00:00:03:00	Dormitorio Cameron niña	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron corre hacia su cama	Mi sueño	Cameron niña	Maquina de humo

5	M	INT	12:15AM	12:35AM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron se encuentra tamblando entre sus cobijas Cameron abre las cobijas de su cama y se esconde entre ellas	Exploitan las ideas	Cameron niña	Maquina de humo
5	L	INT	12:40PM	13:10PM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PG	90°	Genital	Estático		Se va haciendo eterno.	Cameron niña	Maquina de humo
ALMUERZO (13:15/14:15)														
5	A	INT	14:20PM	14:40PM	00:00:03:00	Dormitorio Cameron niña	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	CAMERON entra a su dormitorio, cierra la puerta y echa todo su peso sobre esta.	Rarara...papapa...	Cameron niña	
5	B	INT	14:45PM	15:05PM	00:00:05:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	CAMERON ve para un lado y otro hasta quedarse viendo fijamente al frente	Uuuuuessjj...	Cameron niña	
CONVOCATORIA ACTRIZ SOMBRA (15:10) - VESTUARIO (15:10-15:45)														
5	J	INT	15:10PM	15:30PM	00:00:05:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Dolly-in	La puerta del cuarto de Cameron se abre sola	Elil		Detrás de la puerta hay iluminación azul
5	O	INT	15:35PM	15:55PM	00:00:04:010	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Se ve la puerta abierta con plumas azules en el piso.	Infinito se ha vuelto azul	Sombra	Detrás de la puerta hay iluminación azul
5	N	INT	16:00PM	16:20PM	00:00:08:00	Dormitorio Cameron niña	PM	150°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Entran los pies de la Sombra al filo de la puerta. La Sombra camina hacia el frente	Ideas y en mi mundo...	Sombra	Detrás de la puerta hay iluminación azul
5	P	INT	16:25PM	16:55PM	00:00:11:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Paneco izquierda	Se ven los pies de la sombra caminando en puntas, para frente al vellador	Se encontraron sobre mi. Y la lluvia se fue	Sombra.	
RECOGER EQUIPOS 17:00 A 17:30														

Día 3: Domingo 28 de Febrero del 2016

SOMBRAS-DÍA 3														
SEC	No Plano	INT/EXT	EMPIEZA	TERMINA	DURACIÓN PLANO	LOCACIÓN	TIPO DE PLANO	TIRO DE CÁMARA	ANGULACIÓN	MOV. DE CÁMARA	DESCRIPCIÓN SECUENCIA	LETRA	PERSONAJES	OBSERVACIONES
CONVOCATORIA EQUIPO (8:00) / ACTRIZ CAMERON Y SOMBRA (07:30) - MAQUILLAJE, PEINADO Y VESTUARIO CAMERON (07:30-08:30)- MAQUILLAJE, PEINADO Y VESTUARIO SOMBRA(08:00-10:00)														
5	V	INT	08:30AM	08:50AM	00:00:01:00	Dormitorio Cameron niña	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	La muñeca cae al suelo.	Euji		Máquina de humo Atrezzo: Muñeca de trapo
5	AA	INT	08:55AM	09:15AM	00:00:10:00	Dormitorio Cameron niña	PP	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Tilt-down	Cameron saca su brazo al suelo y busca la muñeca. No la toca entonces sale de entre las cobijas	laaataaadaaa...laaataaadaaa	Cameron niña	Máquina de humo Atrezzo: Muñeca de trapo
5	U	INT	09:20AM	09:40AM	00:00:01:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron asustada botó su muñeca al suelo	Euji	Cameron niña	Máquina de humo Atrezzo: Muñeca de trapo
5	S	INT	09:45AM	10:05AM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PP	110°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron sale de entre las cobijas, ve a su derecha. Se queda estática viendo a Sombra	laaataaataa	Cameron niña	Máquina de humo
5	X	INT	10:10AM	10:30AM	00:00:04:00	Dormitorio Cameron niña	PP	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	La Sombra mueve con su pie a la muñeca dentro de la cama	laaataaataa	Sombra	Máquina de humo
LUNCH MEDIA MAÑANA (10:30/11:00)														
5	Y	INT	11:05AM	11:25AM	00:00:01:00	Dormitorio Cameron niña	PG	100°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	La Sombra camina hacia la puerta de la habitación	Re...	Sombra	Máquina de humo
5	Z	INT	11:30AM	11:50AM	00:00:06:00	Dormitorio Cameron niña	PML	140°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	La Sombra sale y cierra la puerta de la habitación	aa..laaataa..	Cameron niña	Máquina de humo

5	BB	INT	11:55AM	12:25AM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PMC	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron estira su brazo y sujeta su muñeca. La mano de la Sombra sujeta a la mano de Cameron	Lara...	Cameron niña Sombra	Maquina de humo
5	DD	INT	12:30AM	12:50AM	00:00:03:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	La Sombra empieza a jalar a Cameron hacia ella.	Rebeca reia...	Cameron niña Sombra	Maquina de humo
5	CC	INT	12:55AM	13:15AM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PP	100°	Picado	Estático	La Sombra sonr ^e ligeramente, su mano se encuentra sobre la mano de Cameron	Lara...	Cameron niña Sombra	Maquina de humo
5	EE	INT	13:20AM	13:50AM	00:00:03:00	Dormitorio Cameron niña	PM	90°	Cental	Traveling	Cameron es arrastrada debajo de la cama hasta que sus pies desaparecen debajo de esta	Baaa...	Cameron niña	Maquina de humo
ALMUERZO (13:55/14:55)														
5	W	INT	15:00PM	15:20PM	00:00:03:00	Dormitorio Cameron niña	PG	90°	Cental	Traveling	La Sombra deja la caja musical en el velador y se dirige a agacharse hacia la muñeca	Bazara ...	Sombra	Maquina de humo
5	T	INT	15:25PM	15:45PM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PML	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Ill-up	La Sombra sostiene en sus manos la caja musical y regresa a ver a Cameron	Ell	Sombra	Maquina de humo
5	Q	INT	15:50PM	16:10PM	00:00:03:00	Dormitorio Cameron niña	PA	60°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	La Sombra toma la caja del velador	interior ...	Sombra	Maquina de humo
5	R	INT	16:15PM	16:35PM	00:00:02:00	Dormitorio Cameron niña	PP	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Se ve a la bailarina de la caja musical	Guitarra	Sombra	Maquina de humo. Atrezo caja musical
RECOGER EQUIPOS 16:35 A 17:15														

Día 4: Lunes 29 de Febrero del 2016

SOMBRAS-DÍA 4														
No Plan	No SE	INT/EXT	EMPIEZA	TERMINA	DURACION	LOCACION	TIPO DE PLAN	TIRO DE CÁMARA	ANGULACION	MOV. DE CÁMARA	DESCRIPCIÓN SECUENCIA	LETRA	PERSONAJES	OBSERVACIONES
CONVOCATORIA EQUIPO Y ACTRIZ SOMBRA (9:00) - MAQUILLAJE, PEINADO Y VESTUARIO (9:00-11:00)														
B	6	INT	11:30A M	12:00A M	00:00:05:00	Teatro	PG	90°	Normal (Visia ojo Humano)	Dolly-in	Se abtocolass continas del escenario y las Sombra empieza a bailar.	Tareeeellidaaaaaa	Sombra.	Uso de máquina de humo, luces led, azules
C	6	INT	12:05A M	12:35A M	00:00:03:00	Teatro	PM	90°	Normal (Visia ojo Humano)	Estático	la sombra se encuentra lista para bailar.	Maaaaaaadecedeedee	Sombra.	Uso de máquina de humo, luces led, azules
CONVOCATORIA ACTRIZ CAMERON (12:30) - MAQUILLAJE, PEINADO Y VESTUARIO (12:30-13:30)														
D-F	6	INT	12:40A M	13:30P M	00:00:39:00	Teatro	PG	90°	Normal (Visia ojo Humano)	Estático	la sombra baila.	Beeelcararajeia...carararaar...babap. ap...laaa	Sombra.	Uso de máquina de humo, luces led, azules
ALMUERZO 13:40/14:40														
G	6	INT	14:50P M	15:20P M	00:00:02:00	Teatro	PM/OV TS	110°	Over the shoulder	Estático	Cameron se levanta de su asiento para tocar la sombra. La sombra gira dirigiendose a la pua.	aaaaaauuuueee	Sombra y Cameron chiquita.	Uso de máquina de humo, luces led, azules
H	6	INT	15:25P M	15:45P M	00:00:02:00	Teatro	PG	140°	Normal (Visia ojo Humano)	Estático	La Sombra se acerca bailando a Cameron y viceversa..	Eeeee	Sombra y Cameron chiquita.	Uso de máquina de humo, luces led, azules

I	6	INT	15:50PM	16:10PM	00:00:03:00	Teatro	PP	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	La mano de Cameron y la Sombra se juntan	Papapa a...	Sombra y Cameron chiquita.	Uso de máquina de humo, luces led azules
A	6	INT	16:15PM	16:25PM	00:00:03:00	Teatro	PM	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	Cameron está aturdida sentada en una silla de un escenario	eeeeeee.	Cameron chiquita.	
E	6	INT	16:30PM	16:50PM	00:00:02:00	Teatro	PG	90°	Normal (Vista ojo Humano)	Estático	CAMERON sonríe	Pa...carara..papa	Cameron chiquita.	

RECOGER EQUIPOS 17:00 A 17:30

Anexo N ° 9
Paleta de color

Paleta de color:



Anexo N ° 10

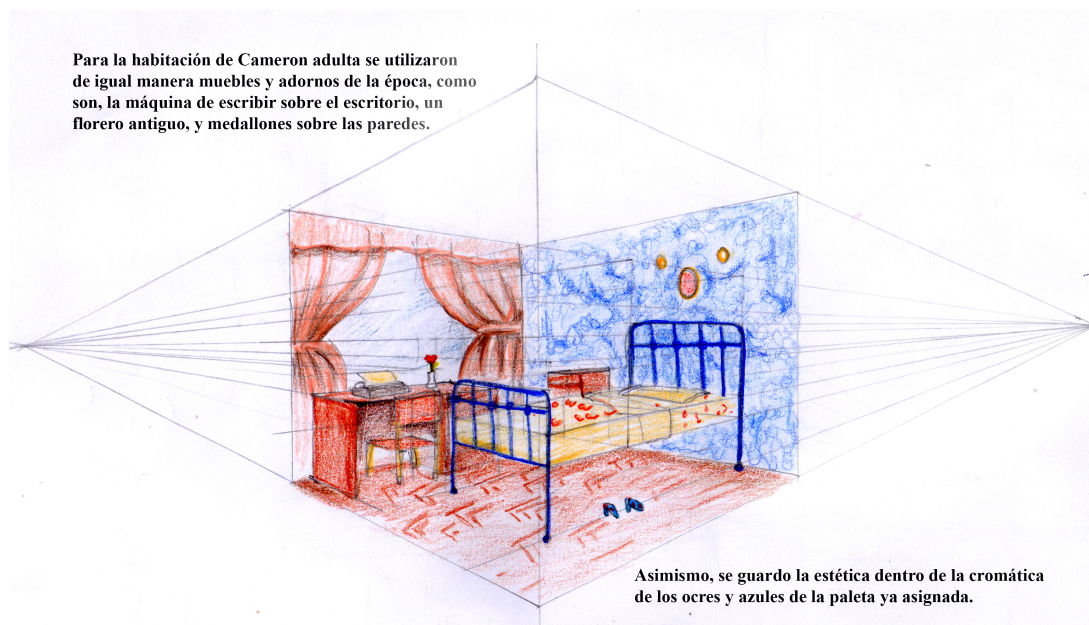
Concept Art videoclip “Sombras”

Diseño de escenarios o decoraciones:

Dormitorio Cameron-niña:



Dormitorio Cameron-Joven:

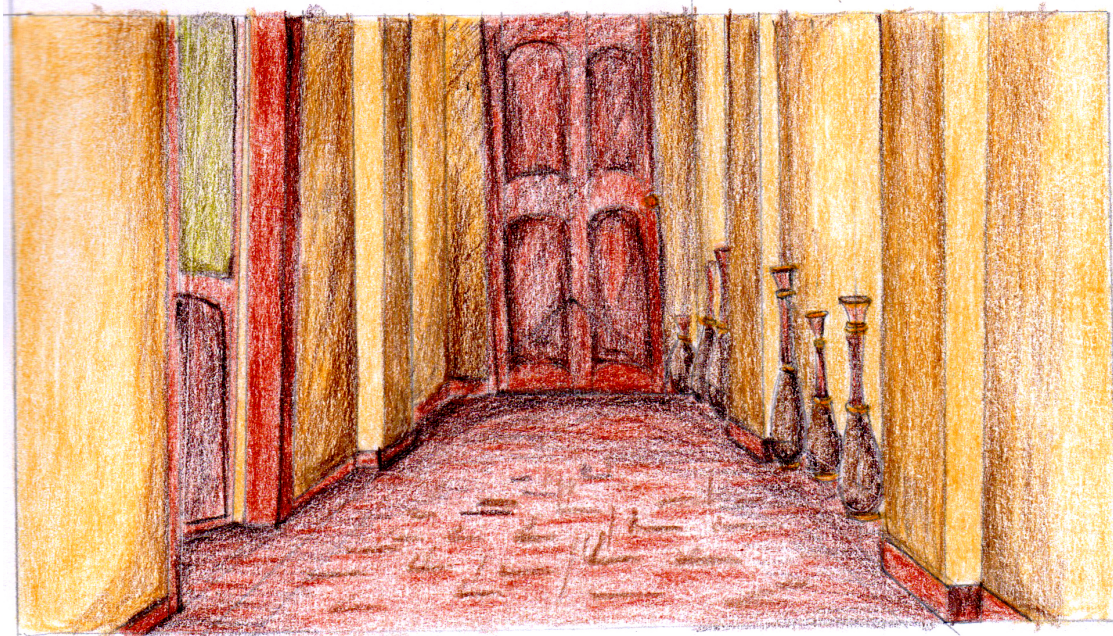


Sala:

Para el concept de la sala se buscó llenar el ambiente con muebles de la época, así por ejemplo, el radio antiguo, el teléfono, la lámpara, entre otros.

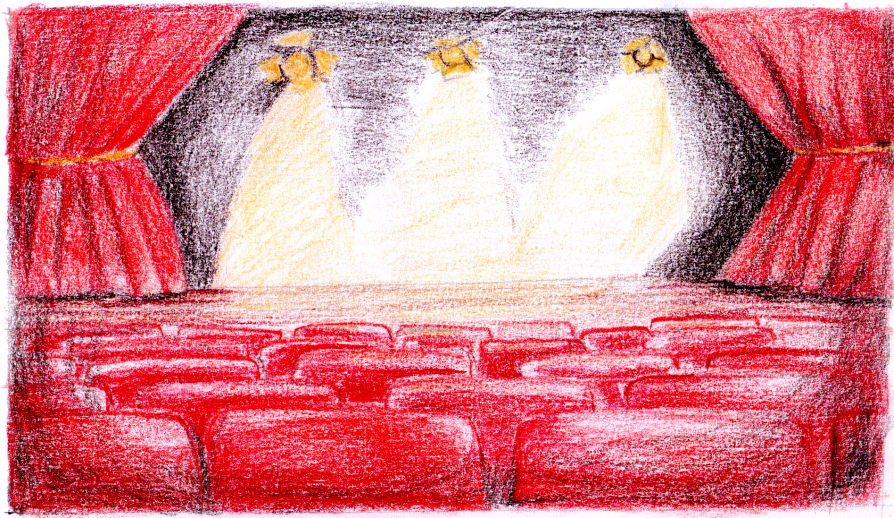


Pasillo:



Seguido de la sala encontramos el corredor el cual guarda los colores ocre que se utilizó en la paleta de todo el corto, asimismo se decoró con algunos adornos de los mismos tonos y estética.

Escenario:



Ya que la Sombra baila, se buscó que se presentara como bailarina en un escenario, guardando cosas típicas de la época como son las cortinas que se manejan a mano rojas, y el piso de madera como en el resto del video, las butacas eran simples y rojas como las cortinas.

Anexo N ° 11

Diseño de personajes

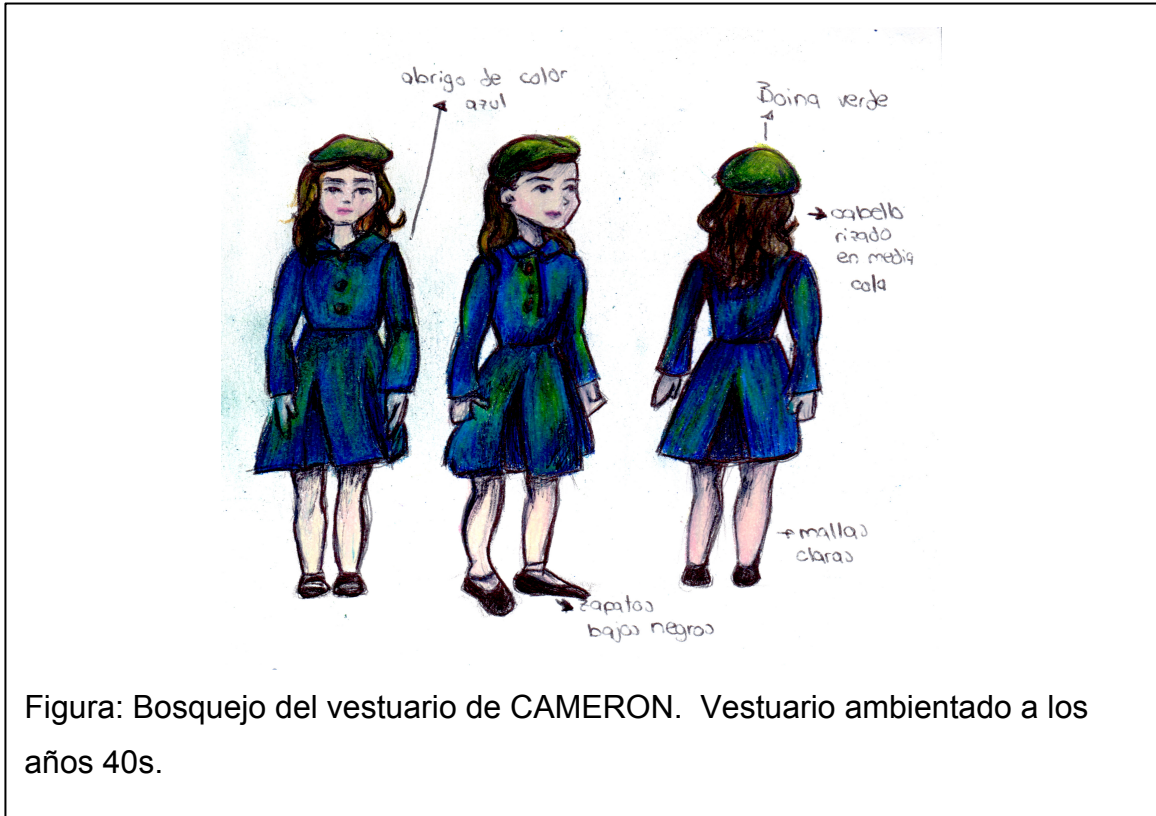
CAMERON NIÑA:

Es una niña de 8 años que nació en el año 1936. Ella y su familia viven en Estados Unidos en la ciudad de New Orleans. Debido a la guerra, el padre de Cameron ha sido enviado a pelear en las fuerzas armadas estadounidenses. Por esta razón, Cameron vive solamente con su madre que al ser responsable del hogar y del sustento, pasa todo el día fuera, trabajando en una fábrica de botones para uniformes militares. Todas las mañanas la madre de Cameron la deja en la escuela antes de ir al trabajo y ella regresa sola al atardecer. A diario, llega a su casa y escucha música para hacerla compañía y ambiente. Su música preferida es el Jazz y el Blues porque son las músicas populares de la época. Cameron es una niña solitaria, tímida, asustadiza y creativa que considera a sus muñecos como sus mejores amigos, en especial a su muñeca de trapo. A Cameron no le gusta la noche ni la oscuridad porque siente la presencia de una sombra en su casa que aparece siempre al anochecer. Ella es una niña saludable y energética que se siente atraída por la gimnasia y el baile y más no por los deportes de contacto como el básquet o fútbol por que es muy mala y tímida para relacionarse con los demás niños. Por los problemas de la época de guerra, la baja economía y su propia timidez no se atreve ni puede practicar ningún tipo de danza o gimnasia. A su edad, mide 1,30, su tez es blanca, sus ojos son de color verde y su cabello es castaño, largo y ondulado.

Vestuario:

El vestuario de Cameron consiste en un uniforme escolar color azul. El uniforme consta de un abrigo azul hasta la rodilla, zapatos bajos escolares, medias o mallas blancas y un sombrero de boina verde. El vestuario se lo

diseñó en referencia a imágenes de niños que vivieron en la etapa de guerra de los años 40s.



Peinado:

Cameron lleva el cabello largo ondulado. Su peinado es en media cola de caballo con risos. Utiliza en algunas tomas polvo compacto para el brillo facial.

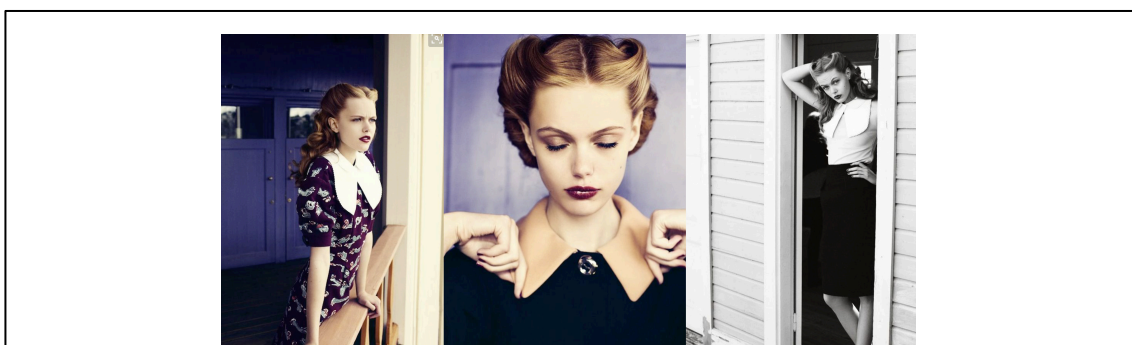


Figura: Referencia de peinado de los años 40s. Modelo sueca Frida Gustavson.

Adaptado de: <https://es.pinterest.com/pin/439241769887564837/>
(Pinterest s.f.)

CAMERON JÓVEN - SOMBRA:

Cameron-joven es una joven de 18 años que vive en los años 50s. Después de haber vivido una infancia traumática por la guerra, lejos de su padre y en compañía de una madre cariñosa pero ocupada, se ha convertido en una joven de carácter fuerte, un poco tímida aunque aprecia mucho a su familia y la austeridad que se vive en los años 50s. Su música preferida sigue siendo el Jazz, porque le recuerda a la época en que descubrió su amor por la danza. Tiene una gran pasión por el baile, que lo empezó a practicar cuando era una niña de 10 años, al poco tiempo de terminada la guerra. Para sus 18 años, ha practicado ballet, jazz, swing y rock and roll siendo el ballet y el jazz sus estilos de baile preferidos. Aunque, a sus 18 años prefiere el Ballet por su alto nivel artístico. Gracias al baile se ha convertido en una joven feliz, moderna y abierta al mundo de las artes que le gusta viajar. Su cabello es largo, castaño, su tez es blanca, sus ojos color marrón y mide 1,65.

Sombra:

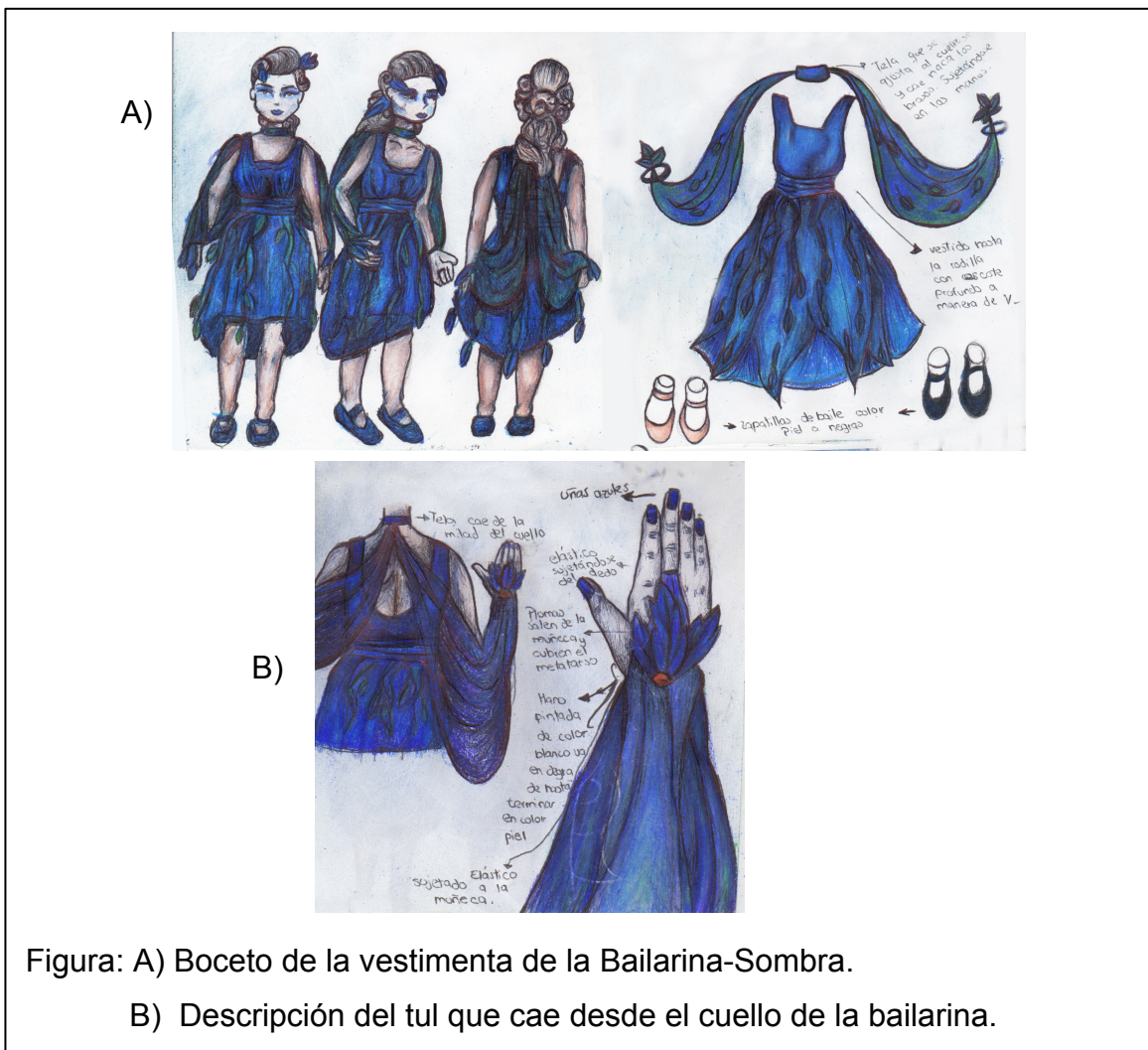
Sombra es un ente que aparece en las noches en la casa de Cameron-niña con aspecto de una chica de 18-20 años. La sombra es una gran bailarina que tiene gran talento para la expresión corporal. Es amigable, introvertida, misteriosa y mide alrededor de 1,65. La Sombra persigue a Cameron, aunque, ella es en realidad Cameron-joven que viene a visitar a su yo del pasado (Cameron-niña) para animarla a seguir su pasión que es el baile. Se la representa como un fantasma o sombra porque representa los miedos y pasiones más ocultas de Cameron. La Sombra, intenta no asustar a Cameron-niña pero por su tono de piel blanco, su maquillaje de rostro blanco con los ojos y la boca marcados de azul oscuro hacen que Cameron-niña se asuste en primera instancia ante la presencia de la Sombra.

El maquillaje de sombra se asemeja al maquillaje de la película: *Cisne negro* estrenada en 2010 y dirigida por Darren Aronofsky. El peinado de la sombra es una media cola en moño, con plumas que decoran su peinado. El uso de las

plumas representan la ligereza de la bailarina, al mismo tiempo que la cantante Magus quería incluir este símbolo por ser parte de su estilo y utilizar siempre algunas plumas en su vestimenta o peinado.

Vestuario:

Sus vestimentas son un vestido azul de cóctel hasta la rodilla representativo de los años 50s. Es decir, un vestido que se ajusta en la parte superior del torso y se abre a manera de campana. Para que el vestido se abra a manera de campana, la bailarina utiliza una enagua azul que hace que el vestido se abulte en la parte posterior. Utiliza zapatillas de ballet, unas mallas azul oscuro y un tul que cae desde su cuello. El tul se diseñó para representar a la sombra, porque cuando la bailarina baila o extiende sus brazos sus movimientos son seguidos por este tul que asemeja al movimiento de barrido que dejan los fantasmas al moverse.




Anexo N ° 12

Hoja de locación 1

HOJA DE LOCACIÓN	
Nombre de la locación:	Sala, corredor
Nombre de la producción:	"Sombras Videoclip"
Director:	Alejandra Salazar - 09979021599
Locación:	Sector Jipijapa
Dirección:	Alfonso de la Martine E10-39 y Paris
Teléfonos:	Gustavo Carrasco - 2252753
Imágenes:	
	
Observaciones:	Retirar sillones, espejo de sol
Tomacorrientes:	Uno en cada pared. Uso de extensiones

Hoja de locación 2

HOJA DE LOCACIÓN	
Nombre de la locación:	Escenario
Nombre de la producción:	"Sombras Videoclip"
Director:	Alejandra Salazar - 09979021599
Locación:	Sector Nayon
Dirección:	Vía Nayón- El ciclista
Teléfonos:	Alejandra Salazar - 09979021599
Imágenes:	
	
Observaciones:	Pedir permiso a Juan Crespo.
Tomacorrientes:	En el piso del escenario. Uso de extensiones

Hoja de locación 3

HOJA DE LOCACIÓN	
Nombre de la locación:	Cuarto Cameron Niña
Nombre de la producción:	"Sombras Videoclip"
Director:	Alejandra Salazar - 09979021599
Locación:	Sector El inca
Dirección:	Joaquín sumaita y Se bastían Arias E 10-13
Teléfonos:	Sandra Pañeherrera - 2414723
Imágenes:	
	
Observaciones:	Retirar los muebles de la sala
Tomacorrientes:	Solo dos en toda la sala. Uso de extensiones

Hoja de locación 4

HOJA DE LOCACIÓN	
Nombre de la locación:	dormitorio Cameron-Adolescente
Nombre de la producción:	"Sombras Videoclip"
Director:	Alejandra Salazar - 09979021599
Locación:	Sector El inca
Dirección:	Joaquín sumaita y Se bastían Arias E 10-13
Teléfonos:	Sandra Pañeherrera - 2414723
Imágenes:	
	
Observaciones:	Cambio de cama
Tomacorrientes:	Sólo un tomacorrientes. Usar extensiones

Anexo N ° 13

Carta de uso de imagen

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN PARA SU UTILIZACIÓN EN EL VIDEOCLIP "SOMBRA"

AUTORIZACIÓN

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito.... en su calidad de.... Productora para el videoclip "Sombras"....., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Gabriela Alonzo.....mayor de edad. Con domicilio actualmente en ...Quito-Ecuador. Dirección: Paris y Tomás de berlanga E14-56 , provincial de....Pichincha. Con número Telefónico: 0980830057, e e-mail:gabyalonzo_danza@hotmail.com. Titular del CI.: 1779120931.

MANIFIESTA

I.- Que la estudiante "Alejandra Salazar", produce y graba un videoclip para su tesis titulado "Sombras".

II.- Que el que suscribe ha sido para intervenir en dicho videoclip, para lo cual cede y transmite en exclusiva a la tesis de Alejandra Salazar las imágenes dsu imagen para su emisión en el videoclip "Sombras" con facultad de cesión en exclusiva a terceros, para todo el mundo y por el plazo máximo que la ley otorga, los derechos de imagen que puedan corresponderle por su intervención, así como los derechos de explotación y, en especial, los derechos de fijación, reproducción, comunicación pública, distribución y transformación de su intervención por cualquier procedimiento técnico o sistema de explotación, comprendiéndose entre ellos, sin perjuicio de otros conocidos no mencionados, los de radio y televisión por ondas hertzianas, digital terrestre, cable, satélite, ya sean libres o sujetos a pagos, así como su distribución en video doméstico, dvd, cd rom, internet, etc, en su versión original, doblada o subtitulada en cualquier lengua o idioma.

III.- Que el que suscribe da su consentimiento expreso para que Alejandra Salazar sea cesionaria en exclusiva de los derechos de la explotación del interviniente en la obra audiovisual, los transmita a su vez que podrá emitir, comercializar y explotar de la manera más amplia posible las grabaciones y registros de las imágenes y sonidos del interviniente.

IV.- Que el interviniente se responsabiliza frente a LA PRODUCTORA de cualquier reclamación que con motivo de dicha autorización pudiera originarse.

VI.- Que las fechas de filmación corresponden con los días: viernes 26 de febrero, sábado 27 de febrero, domingo 28 de febrero y lunes 29 de febrero de

2016 más dos días de repaso de escenas, dos días de repaso coreográfico y dos de prueba de maquillaje y vestuario.

VII.- La remuneración que percibirá la actriz y bailarina como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes pero con coertura de comida y movilización.

VIII.- La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

- La no asistencia o impuntualidad de LA ACTRIZ en su puesto de trabajo o repasos de actuación o coreográficos.
- La desobediencia de la actriz a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.
- Lesión que incapacite a la bailarina-actriz a bailar durante el rodaje.

VIII.- En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de... Justicia de Ecuador...Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....14.. de.....Enero..... de.....2016.

Gabriela Alonzo

Firma del : Gabriela Alonzo

Yesenia Buenaño

Firma de la Productora: Yesenia Buenaño

CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN PARA SU UTILIZACIÓN EN EL VIDEOCLIP "SOMBRAS"

AUTORIZACIÓN

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito... en su calidad de... Productora para el videoclip "Sombras"..., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Sofía Fuso.....mayor de edad y madre de la actriz Lilith Cruz. Con domicilio actualmente en ...Quito-Ecuador. Dirección: Eloy Alfaro y Boss Mediano, Edificio Century, apartamento 4C provincial de....Pichincha. Con número Telefónico: 098830057, e e-mail:sofygata@hotmail.com. Titular del CI.: 179034233351

MANIFIESTA

I.- Que la estudiante "Alejandra Salazar", produce y graba un videoclip para su tesis titulado "Sombras" .

II.- Que el que suscribe ha sido para intervenir en dicho videoclip, para lo cual cede y transmite en exclusiva a la tesis de Alejandra Salazar las imágenes del menor a su cargoLilith Cruz..... para su emisión en el videoclip "Sombras" con facultad de cesión en exclusiva a terceros, para todo el mundo y por el plazo máximo que la ley otorga, los derechos de imagen que puedan corresponderle por su intervención, así como los derechos de explotación y, en especial, los derechos de fijación, reproducción, comunicación pública, distribución y transformación de su intervención por cualquier procedimiento técnico o sistema de explotación, comprendiéndose entre ellos, sin perjuicio de otros conocidos no mencionados, los de radio y televisión por ondas hertzianas, digital terrestre, cable, satélite, ya sean libres o sujetos a pagos, así como su distribución en video doméstico, dvd, cd rom, internet, etc, en su versión original, doblada o subtitulada en cualquier lengua o idioma.

III.- Que el que suscribe da su consentimiento expreso para que Alejandra Salazar sea cesionaria en exclusiva de los derechos de la explotación del interviniente en la obra audiovisual, los transmita a su vez que podrá emitir, comercializar y explotar de la manera más amplia posible las grabaciones y registros de las imágenes y sonidos del interviniente.

IV.- Que el interviniente se responsabiliza frente a LA PRODUCTORA de cualquier reclamación que con motivo de dicha autorización pudiera originarse.

VI.- Que las fechas de filmación corresponden con los días: viernes 26 de

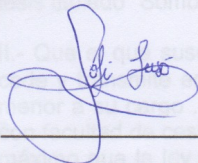
febrero, sábado 27 de febrero, domingo 28 de febrero y lunes 29 de febrero de 2016 más dos días de repaso de escenas y dos de prueba de maquillaje y vestuario.

VII.- La remuneración que percibirá la actriz como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes pero con cobertura de comida y movilización.

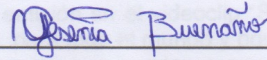
VIII.- La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

- La no asistencia o impuntualidad de LA ACTRIZ en su puesto de trabajo.
- La desobediencia de la actriz a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

IX.- En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de.... Justicia de Ecuador...Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....11.. de.....Enero..... de.....2016.



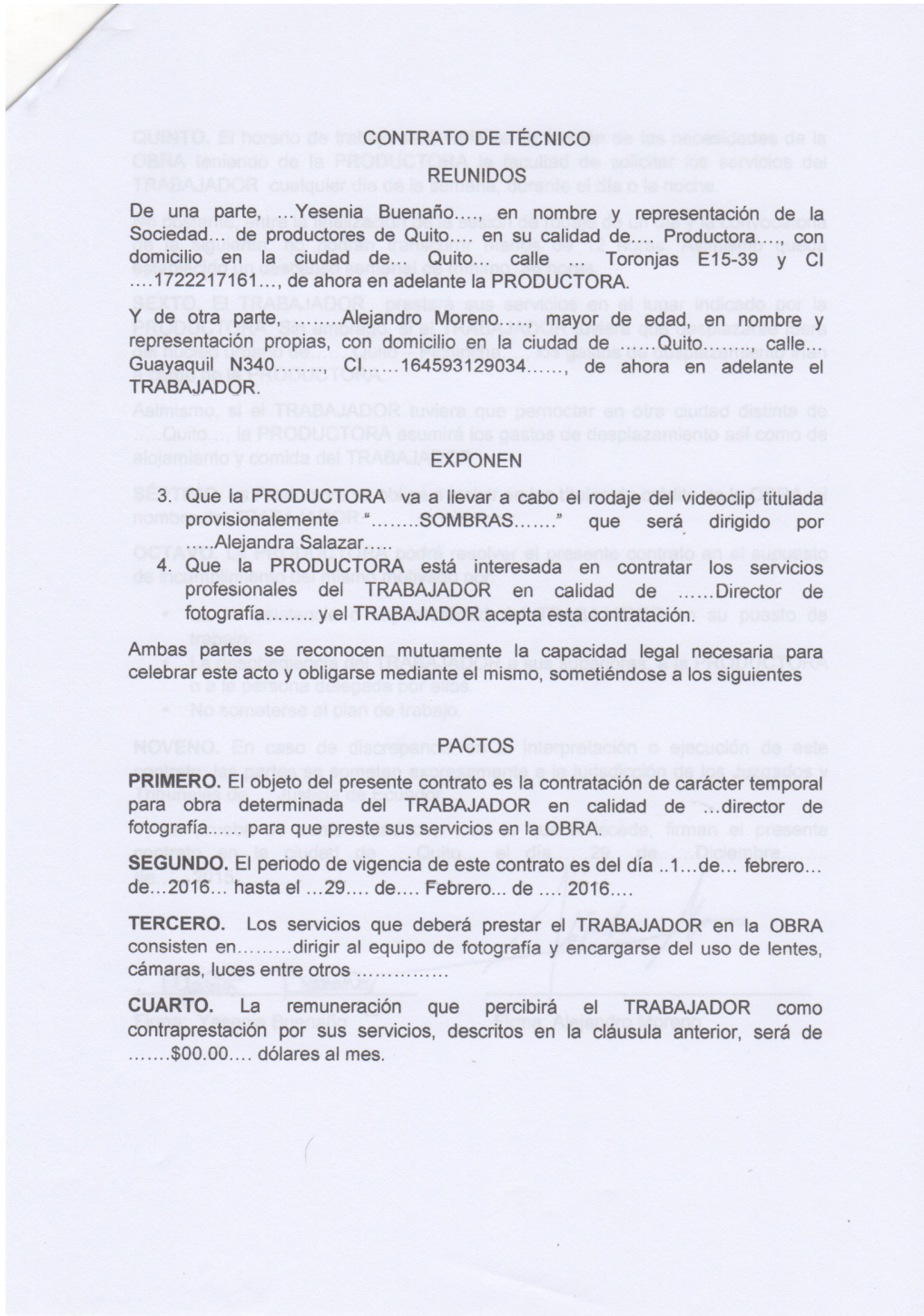
Firma del tutor: Sofía Fuso



Firma de la Productora: Yesenia Buenaño

Anexo N° 13

Contratos técnicos



QUINTO. El horario de trabajo será variable en función de las necesidades de la OBRA teniendo de la PRODUCTORA la facultad de solicitar los servicios del TRABAJADOR cualquier día de la semana, durante el día o la noche.

No obstante, entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y la convocatoria de la siguiente, no podrán transcurrir menos de 12 horas. Asimismo queda establecido un descanso semanal de mínimo, 36 horas.

SEXTO. El TRABAJADOR prestará sus servicios en el lugar indicado por la PRODUCTORA. Sin embargo, si el TRABAJADOR tuviera que desplazarse fuera del núcleo urbano de..... Quito – Pichincha....., los gastos de desplazamiento irían a cargo de la PRODUCTORA.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviera que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito..., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

SÉPTIMO. La Productora se obliga a incluir en los títulos de crédito de la OBRA, el nombre del TRABAJADOR

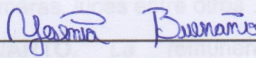
OCTAVO. La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

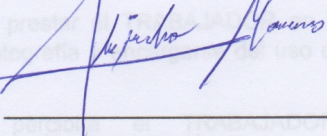
- La no asistencia o impuntualidad del TRABAJADOR en su puesto de trabajo.
- La desobediencia del TRABAJADOR a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

NOVENO. En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de.... Justicia de Ecuador...

Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....29.. de.....Diciembre..... de.....2015.....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en calidad dedirector de OBRA consisten endirigir al equipo de trabajo..... uso de lentes,que servicios, des..... anterior, será de \$100.00 dólares a.m.s.


Firma: Yesenia Buenaño


Firma: Alejandro Moreno

CONTRATO DE TÉCNICO

REUNIDOS

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito... en su calidad de... Productora..., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI ...1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Andrés Garófalo..., mayor de edad, en nombre y representación propias, con domicilio en la ciudad deQuito....., calle...La vía Láctea N42....., CI.....2045895413....., de ahora en adelante el TRABAJADOR.

EXPONEN

7. Que la PRODUCTORA va a llevar a cabo el rodaje del videoclip titulada provisionalmente ".....SOMBRAS....." que será dirigido porAlejandra Salazar.....
8. Que la PRODUCTORA está interesada en contratar los servicios profesionales del TRABAJADOR en calidad deAsistente de dirección..... y el TRABAJADOR acepta esta contratación.

Ambas partes se reconocen mutuamente la capacidad legal necesaria para celebrar este acto y obligarse mediante el mismo, sometiéndose a los siguientes

PACTOS

PRIMERO. El objeto del presente contrato es la contratación de carácter temporal para obra determinada del TRABAJADOR en calidad de ...Asistente de dirección..... para que preste sus servicios en la OBRA.

SEGUNDO. El periodo de vigencia de este contrato es del día ..1...de... febrero... de...2016... hasta el ...29... de.... Febrero... de 2016....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en.....asistitir a la directora, organizar y diseñar el plan de rodaje.....

CUARTO. La remuneración que percibirá el TRABAJADOR como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes.

QUINTO. El horario de trabajo será variable en función de las necesidades de la OBRA teniendo de la PRODUCTORA la facultad de solicitar los servicios del TRABAJADOR cualquier día de la semana, durante el día o la noche.

No obstante, entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y la convocatoria de la siguiente, no podrán transcurrir menos de 12 horas. Asimismo queda establecido un descanso semanal de mínimo, 36 horas.

SEXTO. El TRABAJADOR prestará sus servicios en el lugar indicado por la PRODUCTORA. Sin embargo, si el TRABAJADOR tuviera que desplazarse fuera del núcleo urbano de..... Quito – Pichincha....., los gastos de desplazamiento irían a cargo de la PRODUCTORA.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviera que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito..., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

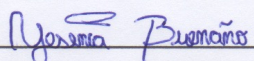
SÉPTIMO. La Productora se obliga a incluir en los títulos de crédito de la OBRA, el nombre del TRABAJADOR

OCTAVO. La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

- La no asistencia o impuntualidad del TRABAJADOR en su puesto de trabajo.
- La desobediencia del TRABAJADOR a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

NOVENO. En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de.... Justicia de Ecuador...

Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....26.. de.....Diciembre..... de.....2015.....



Firma: Yesenia Buenaño



Firma: Andrés Garófalo

CONTRATO DE TÉCNICO

REUNIDOS

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito... en su calidad de... Productora..., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI ...1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Ariana Páez..., mayor de edad, en nombre y representación propias, con domicilio en la ciudad deQuito....., calle...Colombia y Brasil E78-19....., CI.....1735459831....., de ahora en adelante el TRABAJADOR.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviere que pernoctar en otra ciudad distinta de ... Quito ... la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

EXPONEN

13. Que la PRODUCTORA va a llevar a cabo el rodaje del videoclip titulada provisionalmente ".....SOMBRA....." que será dirigido porAlejandra Salazar.....
14. Que la PRODUCTORA está interesada en contratar los servicios profesionales del TRABAJADOR en calidad deAsistente de fotografía..... y el TRABAJADOR acepta esta contratación.

Ambas partes se reconocen mutuamente la capacidad legal necesaria para celebrar este acto y obligarse mediante el mismo, sometiéndose a los siguientes

- * No someterse al plan de trabajo

PACTOS

PRIMERO. El objeto del presente contrato es la contratación de carácter temporal para obra determinada del TRABAJADOR en calidad de ...Asistente de fotografía..... para que preste sus servicios en la OBRA.

SEGUNDO. El periodo de vigencia de este contrato es del día ..1...de... febrero... de...2016... hasta el ...29... de.... Febrero... de 2016....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en.....asistir al director de fotografía, manejar lentes cámaras y luces.....

CUARTO. La remuneración que percibirá el TRABAJADOR como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes.

QUINTO. El horario de trabajo será variable en función de las necesidades de la OBRA teniendo de la PRODUCTORA la facultad de solicitar los servicios del TRABAJADOR cualquier día de la semana, durante el día o la noche.

No obstante, entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y la convocatoria de la siguiente, no podrán transcurrir menos de 12 horas. Asimismo queda establecido un descanso semanal de mínimo, 36 horas.

SEXTO. El TRABAJADOR prestará sus servicios en el lugar indicado por la PRODUCTORA. Sin embargo, si el TRABAJADOR tuviera que desplazarse fuera del núcleo urbano de..... Quito – Pichincha....., los gastos de desplazamiento irían a cargo de la PRODUCTORA.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviera que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito...., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

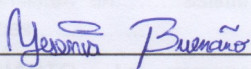
SÉPTIMO. La Productora se obliga a incluir en los títulos de crédito de la OBRA, el nombre del TRABAJADOR

OCTAVO. La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

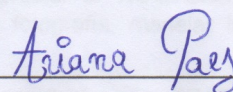
- La no asistencia o impuntualidad del TRABAJADOR en su puesto de trabajo.
- La desobediencia del TRABAJADOR a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

NOVENO. En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de.... Justicia de Ecuador...

Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....28.. de.....Diciembre..... de.....2015.....



Firma: Yesenia Buenaño



Firma: Ariana Páez

CONTRATO DE TÉCNICO

REUNIDOS

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito... en su calidad de... Productora..., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Dinah Sheeran..., mayor de edad, en nombre y representación propias, con domicilio en la ciudad deQuito....., calle...Alemania e Italia E34-56, CI.....17390346723....., de ahora en adelante el TRABAJADOR.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviere que permanecer en otra ciudad distinta deQuito..., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

EXPONEN

15. Que la PRODUCTORA va a llevar a cabo el rodaje del videoclip titulada provisionalmente ".....SOMBRAS....." que será dirigido porAlejandra Salazar.....

16. Que la PRODUCTORA está interesada en contratar los servicios profesionales del TRABAJADOR en calidad de Segunda asistente de arte..... y el TRABAJADOR acepta esta contratación.

Ambas partes se reconocen mutuamente la capacidad legal necesaria para celebrar este acto y obligarse mediante el mismo, sometiéndose a los siguientes

- No someterse al plan de trabajo.

PACTOS

PRIMERO. El objeto del presente contrato es la contratación de carácter temporal para obra determinada del TRABAJADOR en calidad de ...segunda asistente de fotografía..... para que preste sus servicios en la OBRA.

SEGUNDO. El periodo de vigencia de este contrato es del día ..1...de... febrero... de...2016... hasta el ...29.... de.... Febrero... de 2016....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en.....asistir al director de arte, ayudar en la construcción de los decorados, vestir a la actriz que representa a Cameron niña.....

CUARTO. La remuneración que percibirá el TRABAJADOR como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes.

QUINTO. El horario de trabajo será variable en función de las necesidades de la OBRA teniendo de la PRODUCTORA la facultad de solicitar los servicios del TRABAJADOR cualquier día de la semana, durante el día o la noche.

No obstante, entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y la convocatoria de la siguiente, no podrán transcurrir menos de 12 horas. Asimismo queda establecido un descanso semanal de mínimo, 36 horas.

SEXTO. El TRABAJADOR prestará sus servicios en el lugar indicado por la PRODUCTORA. Sin embargo, si el TRABAJADOR tuviera que desplazarse fuera del núcleo urbano de..... Quito – Pichincha....., los gastos de desplazamiento irían a cargo de la PRODUCTORA.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviera que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito..., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

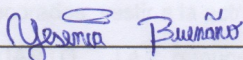
SÉPTIMO. La Productora se obliga a incluir en los títulos de crédito de la OBRA, el nombre del TRABAJADOR

OCTAVO. La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

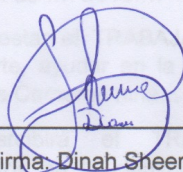
- La no asistencia o impuntualidad del TRABAJADOR en su puesto de trabajo.
- La desobediencia del TRABAJADOR a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

NOVENO. En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de..... Justicia de Ecuador...

Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....26.. de.....Diciembre..... de.....2015.....



Firma: Yesenia Buenaño



Firma: Dinah Sheeran

CONTRATO DE TÉCNICO

REUNIDOS

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito... en su calidad de... Productora..., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI ...1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Felipe Irigoyen....., mayor de edad, en nombre y representación propias, con domicilio en la ciudad deQuito....., calle...Samuel Fritz E89-10....., CI.....1734334023....., de ahora en adelante el TRABAJADOR.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviere que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito... la PRODUCTORA asumirá los costos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

EXPONEN

9. Que la PRODUCTORA va a llevar a cabo el rodaje del videoclip titulada provisionalmente ".....SOMBRAS....." que será dirigido porAlejandra Salazar.....

10. Que la PRODUCTORA está interesada en contratar los servicios profesionales del TRABAJADOR en calidad deAsistente de fotografía..... y el TRABAJADOR acepta esta contratación.

Ambas partes se reconocen mutuamente la capacidad legal necesaria para celebrar este acto y obligarse mediante el mismo, sometiéndose a los siguientes

• No someterse al plan de trabajo

PACTOS

PRIMERO. El objeto del presente contrato es la contratación de carácter temporal para obra determinada del TRABAJADOR en calidad de ...Asistente de fotografía..... para que preste sus servicios en la OBRA.

SEGUNDO. El periodo de vigencia de este contrato es del día ..1...de... febrero... de...2016... hasta el ...29... de... Febrero... de 2016....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en.....asistir al director de fotografía, manejar lentes cámaras y luces.....

CUARTO. La remuneración que percibirá el TRABAJADOR como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes.

QUINTO. El horario de trabajo será variable en función de las necesidades de la OBRA teniendo de la PRODUCTORA la facultad de solicitar los servicios del TRABAJADOR cualquier día de la semana, durante el día o la noche.

No obstante, entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y la convocatoria de la siguiente, no podrán transcurrir menos de 12 horas. Asimismo queda establecido un descanso semanal de mínimo, 36 horas.

SEXTO. El TRABAJADOR prestará sus servicios en el lugar indicado por la PRODUCTORA. Sin embargo, si el TRABAJADOR tuviera que desplazarse fuera del núcleo urbano de..... Quito – Pichincha....., los gastos de desplazamiento irían a cargo de la PRODUCTORA.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviera que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito..., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

SÉPTIMO. La Productora se obliga a incluir en los títulos de crédito de la OBRA, el nombre del TRABAJADOR

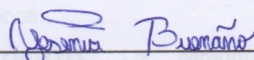
OCTAVO. La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

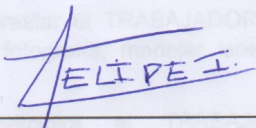
- La no asistencia o impuntualidad del TRABAJADOR en su puesto de trabajo.
- La desobediencia del TRABAJADOR a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

NOVENO. En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de.... Justicia de Ecuador...

Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....26.. de.....Diciembre..... de.....2015.....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en..... asistir al Director de.....


Firma: Yesenia Buenaño


Firma: Felipe Irigoyen

Firma: Yesenia Buenaño

Firma: Felipe Irigoyen

CONTRATO DE TÉCNICO

REUNIDOS

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito... en su calidad de... Productora..., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI ...1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Johanna Salazar..., mayor de edad, en nombre y representación propias, con domicilio en la ciudad deQuito....., calle...Johaquín Sumaita E10-13....., CI.....1722251343....., de ahora en adelante el TRABAJADOR.

EXPONEN

1. Que la PRODUCTORA va a llevar a cabo el rodaje del videoclip titulada provisionalmente ".....SOMBRAS....." que será dirigido porAlejandra Salazar.....
2. Que la PRODUCTORA está interesada en contratar los servicios profesionales del TRABAJADOR en calidad deasistente de dirección de arte..... y el TRABAJADOR acepta esta contratación.

Ambas partes se reconocen mutuamente la capacidad legal necesaria para celebrar este acto y obligarse mediante el mismo, sometiéndose a los siguientes

PACTOS

PRIMERO. El objeto del presente contrato es la contratación de carácter temporal para obra determinada del TRABAJADOR en calidad de ...asistente de arte..... para que preste sus servicios en la OBRA.

SEGUNDO. El periodo de vigencia de este contrato es del día ..1...de... febrero... de...2016... hasta el ...29... de... Febrero... de 2016....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en.....realizar los decorados de la filmación, maquillar y vestir a las actrices.....

CUARTO. La remuneración que percibirá el TRABAJADOR como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes.

QUINTO. El horario de trabajo será variable en función de las necesidades de la OBRA teniendo de la PRODUCTORA la facultad de solicitar los servicios del TRABAJADOR cualquier día de la semana, durante el día o la noche.

No obstante, entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y la convocatoria de la siguiente, no podrán transcurrir menos de 12 horas. Asimismo queda establecido un descanso semanal de mínimo, 36 horas.

SEXTO. El TRABAJADOR prestará sus servicios en el lugar indicado por la PRODUCTORA. Sin embargo, si el TRABAJADOR tuviera que desplazarse fuera del núcleo urbano de..... Quito – Pichincha....., los gastos de desplazamiento irían a cargo de la PRODUCTORA.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviera que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito..., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

SÉPTIMO. La Productora se obliga a incluir en los títulos de crédito de la OBRA, el nombre del TRABAJADOR

OCTAVO. La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

- La no asistencia o impuntualidad del TRABAJADOR en su puesto de trabajo.
- La desobediencia del TRABAJADOR a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

NOVENO. En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de..... Justicia de Ecuador....

Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....26... de.....Diciembre..... de.....2015.....

Firma de la PRODUCTORA

Firma del TRABAJADOR

CONTRATO DE TÉCNICO

REUNIDOS

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito... en su calidad de... Productora..., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI ...1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Julián Yopez....., mayor de edad, en nombre y representación propias, con domicilio en la ciudad deQuito....., calle...Capitan Ramos E30-40....., CI.....1735310293....., de ahora en adelante el TRABAJADOR.

EXPONEN

1. Que la PRODUCTORA va a llevar a cabo el rodaje del videoclip titulada provisionalmente ".....SOMBRAS....." que será dirigido porAlejandra Salazar.....
2. Que la PRODUCTORA está interesada en contratar los servicios profesionales del TRABAJADOR en calidad deGaffer..... y el TRABAJADOR acepta esta contratación.

Ambas partes se reconocen mutuamente la capacidad legal necesaria para celebrar este acto y obligarse mediante el mismo, sometiéndose a los siguientes

PACTOS

PRIMERO. El objeto del presente contrato es la contratación de carácter temporal para obra determinada del TRABAJADOR en calidad de ...gaffer..... para que preste sus servicios en la OBRA.

SEGUNDO. El periodo de vigencia de este contrato es del día ..1...de... febrero... de...2016... hasta el ...29.... de... Febrero... de 2016....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en.....cargar equipos, montar los equipos de video ayudar en lo que e equipo de fotografía requiera

CUARTO. La remuneración que percibirá el TRABAJADOR como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes.

QUINTO. El horario de trabajo será variable en función de las necesidades de la OBRA teniendo de la PRODUCTORA la facultad de solicitar los servicios del TRABAJADOR cualquier día de la semana, durante el día o la noche.

No obstante, entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y la convocatoria de la siguiente, no podrán transcurrir menos de 12 horas. Asimismo queda establecido un descanso semanal de mínimo, 36 horas.

SEXTO. El TRABAJADOR prestará sus servicios en el lugar indicado por la PRODUCTORA. Sin embargo, si el TRABAJADOR tuviera que desplazarse fuera del núcleo urbano de..... Quito – Pichincha...., los gastos de desplazamiento irían a cargo de la PRODUCTORA.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviera que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito..., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

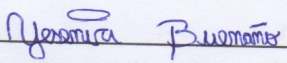
SÉPTIMO. La Productora se obliga a incluir en los títulos de crédito de la OBRA, el nombre del TRABAJADOR

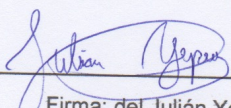
OCTAVO. La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

- La no asistencia o impuntualidad del TRABAJADOR en su puesto de trabajo.
- La desobediencia del TRABAJADOR a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

NOVENO. En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de.... Justicia de Ecuador...

Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....26.. de.....Diciembre..... de.....2015.....


Firma: Yesenia Buenaño


Firma: del Julián Yezpe

CONTRATO DE TÉCNICO

REUNIDOS

De una parte, ...Yesenia Buenaño..., en nombre y representación de la Sociedad... de productores de Quito... en su calidad de... Productora..., con domicilio en la ciudad de... Quito... calle ... Toronjas E15-39 y CI1722217161..., de ahora en adelante la PRODUCTORA.

Y de otra parte,Verónica Zurita..., mayor de edad, en nombre y representación propias, con domicilio en la ciudad deQuito....., calle...Manuel de Lizarzaburo E12-42....., CI.....1745093896....., de ahora en adelante el TRABAJADOR.

EXPONEN

5. Que la PRODUCTORA va a llevar a cabo el rodaje del videoclip titulada provisionalmente ".....SOMBRAS....." que será dirigido porAlejandra Salazar.....
6. Que la PRODUCTORA está interesada en contratar los servicios profesionales del TRABAJADOR en calidad deAsistente de producción..... y el TRABAJADOR acepta esta contratación.

Ambas partes se reconocen mutuamente la capacidad legal necesaria para celebrar este acto y obligarse mediante el mismo, sometiéndose a los siguientes

PACTOS

PRIMERO. El objeto del presente contrato es la contratación de carácter temporal para obra determinada del TRABAJADOR en calidad de ...Asistente de producción..... para que preste sus servicios en la OBRA.

SEGUNDO. El periodo de vigencia de este contrato es del día ..1...de... febrero... de...2016... hasta el ...29... de.... Febrero... de 2016....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en.....manejar presupuestos, agilizar el trabajo del equipo de producción, encargarse del bienestar general del equipo de producción.....

CUARTO. La remuneración que percibirá el TRABAJADOR como contraprestación por sus servicios, descritos en la cláusula anterior, será de\$00.00.... dólares al mes.

QUINTO. El horario de trabajo será variable en función de las necesidades de la OBRA teniendo de la PRODUCTORA la facultad de solicitar los servicios del TRABAJADOR cualquier día de la semana, durante el día o la noche.

No obstante, entre la finalización de la sesión de rodaje de un día y la convocatoria de la siguiente, no podrán transcurrir menos de 12 horas. Asimismo queda establecido un descanso semanal de mínimo, 36 horas.

SEXTO. El TRABAJADOR prestará sus servicios en el lugar indicado por la PRODUCTORA. Sin embargo, si el TRABAJADOR tuviera que desplazarse fuera del núcleo urbano de..... Quito – Pichincha....., los gastos de desplazamiento irían a cargo de la PRODUCTORA.

Asimismo, si el TRABAJADOR tuviera que pernoctar en otra ciudad distinta deQuito..., la PRODUCTORA asumirá los gastos de desplazamiento así como de alojamiento y comida del TRABAJADOR.

SÉPTIMO. La Productora se obliga a incluir en los títulos de crédito de la OBRA, el nombre del TRABAJADOR

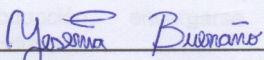
OCTAVO. La PRODUCTORA podrá resolver el presente contrato en el supuesto de incumplimiento del mismo motivado por:

- La no asistencia o impuntualidad del TRABAJADOR en su puesto de trabajo.
- La desobediencia del TRABAJADOR a sus superiores, a la PRODUCTORA o a la persona delegada por ellos.
- No someterse al plan de trabajo.

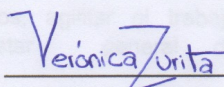
NOVENO. En caso de discrepancia en la interpretación o ejecución de este contrato, las partes se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de.... Justicia de Ecuador...

Y, en prueba de conformidad con todo lo que antecede, firman el presente contrato en la ciudad deQuito... el día.....26.. de.....Diciembre..... de.....2015.....

TERCERO. Los servicios que deberá prestar el TRABAJADOR en la OBRA consisten en... manejar presupuestos... del equipo de... del bienestar... equipo de... ADOR como... como... de... \$00.00... dólares al mes.



Firma: Yesenia Buenaño



Firma: Verónica Zurita

Anexo N°15

Hoja de casting Sombra-Cameron adolescente-Sombra

HOJA DE CASTING



NOMBRE TALENTO Aizaga Alonzo Gabriela
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

NOMBRE DEL PADRE/ MADRE:(MENORES DE EDAD) _____

DIRECCIÓN calle H y Villalengua; edif. Santa Lucía depto. 101

CORREO ELECTRÓNICO gabrielalonzoaizaga@yahoo.es

TELF CASA 23520877 TELF OFICINA: 2263767 CEL: 0980830057

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1,54mts. PESO 119/bs. COLOR DE CABELLO caoba ^{pelirrojo} COLOR DE OJOS marroñ
CINTURA _____ BUSTO _____ CADERA _____

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS _____

FECHA DE NACIMIENTO 22-Dic-93 EDAD 22 RANGO DE EDAD 17-18-19-20-21-22

TALLA PANTALON M CAMISA S CAMISETA XS ZAPATOS 36

VESTIDO M

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN RADIO

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Casa de la Cultura - Teatro Ensayo

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO Lunes a Viernes de 11:00 am - 4:30pm Finde semanas

HABILIDADES ESPECIALES O TALENTOS

(idiomas, deportes, hobbies, modelaje, canto, baile, etc)

Idiomas Inglés - Francés Ballet Danza Contemporánea Flamenco

HOJA DE CASTING



NOMBRE TALENTO De la Torre Acuirac Alex
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

NOMBRE DEL PADRE/ MADRE:(MENORES DE EDAD) _____

DIRECCIÓN LAS BREVAS E 10-153

CORREO ELECTRÓNICO ALEX-DEUTORAC@GMAIL.COM

TELF CASA 2447936 TELF OFICINA : _____ CEL: 0997675821

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 175 PESO 55 kg COLOR DE CABELLO castaño COLOR DE OJOS café

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS _____

FECHA DE NACIMIENTO 10-1-87 EDAD 28 RANGO DE EDAD ENTRE 18 Y 26 AÑOS

TALLA PANTALON M CAMISA S CAMISETA S ZAPATOS 37

VESTIDO S

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN RADIO

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL METRODANZA

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO COMPLETO

HABILIDADES ESPECIALES O TALENTOS

(idiomas, deportes, hobbies, modelaje, canto, baile, etc)

IDIOMAS ESPAÑOL - INGLÉS - BAILE - BALLET, JAZZ Y DANZA CONTEMPORÁNEA.

HOJA DE CASTING



NOMBRE TALENTO GARCÍA MARTÍNEZ MELANIE
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

NOMBRE DEL PADRE/ MADRE:(MENORES DE EDAD) _____

DIRECCIÓN ISLA SAN CRISTÓBAL 189

CORREO ELECTRÓNICO GARCIMA777@HOTMAIL.COM

TELF CASA 2252148 TELF OFICINA : _____ CEL: 0983720804

=====

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1,65.1 PESO 65 KG COLOR DE CABELLO CASTAÑO COLOR DE OJOS CAFÉS

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS CICATRIZ EN EL CUELLO

FECHA DE NACIMIENTO 10-IV-97 EDAD 19 AÑOS RANGO DE EDAD ENTRE 18 Y 26 AÑOS

TALLA PANTALON M-8-10 CAMISA M CAMISETA M ZAPATOS 36

VESTIDO M

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN RADIO

=====

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL COLEGIO DE LA LICA 4 AÑOS EN FRENTE DE DANZA

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO COMPLETO

HABILIDADES ESPECIALES O TALENTOS

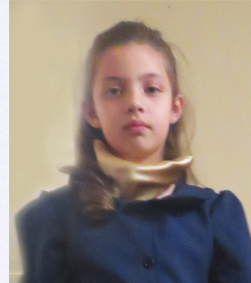
(idiomas, deportes, hobbies, modelaje, canto, baile, etc)

BAILE CONTEMPORANEO - BASES DE BALLET - IDIOMAS ESPAÑOL - INGLÉS

Anexo N° 16

Hoja de casting Cameron-niña

HOJA DE CASTING



NOMBRE TALENTO _____
APELLIDO PATERNO Cruz APELLIDO MATERNO Fusco NOMBRE Lilith

NOMBRE DEL PADRE/ MADRE:(MENORES DE EDAD) Sofia Fusco

DIRECCIÓN Av. Portugal E 20-48 y Av. 6 de Diciembre

CORREO ELECTRÓNICO sofy_fusco7@hotmail.com

TELF CASA _____ TELF OFICINA : _____ CEL: 0984580317

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1,30 PESO 29 Kg COLOR DE CABELLO castaño COLOR DE OJOS verdes

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS _____

FECHA DE NACIMIENTO 12/04/2008 EDAD 8 años RANGO DE EDAD _____

TALLA PANTALON 8 CAMISA small CAMISETA small ZAPATOS 30

VESTIDO small

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN RADIO

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Centro Educativo Martín Cerco

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO Fines de semana y tardes 3PM.

HABILIDADES ESPECIALES O TALENTOS

(idiomas, deportes, hobbies, modelaje, canto, baile, etc)

Gimnasia rítmica; idiomas español- inglés