

La Puesta en Escena del Video 360

Durby Alejandra Castaño Arias

**Trabajo presentado para optar al título de
Comunicadora Audiovisual y Multimedial**

Asesor:

Sergio A. Urquijo Morales

Docentes:

Nicolás Mejía

Ana Victoria Ochoa

Universidad de Antioquia

Junio de 2019

Medellín



Tabla de contenido

Resumen	3
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	4
Planteamiento del Problema	5
Estado del Arte	7
Marco Teórico	11
Metodología	14
Instrumento de Análisis	16
Muestra de Videoclips Analizados	19
Prueba Piloto de Video 360	23
Asesorías Sobre Video 360	24
Taller ¿Cómo Hacer Películas en 360? - Exploratorio Medellín	26
Análisis de los Videoclips	27
Análisis Comparativo	60
Resultados de la Investigación Respecto a la Puesta en Escena	64
Resultados Prueba Piloto 360	70
Conclusiones	76
Referencias	78
Videografía	80
Anexos	80
Anexo 1 Making Of	80
Anexo 2 Guion escrito para la prueba piloto de video 360	80
Anexo 3 Ficha de Análisis	83

Resumen

El video 360 es un formato audiovisual que hasta ahora se está explorando, aunque hay gran cantidad de contenido, no todo este contenido es narrativo, ni va más allá de entretener al espectador.

Aún no se ha teorizado sobre un lenguaje propio del video 360; en internet se encuentran algunos artículos al respecto y, al conversar con realizadores, estos dan su punto de vista acorde a su experiencia en el tema. Es por ello que, viendo la necesidad de que crear una narrativa estructurada, este trabajo hace un análisis de cuatro videoclips producidos entre los años 2015 y 2016, buscando hallar los elementos de la puesta en escena del video 360.

Elementos como la iluminación, la imagen, los movimientos de cámara, la actuación, la escenografía y vestuario son analizados en las siguientes páginas, buscando un acercamiento a la puesta en escena del videoclip 360. También el montaje y la narración son examinados, aunque son elementos propios de la puesta en imagen, deben ser pensados desde la puesta en escena, para que luego no se vean afectados en la postproducción.

Al final del proyecto se pueden encontrar los resultados del análisis y una prueba piloto de video 360 que se hizo con base en los resultados.

Palabras clave: realidad virtual, video 360, puesta en escena, videoclip.

Objetivo General

Analizar y categorizar elementos de la puesta en escena, el montaje y la narración del video 360, con una muestra de 4 videoclips realizados entre 2015 y 2016.

Objetivos Específicos

- Describir los elementos característicos de la escenografía en la puesta en escena del video 360.
- Examinar la iluminación requerida para la creación del videoclip 360.
- Analizar los tipos de actuación utilizados en el videoclip 360.
- Mencionar los movimientos y puntos de vista de la cámara.
- Indagar los elementos del montaje que aportan a la narrativa principal.
- Enunciar la narrativa usada en el videoclip 360.

Planteamiento del Problema

En el marco del proyecto de módulo, del sexto semestre del pregrado Comunicación Audiovisual y Multimedial, se realizó un proyecto de realidad virtual, en el que los productos resultantes eran videos 360. Al momento de realizar los guiones y la investigación en sí, se encontró un gran vacío conceptual y narrativo sobre la puesta en escena. Es por ello que nació la inquietud de investigar cuál puede ser una posible puesta en escena para un video 360, en la cual se logre que el espectador conecte con el contenido y pueda tener un alto nivel inmersivo.

En la búsqueda de una muestra de videos realizados desde la ficción, se encontró que el videoclip es un género que ha explorado el formato, con una puesta en escena pensada para contar historias. Es por ello que la muestra que se analizará es de 4 videos musicales, realizados entre 2015 y 2016, aunque la muestra sea de videoclips la idea es que al final el análisis de la misma, sirva para aplicarlo a la puesta en escena del cualquier video 360 sin importar el género.

El video 360 toma fuerza en el año 2015, cuando YouTube permite subir contenidos de este tipo en su plataforma, aunque ya se venía explorando antes el formato. Ejemplo de ello es el videoclip [*Are We de Craig Wedren*](#), realizado en el 2011.

A pesar de que el video 360 ha sido trabajado por diversos realizadores, aún no hay un tipo de lenguaje establecido para el mismo. El formato supone un reto para el realizador que desee crear una narrativa en 360, no solo porque debe mostrar un espacio esférico,

sino porque lo que haya en este debe llamar la atención del espectador para que conecte con el contenido y sienta que su experiencia ha sido inmersiva.

Este formato difiere del cine tradicional, en el cual el director decide qué mostrar y qué ocultar a quién ve la película. En el video 360 es el espectador el que finalmente decide dónde ubicar su mirada y de lo que encuentre allí depende que se quede viendo la historia o la omita, los elementos dentro del cuadro deben captar su atención, para que no se disperse rápidamente.

Algunos videos de este tipo se supeditan a la forma, más que a la narrativa; se cree que el espectador va a disfrutar la interacción en 360 grados y no se tienen en cuenta los estímulos perceptivos y narrativos que se deben incluir para que haya una inmersión en el video.

Cabe recordar que una de las cualidades de los formatos inmersivos es que son tan envolventes que el espectador cree ser parte de la historia. “Con las narrativas en realidad virtual estás transportando al espectador a otro lugar y este cree estar allí”, indica Blas (2017).

Lo anterior supone una serie de retos narrativos desde la puesta en escena, donde la escenografía, la iluminación y la coreografía actoral juegan un papel importante. Además de elementos como el montaje y la narración, los cuales deben ser pensados desde la preproducción.

Estado del Arte

Mediante un rastreo teórico se busca encontrar cómo otras personas han abordado la puesta en escena del video 360 desde el videoclip en diversas investigaciones. En el rastreo realizado se encuentra que el tema no ha sido abordado desde la puesta en escena como tal y sus variantes, (escenografía, iluminación, actuación), sino desde el estudio de cada una por su lado. Por tanto, el acercamiento realizado se hace desde los textos que más se acercan al objeto de estudio, empezando con las reflexiones generadas sobre el video 360 y terminando con el videoclip.

El video 360, es un formato relativamente nuevo en la industria audiovisual, y por ello una de las principales inquietudes de algunos investigadores es conocer los contenidos que se están generando a partir de éste. En el texto *El video esférico en YouTube y su influencia en el contenido audiovisual*, de Jorge Gallardo Camacho y Eva Lavín De Las Heras (2015), se hace un análisis de los videos 360 más vistos en YouTube en el año 2015, para determinar el tipo de contenidos, la evolución tecnológica y su difusión.

Su metodología está basada en el análisis de una muestra de 20 videos con más de un millón de visitas y diferentes contenidos, que no están supeditados a la ficción. Dentro de esta variedad hay 5 videoclips, de los cuales dos ocupan los dos primeros puestos en la lista de los más vistos. Dicha información es importante para este proyecto, ya que muestra un interés por parte del espectador en el formato narrativo del video 360, aunque en el 2015 YouTube apenas abría espacio para este tipo de contenidos.

El documento concluye que el video 360 es interactivo y, por tanto, el rol pasivo del espectador es desplazado en este. Sin embargo, para el 2015 los contenidos son en su mayoría contemplativos, sin ánimo de contar una historia y más bien narrar acciones “principalmente sin guion, sin una narración y sin una estructura audiovisual” (Camacho y Lavín, 2015, p.477). Por otra parte, se define que el público potencial para estos contenidos es en su mayoría juvenil, con acceso a un celular que les permite experimentar al carácter inmersivo, lo que da cuenta de que el formato puede seguir evolucionando narrativa y audiovisualmente en el tiempo.

Las conclusiones de Camacho y Lavín sobre la falta de narración, guion y puesta en escena son importantes para este proyecto, porque dan cuenta del vacío audiovisual que hay en este tipo de videos y que es necesario investigar para fortalecer los contenidos futuros, también se puede notar a la fecha la evolución narrativa en géneros como el videoclip, en los cuales el espectador no solo es un ente pasivo, que contempla la escena, sino que puede interactuar en la historia y desplazarse con la mirada a través de ella, eligiendo los puntos a los cuales mirar.

En el marco del taller ¿Cómo crear películas 360?, realizado en el Exploratorio de la ciudad de Medellín en noviembre de 2018, el tallerista Johnny Ranger, quien ha realizado videos 360 para Domo y otras plataformas, el tallerista explicaba que “Cuando se crea una narrativa 360, no se sabe exactamente a dónde va a mirar al espectador, el truco está en ser tan claro con el lenguaje y la puesta en escena, que cuando el espectador llegue a la experiencia visual, conecte en cualquier punto con la historia”(Ranger, 2018).

Respecto a la necesidad de fortalecer el lenguaje audiovisual y la puesta en escena en el video 360, el artículo *Una inmersión en el audiovisual VR y 360*, de Carles Sora (2017), plantea una reflexión con base en un encuentro académico de expertos en el tema que discuten sobre tres ejes: las cualidades narrativas del medio, sus capacidades interactivas y el impacto que estas experiencias generan en el espectador.

En el análisis coinciden con los autores del documento anterior, en que este tipo de videos va dirigido a un público joven, educado en su mayoría con videojuegos, por lo que las interacciones no pueden ser básicas, ni pasivas.

En cuanto a la narrativa, se encuentra un lenguaje nuevo, que básicamente está planteando una metodología de ensayo-error, en el que lo que importa son las acciones que acontecen en el espacio esférico, rompiendo con el lenguaje tradicional del cine basado en planos. Esto plantea retos a la puesta en escena, ya que todos los videos no pueden estar simplemente limitados a la narración de espacios, sino que deben incorporar acciones y elementos narrativos que llamen la atención.

Respecto al espectador, se debe poner en cuestión el lugar que ocupa dentro de la narración, lo que hace que se empiece a pensar en él desde la creación, “para saber dónde y cómo participa el espectador en la situación y analizar cuál es la distancia justa entre quien cuenta algo y el papel del espectador” (Caballero, 2017, p.21).

Caballero (2017) plantea que hay tres focos de atención en los cuales se puede centrar el espectador, primario, secundario y terciario, a partir de elementos como la coreografía de actores y la iluminación, entre otros, se empieza a pensar más en una estructura

narrativa que en el espacio y es el espectador quien al final construye un montaje de la película.

Esta última conclusión pone la puesta en escena como uno de los principales ejes para que la narración sea interactiva y el rol del espectador pase de pasivo a activo.

En la búsqueda de distintos géneros que hagan uso de la puesta en escena y que la apliquen al formato de video 360, se encontró que hay varios cortometrajes de tipo animado, documentales contemplativos entre otros, que no funcionan para analizar la puesta en escena como tal, los cortometrajes no funcionan porque mi interés no es explorar la animación como tal, que ya de por sí presenta otras dinámicas audiovisuales y el documental, porque la mayoría no van más allá de enseñar los espacios.

Al analizar lo anterior y después de mirar algunas producciones se concluye que el videoclip musical ha adoptado la narrativa 360 y que con base en esta construye una puesta en escena interesante para el espectador.

En función de reinventarse constantemente, el videoclip está en la búsqueda de nuevos formatos, lenguajes narrativos y herramientas tecnológicas que le permitan enganchar emocionalmente con aquel que lo mira. “Como formato audiovisual ligado a objetivos comerciales y sensible a la innovación en técnicas y lenguajes, el vídeo musical se ha adaptado a diferentes influencias, cambios tecnológicos y culturales” (Sedeño, Pérez y Guarinos, 2017, p.84)

Es por ello que en la búsqueda realizada en Youtube, se encontró que desde el 2011, 4 años antes de que la plataforma permitiera subir videos en formato 360, ya había bandas explorando la realidad virtual para llamar la atención de su público, tal es el caso de *la*

banda *Craig Wedren*, con su canción *Are We*, que realiza un videoclip en el cual se explora el viaje de un personaje por distintos espacios. Aunque el montaje se hace a través de transiciones que van guiando al espectador, ya hay una intención de crear una puesta en escena.

Este videoclip sirve como punto de partida para plantear una muestra desde este género, teniendo en cuenta que los documentales y la ficción que se encuentra en Youtube no lo han posibilitado hasta ahora.

Marco Teórico

En el año 2015, el video 360 se empieza a hacer popular porque YouTube permite alojarlos en su plataforma y las cámaras para grabar en este formato se hacen más baratas. Por ende, aparece gran cantidad de contenido, pero sin estructura narrativa, excepto en algunos videoclips y cortometrajes animados (Camacho y Lavín, 2015).

La puesta en escena es entendida por Jacques Aumont, en *El cine y la puesta en escena* como “un recorrido intelectual y estético que participa de la relación del film con el guión y le acomete a este una cualidad cinematográfica” (Aumont, 2013, p.47), por otro lado, Marcelo Lalli la define como “la escenificación de un hecho para la cámara, poner la acción en un escenario y un espacio, con un punto de vista” (Lalli, 2012, p.2)

Para Aumont (2013), la puesta en escena comprende elementos tales como punto de vista de la cámara (dónde el autor decide poner la cámara y cómo esto influye en la narración), desplazamientos, movimientos de la misma, coreografía de los actores,

escenografía e iluminación (partiendo de esta base los elementos han sido incluidos en la ficha de análisis mencionada en la metodología).

Estos elementos se incluyen en la ficha de análisis, luego de consultar el análisis textual de *El cuerpo del cantante en el videoclip*, trabajado por Ana María Sedeño, en el cual ella hace una categorización de la puesta en escena para videoclip e incluye otro elemento que es el clima visual, entendido como la configuración de los elementos de la puesta en escena unidos para crear una emoción.

Para plantear una puesta en escena en el video 360 es necesario entender el formato, Cecilia Ayalde, de la universidad Javeriana, es una de las estudiantes que ha trabajado el tema del video 360 desde el ámbito del sonido espacial, ella lo define en su tesis *Ecco* (2018) como “una aplicación de la realidad virtual en el cual el espectador puede girar la cabeza hacia los lados, arriba y abajo, viendo todo alrededor”, creando un ambiente inmersivo para el espectador.

Para la captura de este tipo de videos se utilizan cámaras especiales, que constan de dos o más lentes, que filman lo que hay alrededor y que posteriormente se puede modificar en el montaje. En los inicios la captura de video se realizaba con 6 cámaras de tipo gopro o 4 DSLR, ubicadas en una posición especial y posteriormente los videos eran unidos en el montaje conformando uno solo, esto permitía que la calidad fuera muy buena.

Pero además de la parte técnica otra característica a tener en cuenta es la parte narrativa, en la cual el video 360 se encuentra en una fase de ensayo-error (Sora,2017), el realizador pasa de un lenguaje basado en la composición por planos que se unen en el

montaje a un solo encuadre esférico, donde la posibilidad de grabar diferentes tipos de planos es nula, a menos que sean insertados en el montaje.

Es por ello que la puesta en escena, el cómo se narra esa historia, es muy importante al momento de planear una historia en video 360, teniendo en cuenta que además es un formato interactivo en el cual el espectador va jugar un papel, es necesario que esta sea atractiva para enganchar a quien mira el video.

Además del cortometraje animado, que ha explorado el formato 360 VR, otro género en el cual este formato ha avanzado significativamente es en el videoclip. “El videoclip busca ser una representación visual de la música, que genere impresiones favorables en lo que un espectador siente respecto a una canción y un artista” (González, 2015).

Sedeño (2007), dice que el videoclip al ser un género publicitario, tienen una narrativa seductora y aunque su fin sea la promoción musical, puede ser susceptible de ser referente para otras producciones audiovisuales.

Para Eduardo Viñuela (s.f) “el videoclip se apropia de elementos ya existentes en otros géneros audiovisuales y los rearticula en un nuevo contexto, con nuevos significados”. Este es un género de gran diversidad narrativa, algunas bandas en la búsqueda de un formato original y expresivo han optado por hacer uso del recurso inmersivo, como una manera de causar doble impacto (musical y visual) en el espectador.

La narración en el videoclip tiene una estructura definida por Alberto González, en *Estructura Narrativa del Videoclip (2015)* en tres categorías: interpretación, narración y anti narración. González (2015) define las características de la siguiente manera:

- Interpretación: de tipo performativo, se muestra a la banda cantando, bailando o en imágenes de concierto.
- Narración: Desarrolla una historia con un mínimo de elaboración, lineal o no lineal.
- Anti narración: No necesariamente desarrolla una historia y no tiene relación directa con la canción.

Aunque en alguna canción se puedan mezclar las categorías, generalmente hay una que predomina sobre las demás. La categoría que se eligió para este proyecto fue la de narración, la cual desarrolla las variables de la puesta en escena (iluminación, punto de vista y movimientos de cámara, actuación) y en la que se pueden notar también las variables de la puesta en imagen elegidas montaje y narración.

El montaje para el video 360 puede ayudar a ocultar o resaltar elementos, tales como luces o escenografía, la imagen sale en formato equirectangular (similar a un globo terráqueo en un mapamundi) y se pone en un programa de edición en el cual se le hacen las modificaciones correspondientes. Según Jonny Ranger, realizador de video 360, es importante pensar en el montaje durante la grabación para luego no tener problemas de cosido con las imágenes, también porque si la narrativa lo requiere se puede grabar la esfera completa o dos videos en 180 grados que luego se unan en el montaje y creen uno solo.

Metodología

La metodología usada para este proyecto fue de carácter cualitativo. Inicialmente se hizo una búsqueda de una muestra de 6 videoclips realizados entre los años 2011 y 2016, pero durante el proceso se fueron descartando algunos y anexando otros. La muestra final fue de 4 videoclips.

Primero se realizó una búsqueda conceptual y técnica sobre el formato de video 360, ya que para analizar este formato es importante conocer la técnica de fondo. Para ello se tuvo asesoría con dos docentes de la Pontificia Universidad Javeriana que aclararon varias dudas respecto a la realización de los videoclips.

Para el análisis de los videos se tomó como modelo una ficha diseñada por el estudiante Rafael Zuluaga (2015), basada en la metodología de Lauro Zavala. Esta ficha se adaptó a las necesidades de este proyecto quitando de ella elementos que no eran necesarios y anexando otros que servían para el análisis del videoclip y el formato 360 en sí, tales como los puntos de interés del video y el clima visual, con base en los textos *Estructura Narrativa en el videoclip* de Alberto González (2015) y *El cuerpo del cantante en los videoclips* de Ana Sedeño (s.f).

Una vez realizada la ficha se procedió al análisis, para esta etapa se hacía primero una investigación sobre el contexto del video, el director o productora y se visualizaban los making of, en el caso de los que los tenían, para aquellos que no, era necesario recurrir a la asesoría técnica, para entender varios puntos de la realización.

Luego se visualizaba el video en su totalidad y se iban rescatando aspectos claves en cuanto a la escenografía, iluminación y manejo de cámara y se iban vaciando a la ficha, para finalmente analizar la actuación y el montaje. El montaje es una pieza clave para entender la narrativa 360, ya que muchos de estos videos requieren de máscaras de ajustes y otros elementos propios de la edición para enriquecer la narrativa sin que se pierda el carácter esférico.

Las máscaras se pueden hacer desde Premiere Pro o After Effects, “cuando se aplica una máscara a un área específica del video, se puede realizar cambios sobre ella, tales como cubrir, resaltar, desenfocar, entre otros, sin afectar el resto de la imagen” (Adobe, s.f). En el caso de algunos videoclips las máscaras se ponen para cubrir el área del trípode, luces o para cambiar el escenario, por ejemplo, reemplazar la textura de una pared por otra.

Una vez analizados los videos se procedió a hacer pruebas con la cámara 360 para entender un poco más algunos conceptos y de estas pruebas surgió como resultado un video que permitió experimentar con la puesta en escena y el montaje.

Instrumento de Análisis

Las definiciones puntuales de los ítems del instrumento están basadas en el trabajo de grado del estudiante Rafael Zuluaga y otros autores tales como Alberto González, Sergio Roncallo, Ana Sedeño y Oscar Pinilla.

La ficha que se usó constaba de 6 puntos y estos a su vez tenían otras variables dentro de ellos:

Inicio: se explica la función del inicio dentro del video y los puntos de interés que se pudieran identificar que fueran importantes para guiar al espectador o fortalecer la narrativa.

Imagen: se analiza la función de la imagen a través de tres variables, el color, la iluminación y la cámara.

Color: este elemento contiene dos variables dentro de sí, en una de ellas se explica la función y en la otra las tonalidades. Dentro de un video el color puede tener alguno de estos 3 tipos funciones; realista descriptiva que como su nombre lo indica busca describir la realidad tal como es conocida, la segunda función del color es la narrativa dramática, en la cual el color se puede convertir en un punto de atención dramática con intención narrativa y finalmente la función expresiva, la cual es más abstracta porque busca que el color exprese las ideas del autor.

Por otro lado, las tonalidades se analizan con base en colores cálidos (naranja, amarillo, rojo y sus derivados) y colores fríos (azul, verde y sus derivados), a partir de las tonalidades usadas se podía determinar también usando la psicología del color, cómo era el ambiente dentro de la historia

Iluminación: además de analizar los elementos principales tales como la calidad (dura, suave) y fuente de la luz (artificial, natural), en algunos videos también se incluyó el cuadro lumínico para 360, observando si las luces hacían parte de la narrativa y aparecían en pantalla o la disposición se ocultaba luego en el montaje.

Cámara: para la cámara se analizaba el movimiento en caso de haberlo y la perspectiva del espectador con respecto a ella, lo cual lo convertía en un espectador testigo, que estaba ahí pero no participaba, o en un espectador participante dentro de la historia.

Montaje: en el caso del video 360 el montaje tiene que estar planeado desde la puesta en escena, ya que esto va a permitir que el proceso de stitching (unión de las imágenes que en muchos casos no se graban directamente en 360, sino que se hacen dos o más videos y luego son unidos en el montaje) sea fluido y no se noten las líneas de unión en el producto final, también en el montaje se ocultan elementos tales como luces, personas del crew, escenografía entre otros.

En este caso se analizó cómo fue usado el montaje para el 360 y si había planos insertos dentro de este.

Escenografía y Vestuario: el espacio donde están ubicados los personajes y el vestuario de los mismos se analizó con base en la tipología propuesta por Ana Sedeño, para ella hay dos tipos de vestimenta: normalizada que es la de tipo general que puede clasificarse como informal, arreglada, tradicional, sofisticada, neutra o juvenil y la no normalizada que va enfocada a representar un estereotipo y es de tipo disfraz.

Sedeño también habla del maquillaje y el peinado, el maquillaje se plantea como natural(neutro), desnaturalizado (resalta alguna parte del rostro) y antinatural (el cual es exagerado).

El peinado puede ser de tipo tradicional o extravagante (con aderezos o colores).

La escenografía hizo una descripción de los espacios y de su aforo y con base en ella se determinó el clima visual del videoclip, que es una variable que se transmite acorde a la

combinación de los elementos y puede ser de tipo optimista, alegre, triste, surrealista, armónica o pesimista.

Actuación y Coreografía: acá se analizan 3 ítems que son, los elementos que permiten identificar a cada personaje, la disposición de los personajes dentro del encuadre esférico y cantidad de personajes que aparecen en el video.

Narración: se analizan los elementos que permiten entender la historia y el efecto que produce la estructura narrativa en el espectador.

Final: la última secuencia del video analiza el sentido que tiene el final y su relación con el inicio.

Muestra de Videoclips Analizados

Esta muestra fue seleccionada buscando una variedad en el manejo de la puesta en escena para el 360, cada videoclip seleccionado debe contar una historia e ir más allá del performance con la banda, la mayoría de estos fueron realizados en el año 2016, excepto New Generation que se lanzó en el 2015, año en el que YouTube empezó a permitir que se subieran videos 360 a la plataforma.

New Generation



New Generation es un videoclip estadounidense de la banda Galvanized Souls, lanzado en youtube en el año 2015, año en el cual esta plataforma permite subir y reproducir videos en formato 360, este videoclip cuenta con movimiento de la cámara, lo cual es muy poco común en videos 360. Al momento registra 112,879 visitas en youtube.

Kids



Fotograma tomado del videoclip Kids

Videoclip estadounidense de la banda One Republic, que fue lanzado en el 2016, como experiencia de realidad virtual en 360, dirigido Hal Kirkland, al momento cuenta con

1,843,030 vistas en YouTube. Este videoclip también tiene una versión tradicional por planos.

Heal Tomorrow



Fotograma tomado del videoclip Heal Tomorrow

Heal Tomorrow es un videoclip de origen francés, que fue lanzado en el año 2016. Dirigido por Romain Chassaing, este videoclip fue grabado en dos partes de 180 grados cada una que luego se unieron en el montaje. Al momento cuenta con 3,376,821 de visitas en youtube.

Prueba Piloto de Video 360

La idea inicial de esta monografía no era realizar ningún producto audiovisual, por el tiempo y los recursos técnicos requeridos (gafas, cámara 360, celular), pero al estar un semestre en movilidad académica, la Universidad Javeriana me brindó los elementos para hacer una prueba piloto, en la que, al plantear una puesta en escena, las fichas de análisis fueran aplicadas a esta, sin importar el género narrativo.

La intención de la investigación es que sin importar que el género de la muestra fue el videoclip musical, los resultados se puedan aplicar a cualquier otro, independientemente de si es ficción o documental, siempre y cuando tenga una puesta en escena y no sea una mera contemplación de los espacios.

La prueba de video se realizó con el fin de experimentar elementos de la realización del video 360, desde la concepción de la idea, pasando por el guion y el desarrollo del mismo en la ejecución de la puesta en escena.

Para el desarrollo de los pasos de preproducción, producción y postproducción, se contó con asesoría de personas con conocimiento en el tema. Se partió de una idea inicial con la cual se escribió un guion, simultáneamente se aprendió a manejar la cámara y se hicieron pruebas de espacio y luz. Como el video tiene un carácter documental, también se desarrollaron una serie de entrevistas con el personaje en pos de que la actuación fluyera de manera natural.

Al momento de grabar, se pensó en el montaje como la herramienta que iba a permitir unir al video 360 otras 3 pantallas más, también había que ocultar las paredes del

espacio original, el trípode y una puerta que no hacía parte de la narrativa. Ya que inicialmente se iba a grabar en un espacio completamente negro, ambientado con luces, pero no fue posible acceder al espacio, entonces hubo que hacer la grabación en otro lugar y apoyarse con la luz que emitía la lámpara del techo para la iluminación.

En el montaje se experimentó con máscaras, en Premiere, para lograr el resultado deseado, también en este mismo programa se paneo el audio a la derecha, a la izquierda y al centro, dependiendo de a dónde debía mirar el espectador, ya que el sonido era la guía a seguir para la narración.

Asesorías Sobre Video 360

En el marco del análisis de los videoclips, se tuvo asesorías con Camilo Cogua, docente de la Pontificia Universidad Javeriana y Rodrigo Muñoz, quien maneja el área de realidad virtual en Centro Ático. Con ellos se llegó a las siguientes conclusiones que fueron útiles para el proyecto.

La puesta en escena debe verse natural, pero llamativa, sin llegar a ser teatral. Dependiendo de lo que se quiera narrar, se pone la cámara, para que el espectador sea invitado o participante en el video como tal.

Las luces se pueden usar, pero hay que saber ocultarlas, a menos que hagan parte de la escenografía, recursos como las cortinas funcionan muy bien al momento de camuflar la iluminación, también filmar dos videos 180, permite que cuando se grabe el de un lado, se pongan las luces del otro y así no aparezcan en el video al unirlos al final. El 180 es ideal cuando se requiere ocultar escenografía, personas en el set, o cualquier elemento que interfiera en la narrativa.

Inicialmente se usaban transiciones para delimitar cambios en las locaciones y la escena, los cortes no eran tan invisibles y el mecanismo técnico se podía notar a medida que transcurría la narrativa (elementos como la cámara y el trípode, más si había movimientos).

Pero en el 2016 se empezaron a complejizar los mecanismos, permitiendo llegar a cortes limpios, casi invisibles, como es el caso de Heal Tomorrow, donde la narrativa fluye de manera que el espectador lo ve como un plano secuencia, pero solo al observar muy bien se nota que en realidad son dos videos 180, cosidos muy bien entre sí, ya que se marcaron puntos y transiciones fluidas, que no dejan perder el hilo de la historia.

Se recomienda en caso de usar transiciones, nunca mandar los cortes a negro, porque el espectador puede pensar que el video acabó, hacer cambios sutiles, empatando un lugar con otro para que haya uniformidad.

Calcular los recorridos, los tiempos de coreografía, ayuda a optimizar tiempo en rodaje y montaje. Generalmente los videos 360 se graban en espacios controlados.

Para ocultar el trípode se usa el color más frecuente de la escena (en este caso del piso) y se clona o se enmascara.

La voz sirve para dar una guía al espectador de a dónde debe mirar, aunque a veces se le da libre albedrío, pero se corre el riesgo de que se pierda en la narrativa y se quede en un solo punto, sin explorar lo que hay a su alrededor. Elementos puestos en la escenografía también pueden servir de guía, estos puntos de referencia son importantes, ya que un video largo, sin guía aburre.

Taller ¿Cómo Hacer Películas en 360? - Exploratorio Medellín

En noviembre de 2018 se realizó el taller dirigido por Johnny Ranger y Dominic St-Amant, aunque estaba dirigido a aprender a trabajar 360 para Domo, se pudieron obtener conclusiones a nivel general del formato, que luego sirvieron para el análisis de los videoclips.

Algunas de las principales conclusiones fueron:

Cuando se crea una narrativa, no se sabe a dónde va a mirar el espectador, el truco está en que el lenguaje audiovisual sea tan claro que cuando el espectador llegue a la experiencia visual, conecte con la historia en cualquier punto.

Las primeras cámaras 360 eran muy grandes, o había que construirlas con 4 o 6 DSLR ubicadas de manera que se facilitará luego el proceso de stitching, entonces era complicado grabar, había que hacer playback y mezclar algunas escenas con Chroma Key para luego recrear escenarios.

Técnica: Las restricciones técnicas se pueden dar por el presupuesto, el aparato técnico o el tiempo. Se debe ser cuidadoso con la velocidad y el movimiento para evitar mareo en el espectador cuando esté usando las gafas, mínimo 60 frames por segundo.

Contraste: no irse a lo sobreexposto, ni a lo subexposto, las escenas brillantes restan intimidad.

Hay que ayudarle al espectador a entender el mensaje sobre dónde mirar o qué hacer, para lograr una interactividad efectiva.

La iluminación puede estar dada por sensores de luz que se activen cuando pasa el personaje.

La actuación debe ser muy buena para alcanzar la credibilidad, las miradas directas a la cámara(espectador) generan un ambiente íntimo y rompen con el espectador testigo, haciéndolo activo en la narración, como si la película fuera creada especialmente para quien la mira. Los actores no se deben acercar mucho a la cámara porque después pueden afectar el proceso de montaje y ocultación de la cámara.

Pasos para la creación

- Imaginar un concepto
- Escribir el guion, dibujarlo
- Planeación de la escenografía y puesta en escena
- Producción, grabación
- Integración o montaje

Análisis de los Videoclips

La lista de las fichas se presenta en el orden en el cual fueron analizados, empezando por *Kids* y terminando por *No se sabe quién*.

Como se explicó en la metodología, en la ficha se incluyeron los elementos de la puesta en escena (imagen, cámara, iluminación, actuación, escenografía y vestuario) y cada videoclip fue previamente visualizado con las gafas para VR (realidad virtual), con el ánimo de ponerse en los zapatos del espectador, identificar puntos de interés y entender el carácter inmersivo de cada uno.

Título	<i>KIDS</i>		
Año	2016	Género	VIDEOCLIP
Duración	4:43	Idioma	INGLÉS
País	ESTADOS UNIDOS	Dirección	HAL KIRKLAND
Macro análisis: Para este videoclip se analizó primero el proceso creativo del director, a través de entrevistas y conferencias encontradas en internet en las cuales él habla sobre cómo fue la creación y muestra parte del making of, luego con base en ello se empezó a analizar punto por punto del video.			
1	INICIO (prólogo o introducción)		
A	¿Qué función tiene el inicio?		
Audio: Pista de la canción		Video: Sí	Texto: Créditos iniciales
Descripción	<p>En primer plano escénico¹ se observa un chico en la habitación, letras con el nombre de la banda en color blanco (One Republic) y el título de la canción en naranja (Kids), seguido de los créditos iniciales que presentan al director (Hal Kirkland) y la cámara con la que se realizó la grabación Nokia OZO.</p> <p>Dando el giro 360 se puede observar toda la habitación del chico y a este en el piso haciendo ejercicio, si uno se para en la ventana puede observar al fondo, en segundo plano escénico² otra ventana con una chica, pero no puede desplazarse hasta allá aún.</p> <p>En un momento el chico se pone de pie y al sentirse observado por su vecina se esconde tras la ventana, ella trata de verlo desde la suya y al no encontrarlo vuelve a su habitación, es ese momento la cámara se desplaza hacia ella y se puede observar desde arriba, en la calle que</p>		

¹

Primer plano: Se refiere a todas las acciones que acontecen delante de la cámara y con las cuales el espectador puede interactuar en el momento

² Segundo plano: Acciones que refuerzan la escena, pero no son el foco principal de la cámara.

	los divide un grupo de personas que realizan actividades, llegando a el espacio que la chica habita, quedando ella en primer plano escénico.						
Función	<p>Presenta los personajes y las locaciones, además de dar un contexto de la situación y de la atracción que tienen los chicos el uno hacia el otro. La calle no es un punto de atención relevante, pero permite al espectador tener una visión omnipresente desde arriba, casi como si flotara entre un lugar y otro.</p> <p>El recorrido 360 permite visibilizar el espacio que cada uno habita, dando cuenta de la psicología de los personajes y algunos gustos afines, ambas habitaciones están ordenadas y es posible ver que a ambos les gusta la lectura, porque tienen en sus cuartos una biblioteca.</p>						
Puntos de interés	El director tiene muy claro que su función es guiar al espectador en la narrativa y por ello, no muestra de una vez ambos espacios, sino que centra la atención en la habitación del chico inicialmente y cuando ya cree que este espacio ha sido explorado, lleva al espectador a la habitación de la chica. Los puntos marcados para centrar la atención son las ventanas y esto se nota en los movimientos de cámara, se podría decir que el espectador hace el viaje de una habitación a otra, por medio de las ventanas.						
Comentario	El video pretende ser una sola secuencia (sin elipsis), articulando los espacios a través de los movimientos de cámara, sin embargo; se puede notar claramente el cambio en las escenas, marcado por el cambio en los espacios, lo cual permite que el espectador explore las emociones de los chicos, sin extrañar los primeros planos tradicionales.						
2	IMAGEN (imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)						
A	¿Cómo son las imágenes en el video clip?						
Color	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">Función realista descriptiva</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Función narrativa dramática</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Función Expresiva</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Colores fríos</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">Colores cálidos</td> </tr> </table> <p>Aunque el ambiente en general es cálido, la trama principal ³ tiene dos puntos de vista notablemente marcados y un tercero que es la calle, que hace parte de la trama secundaria. ⁴</p> <p>Habitación del chico: Es predominante el color azul, aunque este no hace del ambiente algo propiamente frío, sino más bien tranquilo, es probable que esta elección en el color tenga que ver con las referencias tradicionales alusivas a que el azul es el color de los hombres y muchos cuartos de niños son pintados de este color.</p> <p>Habitación de la chica: Es predominante el color naranja, lo que permite sentir un ambiente cálido e infantil. El naranja es normalmente asociado a la alegría y la creatividad, a</p>	Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función Expresiva	Colores fríos	Colores cálidos	
Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función Expresiva					
Colores fríos	Colores cálidos						

³ Trama principal: La cual dirige la atención del espectador y desarrolla el concepto principal de la historia

⁴ Tramas secundarias: Refuerzan la historia y complementan la información.

	<p>la belleza y al amor, lo cual tiene mucho sentido que quiera ser representado en este video, ya que precisamente cuenta una historia de amor adolescente.</p> <p>La Calle: En la calle hay presencia de ambos colores, naranja y azul, tanto en la escenografía, como en el vestuario de las personas que se encuentran en el lugar.</p> <p>En general es un video colorido. El director en una conferencia manifestó que las calles y casas coloridas de México, fue una de las cosas que más le llamó la atención durante la investigación previa al rodaje.</p>					
<p>Iluminación</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="437 613 896 663">Natural</td> <td data-bbox="896 613 1434 663">Artificial</td> </tr> <tr> <td data-bbox="437 663 896 712">Suave</td> <td data-bbox="896 663 1434 712">Dura</td> </tr> </table>		Natural	Artificial	Suave	Dura
	Natural	Artificial				
Suave	Dura					
<p>Cuadro lumínico(esto para analizar la disposición de la luz en el 360 y el manejo del espacio)</p>	<p>A menos que se incluya en la escenografía recurrente que se use iluminación natural para video 360. Este videoclip se grabó de día con ayuda de la luz natural, apoyada por la artificial a través de bombillos y lámparas ubicados dentro del decorado, que aparecen encendidos en las habitaciones y la calle, lo cual claramente ayuda a la iluminación de los espacios, sin ser muy evidente, además dando a los lugares un aire acogedor y hogareño.</p> <p>Por otro lado, el hecho de que la luz sea natural confiere al video un carácter realista, permite que sea suave y por ende el ambiente que se logra es tranquilo y adecuado para la historia que se cuenta y reforzar la sensación de inocencia de los protagonistas.</p>					
<p>B</p>	<p>CÁMARA</p>					
<p>Movimiento</p>	<p>Perspectiva del espectador</p>					
<p>La cámara con la que se realizó la filmación fue la Nokia OZO 360, que cuenta con 8 lentes, cada uno con 195 grados de visión. Al no</p>	<p>Una de las primeras decisiones narrativas que toma un director para un video inmersivo, es la perspectiva del espectador, si va a estar inmerso en la historia, como participante de esta, o va a ser un espectador testigo.</p>					

contar con la opción de narrar la historia en planos, el reto en este video era ir de una habitación a otra sin romper la continuidad, dando la sensación de que todo era grabado en una sola toma, para ello se creó un aparato que, por medio de una cuerda, permitía hacer los desplazamientos de cámara, de manera sutil, cuidando la composición y el balance de la exposición al cambiar de interior a exterior y el foco.



En el anterior fotograma, tomado de una conferencia que dio el director en el marco de Mediamorfosis 2017, se evidencia el mecanismo usado para trasladar la cámara de una habitación a otra.

En este caso, el espectador es testigo de la historia entre los dos niños, teniendo la posibilidad de desplazarse de una habitación a otra, cuando la cámara decide llevarlo. Debido a que los puntos de interés están notoriamente marcados, el espectador tiene una libertad controlada para desplazarse en el espacio, que siempre lo lleva a buscar las acciones importantes dentro de éste, por ejemplo, hay una escena en la que el chico hace un dibujo de la chica y la cámara atrae hacia él durante el desplazamiento.



En la anterior imagen tomada de Mediamorfosis 2017, se muestra el esquema narrativo que él se imaginó para que todo surgiera en un solo plano secuencia, incluso se puede ver la cuerda usada como mecanismo para que la cámara pudiera pasar de un lado a otro.

Según cuenta el Kirkland, el director técnico se opuso a la idea porque no creía que la cámara se pudiera mover de esa manera, pero él continuó con la idea y creo el guion para hacer la prueba.

3 MONTAJE

A ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?

¿Cómo se utiliza en el 360?	¿Hay planos insertos en el montaje?
La cámara permite realizar transmisiones en vivo gracias al “OZO Live, lo que facilita ver lo se está grabando en tiempo real y unir las partes sin problemas de cosido, otra preocupación a la hora de montar es los problemas de luz que se puedan tener, sin embargo; esta	No hay primeros planos insertos que pretendan enfatizar las emociones. Se puede decir que en este caso el montaje es paralelo, porque podemos ver las acciones que realizan ambos personajes en pos de llamar la atención el uno del otro, pensado directamente desde la grabación, en la cual se iban haciendo pruebas con las gafas y los habitantes del set, para verificar que la historia se estaba contando

tecnología permite balancear bien las tomas internas y externas sin problemas de exposición.	y el espectador no iba a tener problemas de mareos al verla y la iba poder entender.
<p>Limitaciones (Respecto al montaje de un video compuesto por planos) Este videoclip fue grabado en formato VR, pero también se realizó una versión tradicional por planos, la cual, aunque continúa narrando la historia de amor, es diferente al 360, permite tener otra visión de la historia e insertar primeros planos, lo cual no se logra en el 360.</p>	
4	ESCENOGRAFÍA Y VESTUARIO
A	¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia y el vestuario de los personajes?
<p>Todos los espacios están aforados completamente, ya que el espectador tiene la posibilidad de desplazarse alrededor de ellos y conocer de esta manera a los personajes. Cuenta con tres espacios que son dos habitaciones y una calle urbana, en la calle hay una disposición de extras que le dan un ambiente festivo al lugar y la banda tocando allí, como se dijo antes predomina el uso de colores cálidos (naranja, amarillo) y azules.</p> <p>La vestimenta busca ser normalizada, neutra y juvenil, con un maquillaje natural y un peinado tradicional.</p>	
B	Número de escenarios: <u>3</u>
Interior: <u>Sí</u> Exterior: <u>Sí</u>	
C	CLIMA VISUAL (Optimismo, armonía, individualismo, surrealismo, pesimismo)
<p>En general el clima visual transmite optimismo y alegría, siendo esto acentuado al final del video con el encuentro de los chicos.</p>	
5 ACTUACIÓN Y COREOGRAFÍA	
¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje?	
<p>Se puede notar que la chica es más espontánea, porque a lo largo del video hay una escena en la que aparece bailando en frente al espejo, además es ella quién da el primer paso para acercarse, lanzando un avioncito de papel al chico. Por otro lado, él es un poco más tímido, ya que se esconde tras la ventana al sentirse observado por ella y aunque quiere llamar su atención, no encuentra una manera contundente para hacerlo, así que se dedica a dibujarla mientras la observa por la ventana, cuando siente que ella no lo ve.</p>	
¿Cómo están dispuestos los personajes en el encuadre esférico?	
<p>En este caso, el director dispone a cada personaje dentro su habitación y cada uno realiza unas acciones contundentes, indicadas desde la dirección, para llamar la atención del espectador.</p>	

En la calle, que es el espacio con mayor presencia de personajes, en el inicio del video, hay distintos personajes disponiendo el espacio para lo que al parecer va a ser un concierto, al final se puede ver la banda tocando al frente y los fans distribuidos a lo largo del callejón bailando.

Cantidad de personajes que aparecen en el video

En el video hay dos personajes principales que son el chico y la chica, una figurante que es la mamá de la chica que aparece en escena una vez y una gran cantidad de extras en la calle.

El video requirió una coreografía planeada previamente, para que todas estas personas entraran en escena en el momento oportuno con las acciones precisas, por ejemplo; al inicio del video en la primera toma de la calle, las sombrillas se abren justo cuando la cámara inicia el movimiento hacia la habitación de la chica y al final, las sombrillas ya no están y el espacio tiene una cantidad mayor de personas que liberar globos al aire en otro desplazamiento de cámara. Todas las acciones requirieron un alto nivel de coordinación, ya que en encuadre se podía ver la totalidad de movimientos y personajes.

6 **NARRACIÓN (elementos estructurales de la historia)**

A ¿Qué elementos permiten entender la historia?

En este caso la historia está contada con narrativa clásica con un inicio, un desarrollo de la historia y un claro desenlace, que muestra al espectador una historia de amor entre dos jóvenes, al inicio se muestra el objetivo de ambos personajes y al final como estos son cumplidos. Hay un momento de tensión en la habitación de la chica en la que aparece su madre y tienen una discusión, pero que no tiene mayor repercusión en la historia.

Se busca una representación visual de lo que dice la canción, con presencia no intrusiva de la banda, es decir que aparecen en el video, pero hacen parte del escenario como tal y no se están robando el protagonismo de la historia.

B ¿Qué efecto produce la estructura narrativa en el espectador?

Es una narrativa paralela, que desarrolla 3 historias simultáneas, una en la calle que inicia con los preparativos del concierto, la historia de cada chico en su habitación, que en el caso de la chica permite evidenciar que discute con su madre y la historia de amor de los dos chicos que al final se encuentran. Sin embargo; la narrativa está ejecutada de forma que permite que sea fácil comprender lo que está sucediendo y que el espectador no tenga mayores complicaciones al momento de desplazarse en los espacios y personajes.

7	FINAL (última secuencia de la película)
A	¿Qué sentido tiene el final?
<p>La narración se desarrolla de manera lineal en la historia principal, se resuelve sin contratiempos y le da un cierre a la historia amor de los personajes, que termina con su encuentro. Simultáneo a esta hay otras historias paralelas, como la del concierto en la calle y la que vive cada chico en su habitación, que su vez tienen un cierre coherente con lo que se ha venido desarrollando a lo largo del video.</p>	
B	¿Cómo se relaciona con el resto?
<p>Se relaciona en su totalidad, porque resuelve los objetivos de los personajes y en el caso de la calle, termina con el concierto que evidentemente se estaba preparando en el escenario desde el inicio.</p>	

Título	<i>HEAL TOMORROW</i>		
Año	2016	Género	VIDEOCLIP
Duración	3:48	Idioma	INGLÉS
País	FRANCIA	Dirección	ROMAIN CHASSAING
Macro análisis: Primero se analizará el director, acorde a la investigación realizada respecto a su proceso creativo ya se entrará a ahondar en el videoclip como tal. Se hará un análisis del videoclip completo (macro análisis) viéndolo en una primera estancia sin interrupción en las gafas de VR y luego desde el computador con el mouse.			
1	INICIO (prólogo o introducción)		
A	¿Qué función tiene el inicio?		
Audio: Voz del presentador		Video: Inicio de la historia	Texto: Créditos iniciales e indicaciones
Descripción:	<p>En primer plano escénico⁵ se observa un presentador de televisión junto a dos personas, las cuales se descubren como artistas, cuando él empieza a hacer la introducción de los mismos, mientras están parados en el escenario, aparecen letras en color amarillo con el nombre de la banda y la canción y una indicación para el espectador que indica a cuál personaje seguir a lo largo del video.</p> <p>El presentador termina su discurso de inicio y da paso a la cantante, ella empieza a cantar y el hombre a su lado se desplaza por el set, encontrando a su paso otras historias interesantes.</p> <p>Si el espectador hace un recorrido 360 con la mirada, puede ver que hay diferentes escenarios dentro de la locación y que cada uno cuenta una historia distinta: un rodaje de una película, una fiesta en un salón, unos chicos que observan desde el suelo y desde el cielo, lo que pasa dentro del lugar mientras la cantante está en el escenario, todo esto unido por el personaje vestido de smoking negro, que va caminando por el lugar e interactuando con los acontecimientos.</p>		

5

Primer plano: Se refiere a todas las acciones que acontecen delante de la cámara y de con las cuales el espectador puede interactuar en el momento

	 <p style="text-align: center;"><i>En el fotograma se pueden apreciar los escenarios del video</i></p>						
Función	Presenta los personajes principales y un poco la locación, además de dar un contexto de la situación por medio del presentador, que indica que es la primera vez que la cantante está en un programa de televisión.						
Puntos de interés	<p>Hay unos puntos claramente marcados para llamar la atención del espectador, que se pueden apreciar en los fotogramas, dentro de los círculos rojos:</p>  <p>El letrero de sigue a este chico y la flecha que indica la dirección a tomar.</p> <p>Los puntos de interés también están dados por el sonido, que en ocasiones aparece para reforzar la historia y son muy importantes, porque sin ellos el espectador podría quedarse en un solo espacio de la historia y no llegar a darse cuenta que hay más acción dramática a su alrededor.</p>						
Comentario	Este videoclip se puede ver de manera lineal, siguiendo al personaje que se indica en el inicio, o el espectador puede ir mirando las historias paralelas que se desarrollan en los diferentes ángulos de visión.						
2	IMAGEN (imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)						
A	¿Cómo son las imágenes en el videoclip?						
Color	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">Función realista descriptiva</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">Función narrativa dramática</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">Función expresiva</td> </tr> <tr style="background-color: #f4a460;"> <td style="padding: 5px;">Colores fríos</td> <td colspan="2" style="padding: 5px;">Colores cálidos</td> </tr> </table>	Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función expresiva	Colores fríos	Colores cálidos	
Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función expresiva					
Colores fríos	Colores cálidos						

	<p>El video está entre los colores cálidos y fríos dependiendo de la escena que se esté mirando en el momento. El escenario es cálido de principio a fin, pero la escena del rodaje y la fiesta van cambiando de tonalidad entre los cálidos y fríos acordes a como la canción va avanzando, destacando el dramatismo del momento. En los fotogramas se puede apreciar el cambio de color en el espacio del bar de cálido al inicio a frío en el final</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><i>Fotograma del inicio del video</i></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><i>Fotograma del final del video</i></p> </div> </div> <p>Las escenas en las que el personaje que guía la narrativa alcanza la fama están ambientadas con colores cálidos, que destacan entre amarillos y rojos, con una leve tonalidad azul y las escenas en las que la fama se pierde, vienen con tonos azules, fuertemente marcados que hacen que el ambiente se vea más oscuro.</p>				
<p>Iluminación:</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Natural</td> <td style="width: 50%; text-align: center; background-color: #f4a460;">Artificial</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Suave</td> <td style="text-align: center; background-color: #f4a460;">Dura</td> </tr> </table> <p>Cuadro lumínico (esto para analizar la disposición de la luz en el 360 y el manejo del espacio) El manejo del espacio es muy importante, ya que el video narra 3 historias que se conectan entre sí por un personaje, pero que también pueden ser vistas de manera independiente.</p> <p>Por tanto, da la sensación de que las escenas fueron grabadas en espacios distintos, para poder trabajar con diferentes luces y luego fueron unidas en el montaje, a través de un falso plano secuencia.</p> <p>Probablemente son dos videos 180, que luego fueron unidos a</p> <div style="text-align: right;">  </div> <p>La iluminación de este videoclip, está marcada por los espacios que se están representando y las escenas que se están narrando, la luz utilizada es artificial y hace parte de la escenografía, de manera directa en la escena del rodaje y el concierto. Los círculos rojos en los fotogramas marcan los puntos de luz, encontrados en el video.</p>	Natural	Artificial	Suave	Dura
Natural	Artificial				
Suave	Dura				

través del montaje y que permitieron usar una disposición lumínica diferente en los escenarios, ocultando las luces, cuando era necesario.



Y de manera indirecta en la escena de la fiesta, que está ambientada con una fuente de luz azul constante y unas lámparas amarillas que cuelgan de la pared. Pero a su vez, hay unas luces azules y rojas que llegan de manera lateral a ambientar la narración.



Por otro lado, las escenas del techo y el suelo, aprovecharon los puntos donde van la cámara y el trípode, para poner encima de ellos, dos videos con personajes que aparentemente salen de allí, por ende, la iluminación es menos intensa y más difuminada, para que luego no se noten los puntos de empate en el montaje.

Estas escenas vienen ambientadas con luz artificial también.

		
B	CÁMARA	
Movimiento	Perspectiva del espectador	
No hay un movimiento señalado por la cámara como tal, ya que esta permanece estática al centro y el movimiento lo está marcando un personaje que guía al espectador, desplazándose hacia la derecha.	<p>Una de las primeras decisiones narrativas que toma un director para un video inmersivo, es la perspectiva del espectador, si va a estar inmerso en la historia, como participante de esta, o va a ser un espectador testigo.</p> <p>En este caso, el espectador está inmerso en la historia y tiene la opción de elegir los puntos de vista con los que desea interactuar o seguir al personaje que lo lleva a través de los diferentes escenarios y puntos de giro en la historia.</p> <p>Así, por ejemplo, el espectador podría quedarse solo en la escena del concierto y allí se desarrolla claramente una historia de principio a fin, tomando como hilo conductor el alcance de fama de la cantante, o si decide desplazarse la historia cobraría sentido por medio del personaje de smoking negro, que va uniendo la narrativa de los diferentes escenarios.</p>	
3	MONTAJE	
A	¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?	
¿Cómo se utiliza en el 360?	¿Hay planos insertos en el montaje?	
<p>El proceso de cosido de la imagen parece estar marcado por unos puntos específicos en los cuáles se unen los espacios, delimitados por objetos como un poste, una cortina, una caja, en los que el personaje que va guiando la historia desaparece y sale a un espacio distinto.</p> <p>Esto se hace cuando se graban dos videos 180, que luego en el montaje deben ser cosidos para que quede uno solo 360. Los puntos de color rojo en los fotogramas indican los puntos de unión usados para el montaje.</p>	<p>No hay primeros planos insertos que pretendan enfatizar las emociones.</p> <p>Es un montaje paralelo, en el que se desarrollan distintas acciones al mismo tiempo, en espacios diferentes.</p>	



4	ESCENOGRAFÍA Y VESTUARIO
A	¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia y el vestuario de los personajes?

Todos los espacios están aforados completamente, ya que el espectador tiene la posibilidad de desplazarse alrededor de ellos y conocer de esta manera a los personajes.

Hay 3 espacios en los cuales van entrando y saliendo personajes y dos espacios que son el cielo y el suelo, en los que hay dos agujeros por los cuales salen distintos personajes.

El Concierto: En el primer espacio, se encuentra el área del concierto, cuyo aforo busca imitar un estudio de televisión con un programa al aire, se puede ver una parrilla de luces, un máster y alguien en el control del mismo, la banda, la cantante y una luz al fondo con un filtro, este escenario conserva su escenografía hasta el final y las variaciones que tiene están más bien marcadas por la actuación, el vestuario de los personajes es formal, la cantante usa tacones y un vestido a la rodilla de color negro, en el máster hay un personaje con camisa

blanca y corbata, los integrantes de la banda también llevan traje, corbata y zapatillas, el presentador lleva un vestuario elegante, sin corbata.



Rodaje: La locación donde se desarrolla la escena del rodaje, varía de escenografía y vestuario, acorde a las escenas que se estén rodando dentro de la narración.

En el primer momento hay una cabina telefónica en set y un personaje entra en ella, haciendo un disparo, el hombre lleva un gabán de color mostaza, un sombrero y pantalón negro, tiene en sus manos un revólver, los personajes a su alrededor, son el director, vestido de negro en su totalidad, el fotógrafo también de negro, el operador de boom que lleva un suéter amarillo, dos asistentes masculinos, uno lleva un chaleco con detalles naranjas y el otro un saco gris y dos asistentes femeninos, ambas llevan el cabello suelto, una de ellas usa falda y blazer y la otra pantalón y blazer. El escenario conserva los elementos propios de un set de rodaje: luces, cámara, micrófono, grúa, maletas de luces, claqueta.



En la segunda secuencia, cambian elementos de la escenografía, entran más personajes y el vestuario varía. A escena llega un pie de cemento, una pantalla verde, con un personaje también vestido de verde.

El personaje principal entra, se pone un abrigo de amarillo y un casco, las luces continúan en su sitio, pero los personajes cambian y por tanto su vestuario, el cual es en colores más cálidos, como la mostaza, el naranja y el rojo, tanto en los personajes del equipo técnico, como los actores. En esta misma secuencia se van añadiendo elementos, conforme transcurre la historia, entra una chica con un traje de guerrera, aparece un pony y alguien que sostiene un reflector de luz. En los siguientes fotogramas se pueden apreciar los cambios en escenografía y vestuario:



En la tercera secuencia, la escenografía cambia nuevamente y se puede observar una cama en el set, una alfombra y una pared. Las luces son reemplazadas por una sola luz rosa que va encima de la pared y las luces azules del fondo continúan encendidas. El elenco cambia de nuevo, el director trae camisa blanca y pantalón beige y el equipo de cámara y sonido, un atuendo más relajado.



Fiesta: La tercera locación es la de la fiesta, su escenografía no varía a lo largo de la secuencia, pero sí aparecen elementos que la enriquecen.

Inicialmente, se observan unas personas conversando, vestidas con trajes formales de colores oscuros, destaca el traje de la mujer que lleva una chaqueta azul clara y el cabello rubio. La locación da la impresión de ser un bar antiguo, en el que al fondo se observa la licorera y un chico que atiende en la barra, hay una lámpara que cuelga del techo y un candelabro en la pared, inicialmente solo se observa una mesa, pero a medida que avanza la narración se ve llegar a un mesero con otra, que tiene un letrero de reservado.

El personaje al cual el espectador viene siguiendo desde el inicio entra y la iluminación cambia, lo cual permite ver con mayor precisión los demás personajes y la locación en sí.

Luego de esto, entran a escena más personajes, mujeres con vestidos y hombres con trajes, conservando la tonalidad sobria del ambiente, las personas beben champaña al parecer y las mujeres llevan en sus manos una fotografía de un hombre que parece ser famoso, teoría que se comprueba cuando aparece en escena y todos se lanzan sobre y se quieren tomar fotografías, por lo que aparecen dos fotógrafos con cámaras. Finalizando la escena, aparece la actriz, que anteriormente estaba en el set de rodaje y que ahora ya es famosa, lleva un vestido de fiesta y todos se juntan a su alrededor. Los cambios de esta escena se pueden apreciar en los siguientes fotogramas:



<p>Los otros dos escenarios, son el cielo y el suelo, que funcionan como ventanas indiscretas por las cuales se asoman personajes a ver lo que está pasando adentro.</p> <p>Vestimenta normalizada, sobria, maquillaje dependiendo del personaje puede ser natural o resaltar algún lugar del cuerpo(labios en las mujeres)</p>	
B	Número de escenarios: <u>5</u>
Interior: <u>4</u> Exterior: <u>1</u>	
C	CLIMA VISUAL (Optimismo, armonía, individualismo, surrealismo, pesimismo)
<p>El clima visual transmite optimismo y alegría al inicio, cuando los personajes están en camino a la fama, pero luego hay una sensación de individualismo y ego que decae al final y se convierte en pesimismo, cuando van perdiendo la fama.</p>	
5 ACTUACIÓN Y COREOGRAFÍA	
¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje?	
<p>Los personajes principales son la cantante y el chico que se convierte en actor, al cual el espectador va siguiendo a lo largo de la narrativa.</p> <p>Ambos personajes van en busca de la fama y a medida que avanza la historia hay momentos de gloria y declive, respecto al vestuario, ambos van vestidos de gala y a diferencia de la cantante que permanece todo el tiempo en tarima, el hombre va caminando todos los escenarios y actuando acorde a la situación que se propone en cada uno. Se puede notar en él una personalidad más egocéntrica que decae cuando es reemplazado por otra actriz en el set de rodaje y que vuelve a surgir cuando le roba el premio a la cantante.</p> <p>La cantante empieza tímida en el escenario, pero cuando va alcanzando la fama se va tornando más espontánea y su ego va aumentando, siendo destruido al final, cuando su premio es robado.</p>	
¿Cómo están dispuestos los personajes en el encuadre esférico?	
<p>Se puede observar que el video está delimitado por locaciones y esto permite distribuir personajes a lo largo del encuadre, por tanto, hay una gran cantidad de extras y figurantes que entran y salen de escena constantemente. La banda también aparece en escena, tocando con la cantante y es el vocalista de la banda quien guía toda la narración y lleva al espectador a conocer los otros escenarios.</p> <p>Se puede decir que aunque lo que pasa dentro de la historia tiene un alto nivel de verosimilitud, la actuación es más bien performática con un tono alto, sobretodo en la escena del rodaje y los gestos de los personajes principales que en ocasiones son un poco exagerados, rayando en lo cómico.</p>	
Cantidad de personajes que aparecen en el video	
<p>Hay dos personajes principales y a su alrededor aparecen y desaparecen una gran cantidad de extras y figurantes. Por tanto, no se puede dar un número exacto, pero sí hay personajes secundarios que son constantes a lo largo de la narrativa, como por ejemplo la banda en el escenario, el presentador del programa, la chica que aparece en el set de rodaje a actuar y luego aparece también en la fiesta, los personajes del equipo técnico en el programa de tv. Este video al ser grabado en dos partes de 180 grados, requirió un alto nivel de precisión actoral y una coreografía perfectamente marcada, para que los personajes pudieran hacer las entradas requeridas a tiempo y que se viera natural el movimiento de ellos dentro del encuadre.</p>	

6	NARRACIÓN (elementos estructurales de la historia)
A	¿Qué elementos permiten entender la historia?
B	¿Qué efecto produce la estructura narrativa en el espectador?
<p>Es una narración no lineal, que de manera paralela permite explorar los diferentes puntos de vista, así que el espectador no se aburre porque siempre tiene un punto donde mirar y están pasando cosas que captan la atención. Es muy interesante que se presenten cambios de escenografía y personajes, que enriquecen la narrativa sin perder el hilo de la historia, porque ya viene guiada por un hombre.</p>	
7	FINAL (última secuencia de la película)
A	¿Qué sentido tiene el final?
<p>El final explora el concepto de los triunfos robados, que se relaciona con el resto de la historia en cuanto a la exploración del concepto de la fama que llega y se va constantemente.</p>	
B	¿Cómo se relaciona con el resto?
<p>Se relaciona en su totalidad, porque resuelve los objetivos de los personajes y cada historia tiene un cierre, en el caso del concierto en el estudio de tv, la cantante se va frustrada porque su premio es robado, el personaje que roba el premio también sale de escena con su amigos, la fiesta se acaba y en el set de rodaje se empieza a rodar una película diferente.</p>	

Título	<i>NEW GENERATION</i>		
Año	2015	Género	ROCK ALTERNATIVO
Duración	6:18	Idioma	INGLÉS
País	ESTADOS UNIDOS	Dirección	MATTHEW GRATZNER
<p>Macro análisis: En este video se analizan las escenas por locación, para ello se realizan varias visualizaciones del video 360, tanto con las gafas como en el computador, también se descarga, para ver la escena panorámica, en formato equirectangular.</p> <p>Se visualizan los making of encontrados, para tener una mejor idea de la realización y previo a esto, se tuvo una asesoría con una persona que conoce del formato, para detalles puntuales sobre el manejo de la cámara y sus movimientos.</p>			
1	INICIO (prólogo o introducción)		
A	¿Qué función tiene el inicio?		
Audio: Pista de la canción	Video: Sí	Texto: Créditos iniciales	
Descripción	<p>Inicia con los créditos de la banda, nombre de la canción y del estudio productor, en una sola pantalla negra, sin imagen debajo de ellos.</p> <p>En lo que parece ser un taller de carpintería, vemos a 3 hombres trabajando en diferentes áreas, soldadura, corte y otro, la cámara se desplaza hacia ellos y el que estaba soldando deja su herramienta y va caminando hacia la salida, los otros dos personajes lo siguen, uno de ellos con una guitarra a la espalda y el otro con una baqueta, llegan a un camerino y allí los empiezan a maquillar y aparecen unas fotografías para presentar a cada uno e indicar que son artistas famosos.</p>		
Función	<p>Presenta los personajes y dos de las locaciones. Se entiende que los personajes son famosos porque van directo a un camerino y allí alguien los espera para dirigirlos, además hay fotógrafos en el lugar.</p>		
Puntos de interés	<p>Este es otro videoclip en el cual el espectador es guiado en la historia, por medio de una cámara que se mueve hacia donde se pretende que quien está viendo el video debe mirar. Es una narración no lineal, la historia se desarrolla en distinto espacio-tiempo, la discontinuidad es una estrategia usada en el videoclip, que aunque puede resultar confusa al espectador, mantiene despierto su interés, en este caso, la continuidad está dada por los integrantes de la banda que son personajes recurrentes y principales en cada uno de los distintos escenarios.</p>		

Comentario	<p>Este video usa transiciones entre un escenario y otro, las cuales no son muy fluidas, también si se mira bien, es posible detectar el recurso de grabación que se mueve en el piso. Es un video del año 2015, en el cual aún se estaba explorando la realidad virtual y por ende los cortes no logran ser limpios e invisibles, como se puede ver en video más recientes del 2016 hacia acá. Dentro de todo, las transiciones están bien utilizadas porque no se van a negro, entonces el espectador no tiene pie para pensar que el video finalizó.</p> <p>El concepto del video es cómo se hace un video musical y lo divertido de ello.</p>						
2	IMAGEN (imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)						
A	¿Cómo son las imágenes en el videoclip?						
Color	<table border="1" data-bbox="531 723 1465 925"> <tr> <td data-bbox="531 723 970 875">Función realista descriptiva</td> <td data-bbox="970 723 1129 875">Función narrativa dramática</td> <td data-bbox="1129 723 1465 875">Función expresiva</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="531 875 1129 925">Colores fríos</td> <td data-bbox="1129 875 1465 925">Colores cálidos</td> </tr> </table> <p>La trama principal ⁶ está guiada por los integrantes de la banda que van de un espacio a otro sugiriendo distintas situaciones y cambiando de fríos a cálidos. Aunque la estética general es fría, con colores cálidos en el vestuario para contrastar el ambiente.</p> <p>La carpintería: El color es gris, con unas pinceladas de azul, que genera la sensación de ser un espacio tranquilo y no tan desorganizado, a pesar de la actividad que allí se realiza.</p> <div data-bbox="667 1361 1313 1682" data-label="Image"> </div> <p><i>Fotograma de la carpintería, donde se detalla el color</i></p> <p>El camerino: Es un espacio igual de frío, en el que predomina el blanco, contrastado con unas pinceladas de amarillo, que dan un poco de calidez al espacio, aparecen las</p>	Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función expresiva	Colores fríos		Colores cálidos
Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función expresiva					
Colores fríos		Colores cálidos					

⁶ Trama principal: La cual dirige la atención del espectador y desarrolla el concepto principal de la historia

fotografías de los personajes, en colores naranja, amarillo y verde, lo cual las hace resaltar entre lo demás que sigue siendo muy poco vistoso.



Fotograma del camerino, donde se detalla el color

Salón de baile: el color es un poco más cálido, el blanco continúa siendo un color importante dentro de la composición, reflejado en el vestuario de los bailarines, contrastado con el de los integrantes de la banda que van vestidos de amarillo.



Fotograma del salón de baile, donde se detalla el color

El color blanco en los 3 escenarios anteriores, mantiene la uniformidad del espacio, dando a entender que todo fue grabado en un mismo estudio.

Escena Medieval: esta escena rompe con la tranquilidad que se venía mostrando y está representada de una manera cálida, amarillos, naranjas y rojos tanto en el lugar como en el vestuario de los personajes.



Fotograma del salón medieval, donde se detalla el color

Escena exterior: el lugar en tonos fríos, contrasta con el cálido del vestuario de los personajes.

El blanco tirando a gris es predominante en toda la narrativa, en esta escena también hay gran cantidad de cajas, de color café, simulando un lugar de carga y descarga de materiales.



Fotograma del exterior, donde se detalla el color

Banda en el escenario: Luces de Neón, ambiente saturado, simulando los conciertos.



Fotograma banda en el escenario, donde se detalla el color

Iluminación

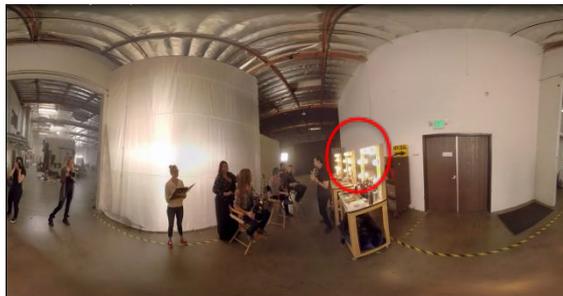
Natural	Artificial
Suave	Dura

En general es una iluminación naturalista, que sólo se enfatiza al final con las luces de Neón en la escena del concierto y en la escena medieval, con las antorchas y la lámpara.

Los espacios interiores tienen una iluminación controlada, que en algunos escenarios tiende a ser difusa y plana, pero en otros es dura e intensa, como en la escena del concierto, por ejemplo, las fuentes de luz se ven en cámara.



Fuentes de luz en el techo, que se dispersan por este que es de aluminio y difuminan la luz.



Luz directa, en los espejos que actúan frontal sobre los personajes principales, pero cumplen una función más de relleno, detrás de ellos viene una luz filtrada y de por el lado derecho entra una luz diagonal, que al estar lejana también es difusa, pero que al cambiar de posición los actores se ve sobreexpuesta en cámara.



Luz de ventana, que irradia rayos sobre los integrantes de la monarquía, simulando una luz natural, en el techo hay una lámpara que también incide desde arriba y alrededor en las paredes, pequeñas antorchas que ambientan la escena.



Siguen tomas exteriores, en las que se nota una luz muy brillante y dura de un día soleado, quizá llegando al mediodía, que produce fuertes sombras.



En el concierto hay presencia de luces de neón, todas se ven en escena

B	CÁMARA	
Movimiento	Perspectiva del espectador	
<p>La cámara va en un monopodo y una persona la lleva en mano mientras camina, por las características de la grabación este video no se grabó con una sola cámara, sino que utilizó 6 Gopro Hero, unidas por el Omni.</p> <p>“Este sistema necesita de 6 cámaras GoPro Hero 4 Black Edition para realizar la filmación de las imágenes. Las 6 cámaras estratégicamente colocadas sobre el soporte, se sincronizan automáticamente y se manejan como si fueran una sola cámara. Hay una cámara matriz que se encarga de sincronizar y ordenar al resto de cámaras. La cámara principal es la referencia para el resto de cámaras, que la siguen y hacen lo mismo que ella y logran capturar las imágenes perfectas para que el montaje del video de realidad virtual sea exactamente fiel a la realidad” (Tomado de</p>		<p>En este video el espectador es testigo de lo que pasa, guiado por los movimientos de cámara que lo llevan de la mano a hacer el recorrido y les indican a qué lugares mirar.</p> <p>Aunque si el espectador así lo desea también puede explorar el espacio que hay alrededor de la cámara, pero la acción principal está dada por la trama en la que se sigue a los integrantes de la banda, en los otros espacios se encuentra con personajes repartidos estratégicamente realizando alguna acción.</p> <p>El movimiento permite que el video sea dinámico y el espectador haga el recorrido</p>

la página de Go Pro, donde explican claramente el proceso de grabación a 6 cámaras).



Imagen donde se aprecia el mecanismo Omni



Imagen donde se puede ver a la chica sosteniendo la cámara



En la escena policial, la cámara va sobre el carro

con la cámara, como si fuera él que estuviera andando por el espacio.

El recorrido debe estar muy bien sincronizado y la duración del mismo calculada, para saber en qué momento hay cambio en la coreografía, especialmente en las escenas de la carpintería, el camerino y salón de baile, que están usando un mismo espacio para su ejecución y están separadas por unos backing que se abren en un momento dado.

3	MONTAJE
A	¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?

¿Cómo se utiliza en el 360?	¿Hay planos insertos en el montaje?
El hecho de grabar con el mecanismo Omni facilita la postproducción, que básicamente se dedicaría a colorizar y afinar detalles.	Montaje con transiciones, que plantean elipsis de tiempo al espectador, lo que da a entender que hay escenas insertas, filmadas cada una de manera independiente.

<p>“Al finalizar la grabación, las imágenes deberán importarse a un programa de edición de video llamado Autopano Video (de la empresa Kolor propiedad de GoPRO) y las imágenes se cosen solas desde el software. ¿Por qué ocurre esto? Ocurre porque Omni es capaz de identificar las imágenes y realizar su unión a nivel de píxel, algo que ningún otro sistema ni software sabe hacer” (Tomado de la página de gopro)</p> <p>Para desaparecer la cámara se clona el color más frecuente de la escena, es este caso del piso. Aunque en este video en particular los puntos de cosido no son invisibles y se puede notar incluso el movimiento de la cámara en el piso.</p>	
<p>Limitaciones (Respecto al montaje de un video compuesto por planos): no hay mucha oportunidad de descubrir las emociones de los personajes.</p>	
<p>4</p>	<p>ESCENOGRAFÍA Y VESTUARIO</p>
<p>A</p>	<p>¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia y el vestuario de los personajes?</p>
<p>Todos los espacios están aforados completamente, ya que el espectador tiene la posibilidad de desplazarse alrededor de ellos y conocer de esta manera a los personajes.</p> <p>La carpintería, el camerino y el salón de baile, están montados al parecer en un mismo espacio, un estudio grande, en el cual hay backing que separan un lugar de otro.</p> <p>La carpintería en la parte izquierda al fondo, el camerino en la mitad y detrás de la tela blanca el salón de baile. En el camerino se encuentran los tradicionales espejos con bombillas y un set de maquillaje y peinado, los vestuarios de los personajes no varían en los primeros dos espacios, conservando colores tierra, es normalizado, de carácter juvenil y el maquillaje y peinado natural.</p> <p>En el tercer espacio, los peinados de los personajes cambian y el atuendo es de color amarillo, no normalizado, ya que caracteriza el atuendo de bailarín rapero, con aderezos como cadenas. Los extras que se encuentran al abrir el escenario, también llevan un vestuario no normalizado, de color blanco. Detrás de los bailarines se puede ver como se intenta simular el montaje de una ciudad nocturna.</p> <p>En la escena Medieval, se simula una cena burguesa, con personajes de la monarquía, que llevan un vestuario no normalizado, que pretende imitar el de la época medieval, los integrantes de la banda entran y se puede ver que su vestuario es parecido al que llevaría un Robín Hood tradicional.</p> <p>Hay presencia de comida real, espadas y antorchas, los colores son cálidos, con predominancia de amarillos.</p> <p>Escena Exterior, vestuario no normalizado, que busca imitar las películas de policías de los años 70. Hay muchas cajas en el set y carros, armas de fuego y una escena con efectos especiales, en la que, al disparar un artefacto, hay un incendio y el fuego se intenta propagar por el espacio.</p> <p>Concierto: la banda está sobre un escenario cantando la canción, llevan un vestuario juvenil normalizado y peinado y maquillaje natural.</p>	
<p>B</p>	<p>Número de escenarios: <u>6</u></p>

Interior: <u>5</u> Exterior: <u>1</u>	
C	CLIMA VISUAL (Optimismo, armonía, individualismo, surrealismo, pesimismo)
<p>En general el clima visual transmite optimismo y alegría, ya que el video busca burlarse de los videoclips sobre producidos, las escenas en general resultan cómicas a la vista.</p>	
5 ACTUACIÓN Y COREOGRAFÍA	
¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje?	
<p>Al no ser un video lineal, ni estar enmarcado en un solo espacio-tiempo, los personajes como tal sirven de guía para identificar a quién debo seguir dentro de la narrativa, como son los integrantes de la banda, a pesar de que cambien su vestuario, es fácil distinguirlos por sus peinados, dos de ellos llevan el cabello largo y son rubios y el baterista cabello negro con peinado Emo. Sin embargo; en la escena exterior son caracterizados de una manera burlona, con pelucas que de todas maneras son distintivas entre los demás.</p>	
¿Cómo están dispuestos los personajes en el encuadre esférico?	
<p>Hay personajes cubriendo cada eje del 360, adelante, atrás y a ambos lados, arriba y abajo solo están el cielo y el suelo, de manera que independientemente a dónde el espectador mire, siempre va a encontrar a alguien haciendo algo, aunque la trama principal esté guiada por los integrantes de la banda.</p>	
Cantidad de personajes que aparecen en el video	
<p>Los personajes principales son los 3 integrantes de la banda, que van representando situaciones que se pueden vivir cuando se graba un videoclip, a manera de parodia, por lo que mantienen un tono en la actuación un poco alto (enfático), que en la escena exterior policiaca de los 70's, se hace muy enfático, exagerado tanto desde el vestuario, como desde la gestualidad. Que puede funcionar cuando se trabaja con No actores, como en este caso, aunque se corre el riesgo de que se sobreactúen.</p> <p>Por otro lado, hay unos personajes secundarios como el director y la asistente de dirección, que entran en todas las locaciones para dar indicaciones a los actores. Hay una gran cantidad de figurantes, como los chicos que hacen la escena del baile, las fotografías y los policías y bandidos en la escena del exterior. En el concierto, hay extras “detrás de cámara”, que hacen las veces de público y una camarógrafa que graba a la banda tocando en vivo.</p> <p>En varias escenas hay interacciones con objetos peligrosos, tales como las espadas, las armas y los elementos de la carpintería, para ello evitar accidentes se debe realizar un entrenamiento previo y ensayos con los elementos, por otro lado, la coreografía debe estar muy bien planeada y coordinada al momento de rodar. En siguiente imagen, extraída del making of, se ve un ensayo con las espadas, utilizando para ello unas espadas de madera y un conteo específico de 6 pasos adelante y 6 atrás.</p>	



6	NARRACIÓN (elementos estructurales de la historia)
A	¿Qué elementos permiten entender la historia?
<p>Al no ser una narrativa lineal, ni estar ubicada en un solo espacio-tiempo, el movimiento de la cámara juega un papel fundamental al momento de guiar al espectador, también el director, la asistente de dirección y los integrantes de la banda que son personajes que se conservan a lo largo de la narrativa. Las transiciones ayudan a entender que se están generando elipsis de tiempo y lugar.</p>	
B	¿Qué efecto produce la estructura narrativa en el espectador?
<p>Es posible que inicialmente el espectador se confunda con la historia, si no descubre la cámara que lo guía por los espacios.</p>	
7	FINAL (última secuencia de la película)
A	¿Qué sentido tiene el final?
<p>La escena final es la banda tocando en vivo, cuando terminan de tocar, el director se acerca y les entrega un afiche que el vocalista rompe, cerrando el ciclo y dando a entender que ya no habrá más videos.</p>	
B	¿Cómo se relaciona con el resto?
<p>Se relaciona porque cierra el ciclo y concluye la historia.</p>	

Título	<i>NO SE SABE QUIÉN</i>		
Año	2016	Género	REGGAE-CUMBIA
Duración	5:06	Idioma	ESPAÑOL
País	COLOMBIA	Dirección	FINO PRODUCTIONS
Macro análisis: Se analiza la puesta en escena del video en general.			
1	INICIO (prólogo o introducción)		
A	¿Qué función tiene el inicio?		
Audio: Pista de la canción	Video	Texto: Créditos iniciales e indicaciones	
Descripción	<p>Para dar un contexto al espectador el video inicia con una advertencia y una historia de un capitán perdido, hay una tripulación reunida para tratar de rescatarlo, el letrero viene en letras blancas sobre fondo negro y la tipografía no es tan fácil de leer. En video se ve una habitación colorida con diversos personajes, incluyendo entre ellos un hada, un juez y otros que parecen ser espectadores.</p> <p>Hay un personaje en el centro, que al parecer está amarrado, parece ser el capitán secuestrado y alrededor hay un círculo por el cual pasan letreros que van narrando el desarrollo de la historia de una manera rápida.</p>		
Función	Dar contexto al espectador.		
Puntos de interés	Aunque los puntos de interés no son muy claros, el espectador puede detener su mirada en el centro e ir a los letreros de contexto o dar una vuelta 360 por todo el escenario.		
Comentario	Este videoclip es analizado como muestra colombiana, en formato 360 no hay muchas opciones de videoclip a nivel Colombia. Aunque la calidad narrativa no es la mejor, es interesante ver que una banda colombiana optó por este formato como experiencia inmersiva para el público.		

2	IMAGEN (imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)						
A	¿Cómo son las imágenes en el videoclip?						
Color	<table border="1" data-bbox="531 331 1461 528"> <tr> <td data-bbox="531 331 754 439">Función realista descriptiva</td> <td data-bbox="754 331 978 439">Función narrativa dramática</td> <td data-bbox="978 331 1461 439">Función expresiva</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 439 754 528">Colores fríos</td> <td colspan="2" data-bbox="754 439 1461 528">Colores cálidos</td> </tr> </table> <p data-bbox="531 528 1461 819">El ambiente maneja tonos cálidos y saturados, cuya función es narrativa dramática y poco naturalista, rozando en la fantasía, a veces el color es tan llamativo que se convierte en foco de atención, como por ejemplo en el caso del hada que, aunque es pequeña, se hace notoria por el color fucsia saturado. Los colores predominantes son el verde, rojo y amarillo.</p>  <p data-bbox="762 1279 1214 1312"><i>En el fotograma, la flecha señala al hada</i></p>	Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función expresiva	Colores fríos	Colores cálidos	
Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función expresiva					
Colores fríos	Colores cálidos						
Iluminación	<table border="1" data-bbox="531 1462 1461 1603"> <tr> <td data-bbox="531 1462 882 1547">Natural</td> <td data-bbox="882 1462 1461 1547">Artificial</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1547 882 1603">Suave</td> <td data-bbox="882 1547 1461 1603">Dura</td> </tr> </table> <p data-bbox="531 1603 882 2045">Este video fue grabado claramente en dos partes que luego se unieron en montaje, por lo que se hace sencillo poner las luces en un lado y grabar del lado contrario. También se puede ocultarlas entre la escenografía u en</p> <p data-bbox="882 1603 1461 2045">La iluminación es dura y destaca los contrastes de los colores.</p>	Natural	Artificial	Suave	Dura		
Natural	Artificial						
Suave	Dura						

caso de que quede alguna muy notoria, esconderla luego con una máscara en el programa de edición.



En el fotograma se puede ver la luz en el set, personas del crew, que luego no se ven en el video. No hay presencia notoria de luces en el set, solo se alcanzan a ver dos pequeñas en el techo y otras dos que salen del ring de pelea, pero que entran naturalmente como parte de la escenografía.



B

CÁMARA

Movimiento

Perspectiva del espectador

En este caso no hay movimientos de cámara. La cámara permanece estática al centro. Este video fue grabado en dos partes, dos videos 180 que luego se unieron en el montaje.



Imagen de la cámara usada para grabar el video

El espectador está en el centro de la historia, siendo testigo de ella, de frente al personaje secuestrado. En ocasiones los personajes se acercan y miran a la cámara o le hablan, tratando de generar un ambiente intimista, también los bailarines salen al frente y hacen su coreografía especialmente para el espectador.



En estas imágenes tomadas del making of del video se pueden apreciar el detalle del lente y la cámara.

3	MONTAJE	
A	¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?	
	¿Cómo se utiliza en el 360?	¿Hay planos insertos en el montaje?
	Este video fue grabado en dos partes de 180 grados cada una, las cuales se unieron luego en montaje, al observar detenidamente se pueden notar las líneas de cosido, pero en general el montaje está bien logrado.	Hay unos planos insertos dentro de la pantalla de tv, que van pasando a lo largo del video, los escenarios de arriba y abajo también fueron insertados en postproducción.
	Limitaciones (Respecto al montaje de un video compuesto por planos) : En este caso los planos insertos logran hacer acercamientos o contar otra parte de la historia, sin embargo; aunque el montaje de los 2 video 180 está bien logrado, la historia como tal no se entiende muy bien.	
4	ESCENOGRAFÍA Y VESTUARIO	
A	¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia y el vestuario de los personajes?	
	Todos los espacios están aforados completamente, ya que el espectador tiene la posibilidad de desplazarse alrededor de ellos y conocer de esta manera a los personajes. En un lado se puede ver un tribunal con su respectivo juez, al lado derecho e izquierdo están dos ring de boxeo y destacan unos personajes que más adelante salen a	

<p>bailar. En otra posición se encuentra lo que parece ser un locutor. Arriba y abajo se pueden ver estrellas que simulan una galaxia, al principio de la narrativa se especifica que Numasbala es una especie de nave intergaláctica. El vestuario es de tipo no normalizado, tipo disfraz, con pelucas de colores vistosos, que hace que la puesta en escena se vea teatral, maquillaje extravagante, que resalta el color de los labios en tonos azules y también en las mejillas.</p>	
B	Número de escenarios: <u>6</u>
Interior: 4 Exterior: 2	
C	CLIMA VISUAL (Optimismo, armonía, individualismo, surrealismo, pesimismo)
<p>El clima se tiende a ver surreal, pero optimista por el manejo del color y la actuación, yendo en contraposición del secuestro que narra la historia</p>	
5 ACTUACIÓN Y COREOGRAFÍA	
¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje	
<p>El personaje más identificable en esta narración es el juez, quien usa un atuendo clásico y tiene en sus manos un mazo para llamar la atención, los demás personajes están vestidos de colores vistosos y es a través de su atuendo que llaman la atención, pues la mirada se dirige a ellos inevitablemente.</p> <p>La clave de actuación es alta, un poco sobreactuada, esto se puede deber al lenguaje teatral que manejan con esta puesta en escena.</p>	
¿Cómo están dispuestos los personajes en el encuadre esférico?	
<p>En cada lado del encuadre hay personajes que realizan acciones, permitiendo que cuando el espectador voltee a mirar a un punto, pueda quedarse allí sin aburrirse.</p>	
Cantidad de personajes que aparecen en el video	
<p>18 personajes. Incluyendo la presencia de la banda en escena, el vocalista actúa como protagonista y los demás aparecen con sus instrumentos, pero juegan con el vestuario para no verse desentonados con la escenografía, en el estrado hay 8 personas, el juez, 2 saxofonista y los demás están repartidos en los 360 grados del encuadre.</p>	
6	NARRACIÓN (elementos estructurales de la historia)
A	¿Qué elementos permiten entender la historia?
<p>La historia está narrada de manera performática-teatral, por tanto no hay mucha coherencia en las acciones; sin embargo en el centro del video se vislumbra un letrero que va contando cómo se desarrolla la historia y ayuda a entender al espectador un poco lo que está pasando, también al iniciar hay un párrafo de contexto.</p>	

7	FINAL (última secuencia de la película)
A	¿Qué sentido tiene el final?
Con relación al inicio no hay mucho desarrollo para llegar al final y este queda abierto a interpretación del espectador.	
B	¿Cómo se relaciona con el resto?
Se relaciona en la medida en que los personajes se mantienen	

Análisis Comparativo

Inicio: en los cuatro videoclips el inicio presenta a los personajes, introduce los créditos iniciales y el texto cumple un rol importante al momento señalar el camino a seguir a quien ve el video. En casos como el de *Heal Tomorrow*, se le dan indicaciones puntuales al espectador sobre a quién debe seguir a lo largo de la historia de manera gráfica; por otro lado, en *No se sabe quién* se le da un contexto previo a la historia que se desarrolla y que permite entender algunos factores.

Puntos de Interés: los videoclips le marcan puntos de interés al espectador, tales como un personaje a seguir o la cámara se convierte en la mano guía que lleva los ojos de un lugar a otro, según lo más conveniente para la historia. En *No se sabe quién* estos puntos no son muy claros, es por ello que cuando uno entra al lugar que han escenificado, se siente perdido y no logra identificar muy bien el sentido de la historia.

Color: en dos de los cuatro videos analizados el color es naturalista realista, haciendo uso de los colores fríos, especialmente del azul para representar ambientes tranquilos y de los colores cálidos cuando el ambiente es más alegre, como en el caso de *Heal Tomorrow* con las escenas en las cuales el personaje alcanza la fama. En este videoclip el azul se usa en el momento en que la fama es pérdida; por tanto, el color busca intervenir de una manera dramática, haciendo parte de la narrativa. En el caso de *No se sabe quién* el color es expresivo; allí intervienen colores muy saturados que se pueden convertir en puntos de atención.

Iluminación: tres de los cuatro videos usan iluminación artificial y dos de ellos hacen uso de la natural, en el caso de *New Generation* para una escena muy específica y en el caso de *Kids* para todo el video. La calidad es suave, pero en el caso de *Heal Tomorrow* es dura, *New Generation* mezcla ambas calidades. Algunos videos optan por hacer de la luz parte de la escenografía, de manera directa y visible, también se apoyan con luces de utilería para generar diversos ambientes, otros videos optan por ocultarlas, probablemente en el montaje, pero también con elementos de la escenografía como en el caso de las que aparecen en el ring de boxeo de *No se sabe quién* (Ver ficha anexa en el capítulo anterior).

Cámara: dos de los videos tienen cámara al centro estática y los otros dos utilizan el movimiento de cámara para guiar al espectador hacia puntos de interés. Los movimientos de cámara de *Kids* van de una habitación a otra y uno de los principales retos es controlar la exposición en los cambios de ambiente y mantener el foco; en *New Generation* la cámara va de un espacio a otro y hace recorridos dentro de estos. En 3 de los casos el espectador es testigo, pero en *No se sabe quién* hay miradas directas a la

cámara y algunos personajes se acercan a ella y le hablan para crear un ambiente intimista. *Heal Tomorrow*, pretende un espectador inmerso en la historia, en la cual puede elegir si seguir al sujeto de la narrativa principal o desplazarse libremente por las demás tramas.

Montaje: todos los videoclips analizados presentan un caso de montaje particular, dado por la manera en que se grabó o por las cámaras usadas. Se puede notar un montaje paralelo en *Heal Tomorrow* y *Kids*, en los que además no se notan las líneas de cosido y el montaje está muy bien logrado, mientras que en *New Generation* y *No se sabe quién* las líneas de cosido se pueden ver si se observa con detenimiento.

Heal Tomorrow y *No se sabe quién*, fueron grabados en dos partes de videos 180 y luego unidos en montaje para crear la esfera 360, a su vez presentan planos insertados en el montaje, en el caso de *Heal Tomorrow* se visualizan al centro en el piso y en el techo y en *No se sabe quién* en un televisor que aparece en la escenografía y está constantemente mostrando imágenes, también hay letreros en el piso, insertados en la post.

Escenografía y Vestuario: la característica común en todos es el aforo total del espacio, ya que todo se ve en pantalla, ya lo demás varía acorde al número de escenarios propuestos y al clima visual que deseen lograr.

El vestuario tiende a ser de tipo normalizado en dos de los videoclips y no normalizado en los otros dos, el maquillaje se usa para resaltar algunas partes del rostro tales como los labios y los ojos en las mujeres, pero en el caso de *No se sabe quién* es exagerado y extravagante, dándole un tono teatral a los personajes.

Actuación: en los cuatro videoclips hay presencia de la banda, pero no de una manera performativa sino protagónica. En general hay personajes cubriendo cada eje del 360, de manera que a donde mire el espectador va a encontrar a alguien haciendo algo, en lo que pueda centrar su interés. Tres de los videoclips manejan un tono alto en la actuación, que inclusive en dos de ellos se torna exagerado y teatral; en el caso de *Kids* la actuación busca ser naturalista. Las coreografías están muy bien marcadas en todos: los personajes saben qué hacer y en qué momento.

Narración: en general la narración no es lineal, hay varias historias desarrollándose al tiempo. Al manejar más de una línea narrativa es posible que el espectador se confunda con el fin de la historia; sin embargo, esto también le da dinamismo al video y permite que haya distintos puntos de vista para que el espectador no se aburra. Como se dijo antes, hay presencia de la banda, pero son personajes dentro de la historia; en ocasiones el principal es el vocalista y en el caso de *Kids* la banda está desarrollando una de las líneas narrativas, pero sin ser invasiva con la trama principal.

Final: en general buscan dar a un cierre a la historia, se pueden o no relacionar con el inicio sin que esto afecte la narración, pero en el caso de *No se sabe quién*, el final es confuso y queda abierto a la interpretación del espectador.

Resultados de la Investigación Respecto a la Puesta en Escena

Puntos de interés: cuando se hace el video no está claro a dónde va a mirar el espectador, por ello es necesario marcar puntos de interés que lo guíen en la narrativa, en los videos que no marcan estos puntos de interés el espectador se pierde o se aburre, como es el caso de No se sabe quién, en el cual no se logra entender completamente la historia. Los puntos de interés pueden estar marcados por texto, un personaje, elementos de la escenografía o el sonido (una voz, un ruido, etc.).

Los movimientos de cámara también pueden servir de guía, llevando de la mano al espectador por el camino que el director quiere que este recorra, sin embargo; cuando la historia es totalmente guiada se pierde el factor sorpresa y se le quita libertad a quién mira de ser quien construya su propia narrativa.

Cámara: en general la cámara va al centro y estática, algunos directores más arriesgados se atreven a hacer movimientos de cámara, pero tienen en cuenta elementos como el balance de la exposición, el foco y que el proceso de clonarla en el montaje para que desaparezca es un poco más complejo que con la cámara estática, el movimiento aporta dinamismo a las escenas y permite al espectador ser guiado por la cámara y de una u otra manera desplazarse en el espacio. Para hacer el movimiento se puede usar una persona con monopodo que lleve la cámara en mano y camine o un aparato que posibilite deslizarla desde arriba, dependiendo de la necesidad del videoclip.

El punto de vista de la cámara respecto a los personajes, puede convertir el rol del espectador en pasivo o activo dentro de la narración. El espectador testigo es el más común en este tipo de videos, sin embargo, hay momentos en los cuales los personajes pueden interactuar con la cámara, mirándola o hablándole, para generar un ambiente más íntimo y participativo.

Cuando la puesta en escena permite que el espectador interactúe, sea a través de los personajes o el espacio, este se siente más conectado con la historia y no pierde fácilmente el interés.

Cuando se decide que la grabación se hará en una toma 360, es necesario realizar ensayos con cámara como si de un plano secuencia se tratará, con todas las dificultades que este tiene y la coreografía que requiere, para que la puesta en escena no se vea forzada.

Iluminación: la iluminación artificial puede hacer parte de la escenografía y por ende de la narrativa o desaparecer luego en el montaje. En algunos casos se opta por la iluminación natural, que, aunque es más difícil de controlar, se puede integrar a la historia y no hay que hacer procesos de enmascaramiento en postproducción. La calidad de la luz, varía acorde a lo que se busque generar en el espectador.

Cuando se planea iluminar con luz artificial, hay que procurar que esta haga parte de la escenografía, sea porque actúe como parte de la utilería, o esté en puntos donde después va a ser fácil de enmascarar en el montaje, bien sea detrás de cortinas, o en una pared, que no interfiera directamente con los personajes, para no correr el riesgo de borrarlos durante el enmascaramiento.

Hay que recordar que la luz confiere particularidades dramáticas a las escenas y que su presencia revela detalles, personajes y espacios, pero ausencia puede ocultar detalles al espectador que se pueden ir revelando paulatinamente y esto también puede ser interesante.

Es indispensable hacer pruebas previas al rodaje, ensayos de iluminación con cámara, para identificar los puntos donde esta puede ser escondida o en caso de que aparezca como parte de la escenografía, para controlar la exposición de la misma en cámara. También, una vez grabada la prueba, hacer un montaje previo para determinar cómo funciona dentro de la narrativa y la manera correcta de enmascararla en postproducción.

Montaje: ya que el video se puede grabar en dos partes y luego unir las en montaje, es necesario pensar en este desde que se está planeando la puesta en escena, para ubicar los elementos de la escenografía que van a servir luego para unir las partes y que se vea como un solo espacio, o para ocultar luces, personas del crew, o elementos de grip si se quiere.

En un montaje paralelo, se desarrollan varias historias al tiempo, que pueden o no afectar la trama principal, pero que deben estar coordinadas y pensadas desde la producción para la post. Esto requiere una coreografía actoral y técnica controlada, teniendo en cuenta que se puede trabajar con varios personajes al tiempo el nivel de exigencia para la dirección de actores es alto, sobre todo si se decide grabar el 360 del espacio en una sola toma.

Grabar dos videos en 180 grados, puede facilitar la coreografía actoral, el aforo de los espacios, el ocultar objetos o personas, pero debe estar muy bien planificado desde el guion, para no tener problemas luego en el montaje.

Escenografía y vestuario: la conclusión más importante respecto a la escenografía es que todo debe estar aforado completamente, independientemente que sea de manera minimalista o sobrecargada, la escenografía también puede significar un punto de interés para el espectador, sea porque los personajes interactúen con ella o porque sea llamativa.

Esto indica que grabar ficción 360 en un espacio controlado, con una escenografía llamativa aumenta considerablemente los costos de producción. Dependiendo de la intención del director la escenografía puede o no ser sobrecargada, ya que este puede optar por un espacio minimalista donde toda la atención recaiga sobre el personaje y las acciones que este realiza, para generar una mejor conexión y empatía respecto a lo que este representa.

Hay que tener en cuenta que los objetos pueden representar aspectos del personaje, por ejemplo, en el videoclip Kids se ambienta el cuarto del chico con elementos que hablan de quién es él y qué hace. Todo lo que aparece en el espacio está comunicando un mensaje.

Respecto al vestuario, el director decidirá cuál es el adecuado para representar la historia a narrar, los vestuarios sobrecargados, de tipo no normalizado, al igual que el maquillaje extravagante, tienden a dar un aire teatral a los personajes y por ende a la

narración, si esto no es lo que se desea, es mejor evitarlos y optar por una apuesta más naturalista.

La forma como se maquillan los personajes y el vestuario que usan habla de su personalidad, sus estados de ánimo, su estatus social, la época en la cual se desarrolla la historia, entre otros aspectos, es por ello que hay que tener cuidado con los atuendos que se eligen para representar un personaje, para que al final no resulte burlesco, fuera de época o se vea disfrazado.

Actuación: cuando hay personajes haciendo algo en los 360 grados del video, la narración se hace interesante para el espectador, en el caso del videoclip la actuación tiende a ir a las notas altas (ser exagerada), esto es porque a veces quienes actúan no son actores, sino los integrantes de la banda, también porque al no tener diálogos y el sonido estar supeditado a la música y letra de la canción, los actores enfatizan las emociones y acciones para llamar la atención del espectador.

Cuando se logra una actuación naturalista hay una mejor conexión con el espectador, ya que se hace más verosímil la historia, las mejores actuaciones son las más espontáneas, para lograrlas es necesario que exista una excelente comunicación entre el actor y el director, lo cual se logra con ensayos y encuentros previos al rodaje, indicaciones claras sobre las acciones a realizar, teniendo en cuenta que para el video 360, los espacios deben estar marcados y las acciones que realiza el actor también, por donde se mueve, a quién mira, si mira a la cámara o no, el director debe buscar estrategias para que la actuación no se vea mecánica o forzada.

Narración: en general hay una trama principal y otras líneas narrativas que alimentan a esta, que son secundarias, pero importantes, ya que en cualquier momento el espectador puede decidir posar la mirada en ellas y debe encontrar allí una historia independiente que se cuente por sí sola y no dependa totalmente de la principal.

Cualquiera de las líneas secundarias se puede convertir en principal, cuando el espectador decide posar su mirada sobre ella.

Resultados Prueba Piloto 360

El video que se me hizo más interesante fue *Heal Tomorrow*, que tenía una historia principal que se conectaba con otras tres narrativas, pero a su vez estas narrativas podían funcionar de manera independiente una de la otra. Este fue el ejemplo que tomé para construir mi prueba de video, también compuesta por tres narrativas que complementan a la principal, pero pueden funcionar de manera independiente.

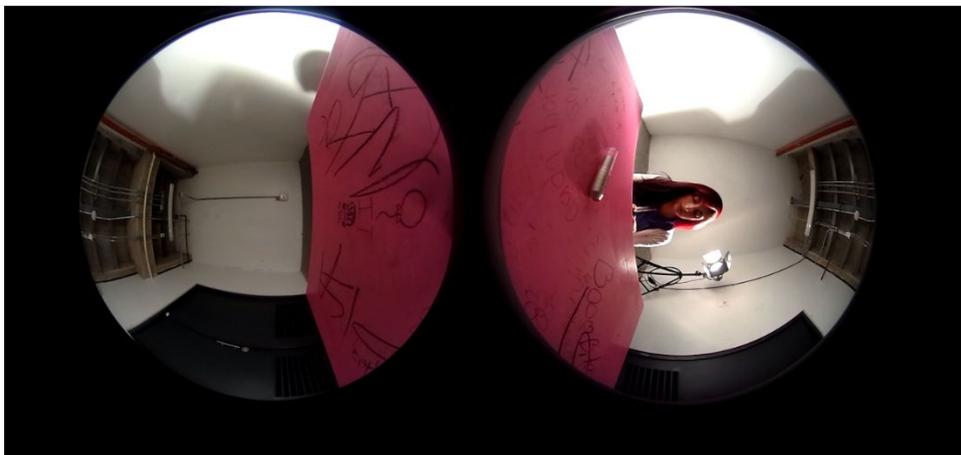
De esta manera se construyó el guion para un docudrama, también buscando experimentar con el formato y basada en los videoclips que tenían planos insertos dentro de ellos. El video tiene tres líneas narrativas y una principal, en la principal se observa una mujer dentro de un cuarto maquillándose y las otras tres líneas son pantallas que están en la pared y hacen un viaje a través de los recuerdos que ella tiene.

Crear la puesta en escena requirió de ensayos y pruebas de cámara, además de una investigación previa sobre el personaje para lograr la emoción que se quería transmitir, al momento de grabar.



Fotograma del video de prueba de espacio, luz y cámara

En esta primera prueba se determinó que el espacio funcionaba, no solo por ser pequeño y fácilmente controlable, sino también porque hablaba del encierro al que se ven sometidas las personas transgénero debido a la discriminación que sufren.



Fotograma del video de prueba de luz con personaje

En esta segunda prueba, se usó un personaje y una luz artificial, con lo cual pude notar que era difícil balancear la exposición de la luz en cámara y que esto podía afectar el resultado final, además al ser un espacio pequeño, había pocas opciones para ubicar las

luzes sin que estas se notarán o se pudieran enmascara en montaje, por ende, se decidió no usar luces y trabajar con las que brindaba el espacio.

La escenografía estuvo compuesta por elementos metafóricos, algunos propuestos por la actriz y otros ligados a la investigación previa sobre su vida. Para el caso de la iluminación, pretendía poner luces artificiales, pero las pruebas iniciales que se hicieron con ellas en locación no resultaron satisfactorias, porque estallaban la imagen por estar ubicadas en un espacio pequeño y porque la cámara con la cual se grabó que fue la Ricoh Theta, no tenía manera de balancear la exposición desde sí misma. Entonces se optó por grabar solo con la luz del techo de la locación y aumentar la exposición en montaje.

La actuación buscó ser naturalista, tanto en el caso de las pantallas, como de la trama principal, de manera que el espectador se sintiera conectado con el personaje y su historia. Los puntos de interés fueron marcados por el sonido, que además funcionó como guía para que el espectador mirara a un punto en determinado momento, las personas que pudieron apreciar el video final, lograron ser guiados por el sonido.

El sonido está conectado con la imagen por palabras claves, de manera que cuando el personaje habla de las muñecas, el espectador pueda ir a la escena que rememora la niñez, o cuando menciona la palabra iglesia, el espectador se conecta con esa escena. En el montaje el sonido se paneó para que sonara al lado específico donde está ubicada la pantalla, de esta manera la voz correspondiente a la escena de las muñecas está paneada a la izquierda y la voz de la iglesia paneada a la derecha, como el paneo se hizo en

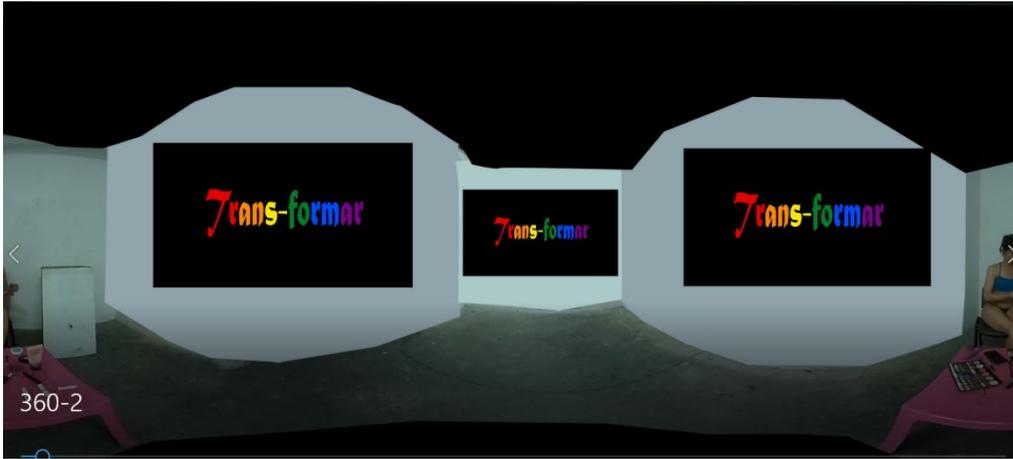
Premiere, la voz del centro se puede escuchar en ambos lados, porque no se encontró la manera de panearla solo al centro desde este programa de edición.

En el caso del montaje, me di cuenta de que los tiempos de render son muy largos, a pesar de que la calidad del video baja notablemente al ser convertido al formato equirectangular. Para hacer el montaje se hizo uso de la aplicación de la cámara para convertir el video y del editor Premiere para hacer las máscaras, el sonido y la colorización del mismo.

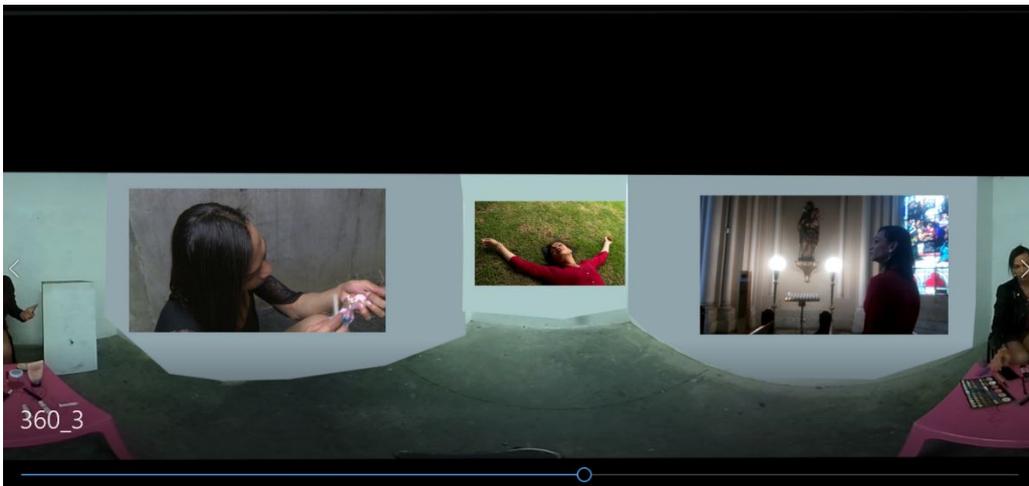
Crear las máscaras fue también un proceso de aprendizaje y ensayo-error, inicialmente las máscaras eran blancas, emulando todo el espacio, pero entonces las pantallas perdían protagonismo y flotaban en el ambiente, además las líneas de las máscaras quedaban torcidas o fuera de eje, haciendo notorio el mecanismo. Después de hacer varias pruebas se optó por la máscara negra sobre la pared, se alinearon los ejes y se pudo exportar el video sin complicaciones.



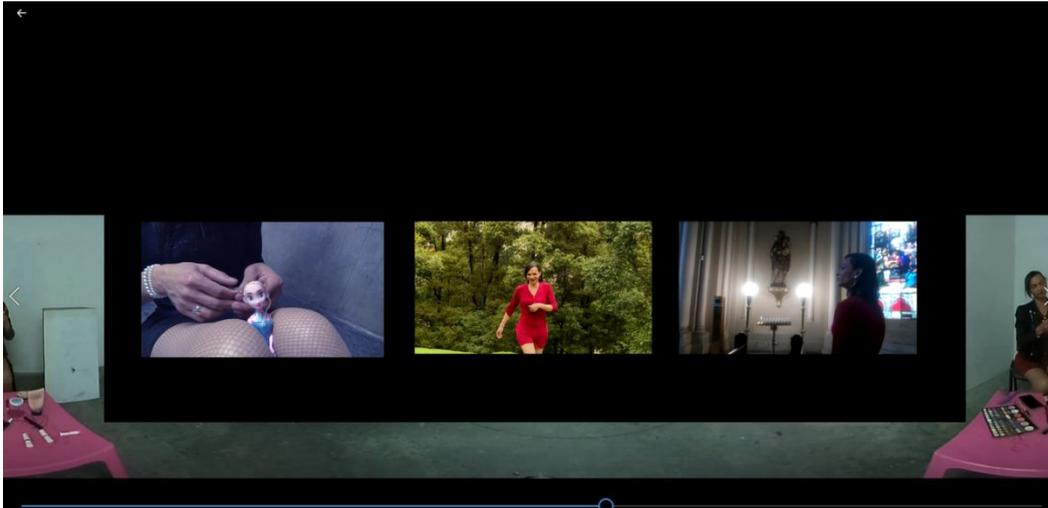
Fotograma de primera prueba de montaje para ubicar las pantallas



Fotograma de segunda prueba de montaje, con máscara de ajuste y las 3 pantallas ubicadas



Fotograma de tercera prueba de máscaras de ajuste en montaje



Fotograma de la última prueba, que fue la que quedó en el video definitivo

Finalmente, el video se expuso al público y tuvo una aceptación satisfactoria, los puntos de interés fueron entendidos y la historia también, con los créditos quedó un poco largo, lo que explica porque los videoclips lo ponen al inicio, sobre la imagen de presentación.

La presentación se realizó en la Pontificia Universidad Javeriana, en el marco del cierre de dos materias, Composición Visual y Video Digital. En el caso de la primera, el video fue expuesto a un público de aproximadamente 15 personas, entre los 18 y 21 años, a los cuales les causó bastante curiosidad el formato y la forma de realización, hicieron preguntas sobre la grabación, el montaje y el tipo de cámara y programas usados. Respecto a la historia, se les preguntó si el sonido fue un referente de guía, a lo que respondieron afirmativamente.

En la segunda muestra (Video Digital), el video se expuso ante 3 jurados del cuerpo docente y algunos compañeros que tuvieron curiosidad de verlo. Los comentarios del jurado fueron enfocados un poco más al concepto que a la forma, rescataron que el personaje no se veía como un objeto del realizador, sino que se podía explorar la parte

humana del mismo y generar empatía hacia ella. Respecto a la puesta en escena, se resaltó que en el caso de las pantallas el montaje alcanza un ritmo poético, contrastado con el video principal, cuya estética es un poco más rústica.

En la pantalla principal, la estética funciona de manera rústica, porque los elementos de maquillaje usados, fueron los originales del personaje, al igual que el vestuario, buscando explorar el concepto del encierro y en las pantallas la búsqueda de la libertad.



Presentación del video en la Universidad Javeriana, Facultad de Artes Visuales

El producto resultante de esta prueba piloto se puede encontrar dando [click aquí](#)

Conclusiones

- Un video 360, requiere de una preproducción cuidadosa, para que al momento de grabar la coreografía este bien sincronizada y no haya problemas de montaje.

- Los actores, elementos de escenografía e iluminación deben estar ubicados en el espacio de manera que se cubran los 360 grados y el espectador, encuentre siempre un punto de interés al cual mirar. Realizar la prueba piloto me permitió explorar el video desde todas sus etapas y concluir que la puesta en escena debe estar muy bien pensada desde la preproducción y su la concepción del guion. Es importante hacer pruebas de cámara y luz en el espacio donde se va a grabar, además de ensayos previos con el actor.
- El principal desafío fue analizar los videos, teniendo en cuenta que aún no hay mucha teoría sobre el video 360 y las personas conocedoras del tema en Medellín y Bogotá no son muchas, por tanto, estar en la Universidad Javeriana y encontrar allí personas conocedoras del tema, fue de gran ayuda para resolver las inquietudes, sobretodo en videoclips como Heal Tomorrow y New Generation que eran más complejos de analizar.
- Me hubiera gustado tener más tiempo para explorar la iluminación, desde dos videos 180, que luego fueran unidos en el montaje, ya que cuando se hace un solo 360 es complicado balancear la exposición.
- No es posible capturar primeros planos con la cámara de video 360, si se quiere lograr una variedad de planos es necesario grabarlos a parte e insertarlos en el montaje, pero se debe planear muy bien desde la preproducción y hacer pruebas, para que al final sí aporten a la narrativa.

Referencias

- Aumont, J. (2013). *El cine y la puesta en escena*. Ediciones Colihue.
- Ayalde, C. (2018). *Ecco 360*. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Bernad, S. (2017). La dimensión audiovisual de la puesta en escena. *Comunicación y Medios*, 126-139.
- Camacho J., L. E. (2015). El video esférico en Youtube y su influencia en el contenido audiovisual. *Universidad de Zulia*, 1-16.
- Canales, N. (7 de agosto de 2017). *Experiencia 360 VR 3D (estereoscópica), ¿Por qué no es igual que las experiencias 360 VR 2D (monoscópicas)* Obtenido de Medium.com:<https://medium.com/@bangteufel/experiencia-360-vr-3d-estereoscopia-porqu%C3%A9-no-es-igual-que-las-experiencias-360-vr-2d-monosc-a48b43af6278>
- García, J. (2017). *El color del sol, un cortometraje en 360*. España: Universidad de Sevilla.
- González, A. (2015). *Estructura Narrativa en el Videoclip*.
- Kirland, H. (Dirección). (2016). *Kids* [Película].
- Lalli, M. (2012). El tiempo y el espacio en la puesta en escena cinematográfica. *Open DC*, (págs. 1-6). Palermo.
- Marzal, J. & Gómez, T. (2006). Una propuesta metodológica para el análisis del texto fílmico. *Universitat Jaume I. Castellón*, 1-18.
- Rodríguez, J. A. (2013). Propuesta metodológica para el análisis del video musical. *Quaderms*, 62-70.

- Roncallo, S. U. (2016). La estética de los videoclips. *Cuadernos de Música, Artes Visuales*, 1-31.
- Sedeño, A. (s.f.). El cuerpo del cantante en los videoclips: Una propuesta de análisis textual. *Universidad de Málaga*, 1-15.
- Sedeño, A. (2007). El videoclip como mercanarrativa. *Universidad de Málaga* 493-504
- Sedeño, A., Pérez, J., & Guarinos, V. (2017). Videoclip musical y nuevas tendencias en formatos musicovisuales. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 83-84
- Sora, C. (21 de marzo de 2017). *Els Lumière de la VR: oportunitats i riscos de l'audiovisual immersiu*. Obtenido de Lab cccb: <http://lab.cccb.org/ca/els-lumiere-de-la-vr-oportunitats-riscos-de-laudiovisual-immersiu/>
- Sora, C. (2017). Una inmersión en el audiovisual VR y 360. *II Jornada MAVR* (págs. 1-25). Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Vinuela, E. (2004). El videoclip como producto de la interacción con otros géneros y medios audiovisuales. *Universidad de Oviedo*, 539-550.
- Zuluaga, R. (2015). *Verosimilitud en el formato found footage en el cine de terror*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Videografía

- Kirkland, H. Kids (2016). One Republic. Obtenido de: [click aquí](#)
- Chassaing, R. Heal Tomorrow (2016). Naive New Beaters. Obtenido de: [click aquí](#)
- Gratzner, M. New Generation (2015). Galvanized Souls. Obtenido de : [click aquí](#)
- Fino Productions. No se sabe quién (2016). Numasbala. Obtenido de : [click aquí](#)

Anexos

Anexo 1 Making Of

- Conferencia dictada por el director de *Kids* en Mediamorfosis 2017: [click aquí](#)
- Detrás de cámaras de *New Generation*: [click aquí](#)

Anexo 2 Guion escrito para la prueba piloto de video 360

TRANS-FORMAR

GUIÓN PARA VIDEO 360

ESPECTADOR: Inmerso en la acción narrativa, participa en la historia como visualizador de las pantallas, también está de frente al personaje.

ESCENA 1

Secuencia 1. Frente. Trama (Ser mujer)

INT.DÍA. HABITACIÓN

Un hombre (35) está en el centro de una habitación oscura y un tanto deteriorada. Detrás de él hay un perchero y en este se encuentran colgadas varias prendas femeninas, unos vestidos, entre otras cosas. El hombre toma un brasier, se lo pone y lo rellena con espuma, encima se pone un vestido, toma un espejo pequeño y se empieza a maquillar, los ojos, labios y rostro. Finalmente toma se acomoda el cabello, se pone sus tacones y mira fijamente a la cámara satisfecha.

Secuencia 2. Lado Izquierdo. Subtrama (Exploración Identidad)

INT.HABITACIÓN. DÍA

Una mujer transgénero, está sentada peinando una muñeca, también le pinta los labios y la viste. Se nota que trata de ocultarse al hacerlo, aunque se ve contenta realizando las acciones.

En esta secuencia va una voz en off de ella narrando su infancia.

Secuencia 3. Lado Derecho. Subtrama (Temor de Dios)

INT.IGLESIA. DÍA

Una mujer transgénero, camina por la iglesia vacía, se sienta en una de las bancas, pero se siente observada por las imágenes religiosas que allí habitan.

Secuencia 4. Centro. Subtrama (Libertad)

EXT.CAMPO. DÍA

La mujer acostada sobre la hierba, mirando al cielo sonríe.

Música

Anexo 3 Ficha de Análisis

Tabla de Análisis						
Título:						
Año:		Género:				
Duración:		Idioma:				
País:		Dirección:				
Macro análisis:						
1	INICIO (prólogo o introducción)					
A	¿Qué función tiene el inicio?					
<table border="1"> <tr> <td>Audio:</td> <td>Video:</td> <td>Texto:</td> </tr> </table>				Audio:	Video:	Texto:
Audio:	Video:	Texto:				
Descripción:						
Función:						
Puntos de interés						
Comentario:						
2	IMAGEN (imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)					
A	¿Cómo son las imágenes en el videoclip?					

Color:			
	Función realista descriptiva	Función narrativa dramática	Función expresiva
	Colores fríos		Colores cálidos
Iluminación:			
	Natural	Artificial	
	Suave	Dura	
B	CÁMARA		
Movimiento	Perspectiva del espectador		
3	MONTAJE		
A	¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?		
	¿Cómo se utiliza en el 360?	¿Hay planos insertos en el montaje?	
Limitaciones (Respecto al montaje de un video compuesto por planos)			
4	ESCENOGRAFÍA Y VESTUARIO		
A	¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia y el vestuario de los personajes?		
B	Número de escenarios:		

Interior: Exterior:	
C	CLIMA VISUAL (Optimismo, armonía, individualismo, surrealismo, pesimismo)
5 ACTUACIÓN Y COREOGRAFÍA	
¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje	
¿Cómo están dispuestos los personajes en el encuadre esférico?	
Cantidad de personajes que aparecen en el video	
6	NARRACIÓN (elementos estructurales de la historia)
A	¿Qué elementos permiten entender la historia?
7	FINAL (última secuencia de la película)
A	¿Qué sentido tiene el final?
B	¿Cómo se relaciona con el resto?