Creación y Producción de un Videoclip de Rock Alternativo, de la Banda Colombiana Valor Oculto para su Segundo Single; Ser Libre.

Liz Karen Adriana Navas Urbina

Angely Tatiana Negrete Martínez

Javier Estiven Quiñones Ardila

Universitaria Agustiniana - Uniagustiniana

Facultad de Arte, Comunicación y Cultura

Programa de Cine y Televisión

Bogotá D.C

2025

Creación y Producción de un Videoclip de Rock Alternativo, de la Banda Colombiana Valor Oculto para su Segundo Single; Ser Libre.

Liz Karen Adriana Navas Urbina

Angely Tatiana Negrete Martínez

Javier Estiven Quiñones Ardila

Tutor

Oscar Yobany Romero Bonilla

Trabajo de grado para optar al título de Cine y Televisión

Universitaria Agustiniana - Uniagustiniana

Facultad de Arte, Comunicación y Cultura

Programa de Cine y Televisión

Bogotá D.C

2025

Resumen

En Colombia, el videoclip ha trascendido su función promocional para convertirse en un medio de expresión artística y cultural, especialmente en el ámbito del rock, donde las bandas han utilizado la imagen para narrar historias, visibilizar problemáticas sociales y construir una identidad propia frente a su público.

Este trabajo se centra en el desarrollo del videoclip *Ser Libre* de la banda Valor Oculto, cuyo propósito principal es transmitir un mensaje de libertad y libre expresión. Para ello, se plantea una propuesta audiovisual que no solo acompañe la música, sino que potencie su significado mediante una narrativa y una estética coherentes con el género y la intención artística de los intérpretes. El proyecto aborda el proceso de creación y producción del videoclip, iniciando con una investigación de referentes estéticos y narrativos del rock colombiano e internacional.

A partir del análisis de antecedentes del videoclip de rock en Colombia, se identifican elementos visuales, técnicos y narrativos que permiten construir una propuesta propia y sólida. Finalmente, el documento organiza el desarrollo del proyecto en distintas fases, desde el planteamiento del problema creativo hasta la ejecución final, con el objetivo de entregar un producto audiovisual de calidad profesional que fortalezca la identidad visual de la banda y contribuya al panorama del videoclip de rock en el país.

Palabras clave: videoclip, audiovisual, rock colombiano, identidad visual.

Abstract

In Colombia, the music video has gone beyond its promotional function to become a medium of artistic and cultural expression, especially within the rock genre, where bands have used visual language to tell stories, highlight social issues, and build a distinct identity for their audience.

This project focuses on the development of the music video *Ser Libre* by the band Valor Oculto, whose main objective is to convey a message of freedom and free expression. To achieve this, an audiovisual proposal is developed that not only accompanies the music but also enhances its meaning through a narrative and aesthetic coherent with the genre and the artistic intentions of the performers. The project addresses the creation and production process of the music video, beginning with research into aesthetic and narrative references from Colombian and international rock music.

Based on the analysis of precedents in Colombian rock music videos, visual, technical, and narrative elements are identified to build a solid and original proposal. Finally, the document organizes the development of the project into different phases, ranging from the definition of the creative problem to the final execution, with the aim of delivering a professional-quality audiovisual product that strengthens the band's visual identity and contributes to the landscape of rock music videos in the country.

Keywords: music video, audiovisual, Colombian rock, visual identity.

Tabla de contenido

Introducción 13

Objetivos 15

Objetivo General 15

Objetivos Específicos 15

Planteamiento del problema creativo 16

Estado del arte 16

Antecedentes 16

Evolución del videoclip en Colombia 16

Llegada del rock a Colombia y Latinoamérica 18

Bandas Emergentes 19

MTV Latinoamérica 20

La llegada de Youtube 21

Contexto histórico y sociocultural del videoclip en Colombia 22

Elementos técnicos para la realización del videoclip 24

Análisis de antecedentes 25

Conclusiones del estado del arte 31

Problemas derivados 32

Marco Teórico y Conceptual 35

Marco Teórico 35

Marco Conceptual 38
Importancia de la intervención en el estado actual del arte 40
Definición del tipo de obra 41
Formulación del proyecto 43
Biblia o planteamiento del proyecto 43
Desglose de los elementos narrativos 43
Guion (Desglose por escenas) 68
Propuesta de cada área 71
Propuesta de producción 71
Propuesta de dirección 74
Propuesta de fotografía 80
Dirección de arte 93
Moodboard 113
Sonido y música 114
Montaje y graficación 114
Productos esperados 119
Bitácoras 119
Referencias 122
Anexos 126
Guion Técnico 126

Animatic 136

Desmonte dramático 136

Otros (Entrevistas) 136

Lista de tablas

Tabla 1 26

Tabla 2 68

Lista de Figuras

Figura 1 20

Figura 2 23

Figura 3 29

Figura 4 33

Figura 5 34

Figura 6 41

Figura 7 48

Figura 8 52

Figura 9 58

Figura 10 62

Figura 11 68

Figura 12 73

Figura 13 74

Figura 14 77

Figura 15 77

Figura 16 78

Figura 17 78

Figura 18 79

Figura 19 79

Figura 20 80

Figura 21 80

Figura 22 85

Figura 23 85
Figura 24 86
Figura 25 86
Figura 26 88
Figura 27 88
Figura 28 89
Figura 29 89
Figura 30 90
Figura 31 94
Figura 32 95
Figura 33 95
Figura 34 96
Figura 35 96
Figura 36 97
Figura 37 97
Figura 38 98
Figura 39 98
Figura 40 99
Figura 41 100
Figura 42 100
Figura 43 101
Figura 44 101
Figura 45 102

Figura 46 103

Figura 47 103

Figura 48 104

Figura 49 104

Figura 50 105

Figura 51 105

Figura 52 106

Figura 53 106

Figura 54 107

Figura 55 107

Figura 56 108

Figura 57 108

Figura 58 109

Figura 59 109

Figura 60 110

Figura 61 110

Figura 62 111

Figura 63 111

Figura 64 112

Figura 65 113

Figura 66 126

Figura 67 127

Figura 68 128

Figura 69 129

Figura 70 130

Figura 71 131

Figura 72 132

Figura 73 133

Figura 74 134

Figura 75 135

Figura 76 136

Introducción

El videoclip se ha convertido en una herramienta fundamental para la industria musical, ha ido evolucionando desde sus inicios en la televisión con canales como MTV, hasta la era digital con plataformas como YouTube, permitiendo un acceso fácil, inmediato y global a los contenidos audiovisuales, en el caso de Colombia, este formato no solo ha servido para promocionar música, sino que ha funcionado como un medio de expresión artística y cultural, donde bandas de rock han podido narrar historias, contar realidades sociales y construir una identidad propia a su público.

El videoclip, *Ser Libre,* busca transmitir un mensaje de libertad y libre expresión, por lo que es importante desarrollar una propuesta audiovisual que no solo acompañe a la música, sino que aumente su mensaje a través de una narrativa y estética coherentes con el género y la intención de los artistas, para lograr este objetivo, este trabajo aborda todo el proceso de creación y producción del videoclip, comenzando con una investigación de los referentes estéticos del rock colombiano e internacional para identificar los elementos visuales que mejor se adapten al proyecto, la idea es incluir estos hallazgos con la identidad de la banda, Valor Oculto, diseñando una propuesta conceptual sólida que guíe las etapas técnicas y creativas de la realización.

Para lograr esto, se realizó una investigación sobre la historia y los antecedentes del videoclip de rock en Colombia, analizando cómo otras bandas han usado la imagen para potenciar su música, identificando elementos narrativos y técnicos que funcionaban mejor para construir una propuesta propia, revisar estos referentes ayudó a tener una base sólida para diseñar una identidad visual única para Valor Oculto, asegurando que cada decisión estética tuviera un significado y se transmitiera el concepto de libertad que la banda quería expresar.

Finalmente, el documento muestra el desarrollo del proyecto organizado en fases, las cuales van desde el planteamiento inicial del problema creativo y la investigación, hasta la producción y ejecución final de la obra, esto busca asegurar que cada área, como dirección, fotografía y arte, trabaje de manera organizada para lograr la visión propuesta, con todo esto, el objetivo es entregar un producto de calidad profesional que no solo sirva para el portafolio y la identidad visual de la banda Valor Oculto, sino que también sume como un aporte a los videoclips de rock en el país.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar, producir y realizar un videoclip de rock alternativo para la banda colombiana Valor Oculto, integrando referentes estéticos y narrativos del rock colombiano, con el fin de transmitir un mensaje de libertad y libre expresión.

Objetivos Específicos

- Investigar, seleccionar y analizar referentes audiovisuales del rock colombiano e internacional que aporten elementos estéticos, narrativos y semióticos pertinentes para la construcción del videoclip *Ser Libre*.
- Diseñar una propuesta conceptual, narrativa y estética del videoclip *Ser Libre*, articulando los referentes encontrados con la identidad musical de Valor Oculto y el mensaje central de libertad y libre expresión.
- Planificar, producir y realizar el videoclip *Ser Libre*, mediante un proceso técnico–creativo que incluya preproducción, producción y posproducción, asegurando coherencia visual y sonora con los objetivos conceptuales del proyecto.

Planteamiento del problema creativo

Estado del arte

Antecedentes

Con el fin de analizar los antecedentes correspondientes para la investigación sobre propuestas estéticas en videoclips de rock colombiano, se hizo una búsqueda exhaustiva de diversos estudios académicos, tales como tesis, trabajos de grado, artículos, entre otros, los cuales abordarán temas de interés para esta investigación como; la historia del videoclip del rock en Colombia y su evolución, producción de videoclips de rock en Colombia y cómo surgió la transmisión de estos en el país; estos temas de interés contribuyen a la producción del videoclip *Ser Libre*.

Evolución del videoclip en Colombia

Se pueden encontrar varios artículos y textos que hablan sobre el videoclip en Colombia, y cómo éste ha evolucionado con el transcurso de los años gracias a la tecnología y a las nuevas plataformas digitales, del mismo modo, es importante conocer cómo llega a nuestro país el género del rock y cómo surgen sus respectivos videos musicales, dentro de la revisión bibliográfica cabe mencionar el artículo de la Universidad Javeriana, *La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales.* (Roncallo & Uribe-Jongbloed, 2017), donde se analiza la manera en la que el videoclip empezó a consolidarse en la industria musical y audiovisual, desde los video registros de presentaciones en vivo, hasta los que Wolfe (1983), como se cita en, Peverini (2004), llama videoclips conceptuales, aquellos que conocemos hoy en día, en donde se propone una historia y narrativa.

Antes de profundizar en la historia del videoclip, es importante adentrarnos en el género del rock y cómo este ha influido dentro de un contexto social, el artículo colombiano, *1957: rock and roll, emergencia juvenil y tecnologías en Colombia* (Reina-Rodríguez, 2024), investiga sobre la llegada del rock al país en el año 1957, en las ciudades de Bogotá y Medellín principalmente, en un contexto sociopolítico marcado por el declive de la dictadura de Gustavo Rojas Pinilla; este género impactó la cultura, especialmente de los jóvenes, lo que posibilitó que emergieran como actores sociales importantes.

La integración de este género al principio fue objeto de críticas, la cultura hegemónica lo consideraba una amenaza imperialista o una influencia negativa sobre los valores tradicionales, pero, con el paso de los años el país experimentó un aumento de la población en las ciudades, esto como producto de los procesos migratorios de distinta índole, lo que desencadenó una presencia mayor, principalmente de jóvenes universitarios participando en debates políticos y abriendo espacios en la difusión cultural de las artes, anteriormente reservados para adultos, por ende, el género se empezó a popularizar cada vez más dentro de las nuevas generaciones, y a su vez, empezó a ser visto como un mercado rentable, las disqueras y los medios comenzaron a comercializar más el rock, hasta convertirse en una cultura popular. Sin embargo, esto no quiere decir que las ciudades del interior no hayan tenido mayor resistencia, mientras que en la costa caribe fue más aceptado el género, fusionándose con ritmos locales como el vallenato, naciendo así “Very Very Well” (Fuentes, 1958, p. 135).

Llegada del rock a Colombia y Latinoamérica

Dentro de la bibliografía revisada, nos centramos en analizar cómo emerge el rock como género musical en Latinoamérica, especialmente en Colombia y México, países que desempeñaron un papel clave en la apropiación, adaptación y difusión del rock and roll en la región. Este acercamiento nos permite comprender las dinámicas culturales y musicales que se dieron entre ambos países, evidenciadas en la influencia que México ejerció mediante sus escenarios, movimientos y versiones en español de los grandes éxitos internacionales, y en cómo estas adaptaciones facilitaron que el rock and roll llegara con mayor fuerza y resonancia a Colombia.

Ahora bien, para comprender de mejor manera la llegada del rock al país, es importante mencionar la aparición del rock and roll, el cuál fue un subgénero que irrumpió en la sociedad colombiana, vale la pena referirse al primer episodio de la serie documental *Nación Rebelde*, producida por RTVC, titulado *Me siento loco*, que ubica la llegada del género en los años 60 bajo el lema Años 60: descubrir el rock and roll, este capítulo nos cuenta que en 1961, Bill Haley and His Comets empezaron a hacer giras en algunos países, llegando a Colombia con uno de sus conciertos, presentándose en el teatro Jorge Eliecer Gaitán, esto fue el punto de comienzo para que años después, en 1964-1965, grupos organizados empezaran a hacer rock and roll en la escena colombiana.

Como se menciona en el documental ya citado, respecto a América Latina, México desempeñó un papel fundamental, a través de sus principales escenarios y movimientos musicales, el país no solo impulsó la difusión de este género, sino que, también realizó versiones en español de los grandes éxitos internacionales, por esto, gracias a esta apropiación y adaptación, el rock & roll en México sirvió como puente cultural, permitiendo que este estilo

llegara con mayor fuerza y accesibilidad a Colombia, quien también adaptaría canciones del rock & roll al español. Un gran inconveniente para las bandas emergentes en este género era que no existían los instrumentos adecuados para interpretar las canciones, los músicos debían traerlos del exterior, muchas veces de manera clandestina, o simplemente conformarse con verlos en las revistas extranjeras, no obstante, la falta de recursos no fue un impedimento, ya que con ingenio comenzaron a fabricar sus propias guitarras eléctricas.

En el barrio La Candelaria, en Bogotá, mandaron a hacer los brazos en una constructora de instrumentos, y en una carpintería se tallaron las tablas siguiendo los modelos publicados en las revistas estadounidenses 16 Magazine y Rolling Stone de los años 60s, incluso, un radiotécnico del barrio Modelo analizó cómo funcionaban los micrófonos y propuso usar los de los teléfonos, porque, eran lo más parecido a los de una guitarra eléctrica, de esa manera, extrayendo micrófonos de teléfonos públicos y caseros, se armaron las primeras guitarras eléctricas fabricadas en Colombia, las cuales fueron utilizadas por la banda bogotana, The Speakers.

Bandas Emergentes

Una de las bandas más reconocidas en la escena del rock emergente en Colombia eran Los Flippers, quienes tenían influencias del rock del Reino Unido y empezaron a impulsar la moda del rock and roll en Colombia. Durante varios años Los Flippers, compartieron la escena con The Speakers, llegando a protagonizar una especie de versión colombiana de la histórica rivalidad inglesa entre, The Beatles y The Rolling Stones, figurando una competencia simbólica en la que The Speakers y Los Flippers representaban dos maneras distintas de vivir y hacer rock en Colombia.

Posteriormente, en 1963, se creó la emisora llamada Radio 15, bajo la dirección de Alfonso Lizarazo, esta emisora fue fundamental para la consolidación del rock en Colombia, puesto que, sirvió como plataforma de difusión para las primeras bandas emergentes, aportando un aire fresco a la escena musical nacional. Estos inicios en la radio fueron fundamentales porque permitieron expandir este género musical, logrando ampliarse a otros públicos. En los 90s con la llegada de MTV, se impulsó esta música por medio de producciones audiovisuales, conocidos en la actualidad como videoclips.

MTV Latinoamérica

Con respecto a la escena latinoamericana, llega MTV Latinoamérica el cual fue uno de los mayores promotores y exponentes del videoclip como lo conocemos hoy en día, en el blog de noticias TVNotiBlog (2014), se afirma que, este canal comenzó sus transmisiones el 1 de octubre de 1993, bajo el nombre de MTV Latino, cubriendo toda la región, incluida Colombia. El primer videoclip emitido fue *Somos rockeros sudamericanos* (1988), de la banda chilena, Los Prisioneros.

Figura 1

Los Prisioneros, We Are South American Rockers.



Nota: Tomado de EmiMusicChile, YouTube (2012).

Desde entonces, MTV Latinoamérica, entró en las ofertas de canales por cable en varios países, incluido Colombia, donde se empezó a distribuir y proyectar videoclips a través de esta plataforma. Dicho canal, formó parte de la programación musical que empezó a llegar al país.

Según el artículo anteriormente citado; la expansión de MTV y de los videos musicales en el mundo se logra presentar como evidencia de la globalización de los mercados internacionales y de su supuesta homogeneización estética. Desde sus inicios en la década de 1980, y ahora con su transformación en la era de YouTube, el videoclip se ha catalogado referente estético de toda una generación.

La llegada de Youtube

De acuerdo con lo planteado en la tesis de grado del español David Soriano, *¿El videoclip influencia y reflejo de la cultura juvenil?* (Soriano, 2020), publicado en el repositorio de la Universidad Española Miguel Hernández, en el cual se profundizará más adelante, se menciona cómo la llegada de Youtube en el año 2005, marca un hito importante en la industria del videoclip y transforma las nuevas formas de entretenimiento y comercialización de una forma potencialmente global. En muy poco tiempo, esta nueva plataforma, junto a Vimeo, se convirtieron en las principales herramientas de distribución del videoclip, dejando atrás a las cadenas televisivas y destronando a MTV como la principal distribuidora de este formato.

Este cambio masivo, dio lugar a la aparición y modificación de nuevas estéticas y formatos de videoclips, diferentes a lo que se conocía hasta la fecha. Incursionaron nuevas tendencias y formas de expresar visualmente la música sin necesidad incluso del apoyo de una productora, puesto que hoy en día debido a la tecnología, cualquiera es capaz de generar contenido audiovisual en internet. La característica que más diferencia los videoclips actuales, a los de hace dos décadas, es su disponibilidad inmediata, gracias a que las plataformas digitales,

nos permiten acceder al video musical que queramos, en el momento que queramos, y a través de cualquier dispositivo con conexión a internet.

Contexto histórico y sociocultural del videoclip en Colombia

Ahora bien, si nos adentramos en el contexto histórico colombiano, en el texto, *Videoclips musicales colombianos como práctica de la Historia Pública en la era digital.* (Fuertes, 2016), se observa la relación entre los videoclips musicales colombianos, situándose en producciones audiovisuales dentro del campo de la historia pública, para la construcción de los relatos históricos en la era digital. Destaca que, en Colombia, el acceso de medios alternativos como el cine, la televisión, la radio y en este caso los videoclips musicales, permiten la circulación de relatos históricos que han sido tradicionalmente marginados o excluidos de la historia oficial.

La autora, analiza cómo el videoclip se ha convertido en un canal para narrar historias sobre el conflicto armado, desigualdad social y resistencia cultural en el país. Partiendo de un análisis que realizó con tres videoclips colombianos: *1280 Almas (El Platanal),* que retrata las luchas sociales y la violencia en zonas rurales de Colombia, *Fértil Miseria (Desplazados),* que refleja la crisis humanitaria del desplazamiento forzado a causa del conflicto armado y *Río Abajo (Tres Huevitos),* que aborda la desigualdad y precariedad laboral en el contexto colombiano. Estos videoclips pretenden más allá de una propuesta estética; ser valorados como herramienta de denuncia y resistencia, que genere conciencia y aporte en la memoria colectiva del país.

Figura 2

1280 Almas, El Platanal.



Nota: Tomado de 1280 Videos, YouTube (2011).

Por otro lado, este artículo realiza un estudio semiótico y narrativo de los videoclips seleccionados basándose en los conceptos del teórico francés Michael Chion, *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (Chion, 1990), sobre la relación entre la imagen y el sonido, aunque Pabla se apoya en estos conceptos, Chion se enfoca en el pensamiento histórico, identificando el uso de elementos como imágenes de archivo, referencias visuales que rememoran hechos históricos, relación entre las letras y contextos históricos específicos, del mismo modo, pero no menos importante, el montaje y la edición, que contribuyen para reforzar el mensaje histórico y político de cada videoclip. El estudio que emplea Pabla, es importante para poder valorar cómo los videoclips construyen, transmiten y resignifican relatos históricos y sociales en Colombia.

En el artículo ya mencionado, *La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales* (Dow & Uribe-Jongbloed, 2017), se afirma que, es importante reconocer que el videoclip no es solo marketing, sino también, una forma de expresión artística; el enfoque de los autores coincide con el interés de esta

investigación, al resaltar la importancia del videoclip como fenómeno cultural y artístico más allá de su función publicitaria.

Elementos técnicos para la realización del videoclip

Luego de habernos adentrado en la historia del videoclip en Colombia, podemos pasar a examinar elementos más técnicos como la fotografía, el sonido, la escenografía, el vestuario, entre otros factores importantes que se deben tener en cuenta para la realización de una propuesta estética de un videoclip, para ello, profundizaremos en la siguiente tesis de pregrado colombiana, *Música para mirar: análisis de la estética y narrativa visual del videoclip y su importancia en la industria aplicada en un video de música inédito*. (Andrea, 2019), publicado en el repositorio de la Universidad de las Américas, donde traza un recorrido desde los *soundies* y *scopitones* hasta la era de MTV, y posteriormente de YouTube. Este texto recalca que la realización de un videoclip como el de cualquier proyecto artístico, requiere de diversos elementos como el concepto, la narrativa, hasta el mensaje que se quiere proyectar y cómo todos estos factores influyen en el potencial éxito o fracaso de este. Por ello, es importante tener en cuenta todo elemento estético relevante que se requiera, para realizar una buena propuesta audiovisual.

En la escena del rock en Colombia, varias bandas emergentes empezaron a revolucionar con sus videoclips, esto influyó, generando una estética que se marcaría y así mismo se intentara en varias ocasiones romper, para generar nuevos aspectos del mismo, los videoclips de las bandas más importantes en el escenario colombiano comienza desde los años 1990, con el videoclip *Florecita Rockera* (1995), de la banda Aterciopelados, la cual remarca una estética alternativa, con uso de colores fuertes y simbolismos que son muy característicos del grupo, otro videoclip a destacar es *Ay, qué dolor* (1994), de la banda La Derecha, a cual resalta una narrativa urbana, minimalismo visual y un retrato de la vida cotidiana bogotana, para cerrar la década de

los 90s está el videoclip *El Platanal* (1997), de la banda 1280 Almas, este presenta la masacres en Colombia. En la década de los 2000, se destacaron videoclips como el de *El pibe de mi Barrio* (2004), de la banda Doctor Krápula y *Aim at me* (2007), de la banda The Hall Effect, por el lado de los 2010 hubo videoclips como *Bruce Lee* (2010), de la banda V for Volume, *Todo va a arder* (2013), de la banda Diamante Eléctrico y *Viernes otra vez* (2011), de la banda Superlitio y *Amor Depredador* (2012), de la banda The Mills, ya para finalizar, en la década de los 20, se encuentra el videoclip *Los Perros* (2023), de la banda Arde Bogotá.

Si hablamos de influencia e impacto del videoclip en los jóvenes, la tesis de grado mencionada anteriormente, *¿El videoclip influencia y reflejo de la cultura juvenil?*, se analiza cómo varios géneros musicales como el reggaetón, el trap, el heavy metal y el punk rock transmiten valores e ideas a su público. Soriano afirma que el videoclip no solo sirve para transmitir música, sino que también es usado para construir la identidad de los jóvenes. Partiendo de esta idea podemos entender la relación que hay entre la música y la estética visual.

A diferencia de la investigación que realiza Soriano, donde se centra en varios géneros musicales, este texto se enfoca en buscar aspectos estéticos y narrativos del rock alternativo, donde la premisa del videoclip *Ser Libre,* de la banda Valor Oculto consiste en expresar la identidad, la comunicación y la expresión artística.

Análisis de antecedentes

La investigación sobre propuestas estéticas en videoclips de rock alternativo colombiano, centrada en el caso de la canción *Ser Libre*, de la banda Valor Oculto, se sustenta en un estado del arte estratificado, por una parte, a nivel local, estudios como los de Reina-Rodríguez (2024); Fuentes (2016), evidencian la evolución histórica del rock y el uso de videoclips como herramientas de resistencia social en Colombia, mientras que Roncallo & Uribe-Jongbloed

(2017); Andrea. (2019), aportan bases técnicas y conceptuales para entender su dimensión artística, sin embargo, persiste una brecha, por una parte, la falta de análisis específicos sobre estética en videoclips de rock, más allá de lo histórico o social. Al expandir la búsqueda, el trabajo de Soriano (2020), en España, sobre la relación entre música, identidad juvenil y estética, y el de Amanda (2008), en Francia, sobre rock latino y transnacionalidad, estas ofrecen marcos metodológicos transferibles, destacando cómo la fusión de símbolos locales con narrativas globales puede potenciar mensajes universales. Estos antecedentes, aunque no abordan directamente el rock colombiano, validan la necesidad de integrar técnicas visuales innovadoras (color, montaje, vestuario) para representar temas como la libertad y las ataduras sociales, objetivo que es central para el videoclip *Ser Libre,* de la banda Valor Oculto.

A través de los años en Colombia, han existido varios videoclips de rock y sus subgéneros, que se han convertido en pioneros gracias a su lenguaje audiovisual, A continuación, se presentará una tabla detallando los videoclips más relevantes desde 1995, hasta 2023, esto con la finalidad de realizar un análisis comparativo, que permita encontrar características comunes que servirán para la construcción del videoclip, *Ser Libre*.

Tabla 1

Análisis de videoclips

VIDEOCLIP	BANDA	CARACTERÍSTICAS
Florecita Rockera (1995)	Aterciopelados	● Estética disruptiva, ● No sigue una historia lineal, sino que se basa en imágenes simbólicas como flores y naturaleza. ● Performance musical de la banda ● Metáfora de la mujer como una “Florecita Rockera”. ● Mensaje de reivindicación de lo

		femenino dentro del rock. ● Colores saturados. ● Uso de vfx, chromas.
Ay, qué dolor (1994)	La Derecha	● Performance musical de la banda. ● Uso de escenarios como carreteras y paisajes. ● Narrativa visual de Road Movie. ● Uso de performance (baile).
El Platanal (1997)	1280 Almas	● Todo el videoclip está en plano subjetivo ● Uso de vfx, sobreposición de imágenes. ● Narrativa enfocada en la denuncia social, violencia, muerte, conflicto armado e injusticia. ● Uso de animación 2D. ● Proyecta el realismo social, una representación cruda que es acompañada de un discurso social en la letra de la canción.
El pibe de mi Barrio (2004)	Doctor Krápula	● Muestra escenas de barrio y la importancia del fútbol en un país como Colombia. ● Uso de espacios urbanos, calles, canchas y grafitis.
Aim at me (2007)	The Hall Effect	● Performance musical de la banda. ● Uso de escenario como locación principal en el videoclip. ● Narrativa no lineal, montaje de varias historias.

Bruce Lee (2010)	V for Volume	● Performance musical de la banda. ● locación distópica (casa y tren, abandonados). ● uso de vfx ● En algunas escenas hay cámara lenta en el montaje.
Todo va a arder (2013)	Diamante Eléctrico	● Performance musical de la banda. ● Videoclip narrativo. ● Uso de escenario como locación principal en el videoclip. ● Combate escénico. ● El performance musical y la narrativa se juntan.
Viernes otra vez (2011)	Superlitio	● Videoclip narrativo. ● Metáfora del existencialismo. ● Uso de vfx. ● Aura melancólica. ● Uso de locaciones como casa y espacios urbanos. ● Uso de performance (baile).
Amor Depredador (2012)	The Mills	● Videoclip narrativo. ● Colorización en blanco y negro. ● Performance musical de la banda. ● Narrativa sobre el desamor. ● Grabado en espacios urbanos, y en una casa.
Los Perros (2023)	Arde Bogotá	● Videoclip narrativo. ● Performance musical de la banda. ● Uso de cámara lenta en el montaje. ● Uso de escenarios como carreteras y paisajes. ● Desarrolla un ambiente de crimen. ● Narrativa visual de Road Movie.

Nota: Elaboración propia (2025).

Para hacer el análisis de los videoclips producidos por las bandas de rock colombiano en estas últimas 3 décadas, se pueden identificar ciertos patrones estéticos y narrativos que se van repitiendo con frecuencia, uno de los más evidentes es la presencia del formato performance, donde los músicos aparecen interpretando sus canciones en escenarios cerrados, estudios o espacios urbanos, este es un recurso que cumple una doble función, ya que intentan justificar la autenticidad del acto musical y así poder reforzar la identidad de la banda frente al espectador, así mismo, el recurso de la paleta cromática, varía según la época producto de las tendencias internacionales, en los años 90 predominaban los colores saturados y contrastes fuertes propios de la estética alternativa, en los 2000 se impone un estilo más elaborado, cercano al lenguaje visual de MTV.

Figura 3

Aterciopelados, Florecita Rockera.



Nota: Tomado de Aterciopelados, YouTube (2015).

Mientras que en la década de 2010 se aprecia un retorno a tonos más neutros o retro, con el uso de filtros digitales y grano cinematográfico, en los años recientes, el lenguaje visual de varios videoclips adopta una estética nostálgica y el llamado “lo-fi”, influenciada por la

circulación digital y el consumo en redes sociales; con respecto al plano narrativo se puede observar una alternancia entre videoclips centrados únicamente en la ejecución musical y otros que incorporan una historia o ficción paralela, muchas veces vinculada a temas de identidad juvenil, romance o denuncia social, asimismo, algunos proyectos introducen metáforas visuales mediante símbolos urbanos, animaciones digitales o recursos experimentales que buscan diferenciarse en un mercado saturado, en lo que respecta a la producción, se puede evidenciar una evolución desde propuestas de bajo presupuesto que son cercanas al formato amateur, hacia realizaciones más elaboradas con uso de postproducción digital, animación y técnicas de montaje avanzadas, este tránsito revela no solo un cambio en los recursos técnicos disponibles, sino, también, en la manera en que las bandas buscan posicionarse culturalmente, así se evidencia el registro crudo de los inicios a una búsqueda de profesionalización que permita competir en circuitos internacionales.

Con base en la tabla de análisis, de los diez videoclips seleccionados, se puede evidenciar que la producción audiovisual del rock colombiano ha estado marcada por una fuerte presencia de lo urbano y lo social, cuatro de los diez videoclips, de los cuales están: *Ay qué dolor*, *El pibe de mi barrio, Viernes otra vez* y *Los Perros*, utilizan la ciudad como escenario de crudeza y resistencia. A su vez, se evidencian en los videoclips; *Florecita Rockera*, *Aim at Me, Bruce Lee* y *Todo va a arder,* una tendencia que centra la propuesta en el performance musical, resaltando la energía en vivo como un rasgo esencial de identidad; por otro lado, se evidencia en el videoclip, *El Platanal,* una propuesta de foto interesante, con un plano subjetivo en todo el videoclip; en el caso de los videoclips, *Amor Depredador* y *Viernes otra vez,* introducen narrativas más emocionales, dramatizadas y melancólicas, orientadas hacia un lenguaje audiovisual cercano al pop-rock y dirigido a públicos más amplios, finalmente, se evidencia en

el videoclip *Florecita Rockera*, como explora recursos experimentales, como chromas y referencias culturales externas, mostrando el interés de algunas agrupaciones por dialogar con estéticas internacionales. Estos patrones revelan que, aunque el rock colombiano mantiene un fuerte anclaje en lo urbano, también ha diversificado su lenguaje visual hacia lo performático, lo emocional y lo experimental, consolidando así, una identidad híbrida que refleja tanto las particularidades locales como las influencias globales.

Conclusiones del estado del arte

El análisis del estado del arte evidencia el paso del subgénero del rock and roll en Colombia, así como, su evolución y diversificación. Los primeros artistas emergentes tales como The Flippers y The Speakers tenían como objetivo replicar sus referentes tanto estadounidenses como ingleses, como The Beatles o The Rolling Stones, hasta empezar a construir su propias composiciones, en esta línea, las emisoras de radio y sus presentaciones, fueron claves para que el género llegará a más público y se pudiera afianzar, dado que, no había una industria consolidada de videoclips como en Estados unidos o Inglaterra, donde MTV años después sería la herramienta principal de difusión, debido a esto, empezaron a crearse más bandas emergentes en Colombia, como; Aterciopelados con su videoclip, *Florecita Rockera* (1995). En la década de los 2000, bandas como The Mills, Doctor Krápula o Superlitio, encontraron en el videoclip la herramienta para competir en festivales y medios internacionales, convirtiéndolos en una carta de presentación global, no como apoyo visual, sino, como una estrategia para internacionalizarse. Teniendo en cuenta este contexto, el videoclip en la década de los 90s, fue esencial para que el escenario del rock en Colombia llegará a un público internacional, pasando de ser una herramienta meramente promocional, a consolidarse como un medio artístico y narrativo capaz de transmitir identidad, memoria e ideología.

Investigaciones realizadas por, Roncallo & Uribe-Jongbloed (2017); Fuentes (2016), resaltan cómo el videoclip ha servido para visibilizar problemáticas sociales e históricas, permitiendo narrar lo que ha sido silenciado por los discursos oficiales, del mismo modo, textos como el de Reina-Rodríguez (2024), contextualizan la llegada del rock al país y su papel como motor de transformación cultural, particularmente entre los jóvenes. Los trabajos analizados, coinciden en que los videoclips, especialmente dentro del género del rock latino, cumplen una doble función, como forma de expresión artística y como vehículo de memoria e identidad, esto desde una mirada internacional y comparativa. Estudios como el de Soriano (2020), ofrecen una comprensión más amplia sobre la influencia del videoclip en la cultura juvenil, mientras que el trabajo de Amanda (2008), aporta una mirada transnacional, que enriquece el enfoque estético y simbólico del videoclip latinoamericano.

Problemas derivados

En los estudios revisados se evidencia que gran parte de las investigaciones sobre videoclips en Colombia, como las de Fuentes (2016); Reina-Rodríguez (2024), se han enfocado principalmente en los aspectos históricos, socioculturales y de resistencia política del género, dejando en un segundo plano los análisis estéticos, visuales y narrativos. Los estudios realizados por Roncallo & Uribe-Jongbloed (2017), proponen una caracterización metodológica del videoclip, abordando su dimensión formal de manera general, sin profundizar en el caso específico del rock colombiano. Esta falta de estudios orientados al lenguaje audiovisual limita la disponibilidad de referentes conceptuales y visuales que orienten nuevas propuestas creativas.

En el caso de los videoclips de rock producidos en el país, se identifican vacíos en la integración entre lo narrativo y lo visual. A partir del análisis de videoclips representativos de las últimas tres décadas entre ellos *Florecita Rockera* (Aterciopelados, 1995), *Ay qué dolor* (La

Derecha, 1994), *El Platanal* (1280 Almas, 1997) y *Los Perros* (Arde Bogotá, 2023) se evidenció que la mayoría separan ambos lenguajes, donde unas producciones se centran exclusivamente en la interpretación musical de la banda, más hacia lo performático, mientras que otras presentan historias paralelas que no van acorde directamente con la canción.

También se evidencia la tendencia a representar problemáticas sociales o políticas, sin darle tanta importancia a la libertad, la identidad o la introspección emocional, esto lo podemos notar en videoclips como *El Platanal* (1280 Almas, 1997) o *Desplazados* (Fértil Miseria, 1998), analizados por Fuentes (2016), donde estos se enfocan en la denuncia social y la memoria colectiva. Estos vacíos permiten que *Ser Libre,* explore más allá y le dé un significado más personal y de libertad individual; cabe agregar, además, que varios videoclips tienen limitaciones en su distribución porque se difunden únicamente en plataformas digitales, lo que restringe su alcance y reduce su impacto cultural. Por esta razón, hemos decidido crear una estrategia de difusión más amplia, que incluya festivales audiovisuales, medios culturales y espacios de exhibición independientes.

Figura 4

Bandas de rock colombiano de este siglo.



Nota: Tomado de Radiónica (2022).

En el ámbito de la producción, el videoclip enfrenta las mismas dificultades estructurales del rock colombiano como: presupuestos reducidos, escaso apoyo de productoras y limitada inversión de patrocinadores. Ante eso, el equipo de producción optó por trabajar en locaciones interiores controladas, con el fin de optimizar recursos. Esta decisión permite controlar la iluminación y el diseño visual, mientras que se refuerza la simbología de nuestro videoclip. Además, los espacios cerrados como la oficina o consultorio funcionan como metáfora del encierro psicológico o la opresión, contrastando así, con los tonos cálidos y el espacio amplio del ensayadero, simbolismos relacionados con la libertad y la reconciliación.

Figura 5

Cartel de bandas nacionales de Rock al Parque 2025.



Nota: Tomado de Radiónica (2025).

De esta manera, *Ser Libre,* se plantea como una propuesta que busca aportar a la producción de videoclips de rock en Colombia desde una perspectiva estética, técnica y

simbólica, contribuyendo a la exploración de nuevas posibilidades expresivas dentro del lenguaje audiovisual musical.

Marco Teórico y Conceptual

Marco Teórico

En el siguiente apartado, se presenta y explora el marco teórico, de la investigación para la producción audiovisual, teniendo como punto de referencia los videoclips de genero rock alternativo, esto debido a que tiene como características, su enfoque artístico, priorizando la expresión, poesía artística y la experimentación visual con recursos limitados, este tiene como propósito precisar las bases conceptuales y los referentes académicos que sustentan la propuesta estética y narrativa del videoclip ser libre, permitiendo relacionar antecedentes, conceptos clave y vacíos en la investigación sobre videoclips de rock colombiano. A continuación, se presenta una información más detallada acerca de este tipo de género en el audiovisual.

¿Qué es un videoclip? El videoclip como forma audiovisual y narrativa

El videoclip es una forma audiovisual autónoma que articula imagen, sonido y discurso cultural, un producto hibrido diseñado para sintetizar en pocos minutos una experiencia narrativa y sensorial, dentro de la revisión bibliográfica cabe mencionar el artículo de la Universidad Javeriana, *La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales.* (Roncallo & Uribe-Jongbloed, 2017), el videoclip surge de la articulación de dos términos base para definir el termino videoclip: hipotexto musical e hipotexto visual, cuya relación produce un tercer texto con sentido propio. Desde esta perspectiva, el videoclip trasciende su función promocional para consolidarse como un espacio de experimentación visual, narrativa y simbólica, lo que permite abordarlo como un objeto legítimo de análisis estético dentro del arte audiovisual contemporáneo. Si bien existen diversas

clasificaciones del videoclip como video registros, videoclips narrativos y no narrativo tal como señalan Roncallo & Uribe-Jongbloed (2017), estas categorías rara vez se presentan de forma pura. Por el contrario, el videoclip se configura como un espacio sincrético donde confluyen el mostrar y el narrar, lo performativo y lo simbólico, en consecuencia, el análisis propuesto en esta investigación no se limita a una categorización rígida, sino que atiende a la forma en que los distintos recursos audiovisuales se articulan para construir sentido.

Música e imagen como textos interrelacionados

Volviendo a mencionar el artículo de Roncallo & Uribe-Jongbloed, (2017), menciona que el tempo de la canción influye en el montaje audiovisual, es decir, en la edición de un videoclip la velocidad se refiere a qué tan rápido cambian las imágenes, la duración de cada plano y la cantidad de cortes; por otro lado, está el ritmo, que es la organización temporal de las imágenes, esto en relación con la música, así es como el montaje dialoga con el tiempo, los acentos y la estructura de la canción. Por otra parte, está presente la relación entre la música y el montaje, el texto señala que la velocidad del videoclip depende en gran medida del tempo de a canción, como son los golpes de la batería, los BMP y los cambios del compás o estribillos, esto genera una sensación de energía, dinamismo y movimiento en el videoclip. Históricamente se ha asociado el montaje de los videoclips con un ritmo visual acelerado y un montaje fragmentado, no obstante, este concepto se queda en lo ambiguo, dado que no todos los videoclips son veloces ni frenéticos, la velocidad se suele vincular con el tempo de la canción, pero el montaje puede acompañar, así mismo, contradecir o reinterpretarse al tempo mediante estrategias como la sincronía, o la contra sincronía entre imagen y sonido, por tal motivo existen videoclips lentos y contemplativos que construye su ritmo a partir de planos largos, pausas y atmosferas densas, con esto presente, el videoclip no se define por la rapidez de sus imágenes, sin por la libertad con la

que manipula el tiempo y se organiza el tiempo visual, convirtiéndolo en una herramienta estética que intensifica la experiencia sensorial, emocional y simbólica del espectador.

Estética del videoclip en el rock alternativo

En esta investigación, el rock se entiende como una práctica cultural y estética, no como una categoría musical cerrada, para la estética de videoclip se distingue por su carácter heterogéneo y el uso de recursos experimentales, esto y que este género se suele componen de letras que hablan del existencialismo, eso hace que en lo visual se tenga un fuerte contenido simbólico, según el blog *Bolero falaz: el espejo de una generación*. Radiónica. Orozco (2020), Bandas colombianas como Aterciopelados, basaron su identidad estética en lo "kitsch" que está inspirada en la tradición colombiana, el diseño de vestuario, arte, color y montaje en los videoclips de la banda tiene como propósito reflejar una actitud rebelde que sería de inspiración para banda futuras en el exponente del rock alternativo en Colombia.

Por otro lado, citando la Tesis doctoral de la Universidad Autónoma Metropolitana, *Estética y política del videoclip de rock alternativo* Porras (2021), los videoclips de rock alternativo tienden a romper con los esquemas del mainstream, acompañándolo con posición política en sus letras y estética, creando un discurso crítico, más que todo se denota con artistas que están más alejados de sellos discográficos grandes. La estética de este tipo de videoclips es producto de dar un mensaje, en el cual se pueda jugar con planos no convenciones y un montaje experimental, con efectos surrealistas, para darle una identidad contracultural a la banda.

Citando el artículo, *El rock alternativo como vínculo de tradición e identidad nacional en la generación* Z. Antón (2023), El legado de los videoclips de rock alternativo se representan protagonistas que suelen ser jóvenes marginados que desafían el sistema, así mismo enfrentan símbolos de autoridad, teniendo en esto en cuenta cada recurso del videoclip puede interpretarse

como una posición política; así como menciona Porras (2021), en el artículo invita a reflexionar sobre el mundo actual y como las bandas aprovechan este formato para generar ideas de libertad, identidad y rebelión contra lo establecido, así mismo también se ve explicita la crítica social, un ejemplo claro es el videoclip *Jeremy de Pearl jam (1992),* el cual utiliza imágenes impactantes, criticando el existencialismo y la monotonía.

Comprendido todo el análisis sobre los videoclips, los estudios referenciados analizan el videoclip como producto final, pero no se profundiza en el proceso creativo, de desarrollo y producción, así mismo el análisis de los productos audiovisuales se cierran en solo usar de referentes videoclips de culto o mainstream, de bandas como Nirvana, Pearl Jam, Radiohead, entre otros, dejando de lado productos recientes o emergentes. Nuestra investigación se centra en analizar la historia y la producción de los videoclips de rock alternativo desde el escenario colombiano, encontrando las similitudes que tiene este género y así generar una propuesta innovadora, para la creación de este formato audiovisual, aportando los conocimientos desde la practica en la producción.

Marco Conceptual

Para el desarrollo de este proyecto, es fundamental definir qué es videoclip musical, más allá de ser una herramienta publicitaria para vender una canción, el videoclip se define como una obra audiovisual donde la imagen y la música se unen para crear un nuevo significado, en nuestro caso, no se trata solo de mostrar a la banda tocando, sino de utilizar el lenguaje del cine como los planos, ángulos y montaje para mostrar visualmente el mensaje de la canción, permitiendo que el espectador no solo escuche, sino que sienta el ritmo y la emoción de la pieza.

Otro concepto clave es la identidad visual en el género rock, el rock alternativo históricamente se ha caracterizado por tener una estética propia que a menudo utiliza tonos

oscuros, contrastes fuertes y una puesta en escena enérgica para transmitir rebeldía o fuerza, para la banda Valor Oculto, esta identidad visual es muy importante, el video debe reflejar quiénes son ellos como artistas, esto implica que la elección de vestuario, locaciones y la iluminación no es aleatoria, sino que responde a la necesidad de construir una imagen coherente que los diferencie de otros grupos en la escena nacional.

También el concepto de narrativa audiovisual, entendida como la forma en que contamos la historia dentro del video, existen videoclips que son puramente performativos y otros que son narrativos, para el videoclip *Ser Libre*, el proyecto busca un punto medio, queremos narrar situaciones que representen la búsqueda de libertad y la ruptura con la rutina, pero intercalándolas con la interpretación musical de la banda para mantener la fuerza de la canción.

La *Audiovisión* es un concepto clave para entender la parte técnica de nuestro proyecto, es entender que en un videoclip la música y la imagen no funcionan por separado, sino que deben ir de la mano, a esto se le llama sincronía, y se trata de lograr que lo que se ve en pantalla coincida con el ritmo y la energía de la canción, por ejemplo, en el montaje los cortes de edición o los movimientos de cámara deben responder a los golpes de la batería o a los cambios en la guitarra, la idea no es solo poner música de fondo, sino que la imagen ayude a que la canción se sienta con más fuerza, haciendo que el espectador también sienta el ritmo.

En el videoclip conceptual es importante diferenciar el tipo de video que queremos hacer, ya que existen los videos tipo performance, donde solo sale la banda tocando los instrumentos, y los videos conceptuales, que buscan transmitir una idea o una historia. Para Valor Oculto, nos enfocamos en lo conceptual, esto significa que no nos limitamos a grabarlos cantando, sino que creamos situaciones y usamos símbolos visuales como el uso de la luz o locaciones específicas

para representar el mensaje de libertad de la letra, ya que buscamos que el video tenga un significado más profundo y artístico, y no sea solo un registro de los músicos.

Finalmente, el concepto de producción audiovisual tiene en cuenta todas las etapas técnicas y creativas necesarias para materializar proyectos audiovisuales, esto incluye desde la preproducción, pasando por la producción, hasta la postproducción, entender esto asegura que la propuesta estética no se quede solo en el papel, sino que se ejecute con calidad profesional, cumpliendo con los estándares que exige la industria musical actual.

Importancia de la intervención en el estado actual del arte

Con el videoclip, *Ser Libre,* se pretende realizar una nueva propuesta construyendo una historia más compleja haciendo uso de los flashbacks, una oficina, peleas y almas perdidas; esto permite realizar un videoclip más narrativo y cinematográfico, distanciándose en estos aspectos de los videoclips de rock colombiano, donde en vez de enfocarnos en lo urbano, o la rebeldía, queremos centrarnos en la lucha por la libertad personal; con esta propuesta buscamos que este videoclip sea importante y sume a los videoclips de rock colombiano, contando una historia más profunda, simbólica y con un mensaje diferente al resto.

Esta propuesta hace hincapié en la reflexión; mientras el mundo se llena de vídeos cada vez más cortos y modas efímeras, este proyecto quiere transmitir eso que nos hace humanos, esa búsqueda constante de libertad y autenticidad que todos llevamos dentro. Además, estamos en el momento en el que los videoclips se han convertido en una herramienta clave en la música, donde predominan las plataformas digitales y el contenido inmediato, con este videoclip mostramos una perspectiva distinta sobre la forma de ver la identidad, la libertad y lo que nos ata como personas, buscamos temas que puedan conectar con la juventud, sin llegar a quedar en lo

básico, reforzando la imagen de la banda y logrando apreciar la música de manera diferente en los tiempos actuales.

Figura 6

Los mejores 24 videos de rock y metal colombiano del 2021.



Nota: Tomado de Dark Room Network (2021).

Además de ser un contenido diferente, proponemos una estrategia de difusión que rompa con lo tradicional, en lugar de perseguir la viralidad inmediata, queremos una difusión más orgánica y cercana con presentaciones en espacios independientes y un diálogo activo con la audiencia, a través de redes sociales, donde las personas puedan compartir lo que el video les hizo sentir o pensar, buscamos que la difusión sea un proceso que refleje los mismos valores del proyecto, tales como; autenticidad, libertad y conexión real.

Definición del tipo de obra

En el videoclip *Ser libre,* está en la categoría de videoclip musical, porque es una obra audiovisual la cual a través de la imagen busca potenciar el mensaje de la canción, aunque la

mayoría de los videoclips son catalogados como productos promocionales, en nuestro caso, se podría catalogar también como obra artística que busca transmitir la idea de la libertad, la identidad y las limitaciones sociales que viven los jóvenes en Colombia.

Este videoclip se ubica en la categoría de obra de video, con elementos de video arte; no sólo mostramos a la banda tocando, sino que, hacemos uso de elementos visuales y narrativos que mejoran la estética, por ejemplo, el simbolismo del color y el vestuario que refleja las emociones y el cambio en la banda. Además de esto, buscamos provocar una reflexión sobre la libertad personal y social a través del audiovisual del rock.

En lo que concierne a la realización, tomamos la decisión de grabar en un estudio, esto nos permitió crear la locación del escenario, resolviendo así los inconvenientes logísticos y técnicos. Al mismo tiempo, trabajar en estudio nos presentó nuevos retos creativos: evitar que los espacios se vean falsos o simples, para ello, cuidamos especialmente la escenografía, la iluminación y el vestuario, buscando que cada elemento reforzará simbólicamente la narrativa del videoclip y compensará la ausencia de escenarios naturales o urbanos.

De esta forma nuestro videoclip no es solo una extensión de la canción, sino, una obra artística independiente, la cual puede circular en plataformas digitales, aportando al mensaje de la banda y al rock colombiano contemporáneo.

Formulación del proyecto

Biblia o planteamiento del proyecto

Desglose de los elementos narrativos

Título

Ser Libre: El mensaje que transmite la lírica y la narrativa que se quiere contar a través del videoclip, se enfoca en las ataduras que impone la sociedad, junto con los estándares o roles que debemos cumplir, se nos priva de nuestra libertad de expresión y de nuestros ideales, por ello, el mensaje busca ser directo, conciso y que perdure en el tiempo.

Por ende, el objetivo es construir un videoclip que logre trascender las tendencias pasajeras, convirtiéndose en una obra referencial que dialogue con el contexto social y artístico actual, que refuerce el mensaje de libertad, resistencia y expresión auténtica que se quiere transmitir con este proyecto, *Ser Libre*.

Tema, premisa e intención

Tema: Como las ataduras y estándares que han sido impuestos por la sociedad, obstruyen y limitan la libre expresión del ser humano.

Premisa: El purgatorio de las almas que olvidaron soñar.

Intención: Confrontar las estructuras sociales que cohíben la expresión auténtica del individuo, y del mismo modo, transmitir un mensaje de empoderamiento y libertad.

Trama

Búsqueda: Los protagonistas, sin ser conscientes de esto, están en la búsqueda de su libertad, que los lleva a evolucionar de manera grupal e individual.

Persecución: Aunque en la gran parte de la narrativa, los protagonistas no son conscientes de esta persecución, de igual manera, estos son controlados por almas perdidas, los cuales son representaciones de las ataduras y de los estigmas sociales.

Descubrimiento: Los protagonistas tienen una epifanía al final del videoclip, donde descubren que estaban siendo controlados y adoctrinados, luego de romper esta barrera que los tenía encasillados en un esquema, logran liberarse y persiguen su verdadero sueño.

Sinopsis y/o argumento

Santiago, Andrés, Tomás y Sergio, miembros de la banda de rock alternativo Valor Oculto*,* compartían un solo sueño, triunfar y vivir de la música, en sus toques y conciertos vibraban en el escenario, pero de un día para otro, las responsabilidades y la rutina los llevó a tomarse un descanso indefinido.

Los cuatro miembros son sometidos por almas perdidas, quienes les hacen un procedimiento neurológico a cada uno, sin su consentimiento, donde sus recuerdos se ven afectados y distorsionados, y desde entonces el sueño que compartían se desvanece progresivamente, esto los arrastra hacia una vida de oficina, monótona y gris, donde ahora trabajan sin descanso, atrapados en una caja de cuatro paredes. En ese lugar opresivo, son controlados por estas mismas almas perdidas, figuras negras que manipulan sus cuerpos como títeres, los antiguos músicos ahora han olvidado quiénes fueron, y así, día tras día, comienzan a repetir tareas mecánicas bajo el poder de una fuerza imperceptible.

Un día todo cambia, cuando Santiago, el vocalista, al imprimir unos papeles, nota una anomalía, ve en las hojas impresas una noticia de la banda a la que pertenecía, *Valor Oculto*, ese pequeño error lo despierta del trance en el que se encontraba, recordando quién era y en su mínimo intento de escapar, el alma que lo controla forcejea con él desencadenando una pelea, la

rebelión de Santiago sacude a Andrés, quien es el segundo en entrar en razón, juntos logran despertar también a Tomás y a Sergio, la banda lucha por su libertad contra las almas perdidas quienes intentan detenerlos. En medio del caos, Andrés rompe una pared de la oficina y descubren la verdad, el lugar en el que se encontraban no era real, era una puesta en escena montada sobre el vacío, donde detrás de ella, un escenario con instrumentos los espera. Las almas perdidas intentan perseguirlos, pero estos están atrapados en ese espacio ilusorio, alimentado por el miedo y la resignación. La banda logra escapar de este lugar y suben al escenario donde realmente pertenecen, toman sus instrumentos y vuelven a tocar, al hacerlo, las almas se desvanecen, hasta que finalmente la banda logra ser liberada gracias a la música.

Universo

Donde:

El universo del videoclip *Ser Libre,* se desarrolla en cuatro espacios simbólicos:

El primero es una oficina de periódicos gris y fría, dominada por la monotonía, paredes blancas, escritorios y papeles abarrotados, este lugar simboliza un purgatorio, en este habitan los protagonistas, atrapados y controlados por entes quienes son almas extraviadas que han dejado de soñar. Este escenario es construido en una de las aulas de la Uniagustiniana, se utilizan escritorios, sillas y cuadros para la ambientación.

El segundo espacio es un consultorio asfixiante, donde las luces irradian excesivamente a los protagonistas generando desesperación, donde los entes empiezan a modificar sus recuerdos; para poder desarrollar estas escenas, se utiliza un consultorio médico del área de odontología.

En contraposición a los anteriores lugares, se encuentra el tercer espacio que es un escenario iluminado por luces cálidas que irradian vida, en este hay una presencia de instrumentos tales como una batería, piano, guitarra y micrófono, convirtiéndose en un símbolo

de expresión y liberación, donde la música rompe con la rigidez de la oficina. Para este espacio se utilizó el CAM de la universidad para poder convertirlo en un escenario, con luces, telón y un tapete negro.

Por último, pero no menos importante, se encuentra el ensayadero, donde se muestran los recuerdos reales de los personajes y los recuerdos distorsionados que las almas perdidas les implantan, este lugar es minimalista, con paredes beige, tapete gris, y luces frías, se utilizó uno de los salones de ensayo de la Universidad del Bosque para realizar esta escena.

Objetos simbólicos

En *Ser Libre*, los objetos adquieren un peso simbólico que define el universo del videoclip:

- Los instrumentos musicales tales como la batería, el piano, la guitarra y el micrófono juegan un papel de expresión y libertad ya que el motivo de la banda es que sus interpretaciones musicales sean un puente con las personas, y se sientan identificadas con sus canciones.
- Documentos, periódicos y una impresora que representan una rutina interminable.
- Un reloj que simboliza el transcurso del tiempo y la monotonía.
- También cuadros que son ilustraciones, los cuales muestran fragmentos clave de la historia, que insinúan como terminaron en la oficina.
- Elementos como el sello que da golpes al ritmo de la canción, reflejando la batería.
- Los audífonos representan en este universo el micrófono.
- La acción de organizar documentos simboliza la guitarra.

- Las almas, quienes controlan las acciones los protagonistas, estos están vestidos de negro simbolizando que son almas que se perdieron en la monotonía.
- Luces del consultorio, que simbolizan el juicio que presenta cada miembro de la banda.

¿Cuándo sucede?

Todo comienza en el 2023, cuando la banda se conforma y empieza su rumbo musical, el 4 de mayo de 2024 dan su primer paso de los ensayaderos a un escenario, tocando su sencillo, *Ser Libre*. Durante los meses de mayo a noviembre de 2024, el grupo empieza a tocar en distintos bares y escenarios, es hasta que el 14 de noviembre son secuestrados por extraños entes vestidos de negro que los apartan de los escenarios.

Al día siguiente, el 15 de noviembre de 2024, son llevados a un consultorio médico, donde son sometidos a un procedimiento quirúrgico, donde los entes reemplazan sus recuerdos reales con recuerdos distorsionados, estos recuerdos son entre del 2023 y 2024. El 18 de noviembre son trasladados en una oficina de periódicos, un lugar donde el tiempo no parece avanzar, un mes después, en 3 diciembre el público y los medios se percatan que no se ha sabido nada sobre la banda, el 20 de diciembre hay un comunicado de la prensa cuyo titular dice que la banda se ha separado por diferencias creativas, la banda permanece atrapada en la oficina durante casi un año, hasta que finalmente, en diciembre de 2025, la banda logra escapar, despertando de su encierro y con fuerza renovada, regresan nuevamente a los escenarios.

Caracterización de personajes

Santiago Peña Moros

Características Físicas: Tiene 20 años**,** cabello negro corto, mide 1.70, tiene ojos cafés oscuro, su rostro y mirada intensa emite misterio e intriga, con una sonrisa risueña, es de

complexión delgada, tez morena, usualmente viste de negro, con camisas de botones negras y pantalones clásicos.

Características Personales: Es una persona calmada, introvertida, que habla pausado, pero cuando está enfrente del escenario cambia totalmente, con su performance y su voz llama la atención inmediatamente, baila y se vuelve muy enérgico.

Características Sociológicas: Santiago está soltero, su mayor sueño es que con sus letras sean un puente entre la banda y su público.

Figura 7

Santiago Peña



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Nacido el 13 de Julio de 2005, día del panadero, y aún más importante, día del rock conmemorando el Live Aid de 1985. Vivió con su madre hasta los 3 años, donde su padre logra tener su custodia, esto fue un día fatídico para las emociones de los Moros y por consiguiente la

felicidad de los Peña. Su padre, siempre suspicaz, inteligente y lleno de vigor, prudente pero directo, razones por las que es buen abogado, su madre por otro lado, sumida en la droga, con cinco hijos de distinto padre, ninguno presente. Aprendió a dejar sus deberes a alguien más, con ella Santiago conoció la violencia y la injusticia a una corta edad, lo que forjó su moral de forma violenta pero justa, irónico. Justicia a la percepción de Santiago, pues no siempre tuvo razón, menos de pequeño. Sin embargo, haber empezado a vivir con su padre fue y será la mejor decisión que pudo tomar para su vida.

En su niñez estuvo llena de caprichos, muy impulsivo, le gustaba caminar y leer mucho. Iba cada fin de semana de por medio donde su mamá para visitarla, Santiago siempre comparaba a los Peña y los Moros, mientras que los primeros tenían un sentido de la moral y los valores muy marcados, los Moros eran tan mentirosos, groseros y avaros, al principio él no quería ser como ellos, pero la picardía en los humanos es una de sus pasiones más grandes, el empezó a comprender lo que eso significaba y entendía la razón, mientras que los Peña, aunque no gozarán de inmensa riqueza, se sostenían de forma ecuánime, agradable, con amigos de confianza, y el dinero no les hacía falta.

A la edad de 13 años, leyó un texto de Edgar Allan Poe y terminó siendo uno de sus grandes referentes, *Las Aventuras de Arthur Gordom Pym*, le contó a su padre y compró un libro que conserva con cariño, pues tiene todos los cuentos y las dos novelas escritas por Poe. En el bachillerato empezó a tener dotes para el sistema educativo, y desde siempre escribía trova y cantaba desde tercero de primaria, de forma empírica, su papá vio potencial y lo llevó a una academia de canto donde duró un año, por pandemia y así como nació murió.

Marcado por el amor y las hormonas propias de la juventud, él atravesó desencuentros de tiempo, espacio e intereses hasta que logró captar la atención de una joven llamada Mariana,

quien terminaría por destruirlo emocionalmente. Fascinado por su mundo caótico, creyó que podría salvarla y comprenderla; tanto así que su mente comenzó a volverse la de ella, se alineaba con sus deseos, sin importar quién tuviera razón, asumiendo siempre la culpa, aunque seguía enamorado, las discusiones se volvieron constantes y la pandemia intensificó la tormenta emocional. Fue entonces cuando desarrolló, dentro de sí, dos figuras internas: Sara y Miguel Ángel, representaciones extremas de su personalidad, una narcisista y sabelotodo, la otra sumisa y complaciente, con Mariana perdió gran parte de su juventud, amigos, planes e identidad, tras un año y ocho meses de relación, ella se interesó en alguien más mientras aún estaban juntos, terminando por demolerlo.

Entró a la universidad cargado de dudas y decidió estudiar psicología, una elección que más tarde consideraría un error. Llevaba una libreta en la que se insultaba a sí mismo y, en su desesperación, llegó a pensar en acabar con todo. Usó una bufanda durante semanas, probando su valor para morir, pero sus manos cedían cuando el aire comenzaba a faltar. En un acto desesperado, llamó a una línea de ayuda, aunque por error marcó a un servicio para dejar el alcohol, aun así, la mujer al otro lado del teléfono lo escuchó y se preocupó por él, y él lloró de alivio y soledad, agradecido de no haber cometido un acto irreversible.

Durante tres semestres vivió en aislamiento, tomando materias avanzadas y sin interactuar con sus compañeros, refugiado en la música, pasaba horas en ensambles y colándose en salones para practicar, un día un compañero suyo llamado Tomás lo invitó a cantar, pero él buscaba algo más profundo. De esa búsqueda nacieron las letras de *Ser Libre* y *Todos Se Han Ido*, gritos a su pasado, a su presente y a su identidad rota, por otro lado, el freestyle, la música y la soledad le permitieron comprenderse mejor, leyó a Dostoievski y halló en su obra una visión vibrante y diversa del ser humano, así, poco a poco, su llama volvió a encenderse, empezó a

hacer chistes absurdos, a reírse de los infortunios, a sacar provecho del estrés y a intentar ser mejor, compensando lo que no hizo en su infancia y adolescencia, para él, nunca fue tarde para vivir y eso es lo que intenta ahora.

Después de estos acontecimientos, Santiago fue el último miembro para conformar Valor Oculto, duraron 8 meses tocando en diferentes toques y conciertos. Al finalizar uno de estos, fue secuestrado por unas almas perdidas, con máscaras negras, estas le hicieron un procedimiento neurológico, cambiando y distorsionando sus recuerdos felices con la banda, por recuerdos malos, donde la banda al estar ensayando, por accidente Tomás se equivoca, esto desemboca que Santiago con poca paciencia se enoje con Tomás y termine arrojándole las partituras en la cara, este acto hace que Tomás se enoje y salga del ensayadero. El objetivo de las almas perdidas es que Santiago termine en un limbo existencial, olvidando sus sueños de componer y cantar llevándolo a una oficina donde la opresión reina, trabajando día y noche durante 1 año, imprimiendo documentos y contestando llamadas. Un día Santiago al imprimir un documento, nota algo extraño, él alcanza a leer una noticia de su antigua banda, donde no se sabe que ha sucedido con esta, Santiago despierta del trance, y se da cuenta que está siendo controlado por una de las almas perdidas, él se gira y empieza una batalla acalorada, donde el objetivo es liberar a sus compañeros de la opresión de esas extrañas personas que los controlan. El combate termina cuando Andrés al intentar golpear a una de las alma, por accidente rompe una pared de la oficina, dándose cuenta que el lugar donde estuvieron durante 1 año es un lugar falso creado por las almas, viendo que afuera hay un escenario, Andrés llama a Santiago, Tomás y Sergio, rompiendo todos la pared y escapando de la opresión de la oficina, llegando al escenario y empezando a cantar con todas sus fuerzas, ya que por fin encontró la liberación, recordando que su mayor sueño es que sus letras y canciones le llegue a las demás personas.

Juan Andrés Mendieta Romero

Características Físicas: Hombre de 21 años, mide 1.75 y pesa 78 kg, cabello castaño claro corto, ojos verdes, barba corta y contextura ancha. En su día a día suele vestir con chaqueta de cuero, camisas negras con logos de bandas, jeans oscuros, y tenis, cuando es secuestrado por los entes viste con camisa blanca formal, corbata, pantalones negros y zapatos tipo Dervy, y cuando es liberado usa camisa blanca al cuerpo, bermudas blancas, y tenis blancos.

Características Personales: Es tranquilo, gracioso, atento, amable, le gusta llamar la atención, es un poco despreocupado, prudente, y extrovertido.

Características Sociológicas: Su estado civil es soltero, estrato social 4, estudia ingeniería eléctrica, y en sus ratos libres practica batería, es muy bueno en matemáticas, y tiene oído absoluto.

Figura 8

Andrés Mendieta



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Nació un lunes 12 de julio del 2004, hacia las horas de la mañana; cuenta su madre que cuando él nació no lloró, sino que llegó con curiosidad y con ganas de aprender de lo que estaba pasando, él de pequeño era muy alegre, tan alegre como gordo, le decían que se parecía a Russell el niño de la película *Up*. A la edad de 6 años entró al colegio donde estudió toda su primaria y bachillerato; hacia los 8 años le empieza a interesar la música, ya que sus padres lo llevaron a una escuela de música para ver qué le llamaba la atención, y después de conocer todos los instrumentos que tenían, le quedó interesando la batería. Cuando empezó a aprender este instrumento, rápidamente lo hacen presentarse en los periodos de cierre que tenía la escuela *OPRA* (escuela la cual sigue existiendo en su sede de La Castellana, aunque toda la vida fue a la de Modelia que hoy ya no existe). Iba solo junto con su profesor, o lo llamaban para distintos ensambles que usualmente se conformaban de muchachos que, para ese entonces, tenían la edad que él tenía. Nunca le gustó el camino académico de la formación y el aprendizaje, pero Andrés era tan bueno que hacía los 11-12 años ya se presentaba en bares con gente bastante mayor que él. En el colegio no fue lo mismo porque los profesores tenían otros planes y durante la primaria nunca tocó la batería, fue hasta 6º grado que le dieron roles y el chance de tocar, y ahí explotó en habilidad. Al mismo tiempo, empezó a practicar básquetbol, al principio era bastante malo, así empezó a conocer otras formas de ver la vida, nuevas personas, sus relaciones interpersonales iban cambiando y así desarrolló mucho la afición por su lado artístico más que otra cosa. Andrés siempre ha sido alguien a quien se le complica interactuar con otras personas, y en ese entonces le afectó mucho el no saber acercarse a una chica que le interesaba, porque siempre quedaba como el “raro feo” que creía tener algún chance, tanto le afectó, que fue una de las razones que halló para resguardarse en la música, esto para callar su mente un

rato. En 8º grado, hacia sus 14 años, se quedó completamente solo, sin amigos, sintiéndose como el raro que pasaba el recreo en la puerta del salón esperando a que iniciara la clase, ya que solo esperaba a que todo pasara pues quería salir rápido de allí. A esa edad lo empiezan a invitar a fiestas las cuales llevan a conflictos con sus papás, sumado a que no le gustaba para nada el estudio y siempre fue el alumno inteligente de malas calificaciones, lo que hizo que se distanciara mucho de su padre, porque era el único motivo que tenía para dirigirse a Andrés, en palabras del padre: ¿Cómo te fue en el colegio? ¿Ya te entregaron exámenes? ¿Qué perdiste esta vez? ¿Cuántas vacaciones de más nos vas a tener encerrados sin poder pasear por tu culpa? Esto hizo que desarrollara un cuadro depresivo que desencadeno a pensar en conductas autolesivas y la idea del suicidio, aunque no fue capaz de tomar una decisión y solo se quedó aguantando los golpes que la vida le tirara. A sus 15 años le empezó a ir mejor en el deporte, por otro lado, aprendió tanto en la escuela de música que dejó de ir y se mantuvo practicando por su cuenta. Tuvo su primera pareja, relación que fue tan mala que duró 1 semana, por otra parte, empezó a amar las matemáticas por un profesor que venía creyendo en él, Empezó a liderar en olimpiadas matemáticas, así con sus calificaciones, su tío ingeniero lo hace inclinarse para que en un futuro estudiara alguna ingeniería. A sus 16 años cae la pandemia del COVID y su familia adopta un perrito que hoy en día ama mucho, tiene su primera novia oficial, pero esta relación duró solo 5 meses, a sus 17 llegó a su pico como deportista siendo el líder y capitán del equipo del colegio. Andrés no se gradúo junto a sus compañeros, cosa que hizo que se distanciara aún más de su padre, quien únicamente quería verlo desfilar con el diploma, pero en cambio él se gradúo por ventanilla y obtuvo su título en privado, fue doloroso para él ver la transmisión que su colegio realizó, porque nadie entendió qué pasó cuando lo llamaron y no subió,

nadie preguntó nada y siguieron con la programación, eso sí, se graduó con un reconocimiento al mejor artista de la generación y en el primer semestre del 2022 cierra ese capítulo de su vida. Tuvo el privilegio de comenzar su carrera universitaria inmediatamente después de todo eso y lo primero que busco al entrar a la universidad el Bosque fue buscar la forma de continuar con el baloncesto y, sobre todo, con la música. Tan pronto comenzó su primer semestre, ingresó al equipo de la universidad y encontró el ensamble de rock de bienestar universitario. Allí conoció muchas personas distintas y, por consiguiente, empezó a ser más cercano con muchas personas. Su sueño más grande en la música siempre fue conformar una banda, pero no sabía cómo lograrlo, hasta que un muchacho del ensamble de rock, junta a Andrés con otros dos chicos, y así se organizan para crear una banda. era el único ingeniero en un ensamble de estudiantes de música. Con la banda conformada llamada, Guaparina, empiezan a ensayar covers, tratan de componer temas, pero en poco tiempo empiezan a aparecer problemas porque el chico que los reunió tomaba decisiones impulsivas y era extremadamente impuntual y desentendido con su propio grupo, hasta que los otros dos muchachos, Sergio y Tomás junto a Andrés, deciden que quieren seguir la banda, pero no con él. Para ese entonces es 2ºdo - 3er semestre y al ensamble llega Santiago, en quien se fijaron inmediatamente, y lo invitaron a conformar una banda, con Sergio en la guitarra, Tomás en el piano y Andrés en la batería y con la magnífica voz de Santiago asegurada, Tomas agarró también el bajo y así empezaron a darle variedad al sonido con *covers* de, comenzando con *covers* de Aerosmith, Juanes y Kraken, con los que ganaron a su primer admirador. Para esos tiempos llega a la vida de Andrés su segunda novia, con la que pudo aprender muchos factores de la relación que le hicieron creer que iría para largo, además de que a nivel social él se mantenía oscilando entre ser famoso y

aclamado y ser un bicho raro, así que ella a nivel emocional lo ayudó a estabilizar un poco ese asunto. Esta chica lo apoyó mucho, incluso lo motivó a buscar oportunidades laborales y de estudios en EE.UU. (ella es de padres colombianos pero es nacida allá) para construir un proyecto de vida juntos, pero uno de los detonantes que lentamente lo desmotivó fue una ocasión en que él tenía que ensayar para una presentación y ella estaba enojada porque le restó atención para dedicársela a la banda, entonces lo puso a escoger entre Valor Oculto o su relación, Andrés terminó demostrándole que es posible encontrar un balance pero solo hubo problemas después de eso y al final lo dejó todo con ella. Posterior a eso, la música fue lo único que lo mantuvo motivado, porque a la banda la llamaban para más eventos universitarios y así consiguieron toques externos en bares, el primero de estos fue en, Rocky Bar, el 4 de mayo de 2024, fue una odisea porque ese día duraron todo el día grabando *Ser Libre*, pero de la grabación solo se pudo rescatar la batería y hubo que terminar el resto de la canción por fuera, por la noche, Santiago se enfermó fatal y casi no se presentan, pero sorpresivamente fueron el mejor espectáculo de la noche y probablemente de la historia de ese bar. Ese fue su rayo de esperanza porque al fin estaba cumpliendo su mayor sueño y sentía que hallaba propósito, así que decidió continuar por ese lado.

En uno de sus conciertos es secuestrado por unas almas perdidas, le cambian sus recuerdos, dejándolo con recuerdos malos de la banda donde Sergio en uno de los ensayos toma uno de sus platillos intentando que Andrés deje de tocar, esto le termina molestando y se desencadena una pelea, haciendo que quede en un limbo existencial. Estas almas perdidas lo someten a trabajar sin cansancio durante un año, trabajando en una oficina, con traje formal, tecleando y colocando sellos sin descanso. Cuando Santiago se da cuenta que

fueron secuestrados, se despliega una pelea donde Andrés al despertar rápidamente embiste a una alma pérdida, empujando a la alma perdida de Sergio y pateando en el estómago a la alma pérdida de Tomás, con este movimiento Andrés termina de golpearlo, pero en uno de esos golpes Andrés rompe el muro de la oficina, dándose cuenta que es una oficina falsa, y afuera hay un escenario, sale y empieza a interpretar la batería, así finalmente se libera de la opresión de las almas perdidas.

Sergio Esteban Orrego Sánchez

Características Físicas: Es un hombre de 24 años, una estatura promedio de 1,71 y pesa 57 kg, tiene contextura delgada, tez blanca, cabello corto, negro y bien peinado, con barba, tiene ojos cafés y usa lentes, cuando es secuestrado por las almas perdidas usa camisas formales, corbata, pantalones negros y zapatos tipo Dervy, y cuando es liberado usa camisa blanca al cuerpo, jean beige, y tenis blancos.

Características Personales: Sergio es una persona calmada, a su vez también es amoroso y cariñoso con las personas que ama, es muy amable y se preocupa por los demás, es muy considerado con Santiago, Andrés y Tomás, para él son sus mejores amigos.

Características Sociológicas: Su estado civil es soltero, estrato social 4, es administrador de empresas, trabaja en la empresa de calzado de sus padres, en su tiempo libre practica la guitarra, le apasiona mucho la música y quiere que, Valor Oculto, sea reconocido por sus composiciones y llegue a más personas.

Figura 9

Sergio Orrego



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Se crió junto a su hermano menor y sus padres, son los únicos que considera realmente su familia, también un poco a sus abuelos, pero para él, ellos no son parte de su núcleo. Curiosamente nunca entabló una relación cercana con sus demás familiares, tíos, primos, entre otros, quizás por un desapego emocional que derivó de comportamientos inapropiados entre ellos que pudo observar desde pequeño y que, hoy en día, considera de mal gusto; lastimosamente son personas interesadas, que valoran más el dinero sobre las relaciones familiares.

Afortunadamente crece en un hogar en el cual no faltó nada. Sus padres lucharon bastante por sacar su negocio adelante, una fábrica de calzado, a tal punto de convertirse en su único sustento económico desde hace años. Eso se los admira demasiado, aunque de pequeño Sergio no era lo suficientemente consciente para darse cuenta de los sacrificios que ellos hacían por él y su hermano.

Sergio siempre ha sido un verdadero amante de la música, cuando sus padres ponían videos musicales, él cogía una escoba e intentaba replicar los movimientos de un guitarrista, así se crio escuchando mucho a Juanes y cuando lo veía decía 'Quiero tocar la guitarra así' y así fue, desde los 12 años lleva practicando guitarra, en su mayor parte de forma autodidacta, pero constante.

En el colegio se consideraba una persona muy aplicada, que ocupaba siempre los primeros puestos cuando entregaban las notas finales y eso lo hacía sentir bien, era bastante aplicado, aunque también sentía que se le facilitaban las cosas, así que no lo veía como algo tortuoso. Lastimosamente, no se sentía parte de ningún grupo y, debido a querer ser siempre sobresaliente académicamente hablando, no se enfocó en hacer amigos y después se le hizo bastante difícil aprender a socializar. Así mismo, se consideraba bastante torpe socialmente, se sentía excluido porque tampoco le gustaban las mismas cosas que los demás, así que intentaba forzarse a aparentar frente a todos, pero eso terminó aburriéndolo y aislándolo, básicamente así fue toda su primaria.

En bachillerato las cosas cambiaron, se determinó a ser una persona más proactiva en el ámbito social y dejar un poco al lado lo académico, pero esto conllevo a muchas consecuencias, ya que casi pierde Noveno grado, pero fue por pura vagancia, porque en general le iba muy bien en las materias, pero no asistir a clases para irse a jugar voleibol con sus amigos casi le cuesta un año. Afortunadamente durante ese periodo de su vida logró encontrar un equilibrio, también tuvo su primera novia, así mismo su primera relación tóxica, primera ex relación y primera tusa, lo cual lo formó bastante como persona, pero igualmente está muy agradecido de haber compartido esos años con amigos que aún siguen haciendo parte de su vida.

Al salir del colegio quiso estudiar algo que pudiese aplicar en la empresa de sus padres, se podría decir que en parte de agradecimiento por todo lo que les costó sacarla adelante. Con lo anterior en mente decidió estudiar administración de empresas en la javeriana. Fue una gran experiencia para él, aunque un poco rara la verdad, ya que pasar de estudiar en un colegio público a una de las universidades más caras de Colombia no es cualquier cosa, el contexto socioeconómico cambió drásticamente y le tocó adaptarse al modus operandi de esta institución. Al principio no se sentía parte de la comunidad académica, para él, eran un montón de "gomelos" con delirios de niños ricos que tuvieron todo regalado en la vida, pero se dio cuenta de que fue una forma también de defensa frente a muchos comentarios un poco despectivos por el lugar en el que él vive que es en el sur de Bogotá, ya que para ellos vivir en un sector del sur era sinónimo de pobreza o como ellos le decían "muerto de hambre", y esos estigmas que se crean sobre personas que uno no conoce.

Pasaron los años y se dio cuenta de que no todas las personas son así y que crear comentarios que generalizan a una población de personas no está bien si no te das la oportunidad de conocerlos a fondo, por consecuencia a esto, no pudo realmente hacer buenos amigos durante su carrera en la Javeriana, lastimosamente no duró mucho debido al COVID, el cual le quitó más de la mitad de tiempo de su carrera, derivando a graduarse virtualmente.

Luego de salir de pandemia y darse cuenta de que la vida podía irse en cualquier momento, quiso trabajar mientras estudiaba música y así fue, se inscribió en la universidad El Bosque e inició ese nuevo camino, sin saber que ahí se encontraría con muchos de los que hoy considera como sus mejores amigos, le tomó solo un semestre para encontrar a

personas maravillosas y realmente talentosas, personas que nunca llegó a imaginar que podría conocer, ya que en su mente estaba como referencia las personas con las que estudió administración de empresas. En el bosque, conoció durante un ensamble musical universitario a Tomás, Andrés y a Santiago, los que ahora son sus compañeros de tarima en Valor Oculto. El siente que todos desde ese momento han estado compaginados musicalmente y se dieron en la tarea de iniciar un proyecto musical juntos. Al principio no fue fácil por la inexperiencia de todos, pero poco a poco se han ido abriendo puertas y han podido progresar paso a paso en su camino musical. Han tocado en bastantes eventos universitarios, también en bares pequeños, en restaurantes e incluso en el teatro Colsubsidio, por eso mismo quiere seguir creciendo y su meta con la banda es lanzar su primer álbum, el cual no le falta mucho para salir en estreno.

En uno de sus conciertos es secuestrado por unas almas perdidas, le cambian sus recuerdos, dejándolo con recuerdos malos de la banda donde deja de tener motivación para ir a los ensayos, desencadenando que la Santiago, Tomás y Andrés terminan furiosos con él , esto hace que quede en un limbo existencial, estas almas perdidas lo someten a trabajar sin cansancio durante un año, trabajando en una oficina, con traje de oficinista, tecleando y archivando papeles sin descanso, cuando Santiago se da cuenta que fueron secuestrados se despliega una pelea donde Sergio al despertar rápidamente golpea en el abdomen a una alma perdida con su rodilla, empujándolo y con este movimiento Andrés termina de golpearlo, pero en uno de esos volados Andrés rompe , el muro de la oficina, dándose cuenta que es una oficina falsa, y afuera hay un escenario, sale y empieza a interpretar la guitarra así finalmente se libera de la opresión de las almas perdidas.

Tomás Páez González:

Características Físicas: Es un hombre de 21 años, altura de 1.70 y peso de 54 kg, voz calmada, cabello castaño oscuro corto, ondulado, es de contextura delgada, tez clara y ojos verdes. Viste en su día a día con colores oscuros, usa sacos, jeans apretados, camisas al cuerpo y tenis, cuando es secuestrado por las almas perdidas usa camisas formales, corbata, pantalones negros y zapatos tipo Dervy, y cuando es liberado usa camisa blanca al cuerpo, jean beige, y tenis blancos.

Características Personales: Es alguien muy calmado, gracioso, es amable, amigable y siempre busca la manera de cuidar a los demás física y emocionalmente, siempre trata bien a los demás y habla con respeto a los demás, es extrovertido y le gusta hacer amigos.

Características Sociológicas: Su estado civil es soltero, estrato social 5, estudia música y trabaja como profesor de piano, es una persona muy correcta moralmente, siempre tiene una buena ética, es muy inteligente.

Figura 10

Tomás Páez



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Nació el 18 de junio del 2004, creció en un hogar lleno de amor, junto a su padre, su madre y su hermano menor. Siempre ha valorado profundamente el ambiente familiar en el que se formó, reconociendo con el tiempo que no es algo común y que constituye uno de sus mayores pilares de vida. Aunque la diferencia de edad de siete años con su hermano marcó en un inicio una relación un poco distante, con el paso del tiempo la conexión entre ambos se ha fortalecido.

Su relación con la música puede dividirse en dos etapas: la del oyente y la del músico. La primera comenzó a los cinco años, cuando su padre le presentó a The Beatles. Desde entonces, quedó profundamente marcado por su música, llegando a considerarlos la razón principal de su amor y dedicación artística. Aunque disfruta de muchos otros artistas, ninguno ha tenido un impacto tan fuerte en su vida como la legendaria banda británica.

La segunda etapa inició a los catorce años, casi por casualidad, cuando fue trasladado a un nuevo colegio y, sin buscarlo, terminó en el área de música. Para poder ingresar debía interpretar una canción, y eligió *Imagine* en piano. Ese momento se convirtió en el punto de partida de su formación musical. Con el tiempo, sus padres apoyaron su interés y lo inscribieron en una escuela donde estudió piano durante dos años.

Más adelante, inspirado por Paul McCartney, comenzó a experimentar con distintos instrumentos, entre ellos la guitarra eléctrica, el bajo y la guitarra acústica, buscando siempre desarrollar la misma versatilidad que su ídolo. Gracias a su esfuerzo y constancia, logró dominar varios instrumentos, lo que le permitió un papel multifacético dentro de su banda, donde alterna entre piano, bajo y guitarra. Al llegar a grado once tomó la decisión de estudiar música de manera profesional, aunque durante un tiempo contempló dedicarse a

carreras como sociología, ciencias políticas o historia. Finalmente, un consejo de un amigo lo llevó a seguir su verdadera pasión: la música.

En la universidad conoció a varios de los integrantes que serían parte fundamental de su camino artístico: primero a Sergio, y luego a Andrés y Santiago, este último lo impresionó especialmente por su capacidad vocal, al interpretar de manera impecable la exigente canción *Dream On*. De esas conexiones nació el proyecto, Valor Oculto, una banda que representa el cumplimiento de su mayor sueño: vivir de la música y compartirla con los demás. Hoy en día, continúa construyendo ese sueño, convencido de que la música no solo lo define como persona y artista, sino que también es el puente que le permite conectar con el mundo.

En uno de sus conciertos es secuestrado por unas almas perdidas, le cambian sus recuerdos, dejándolo con recuerdos malos de la banda donde lo dejan solo en los ensayos, nunca llegan, esto hace que quede en un limbo existencial, estas almas perdidas lo someten a trabajar sin cansancio durante un año, trabajando en una oficina, con traje de oficinista, tecleando sin cansancio, cuando Santiago se da cuenta que fueron secuestrados se despliega una pelea donde Tomás al despertar rápidamente golpea en la cabeza a una alma pérdida con un folder, desplomándose al suelo. Después de que Andrés rompiera el muro de la oficina falsa, sale y empieza a interpretar el piano, liberándose de la opresión de las almas perdidas.

Almas Perdidas

Las almas perdidas, son personas pérdidas en un limbo existencial, las cuales olvidaron soñar, sin motivación, cada día lamentándose por lo que pudieron haber sido. Tienen las caras y cuerpo tapado, ya que ellas mismas ya no se reconocen a sí mismas,

producto de estar cegadas por la envidia. Un día al ver uno de los conciertos de la banda Valor Oculto deciden 4 de estas, secuestrar a la banda, roban y cambian sus recuerdos, para que queden sin motivación y así llevarlos a una oficina, controlar todas sus acciones, haciéndolos trabajar día y noche como máquinas, durando en esa monotonía durante 1 año. visten con traje formal, blazer negro, corbata, zapatos tipo Derby y camisa formal. Un día, Santiago se da cuenta que al imprimir unos documentos nota algo extraño, imprime una noticia sobre su antigua banda, este es el desencadenante para que Santiago recobre su memoria y al darse cuenta que una entidad extraña lo está controlando a él y a sus compañeros, decide empezar una pelea por su libertad. Las almas empiezan a pelear con la banda para que ellos no escapen, pero la banda termina rompiendo una pared siendo su salida de esa oficina, llegando a un escenario y empezando a interpretar la canción. Las almas intentan salir de la oficina, pero al escuchar a la banda, empiezan a retorcerse y caen al piso.

Diseño narrativo

La narrativa del videoclip es principalmente la estructura del viaje del héroe, en donde el protagonista en este caso la banda atraviesa un recorrido de opresión, enfrentamiento y transformación hasta que logra alcanzar la libertad, esta historia también tiene un estilo circular ya que inicia con un escenario frío y gris y al final aparece el mismo espacio, pero transformado con luces blancas, demostrando el cambio interior y exterior.
Desglose por secuencias

Escena 1 Se muestra a la banda en un escenario frío y gris. Aunque están tocando, la atmósfera transmite vacío y desconexión. Aquí se presenta el *mundo ordinario* del héroe:

un inicio donde todavía no se han enfrentado al verdadero conflicto, pero ya se siente el peso de la opresión.

Escena 2 Los integrantes aparecen en la oficina, atrapados en tareas mecánicas y repetitivas. Este momento sigue siendo parte del planteamiento porque expone con más claridad el problema central: la rutina y la falta de libertad, aquí se establece el estado inicial del que los personajes tendrán que salir.

Escena 3 Las almas perdidas aparecen y llevan a la banda al consultorio. Esta parte corresponde al nudo porque representa el *llamado al conflicto* los personajes ya no solo viven la rutina, sino que se enfrentan directamente a la fuerza antagonista que los domina.

Escena 4 Santiago recuerda un ensayo cálido, pero el momento se rompe en discusiones y tensión. Es parte del nudo porque introduce el *conflicto interno*, mostrando que no solo los entes los oprimen, sino que también hay divisiones dentro del grupo.

Escena 5 Tomás es sometido en la camilla, luchando por liberarse sin éxito, esta escena es parte del nudo porque funciona como una *prueba individual* del héroe, donde enfrenta de manera directa la opresión y su propia vulnerabilidad.

Escena 6 Tomás recuerda un instante cálido, pero luego queda atrapado esperando en soledad. Esta escena corresponde al nudo porque profundiza en la *sensación de estancamiento y desesperanza*, reforzando la idea de que el ciclo opresivo es difícil de romper.

Escena 7 Sergio es intervenido en la camilla, repitiendo el procedimiento que ya sufrió Tomás. Aquí seguimos en el nudo porque se refuerza la *extensión del poder del antagonista* sobre todos los miembros de la banda, aumentando la tensión narrativa.

Escena 8 Sergio recuerda tocar con la banda, pero al regresar es rechazado. Este momento corresponde al nudo porque muestra el *quiebre del grupo* y el sentimiento de exclusión, intensificando la crisis y el aislamiento de cada integrante.

Escena 9 Andrés es el último en ser sometido, intentando resistirse sin lograrlo. Esta escena sigue en el nudo y representa la *máxima acumulación de opresión*, ya que todos los personajes están dominados. Es el punto más bajo de la historia antes del clímax.

Escena 10 El conflicto explota en discusiones y peleas dentro de la banda. Esta parte pertenece al nudo porque es el *clímax interno del conflicto*, donde todas las tensiones acumuladas estallan justo antes de la resolución.

Escena 11 Santiago empieza a darse cuenta de lo que pasa y se prepara para actuar. Esta escena entra en el desenlace porque funciona como el *momento de revelación*, en el que el héroe entiende la realidad y se dispone a cambiarla.

Escena 12 La banda enfrenta a los entes, logra liberarse y regresa al escenario, ahora iluminado de blanco. Esta es la resolución final: el *clímax externo* contra los antagonistas y el *retorno transformado* al mismo espacio inicial, cerrando el ciclo de manera circular.

¿Por qué circular?

Es considerada circular ya que refleja la vida, en la libertad que no es un final sino un proceso continuo, se avanza, se retrocede o se vuelve a empezar, llegando a ser un ciclo sin fin. En el videoclip se evidencia en la manera en que los protagonistas regresan a los mismos puntos, los escenarios se repiten, pero los personajes no son los mismos, pero ellos aprenden a encontrar esperanza y libertad en medio del caos, siendo un cambio interno,

mental y emocional, donde se plantea un cambio auténtico, cambiando la mirada y la perspectiva de la banda frente a la vida.

¿Por qué el viaje del héroe?

Ya que este encaja en nuestro protagonista ya que es una persona normal, que lucha con sus propios miedos, viviendo una rutina constante, donde está atrapado en un mundo gris peros logra darse cuenta que quiere ser libre, logrando enfrentar sus miedos y dudas que surgen en ese camino, siendo un viaje de autoconocimiento donde se puede decir que la libertad no es huir y dejar todo atrás sino cambiar desde adentro y ser libre en el interior y en nuestra mente.

Figura 11

El viaje del héroe: la narrativa inmemorial.



Nota: Tomado de La Puerta Falsa (2019).

Guion (Desglose por escenas)

Tabla 2

Desglose de guion

ESCENA	LOCACIÓN	LUGAR	PERSONAJE	ACCIÓN	ESCENOGRAFÍA	VESTUARIO	EFECTOS
1	Escenario	Escenario - noche	Andrés, Tomás, Sergio, Santiago	Última presentación de la banda. Ovaciones y gritos del público, luego un corte con una secuencia de periódicos con titulares sobre la separación de la banda.	Escenario negro, cortina negra, instrumentos musicales, micrófonos, luces de concierto, mesa gris, Periódicos impresos	Ropa de banda en escala de grises	Luces de concierto homogéneas, transición entre periódicos
2	Oficina	Oficina - día	Andrés, Tomás, Sergio, Santiago, Entes	Los miembros trabajan en la oficina, controlados por almas perdidas.	4 escritorios, 4 portátiles, cafetera vacía, canecas, documentos, 2 portarretratos	Ropa de oficina gris, Entes: traje negro, máscara negra, guantes y zapatos negros	Cámara rápida del paso del tiempo
3	Consultorio	Consultorio - tarde	Santiago, Entes	Santiago es sometido a un procedimiento de borrado de memoria.	Camilla con sábanas azules, equipo quirúrgico, monitores, artefacto para la cabeza	Santiago: ropa casual, Entes con trajes negros	Plano subjetivo borroso por anestesia
4	Ensayadero (flashback)	Ensayadero - día	Toda la banda	Recuerdo de ensayo feliz se transforma en discusión fuerte.	Piano, guitarra, batería, micrófono, parlantes, amplificadores	Ropa casual	Transición glitch, cambio de ambiente de cálido a frío

5	Consultorio	Consultorio - tarde	Tomás, Entes	Tomás es sometido al mismo procedimiento	Camilla, artefacto	Ropa casual, Entes con trajes negros	Mismos efectos que escena 4
6	Ensayadero (flashback)	Ensayadero - día	Tomás	Recuerdo positivo se distorsiona a él solo, esperando a la banda.	Piano, cables, reloj	Ropa casual	Transición glitch, cámara rápida
7	Consultorio	Consultorio - tarde	Sergio, Entes	Sergio es sometido inconsciente al procedimiento	Camilla, equipo médico	Ropa casual, Entes con trajes negros	Mismos efectos que escenas anteriores
8	Ensayadero	Ensayadero - día	Sergio, banda	Recuerdo feliz distorsionado: llega tarde, los demás lo rechazan	Guitarra, instrumentos	Ropa casual	Transición glitch
9	Consultorio	Consultorio - tarde	Andrés, Entes	Andrés se resiste al procedimiento, pero es vencido	Camilla, aparato	Ropa casual y trajes negros	Mismos efectos que escenas anteriores
10	Ensayadero	Ensayadero - día	Andrés, Sergio	Recuerdo alterado: discuten en plena práctica de batería	Batería, platillos	Ropa casual	Distorsión de memoria
11	Oficina	Oficina - día	Los cuatro, entes	Santiago descubre la manipulación, pelea contra entes y libera a	Pared, muebles de oficina	Ropa de oficina y los entes de negro	Montaje dinámico de lucha

				sus compañeros			
12	Escenario	Escenario - noche	Banda, entes	Pasan al escenario real, tocan instrumentos, las almas retroceden, y ahora están vestidos de blanco	Escenario real, instrumentos	Ropa blanca	Luces muy brillantes, entes se retuercen y debilitan con la música

Nota: Elaboración Propia (2025).

Propuesta de cada área

Propuesta de producción

La producción del videoclip, *Ser Libre,* se desarrolló bajo una estrategia orientada a optimizar los recursos disponibles y a garantizar un manejo eficiente del presupuesto sin comprometer la calidad del producto final. Para ello, se gestionaron locaciones con apoyo institucional y redes cercanas al equipo, lo que permitió reducir costos de manera significativa.

En primera instancia, se utilizaron espacios de la Universidad Uniagustiniana, institución que facilita a sus estudiantes el acceso a diversas locaciones para la realización de proyectos audiovisuales. Este apoyo fue fundamental, pues permitió trabajar en espacios adecuados para la narrativa del videoclip, sin generar gastos en alquiler de locaciones. De igual manera, se gestionó un espacio en la Universidad El Bosque, aprovechando que algunos integrantes de la banda estudian allí, lo cual facilitó los permisos, volviendo el proceso más ágil y económico.

Por otro lado, la locación del consultorio fue posible gracias a la colaboración de la madre de la directora, lo que permitió contar con un espacio adicional sin ningún costo y que se adaptó adecuadamente a las necesidades del videoclip. Respecto al catering, se optó por alimentos accesibles y de buena calidad, asegurando la alimentación del equipo a un precio razonable, manteniendo la comodidad y continuidad durante las jornadas de rodaje.

En cuanto a arte y utilería, se priorizó el uso de elementos propios del equipo y objetos que estuvieran al alcance, reduciendo la necesidad de compras o alquileres adicionales. Esto permitió mantener la coherencia estética del videoclip sin incrementar el presupuesto.

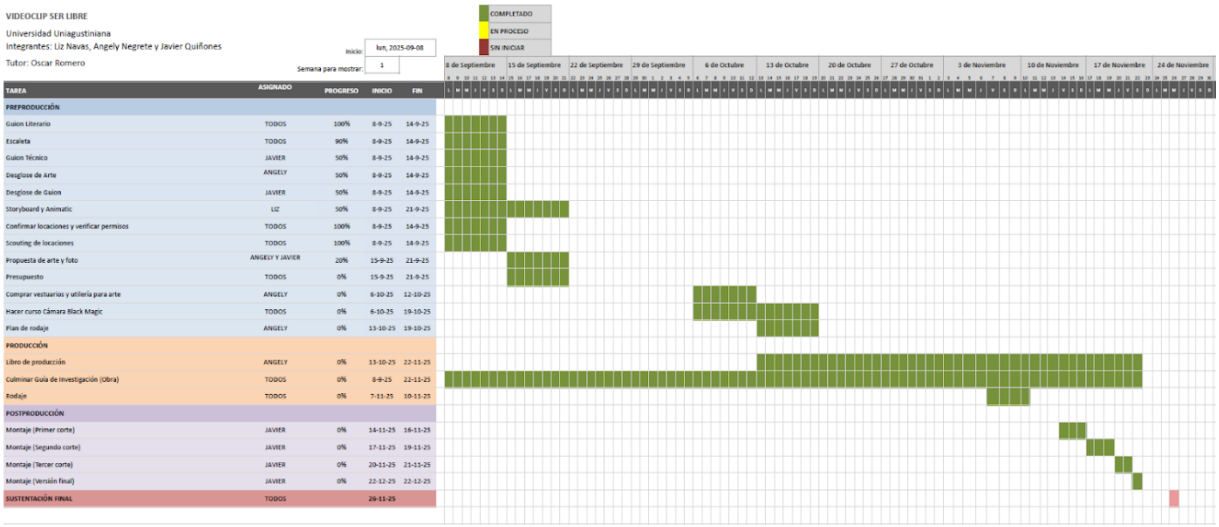
Para finalizar, en el área de fotografía, se consideró necesario alquilar únicamente un *follow focus*, con el fin de mejorar el manejo técnico de la cámara *Blackmagic* y asegurar tomas enfocadas y precisas, sin recurrir a equipos adicionales de mayor costo.

En conjunto, todas estas decisiones de producción responden al objetivo de crear un videoclip sólido, estético y profesional, aplicando criterios de gestión eficientes.

Cronograma (Diagrama de Gantt)

Figura 12

Diagrama de Gantt Videoclip Ser Libre



Nota: Elaboración Propia (2025).

Presupuesto

Para llevar a cabo la realización de este videoclip, se utilizaron equipos de la Universidad Uniagustiniana, al igual que dos locaciones dentro de sus instalaciones, optimizando los recursos institucionales disponibles, las otras dos locaciones fueron patrocinadas por la Universidad del Bosque en uno de sus salones de música y la otra por NORDVITAL IPS en la sede de La Calera. El equipo audiovisual estuvo conformado por estudiantes de la misma universidad, quienes aportaron su talento y conocimiento en las distintas áreas de producción, otros recursos como utilería, maquillaje y vestuario también fueron patrocinados por el equipo. Se realizó el alquiler de un *Follow Focus* de Casa Cine para mejorar el control técnico de foco de la cámara *Black Magic*. Los gastos de transporte y alimentación fueron cubiertos con recursos propios del equipo base de producción.

Figura 13

Presupuesto Videoclip Ser Libre

PRE-PRODUCCIÓN				
Concepto	**Descripción**	**Cantidad**	**Costo Unitario**	**Subtotal**
Dirección creativa	Desarrollo de concepto visual, narrativa, look del video	1	$1,200,000	$1,200,000
Guion técnico + storyboard	Secuencias, planos, desglose visual	1	$800,000	$800,000
Producción general	Cronograma, permisos, logística general	1	$1,000,000	$1,000,000
Casting	Coordinación y selección	1	$500,000	$500,000
Locaciones	Estudio de cine, consultorio, ensayadero (alquiler x día)	3	$600,000	$1,800,000
Transporte preproducción	Scouting y visitas a locaciones	1	$400,000	$400,000
PRODUCCIÓN				
Dirección artística	Dirección narrativa y estética	1	$1,800,000	$1,800,000
Asistencia de dirección	Coordinación de rodaje, tiempos y equipo	1	$1,200,000	$1,200,000
Director de fotografía (DF)	Encargado de estética visual	1	$2,000,000	$2,000,000
Asistente de cámara	Enfoque y soporte técnico	1	$900,000	$900,000
Gaffer	Encargado de luces	1	$1,200,000	$1,200,000
Grip	Soporte técnico en set	1	$800,000	$800,000
Jefe de arte	Escenografía, props y ambientación	1	$1,200,000	$1,200,000
Asistente de arte	Apoyo al director de arte	1	$700,000	$700,000
Maquillaje y peinado	Look artístico y retoques	1	$900,000	$900,000
Vestuarista	Control de outfit del talento	1	$700,000	$700,000
Alquiler cámara Blackmagic Pocket 4K	Incluye 2 lentes (paquete 4 días)	1	$1,500,000	$1,500,000
Shoulder	Paquete 4 días	1	$600,000	$600,000
Kit luces KinoFlo	Paquete 4 días	1	$2,000,000	$2,000,000
Catering y transporte equipo	Alimentación y movilidad 4 días	1	$1,200,000	$1,200,000
POST-PRODUCCIÓN				
Edición de video	Montaje, ritmo narrativo	1	$2,000,000	$2,000,000
Corrección de color	Color grading profesional (DaVinci Resolve)	1	$1,800,000	$1,800,000
VFX / Motion graphics	Títulos, retoques visuales	1	$1,200,000	$1,200,000
Render y copias finales	Exportación en formatos solicitados	1	$500,000	$500,000
EXTRAS / GASTOS VARIABLES				
			$	$

Pre-Producción	$5,700,000
Producción (4 días):	$15,700,000
Post-Producción:	$5,500,000
TOTAL GENERAL:	$26,900,000 COP

Nota: Elaboración Propia (2025).

Propuesta de dirección

Ser Libre, es un viaje de introspección donde los protagonistas, Santiago, Tomás, Sergio y Andrés, quienes al estar cumpliendo sus sueños como banda, de un día para otro son secuestrados por unos entes, quienes los secuestran, les distorsionan sus recuerdos y los llevan a una oficina disfrazada de purgatorio, negados a hacer música y obligándolos a trabajar infinitamente, en este lugar serán controlados por estos entes, que son almas perdidas, quienes terminaron en ese lugar al dejar de soñar, los 4 protagonistas deberán liberarse de esta monotonía con el poder de la música.

El videoclip es muy íntimo ya que es la carta de presentación de la banda, la letra de la canción representa la monotonía del día a día, y cómo uno debe armarse de valor para poder lograr sus sueños. El objetivo de la banda es poder llegar a distintas personas a través de sus canciones, por lo tanto, ser libre es un reflejo de esto; el espectador al escuchar el sencillo se siente identificado. Todos en el día a día presentamos un tipo de monotonía, ya

sea transportándonos en bus, trabajando, haciendo aseo, o el simple hecho de ir al colegio o universidad, el concepto de esta, como una rutina indefinida, se quiere presentar en el espacio laboral, cuyo lugar no es solo físico, sino un limbo psicológico. Las almas perdidas son proyecciones del miedo al fracaso; fantasmas de versiones futuras de sí mismo que siguen cediendo a la rutina. Por otro lado, está el escenario que es la representación de la libertad para este universo, un lugar donde pueden expresarse a través de la música, hasta las almas perdidas envidian este espacio y por ende sumergen a la banda a este purgatorio, para que se vuelvan parte de ellos.

Con lo anterior, para la propuesta de dirección el eje principal será desarrollar el concepto del videoclip que es, el purgatorio es el lugar donde las almas olvidaron soñar, para esto será indispensable mostrar la transformación de los protagonistas quienes son músicos a trabajadores alienados y luego se presenta el arco de transformación donde estos recuperan su libertad a través de la música.

Dirección de actores: Arco Transformacional

Dado que los actores no tienen diálogo, será indispensable que se proyecte toda la dirección en lo corporal y expresivo, por ende, para la propuesta de actores se dividirá en 4 actos.

1). En el escenario y el ensayadero los actores deberán expresar felicidad, conexión entre ellos, y pasión; en este desde dirección se decide que los actores actúen lo más natural posible, o sea que su actuación sea reflejo de su personalidad real, y como este se representa en la pantalla

2). En la oficina el trabajo será más mecánico, los actores que interpretan a la banda deben sentirse más como si fueran muñecos sin alma, como caparazones huecos, así la

labor de los actores que interprete a las almas perdidas, deberán mover a cada músico, para que puedan realizar la labor de la oficina, estas almas estarán a cargo de controlar las acciones de los protagonistas como sentarse, pararse, caminar, teclear, entre muchas más acciones.

3). En el consultorio los actores deberán mostrar resistencia corporal, gestos de dolor, miedo y desesperación, el forcejeo será clave así se reforzará la vulnerabilidad que tiene ante las almas perdidas, pero, por otro lado, dichos entes, deberán actuar como doctores/enfermeros, intentando detener el forcejeo de los protagonistas.

4). En el clímax de liberación se trabajará un registro más catártico, los actores tanto los protagonistas como las almas perdidas, deberán expresar furia, energía, y expresión física, ya que se presentará una coreografía de pelea, donde todo deberá ser bien calculado, los movimientos de los actores deberán verse reales, dinámicos, no rígidos.

Para poder lograr esto, se emplearán ejercicios previos de improvisación corporal, para poder reforzar la dualidad entre libertad y control, igualmente los músicos tendrán que ensayar escenas de oficina como si fueran autómatas, repitiendo acciones sin emoción

Se empleará un guion técnico para poder organizar bien todos los cortes y que se pueda entender para cada miembro del equipo técnico, así mismo los referentes de foto son los siguientes:

Por otro lado se desarrollará la propuesta de foto, la idea es que haya varios planos con movimiento, se realizará con un *gimbal* para mejor resultado, también será importante que no hayan más de tres tomas ya que en cada día de rodaje hay una gran cantidad de planos, treinta estimados al día, y lo ideal sería que desde la dirección de actores sea fundamental, para que no se tengan que repetir escenas, ya que esto cansaría tanto a los

actores como al equipo técnico, igualmente la decisión de tantos planos, es para que al momento del montaje sea más rítmico, ya que cuenta con 87 BPM.

Figura 14

Borrador Planos de Piso

Escenario:

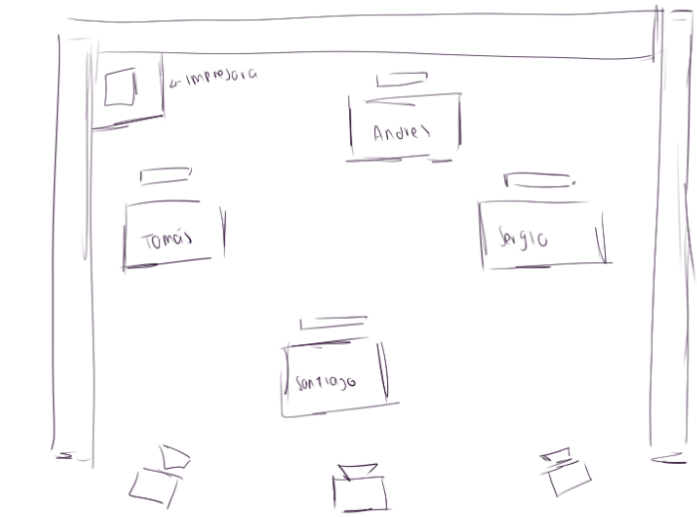


Nota: Elaboración Propia.

Figura 15

Borrador Planos de Piso

Oficina:

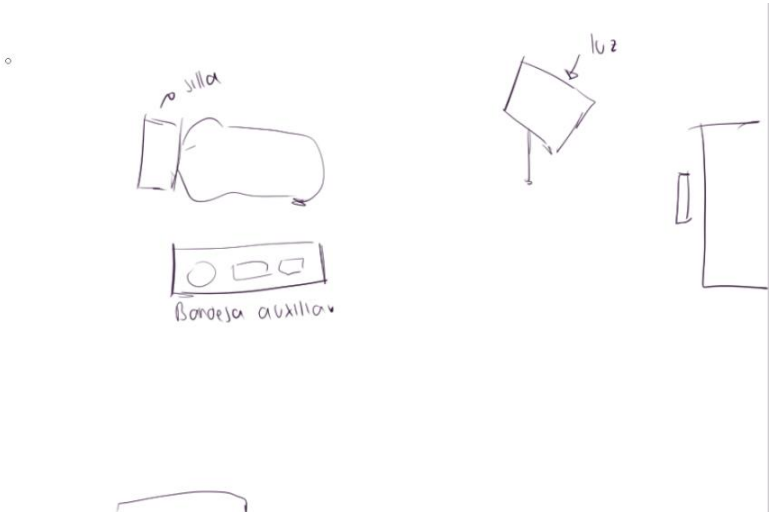


Nota: Elaboración Propia.

Figura 16

Borrador Planos de Piso

Consultorio:

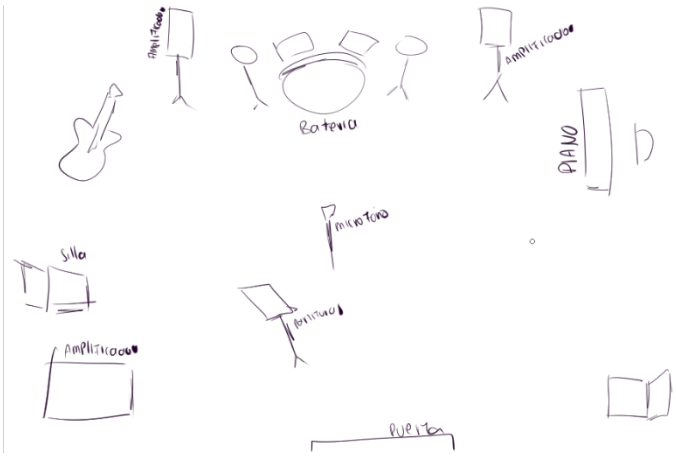


Nota: Elaboración Propia.

Figura 17

Borrador Planos de Piso

Ensayadero:



Nota: Elaboración Propia.

Referentes visuales

Figura 18

Foster the people, Houdini.

Escenario



Nota: Tomado de FosterThePeople, YouTube (2012).

Figura 19

Ariana Grande, we can't be friends.

Consultorio



Nota: Tomado de Ariana Grande, YouTube (2024)

Figura 20

Panic At The Disco, This Is Gospel.



Nota: Tomado de Panic! At The Disco, YouTube (2013).

Figura 21

Severance.

Oficina:



Nota: Tomado de Apple TV, YouTube (2022).

Propuesta de fotografía

Formato: Videoclip musical narrativo-conceptual.

Duración estimada: 4 minutos 5 segundos.

Formato de registro: 16:9 - 4K DCI - 30fps.

Aspecto: Narrativo - conceptual.

Aspectos generales

Para este videoclip se busca representar el proceso interno y externo de cada personaje, también mostrando otros aspectos como la opresión, la lucha y al final la

libertad. Todo es una representación de las emociones de los personajes donde cada atmósfera está diseñada para transmitir sensaciones específicas ayudado por la fotografía e iluminación.

Los espacios de opresión (oficina, consultorio) se caracterizan por una puesta en escena claustrofóbica, con encuadres simétricos y una iluminación fría y desaturada que refleja la monotonía y el control externo de los entes. En contraste, los espacios de esencia y memoria (ensayadero) utilizarán luces cálidas y de calidad suave para cambiar la atmósfera dependiendo de la emoción de cada plano, creando un refugio visual.

La cámara se planea que sea un elemento narrativo activo. Los movimientos fluidos en *shoulder* de cámara marcan energía y armonía, mientras que los movimientos lentos, estáticos o rápidos y erráticos refuerzan la monotonía, la opresión o el caos, respectivamente, intensificando las emociones de cada plano.

Esta propuesta también busca crear un contraste visual radical entre los espacios físicos de encierro y los imaginarios o emocionales de los personajes. Se trabajará los encuadres de manera controlada, buscando la simetría en los momentos de represión y monotonía, y movimientos libres o más inestables en momentos de liberación y conflicto de los personajes. Con el uso de ópticas angulares enfatizaremos la sensación de encierro y asfixia en algunas locaciones, mientras que se usarán planos cerrados o con poca profundidad de campo para aislar a los personajes en sus conflictos internos. La iluminación está pensada para guiar la mirada del espectador usando luces duras en momentos de tensión y transiciones hacia luces suaves y envolventes en los momentos de calma o liberación. Todo esto para usar la luz y la cámara como elemento expresivo y narrativo, haciendo que cada plano añada emoción a la historia.

Propuesta Fotográfica

La propuesta fotográfica de *Ser Libre* nace de lo que se quiere contar en la historia: el paso de la banda por momentos de opresión, confusión y finalmente libertad. La idea es que la fotografía no sea solo algo estético, sino que ayude a mostrar lo que sienten los personajes en cada parte del videoclip.

Para esto, se piensa en contrastar mucho los colores y las luces: en los recuerdos y ensayos usamos tonos cálidos que transmiten unión y tranquilidad, mientras que en la oficina y el consultorio todo es frío, opaco y rígido, para que se sienta la rutina y el control. Al final, cuando logran liberarse, la luz se vuelve brillante y blanca, como símbolo de esperanza y cambio.

También se usan diferentes movimientos de cámara para reforzar esas sensaciones. Cuando hay energía y armonía se usan movimientos suaves en *shoulder* de cámara, cuando todo es repetitivo o tenso preferimos planos fijos con trípode, y en los momentos de caos o pelea usamos cámara en mano para que se sienta la urgencia y la lucha física.

En conclusión, la fotografía busca acompañar lo que cuenta la música y la historia. Es una forma de darle al espectador no solo lo que pasa, sino también cómo lo viven los personajes, y que al ver el videoclip puedan sentir ese mismo proceso de pasar de estar atrapados a encontrar la libertad.

Iluminación

La iluminación en *Ser Libre* está pensada como un lenguaje que refuerza los estados de ánimo de la banda en cada etapa del videoclip. No se trata solo de iluminar para que se vea, sino de que la luz hable y ayude a transmitir lo que los personajes sienten.

En las escenas de los ensayos la luz será cálida (3200K) y suave, utilizando difusores y rebotes para crear un ambiente acogedor que denote armonía y conexión genuina entre los integrantes. En la oficina, en cambio, la iluminación será fría (5300K), opaca y plana, con fuentes de luz dura desde arriba que creen sombras marcadas bajo los ojos, enfatizando el cansancio y la monotonía del trabajo repetitivo y sin alma.

En el consultorio se usará una luz fría calibrada a 5300K o superior, con un tinte ligeramente verdoso, muy intensa y cenital, casi cegadora. Esta iluminación clínica y alienante hará que el espectador sienta lo mismo que los personajes: estar bajo un microscopio, controlados y sin salida.

Finalmente, en el escenario del cierre, la luz se vuelve más brillante y uniforme, con un cambio fundamental hacia una temperatura de color cálida (3000K) y un predominio del blanco puro en el vestuario y el escenario. Esa claridad representa la liberación, el renacer de la banda y el contraste máximo con el inicio, donde todo era gris, frío y sin vida.

Tratamiento Audiovisual

El tratamiento audiovisual de *Ser Libre* busca que la música, la imagen y la edición trabajen juntas para contar la historia. La idea es que cada recurso visual acompañe el ritmo de la canción y los cambios emocionales de los personajes. Cuando la banda está en momentos de calma, como en los ensayos, los planos serán más largos y con movimientos suaves que dejan respirar la escena. En contraste, cuando están en la oficina o el consultorio, la edición será más rápida y repetitiva, reforzando la sensación de rutina y control. En las partes de mayor tensión, como las discusiones o las peleas con los entes, se usará cámara en mano y cortes más bruscos, para que el espectador sienta el caos y la urgencia de la lucha.

Los efectos también son parte importante: los *glitch* marcarán la manipulación de recuerdos y los cambios de mundo entre lo cálido y lo frío, mientras que los silencios o cortes abruptos en la música se reflejarán con cortes secos en la imagen o fundidos a blanco. Así, sonido e imagen estarán siempre conectados de forma orgánica.

Planos y Referentes

En *Ser Libre,* los planos están pensados para que cada momento tenga una forma distinta de mostrarse según lo que viven los personajes. En el escenario y los ensayos se usarán planos generales con movimientos en *shoulder* de cámara que transmitan energía y unión, mostrando a la banda como un todo.

- En los recuerdos más íntimos se usarán primeros planos y planos medios, donde la cámara se acerca para resaltar las emociones y la conexión de cada integrante con la música.
- Planos subjetivos se emplearán para los procedimientos médicos, poniendo al espectador en el lugar del personaje durante su vulnerabilidad.
- Plano holandés se utilizará estratégicamente para mostrar el desorden, la inestabilidad mental y la ruptura de la realidad de los personajes.

Referentes Visuales

Figura 22

Foster the people, Houdini.

Escenario



Nota: Tomado de FosterThePeople, YouTube (2012).

Figura 23

Ariana Grande, we can't be friends.

Consultorio



Nota: Tomado de Ariana Grande, YouTube (2024).

Figura 24

Panic At The Disco, This Is Gospel.



Nota: Tomado de Panic! At The Disco, YouTube (2013).

Figura 25

Severance.

Oficina:



Nota: Tomado de Apple TV, YouTube (2022).

Movimientos y Tiros de Cámara

En *Ser Libre*, los movimientos de cámara se usan como un lenguaje para reforzar lo que pasa en cada escena. En los ensayos y en el escenario se usarán *travellings* suaves y circulares con *shoulder* de cámara, para dar dinamismo y mostrar la energía de la banda tocando en conjunto. Estos movimientos ayudan a que se sienta la armonía y la fuerza de la música en vivo. En contraste, en la oficina la cámara será más rígida, con planos fijos en trípode que transmiten monotonía y control. Los personajes parecen atrapados no solo en su rutina, sino también dentro del encuadre.

En los momentos de conflicto o de pelea, como en el consultorio o cuando se enfrentan a los entes, se usará cámara en mano con movimientos bruscos, temblorosos y paneos rápidos. Esto genera tensión y hace que el espectador sienta la urgencia y el desorden del momento. También se usarán ángulos cenitales y contrapicados extremos para mostrar vulnerabilidad o poder, y planos subjetivos en escenas de anestesia o recuerdos distorsionados, donde la cámara se convierte en los ojos del protagonista, perdiendo el foco de manera progresiva para simular la pérdida de conciencia.

Técnicas

En *Ser Libre,* se van a usar varias técnicas audiovisuales que ayuden a reforzar la narrativa y el contraste entre los mundos de la historia, en las escenas de la oficina, los integrantes de la banda repiten tareas mecánicas una y otra vez. Con este recurso se busca transmitir la sensación de rutina, cansancio y el paso del tiempo de una manera visualmente clara y agobiante.

Además, se usarán *glitch* digitales para mostrar la manipulación de recuerdos y los cambios de atmósfera entre lo cálido y lo frío. En los momentos de anestesia o pérdida de conciencia, se trabajará con desenfoques progresivos, para que el espectador viva la confusión y el desvanecimiento del personaje.

Otra técnica será el uso de transiciones cromáticas en edición, donde el color cambia de cálido a frío (o al revés) en medio de una misma toma, reforzando el choque entre la opresión y la libertad. También se incluirán planos detalle con pequeños *travellings* para dar énfasis a gestos, objetos (como el periódico o las partituras) o acciones que tienen un peso narrativo crucial, guiando la atención del espectador.

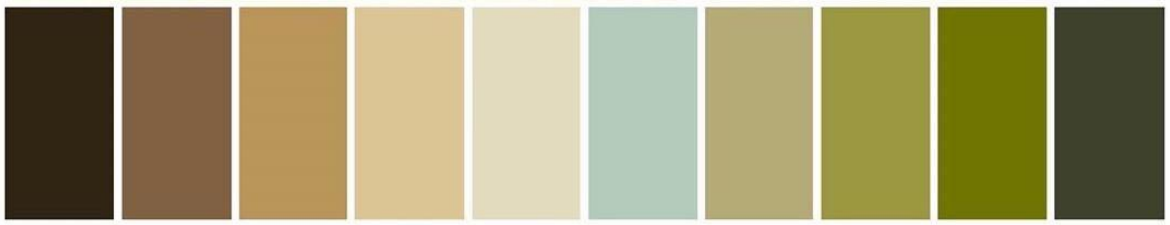
Paleta de Color

La paleta de color en *Ser Libre* está pensada para marcar la diferencia entre los distintos mundos que aparecen en la historia y reforzar las emociones que vive la banda.

En los ensayos y recuerdos cálidos, predominan los tonos blancos suaves y colores cálidos como naranjas y amarillos, que transmiten unión, tranquilidad y un ambiente más humano.

Figura 26

Paleta de color



Nota: Tomado de Color Hunt (2025).

En la oficina, se trabajará con grises y azules desaturados, creando un entorno frío y opaco que refleje monotonía y cansancio.

Figura 27

Paleta de color



Nota: Tomado de Color Hunt (2025).

En el consultorio, la paleta se reduce a blancos clínicos y verdes fríos, con una iluminación muy intensa que refuerza la idea de control y deshumanización.

Figura 28

Paleta de color



Nota: Tomado de Color Hunt (2025).

Finalmente, en el escenario del cierre, todo se transforma en un predominio de **blancos brillantes**. El vestuario de la banda cambia a ese color y la luz se vuelve más uniforme, representando la libertad, la pureza y la superación del caos.

Figura 29

Paleta de color



Nota: Tomado de Color Hunt (2025).

La paleta no solo diferencia los espacios, sino que también marca el recorrido emocional de la historia: de la opresión y el encierro a la liberación y la esperanza.

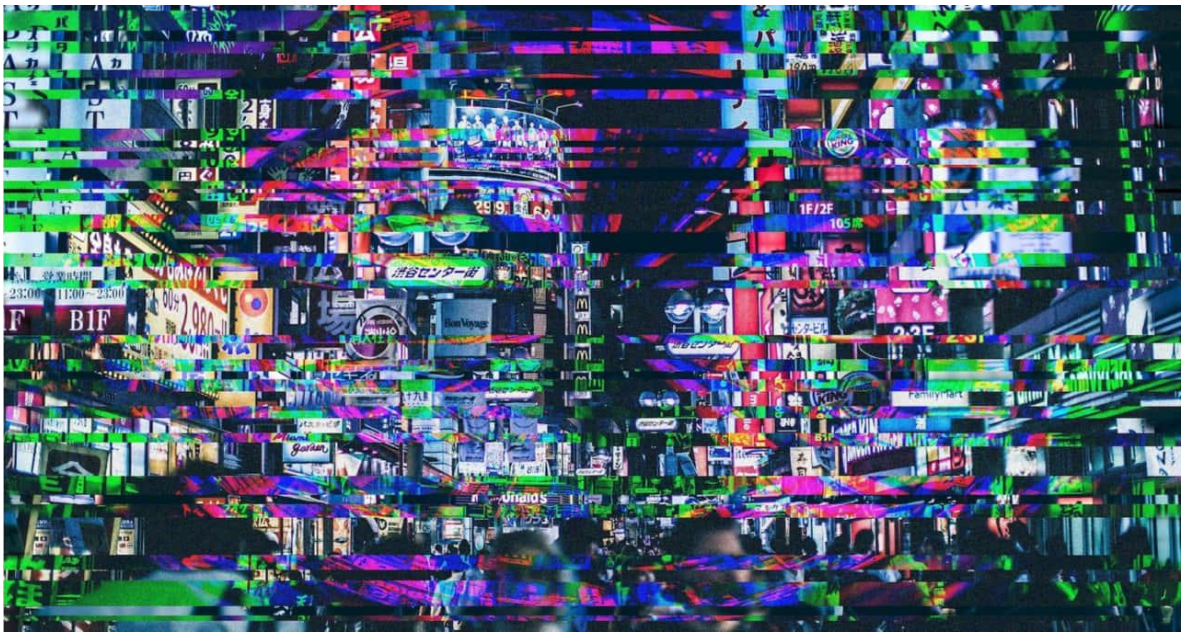
Cortinillas y Transiciones

En *Ser Libre*, las transiciones no se usan solo para pasar de una escena a otra, sino como parte del lenguaje visual que refuerza la narrativa. Los cambios entre los recuerdos

cálidos y las escenas frías estarán marcados por efectos de *glitch*, que simulan la distorsión de la memoria y la manipulación de la mente de los protagonistas. Estos *glitch* no solo cambian el color y la textura de la imagen, sino que también generan una sensación de ruptura abrupta en el espectador, rompiendo la inmersión de manera intencionada.

Figura 30

Glitch



Nota: Tomado de Antropia.it (2020).

En ciertos momentos clave, como cuando aparece la mesa con los periódicos o cuando se corta la música, se usarán cortes secos que van directamente al siguiente plano, transmitiendo impacto y sorpresa. En escenas más lentas o de transición emocional, se emplearán fundidos a negro o a blanco para dar la sensación de pausa, vacío, olvido o cambio de estado anímico.

Listado de Equipos

Cámaras:

Blackmagic Pocket 4K: Es una cámara de cine digital que graba en alta calidad 4K y tiene un rango dinámico amplio (12 stops). Nos sirve para capturar bien los contrastes de luces frías y cálidas que queremos en el videoclip y mantener una estética cinematográfica profesional, conservando detalle en las sombras y las altas luces.

Objetivos:

24mm (Gran Angular Moderado):

Ideal para planos generales donde queremos mantener una sensación de amplitud sin una distorsión excesiva. Nos sirve para mostrar a la banda completa o el entorno con buena profundidad, acentuando cómo el espacio influye en los personajes sin perder naturalidad.

48mm (Lente Estándar):

Equivale a la perspectiva del ojo humano, ofreciendo una imagen equilibrada entre sujeto y entorno. Es útil para planos medios y detalles donde queremos mantener una conexión natural con el personaje o el objeto sin que el lente interfiera visualmente.

70mm (Telephoto Corto):

Perfecto para primeros planos y planos medios cerrados, donde queremos aislar un poco más al sujeto del fondo. Nos da una compresión suave y agradable, ideal para transmitir emociones o enfocar en gestos e instrumentos con mayor intimidad.

100mm (Telephoto Medio):

Ideal para primeros planos muy cerrados y momentos de fuerte carga emocional. Nos permite comprimir completamente el fondo y aislar al personaje, destacando la expresión o el detalle que queremos resaltar en el clímax del videoclip.

Iluminación

Kit de luces *Arri* (650W y 1000W):

Estas luces profesionales de tungsteno nos permiten un control preciso sobre la intensidad y la dirección de la iluminación. Podemos modelar la luz de forma expresiva, las *Arri* 1000W son ideales para crear fuentes principales o simular luz natural intensa, mientras que los *Arri* 650W funcionan perfectamente como rellenos o contraluces controlados. Su temperatura cálida (3200K) es ideal para generar la atmósfera que necesitamos, especialmente en los momentos de libertad o recuerdo dentro del videoclip.

Kit de luces *Kino Flo*:

Los *Kino Flo* proporcionan una luz suave, envolvente y con una temperatura de color fácilmente ajustable. Son ideales para retratar pieles de manera natural y equilibrar tonos fríos y cálidos. Los usaremos en escenas donde se requiera una iluminación más difusa y orgánica, evitando sombras duras, como en los planos de ensayo o los momentos más introspectivos del videoclip. Además, su capacidad para trabajar tanto en temperaturas frías (5300K) como cálidas (3200K) nos permite mantener coherencia visual entre las distintas atmósferas del video.

Difusores y Rebotes de luz:

Nos sirven para suavizar las luces duras de los focos, creando una calidad de luz suave y natural que evita sombras duras en los rostros durante las escenas cálidas, dándole un look más orgánico y estético a las escenas de ensayo y clímax.

Trípodes de iluminación:

Sirven para colocar las luces en posiciones estables y a distintas alturas según lo que necesitemos iluminar, crucial para lograr la iluminación cenital del consultorio o la luz lateral suave del ensayadero.

Soportes y movimiento de cámara

Trípodes de Cámara: Nos sirven para planos fijos y estáticos, que transmiten rigidez y monotonía, como en las escenas de la oficina o el consultorio, donde la cámara actúa como un observador impersonal.

Equipos de Edición

Computador de escritorio con 32 GB de RAM, Disco duro de 3 TB (SSD para trabajo y HDD para almacenamiento), Tarjeta gráfica NVIDIA/AMD de 8 GB VRAM o superior: Nos sirve porque tiene la capacidad de trabajar con los archivos pesados en 4K sin problemas de rendimiento. Además, podemos implementar efectos visuales complejos como los *glitch* y hacer una corrección de color precisa y detallada sin inconvenientes, asegurando la aplicación consistente de nuestra paleta de color a lo largo de todo el metraje.

Dirección de arte

Este videoclip se centra en la construcción de un universo metafísico y semiótico, donde la estética visual se enfoca en el contraste entre la opresión y la liberación. La primera parte transcurre en un espacio gris, frío y rutinario, una oficina que representa un purgatorio de almas perdidas, con una ambientación monocromática y minimalista, cargada de elementos que transmiten monotonía y vacío. Allí aparecen las almas perdidas, que son figuras abstractas, sin rostro ni identidad, que encarnan el control y la manipulación, reforzando la sensación de pérdida de la humanidad. A medida que los personajes

despiertan, la propuesta visual se transforma: la oficina se desmorona y da paso a un escenario iluminado y vibrante, cargado de energía, donde la música se convierte en el motor de liberación. Este contraste entre lo opresivo y lo luminoso busca transmitir el poder del arte y la memoria como herramientas de resistencia, proyectando una estética cargada de simbolismo que pone en contraste lo oscuro y lo esperanzador.

Vestuarios

Vestuario Concierto Valor Oculto

En la primera escena, en el concierto, el vestuario de la banda utiliza una paleta de color oscura, donde los protagonistas en este caso son las texturas y los detalles, como correas, collares, accesorios en cuero y metal, con la finalidad de representar la oscuridad en la que se encuentran los personajes.

Figura 31

Referencia Vestuarios



Nota: Tomado de Pinterest (2022).

Figura 32

Valor Oculto



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Vestuario Oficina Valor Oculto

Dentro de la oficina el vestuario cambia drásticamente, se tomó de referente el vestuario del videoclip *Man of War* de Radiohead, el cual es un traje de oficina, simple e insípido, con colores neutros como el blanco y el negro, esto simboliza la opresión y el capitalismo en el que están atrapados.

Figura 33

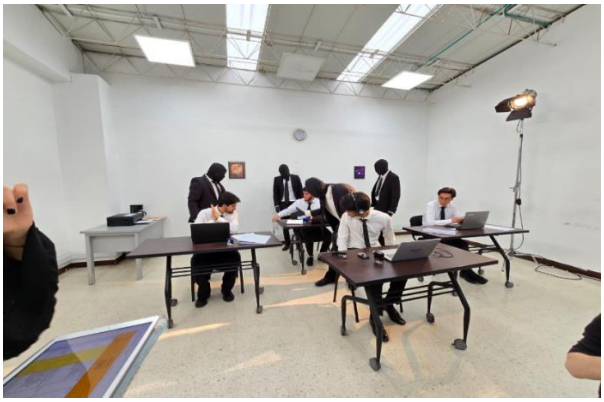
Referencia Vestuario



Nota: Tomado de Radiohead, YouTube (2017).

Figura 34

Set Ser Libre



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Vestuario Almas Perdidas

Para el vestuario de las almas perdidas, se tomó de referente *Houdini* de Foster The People donde están vestidos totalmente de negro, pero con la diferencia que, en *Ser Libre*, usan trajes formales, esto para seguir una misma línea estética en el videoclip.

Figura 35

Referencia Vestuario



Nota: Tomado de FosterThePeople, YouTube (2012).

Figura 36

Referencia Vestuario



Nota: Tomado de Pinterest (2014).

Figura 37

Almas Perdidas



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Vestuario Consultorio Valor Oculto

Los miembros de la banda están vestidos con una bata quirúrgica, para poder hacerles el debido procedimiento.

Figura 38

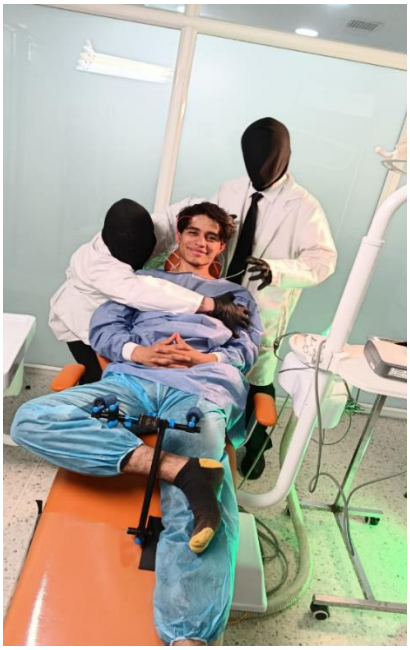
Referencia Vestuario



Nota: Tomado de Pinterest (2015).

Figura 39

Set Ser Libre



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre* (2025).

Vestuario Ensayadero Valor Oculto

En escenas donde la banda se encuentra tocando y cantando en el ensayadero, se tomó de referencia *On Stage: Prologue* de BTS donde se plantea un vestuario un poco más casual, sin perder la esencia y línea del videoclip, la paleta de colores es un poco más clara, lo que indica que los personajes no están completamente hundidos en la oscuridad en este punto de la historia.

Figura 40

Referencia Vestuario



Nota: Tomado de HYBE LABELS, YouTube (2015).

Figura 41

Set Ser Libre



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre* (2025).

Vestuario Escenario Valor Oculto

En la escena final, los miembros de la banda tienen vestiduras blancas y beige, esto hace alusión a que ahora son completamente libres.

Figura 42

Referencia Vestuario



Nota: Tomado de Pinterest (2025).

Figura 43

Set Ser Libre



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Maquillaje

Oficina y Consultorio: En estas locaciones, los personajes están agotados tanto física como mentalmente, por lo cual, tendrán la piel pálida y ojeras, con la finalidad de representar el desgaste y desolación.

Figura 44

Referencia Maquillaje

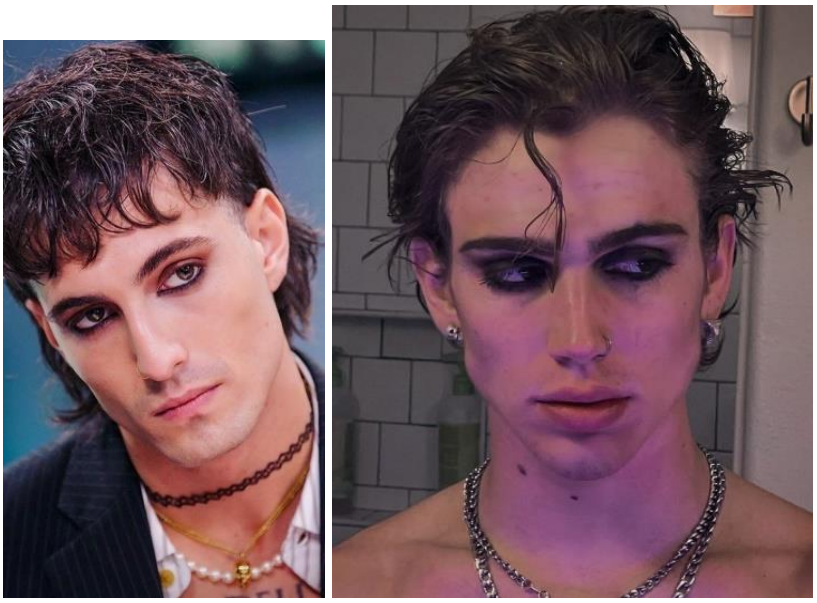


Nota: Tomado de Pinterest (2025).

Concierto: En las escenas donde la banda toca la canción principal, tendrán un estilo más acorde al que se suele utilizar en el rock y géneros similares, esto para dar contraste con el resto de las escenas, donde los personajes se ven un poco más desgastados.

Figura 45

Referencia Maquillaje



Nota: Tomado de Pinterest (2024).

Escenario: En la escena final, donde los miembros tienen ropa blanca, el maquillaje será un poco más sutil, con la piel luminosa y brillos de color blanco para realzar sus facciones, y representar la pureza y libertad que por fin han conseguido, después de toda la oscuridad y opresión a la que fueron sometidos.

Figura 46

Referencia Maquillaje



Nota: Tomado de Pinterest (2020).

Locaciones y Escenarios

Concierto: En las escenas del concierto, se encontrarán los instrumentos y amplificadores de la respectiva banda, con atuendos que vayan acorde al género del rock alternativo, aquí predominan las luces cálidas.

Figura 47

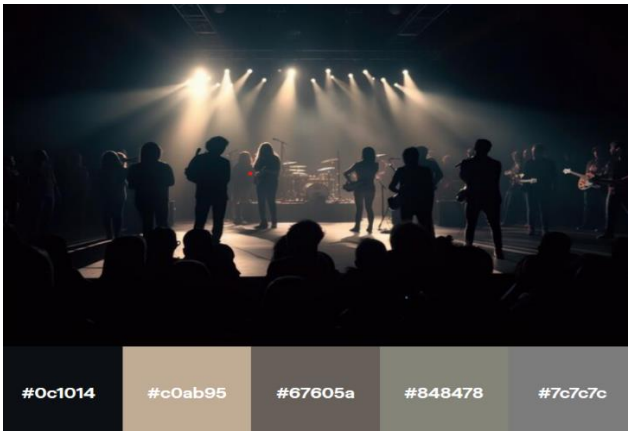
Utilería



Nota: Tomado de depositphotos (2021).

Figura 48

Referencia Escenario



Nota: Tomado de Pinterest (2023).

Figura 49

Set Ser Libre



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Oficina: La oficina tendrá un aura minimalista, cuenta con cuatro escritorios, cuatro sillas y cuatro computadores, también elementos como hojas, periódicos, carpetas, impresora, reloj de pared, periódicos y cuadros que hacen alusión al concepto de la banda y al videoclip. Las paredes y el piso son totalmente blancos, esto genera

contraste con los trajes de las almas perdidas y genera una sensación de vacío y opresión.

Figura 50

Utilería



Nota: Tomado de Walmart (2023).

Figura 51

Utilería



Nota: Tomado de Pinterest (2019).

Figura 52

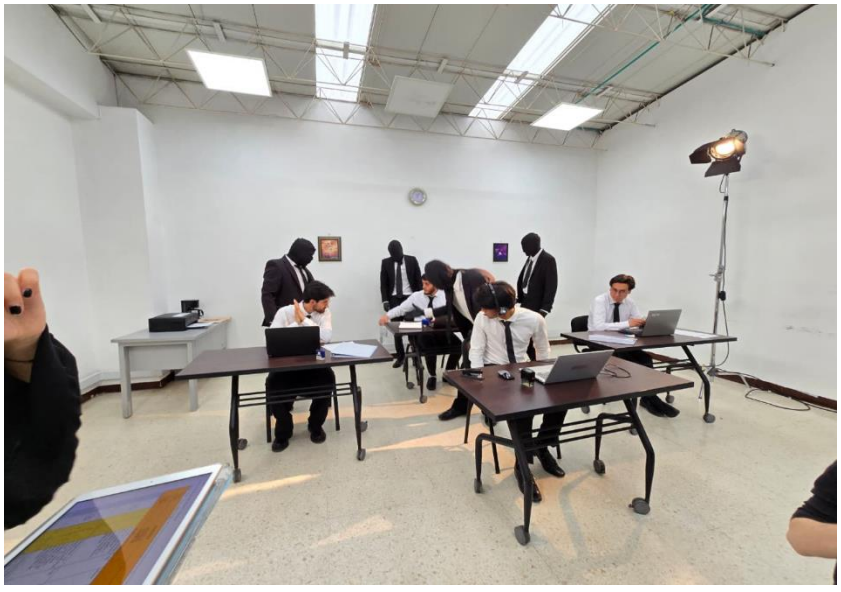
Utilería



Nota: Tomado de Pinterest (2022).

Figura 53

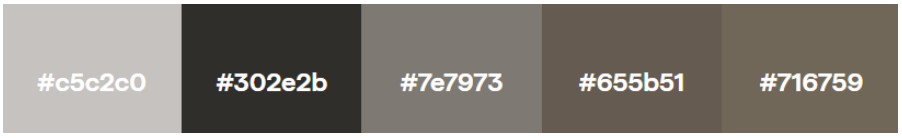
Set Ser Libre



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre*, Laura Huertas (2025).

Figura 54

Paleta de Color



Nota: Tomado de Color Hunt (2025).

Consultorio: El consultorio consta de herramientas quirúrgicas, silla de odontología y electroencefalograma, la estética también será minimalista con iluminación fría con tonos verdosos. Para estas escenas se tomó de referente el videoclip *we can't be friends* de Ariana Grande.

Figura 55

Ariana Grande, we can't be friends.



Nota: Tomado de Ariana Grande, YouTube (2024).

Figura 56

Utilería



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre* (2025).

Figura 57

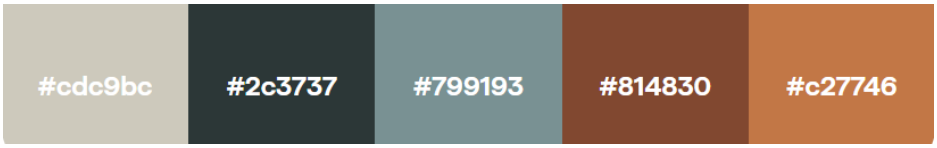
Utilería



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre* (2025).

Figura 58

Paleta de Color



Nota: Tomado de Color Hunt (2025).

Ensayadero: En esta locación la utilería principal son los instrumentos de la respectiva banda, habrá un reloj de pared y partituras, la estética será cálida, sin embargo, habrá un cambio de iluminación abrupto constante en las escenas, debido que, los flashbacks serán recuerdos buenos reemplazados por malos.

Figura 59

Utilería



Nota: Tomado de Walmart (2023).

Figura 60

Utilería



Nota: Tomado de depositphotos (2021).

Figura 61

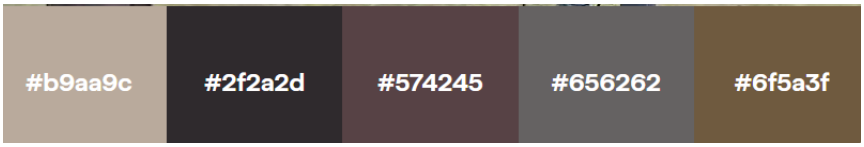
Set Ser Libre



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre* (2025).

Figura 62

Paleta de Color



Nota: Tomado de Color Hunt (2025).

Escenario final: En el toque final, la banda tendrá ropa de color blanco que representará su libertad, la iluminación será de color cálida y la utilería principal serán los instrumentos de la respectiva banda.

Figura 63

Utilería



Nota: Tomado de depositphotos (2021).

Figura 64

Set Ser Libre



Nota: Tomado de Making Of de *Ser Libre* (2025).

Moodboard

Figura 65

Moodboard



Nota: Elaboración Propia (2025).

Sonido y música

Sonidos: Únicamente se utiliza en la parte inicial 10 segundos de sonido ambiente de público emocionado, gritos y aplausos. Para introducir la atmósfera del concierto y generar expectativa.

Efectos / Foleys: No se usarán efectos ni ruidos añadidos. La narrativa será puramente musical y visual.

Diálogos: No se incluyen diálogos en ninguna parte del videoclip, dado que la historia se cuenta desde la simbología y la interpretación visual.

Planteamiento de la banda sonora

La canción original, *Ser Libre*, es el eje narrativo y funciona como única banda sonora del videoclip. La canción marcará los cortes ya que serán sincronizados con batería y bajo en los momentos de mayor tensión, también el efecto *glitch* va acompañado de cambios rítmicos en la música para reforzar la distorsión entre mundos, el clímax final va acompañado de la música más energética transmitiendo liberación. Así nos aseguramos que la fuerza emocional de la canción sea lo que guíe la experiencia audiovisual.

Montaje y graficación

El montaje del videoclip estará directamente guiado por la canción, *Ser Libre*. El ritmo de la edición seguirá la música, alternando entre planos largos y cortos dependiendo la intensidad dramática de cada escena. Esto permitirá que el espectador sienta el contraste entre la opresión y la liberación.

En las primeras escenas, se usarán planos largos con cortes lentos y transiciones limpias para reforzar la monotonía.

En los momentos de acción, la edición será un poco acelerada sincronizando cortes con los golpes de batería.

En las escenas de procedimientos, buscamos planos que logren intensificar el dramatismo.

Se aplicarán *glitch effects* en postproducción, para marcar transiciones entre mundos.

Relacionamiento de todas las áreas en secuencias narrativas:

La música es lo que marca la duración de los planos y los cortes, en los inicios serán planos estáticos y fríos para reforzar la sensación de vacío, en la acción la edición estará marcada por la batería y el bajo, sincronizando los golpes para una mayor energía visual, pero los procedimientos queremos lograr algo diferente logrando evocar esa sensación de miedo y angustia de los personajes para crear un ambiente más pesado y dramático.

Duración de planos: 5–10 segundos en escenas estáticas (opresión); 2–4 segundos en escenas de acción; 1–2 segundos en montaje acelerado del clímax.

Edición sonora: cortes sincronizados con golpes de batería y acentos del bajo.

Contraposición: planos fijos en la oficina vs. cámara en movimiento en el escenario para reforzar el cambio de atmósfera.

Fotografía:

La fotografía del videoclip está diseñada para potenciar el mensaje narrativo de la canción a través de una construcción visual específica para cada espacio, ya que en los ensayaderos se usará una iluminación cálida, con difusores y rebotes de luz para lograr suavizar las sombras y generar un mejor ambiente para cada escena, con la

transición tipo *glitch* se modificará la temperatura de color a una luz fría añadiendo filtros de corrección y planos amplios en cámara. Para la oficina se usará, una paleta de colores desaturada con luz frontal dura y con pocos rellenos de luz, logrando reforzar la monotonía y opresión con planos contrastados y encuadres estáticos. En el consultorio, se usará una atmósfera más clínica donde predominan las luces blancas y verdosas a través de luces *Arri* de piso y rebotes de pared, logrando una estética más iluminada. Finalmente, en la última secuencia se incrementará un poco la exposición con iluminación uniforme, vestuarios blancos y un tratamiento de color en postproducción que refuerce la fuerza y la libertad, usando ópticas angulares que nos permiten una mayor amplitud.

Edición:

En la edición, se muestra el contraste entre los mundos, con efectos como el *glitch* que distorsiona la imagen y la transforma en caos, vamos a variar el ritmo en la edición con planos cortos y pausados, después planos más rápidos y dinámicos dependiendo de cada escena para reforzar la intensidad de cada una. Tendrá planos estáticos en trípode en los momentos de opresión, pero en los momentos de tensión o lucha habrán movimientos de cámara o un poco de inestabilidad para hacer más dinámica la escena.

Ritmo: Corte directo en acción, fundidos rápidos a negro en algunas transiciones; *jumpcuts* en recuerdos para sensación de fragmentación.

Movimientos: Trípode fijo en opresión, cámara en mano con pequeños movimientos en peleas.

Software: *DaVinci Resolve color grading*, para una coloración específica para cada escena.

Gráfica: La graficación se integrará como recurso expresivo, como el efecto *glitch* para marcar la manipulación de recuerdos y la transición entre mundos, también los titulares de periódicos en planos cenitales, reforzando visualmente la narrativa de la caída de la banda.

Desglose de la primera secuencia

Tiempo: 00:00 – 00:40

Escenario / Acción

La banda aparece en el escenario bajo una iluminación de tonos fríos y homogéneos con temperatura de color fría con corrección hacia grises. Santiago se ubica en el centro con actitud seria, mientras Tomás, Sergio y Andrés se posicionan listos en sus instrumentos. El gesto de Andrés al levantar las baquetas marca el inicio de la música, sincronizado con el primer golpe de batería y bajo. Usaremos planos generales con movimientos de cámara que recorren a la banda de manera dinámica, cerrando con un corte brusco hacia un plano cenital fijo de una mesa negra, sobre la cual caen los periódicos con titulares dramáticos.

Cámara / Fotografía

Los movimientos incluyen movimientos con cámara en mano y planos estáticos en trípode, manteniendo fluidez y cercanía, además de planos picados con cámara fija en trípode para las tomas de la mesa. Para los planos generales se empleará un objetivo 24 mm o 48 mm para un mayor campo visual y menor distorsión en el escenario, mientras

que para los planos cerrados de expresiones e instrumentos se usará el 50mm con profundidad de campo reducida y un desenfoque estético, la iluminación se hará con dos *Arri* Fresnel de estudio de 850W laterales a 45°, con difusores para suavizar, complementadas por dos luces *Arri* de piso a contraluz para generar siluetas marcadas y reforzar el ambiente sobrio. Se aplicarán rebotes en la parte frontal para dar leve relleno en rostros sin perder dramatismo, además usaremos las *Kino Flo* para tener una luz más suave y quitar las sombras que puedan aparecer.

Gráfica / Edición

El montaje estará directamente sincronizado con la canción, alternando planos largos y cortos para darle más dinamismo al videoclip. Los periódicos se integrarán como elementos gráficos diegéticos, capturados en plano picado con iluminación puntual superior. Se incorporará un corte abrupto en negro de un *frame* previo a la mesa, reforzando la ruptura narrativa.

Producción

La secuencia se rodará en un set controlado, con el escenario blanco, los instrumentos de la banda son parte de la utilería principal, para la mesa, se usará una superficie negra que no refleje luz con periódicos impresos diseñados para la narrativa. En cuanto a equipo, se usará un *shoulder* de cámara, para los desplazamientos fluidos, trípodes de base sólida para planos fijos, un set de luces *Arri* con difusores y filtros CTB ligeros para mantener la temperatura fría, un kit de luces *Kino Flo* y usaremos la cámara *Blackmagic Pocket 4K*.

Productos esperados

El producto esperado para el videoclip, *Ser Libre*, es una pieza audiovisual conceptual que combina una narrativa simbólica con una estética diseñada específicamente para potenciar las emociones que evoca la canción, buscando representar visualmente el proceso de la liberación emocional y mental de los miembros de la banda que viven controlados y en la monotonía. Se quiere a través de la fotografía, la iluminación, movimientos de cámara y color, lograr transformar los espacios que se usarán en metáforas visuales de la lucha interna que tiene la banda. Este producto tendrá una carga narrativa, estética y emocional que no solo va a entretener al espectador, sino que conectará con él.

Este videoclip también busca realizar un evento de lanzamiento artístico en el cual se proyectará por primera vez este videoclip acompañado de un toque en vivo de la banda, este evento no solo es una estrategia de difusión sino también es una experiencia inmersiva donde se combinan muchos aspectos como sonido, video y performance. Esto reforzará la conexión del público y el mensaje que queremos transmitir con el videoclip, además esto nos brinda más material para promocionar el videoclip. Con esto se logrará que la obra final no solo se limite a un formato audiovisual, sino que se convierta en una experiencia artística que combina lo audiovisual y la música en vivo.

Bitácoras

Javier Estiven Quiñones Ardila:

https://docs.google.com/document/d/1Ae9YSvo3pwsc2FG2MqFTqywpVNKvPT-G/edit?usp=sharing&ouid=101365845845113942072&rtpof=true&sd=true

Liz Karen Adriana Navas Urbina:

https://docs.google.com/document/d/1OaOgdn3KMIDsZA-t-cyGkpKnOJSRn9eg/edit?usp=sharing&ouid=110352404367228087287&rtpof=true&sd=true

Angely Tatiana Negrete Martínez:

https://docs.google.com/document/d/1Ror7LOzkq4xFuJKyQ-_UTOu4nFGZ5CAJ/edit

Las bitácoras se basan en ir contando el paso a paso de cómo fue naciendo y creciendo el videoclip *Ser Libre,* que comenzó en marzo y se extendió hasta noviembre de 2025. Con más de 60 bitácoras en total entre los tres, hemos documentado meticulosamente cada fase del proyecto del videoclip *Ser Libre*. Las de Liz, que empezaron en marzo, se enfocaron mucho en la base como analizar la canción, buscar el concepto, estudiar referentes visuales y escribir y reescribir el guion literario para dar con una historia potente. Las de Javier se centraron en poner ese concepto en práctica: transformar la idea en un guion técnico, planificar la fotografía, diseñar el plan de difusión y resolver todos los detalles de las grabaciones y logística para el rodaje. Las bitácoras de Angely se centran más en la parte de producción, crear los contratos, buscar locaciones, solicitar permisos y demás documentos necesarios. Se ve claro cómo empezamos con ideas un poco confusas y con el tiempo fuimos aprendiendo, resolviendo problemas y logrando tener todo mucho más claro, las bitácoras se parecen en que son un registro honesto de los altibajos del proceso, anotamos las dificultades que encontramos, cómo las fuimos solucionando y los

pequeños logros que nos motivaban a seguir, mostrando nuestro compromiso con el proyecto.

Referencias

Tvnotiblog. (2014). MTV Latinoamérica. *Tvnotiblog* https://tvnotiblog.com/mtv-latinoamerica/

Donado, A., Silva, A. (2022). *Nación Rebelde* [Serie de TV]. RTVC Play https://rtvcplay.co/series-documentales/nacion-rebelde

1280 Almas. (2019). *El Platanal* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=tQRPxGeiyTg&list=RDtQRPxGeiyTg&start_radio=1

Aterciopelados. (2015). *Florecita Rockera* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=_MB30bHR6Cs&list=RD_MB30bHR6Cs&start_radio=1

Fértil Miseria. (2018). *Desplazados* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=MxUehUUKV7Y&list=OLAK5uy_lLZrGOHc3R-g2p6U22PrL912QkBgHq4m4&index=13

The Mills. (2025). *Amor Depredador* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=D9vni-gRMAU

Chion, M. (1990). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Éditions Nathan, Paris. https://monoskop.org/images/0/09/Chion_Michel_La_audiovision_Introduccion_a_un_analisis_conjunto_de_la_imagen_y_el_sonido.pdf

López, L. (2024, 13 de mayo). Los mejores 24 videos de rock y metal colombiano del 2021. *Dark Room Network.* https://darkroomnetwork.com/los-mejores-videos-de-rock-y-metal-colombiano-del-2021-segun-dark-room-network/

La Derecha (2024). *Ay, qué dolor* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=9CXqjhqFTTk&list=RD9CXqjhqFTTk&start_radio=1

Discos Fuentes Edimusica. (2021). *Very Very Well* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=2EPaDUAPg7o&list=RD2EPaDUAPg7o&index=1

Fuertes, G. (2016). *Videoclips musicales colombianos como práctica de la Historia Pública en la era digital.* [Tesis de maestría, Universidad de los Andes.] https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/646c6a83-daa3-438c-80ec-12d8d5e69ba1

Diamante Eléctrico. (2013). *Todo va a arder* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=xefLLgren3s&list=RDxefLLgren3s&start_radio=1

Arde Bogotá. (2023). *Los Perros* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=7Zwj4DQdmwA&list=RD7Zwj4DQdmwA&start_radio=1

Gómez, P. (2019). *Música para mirar: análisis de la estética y narrativa visual del videoclip y su importancia en la industria aplicada en un video de música inédito.* [Trabajo de titulación, Universidad de las Américas, Quito.] https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/11174

EmiMusicChile. (2012). *We Are Sudamerican Rockers* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=9NwXMDbrqA0&list=RD9NwXMDbrqA0&start_radio=1

Orozco Moncada, N. (2020, 20 julio). *Bolero falaz: el espejo de una generación*. Radiónica. https://www.radionica.rocks/musica/artistas-colombianos/bolero-falaz-el-espejo-de-una-generacion

Porras Rodríguez, M. A. (2021). *Estética y política del videoclip de rock alternativo* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco]. https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/handle/123456789/22753

Antón Chavez, A. (2024). El rock alternativo como vínculo de tradición e identidad nacional en la generación Z1. *Revista Ride 15*(29). https://www.researchgate.net/publication/385762283_El_rock_alternativo_como_vinculo_de_tradicion_e_identidad_nacional_en_la_generacion_Z

Doctor Krápula (Oficial). (2016). El pibe de mi Barrio [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=JjjY-abZWOE&list=RDJjjY-abZWOE&start_radio=1

Radiónica. (2022, 13 de julio). 15 bandas de rock colombiano de este siglo. *Radiónica.* https://www.radionica.rocks/musica/artistas-colombianos/15-bandas-de-rock-colombiano-de-este-siglo

Radiónica. (2025, 18 de junio). Cartel de bandas nacionales de Rock al Parque 2025. *Radiónica.* https://www.radionica.rocks/musica/artistas-colombianos/cartel-de-bandas-nacionales-de-rock-al-parque-2025

Reina-Rodríguez, C. (2024). 1957: rock and roll, emergencia juvenil, y tecnologías en Colombia. *Anuario De Historia Regional Y De Las Fronteras, 29*(2), 131 - 158. https://doi.org/10.18273/revanu.v29n2-2024006

Río Abajo. (2021). *Tres Huevitos* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=b8fORWHeWTs&list=RDb8fORWHeWTs&start_radio=1

Roncallo, S. y Uribe-Jongbloed, E. (2017). La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales. *Revista Javeriana, 12*(1), 79 – 109. https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/16233/Articulo

Soriano, D. (2020). *¿El videoclip influencia y reflejo de la cultura juvenil?* [Trabajo de grado, Universidad Española Miguel Hernández]. https://dspace.umh.es/bitstream/11000/25619/1/TFG-Soriano%20Cutillas%2C%20David.pdf

The Hall Effect. (2009). *Aim at me* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=9weiV49U2XM&list=RD9weiV49U2XM&start_radio=1

V for Volume. (2015) *Bruce Lee* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=NfTJUYK5fxg

Superlitio. (2012). *Viernes otra vez* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ha7nF3h7oGw&list=RDha7nF3h7oGw&start_radio=1

Anexos

Guion Técnico

Figura 66

Guion Técnico

ESCENA	NO. PLANO	INT / EXT	SET	DÍA / NOCHE	PERSONAJES	POSICIÓN	ACCIÓN	VALOR P	MOV CAM	ANG CAM	OPTICA	RELACIÓN	REFERENCIA	DIÁLOGO	Foto	VFX	Arte	SONIDO	DURACIÓN	OBSERVACIONES
1	1	INT	ESCENARIO	NOCHE	Tomás, Santiago, Andres, Sergio	LOS CUATRO PERSONAJES ESTAN POSICIONADOS EN FORMA DE DIAMANTE	La cámara encuadra a la banda completa en el escenario. Santiago se ubica en el centro en posición dominante, con expresión seria y la mirada fija hacia el frente. El público emocionado grita de fondo con un sonido fuera de campo.	Plano general	Dolly in-Lento	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K Iluminación Homogenea	N/D	UTILERIA 1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores	SONIDO AMBIENTE: DE RUIDO DE MULTITUD EN EL CONCIERTO (FUERA DE CAMARA)	2 SEG	TENER EN CUENTA EL TAMAÑO DE LA LOCACIÓN Y LA PROPORCIÓN DEL PLANO EN RODAJE.
1	2	INT	ESCENARIO	NOCHE	Tomás	TOMÁS UBICADO A LA IZQUIERDA DEL ESCENARIO	En encuadre cantrado, de forma frontal suave, reforzada con relleno tenue lateral, generando contraste controlado en facciones.	PRIMER PLANO	ESTATICO	LEVEMENTE CONTRAPICADO	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K Iluminación Homogenea	FLARE OPTICO DE LUZ TIPO LENTE ANAMORFICO	UTILERIA 1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores	SONIDO AMBIENTE: DE RUIDO DE MULTITUD EN EL CONCIERTO (FUERA DE CAMARA)	3 SEG	TENER EN CUENTA EL TAMAÑO DE LA LOCACIÓN Y LA PROPORCIÓN DEL PLANO EN RODAJE. INTENTAR LOGRAR FLARE DE LUZ CON LA CAMARA 
1	3	INT	ESCENARIO	NOCHE	TOMÁS Y SANTIAGO	TOMÁS UBICADO A LA IZQUIERDA DEL ESCENARIO, SANTIAGO UBICADO EN EL CENTRO DEL ESCENARIO	EL PIANISTA Y EL VOCALISTA SE ALISTAN PARA TOCAR.	PLANO MEDIO CORTO	PANEO IZQUIERDA A DERECHA	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K Iluminación Homogenea Reforzar por contraluces suaves para separar figuras del fondo	Corrección en la estabilización para generar fluidez	UTILERIA 1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores	SONIDO AMBIENTE: DE RUIDO DE MULTITUD EN EL CONCIERTO (FUERA DE CAMARA)	3 SEG	TENER EN CUENTA EL TAMAÑO DE LA LOCACIÓN Y LA PROPORCIÓN DEL PLANO EN RODAJE.
1	4	INT	ESCENARIO	DÍA	TOMÁS	TOMÁS UBICADO A LA IZQUIERDA DEL ESCENARIO	Tomas mientras inicia la interpretación en el piano	PLANO MEDIO	ESTATICO	3/4	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K Iluminación Homogenea Reforzar por contraluces suaves para separar figuras del fondo		UTILERIA 1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores	SONIDO AMBIENTE: DE RUIDO DE MULTITUD EN EL CONCIERTO (FUERA DE CAMARA)	2 SEG	TENER EN CUENTA EL TAMAÑO DE LA LOCACIÓN Y LA PROPORCIÓN DEL PLANO EN RODAJE.
2	1	INT	Mesa	DÍA	PERIODICO	PERIODICO UBICADO EN EL CENTRO DEL PLANO	una mesa negra en el eje central del encuadre con un periódico. 3 SEGUNDOS DESPUES CAE EL PERIODICO CON UNA DURACION DE 3 SEGUNDOS.	PLANO DETALLE	ESTATICO	CENITAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K ILUMINACIÓN CON DIFUSOR	N/D	2.6 ESCRITORIO 2.12 PERIODICOS	N/D	6 SEG	
3	1	INT	OFICINA	DÍA	Tomás, Santiago, Andres, Sergio	LOS CUATRO PERSONAJES ESTAN POSICIONADOS EN FORMA DE DIAMANTE	Ubicados en las mismas posiciones del escenario pero rodeados de escritorios, papeles y portátiles. SANTIAGO SE PARA Y SE DIRIGE HACIA LA IMPRESORA.	Plano general	ESTATICO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	La cámara se mantiene frontal, con encuadre simétrico para reforzar la sorpresa del espacio.	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	5 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 67

Guion Técnico

3	2	INT	OFICINA	DÍA	SANTIAGO Y ALMA PERDIDA	Frente a la impresora, en posición recta, mirando las hojas que salen.	Santiago frente a la impresora sacando hojas con el título "Ser Libre". La cámara mantiene un ángulo normal a la altura del pecho, grabando el desplazamiento del personaje.	Plano medio	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K, luz fría homogénea con relleno lateral suave.	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	3 SEG	
3	3	INT	OFICINA	DÍA	IMPRESORA	Impresora sobre escritorio, centrada en cuadro con hojas saliendo al frente.	La impresora expulsa la hoja con el título "Ser Libre", foco en el papel.	Plano detalle	ESTATICO	Holandes	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K, difusa lateral a 45°, con rebote blanco para suavizar sombras.	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas	N/D	3 SEG	
3	4	INT	OFICINA	DÍA	TOMÁS Y ALMA PERDIDA	Sentado frente al escritorio, cuerpo inclinado hacia el computador, alma perdida detrás.	Tomás escribe rápido en su portátil mientras el alma perdida guía sus movimientos.	Plano medio	ESTATICO	Dolin	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K lateral, contraste medio, sombras marcadas en el fondo.	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	5 SEG	
3	5	INT	OFICINA	DÍA	ANDRÉS Y ALMA PERDIDA	Sentado en su escritorio, rodeado de documentos, postura tensa.	Escribe con velocidad sobre varios papeles, reflejando estrés y cansancio.	Plano medio	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K superior con rebote frontal suave para equilibrar sombras.	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	5 SEG	
3	6	INT	OFICINA	DÍA	ANDRÉS Y EL SELLO	Sentado frente al escritorio, cuerpo inclinado hacia los papeles.	Sella documentos repetidamente a gran velocidad, cámara rápida.	Plano detalle	ESTATICO	Picado	100mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K lateral con relleno difuso, sombras suaves para resaltar la acción mecánica.	CAMARA RÁPIDA	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	2 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 68

Guion Técnico

3	7	INT	OFICINA	DÍA	ANDRÉS	En su puesto de trabajo junto a los demás, movimiento repetitivo.	Repite las tareas de forma automática, sincronizado con los otros.	Plano medio	ESTÁTICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K homogénea, iluminación general con difusor para uniformidad visual.	CÁMARA RÁPIDA	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	2 SEG	
4	1	INT	CONSULTORIO	DÍA	SANTIAGO Y 2 ALMAS PERDIDAS	Santiago acostado en la camilla, rodeado por las almas perdidas.	Las almas perdidas lo atan con correas, generando tensión y sometimiento.	PRIMER PLANO	ESTÁTICO	Picado	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K cenital, dura, con relleno lateral tenue para resaltar textura y dramatismo.	N/D	3.1 Silla odontológica 3.2 Sábanas azules 3.3 Objetos quirúrgicos (tapabocas, roña, guantes, batas de laboratorio) 3.4 Correas 3.5 Electroencefalograma	N/D	8 SEG	
4	2	INT	CONSULTORIO	DÍA	SANTIAGO Y 2 ALMAS PERDIDAS	Santiago en la camilla, cuerpo semierguido, almas perdidas a su alrededor.	Despierta e intenta forcejear, logra golpear a las almas perdidas que lo sujetan.	PRIMER PLANO	ESTÁTICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K frontal con sombras marcadas; iluminación direccional para enfatizar acción y tensión.	N/D	3.1 Silla odontológica 3.2 Sábanas azules 3.3 Objetos quirúrgicos (tapabocas, roña, guantes, batas de laboratorio) 3.4 Correas 3.5 Electroencefalograma	N/D	2 SEG	
4	3	INT	CONSULTORIO	DÍA	SANTIAGO Y 2 ALMAS PERDIDAS	Cámara en punto de vista de Santiago, desde la camilla hacia el techo.	Plano subjetivo mientras es acostado, la visión se vuelve borrosa progresivamente.	PLANO PLANO SUBJETIVO	Plano subjetivo con movimiento de cámara en eje vertical	PICADO	28MM	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K intensa desde arriba, con desenfoque simulado en postproducción	DESENFOQUE	3.1 Silla odontológica 3.2 Sábanas azules 3.3 Objetos quirúrgicos (tapabocas, roña, guantes, batas de laboratorio) 3.4 Correas 3.5 Electroencefalograma	N/D	4 SEG	
5	1	INT	ENSAYADERO	DÍA	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRÉS Y SERGIO	Banda completa en formación semicircular dentro del ensayadero.	Tocan en armonía, mostrando calma y conexión entre los miembros.	Plano general	ESTÁTICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K dura lateral, realza textura facial y dramatismo emocional.	EFECTO GLOW	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.8 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	2 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 69

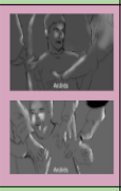
Guion Técnico

5	2	INT	ENSAYADERO	DÍA	SANTIAGO Y TOMÁS	Santiago junto al pianista, ubicados lado a lado frente al instrumento.	Ensayan relajados, intercambiando miradas y manteniendo ritmo fluido.	Plano medio	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K dura lateral, realza textura facial y dramatismo emocional.	GLITCH	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.8 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	3 SEG	
5	3	INT	ENSAYADERO	DÍA	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRES Y SERGIO	Banda completa en formación, cámara frontal con leve inclinación holandesa.	La atmósfera cálida se distorsiona con glitch y los integrantes comienzan a discutir.	Plano general	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K dura lateral, realza textura facial y dramatismo emocional.	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.8 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	3 SEG	
5	4	INT	ENSAYADERO	DÍA	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRES Y SERGIO	Santiago en primer plano, de pie frente al pianista.	Arroja las partituras con fuerza, mostrando enojo y frustración.	Plano medio	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K dura lateral, realza textura facial y dramatismo emocional.	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.8 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	3 SEG	
5	5	INT	ENSAYADERO	DÍA	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRES Y SERGIO	Santiago saliendo del ensayadero; los demás al fondo inmóviles.	Sale furioso mientras la cámara mantiene el piano holandés frontal.	Plano general	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K dura lateral, realza textura facial y dramatismo emocional.	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.8 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	6 SEG	
6	1	INT	CONSULTORIO	DÍA	TOMÁS	Tomas acostado en la camilla, rodeado por las almas perdidas.	Las almas perdidas lo atan con correas, generando tensión y sometimiento.	PRIMER PLANO	ESTATICO	Picado	70mm	UHD 4K 16:9		N/D		N/D	3.1 Silla odontológica 3.2 Sábanas azules 3.3 Objetos quirúrgicos (tapabocas, coña, guantes, batas de laboratorio) 3.4 Correas 3.5 Electroencefalograma	N/D	5 SEG	
7	1	INT	ENSAYADERO	DÍA	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRES Y SERGIO	Banda reunida en el centro del ensayadero.	Tocan en armonía y calma, cámara frontal fija en Shoulder.	Plano general	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz cálida 3200K suave lateral con rebotes, sombras mínimas, atmósfera acogedora.	EFECTO GLOW	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.8 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	5 SEG	
7	2	INT	ENSAYADERO	DÍA	TOMÁS	Tomás sentado al piano, solo en el mismo lugar del ensayadero.	Efecto glitch en postproducción, ambiente cambia, la cámara se mantiene fija.	Plano general	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K dura superior con relleno lateral bajo, acentúa vacío y soledad.	GLITCH	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.8 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	3 SEG	
7	3	INT	ENSAYADERO	DÍA	RELOJ	Reloj en pared del ensayadero.	Cámara rápida mostrando el paso del tiempo.	Plano detalle	ESTATICO	Normal	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz puntual fría 5300K dura y dirigida, genera sombras marcadas sobre la pared.	CÁMARA RÁPIDA	2.8 Reloj de pared	N/D	2 SEG	
7	4	INT	ENSAYADERO	DÍA	TOMÁS	Tomás al centro del ensayadero.	Organiza objetos con impaciencia, cámara frontal fija.	Plano general	ESTATICO	Normal	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K dura lateral con contraluz, atmósfera tensa y solitaria.	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.8 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables	N/D	2 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 70

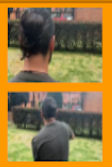
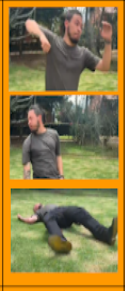
Guion Técnico

9	5	INT	ENSAYADERO	DÍA	TOMÁS	TOMÁS ESTÁ UBICADO EN EL CENTRO DEL PLANO	Tomás mira enojado	PRIMER PLANO	ESTATICO	Normal	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.6 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	1 SEG	
9	6	INT	ENSAYADERO	DÍA	SERGIO	SERGIO ESTÁ UBICADO EN EL CENTRO DEL PLANO	Sergio tiene rostro desconcertado	PRIMER PLANO	ESTATICO	Normal	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.6 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	1 SEG	
9	7	INT	ENSAYADERO	DÍA	ANDRÉS	ANDRES ESTÁ UBICADO EN EL CENTRO DEL PLANO	Andrés mira enojado	PRIMER PLANO	ESTATICO	Normal	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.6 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	1 SEG	
10	1	INT	CONSULTORIO	DÍA	ANDRES	ANDRES ESTÁ UBICADO EN EL CENTRO DEL PLANO	Andrés forcejeando, intentando escapar de las almas perdidas	PRIMER PLANO	ESTÁTICO	PICADO	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	Luz fría 5300K cenital, dura, con rebote lateral tenue para resaltar textura y dramatismo.	N/D	3.1 Silla odontológica 3.2 Sábanas azules 3.3 Objetos quirúrgicos (tapabocas, cofia, guantes, batas de laboratorio) 3.4 Correas 3.5 Electroencefalograma	N/D	6 SEG	
11	1	INT	ENSAYADERO	DÍA	ANDRES	ANDRES ESTÁ UBICADO EN EL CENTRO DEL PLANO	Andrés tocando la batería con entusiasmo	PLANO AMERICANO	DOLLY IN-Lento	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K	EFECTO GLOW	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.6 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	6 SEG	
11	2	INT	ENSAYADERO	DÍA	SERGIO	SERGIO ESTÁ UBICADO FRENTE A LA BATERÍA DE ANDRÉS	Sergio detiene el platillo de la batería de Andrés con la mano	PRIMER PLANO	ESTÁTICO	NORMAL	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	GLITCH	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.6 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	2 SEG	
11	3	INT	ENSAYADERO	DÍA	ANDRES Y SERGIO	SERGIO ESTÁ UBICADO FRENTE A LA BATERÍA DE ANDRÉS	Sergio le grita a Andrés y discuten	PLANO CONTRAPLANO / PLANO MEDIO	PANEO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Batería (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 2.6 Reloj de pared 1.6 Partituras 1.7 Cables 1.8 Amplificadores	N/D	8 SEG	
12	1	INT	OFICINA	DÍA	SANTIAGO Y ALMA 1	EL ALMA SE ENCUENTRA DETRÁS DE SANTIAGO, EN LA PARED TRASERA DE LA OFICINA	Santiago imprima documentos mientras esta siendo controlado por el alma	OVERSHOULDER / PLANO AMERICANO	DOLLY IN	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sofa 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	5 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 71

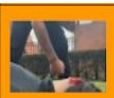
Guion Técnico

12	2	INT	OFICINA	DÍA	PERIODICOS	EL PERIÓDICO ESTÁ UBICADO EN EL CENTRO DEL PLANO	Periódico imprimiéndose	PLANO DETALLE / PLANO CENITAL	ESTÁTICO	CENITAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	3 SEG	
12	3	INT	OFICINA	DÍA	SANTIAGO	SANTIAGO ESTÁ UBICADO EN EL CENTRO DEL PLANO	Santiago sorprendido, dándose cuenta de lo que está sucediendo a su alrededor	PRIMER PLANO	DOLLY IN / VÉRTIGO	CONTRAPICADO	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	EFECTO VERTIGO	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	1 SEG	
12	4	INT	OFICINA	DÍA	SANTIAGO Y ALMA 1	LAS MANOS DE SANTIAGO Y EL ALMA ESTÁN UBICADAS EN EL CENTRO DEL PLANO	Santiago mirándose las manos y detrás de ellas las manos del alma	PLANO DETALLE / PLANO SUBJETIVO	DOLLY IN / VÉRTIGO	PICADO	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	EFECTO VERTIGO	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	1 SEG	
12	5	INT	OFICINA	DÍA	SANTIAGO Y ALMA 1	EL ALMA Y SANTIAGO ESTÁN UBICADOS DEL LADO IZQUIERDO DEL PLANO, EN LA PARTE TRASERA DE LA OFICINA	Santiago ataca al alma por el que estaba siendo controlado	PLANO DORSAL / PLANO MEDIO	DOLLY IN	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	2 SEG	
12	6	INT	OFICINA	DÍA	SANTIAGO Y ALMA 1	EL ALMA Y SANTIAGO ESTÁN UBICADOS EN LA PARTE TRASERA DE LA OFICINA	Santiago golpea varias veces al alma hasta dejarlo inconsciente	PLANO MEDIO	TILT DOWN	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	4 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 72

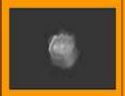
Guion Técnico

12	7	INT	OFICINA	DÍA	SANTIAGO, ALMA 1 Y ALMA 2	SANTIAGO, Y DOS ALMAS ESTÁN UBICADOS EN LA PARTE TRASERA DE LA OFICINA	Santiago sigue golpeando al alma	PRIMER PLANO	ESTÁTICO	HOLANDÉS	26mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño	N/D	3 SEG	
12	8	INT	OFICINA	DÍA	ANDRES	ANDRES ESTÁ UBICADO EN EL LADO DERECHO DE LA OFICINA	Andrés reacciona a lo que está sucediendo	PRIMER PLANO	ESTÁTICO	NORMAL	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	2 SEG	
12	9	INT	OFICINA	DÍA	SANTIAGO, ANDRES, ALMA 1 Y ALMA 2	SANTIAGO, ANDRES Y DOS ALMAS ESTAN UBICADOS EN LA PARTE DE ATRAS DE LA OFICINA	El alma que controla a Andrés, intenta detener a Santiago, pero Andrés corre inmediatamente para salvar a Santiago	PLANO GENERAL	PANEO	NORMAL	26mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	8 SEG	
12	10	INT	OFICINA	DÍA	ANDRES, ALMA 2, ALMA 3	ANDRES CORRE Y SE UBICA DEL LADO IZQUIERDO DE LA OFICINA	Andrés derriba el alma por el que estaba siendo controlado, y se dirige a atacar el alma de Sergio	PLANO MEDIO	PANEO	NORMAL	26mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	5 SEG	
12	11	INT	OFICINA	DÍA	TOMÁS	TOMÁS ESTÁ UBICADO DEL LADO DERECHO DE LA OFICINA	Tomás reacciona a lo que está sucediendo	PRIMER PLANO	ESTÁTICO	NORMAL	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello	N/D	2 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 73

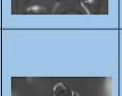
Guion Técnico

12	12	INT	OFICINA	DÍA	ANDRES, TOMÁS Y ALMA 4	ANDRES, TOMÁS Y UN ALMA ESTÁN UBICADOS EN LA PARTE DELANTERA DE LA OFICINA	Andrés ataca y le da una patada al alma de Tomás	PLANO MEDIO	PANEO / TILT DOWN	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	4 SEG	
12	13	INT	OFICINA	DÍA	SERGIO	SERGIO ESTÁ UBICADO DEL LADO IZQUIERDO DE LA OFICINA	Sergio reacciona a lo que está sucediendo	PRIMER PLANO	ESTÁTICO	NORMAL	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas	N/D	2 SEG	
12	14	INT	OFICINA	DÍA	SERGIO, ANDRES Y ALMA 3	SERGIO, ANDRES Y UN ALMA ESTÁN UBICADOS EN LA PARTE DELANTERA DE LA OFICINA	Sergio empuja al alma que lo estaba controlando, el alma se choca con Andrés, quien le da un puño para el alma lo esquiva haciendo que Andrés golpee hacia la pared	PLANO MEDIO	PANEO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	7 SEG	
12	15	INT	OFICINA	DÍA	ANDRES	ANDRES ESTÁ POSICIONADO DETRÁS DE LA PARED	Andrés le da un golpe a la pared y la rompe	PLANO DETALLE	ESTÁTICO	NORMAL	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	1 SEG	EL MURO DE DRYWALL TOCA VOLTEARLO PARA QUE SE VEA MAS ALARGADO, CERAR EL PLANO Y QUE LAS CHICAS DEL DEPARTAMENTO DE ARTE NOS AYUDEN A ALCAR EL MURO Y ETNERLO PARA ESTA ESCENA

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 74

Guion Técnico

12	16	INT	OFICINA	DIA	ANDRES	ANDRES ESTÁ POSICIONADO DETRAS DE LA PARED	ANDRES MIRA LO QUE HAY AFUERA DE LA PARED	PLANO DETALLE	ESTATICO	NORMAL	70mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	Muro de DRYWALL PLASTICO NEGRO	N/D	2 SEG	EL MURO DE DRYWALL TOCA VOLTEARLO PARA QUE SE VEA MAS ALARGADO, CERAR EL PLANO Y QUE LAS CHICAS DEL DEPARTAMENTO DE ARTE NOS AYUDEN A ALGAR EL MURO Y ETNERLO PARA ESTA ESCENA
13	1	INT	ESCENARIO	NOCHE	INSTRUMENTOS	LOS INSTRUMENTOS ESTAN POSICIONADOS EN FORMA DE DIAMANTE	se muestra el escenario solo con los instrumentos	PLANO GENERAL	ESTATICO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	3 SEG	
14	1	INT	OFICINA	DIA	ANDRES, SERGIO, SANTIAGO, TOMÁS, ALMA 4, ALMA 3	ANDRES ESTA UBICADO EN LA PARTE INFERIOR DERECHA DE LA OFICINA	Andres con señas les dice a Santiago, Tomás y Sergio que escapen por LA pared.	PLANO AMERICANO	ESTATICO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	1 SEG	
14	2	INT	OFICINA	DIA	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRES Y SERGIO	LOS CUATRO PERSONAJES ESTAN POSICIONADOS EN FILA	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRES Y SERGIO golpeando la pared y saliendo de la falsa oficina	PLANO AMERICANO	PANEO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	4 SEG	
15	1	INT	ESCENARIO	NOCHE	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRES Y SERGIO	LOS CUATRO PERSONAJES ESTAN POSICIONADOS EN FORMA DE DIAMANTE	Los 4 miembros se acomodan y cada uno agarra su instrumento	PLANO GENERAL	ESTATICO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	Muro de DRYWALL	N/D	4 SEG	
15	2	INT	ESCENARIO	NOCHE	ANDRES	ANDRES SE UBICA EN EL CENTRO INFERIOR DEL ESCENARIO	Andrés interpretando la batería.	PRIMER PLANO	ESTATICO	PICADO	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	2 SEG	
15	3	INT	ESCENARIO	NOCHE	SERGIO	SERGIO ESTA UBICADO EN LA PARTE DERECHA DEL ESCENARIO	sergio interpreta la guitarra.	PLANO AMERICANO	PANEO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea (CAMARA EN EL CENTRO)	N/D	2.1 Hojas 2.2 Carpetas 2.3 Impresora 2.4 Diadema 2.5 Cuatro Portátiles 2.6 Cuatro Escritorios 2.7 Madera para la pared 2.8 Reloj de pared 2.9 Cuadros/pinturas religiosas 2.10 Sello 2.11 Mueble pequeño 2.12 Periódicos 2.13 Tazas 2.14 Cafetera	N/D	2 SEG	
15	4	INT	ESCENARIO	NOCHE	TOMÁS	TOMÁS ESTÁ UBICADO EN LA PARTE IZQUIERDA DEL ESCENARIO	Tomas interpreta en el piano.	PLANO MEDIO	DOLLY IN	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea (La cámara se ubica al lado derecho de Tomas para destacar tanto el gesto corporal como las teclas)	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	2 SEG	
16	1	INT	OFICINA	DIA	ALMA 2 Y ALMA 4	LAS DOS ALMAS ESTAN UBICADAS DETRAS DE LA PARED (EN LA OFICINA)	los entes intentan salir de la oficina pero no pueden, y el sonido les empieza a molestar haciendo que se tapen los oidos.	PLANO AMERICANO	ESTATICO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 5300K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	3 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

Figura 75

Guion Técnico

17	1	INT	ESCENARIO	NOCHE	SANTIAGO Y ANDRES	SANTIAGO ESTA UBICADO EN EL CENTRO DEL ESCENARIO	Santiago está cantando en el escenario	PLANO AMERICANO	ESTATICO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	4 SEG	
17	2	INT	ESCENARIO	NOCHE	ANDRES	ANDRES SE UBICA EN EL CNTRO INFERIOR DEL ESCENARIO	Andrés tocando la batería.	PLANO MEDIO	ESTATICO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	2 SEG	
17	3	INT	ESCENARIO	NOCHE	TOMÁS	TOMÁS ESTÁ UBICADO EN LA PARTE IZQUIERDA DEL ESCENARIO	Tomás interpretando el piano.	PRIMER PLANO	ESTATICO	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	3 SEG	
17	4	INT	ESCENARIO	NOCHE	SERGIO	SERGIO ESTA UBICADO EN LA PARTE DERECHA DEL ESCENARIO	En plano medio con cámara en Shoulder, está Sergio interpretando la guitarra.	PLANO MEDIO	PANEO	CONTRA PICADO	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	3 SEG	
17	5	INT	ESCENARIO	NOCHE	SANTIAGO, TOMÁS, ANDRES Y SERGIO	LOS CUATRO PERSONAJES ESTAN POSICIONADOS EN FORMA DE DIAMANTE	la banda completa en el escenario, Santiago se ubica en el centro en posición dominante, con expresión seria y la mirada fija hacia el frente.	PLANO GENERAL	DOLLY OUT	NORMAL	28mm	UHD 4K 16:9		N/D	WB en 3000K Iluminación Homogenea	N/D	1.1 Guitarra 1.2 Bajo 1.3 Bateria (baquetas) 1.4 Piano 1.5 Micrófono 1.6 Amplificadores 1.7 Plastico	N/D	8 SEG	

Nota: Elaboración Propia (2025).

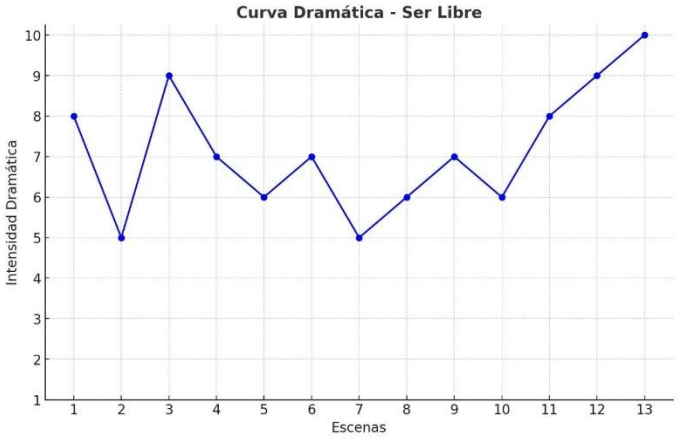
Animatic

https://drive.google.com/file/d/19nDRFtf_L436aErN0uUcKntw0KzfYW3W/view?usp=sharing

Desmonte dramático

Figura 76

Curva Dramática



Nota: Elaboración Propia.

Otros (Entrevistas)

¿Cómo fue la producción musical de la canción ser libre?

Tomás Páez:

Ser libre, no fue solamente la primera canción que grabamos, sino que fue también la primera canción que compusimos juntos, fue realmente la canción que unió a la banda. Tuvimos la oportunidad de trabajar con Mauricio Cano y con su hijo Pablo. Mauricio está dentro del mundo de la industria musical en Colombia, es de los nombres más grandes y tuve la oportunidad de trabajar con él y fue el que produjo y grabó la canción.

¿Cómo fue tu experiencia en estos días de rodaje?

Andrés Mendieta:

Realmente fue curiosa para empezar a describirla, porque la semana anterior tenía un torneo de basquetbol en Girardot, entonces apenas llegué a Bogotá, me puse a comer por la calle y me intoxiqué. El primer día de grabación fue horrible para mí.

Tenía que interpretar las escenas de acción más demandantes a nivel físico, yo no sé cómo lo hice, la verdad. Aunque me sentía muy mal, yo me la gocé actuando en las escenas. Las escenas de combate escénico tocó repetirlas varias veces. Las escenas en las que se veía que yo peleaba tenía que hacerlo lo más realista posible, además toca tener en cuenta que ninguno de los cuatro tenía la experiencia de actuar como tal, entonces fue un gran reto para nosotros.

¿Cómo fue tu experiencia en estos días de rodaje y cuál era tu perspectiva de lo que sería este videoclip antes de la grabación?

Sergio Orrego:

Primero que todo, me gustaría resaltar que fue una experiencia completamente nueva para mí. Jamás había hecho parte de una grabación audiovisual, siempre fui muy ajeno a esos temas, pero me gusto bastante como se desarrolló todo. A lo largo del rodaje pude aprender un poco de cómo funciona, de que todo debe estar anticipadamente guionado y con las escenas muy claras antes de proceder a grabar; no es para nada improvisado.

En lo personal me gustó hacer parte de esta grabación, no solo porque puedo salir en el videoclip, sino también por la increíble calidad de personas que pude conocer a lo largo de la grabación, fueron bastante atentas y profesionales. Reconozco

que al inicio no pensé que fuera tan profesional, pero desde el primer día me di cuenta de que le metieron entre todos, el mayor empeño para que quedase de la mejor calidad posible.

Estoy agradecido con Liz, Angely, Javier y los demás que les ayudaron, por esta oportunidad.

¿Te sientes conforme con el concepto narrativo que se propuso para el videoclip?

Santiago Peña:

Si, pues antes teníamos otra idea, totalmente diferente, cuando nos plantearon hacer el videoclip, yo tenía la idea de que una gran parte del videoclip transcurría en locaciones abiertas. Igualmente, al presentarnos el concepto final, me terminó gustando, porque sigue teniendo la esencia de la letra, donde se refleja la monotonía, entonces, respondiendo tu pregunta, aunque al principio no era lo que me imaginaba para el videoclip, estoy conforme con lo que se logró.