



MEMORIA DE TÍTULO

**"GRAFISMO AUDIOVISUAL
BASADO EN EL CUTOUT:**

DESARROLLO DE VIDEOCLIP ANIMADO
Y PIEZAS GRÁFICAS PARA LA BANDA
UMBRA Y SU PROMOCIÓN".

ALUMNO: GABRIELA FRANCISCA SÁNCHEZ DÍAZ
PROFESOR GUÍA: PABLO VENEGAS ROMERO



INDICE

I. INTRODUCCIÓN	3
II. METODOLOGÍA	3
III. MARCO DE REFERENCIA	4
Rock	4
El Rock.....	4
El rock en Chile	6
Música emergente	7
Música emergente y su difusión.....	7
Caso UMBRA.....	7
Música y comunicación visual	14
El diseño en la música y su llegada a Chile.....	14
Comunicación visual e identidad en la música	19
La marca en la música	20
El diseño en la Portada: la puerta de entrada.....	22
El álbum musical como objeto de arte y colección .	23
El videoclip	26
Videoclip musical	26
Breve Historia.....	26
El videoclip en la actualidad	27
Tipos de videoclip	29
Videoclip en Chile	29
Videoclip y animación	30
El Stop Motion	32
Técnica de animación Stop Motion	32
Técnicas derivadas del Stop Motion	33
IV. SÍNTESIS DE INVESTIGACIÓN	36
V. ANALISIS DE ANTECEDENTES	40
VI. CONCEPTUALIZACIÓN	42
VII. FORMULACIÓN DEL PROYECTO	43
VIII. DESARROLLO FORMAL	44

IX. SISTEMA PRODUCTO	66
X. ASPECTOS PROYECTUALES	78
XI. CONCLUSIONES	80
XII. BIBLIOGRAFÍA	81
XIII. ANEXOS	82
XIV. INDICE DE IMÁGENES	84
XV. INDICE DE FOTOGRAFÍAS	86

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas aquellas personas que de alguna u otra forma fueron un apoyo para llevar a cabo mi proyecto, comenzando por el profesor, master y doctor Pablo Venegas, quien guió mi proceso durante el semestre y más allá de eso fue un gran consejero y motivador no solo para mi investigación sino que también en aspectos cotidianos de la vida, también por compartir el gusto por la música y obviamente el diseño.

Por otra parte quisiera dar las gracias a mi familia por apoyarme y conducirme por el camino de la música y las artes en general. Mi padre, un coleccionista musical y mi madre una artista visual innata.

Finalmente agradecer a amigos y a ti, porque sé que también aprecias la música, el arte y el diseño al igual que yo.

Gracias.

MOTIVACIÓN PERSONAL

Lo que impulsó en mí realizar este proyecto nace por dos cosas fundamentales en mi vida. En primer lugar mi gusto por la animación desde pequeña, desde Tom y Jerry hasta los clips animados emitidos por MTV. Este gusto incrementó y se confirmó al ingresar a la carrera de diseño, mediante la cual he tenido la oportunidad de asistir a diversos workshops ligados a la animación y el diseño. Por otra parte la realización de mi práctica en una productora audiovisual de stop motion y posteriormente mi experiencia en el área gráfica de Chilevisión. Actividades que me han permitido proyectar el diseño en el mundo audiovisual.

En segundo lugar las influencias de mis padres, por un lado mi papá, quien siempre ha sido un amante de la música, y por otra parte mi madre, una artista visual

innata. Ambos han influenciado en mi el poder generar una estrecha relación entre la música y el diseño.

Es así como hoy puedo unificar ambas disciplinas en mi proyecto de título, el cual me mantiene con mucha motivación para seguir adelante, explorar nuevos contextos en donde el diseño pueda tener una gran proyección.

I. INTRODUCCIÓN

Esta investigación se sumerge a grandes rasgos en dos áreas: por una parte el **Diseño**, y por otra, la **música**.

Se trata de una investigación que de algún modo invita a reflexionar sobre la importancia que ha tenido el diseño en la música desde sus inicios hasta nuestros días, plasmado en algunos acontecimientos tanto en Chile como en la historia de la música internacional.

Al tratarse de un proyecto que busca promover y difundir a una banda de rock emergente, se hace necesario investigar sobre algunos temas específicos que sustentan la propuesta de proyecto. Temas como: El rock, bandas emergentes y difusión musical, comunicación visual e identidad en la música, etc.

Los objetivos de esta investigación son los siguientes:

- **Conocer** lo medular del género musical Rock y cómo ha sido su evolución especialmente en Chile, como base para el entendimiento del desarrollo del Diseño y su importancia en la Música.
- **Fundamentar** la importancia del videoclip como producto de difusión de bandas musicales.
- **Revisar** elementos del sistema de comunicación que forman parte de la identidad visual de bandas musicales.
- **Dilucidar** las ventajas de los nuevos espacios de difusión virtual.

II. METODOLOGÍA

La metodología se puede resumir en las siguientes etapas:

En primer lugar una **etapa de investigación** para la construcción de un **marco teórico** inserto en el contexto de la música y el diseño, desde donde se desprende una problemática u oportunidad. En este caso situada en una banda de rock emergente.

En segundo lugar, se procede al **análisis de datos** tras la **recopilación bibliográfica, entrevistas y observaciones** pertinentes desde la mirada del diseñador, que darán origen a las **conclusiones y propuesta conceptual**. La que determinará el modo de organizar las decisiones de diseño para el proyecto.

En tercer lugar se inicia el proyecto, en el cual existe un desarrollo formal definido por etapas: pre-producción, producción y post-producción.

III. MARCO DE REFERENCIA

Rock

El Rock

El rock es un género musical que tiene sus raíces en la era del rock and roll de los años 1950. Este género se caracteriza por estar compuesto por cuatro tiempos, con acentos en el segundo y el cuarto tiempo. La mayoría de las veces, las bandas se encuentran constituidas por 4 integrantes que conforman la instrumentación básica de una banda: batería, bajo, guitarra y voz.

A mediados de los años 1960, la música rock comienza a combinarse con diversos estilos musicales: con la música folk para crear el folk rock, con el blues para crear el blues y con el jazz, para crear el jazz-rock fusión, y sin una marca de tiempo para crear el rock psicodélico. En las décadas posteriores el rock sigue mezclándose a otras ramas musicales, creando nuevos estilos: new wave, rock psicodélico, etc.

El rock, por otra parte, sirvió de vehículo para los distintos movimientos culturales y sociales, llevando a la creación de subculturas importantes incluyendo los *mods* y los *rockers* en el Reino Unido, y la contracultura *hippie* que se propagó en San Francisco (Estados Unidos) en la década de 1960. Del mismo modo, la cultura punk de la década de 1970 originó las subculturas visualmente *Emo* y *Gótico*.

Herederas de la tradición folclórica de la canción de protesta, **la música rock se ha asociado con el activismo político así como los cambios en las actitudes sociales sobre el racismo, el sexo y el uso de drogas, siendo usualmente vista como una expresión de la rebelión juvenil contra el consumismo y conformismo.**



Fotografía 1: Elvis Presley, el rey del rock and roll.

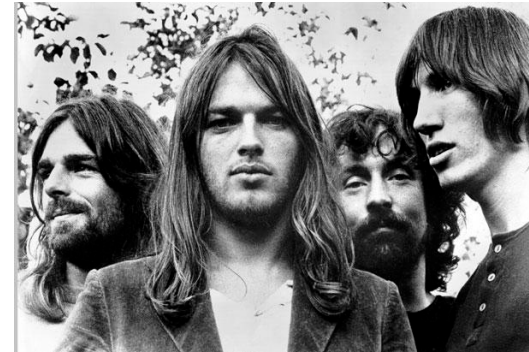
En la década de los 60 junto a *The Beatles* nace la denominada "invasión británica". Aparecen bandas como *The Rolling Stones*, *The Kinks*, *The Who* y *The Animals*. Mientras en California nace el *surf rock*, género musical en el que *The Beach Boys* son los principales exponentes.



Fotografía 2: The Beatles



Fotografía 3: The Rolling Stones



Fotografía 4: Pink Floyd



Imagen 1: The Beach boys

Aparece además en esta década el rock psicodélico con bandas como *The Doors* y *Pink Floyd*, entre otros.

En el año 1964 aparece el lado más oscuro, lírico y artístico del rock: *The Velvet Underground*, una banda estadounidense inspirada por *The Factory*, del artista Fundador del movimiento artístico *Pop Art*, *Andy Warhol*.

En las décadas posteriores aparecen una multitud de bandas musicales, todas ellas influenciadas por el rock, mezclando estilos, generando nuevas propuestas musicales ,y nuevas formas de llevar la música a lo visual.

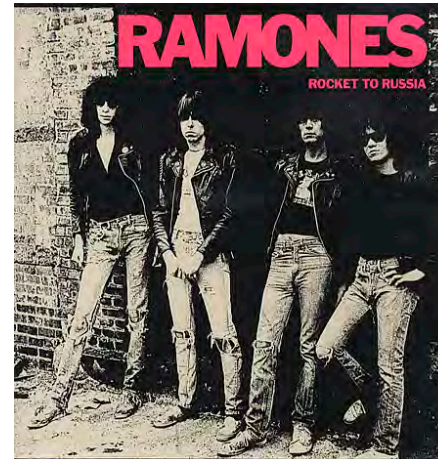


Imagen 2: The Ramones, pioneros del Punk rock



Fotografía 5: The Clash

El rock en Chile

Paralelo a lo que ocurría con el Rock en Europa y Norte América, **El rock en Chile comienza a interpretarse a finales de la década de 1950, por bandas dedicadas a imitar los éxitos internacionales provenientes del rock and roll estadounidense; en inglés, o bien a través de traducciones al español. Conocido este hecho como *la nueva ola chilena*.** Durante la segunda mitad de la década de 1960, y luego del éxito del rock and roll, nació en Chile la fusión latinoamericana, género musical que mezcló los ritmos latinoamericanos y el rock. **En la década de 1970 hubo un deterioro en el contexto musical chileno de rock, debido a la represión que llevó a cabo la dictadura militar que se impuso en Chile desde el año 1973 a 1990, en donde se prohibía todo tipo de manifestaciones de música rock, al considerarlo como un género musical contestatario y liberal, provocando además el deterioro de la industria discográfica chilena.**

La década de 1980 marcó el resurgimiento de la escena musical del rock chileno, caracterizándose desde entonces por su sofisticación en la música, la apertura de varias bandas al mercado internacional, y una mayor expansión hacia los subgéneros derivados del rock.

El éxito de la nueva ola chilena se prolongó hasta mediados de la década de 1960, además en esta década llegan a Chile los éxitos de bandas extranjeras como *The Beatles, The Who* y *los Rolling Stones*, lo que generó diversas influencias musicales apareciendo bandas consideradas la versión criolla de los Ingleses: *Los Mac's, Los Jockers* y *Los vidrios quebrados*.

Durante la segunda mitad de la década de los 60 surge un acercamiento a lo autóctono y latinoamericano, que tiene su mayor expresión en el movimiento neofolclórico desarrollado desde fines de la década de 1950, *la Nueva Canción Chilena*. Este acontecimiento tuvo gran influencia

en el desarrollo posterior del rock chileno, con bandas que toman los ritmos e instrumentos de América Latina y lo fusionan con la música rock. De esta manera nace la fusión latinoamericana, con bandas como *Los Jaivas, Congreso* y *Los Blops*.

Durante la década de los 70 se formaron una gran cantidad de bandas de *Hard Rock* como *Tumulto, Arena movediza* y *Millantun*, Siendo estas las primeras bandas de *Hard Rock* de Chile. **Esta proliferación de bandas se ve extinguida en 1973, tras el golpe militar del 11 de septiembre, periodo conocido como *apagón cultural*, trayendo consigo el deterioro de la industria discográfica chilena y el deterioro de la escena chilena de música rock.**

En la década de 1980 se constituye la escena Underground Chilena, conformada por bandas como Tumulto, Los prisioneros, Pinochet Boys, Fulano, Electrodomésticos, Sexual Democracia y Fiskales Ad-Hok. Esta década marcó el renacimiento del rock chileno. A mediados de los 80 reaparece el rock a través de la banda *Los Prisioneros*, quienes se transformaron en los líderes de la escena musical chilena, luego del éxito de su primer álbum, *La voz de los 80'*, grabado en 1984.

En adelante aparecen en la escena chilena del rock muchas bandas y solistas con diversas propuestas musicales derivadas del género musical, fusionando funk, brit, pop, entre otros estilos. Por otra parte, aparecen nuevos espacios para el rock chileno, tales *la cumbre del rock chileno, el festival el abrazo* y *Lollapalooza Chile*.

Música emergente

Música emergente y su difusión

Antes de entrar en tema es necesario definir el concepto *emergente*, el cual según la Real Academia Española significa: *Que nace, sale y tiene principio de otra cosa*. Por lo tanto el concepto de *banda emergente* vendría a significar *banda musical que nace*.

Bandaschile.cl demuestra que en Chile existe una gran cantidad de bandas emergentes, cada una de ellas presenta al público una rica gama de estilos musicales. La mayor parte de ellas corresponden a bandas auto-gestionadas que se preocupan desde la creación musical hasta su difusión.

Dentro de los modos de difusión es imprescindible hablar de la *internet*. La red virtual entrega la posibilidad de difundir trabajos musicales e información sobre actividades asociadas (tocatas, conciertos), encontrarse como comunidad musical y en definitiva consolidarse como banda. Destacan en este aspecto diversos medios digitales que permiten difundir a bandas auto-gestionadas tales como *Blogs*, sitios web, plataformas de música y redes sociales. Dentro de las redes sociales que dan espacio a la difusión se encuentran Myspace, Soundcloud, Facebook, Youtube y Twitter, en donde los grupos musicales y solistas pueden “subir” (upload) y compartir sus creaciones, fotos, próximos conciertos y videos.

Las ventajas que ofrece el mundo virtual para la difusión musical comprenden: la ruptura de barreras geográficas, por consiguiente la llegada a oídos del mundo. Como también la rápida difusión y bajo costo

asociado a ello, debido a que la mayor parte de las redes sociales existentes es gratuita.

La dificultad de las bandas nacientes de poder acceder a la prensa y medios audiovisuales, hace que internet se presente como un medio que acoge naturalmente a la música emergente.

Caso UMBRA



Fotografía 6: Integrantes Umbra

UMBRA es una banda de rock que nace a mediados del año 2012 en el Valle de Casablanca, V Región. Su alineación actual está conformada por 4 integrantes: Cristian Álvarez – Batería, Gabriel Álvarez – Voz principal, José Alarcón – Bajo, coros y Fabián Arancibia –Guitarra.

El origen del nombre de la banda proviene de la sombra proyectada por la luna sobre la tierra durante un eclipse solar, el cual es conocido como UMBRA. En el latín “umbra” significa sombra. Corresponde a la parte más oscura de la sombra durante un

eclipse solar. Este concepto identifica a la agrupación por sus temáticas oscuras y sombrías.

Poseen influencias variadas, debido a los gustos personales diversos de quienes componen la agrupación -confluyendo el **hard rock, el grunge y el metal alternativo-** lo que le entrega un sonido propio de cada una de sus creaciones. A comienzos del año 2013 la banda decide registrar un demo de forma autogestionada: "**Encierro por Pecar**", "**Extinción**", "**Desorden Perfecto**" y "**El Abismo**" son los temas que lo componen, todas creaciones originales. Posteriormente la banda inició un circuito de presentaciones en vivo en Casablanca y Valparaíso, destacando su participación en Centro Cultural Trafón, Rockaxis Music Bar y el Teatro Municipal de Casablanca, entre otros. La agrupación nunca dejó de componer nuevas canciones, las que suman 16 a la fecha. Todos sus miembros participan activamente a la hora de componer lo que queda reflejado en el sonido característico de la banda. Sus letras tratan desde los temas cotidianos a la crítica Social.

A pesar de su corta trayectoria UMBRA posee un amplio repertorio, el cual sigue creciendo a través del tiempo, por lo que esperan poder seguir presentándolo en diferentes plataformas y registrarlo de manera más profesional.

El 22 de agosto del 2014, la banda celebró su 2º aniversario en el Teatro Municipal de Casablanca, presentación que los consolidó como la banda de mayor proyección de su comuna.

Actualmente la banda se proyecta en postular a un Fondart para la música, con el cual pretenden costear un proyecto de difusión, siendo la problemática actual lo siguiente: ¿cuál es el modo más idóneo para promocionarse y difundirse?.

Por otra parte, Si existe un aspecto negativo para la banda, es la ausencia de una identidad visual que represente su música y los diferencie entre otras bandas musicales.

Musicalmente la banda posee un tono oscuro, tanto por sus melodías depresivas como las letras de sus canciones basadas en la crítica social y en la muestra de la realidad en la cual el hombre se sumerge: el abuso, la traición, la extinción de la humanidad, etc., invitando a los oyentes a abrir los ojos, a reaccionar. Es importante destacar la influencia de los estados anímicos de los integrantes de la banda en sus composiciones determinados por situaciones específicas vividas por cada uno de ellos asociados a drogas, desamores, enemistades y la influencia que han tenido bandas de rock como *Alice in chains*, con sus melodías depresivas apoyadas en la visión del vocalista de la banda Layne Staley; Tool, con sus sonidos envolventes y complejos; y Nirvana, con sus cambios dinámicos que alternan lo suave y lo pesado.

En general las canciones poseen un tono bajo, determinado por vocalizaciones apacibles y graves, muchas veces influenciadas por el rock gótico. Las canciones en momentos son irrumpidas por gritos desgarradores ásperos y desapacibles, generando un contraste sonoro, también reflejado en la base instrumental, determinada principalmente por la batería y la guitarra. Se utilizan a menudo armonías vocales siempre en la misma línea tonal baja y grave generando un espacio al descanso auditivo.



Fotografía 7¹: Presentación Umbral



Fotografía 8²: Presentación aniversario Umbral



Fotografía 9³: Presentación aniversario Umbral
Teatro municipal de Casablanca

¹ Fotografía autoría propia

² Fotografía autoría propia

³ Fotografía autoría propia

Podríamos inferir que Umbral se distingue por la utilización de una paleta de colores oscuros principalmente en base al color negro, una paleta sombría en la vestimenta, tal como su nombre propio. No suelen producirse estéticamente antes de una presentación y si lo hacen siempre es bajo control.



Fotografía 10⁴: Umbral, presentación a beneficio.

En sus shows, optan principalmente por una iluminación sobria y fría recargada de azules y púrpuras. Imágenes representativas para Umbral son la figura de satanás, el infierno, el abismo y la oscuridad. Lo que otorga un tono siniestro a la banda. Podemos destacar 3 preguntas claves, con las que se ha obtenido información:

⁴ Fotografía de autoría propia

¿Qué quieren transmitir a través de su música en general?

*A través de melodías y letras nuestra música busca **romper tabús**, en consecuencia abrir los ojos de quienes durante mucho tiempo han sido parte de un mundo plástico y desvanecido por engaños e injusticias. Por otra parte, busca **transmitir emociones asociadas a sucesos del lugar en donde residen los integrantes, como el abuso, el suicidio y en general las limitaciones que genera vivir en un pueblo apartado y envejecido, realidad común de muchos jóvenes en distintos lugares del país.***

¿Qué concepto hay detrás de sus canciones?

*Al momento de responder esta pregunta, se torna estrictamente necesario dividir en dos la composición de las canciones, diferenciando el sonido de la letra para determinar de qué manera confluyen ambos al momento de la creación. La agrupación utiliza los recursos básicos que emplea cualquier banda de rock al momento de armar las melodías que componen la canción (bajo, batería, guitarra, voces). **La diferencia entre un tema y otro está determinado por el orden, el ritmo y la potencia de los elementos utilizados, sin dejar de mencionar que existen matices que entregan una característica propia al sonido de la banda, definidos por ciertos cortes, silencios y juegos de voces.***

Por ejemplo, una canción que expresa rechazo hacia determinada forma en que ciertas personas viven la realidad se conforma de un ritmo rápido; guitarra predominantemente distorsionada y batería intensa, una voz raspada y frases gritadas al finalizar la canción. En cambio un tema que quiera expresar nostalgia o desamparo ante la forma de vida que han optado cercanos que van quedando atrás de la propia vida, estará compuesta por un ritmo lento, una voz limpia, al

igual que la guitarra.

El concepto tras las letras es básicamente el retrato del lado sombrío del ser humano: la crítica social, a través del cuestionamiento hacia las formas de vida actuales, al hastío de lo cotidiano, al desamor, entre otras temáticas relacionadas con el lado más oscuro de la realidad.



Fotografía 11⁵: Presentación Umbra aniversario de la comuna de Casablanca

¿Cuál es la descripción de sus obras en términos artísticos musicales?

*Antes de comenzar el detalle de la obra, es estrictamente necesario ahondar en un aspecto que engloba la producción: el nombre de la banda. **UMBRA en latín significa sombra, pero también tiene una acepción que encierra en ella el concepto de la banda- previamente descrito en la pregunta anterior- y lo que queremos reflejar en el disco: la sombra oscura que***

⁵ Fotografía autoría propia

cubre a la tierra durante un eclipse. Es la parte más oscura de una sombra.

Como mencionamos previamente, las composiciones hablan del aspecto más sombrío del ser humano, de sus momentos más siniestros, de su estado más melancólico.

En términos artísticos se expresa, a través de la forma en que la armonía musical se conjuga con la letra, expresando una sensación determinada por medio del uso de ciertos recursos compositivos (juegos de voces, variaciones en la intensidad, efectos, distorsión, etc.) que logren provocar un efecto en el oyente que confluya con lo que se menciona en la letra. A continuación expondremos en detalle cada uno de los temas para poder entender más gráficamente lo que mencionamos como flujo entre la composición de la armonía musical con la letra.

1. EL ABISMO. La letra trata sobre las personas que se van quedando atrás, encerrados en los límites de un pueblo o en sus murallas personales. En términos musicales posee un ritmo lento, caracterizado por melodías a partir de arpeggios en la guitarra, escasa distorsión, voz limpia, batería y bajo acompañan.

2. PESTE. Abierta crítica social a cierto sector que converge ideas de protesta, aquellos que se quejan de lo malo que es el mundo con ellos y protestan sin fundamentos. Musicalmente, está compuesto como mucha fuerza rítmica con notas graves distorsionadas, además de una voz raspada y técnicas vocales (como gritos) ligadas a géneros como el metal y el punk.

3. TIEMPO. Habla principalmente de la muerte del ser humano y cómo lidiar con ella. Musicalmente, va acompañada de juegos vocales, guitarras limpias y arpegiadas, además de coros con distorsión.

4. PUEBLO SIN NOMBRE. Expresa rechazo hacia determinada forma en que ciertas personas viven la realidad. En términos musicales se conforma de un ritmo rápido; guitarra predominantemente distorsionada y batería intensa, una voz raspada y frases gritadas al finalizar la canción.

5. PIEDAD. Trata de lo que es estar en la miseria, la frustración el perder las cosas que uno aprecia y la desesperación que estas situaciones traen. Musicalmente va acompañada con melodías siniestras al comienzo, pero a lo largo que avanza la canción se presentan cambios rítmicos, de menos a más explosivo.

6. EXTINCIÓN. Retratado en primera persona, el tema trata de cómo nosotros mismo estamos llevando al ser humano al camino de la extinción, cavando nuestra propia tumba. Respecto a lo musical tiene tendencias folclóricas convirtiéndola en un estilo folk-rock.

7. PESADILLA. Tal como su nombre lo indica, se enmarca en una experiencia de desdoblamiento, en la cual suceden cosas alrededor como la aparición de serpientes, bebés y otras cosas bizarras, lo que convierte la letra en toda una historia. En términos musicales inicia con juegos vocales, suaves melodías que hacen viajar a través del tiempo, pasando hacia un matiz de distorsión melódica tanto en riffs y batería, terminando en la misma suavidad con la que inicia el tema.

8. OCULTA EL MIEDO. Trata sobre el desconsuelo por la partida de un ser querido, dándole a las personas que enfrentan esta realidad, un mensaje de fuerza y esperanza en el coro. En términos musicales está compuesta por distorsión suave, pero siempre manteniendo el ritmo y el plus del rock, pasando por juego

de voces y letras a dúo lo que hace único en términos de composición vocal.

9. PERSUADIDO. La letra va de fondo a lo personal, dando un mensaje al desamor y a la vez apunta a la libertad que debemos tener y no entregarlo fácilmente a nadie que tenga poder en este sistema. En términos musicales, hay un énfasis en las estrofas distorsionadas, poniendo un sello autónomo al momento del inicio del tema. Posee un ritmo constante y contagioso, con cambios en el puente y coros. Gritos desesperados al final.

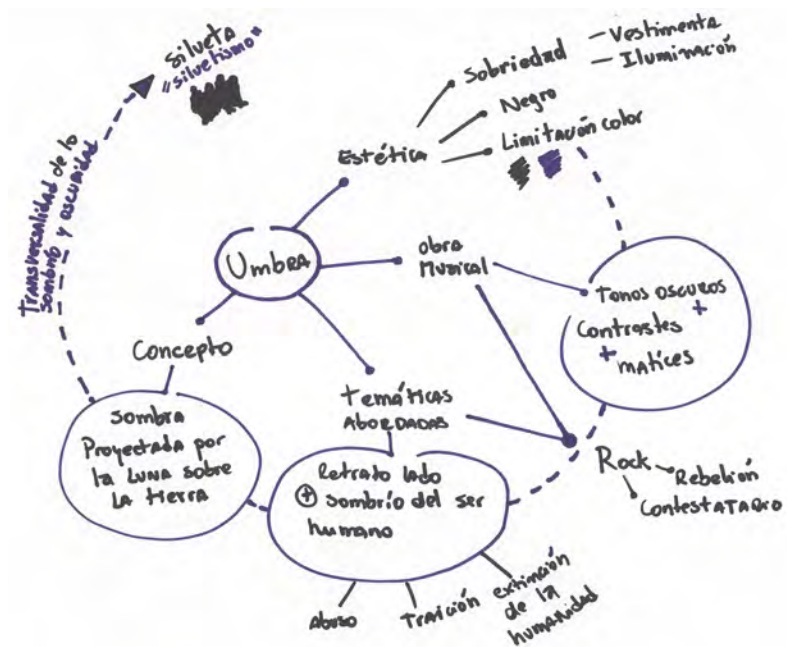
10. MI ADICCIÓN. Trata de en lo personal, la adicción al tabú, si bien pueden ser drogas, dolor o placeres. Este tema tiene un matiz netamente oscuro en la conjugación de riffs estrofas y coros, interpretándolo de un modo de furia o desenfreno.

11. NO MÁS CRIMEN. La letra de esta canción interpreta el papel de un magnate y cómo éste se dirige a su gente. Es una abierta crítica social a la injusticia en el trato con el civil. Musicalmente empieza con sonidos crudos u oscuros en los acordes de las cuerdas, llegando al coro distorsionado y demoledor. Terminando con gritos de furia agónica y desesperada.

12. ESPEJO. Trata de una experiencia con una sustancia ilícita comentando paso a paso como la metamorfosis actúa reaccionando en la mente. Repentinamente empieza con un pulso acelerado y rítmico, pasando a un

coro explosivo, aun cuando este disminuye su ritmo. Finaliza con un volumen y ambiente de menos a más.

13. ESTA MAL. Trata sobre las tentaciones a las que está expuesto el hombre, la falta de conciencia y los efectos que ambas producen repercutiendo directamente sobre el mismo. En términos musicales es enérgica instrumentalmente y utiliza un registro vocal con tendencia al estilo gótico.





Tipografía: METAL MANÍA

SILUETA CONTRASTE
 MATIZ OSCURO
 UMBRA SOMBRA

Imagen 3: Moodboard Umbra

Música y comunicación visual

El diseño en la música y su llegada a Chile

En una primera instancia el Diseño viene a intervenir en la música con la aparición de las partituras y el diseño de sus portadas para su comercialización. Estas portadas nacen con el objetivo de llamar la atención del público y así generar un lazo emotivo para su compra. Desde ese momento entonces comienza a integrarse poco a poco la disciplina del diseño en el contexto musical.

Así por ejemplo se tiene al diseñador que aplicó por primera vez el grafismo en un vinilo, revolucionando la industria musical⁶.

Dentro de la enorme gama de portadas y estilos de estas, hay algunas que destacan por su forma de mostrar el contenido musical, desde la ilustración y la fotografía nos detenemos en aquellas que manifiesten una herencia artística de años pasados como lo son el surrealismo y simbolismo (icónico). Con esta clasificación y esta nueva mirada, salen a la luz grupos, ilustradores, fotógrafos, diseños únicos y que significaron otro hito en el mundo de las carátulas. Algunos personajes destacados en el mundo de las carátulas son: Storm Elvin Thorgerson, diseñador gráfico británico, reconocido por ser miembro del grupo de diseño artístico Hipgnosis, en el que diseñó algunas de las más conocidas cubiertas de discos y singles. Sus diseños más conocidos fueron los que realizó para Pink Floyd y, en particular, la realizada para su álbum *Dark side of the moon*. También trabajó con otros grupos como *Led Zeppeling*, *Black Sabbath*, *scorpions*, *The Cranberries*, *Genesis*, etc.

⁶ **Alex Steinweiss**, un joven diseñador americano crea en 1939, la primera portada de disco, revolucionando así la industria musical y gráfica transformando el empaque de discos en un soporte comunicacional y comercial.

Peter Christopherson, publicista, diseñador y fotógrafo. Fue uno de los tres socios de la compañía de diseño de portadas de discos Hipgnosis, autores de muchas portadas conocidas en los años 70.

Pasando a la segunda mitad del siglo XX, ya con la carátula como elemento comunicacional fundamental al momento de producir un álbum, músicos y diseñadores toman una relación estrecha. **La creatividad artística integral, la suma entre la propuesta musical y la visualidad, guardan directa relación dentro del resultado final: el disco o álbum musical.** Los auditores y seguidores de las bandas reciben de otra forma estos nuevos productos cuya potencia comunicacional ha tomado fuerza y estructura.

Para los diseñadores el escenario musical se presenta como un paraíso para la experimentación visual y material, para la creación de verdaderos mundos nuevos junto a músicos que se encuentran también en una búsqueda innovadora y de fusión de estilos.

Los diseñadores de las carátulas pasan a ser parte trascendental de la emisión de la imagen de marca de las bandas, pues crean desde su logotipo y algunos íconos hasta las imágenes de las carátulas, que muestran distintas formas artísticas y narrativas con las que será reconocido tanto el disco en sí como el grupo musical.

Uno de los pioneros en esta nueva técnica de comunicación masiva, es un grupo de diseñadores especializados en la creación de carátulas de discos de grupos de rock, **Hipgnosis**, un colectivo de diseñadores gráficos naciente en Inglaterra en el año 1968 que marco una fuerte tendencia en las portadas con su primera obra creada para *Pink Floyd*, esta compañía trabajaba con lo onírico y lo simbólico, acompañado del estilo de música que caracteriza a la época, rock progresivo, música, drogas, etc.



Imagen 4: A saucerfull of secrets (1968) Primera carátula hecha por Hipgnosis

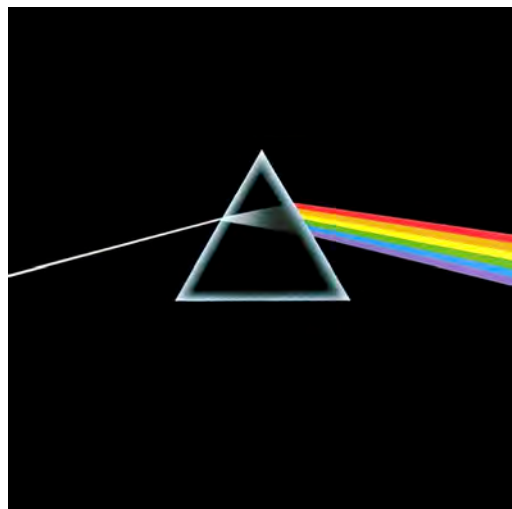
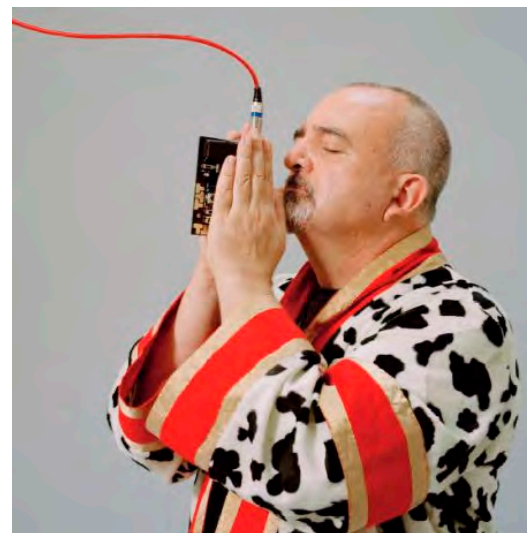


Imagen 5: The dark side of the moon (1973), Carátula disco de Pink Floyd



Fotografía 12: Peter Martin Christopherson, Fundador de Hipgnosis

El diseño de carátulas de discos en Chile en la década de fines de los 60 es considerado un pilar fundamental en la historia del Diseño gráfico del país.

El año 1967 fue el de la consolidación del incipiente rock nacional, aun cuando tuvo escasa difusión, algunos sellos realizaron un esfuerzo por editar una gran cantidad de discos con este tipo de música y los grupos que editaron sus discos fueron en su mayoría los más relevantes de la escena local y muchos de ellos realizaban covers de grupos rockeros ingleses.

En esos términos fue decisivo el efecto de *The Beatles* en su última etapa, reflejada en el influyente álbum *Sargent Pepper's lonely hearts club band* (1967), sobre bandas como *Los Jockers* que en ese momento ya se habían convertido en un éxito con interpretaciones de los *Rolling Stones*. En 1967 los emergentes grupos de rock chilenos grabaron una serie de discos importantes con un cambio en el discurso musical nacional.

El rock llegó para romper con todo lo conservador y sus referentes clásicos norteamericanos e ingleses, los nuevos grupos fueron un signo de los nuevos tiempos de un Chile que se situaba en la modernidad de los cambios de la historia política, cultural y social contemporánea.



Imagen 6: Portada Sargent Pepper's lonely hearts club band, de The Beatles



Imagen 7: Álbum de Los Jockers

Muchas de las portadas dieron inicio a los primeros indicios de un diseño inspirado en la psicodelia, utilizando especialmente la tipografía decorativa,

ornamental, ajena a una construcción rigurosa. Además muchas de las carátulas dieron cuenta de las nuevas maneras de vestir y peinar. Un ejemplo de ello es la cubierta de *Fictions* de *Los Vidrios Quebrados*.

Muy clara es la potente influencia del rock internacional sobre el modo de comunicar a través del diseño y también la música que hacían sobre los grupos de rock chileno, que desde entonces comenzaban a experimentar, como son *Los vidrios quebrados* y la banda nacional *Los Beat*.



Imagen 8: Álbum *Fictions* de Los vidrios quebrados



Imagen 9: Álbum *había una vez* de Los Beat

Al llegar a Chile lo que se conoce como *La nueva canción chilena*, en donde aparecen nuevas bandas musicales centradas en recuperar la música folclórica tradicional chilena y su fusión con ritmos latinoamericanos, surge uno de los discos más emblemáticos capaz de desarrollar todo un cambio en el diseño de caratulas en Chile: *x Viet-Nam* del grupo chileno Quilapayun aparecido a fines de 1968 bajo el sello Jota Jota.



Imagen 10: *x Viet-Nam* del grupo chileno Quilapayun

Su éxito se debe a la generación de un cambio significativo tanto en la música como en el tipo de gráfica que llevaba la caratula. Las canciones fueron reinterpretadas en su grafica por dos jóvenes diseñadores que se hicieron cargo de renovar una visualidad, tratando de expresar ese giro a través de un nuevo concepto gráfico tanto en su imagen como en los títulos y no nombre del disco. **Se trata de Vicente y Antonio Larrea, los hermanos que dejaron un gran aporte a la gráfica del país, tanto en lo musical como en el cartelismo chileno.**

El éxito de *x Viet-Nam* impulsó la fundación del sello de las Juventudes Comunistas, Jota Jota que en 1970 paso a llamarse *Discoteca del Cantar Popular* (DICAP). En esta

contingencia comercial, los Larrea contribuyeron poderosamente a darle un nuevo sentido al cartel y al diseño gráfico en general ya que lograron unir el corporativismo y la coherencia formal procedente de la Escuela de Ulm y que aplicaron con audacia y decisión a la visualidad del sello musical.

A Vicente Larrea se le debe la creación tipográfica de los nombres de los grupos musicales *Quilapayun* e *Inti Illimani*. Estas tipografías fueron el resultado de sus propias investigaciones, ejercicios de tipos e influencias. Los hermanos Larrea diseñaron más de 100 carátulas de disco en Chile.

Como se menciona anteriormente, nace DICAP, Casi a la par de lo que ocurría en Inglaterra con *Hipgnosis*. DICAP, es un sello discográfico chileno surgido entre 1967 y 1973, año en el que fue clausurado por la situación en que se encontraba el país bajo la dictadura de Augusto Pinochet.

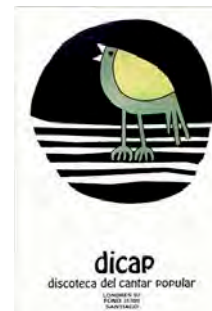


imagen 11: Logo DICAP

El sello pertenecía a las Juventudes Comunistas de Chile para publicar a los artistas que no tenían espacio en los sellos multinacionales por sus temáticas contestatarias y anticapitalistas, convirtiéndose en el soporte discográfico de la nueva canción chilena. Este sello publicó por primera vez seis de los 50 mejores discos de todos los tiempos considerados por la edición chilena de la revista *Rolling Stone* de abril de 2008:

Santa María de Iquique de Quilapayún, *Pongo en tus manos abiertas...* y *La población* de Víctor Jara, *Autores chilenos* de Inti-Illimani, *Canciones reencontradas en París* de Violeta Parra y *Blops* de Los Blops. De ellas, las dos primeras están dentro de los cinco primeros puestos del ranking.



Imagen 12 y 13: Álbumes Santa María de Iquique de Quilapayún y Pongo en tus manos abiertas de Víctor Jara

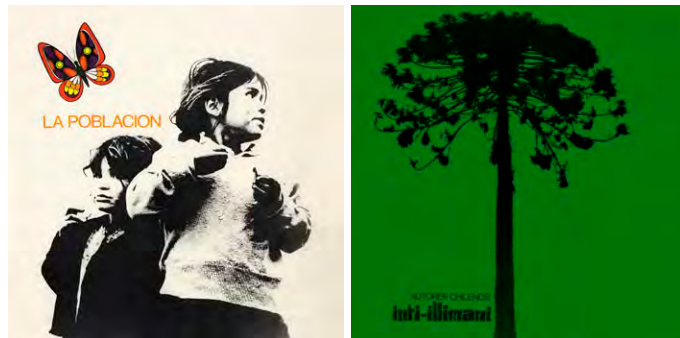


Imagen 14 y 15: Álbumes La población de Víctor Jara y Autores chilenos de Inti-Illimani



Imagen 16 y 17: Álbumes Canciones reencontradas en París de Violeta Parra y Blops de Los Blops

La evolución formal del diseño en la música chilena ligada al rock desde los años 60 a la actualidad se centra principalmente en el tratamiento de la imagen y el cambio en la tipografía utilizada en cada periodo, considerando en ello la influencia tanto musical como gráfica que han generado bandas musicales extranjeras.

No es prioridad el tratamiento del formato ni packaging, sino más bien todo se centra en la composición gráfica total que da visualidad a la música contenida en la portada.

En cuanto a los elementos o recursos que forman parte de la composición total de cada álbum se pueden mencionar: Fotografías, ilustraciones y diversas tipografías. Además el predominio de la imagen del artista musical. Como se aprecia en la siguiente imagen:

de transmitir la misma sensación de formatos musicales de épocas pasadas, como el vinilo.

A raíz de la influencia cultural que tienen la música y los grupos musicales como creadores de moda y tendencias, el diseño se interioriza en las sensaciones y emociones que éstos producen en la sociedad, para representarlas en composiciones de piezas visuales y artísticas. De este modo el mensaje a comunicar adquiere un enfoque más certero que le aporta más confiabilidad, y es mejor reconocido por el público.

Si bien de cada género musical existen varios grupos que producen similares estilos musicales con sus obras, cada conjunto tiene particulares atributos, dependiendo de su historia, su cultura, sus intenciones, su ideología, sus objetivos, entre otros, que generan su identidad. Esto permite al diseño, tener en cuenta particulares perspectivas a la hora de trabajar con grupos musicales, entendiendo que cada músico tiene su propio perfil original y diferencial.

La marca en la música



Imagen 19: Marcas de bandas

En el rock y en la música en general, es necesario considerar la importancia que existe en la **imagen de marca**, ya que **además de comunicar el nombre, son reflejo de la identidad, las ideologías y conceptos que forman parte de ellas, diferenciándolas de otras agrupaciones musicales.** La imagen de marca, según

Joan Costa, corresponde a la personalidad y/o carácter que resulta de la combinación de factores físicos y emocionales que rodean de un aura al producto o la entidad. Aunque el producto debe tener calidad suficientemente alta como para soportar la comparación con sus similares, son las características emotivas, no funcionales, creadas por el hombre, las que determinan el valor de una marca⁷.

Contar con una imagen de identidad reconocible es algo necesario. En la realidad actual, mediatizada y esencialmente visual, para distinguirse como especial y único, o al menos como distinto y particular, cualquier unidad, ya sea empresarial, territorial o cultural, requiere de una imagen propia para ser expuesta a la sociedad.

Dentro de la gran gama de marcas que existen en el mercado musical se pueden destacar muchas de ellas por sus diseños representativos de fácil reconocimiento, asociados a diversas bandas. Así por ejemplo se tiene el logotipo que representó a la banda *The Beatles*. El nombre posee doble significado: Por una parte “Beatles”, correspondiente al nombre de los autos escarabajos y por otra “Beat”, que tiene que ver con el sonido, latido de la música. Es por esta razón que el logo enfatiza la palabra “beat” a través del tamaño la “B” y la “T”.

Caracterizada por una tipografía elegante de color negro, conocida como *Boottle*, diseñado por el *northern fonts*.

Imagen 20: Logotipo de la banda The Beatles

Otro ejemplo es el logo de *Rolling Stones*, tan representativo de la banda. **Originariamente la idea de hacer un logo nació del vocalista de los *Rolling Stones*, Mick Jagger, cuando crearon en 1971 su propio sello discográfico. En aquel entonces Mick encargó a un joven diseñador de nombre *John Pascher* que le dibujara un logo, y ese fue el de los labios rojos con la lengua fuera. La historia cuenta que el logo de los *Rolling Stone* representa básicamente la boca grande y rebelde de Mick Jagger. La lengua, está inspirada en la diosa Hindú Kali, diosa de la energía eterna y representa el uso de la libre expresión en su música.**



Imagen 21: Logo representante de la banda *Rolling Stones*

⁷ Joan Costa, Imagen Global: Evolución del diseño de identidad, Barcelona, España, Ediciones CEAC, 1987.



Fotografía 13: Mick Jagger y su boca



Imagen 22: Diosa Kali

El diseño en la Portada: la puerta de entrada

La portada de discos como hoy la conocemos forma parte de una evolución en la música y en el diseño gráfico, pues tiene que ver con un avance en el soporte de la música, desde el Gramófono hasta lo más nuevo que hoy conocemos. Cada soporte anuncia su propio diseño y forma de mostrarse al público, en este punto el “disco de Vinilo” fue para el diseño la manera de enlazar el Arte con la Música, ya que poseía una riqueza formal capaz de exhibir algo que jamás se había pensado.

En un comienzo, a principios del siglo XX, los discos de vinilo eran envueltos de a tres o cuatro, siendo separados

por fundas de papel kraft, colocado todo lo anterior dentro de cubiertas empastadas. Tradicionalmente eran bastante monótonas, pues solo traían rotulado el título de la obra y el nombre del artista.

Es en 1939 cuando un joven diseñador americano de veintitrés años de edad llamado **Alex Steinweiss** crea la primera portada de disco, revolucionando así la industria musical y gráfica transformando el empaque de discos en un soporte comunicacional y comercial. **Steinweiss vio en el empaque una gran oportunidad para transformarlas en obras de arte, capaces de reflejar la identidad de la música contenida en su interior, simbolismo y sensación anímica.**

Desde entonces las portadas de discos tomaron relevancia. Ilustradores y fotógrafos vieron en esta nueva industria una forma de expresar y extender el oficio.



Fotografía 14: Alex Steinweiss

Desde esta primera aparición, cambió la forma en que escuchamos y vemos la música, etimológicamente la palabra **portada quiere decir ingreso a la obra**, el diseñador viene a completar un proceso, uniéndose al final de éste, otorgándole forma y carácter al contenido.

A partir de ese histórico momento comenzaron a salir a la palestra diversas portadas y carátulas de discos, de

variados estilos, colores, de artistas y grupos nacientes de *rock and roll* que fueron el boom para un nuevo público joven entre los años 50 y 60, tales como: Led Zepellin, The Rolling Stones, ACDC y Pink Floyd.

A medida que este estilo se apoderaba del mundo, se escriben cláusulas que permiten a los artistas incidir en el diseño de las carátulas de sus discos, como demuestran The Beatles con “**Sergeant Pepper’s Lonely Hearts Club Band**”, que nace de la idea de los propios integrantes de la banda y es diseñada por Peter Blake y Jann Hawarth, sin saber que daban pie a una reorientación del arte de las carátulas hacia direcciones estilísticas y conceptuales impensadas.

Es en los álbumes de jazz donde nacen los diseños más artísticos entre los 50 y los 60, combinando de forma creativa la fotografía con la tipografía y el color. Especialmente el texto va tomando desde ahí un protagonismo en el diseño de las carátulas, abstrayéndola y moviéndola en busca de reflejar las composiciones musicales que acompañaban. Por su parte, la utilización cromática era mínima, debido al presupuesto que implicaba en la impresión, pero siempre era ocupado de manera precisa.

El poco avance tecnológico durante esa época, generaba que la venta de los discos dependiera mayoritariamente del diseño de sus portadas, y gracias al formato de los discos (30 x 30) se apreciaba de mejor manera el diseño.

En la década de los 70 se amplía el espectro en la música popular y con ello las carátulas toman diseños tan plurales como estilos musicales se puedan hallar. Pueden encontrarse a partir de aquella época desde carátulas compuestas por fotografías llamativas hasta carátulas ricas en fantasías ilustradas. Así, el plan de conjugar imágenes con música toma alta popularidad y sigue su curso por diversos caminos y resultados, es así como entonces que **se establece entre Música y Diseño un**

rico contacto y relación recíproca hasta nuestros días a pesar del impacto que ha generado el mundo virtual sobre las piezas musicales tangibles, y como no, a las grandes comercializadoras de discos y formatos musicales como es la reciente quiebra de la cadena chilena de música *Feria mix*.

El álbum musical como objeto de arte y colección

En la actualidad el álbum musical parece casi liquidado como formato de almacenaje y difusión del registro musical. Los nuevos formatos de almacenamiento y transmisión han convertido a la industria musical tradicional en un anacronismo.

Hoy, la compresión de archivos y la escasa familiaridad con fuentes de alta fidelidad han empobrecido el espectro auditivo del oyente esporádico, y han arrinconado sin compasión al melómano cultivado. Asimismo, la presencia en el ciberespacio de aplicaciones de reproducción musical como lo son *Spotify* o *iTunes* han cambiado el panorama del uso y comercialización de la música para siempre. Frente a esta situación nace una buena ocasión para evaluar **la naturaleza artística del embalaje o packaging y su importancia en el goce de la experiencia musical.**

Recientemente se ha realizado ***Ceedeephilia***, una exposición dirigida por *Enrique Turpin*, en honor al álbum musical. En esta exposición aparecen muestras de diferentes estilos y tratamientos de packaging en el que se optó por favorecer los diseños en los que la intervención del concepto de packaging resulta más evidente: tratamientos de papel, ingenierías pop-up, texturas en tela, diseños tridimensionales, innovación de materiales o experiencias sensoriales inéditas. Casi todas las ediciones seleccionadas tuvieron una edición convencional, contemporánea o futura al tiempo de

aparición de la original. Se trata, por tanto, de ejemplares de tirada limitada, ediciones especiales o formatos deluxe que tuvieron una vida algo más corta de la habitual. Envases cuya funcionalidad va más allá de su cometido primigenio: **hoy deben seducir, informar, diferenciar y simbolizar, hasta convertirse a menudo en la simple idea de que el envase es el producto, un ejercicio de comunicación y mercadotecnia en toda regla, donde el diseño se hace presente sin pasar desapercibido.**



Imagen 23: Edición *Ceedeephilia*

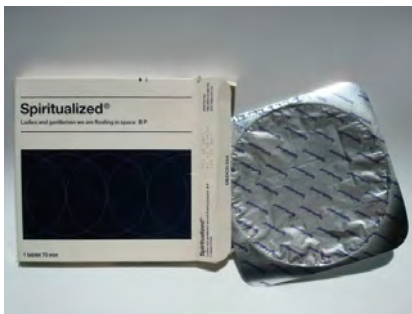


Imagen 24: Spiritualized, *Ladies and gentlemen we are floating in space* (Dedicated Records, 1997)



Imagen 25: Beck, *The Information* (Interscope Records, 2006)



Imagen 26: David Byrne & Bryan Eno, *Everything That Happens Will Happen Today* (Todomundo / Opal, 2008)

Un ejemplo de lo anterior es Tool.

Tool es una banda estadounidense de rock metal progresivo, surgida en el año 1990, destacada por su música y por el diseño de imagen tanto en sus álbumes como en sus videoclips animados, siempre centrando sus esfuerzos por unificar la música, las artes visuales y mensajes de evolución personal.

La banda ha ganado tres premios grammys, uno de ellos dirigido al diseño del cuarto álbum: *10.000 days*, un disco de metal progresivo y *art rock*. El packaging del álbum consta de un área para guardar el CD, un folleto inamovible en el centro con una serie de imágenes e ilustraciones y un área que contiene un par de anteojos estereoscópicos, el cual al ser utilizado para visualizar las imágenes e ilustraciones produce un efecto de profundidad y tridimensionalidad. Es sin dudas un destacado diseño que permite al usuario interactuar con el álbum, con la música de tool a través de la comunicación visual, adquiriendo el carácter de álbum-objeto.

A continuación se muestra un registro fotográfico del álbum:



Fotografía 15⁸: Álbum objeto 10000 Days de la banda Tool

⁸ Fotografías de autoría propia

El videoclip

Videoclip musical

Un videoclip es un cortometraje, un formato audiovisual complejo sometido al ritmo y tempo de un tema musical que marcará su duración, pero no así su saldo o tema, pudiendo ser éste lineal, complementario, totalmente conceptual o metafórico. Caracterizado por la radicalidad y experimentación en materia de efectos visuales y por la agilidad de sus cortes, el clip se basa en texturas, filtros y contornos que le otorgan una identidad propia a cada uno, pudiendo afirmar con seguridad, que no existen dos videoclips iguales. Sus formas y estilos han ido evolucionando a través del tiempo desde su creación.

Es una forma de arte dinámico que combina lo visual y lo musical, produciendo una interacción entre ambos, consiguiendo un efecto único. Hay en él una fascinante combinación de disciplinas (formas, colores y música) que se complementan creando ilimitadas posibilidades de expresión artística. La mayor parte de los vídeos musicales tienden a ser no narrativos, o no encarnan narrativas complejas, debido a la necesidad de completar y seguir la forma de la canción, que tiende a ser cíclica y episódica más que secuencial-narrativa.

Este formato audiovisual es producido y emitido con fines similares a los de la publicidad convencional, mediante el mecanismo de seducción, que tiene efectos y consecuencias sobre la sociedad, en mayor proporción sobre segmento juvenil. En efecto, **el videoclip es parte de la industria de producción del deseo, una fórmula singular de vender la música a través de la imagen. El videoclip busca entonces persuadir al espectador/consumidor para que realice el acto de compra de la música publicitada, y lo hace mediante el “mecanismo de seducción: Una imagen fascinante**

que atrapa a los espectadores de comienzo a fin, exhibiendo sus formas, sus múltiples caras, para presentarse en su totalidad como un todo coherente, único que invita a ser re visionado. La seducción que desata un videoclip es muy palpable, directa y explícita, y se materializa, sobre todo, mediante códigos connotativos visuales y una especial relación entre éstos y la música propuesta.” (Sedeño, 2007)⁹.

Es por esto último que el diseño se enfrenta ante la posibilidad de ejercer un control sobre la imagen que llega a las pantallas, mediante el manejo de las distintas herramientas comunicacionales que estén a su alcance.

Breve Historia

El videoclip no nace de la noche a la mañana. Tiene una historia y evolución. Este género audiovisual nace en el cine, pero, halla acogida en la televisión y es ahí donde se desarrolla.

Es en los años 50, con el auge de la televisión, donde el videoclip es utilizado para promocionar discos de los nuevos artistas, lo cual se liga directamente con la naturaleza promocional que posee el videoclip.

Con la aparición de MTV, el primer programa dedicado exclusivamente a la transmisión de videoclips las 24 horas del día, Hecho que genera un crecimiento en la industria musical, apareciendo nuevos conceptos de videoclips, como es el caso de *Thriller*, sencillo del disco homónimo de *Michael Jackson* se convierte en uno de los momentos históricos más importantes del clip, ya que ofrece una nueva manera de narrar en la video-música, acercándose al llamado video-concepto y alejándose del video-performance.

⁹ “El videoclip como Mercanarrativa”, Signa, Revista de la Asociación Española de Semiótica. Núm. 16, 2007.

Los años que transcurrieron se vieron envueltos en distintas discusiones, ya que el clip mostraba un crecimiento muy acelerado aunque se dirigía solamente con fines promocionales y muy ligado a MTV.



Imagen 27: Fotograma videoclip *Bohemian rhapsody* Del grupo *Queen*



Imagen 28: Fotograma videoclip *Video kill the radio stars* de *The Buggles*

El videoclip en la actualidad

Actualmente el videoclip desde su función publicitaria **ha pasado de ser un mero acompañamiento promocional de un disco para convertirse en un nuevo lenguaje audiovisual con características propias que ha logrado sobrevivir y consolidarse.**

Por otra parte, aunque es cierto que cada vez hay menos videoclips en la televisión, existen muchas otras vías de difusión. La televisión es el medio de origen del videoclip y fue fundamental en su nacimiento y posterior desarrollo. No obstante, actualmente tampoco puede identificarse el formato con el medio televisivo, en la medida en que existen otros medios que han ido adquiriendo un protagonismo cada vez mayor en la difusión del videoclip. **De hecho, gracias a las posibilidades proporcionadas por las nuevas tecnologías, el videoclip está viviendo una gran revolución más allá de los límites de la televisión y, por supuesto, de MTV, gracias a la circulación a través de otros espacios y otros medios.** Las nuevas posibilidades generan un escenario muy diferente para el videoclip y, lógicamente, afectan al formato y su funcionamiento como herramienta de comunicación comercial.

En la actualidad, Internet es sin dudas un vehículo fundamental para la comunicación y el marketing, debido a su carácter hipertextual, multimedia e interactivo. Internet es “el paradigma de la convergencia de todas las sustancias expresivas, un canal flexible que admite todo tipo de informaciones y relatos, el soporte de los soportes que puede albergar a todos los medios de comunicación

existentes, sean o no interactivos” (Selva, 2012)¹⁰. Estas características han convertido a Internet en un potente canal para el videoclip y su **difusión viral**, acción favorecida por el auge de las redes sociales cuyas características comprenden: Fácil llegada a las audiencias, accesibilidad, facilidad de uso e instantaneidad.

Las diferentes webs 2.0 son potentes vehículos de marketing viral, **herramienta de comunicación comercial basada en el tradicional “boca en boca” y facilitada por las nuevas tecnologías. Este fenómeno, que debe su nombre a una analogía con el modo de propagación de un virus, parte de la orden y recomendación de un producto, contenido o marca.**

Para que el virus aparezca y se propague es clave la creatividad, es decir, cualquier mensaje no es capaz de generar un proceso viral, sino que aquel tiene que ser, de alguna forma, “especial” con respecto a otros mensajes para que “merezca” ser propagado instantáneamente.

Aplicaciones 2.0 como YouTube facilitan el desarrollo del marketing viral en tanto que proveen todas las herramientas para que la difusión de los vídeos sea fácil y rápida.



Imagen 29: Youtube en cifras. Fuente: youtube

¹⁰ Selva, David, (2012), Nuevos fenómenos en el entorno on line: La difusión del videoclip a través de internet, Madrid: Fundación Telefónica.

Un estudio de IAB Spain (oficina de publicidad interactiva) sitúa que más del 50% de los usuarios de internet comparte vídeo. Y puede llegar a viralizarse. Este hecho es una ventaja si se visualiza el videoclip como producto de difusión. Además este formato presenta mayor proporción de recuerdo que cualquier otro formato publicitario (IAB Spain).

Tipos de videoclip

Existen dentro del videoclip diversos tipos:

Narrativo: Son aquellos videoclips en donde puede vislumbrarse un programa narrativo. Algunos poseen desarrollos muy convencionales: a veces el cantante es el protagonista de la historia, mientras canta o baila.

Descriptivo: no albergan ningún programa narrativo en sus imágenes, sino que basan su discurso visual en unos códigos de realización y de reiteración musicovisual, similares al del spot televisivo y más útil para sus objetivos seductores.

Descriptivo-narrativo: es una mezcla de los dos anteriores. En ellos suele existir un nivel diegético, de la historia, y otro nivel en el que simplemente se ve al cantante o grupo actuando en un escenario más o menos extravagante, o en cualquier otro sitio. Esta clasificación puede completarse con la siguiente, mucho más habitual en la terminología y tradición crítica sobre el videoclip musical:

Dramático o narrativo: aquellos en los que se presenta una secuencia de eventos donde se narra una historia bajo la estructura dramática clásica, en los cuales la

relación de la imagen con la música puede ser lineal (la imagen repite punto por punto la letra de la canción), de adaptación (se estructura una trama paralela, a partir de una canción) y de superposición (se cuenta una historia que puede funcionar independientemente de la canción, aún cuando en conjunto provoque un significado cerrado).

Musical o *performance*: la banda icónica únicamente es testigo del hecho musical, ya sea en concierto o estudio, o bien consiste en una ilustración estética de la melodía, con lo que únicamente adquiere un carácter escenográfico sin hacer referencia a nada más. La meta es crear cierto sentido de una experiencia en concierto. Vídeos orientados al *performance* indican al espectador que la grabación de la música es el elemento más significativo.

Conceptual: se apoyan sobre forma poética, sobre todo en la metáfora. No cuentan una historia de manera lineal, lo que hacen es crear cierto ambiente o estética de tipo abstracto o surrealista.

Mixto: es una combinación de alguna de las clasificaciones anteriores.

Videoclip en Chile

La historia del videoclip en Chile data de los años 70, año en que se realiza el primer video asociado a la música, “*La lavandera*” (1971), canción de *Violeta Parra* en interpretación de la folklorista *Charo Cofré*. A pesar que hasta el momento no se hablaba de videoclip, forma parte de la historia audiovisual en la música chilena. De ahí en adelante, los cambios estéticos fueron notorios.



Imagen 30: Charo Cofré: Fotograma videoclip “La lavandera”

En Chile el clip que mejor se adecúa al género-un Bohemian rhapsody chileno– es “La voz de los 80”, de Los Prisioneros, dirigido por Yerko Yankovic en 1984. Este es el primer videoclip chileno propiamente tal, ya que se asociaba a un single promocional, correspondiente a un disco nuevo que estaba a la venta y porque fue realizado para ser exhibido en televisión. De hecho, aunque el video se estrenó en un encuentro de video arte, fue mostrado varias veces en un programa de videoclips chilenos: *Más música* de Canal 13. A partir de La voz de los 80 casi todos los músicos pop tienen al menos un videoclip, en una tendencia que luego se amplía a otros géneros como la balada y la músicaailable.



Imagen 31: Los prisioneros, Fotograma videoclip La voz de los 80

El nacimiento del Sello Oveja Negra, de la SCD, en 2006 (que hasta 2012 había realizado más de 200 clips), la realización del Festival de Videoclip (que en asociación con la Universidad Católica tuvo cuatro versiones desde 2007) y la creación del sitio VCCL (un catálogo del videoclip) han demostrado que el género tiene un pasado y un presente muy valioso y activo.

Videoclip y animación

La palabra animación proviene del Griego y se descompone en el sufijo “anima” que significa “Alma”, de ahí que anima-ción quiere decir “dar alma o dar vida”. A través de la historia se han creado diversas formas de animación, desde técnicas rústicas como la **Rotoscopía**, la cual consistía en rotar un pequeño disco de cartón que tenía a ambos lados una imagen y a cada costado un pequeño cordel que al manipular para girar el disco generaba una imagen en movimiento. A las técnicas más modernas, como lo es la **Animación 3D** mediante softwares especializados.

Hoy la animación se ha llevado a diversos contextos: desde la publicidad (spot publicitario) a la música (el videoclip), entre otros. **Y se ha utilizado con el fin de conseguir diversos propósitos, como es el de enseñar, promocionar un producto, difundir una idea etc.**

En Chile específicamente es una disciplina que poco a poco ha ido adquiriendo mayor importancia. De acuerdo con el sitio web *animacioneschilenas.cl* la primera película de animación realizada en nuestro país se tituló *La transmisión del mando supremo* y fue estrenada el 25 de julio de 1921. Desde entonces, el desarrollo de esta disciplina en territorio nacional ha pasado por periodos de baja fertilidad, como durante las décadas de los 50 y los 70, y también por épocas de grandes avances, como los

90. La realización del largometraje *Ogú y Mampato en Rapa Nui*, estrenado en 2002, marcó un antes y un después en la línea de tiempo, y desde 2012, el Festival Internacional de Animación *Chilemonos* se ha sumado como instancia de difusión y crecimiento de este oficio, abriendo las posibilidades de participación.

La ventaja que posee la animación ante un audiovisual tradicional habita en la posibilidad de **manipular la realidad para hacer de ella una fantasía mediante diversas técnicas y materialidades. En el fondo la animación hace posible lo que en vida no es.**

Se puede clasificar la animación según la técnica en 4 categorías:

- A. Animación sin cámara y si película: dentro de esta categoría se encuentran los aparatos más antiguos, como el rotoscopio, fenakitoscopio, zootropo y el flip-book.
- B. Animación sin cámara pero con película: Dibujo y raspado sobre negativo de cine, tanto imagen como banda sonora.
- C. Animación plana o 2D: Aquí se encuentran los dibujos animados, papeles recortados, dibujos sobre vidrios, Arena animada, Plastilinas en bajo relieve, Objetos planos, Pizarra y tiza, Animación de productos oleosos sobre vidrio.
- D. Animación tridimensional o 3D: Objetos animados, Muñecos o Stopmotion, Plastilinas o Claymation, Pinboard, Pixilation.

En el campo de la música, en específico el Videoclip, ha optado muchas veces por resolver sus propósitos y acercarse a un público mediante el uso de técnicas animadas, así por ejemplo grandes bandas y músicos de la historia del Rock, como lo son *Steve Wilson*, *Alice in Chains* o *Tool*, han preferido acercarse a sus oyentes,

seducir y promocionarse mediante técnicas específicas de animación.

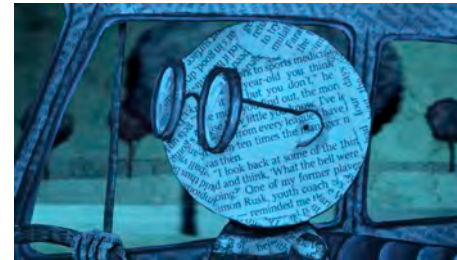


Imagen 32: *Steve Wilson*, Fotograma videoclip *Drive home*



Imagen 33: *Tool*, Fotograma *The pot* Videoclip animado Cutout



Imagen 34: *Alice in Chains*, Fotograma Videoclip *I Stay Away*, Videoclip animado con marionetas

Al dar un vistazo a la historia del videoclip en Chile (sitio VCCL) pareciera ser que éste tiende hacia lo más ordinario. Sin embargo existen algunos casos de clips animados, como lo son “la torre de babel” del grupo *Los Tres*, y “Lophophora” de *Chancho en piedra*.



Imagen 35: *Los Tres*, Fotograma Videoclip *La torre de babel*, Animación tradicional 2D



Imagen 36: *Chancho en piedra*, Fotograma Videoclip *Lophophora*, Animación 2D

El Stop Motion

Técnica de animación Stop Motion

El Stop Motion consiste en una técnica por la cual se crea ilusión de movimiento mediante la captura de imágenes sucesivas con una cámara mediante la manipulación a mano, de el o los objetos a animar. En la técnica Stop Motion el movimiento se genera deteniendo la cámara. Esto puede parecer un poco contradictorio, ya que dicho movimiento en realidad no existe, es solo una ilusión. Entonces, técnicamente, la definición dada podría aplicarse a cualquier película, ya que, en efecto, lo que presenciamos no es más que una serie de imágenes fijas, o fotogramas.

Esta ilusión se atribuyó a una teoría conocida como “**persistencia de la visión**” o ***persistencia retiniana***¹¹. Este fenómeno visual se basa en que toda animación, sea mecánica, en película o en formato digital, funciona como tal debido a que el cerebro humano percibe una secuencia de imágenes fijas en movimiento como si se tratara de una acción continua. Si las imágenes son colocadas simultáneamente y a la velocidad necesaria (aproximadamente diez imágenes por segundo), el cerebro las procesará como una sola imagen con elementos en movimiento. Cada imagen o *frame* representa un cambio minúsculo en el personaje o la escena que se está animando, de manera que cuando se procede a la proyección de la película, las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las une, por lo que

¹¹ El científico belga Joseph Plateau descubrió el principio de la persistencia de la visión en 1829

estos elementos aparentan tener movimiento. El cine aprovecha esta teoría para generar movimiento a través de la proyección de más de diez imágenes por segundo (generalmente 24 imágenes).

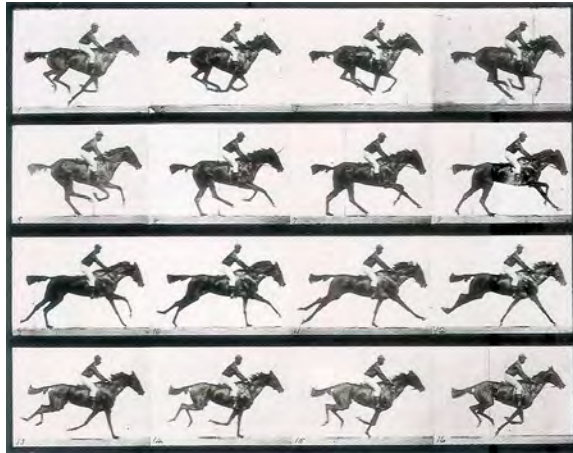


Imagen 37: Persistencia retiniana

Esta técnica si bien puede ser lenta y a veces costosa, posee cualidades que no se encuentran en las animaciones CGI (con computadora). Tom Gasek, director y animador conocido por sus obras “pollitos en fugas”, “Wallace & Gromit” y “Coraline” menciona que hay muchas personas que les gusta el aspecto de “**hecho a mano**” del stop motion. Gasek, cree que la esencia del **stop motion** está en alejarse de las computadoras e impregnarle una textura diferente, hay quienes incluso les gusta que se vean las huellas de los dedos en los muñecos. “Para mí y para los animadores que conozco, todo está en el proceso, nos gusta sentarnos por horas, trabajar lento y ver cómo algo se va desarrollando. Cuando el personaje empieza a moverse, quieres ver más y ese deseo te empuja”, explica. **Pero es la necesidad por la imperfección lo que hace que el stop motion sea un tipo de animación que no ha desaparecido.**

Otra visión sobre el stop motion nos da la animadora Suzie Templeton, quien dice ser cautivada por la imperfección. Las irregularidades de las texturas que construye transmiten, por sí solas, una calidez y una proximidad difícil de alcanzar con otras técnicas. Precisamente, la imprevisibilidad de los procesos manuales y artesanales, donde el azar hace única cada experiencia, es la marca de identidad de la animación stop motion.

Técnicas derivadas del Stop Motion

La técnica del Stop Motion es una sola, pues el modo de efectuarse corresponde a uno, el de capturar la imagen en cada pequeño movimiento del objeto a animar. Sin embargo, dependiendo de los objetos o materiales que se utilizan, adquiere ciertas variaciones tipológicas. Esto contribuye a encasillar las obras de los creativos en un conjunto con características afines. Cabe destacar el carácter tridimensional que poseen generalmente, en conjunto con su propiedad de ser filmadas cuadro por cuadro.

El llevar a cabo una animación de este tipo necesariamente obliga al animador a generar previamente un estudio del espacio, la iluminación y materialidades.

Las tipologías generales del Stop Motion son:

Claymation

Corresponde al tipo de Stop Motion más común y reconocible; consiste en la realización de figuras de plastilina, que por medio de movimientos sutiles se genera la animación.

Muñecos o marionetas

Este tipo de animación se aplica cuando la creación de un personaje se hace desde cero, siguiendo los parámetros que el autor indica.

Tim Burton y sus personajes son un ejemplo de trabajo con marionetas, donde el movimiento realista de éstas brinda fluidez y naturalidad, como si se tratase de una animación 3D. Muchas veces las escenas no son acabadas en un solo día, por lo que el personaje debe permanecer en su pose esperando a que la grabación se reanude.

Objetos reales

Los elementos a utilizar en este tipo de animación son objetos existentes en la cotidianidad, objetos con diferentes tamaños y formas.

Pixilation

Cuando en una animación son los seres humanos a quienes se les brinda movimiento cuadro por cuadro, la tipología es denominada *Pixilation*.

Cutout o animación con recortes

Esta técnica de animación se basa en la captura del movimiento cuadro a cuadro de figuras planas hechas generalmente de materialidades como el papel, cartulina, tela e incluso fotografías. Los dibujos recortados o simplemente rasgados con la mano se mueven manualmente cuadro por cuadro, acostados sobre una superficie, una mesa o un stand de animación. El resultado de esta tipología de animación es similar al de los dibujos animados, la diferencia radica en que el animador trabaja en vivo, directamente bajo la cámara. En

cambio en los dibujos animados, todas las facetas de movimientos ya están dibujadas. Se puede establecer que el cutout es una simplificación del dibujo animado, y es trabajado con mayor rapidez. **La magia está en la conexión del cerebro con la mano**, ya que el movimiento manual de las partes de la figura hecha ahorra cientos de dibujos.

Al animar con la técnica de papeles recortados se genera un movimiento restringido y muchas veces depende del pivote o articulación dispuesta en las partes de la figura. Es una técnica más orientada a la acción que a la sutileza y posee un carácter más bien *naif*¹².

Se cita como creador de esta técnica al argentino *Quirino Cristiani*, quien ya en 1917 realizó un largometraje animado llamado el apóstol y en el año 1918 patentó su invento: una mesa para animar.

Esta técnica se ha usado principalmente en Europa y es característica de muchas películas animadas que se realizaron en *35 mm*¹³, en los países ex socialistas como Rusia, Polonia, Alemania Oriental y Checoslovaquia hasta los años 80'.

Actualmente existen softwares (after effects, Moho, Mirage, etc.) que simulan este tipo de animación, razón por la cual se ha actualizado esta técnica y se ha utilizado en muchas series de televisión infantil.

Existen dos modos de animar con papeles recortados. Uno es a partir de papeles recortados articulados, agregando articulaciones tras la figura en las áreas donde se generará movimiento. Y el otro es a partir de papeles recortados con fases de movimientos, donde ya dibujadas y recortadas se van reemplazando unas por otras (fases similares a las de los dibujos animados).

¹² Corriente artística surgida a principios del siglo XX que, por su sencillez y su colorido, se asemeja al de los llamados pintores primitivos de la Edad Media.

¹³ La **película de 35 mm** es el formato de negativo o película fotográfica más utilizado, tanto en cine como en fotografía.

Dentro de esta técnica existen algunas variantes, como lo es la animación de sombras y la animación de fotografías y collage en movimiento.

La técnica de siluetas o sombras fue creada por la animadora alemana *Lotte Reiniger* en el año 1926. **En esta técnica las figuras recortadas son siempre negras y el fondo blanco esta iluminado por debajo de una mesa, dando como resultado una especie de teatro de sombras chinas animadas.**



Imagen 38: Lotte Reiniger: Animación de siluetas



Imagen 39: Lotte Reiniger, animación de siluetas

La animación de fotografías recortadas constituye una variante de la animación cutout, así como también la animación de *collages* de diferentes imágenes y materiales planos. Consiste en mezcla gráfica de dibujos y

fotografías que se animan sobre una mesa de luz o stand de animación. En términos generales se trata de un estilo de animación que otorga libertad a quien haga uso de ella.

IV. SÍNTESIS DE INVESTIGACIÓN

El rock es un género musical que tiene sus raíces en la era del rock and roll de los años 1950. Este género se caracteriza por estar compuesto por cuatro tiempos, con acentos en el segundo y el cuarto tiempo. La mayoría de las veces, las bandas se encuentran constituidas por 4 integrantes que conforman la instrumentación básica de una banda: batería, bajo, guitarra y voz.

Este estilo musical sirvió como vehículo para los distintos movimientos culturales y sociales a partir del cual derivan subculturas importantes (hippie, punk, gótico, etc.) Se trata de un género que se ha asociado con el activismo político así como los cambios en las actitudes sociales sobre el racismo, el sexo y el uso de drogas, siendo usualmente visto como una expresión de la rebelión juvenil contra el consumismo y conformismo.

En Chile la escena del rock se constituye a partir de bandas que comienzan a imitar éxitos internacionales (1950) pasando posteriormente por una crisis durante la dictadura militar en donde se prohibía todo tipo de manifestaciones de música rock, al considerarlo como un género contestatario y liberal, provocando además el deterioro de la industria discográfica chilena. La década de los 80' marca el renacimiento del género musical.

Actualmente existen en el país muchas bandas de diversos géneros, no solo reconocidas nacionalmente sino también bandas que recién comienzan a asomarse en esta industria musical. Bandas emergentes, que buscan de algún modo llegar a las audiencias. En este aspecto es fundamental hablar sobre la importancia que han tenido las redes sociales y en general las ventajas que ofrece el mundo virtual para la difusión musical, comprendiendo la ruptura de barreras geográficas, Como también la rápida difusión y bajo costo asociado a ello, debido a que la

mayor parte de las redes sociales existentes es gratuita. La dificultad de las bandas de poder acceder a la prensa y medios audiovisuales, hace que internet se presente como un medio que acoge naturalmente a la música emergente. La red virtual entrega la posibilidad de difundir trabajos musicales e información sobre actividades asociadas (tocatas, conciertos), encontrarse como comunidad musical y en definitiva consolidarse como banda.

Umbral, es un ejemplo de agrupación musical emergente. Una banda de rock constituida por 4 integrantes, cuyo nombre proviene de la sombra proyectada por la luna sobre la tierra durante un eclipse solar, el cual es conocido como *UMBRA*. En latín *umbra* significa "sombra", concepto que identifica a la agrupación por sus temáticas oscuras en base al lado más sombrío del ser humano: La crítica social, el desamor, el hastío frente a actitudes humanas, etc. Una banda con mucho que mostrar musicalmente, caracterizada por generar contrastes y matices determinados por juegos vocales e instrumentales.

Por otra parte, paralelo a lo que acontece históricamente en la música tanto internacional como nacional (en específico el rock), es imprescindible hablar sobre la importancia que tuvo el papel del diseño en la visualidad de la música. Desde la aparición de las partituras y la intervención en sus portadas con un fin comercial, hasta nuestros días, aplicando diseño en portadas y álbumes. Además, gracias a las nuevas tecnologías también el diseño contextualizado en la música se lleva a lo virtual, a las posibilidades que ofrece, tales como desarrollo de webs y videoclips. Para los diseñadores el escenario musical se presenta como un paraíso para la experimentación visual y material, para la creación de verdaderos nuevos mundos junto a músicos que se

encuentran también en una búsqueda innovadora y de fusión de estilos.

La música como tema para el diseño, cumple la función de representar tanto la imagen de los propios artistas o bandas de música, como también la de sus obras musicales, el producto, y sus actividades asociadas, como conciertos en vivo. En el trabajo del diseño de identidad visual para bandas musicales, se debe comunicar la ideología, la personalidad, el concepto que existe tras la música y las intenciones propias de la banda. Mas allá de ser un arte comercial, el grafismo musical, es también el arte superior de resumir el estilo y actitud que adopta la música y que la hace diferenciable.

Existen en la música diversas piezas de diseño, que funcionarán como elementos representativos y reconocibles de los conjuntos musicales. Importantes de mencionar son la marca, el álbum musical y el videoclip. En el rock y en la música en general, es necesario considerar la importancia que existe en la imagen de marca, ya que además de comunicar el nombre, es reflejo de la identidad, las ideologías y conceptos que forman parte de ella, diferenciándolas de otras agrupaciones musicales. La imagen de marca, según *Joan Costa*, corresponde a la “personalidad y/o carácter que resulta de la combinación de factores físicos y emocionales que rodean de un aura al producto o la entidad”. Es así como The Beatles o Rolling Stones buscaron representar su imagen y conceptos ocultos a través del diseño de marcas representativas.

Por otra parte la portada de disco como hoy la conocemos forma parte de una evolución en la música y en el diseño gráfico, pues tiene que ver con un avance en el soporte de la música. Alex Steinweiss crea la primera portada de disco, revolucionando así la industria musical y gráfica transformando el empaque de discos en un soporte

comunicacional y comercial. Steinweiss vio en el empaque una gran oportunidad para transformarlas en obras de arte, capaces de reflejar la identidad de la música contenida en su interior, simbolismo y sensación anímica.

En Chile la comunicación visual manifestada en las portadas de discos sufre diversos cambios en las distintas décadas, fundamentados en la influencia musical proveniente de territorios extranjeros y en los contextos político-social en que se encontraba el país.

Junto con la portada, el álbum musical actualmente parece casi liquidado como formato de almacenaje y difusión del registro musical, producto de las ventajas que ofrece el ciberespacio, en donde pueden generarse descargas de álbumes completos, de manera gratuita o pagada. Frente a esta situación nace una buena ocasión para evaluar la naturaleza artística del embalaje o packaging y su importancia en el goce de la experiencia musical. *Ceedeephilia*, es un buen ejemplo de aplicación del álbum musical como objeto de arte y colección. Una exposición que exhibe diversos packagings con diferentes tratamientos materiales y formales. Otro ejemplo es *Tool* y su álbum *10000 days*, cuyo diseño permite interacción con el usuario.

Finalmente, el Videoclip corresponde a un cortometraje. Un formato audiovisual complejo sometido al ritmo y tempo de un tema musical que marcará su duración, pero no así su saldo o tema, pudiendo ser éste lineal, complementario o totalmente conceptual metafórico.

El videoclip según *A. Sedeño Valdellós*, es parte de la industria de producción del deseo, una fórmula singular de vender la música a través de la imagen. El videoclip busca entonces persuadir al espectador/consumidor para que realice el acto de compra de la música publicitada, y lo hace mediante el mecanismo de seducción: Una imagen

fascinante que atrapa a los espectadores de comienzo a fin, exhibiendo sus formas, sus múltiples caras, para presentarse en su totalidad como un todo coherente, único que invita a ser re visionado. La seducción que desata un videoclip es muy palpable, directa y explicita, y se materializa, sobre todo, mediante códigos connotativos visuales y una especial relación entre éstos y la música propuesta. Es aquí donde el diseño se enfrenta ante la posibilidad de ejercer un control sobre la imagen que llega a las pantallas, mediante el manejo de las distintas herramientas comunicacionales que estén a su alcance. Actualmente el videoclip desde su función publicitaria ha pasado de ser un mero acompañamiento promocional de un disco para convertirse en un nuevo lenguaje audiovisual con características propias que ha logrado sobrevivir y consolidarse.

Si bien es cierto que cada vez hay menos Videoclip en la televisión, no es la única vía de difusión. Gracias a las nuevas tecnologías el Videoclip está viviendo una gran revolución. Internet es sin dudas un vehículo fundamental para la comunicación y el marketing, debido a su carácter hipertextual, multimedia e interactivo. Estas características han convertido a Internet en un potente canal para el videoclip y su difusión viral, acción favorecida por el auge de las redes sociales cuyas características comprenden: Fácil llegada a las audiencias, accesibilidad, facilidad de uso e instantaneidad. En este aspecto aplicaciones 2.0 como YouTube facilitan el desarrollo del marketing viral generando que la difusión de los vídeos sea fácil y rápida.

Un estudio de IAB Spain (oficina de publicidad interactiva) sitúa que más del 50% de los usuarios de internet comparte vídeo. Ello implica que puede llegar a viralizarse. Este hecho es una ventaja si se visualiza el videoclip como producto de difusión. Además este formato presenta mayor proporción de recuerdo que cualquier otro formato publicitario (IAB Spain).

Por otra parte existen recursos para la creación de un videoclip. No todo se trata de videos grabados, pues tambien se utiliza animación. La palabra animación proviene del Griego y se descompone en el sufijo “anima” que significa “Alma”, de ahí que anima-ción quiere decir “dar alma o dar vida”. Hoy la animación se ha llevado a diversos contextos: desde la publicidad (spot publicitario) a la música (el videoclip), entre otros. Y se ha utilizado con el fin de conseguir diversos propósitos, como es el de enseñar, promocionar un producto, difundir una idea etc. En Chile la animación crece cada día abriendo nuevas posibilidades. Así lo demuestra el festival internacional de animación *Chilemonos*, instancia de difusión y crecimiento de este oficio.

La ventaja que posee la animación ante un audiovisual tradicional habita en la posibilidad de manipular la realidad para hacer de ella una fantasía mediante diversas técnicas y materialidades. En el fondo la animación hace posible lo que en vida no es.

Muchas bandas han optado por desarrollar clips animados (*Alice in chains, Steve Wilson, Pearl Jam*, entre otras) . En Chile pareciera ser que poco se ha hecho al respecto aunque hay algunos ejemplos, como *Chancho en piedra* con “Lophophora” o “La torre de babel” de *Los tres*. A través del sitio VCCL, el cual reúne más de 2000 videoclips chilenos, se evidencia la tendencia a videos tradicionales.

Dentro de las técnicas de animación que se han utilizado para el desarrollo de videoclip animado, son la animación tradicional y la técnica de Stop motion en general, porque dentro de ella existen derivados como lo son el Cut out (animación de recortes) o el Claymotion (animación con marionetas de plastilina). Aunque, existe un factor común que apunta a cómo se realiza una animación de este tipo:

una técnica por la cual se crea ilusión de movimiento mediante la captura de imágenes sucesivas con una cámara mediante la manipulación a mano, de el o los objetos a animar. El resultado se encuentra sujeto a la denominada “persistencia retiniana”.

Si bien se trata de una técnica que puede ser lenta y a veces costosa, posee cualidades que no se encuentran en las animaciones CGI (con computadora).

Tom Gasek, director y animador conocido por sus obras “pollitos en fugas”, “Wallace & Gromit” y “Coraline” menciona que hay muchas personas que les gusta el aspecto de “hecho a mano” del stop motion. Gasek, cree que la esencia del stop motion está en alejarse de las computadoras e impregnarle una textura diferente, hay quienes incluso les gusta que se vean las huellas de los dedos en los muñecos. “Para mí y para los animadores que conozco, todo está en el proceso, nos gusta sentarnos por horas, trabajar lento y ver cómo algo se va desarrollando. Cuando el personaje empieza a moverse, quieres ver más y ese deseo te empuja”, explica. Pero es la necesidad por la imperfección lo que hace que el stop motion sea un tipo de animación que no ha desaparecido.

Otra visión sobre el stop motion nos da la animadora Suzie Templeton, quien dice ser cautivada por la imperfección. Las irregularidades de las texturas que construye transmiten, por sí solas, una calidez y una proximidad difícil de alcanzar con otras técnicas. Precisamente, la imprevisibilidad de los procesos manuales y artesanales, donde el azar hace única cada experiencia, es la marca de identidad de la animación stop motion.

V. ANALISIS DE ANTECEDENTES

Conclusiones

- **La importancia del diseño en la música**

Al investigar sobre la historia de la música y más específicamente aquella ligada al rock, se puede decir que **el diseño cumple un papel fundamental en su historia y evolución**. Muchos hitos revelaron la importancia que tuvo el diseño en la visualidad de muchas bandas, como lo fue la primera portada diseñada para un vinilo, transformando el empaque de discos en un soporte comercial y comunicacional.

El diseño se encargó de dar vida a la música visualmente. fue capaz de dar forma a conceptos insertos en las composiciones musicales. El grafismo musical fue y es hasta nuestros días, el arte superior de resumir el estilo y actitud que adopta la música y que la hace única y diferenciable a través de diversos soportes comunicacionales.

En Chile, la música en un comienzo adoptó una visualidad muy influenciada por el rock internacional. Por otra parte, la “evolución” de la imagen en la música chilena se centró principalmente en el tratamiento de la imagen, en el cual aparecen principalmente la cara de los músicos. El tratamiento formal del packaging parecía no ser prioridad.

- **Umbral: La problemática**

Umbral, como ya es sabido, es una banda emergente que surge en el valle de Casablanca, denominada como la banda con mayor proyección musical de la comuna. Actualmente cuenta con más de 12 composiciones propias, sin embargo, es una agrupación que aun no ha salido a la luz de este escenario en donde la difusión de

bandas musicales emergentes se ve favorecida por las nuevas tecnologías y los nuevos espacios virtuales configurados principalmente por redes sociales y otras plataformas, que abren puertas a la promoción y difusión de carácter casi instantáneo. Frente a esto, ¿por qué no difundir y promocionar a esta banda, a través de un producto idóneo, insertándola en un circuito de promoción sujeto a las posibilidades que entrega el mundo virtual?.

En latín *umbra* significa **sombra**, concepto que además identifica a la agrupación por sus **temáticas oscuras** en base al lado más sombrío del ser humano. Temáticas que retratan el lado más oscuro de la realidad: La crítica social, el desamor, el hastío frente a actitudes humanas, etc.

Si bien sus canciones están todas en esta línea “oscura”, la diferencia entre ellas se basa principalmente en los contrastes y matices que entregan una característica propia al sonido de la banda, definidos por ciertos cortes, silencios y juegos de voces.

Se puede decir que Umbral es en todas sus dimensiones oscura, tanto por sus temáticas, vestimenta, como por significado propio de su nombre.

- **Música emergente y su difusión: Internet una herramienta potencial**

Se puede decir que para las bandas que recién nacen y que buscan algún modo de darse a conocer y difundirse, es esencial considerar el aporte que puede generar la internet. Aún más si nos encontramos en la era de las tecnologías y de las redes sociales. La red virtual entrega la posibilidad de difundir trabajos musicales e información sobre actividades asociadas (tocatas, conciertos), encontrarse como comunidad musical y en definitiva consolidarse como banda.

Internet posee ventajas que lo potencian como herramienta de difusión, entre ellas: Ruptura de barreras geográficas, rapidez de difusión (instantaneidad) y bajo costo asociado (la mayoría de las redes sociales son gratuitas o de bajo costo).

La dificultad de las bandas de poder acceder a la prensa y medios audiovisuales, hace que internet se presente como un medio que acoge naturalmente a la música emergente.

- **Videoclip: Un producto de difusión**

El videoclip actualmente a pasado de ser un mero acompañamiento promocional de un disco para convertirse en **un producto audiovisual con características propias**, que ha logrado sobrevivir hasta nuestros días.

Corresponde a un formato audiovisual que se integra a la industria de producción del deseo, a través de su mecanismo de seducción contenido en imágenes fascinantes y códigos connotativos visuales que atrapan al espectador de comienzo a fin, invitándolos a re visionarlo. Como dice A. Sedeño:

“La seducción que desata un videoclip es muy palpable, directa y explícita, y se materializa, sobre todo, mediante códigos connotativos visuales y una especial relación entre éstos y la música propuesta”.

Frente a esto, se puede decir que el diseñador se encuentra ante una gran oportunidad de potenciar la imagen y narratividad del videoclip mediante el uso de las distintas herramientas comunicacionales dispuestas a su alcance.

Por otra parte, gracias a las posibilidades proporcionadas por las nuevas tecnologías, el videoclip esta viviendo una gran revolución. **Internet se ha transformado en un vehículo de difusión del videoclip, el cual puede propagarse rápidamente con un tono casi viral a**

través de las distintas redes sociales (Según IAB Spain, más del 50% de los usuarios de internet comparte video). Sumado a ello, el videoclip presenta mayor proporción de recuerdo que cualquier otro formato publicitario (IAB Spain). Lo cual es muy positivo si se piensa en este formato audiovisual como un producto de difusión para bandas emergentes.

- **Animación Stop motion para el desarrollo de un videoclip**

Se puede llegar a la conclusión de que en Chile el videoclip tiende hacia lo más ordinario. Se trata de los tradicionales videos en donde aparecen los cantantes mientras se cuenta una historia coherente o no al tema de la canción (En el sitio chileno VCCL se reúnen la mayor parte de los videoclips que se han hecho en Chile). Frente a esto sería interesante llevar el videoclip hacia la animación. Pero no cualquier tipo, específicamente a la animación Stop motion. ¿Por qué?. Fundamentalmente por tres cosas puntuales:

- 1- El auge de la animación en Chile durante este ultimo tiempo. La creación del festival *Chilemonos* es una evidencia del crecimiento de este oficio en el país capaz de generar una instancia de difusión de la animación *“made in Chile”*.
- 2- Las posibilidades que entrega la animación, descrita en su propio significado (anima=Alma ; cion=dar. “Dar alma” o “dar vida”). En el fondo la animación posibilita jugar con la realidad y hacer cosas que en vida no son posibles. Dar vida a elementos que no tienen vida.
- 3- La esencia del Stop motion que se aleja de las computadoras, impregnando las animaciones con un carácter de “hecho a mano”. Un reflejo de la calidez y proximidad humana, difícilmente logrados

a través de otro tipo de animación (CGI). Según las visiones de Gasek y Templeton.

- **Comunicación visual para bandas musicales**

Las piezas gráficas que forman parte de la comunicación e identidad de las agrupaciones musicales deben ser el reflejo de las ideologías y conceptos que estas poseen. Finalmente son parte de la construcción de la experiencia musical total, que envolverá al usuario para disfrutar la visualidad que ofrece un determinado tipo de música. Porque la música es más que solo música. Es también una forma de narrativa visual, frente a lo cual como diseñadores nos enfrentamos a una gran oportunidad.

VI. CONCEPTUALIZACIÓN

Propuesta conceptual:

“Siluetismo” generado por contraste, de carácter matizado para el desarrollo de grafismo promocional.

VII. FORMULACIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto

“Grafismo Audiovisual basado en el Cutout”.

Desarrollo de Videoclip animado y piezas gráficas para la banda Umbra y su promoción.



Fotografía 16¹⁴: Presentación Umbra

Usuario

Si bien el usuario es posible tipificarlo y perfilarlo con mayor precisión, creo es relevante verlo desde la generalidad, ya que este proyecto podemos decir con certeza que está dirigido a personas principalmente del segmento juvenil, atraídas por el género musical rock, que disfruta de la video-música y dedica tiempo a redes sociales.

¹⁴ Fotografía autoría propia

Cliente: *Umbra*



Objetivos

- **General**

Promocionar y difundir a la banda Umbra

- **Específicos**

- 1-Otorgar una identidad visual a la banda de rock *Umbra*
- 2-Insertar a la banda *Umbra* en un circuito de promoción a través de las nuevas tecnologías y espacios de difusión.

VIII. DESARROLLO FORMAL

El producto: videoclip animado

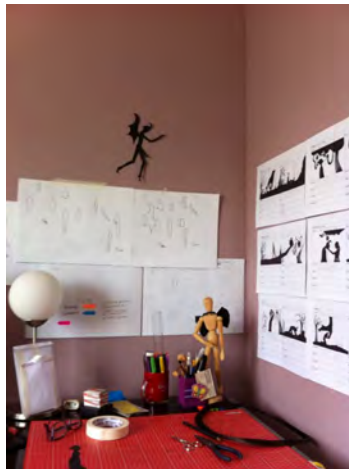
El desarrollo formal del producto principal se divide en tres fases:

1- Fase de pre-producción: Es la fase previa a la animación. Incluye el desarrollo del guión y el diseño de los personajes y escenarios, hasta la toma de decisiones de las materialidades a utilizar.

2- Fase de producción: Corresponde al montaje de escenarios y a la animación misma (rodaje).

3- Fase Post-producción: Es la fase en donde se unifica el producto y es editado a través de un software específico.

Fase pre-producción



Fotografía 17¹⁵: Piezas de pre-producción

¹⁵ Fotografía de autoría propia

Antes de ver con detalle esta fase, es importante mencionar que la modalidad de trabajo fue en algunos casos (por ejemplo, en la elección de la canción y en el diseño de la historia) generando propuestas a la banda y si ellos aceptaban las propuestas, estas se desarrollaban.

Dirección de Arte

En base a la propuesta conceptual que nace en este proyecto tras la observación directa de la banda musical, se vislumbran los rasgos estéticos que tomará el producto principal y por supuesto todo el sistema comunicacional de *Umbr*a, lo que finalmente generará una experiencia total.

Guión

Corresponde a un documento escrito en donde se relata lo que sucederá de principio a fin en el video, animación, película. En este caso Videoclip animado.

Para el caso *Umbr*a el guión esta determinado por la selección de la canción que será llevada al formato audiovisual. El proceso de elección del tema musical ha sido un trabajo minucioso. Los criterios considerados en orden jerárquico son los siguientes:

Narratividad. Si bien todos las letras de las canciones de la banda tienen algo que decir, hay algunas que poseen mayores posibilidades de representar gráficamente una historia y mayor libertad a la interpretación.

Ritmo contagioso. En este punto es considerado un tema con un ritmo más rápido que lento, de tal manera que para los espectadores no fuese aburrido.

Duración del tema. Se rescata una canción de duración intermedia, debido al corto tiempo de ejecución del

proyecto. La mayoría de los temas de la banda superan los 4 min, por lo que se ha optado por seleccionar un tema de no más de 4 minutos.

El tema seleccionado a partir de los criterios mencionados anteriormente es “Está mal”. A continuación se presenta la letra de la canción:

“Está mal”

Ni siquiera veo el hombre que soy
He perdido la conciencia, a la peor.
Disfrutando de los placeres
perdiendo mi respiración.
Al otro día me despierto arrepentido...

Coro:

Está mal
yo me quiero apartar.
esta mal...

Ocultando, bloqueando deseos de hoy
de salir de la miseria, que decepción...
Una vida más a quien le importa la realidad,
serás la única testigo de la verdad

Coro:

Esta mal
yo me quiero apartar,
esta mal, esta mal,
Esta mal...

Si eres alguien,
si eres parte,
si eres quién,
se queda en silencio...

bis

A partir de la letra de la canción y su narratividad, se procede a la confección del *storyline*, que dará pie al diseño del storyboard. El *storyline* corresponde a la narración de la historia en pocas líneas. Como una especie de micro-cuento.

Storyline “Está mal”

Un hombre-marioneta manipulado pierde su conciencia cayendo en la tentación. A partir de su acto tendrá que asumir los costos asociados que finalmente lo llevaran a su propia destrucción.

Storyboard

Un *storyboard* o **guion gráfico** es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir como guía para entender una historia, pre visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. El *storyboard* es el modo de pre visualización que constituye el modo habitual de preproducción en la industria fílmica.

Para el desarrollo del storyboard del videoclip animado se ha confeccionado una plantilla que contiene las siguientes variables:

- **Escena**
- **Secuencia**
- **Tiempo partida**
- **Tiempo termino**
- **Descripción**
- **Plano**
- **Dialogo**
- **Efecto de video**

Escena: Según la RAE, una escena corresponde a *Cada una de las partes en que se divide el acto de la obra dramática, y en que están presentes unos mismos personajes*¹⁶. En este caso cada una de las partes en que se divide la obra musico-visual.

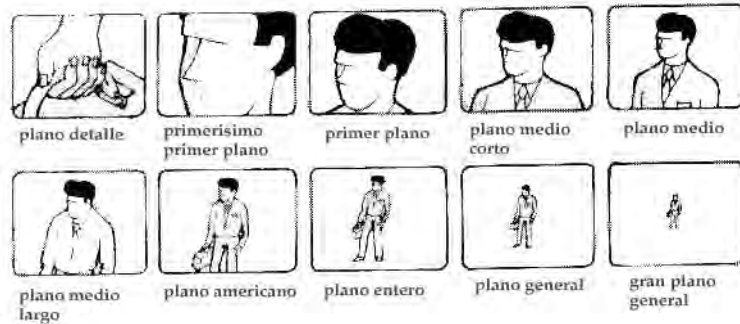
Secuencia: Según la RAE, una secuencia corresponde a *una serie de planos o escenas que en una película se refieren a una misma parte del argumento*.¹⁷

Tiempo de partida: Corresponde al tiempo en que se inicia cada una de las secuencias de la historia.

Tiempo de termino: Corresponde al tiempo en que finaliza cada una de las secuencias de la historia.

Descripción: Es la narración de lo que acontece en cada secuencia.

Plano: Existen diversos tipos de planos utilizados en la industria cinematográfica según la distancia de la cámara y otros criterios:



Diálogo: Corresponde a la conversación entre personajes en las distintas secuencias. Para efectos de este proyecto, el diálogo es reemplazado por la letra de la canción que representa a cada secuencia.

Efecto de video: Corresponde a la aplicación o no aplicación de alteraciones visuales en cada secuencia de la historia.

Nombre							
Escena:	Secuencia:	Tiempo partida:	Tiempo Término:	Escena:	Secuencia:	Tiempo partida:	Tiempo Término:
Descripción:				Descripción:			
				Tipo de plano			
Diálogo:				Diálogo:			
Efecto de video:				Efecto de video:			

Imagen 40: Plantilla storyboard diseñada

¹⁶ <http://www.wordreference.com>

¹⁷ <http://www.wordreference.com>

Nombre: TERA MIA					
Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	Escena 6
<p>Descripción:</p> <p>La familia desparecida por falta de alimentos, mientras aparecen los árboles de presentación de la película, hasta arriba en una imagen fija y refleja en la casa de situación el momento. Una mujer que sostiene una vibrante entre dos árboles.</p>		<p>Descripción:</p> <p>La naturaleza que vuelve a cobrar vida en una tierra vibrante. El fuego y su presencia con un momento para la vida y vibrante la cual se desmorona quedando así con un momento vibrante.</p>			
Plano general		Plano general			
Diálogo: Inicialmente		Diálogo: Ni siquiera que el hombre que voy...			
Efecto de video: Oscurecimiento		Efecto de video:			

Nombre:					
Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	Escena 6
<p>Descripción:</p> <p>La naturaleza en un momento y género de un momento.</p>		<p>Descripción:</p> <p>El personaje llega a un momento de un momento. Toma un momento y se llega a un momento. La naturaleza que surge de un momento. Antes de ser un momento de un momento.</p>			
Plano general		Plano medio y plano general			
Diálogo: He pasado la naturaleza a un momento.		Diálogo: Dado todo de los momentos.			
Efecto de video: Fades in		Efecto de video:			

Nombre:					
Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	Escena 6
<p>Descripción:</p> <p>El personaje llega al momento de un momento. Mientras aparecen los árboles de presentación de la película, hasta arriba en una imagen fija y refleja en la casa de situación el momento. Una mujer que sostiene una vibrante entre dos árboles.</p>		<p>Descripción:</p> <p>Con un aspecto de árboles, semillas, con una mano en su cabeza (después de un momento) y un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento.</p>			
Plano general		Plano general			
Diálogo: Presente en un momento.		Diálogo: Al momento de un momento, se llega a un momento de un momento.			
Efecto de video: Zoom in		Efecto de video: Zoom out			

Nombre:					
Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	Escena 6
<p>Descripción:</p> <p>Un momento de un momento y un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento.</p>		<p>Descripción:</p> <p>El momento de un momento y un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento.</p>			
Plano general		Plano general			
Diálogo: Un momento de un momento de un momento.		Diálogo: Un momento de un momento de un momento.			
Efecto de video: de negro a luz roja		Efecto de video: Luz roja			

Nombre:					
Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	Escena 6
<p>Descripción:</p> <p>El momento de un momento de un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento.</p>		<p>Descripción:</p> <p>Un momento de un momento de un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento.</p>			
Plano general		Plano general			
Diálogo: Un momento de un momento de un momento de un momento.		Diálogo: Un momento de un momento de un momento de un momento.			
Efecto de video: Fades in		Efecto de video: Zoom in			

Nombre:					
Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5	Escena 6
<p>Descripción:</p> <p>Un momento de un momento de un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento.</p>		<p>Descripción:</p> <p>Un momento de un momento de un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento. Después de un momento, se llega a un momento de un momento.</p>			
Plano general		Plano general			
Diálogo: Final instrumental		Diálogo:			
Efecto de video: Difracción central		Efecto de video:			

Imagen 42: Storyboard definitivo

Duración de secuencias: Cálculo de fotogramas por segundo

La canción elegida tiene un tiempo de duración de 3 minutos con 57 segundos. Para hacer calzar lo acontecido (la historia) con la letra de la canción se han calculado la cantidad de fotografías (fotogramas) por segundo se animación, considerando para esto que la animación Stop

motion trabaja con 24 fotogramas por segundo para lograr movimientos fluidos, sin embargo, para efectos de este proyecto se ha trabajado en la modalidad de 15 fotogramas por segundo para el logro de un óptimo resultado. A continuación se presenta una tabla con el cálculo de fotografías:

Escena/Secuencia	Letra acompañamiento	Duración (seg)	Nº fotos
Intro	-----	9Seg	
E1/S1	-----	9Seg	135
E1/S2	Ni siquiera veo el hombre que soy	9Seg	135
E1/S3	He perdido.....a la peor	9Seg	135
E2/S1	Disfrutando de los placeres	3Seg	45
E2/S2	Perdiendo mi respiración	5Seg	75
E2/S3	Al otro día.....esta mal.	28Seg	420
E3/S1	ocutando...hoy.	9Seg	135
E3/S2	de salir.....testigo de la verdad.	29Seg	435
E3/S3	esta mal.....ahhh.	34Seg	510
E4/S1	si eres.....silencio.	41Seg	615
E4/S2	Instrumental	41Seg	495

Diseño de personajes y escenarios



Fotografía 18¹⁸: Proceso de confección personajes

Según R. Sáenz, “los personajes son la materia prima fundamental con la que contamos para dar forma a nuestra historia, por ello deben ser definidos con sumo cuidado”¹⁹.

Para efectos de este proyecto, el material fundamental para iniciar el diseño de los personajes corresponde a la historia o guión que nace de la canción seleccionada.

En cuanto a la etapa de confección de la forma física es importante considerar que se trata de personajes de cartulina articulados que se van manipulando a través de pequeños movimientos que van siendo capturados a través de una cámara fotográfica.

La forma que adquieren los personajes y escenarios retratan un **mundo oscuro**, en base a la transversalidad

¹⁸ Fotografía de autoría propia

¹⁹ Sáenz, R. (2008) *Arte y técnica de la animación*. Segunda edición.

que tiene este concepto en la banda *Umbr*a. Para ello se han trabajado diseños que generen cierto grado de “rechazo”, a través de formas con terminaciones en punta. Los expertos de la ULL apuntan a que “**lo punzante puede resultar más una amenaza que algo acogedor y redondeado**”. Este estudio se publicó en la prestigiosa revista científica PNAS y estaba firmado por *Oshin Vartanian*, del departamento de Psicología de la Universidad de Toronto (Canadá), como investigador principal y por varios miembros del equipo de la ULL. Personajes que tengan relación con mundos oscuros, como lo son: demonios, murciélagos, serpientes, etc. Por factor de tiempo se decidió trabajar con personajes solo de perfil.

Personajes

Personaje principal:

Corresponde al personaje que sostiene la trama, que participa de ella a lo largo de la historia con mucha frecuencia.

Son los encargados de disparar la acción, los que conducen la historia. Toda la película gira entorno a ellos. Deben contar con la energía necesaria como para sostener el conflicto hasta el final de la obra. La historia que estamos contando es la historia del protagonista, la que además da su forma definitiva a la película, y en el final corrobora nuestra premisa. Por lo general el accionar del protagonista será positivo, aunque en algunas circunstancias puede ser negativo.

El personaje principal de esta historia posee tres fases de transformación física. Una fase previa “normal”, una fase en donde pierde su cabeza, y, una fase de diablillo.

Características principales: personaje débil y manipulable. Forma física: proporciones alargadas

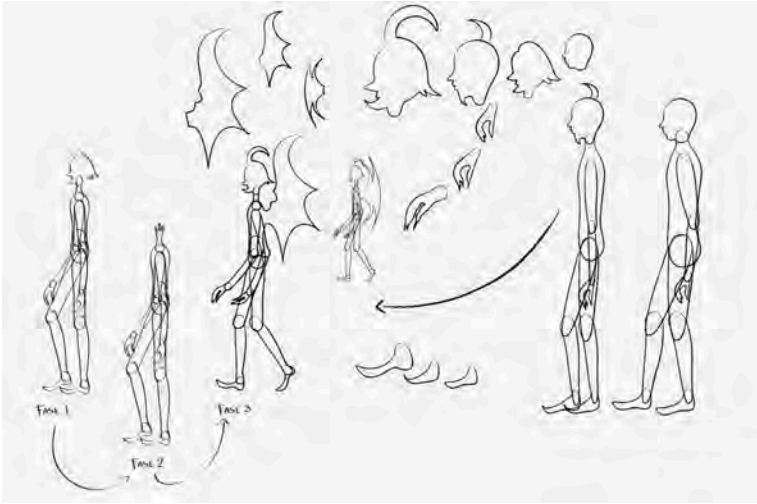


Imagen 43: Evolución personaje

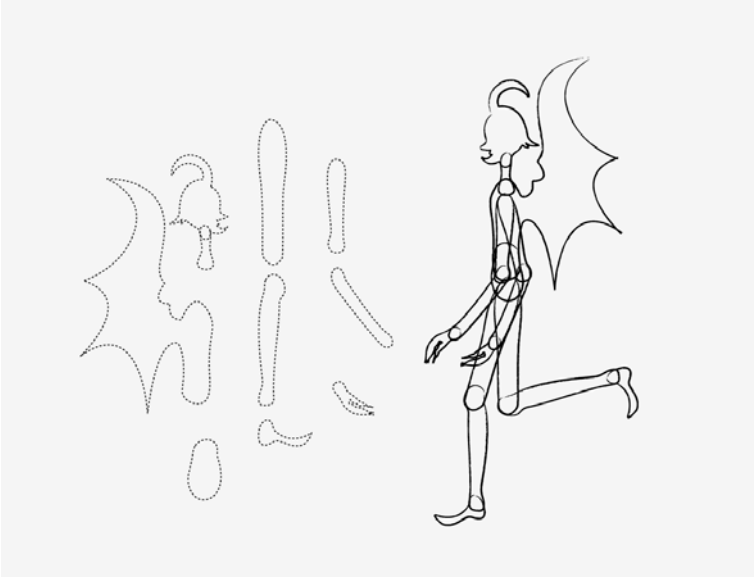


Imagen 45: Piezas de armado personaje fase 3 (Diablillo)

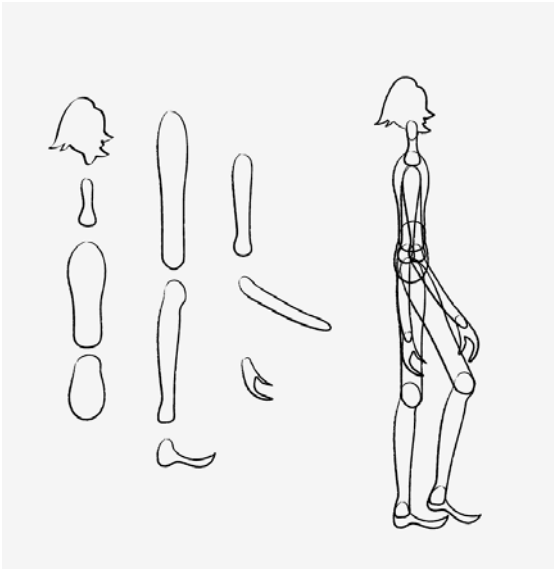


Imagen 44: Piezas armado personaje fase 1



Imagen 46: Siluetas en distintas fases de movimiento

Personaje secundario:

Corresponde a aquel personaje que acompaña, que aparece incidentalmente o que simplemente auxilia al personaje principal en algún momento de la historia. Este personaje suele no ser tan definido, las descripciones son más débiles e incluso desaparecen de la trama casi sin previo aviso.

Características principales: Cariñosa, afable.

Es el personaje bueno, que intenta hacer el bien.

Forma física: Proporción alargada.

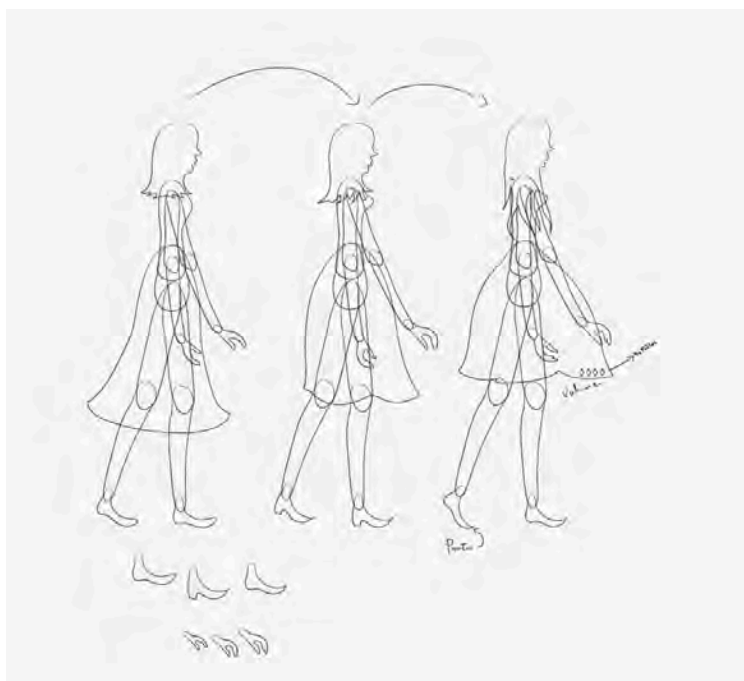


Imagen 47: Génesis formal personaje mujer

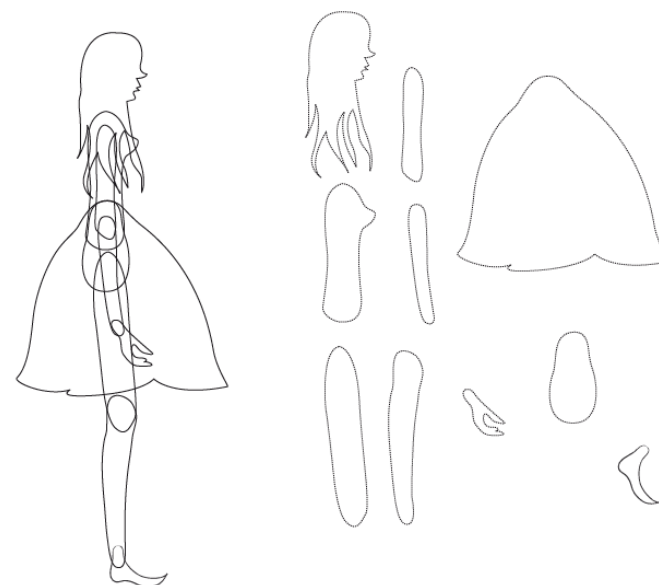


Imagen 48: Piezas armado



Imagen 49: silueta mujer

Otros Personajes u objetos

Mano articulada 1

Mano que manipula al personaje y finalmente termina con su existencia hundiéndolo en la tierra.

Por el tamaño de esta mano, fue necesario recurrir a otro tipo de articulación en la zona de la muñeca. Se utilizó un broche a presión negro.

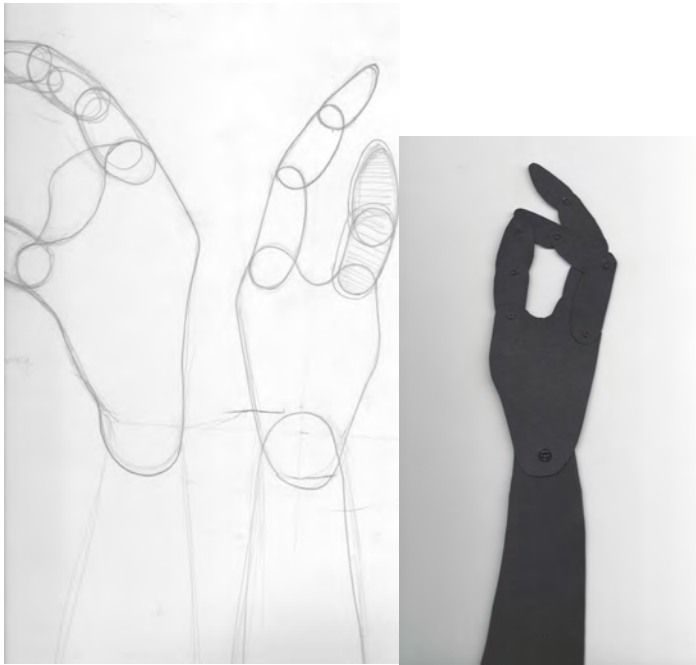


Imagen 50 y 51: Boceto mano 1 y 2. Y figura en cartulina mano 1.

Mano articulada 2

Mano del personaje al momento de sacar una manzana.



Imagen 52: Mano 2 en cartulina doble faz negra

Ambiente o escenario:

Diseño de elementos constitutivos de cada escena, tales como arboles, arbustos y animales. Todos ellos parte de un mundo oscuro, conformado por arboles y arbustos tétricos, y , animales como serpientes y murciélagos.

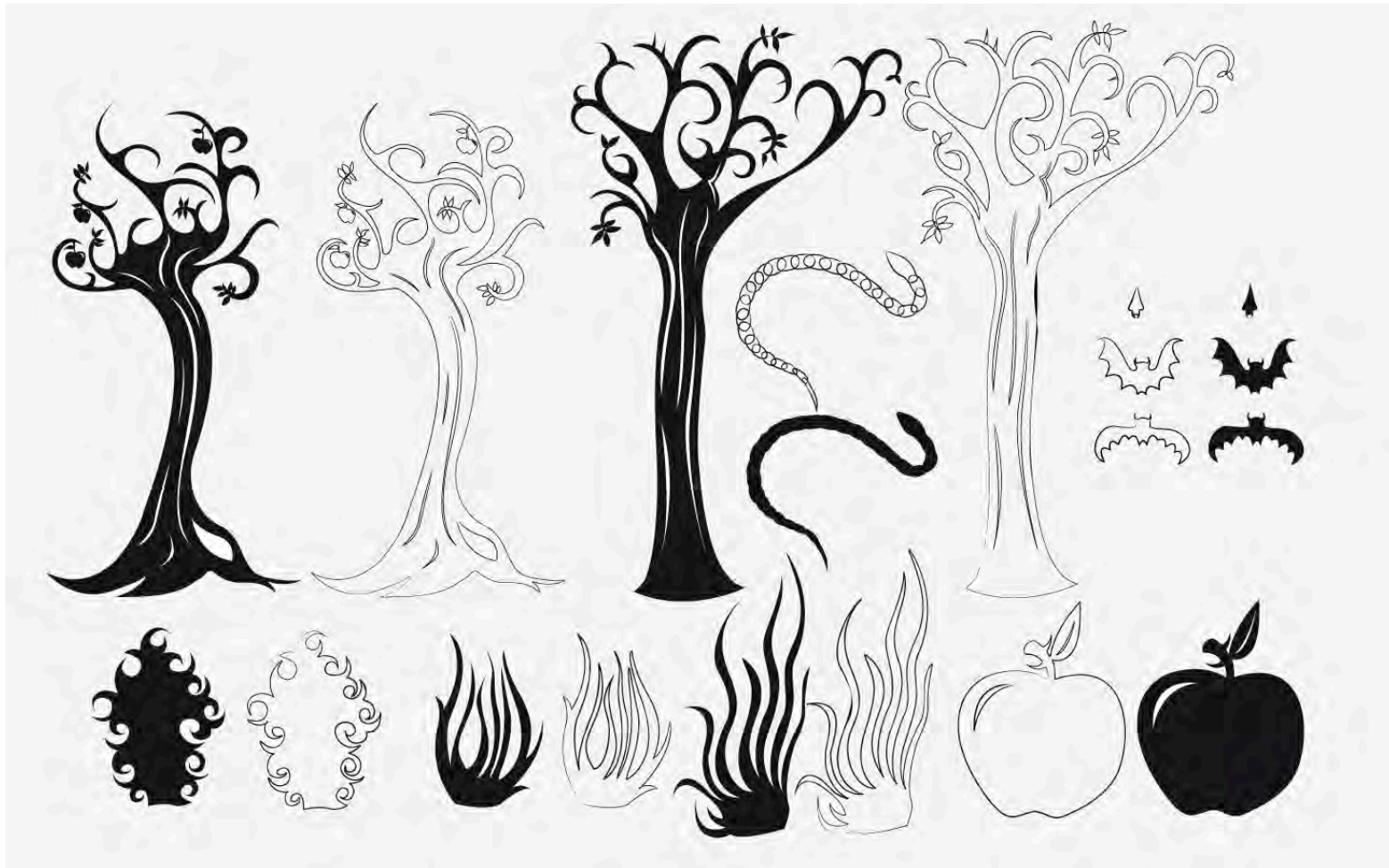


Imagen 53: Diseño elementos del escenario

Aspectos productivos

En esta sección se toman decisiones materiales tanto para la confección de los personajes y escenarios, como también para el **Stand de animación**.

Es importante mencionar que en este proceso tuve la oportunidad de contactarme con *Vivienne Barry*²⁰ y obtener algunos consejos sobre materiales y mecanismos de articulación.(ver anexos)

Materiales y herramientas para la confección de personajes y escenarios

Al tratarse de una animación bajo la técnica del cut out se consideran materiales principalmente bidimensionales.

1. **Cartulina doble faz negra:** material con el cual generan las piezas de personajes y escenarios.
2. **Alambre de conejo:** Se utilizó para las articulaciones de los personajes. La ventaja de este alambre es que es muy delgado y además es negro, al igual que la cartulina, permitiendo integrarse bien, pasando desapercibido. En un principio se consideró utilizar broches a presión pero éstos eran muy gruesos y grandes para los personajes, por lo tanto fueron descartados para ellos. Solo se utilizaron para piezas grandes. Vivienne me recomendó utilizar alambre delgado, el cual se enrosca como cola de choncho.
3. **Papel diamante:** Se utilizó para confeccionar los fondos.



Imagen 54: Scanner de figuras en cartulina. Marioneta articulada, árbol y murciélago.

4. Herramientas:

Tijeras de uña (Recta): Para recortar las piezas de cartulina (personajes y escenarios)

Cutter o bisturí: Para recortar zonas de detalle y sacados en algunos casos.

Alicate de corte: Para cortar alambre de conejo.

Cartonero: Corte en general

Cutting mat: Base para recortar las piezas con bisturí.

²⁰ Reconocida directora de cine de animación chilena especializada en la técnica del Stop motion.

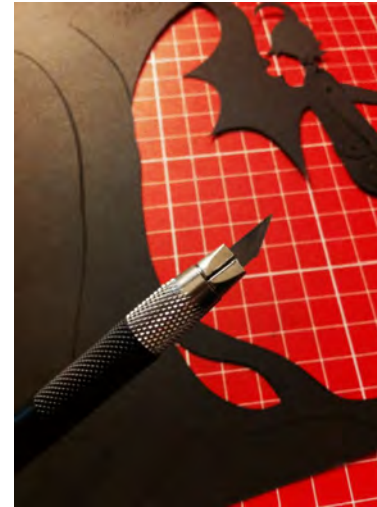
5. Adhesivos

Cemento de caucho: Para pegar algunas piezas momentáneamente.

Cinta de enmascarar: Para fijar piezas en la mesa de luz.



fotografía 19²¹: Herramientas de corte y adhesivos



Fotografía 20²²: corte de piezas con cutter

Diseño stand de animación (mesa de luz)

Antes de diseñar y confeccionar los personajes, se diseñó un **stand de animación**. El stand consistió en una caja cerrada blanca de madera con tubos de luz (fluorescente) en su interior. Encima de esta un vidrio polarizado blanco (para que la luz difumine y no sea tan directa) en el cual se sitúan fondos de papel diamante y las siluetas hechas de cartulina negra. Para su confección fue necesario ver antes referentes a través de internet y consultando bibliografía (*Animación: la magia en movimiento* de Vivienne Barry) A continuación se presenta un esquema de la mesa de luz diseñada:

²¹ Fotografía de autoría propia

²² Fotografía de autoría propia

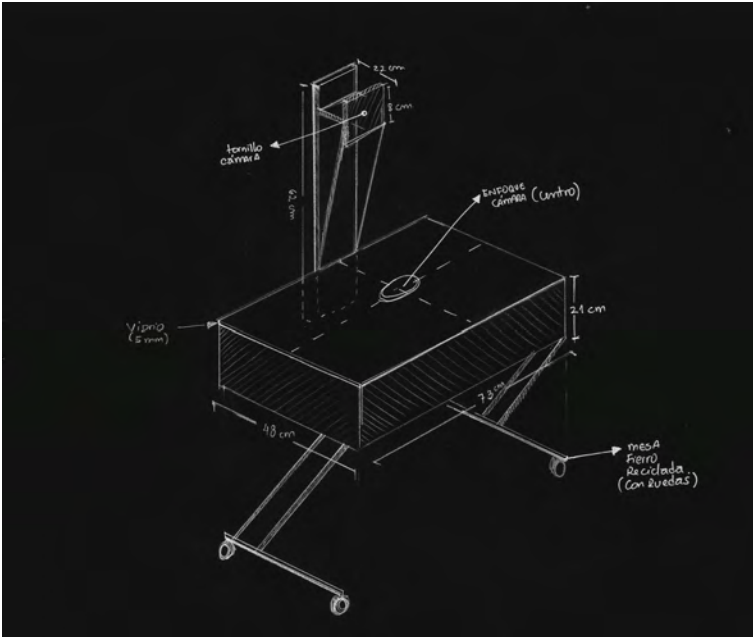


Imagen 55: esquema mesa de luz

Por otra parte, según *Lotte Reiniger*²³ para confeccionar una mesa de luz considera principalmente los siguientes materiales: *una cámara, bombillas, una placa de vidrio, madera para construir una mesa de fotografía.*²⁴

Materiales Stand de animación

- Melamina blanca (cajón)
- Vidrio polarizado blanco (superficie cajón)
- Madera cepillada (elevación para cámara)

²³ Chrlotte Reiniger (1939-1899), cineasta alemana, conocida por trabajar animaciones con siluetas.

²⁴ Extracto sacado del sitio www.uhu.es

- Marquesa de hierro reciclada (apoyo de cajón de luz)
- Tubos fluorescentes (iluminación interior cajón)
- Cámara fotográfica

Aspectos técnicos

Cámara fotográfica

Para la captura fotográfica se utilizó una cámara réflex Nikon D3000. Esta se ubica de manera *cenital*²⁵ a 43 cm de la superficie de la mesa, para lograr capturar efectivamente las imágenes dispuestas sobre la mesa de luz. La configuración que se le dio a la cámara fue de tipo automática y se utilizó un zoom de lente de 18 mm para lograr hacer tomas de toda la superficie.

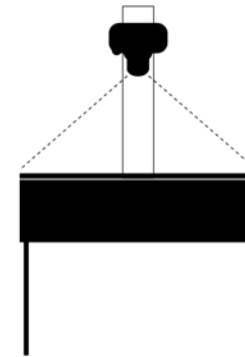


Imagen 56: Cámara cenital

²⁵ **Plano cenital** es aquel en el que el punto de vista de una cámara se ubica perpendicular respecto del suelo y la imagen obtenida ofrece un campo de visión orientado de arriba a abajo.



Fotografía 21²⁶: Nikon en plano cenital

Para la captura fotográfica se utiliza un control automático, para evitar movimientos de la mesa y en consecuencia de la cámara.



Imagen 57: Control remoto Nikon D3000

Software

Para la unión fotográfica y edición se ha utilizado el programa de adobe, *After effects*. El programa permite importar secuencias de imágenes que al reproducirlas generan el movimiento. Por otra parte, el software da la posibilidad de editar, generar transiciones e incorporar sonido.

¿Por qué after effects?. Además de lo anteriormente nombrado, cuento con el conocimiento necesario para el uso sin problemas del programa, gracias a mi práctica profesional en un canal de televisión en donde la base del diseño está en *after effects*. En segunda instancia, *Vivienne Barry* trabaja sus animaciones stop motion con dicho programa, permitiendo corroborar que el software es idóneo para trabajar animaciones de este tipo.



Imagen 58: Interfaz Adobe After Effects

²⁶ Fotografía de autoría propia

PRODUCCIÓN

En esta etapa comienza el rodaje del videoclip animado, es decir, el comienzo del montaje de los escenarios en la mesa de luz y posterior animación manual de los personajes, logrado a partir de la captura fotográfica de cada pequeño movimiento. Se trata de un proceso que toma mucho tiempo, muy minucioso y por sobre todo un proceso en el cual la **paciencia** es fundamental.



Fotografías 22 y 23: Animación manual

Previo a la animación se montó el escenario. En total se realizaron 7 cambios de escenario, reutilizando en algunos casos los elementos ocupados en otras secuencias.

El orden del montaje fue determinado por “capas”:

1. sobre el vidrio se monta el fondo confeccionado de papel diamante pintado.
2. Sobre el fondo se monta papel diamante sin intervención, cubriendo toda la superficie de la mesa.
3. Sobre el diamante se montan los elementos del escenario (árboles, arbustos, suelo)
4. Los personajes ya pueden ser animados sobre estas capas.



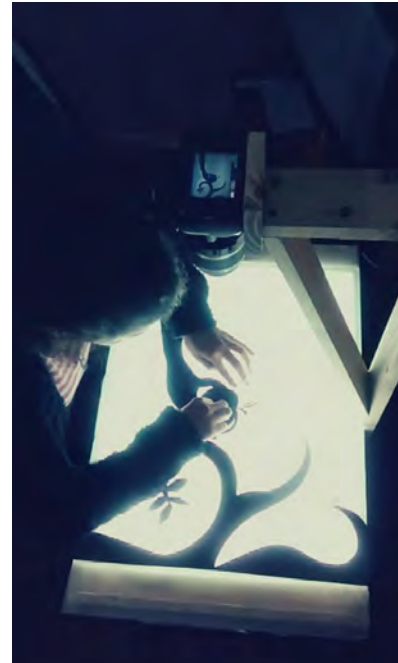
Imagen 59: Fondo papel diamante pintado en grises

Si bien la composición de cada escenario fue señalado en el guión gráfico (storyboard), al llevarlo a la realidad no fue un proceso tajante, pues existieron algunos cambios en el momento del montaje.

Se trabajó bajo la premisa de “escena limpia” en términos visuales y lograr matices en la relación primer y segundo plano.



Fotografía 24: Composición para secuencia 1 de la escena 2.



Fotografía 25²⁷: Moviendo piezas

Es fundamental previo al movimiento de personajes el estudio del movimiento en la realidad. Por ejemplo, las caminatas de los personajes. Una de las mayores dificultades fue el logro de la sincronización en el movimiento de brazos y piernas. Sin duda se trata de un proceso en el cual la **concentración** es también un aspecto fundamental en este tipo de animación.



Imagen 60: Secuencia caminata

²⁷ Fotografía de autoría propia

Como ya se mencionó anteriormente, el trabajo de animación manual se llevo a cabo por secuencias, es decir siguiendo el número de fotografías calculadas por segundos de duración de cada secuencia.

A continuación se presenta la sucesión fotográfica para la escena 2- secuencia 1:

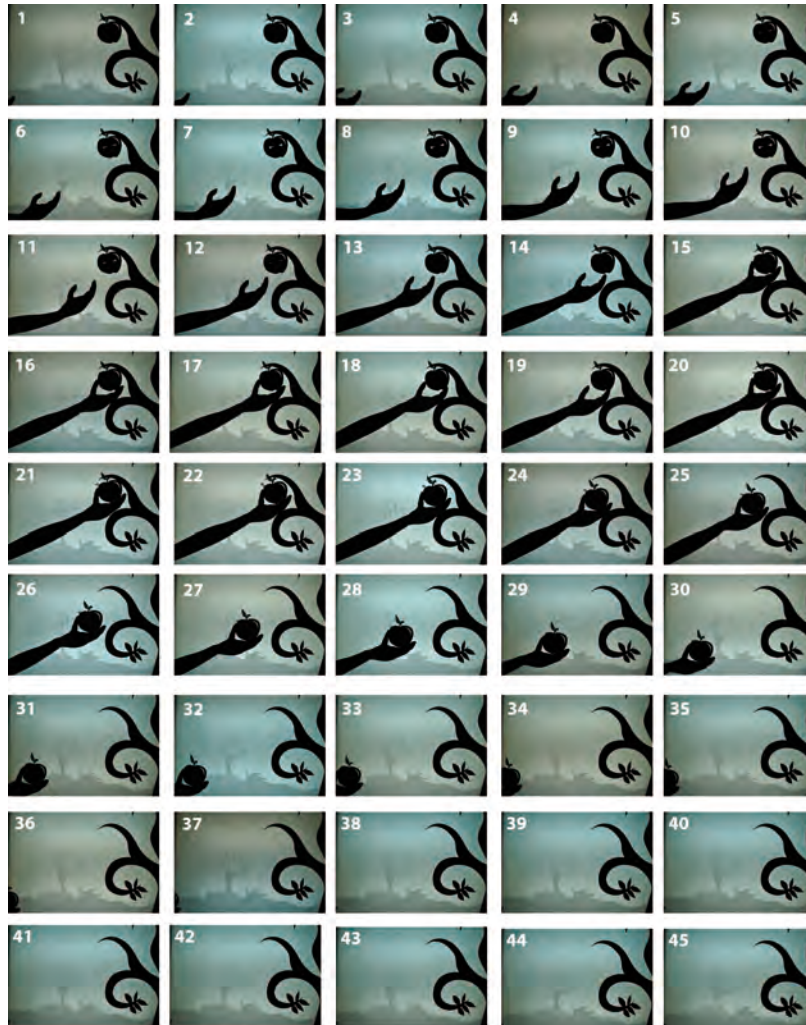


Imagen 61: Secuencia de 45 fotografías (escena 2-secuencia 1) para 3 segundos de animación.

POST-PRODUCCIÓN

Corresponde a la etapa final de procesamiento del producto. Aquí se revela y edita el material fotográfico trabajado en la etapa anterior, utilizando para ello el software After Effects y en algunos casos Photoshop, para corregir algunos detalles de las fotografías. En específico las labores en esta etapa son:

- Edición fotográfica en Photoshop (solo si es necesario)
- Unión fotográfica (importación de secuencias) en After effects
- Incorporación de canción
- Retoque brillo/contraste
- Diseño de *transiciones*²⁸
- Incorporación efectos de video
- Incorporación marca Umbra y créditos

²⁸ La manera en que una escena cambia a otra.

Edición fotográfica

En algunos casos, se tuvo que recurrir a intervenciones de algunas fotografías para lograr animar elementos por separado y así ganar tiempo. Por ejemplo, en la secuencia uno de la escena dos, la manzana abre los “ojos”, según lo descrito en el guión visual. Para ello, se tuvo que recurrir a *Photoshop* y por cada imagen se iba generando poco a poco la apertura de los ojos, utilizando para ello la herramienta *tampón de clonar*, tal como se muestra en la siguiente sucesión de imágenes:

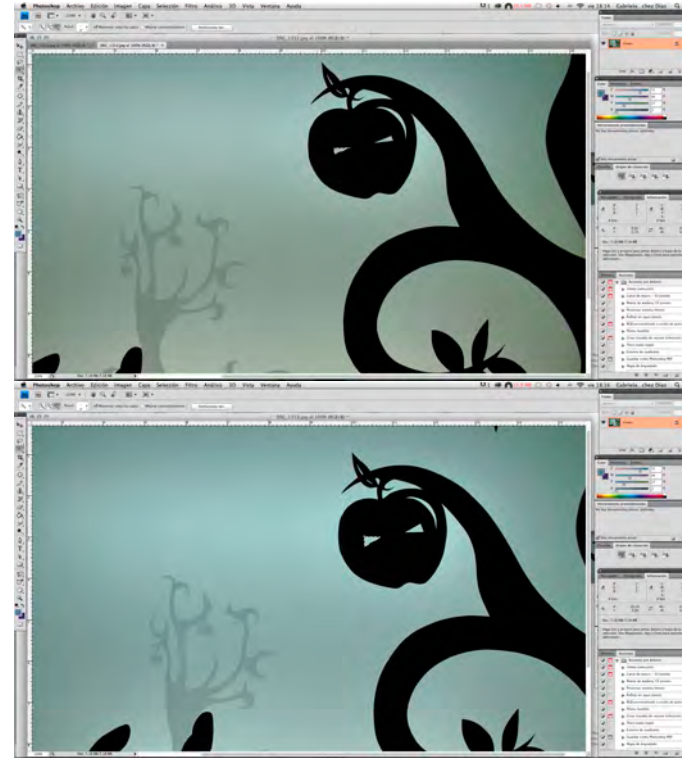
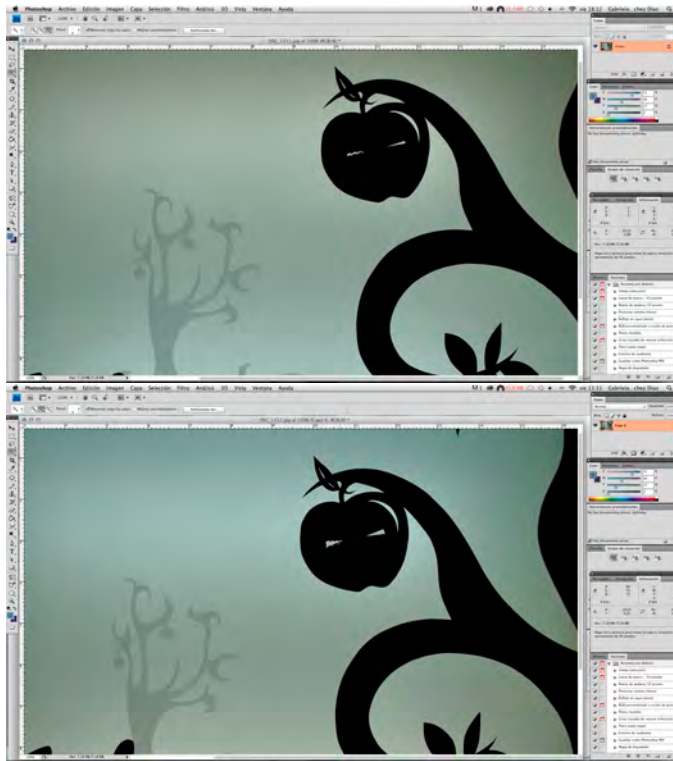


Imagen 62 -65

La idea de este recurso fue economizar material y tiempo, evitando recrear muchas veces la misma pieza con diferentes niveles de sacado.

Importación de secuencias fotográficas

Luego de la edición fotográfica se importan al programa *after effects* como secuencias de imagen. Por ejemplo, la secuencia uno de la primera escena contiene 135 fotografías que son importadas como una *secuencia*²⁹.

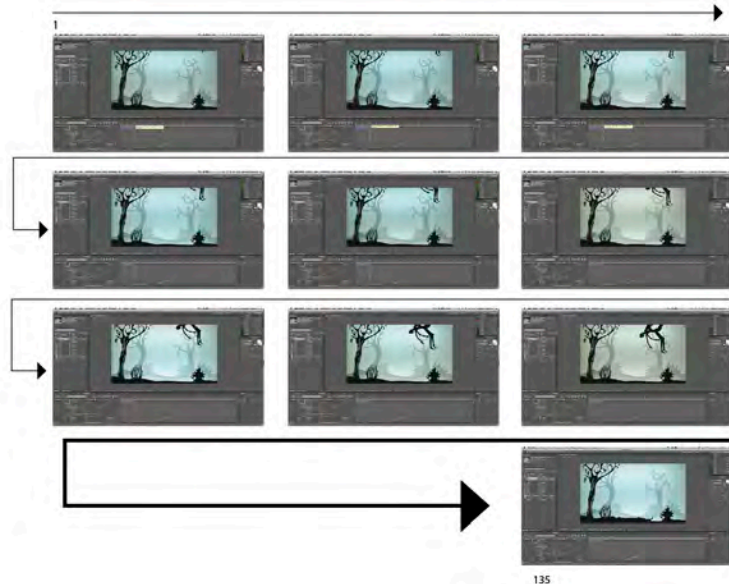


Imagen 66: Secuencias en after effects

Es fundamental llevar un orden en el programa para no confundir archivos, trabajando con carpetas para cada escena que contengan: la secuencia fotográfica correspondiente, y la *composición*³⁰.

²⁹ En After Effects, es posible importar imágenes fijas individuales o importar una serie de imágenes fijas como una secuencia.

³⁰ Una *composición* es el marco para una película. Cada composición dispone de su propia línea de tiempo. Una composición típica incluye varias capas que representan diversos componentes, como elementos de material de archivo de vídeo y audio, texto animado y gráficos vectoriales, imágenes fijas y luces.

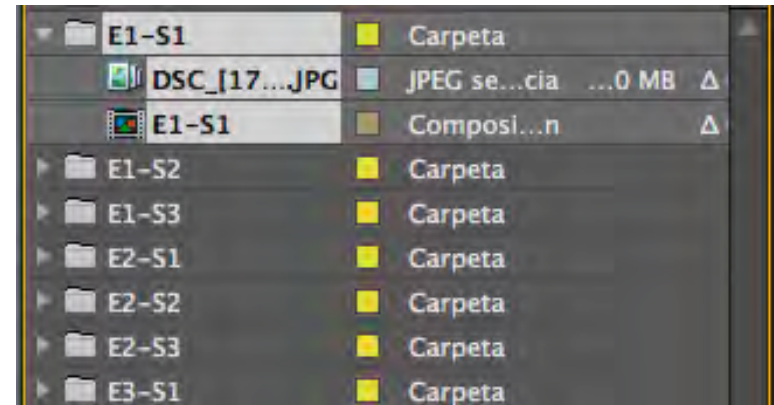


Imagen 67: carpetas de cada escena. Marcado en gris y en orden jerárquico se tiene 1. Carpeta contenedora 2. Secuencia de imágenes 3. Composición

Las composiciones fueron trabajadas a **15 fotogramas³¹ por segundo**. Es decir, por cada segundo transcurrido existen 15 fotografías.

Incorporación de la canción

Una vez masterizada la canción para el clip animado, la banda hace entrega de ésta en formato wav³². Se procede entonces a incorporar la canción en la barra de audio del software.

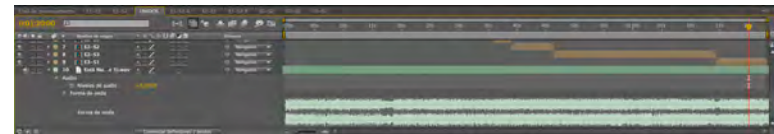


Imagen 68: Barra verde de audio

³¹ Cada una de las fotografías que hay en un determinado tiempo.

³² es un formato de audio digital normalmente **sin compresión de datos** que se utiliza para almacenar sonidos en el PC, admite archivos mono y estéreo a diversas resoluciones y velocidades de muestreo, su extensión es .wav.

Retoque brillo contraste

Para mejorar la calidad de la imagen y del video en general, se da un retoque de brillo y contraste a las secuencias fotográficas, evitando así retocar cada imagen una por una en *Photoshop*.

A cada secuencia de imágenes se les da el mismo porcentaje de brillo y contraste:

Brillo: 30%

Contraste: 10%

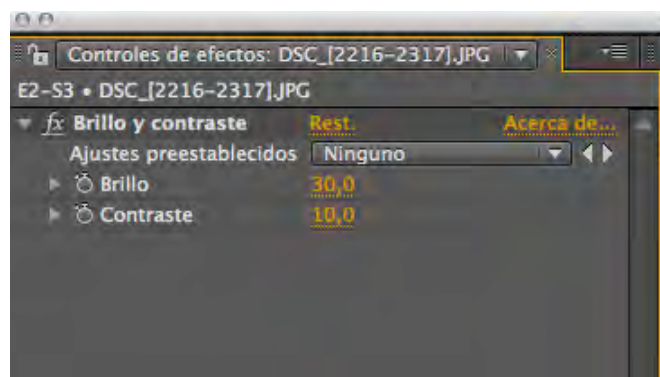


Imagen 69: Control de brillo y contraste en *After effects*

Diseño de transiciones

Una transición corresponde a la manera o modo en que una imagen cambia a otra distinta. Se utilizan para el cambio de secuencia o escena.

En este caso, al videoclip se le han incorporado más de un tipo de transición de manera que no se diera espacio a la monotonía.

No todos los cambios de secuencia poseen transición, en algunas el cambio se da de modo imprevisto.

En otros casos se utilizó *transición tipo cortinilla*³³, en donde las imágenes se desplazan hacia un lado con un porcentaje de transparencia.



Imagen 70: sucesión fotográfica de transición tipo cortinilla con transparencia

También se utiliza transición con fundido a negro, en donde las escenas terminan oscureciéndose por completo.

³³ cuando las imágenes se desplazan hacia un lado o hacia arriba o abajo.



Imagen 71: Transición con fundido a negro

Incorporación de efectos de video

El quiebre de la monotonía y el refuerzo de la “intención” de cada secuencia se ha logrado a través de la aplicación de efectos de video. Aunque no todas las secuencias fueron intervenidas.



Fue fundamental el juego con los tamaños, las proporciones y los colores, para lograr una composición equilibrada en la totalidad del videoclip: Principalmente se utilizan efectos de zoom.

Incorporación de Marca Umbra y créditos

Finalmente se incorporan al archivo audiovisual los textos necesarios para identificar el producto:

Nombre de la banda: Umbra

Nombre del tema musical o canción: “Está mal”

La marca *Umbra* nace a partir del concepto del "siluetismo" vinculado por cierto al producto principal de este proyecto, lo que expresa mayor sentido a la relación con lo que "Umbra" significa; A continuación la génesis de marca:

Imagen 72: Desarrollo de marca



Imagen 73: Marca definitiva de Umbra para animar



Imagen 74: Animación de marca



Imagen 75: animación "presenta"

La tipografía utilizada para los créditos es *Metal manía*, ya que posee rasgos formales similares al videoclip animado, tales como terminaciones en punta y carácter tétrico y oscuro.

La animación de los textos se realizó pensando en el stop motion, para ello se generó un efecto de movimiento irregular que siguiera el ritmo y estética de la animación.

PRESENTA

Imagen 76: tipografía *Metal manía*

IX. SISTEMA PRODUCTO

PRODUCTO: Videoclip animado bajo la técnica del Cut out, para la promoción y difusión de la banda Umbra.
Un producto audiovisual capaz de integrarse al actual auge de las tecnologías y nuevos espacios virtuales de difusión.

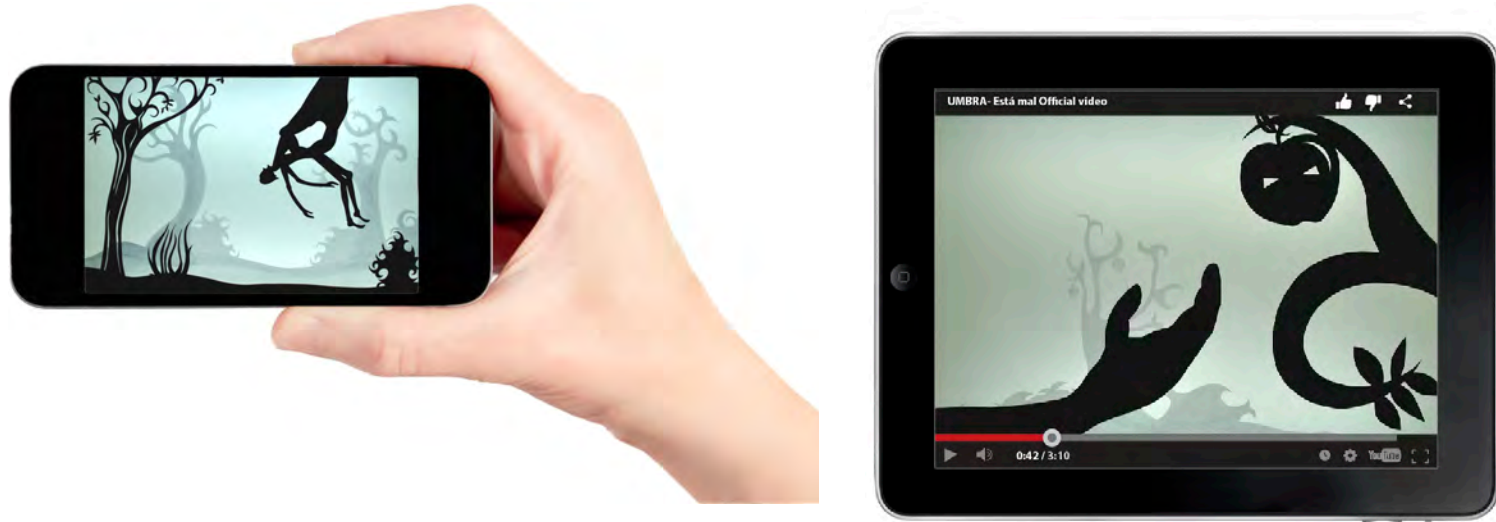
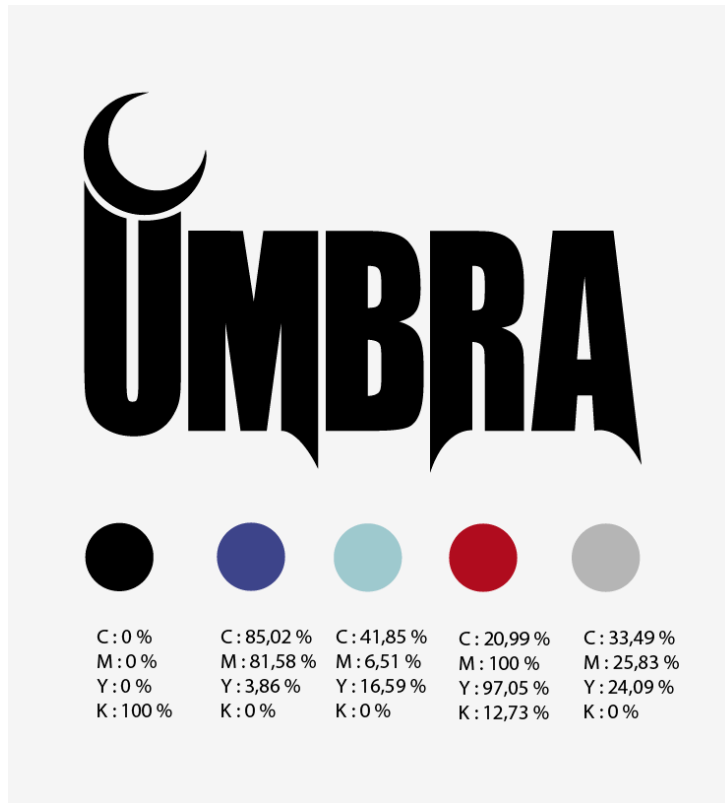


Imagen 77-78: Videoclip en teléfono móvil, videoclip en Tablet

COMUNICACIÓN:

Piezas gráficas comunicacionales que potencian la promoción y difusión del producto audiovisual y a la banda Umbra, integrándola al mundo virtual y sus múltiples posibilidades.

1. Marca Umbra: A partir de los conceptos que identifican a la banda nace la marca Umbra, la cual será utilizada en las distintas piezas comunicacionales y servicio.



2. Porta demo plegable: Pieza gráfica impresa para difundir en presentaciones de la banda. Esta pieza consta de una memoria Sd con la canción del videoclip e incluye un código Qr para direccionar al videoclip animado.

Una de las razones fundamentales es la decadencia del álbum musical como objeto, pero también se ha pensado en relación al contexto de las dinámicas comunicacionales actuales, el acceso a la música y a todo lo que a su ámbito implica.

PORTA DEMO

Porta-demo plegable. Tarjeta SD con demo de regalo. Qr con dirección a videoclip.



Imagen 79: Porta demo



Imagen 80: variedad de colores y Memorias Sd

3. Tarjetas “raspa y descarga”: Pieza gráfica de regalo para difundir en presentaciones de la banda.

La tarjeta incorpora un raspe para la obtención de un código de descarga de un tema de la banda. El código se ingresa a través del servicio web.



Imagen 81: Variedades de color Raspa y descarga

4. Banners para redes sociales : tienen por objetivo reforzar la imagen de marca Umbra y dar a conocer en qué otros espacios de difusión se encuentra a la banda.



Imagen 82: Banner Twiter

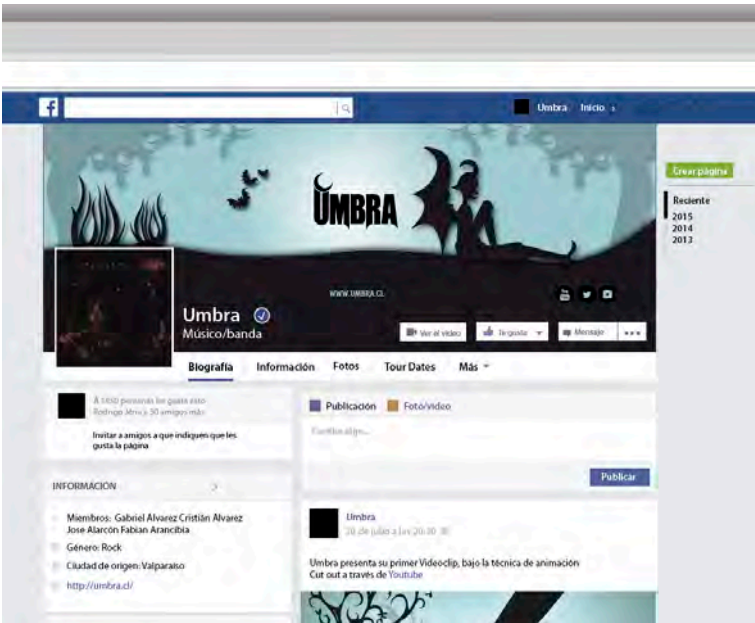


Imagen 83: banner facebook

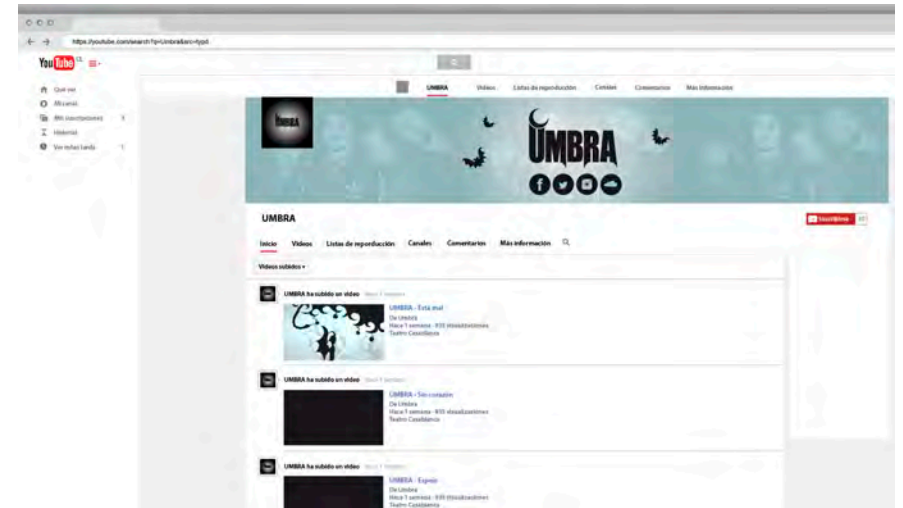


Imagen 85: banner youtube

5. Banner dinámico para Youtube: pieza gráfica en movimiento que permite acceder a videoclip a través de un “click”

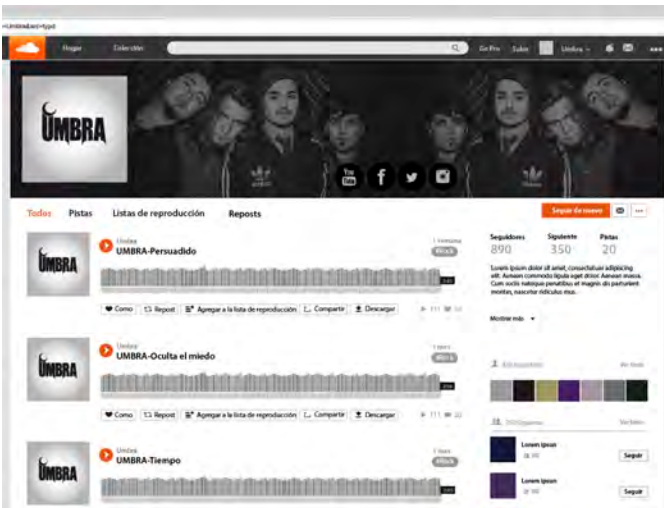


Imagen 84: banner soundcloud

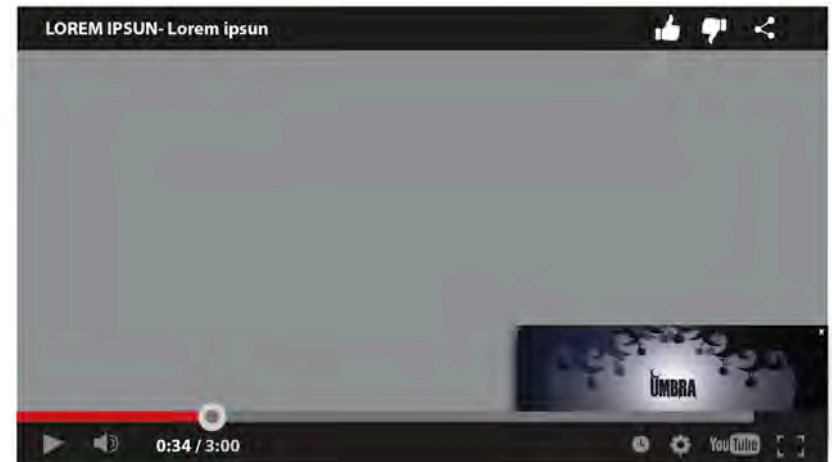


Imagen 86: banner animado

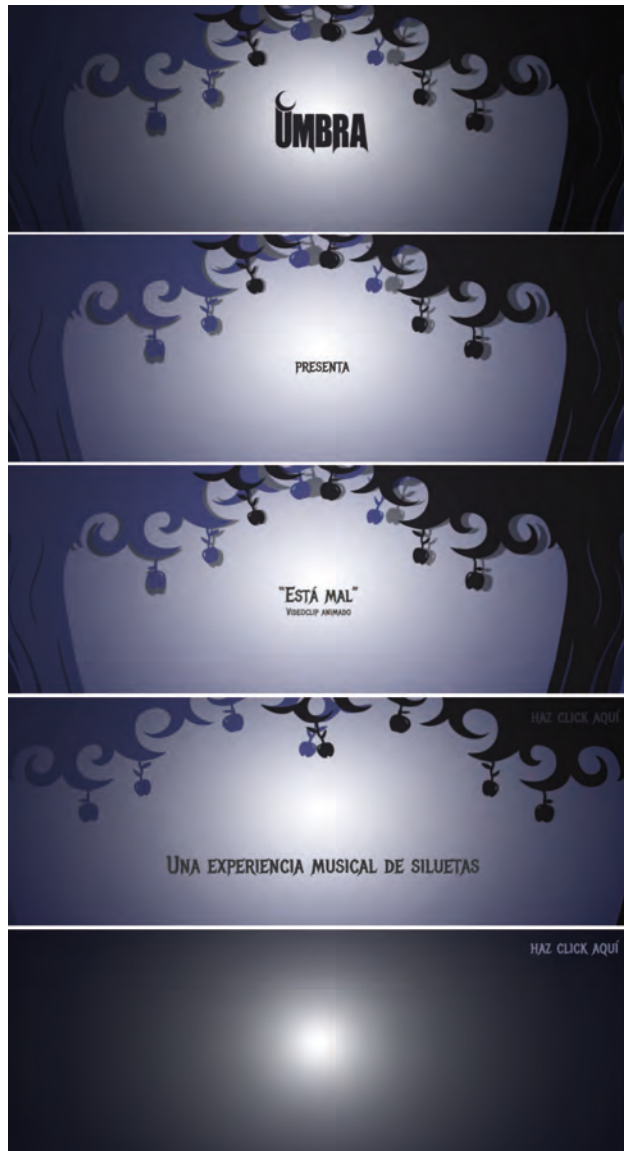


Imagen 87: secuencia banner animado

6. Mail corporativo: pieza gráfica de difusión masiva vía mail, para difundir el videoclip de la banda Umбра. Consiste en imágenes estáticas del videoclip (still) que incorporan en texto lo que la banda presenta y un link “pinche aquí” para el ingreso directo al videoclip animado.

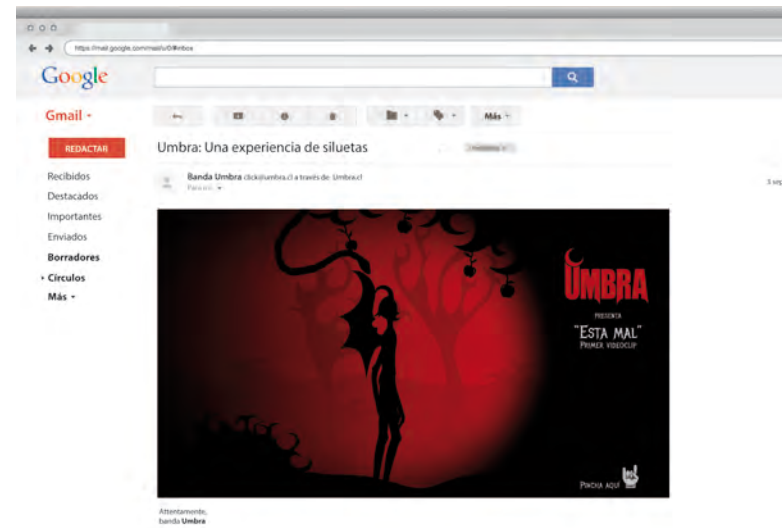


Imagen 88: mail corporativo

7. Spot animado: Pieza audiovisual para promocionar primer videoclip animado de la banda Umбра. La pieza audiovisual consiste en un adelanto del videoclip, el cual además incorpora información sobre los espacios virtuales en los que se encuentra disponible la banda.

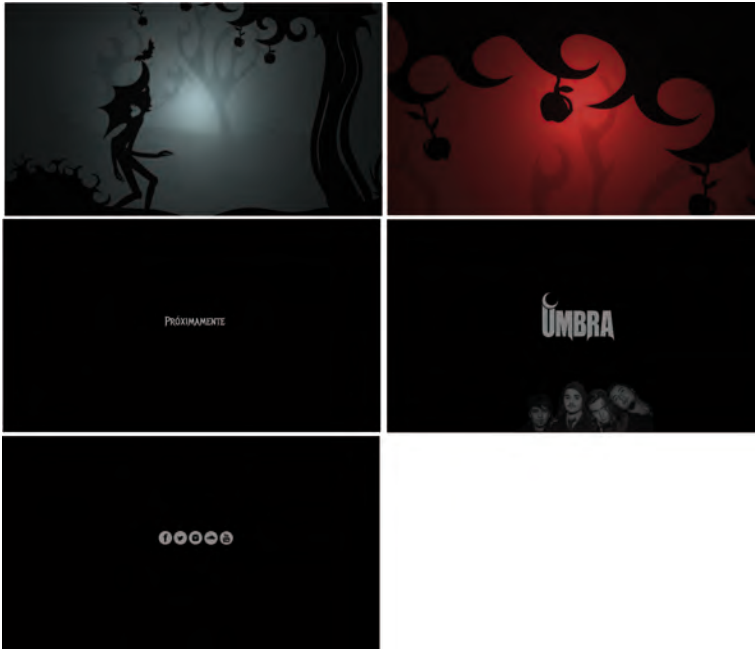


Imagen 89: secuencia spot animado

SERVICIO:

El Producto audiovisual permite acceder a través de un link interactivo al **servicio web Umbra**, un servicio de carácter responsivo en el cual los usuarios podrán encontrar información de la banda, noticias asociadas, videos, fotografías e información de contacto. Además incorpora una sección en la cual los usuarios podrán acceder a la descarga de música en caso de haber sido beneficiados con **tarjetas raspa y descarga**.



Imagen 90: Servicio Web Umbra responsivo



Imagen 91: Inicio de servicio web Umbra

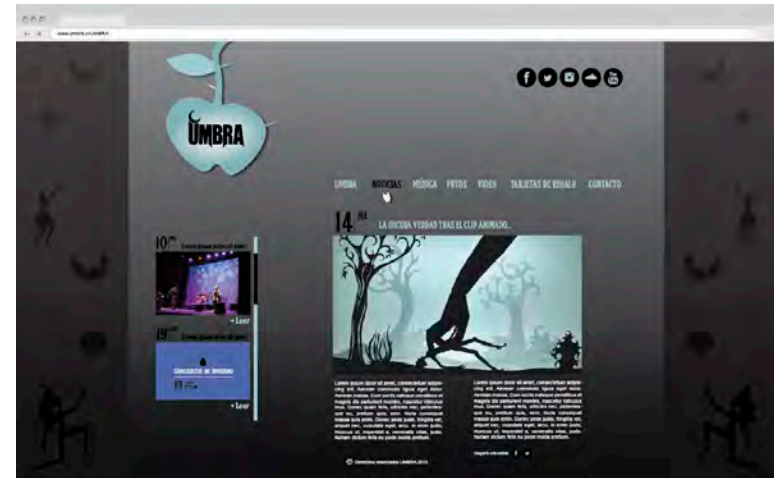


Imagen 93: Acceso a noticias de la banda



Imagen 92: Información de la banda



Imagen 94: Acceso a música de la banda

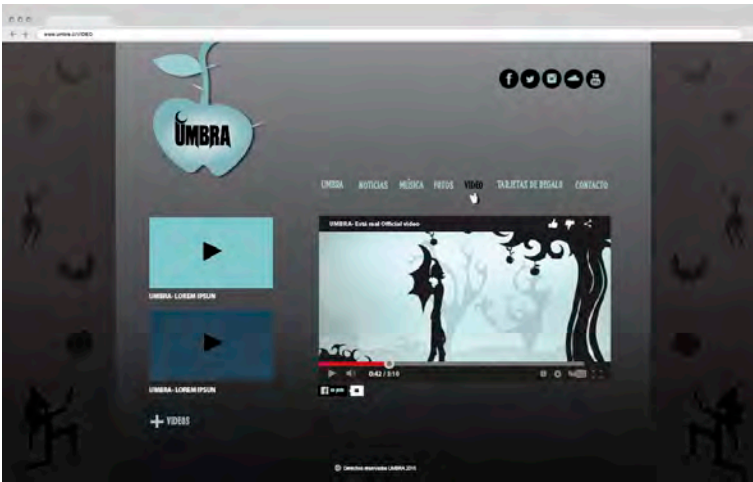


Imagen 95: Acceso a videos de la banda

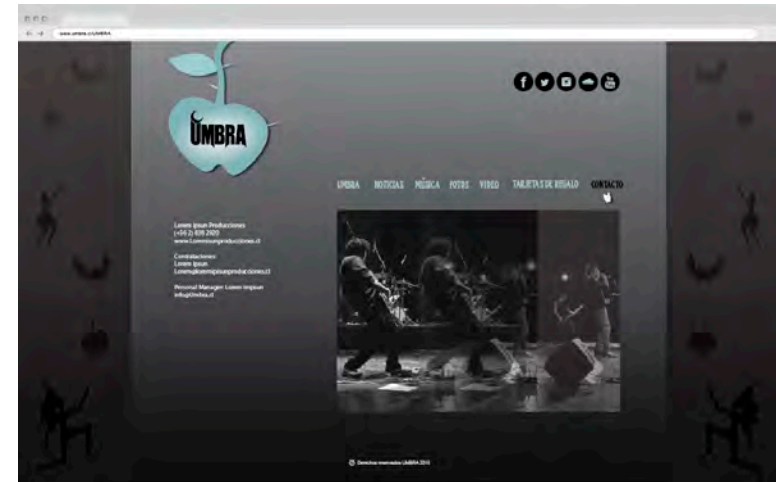


Imagen 97: Acceso a información de la banda

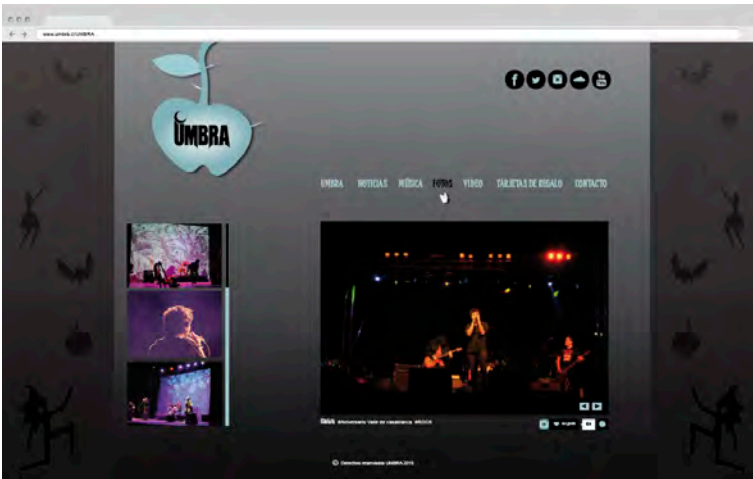


Imagen 96: Acceso a fotografías de la banda

Se propone llevar a cabo el servicio web a través del modelo “**Mashup**”: un sistema híbrido de integración y reutilización, donde la web se nutre de redes sociales de manera que cada vez que se actualicen las redes, inmediatamente se actualiza el contenido web.

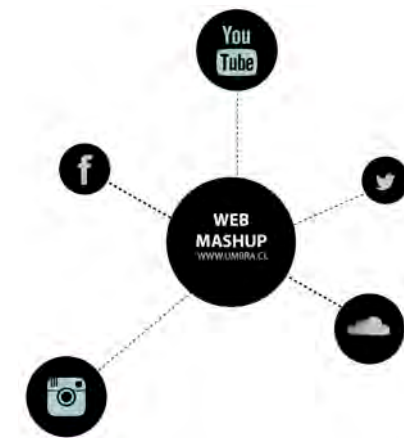
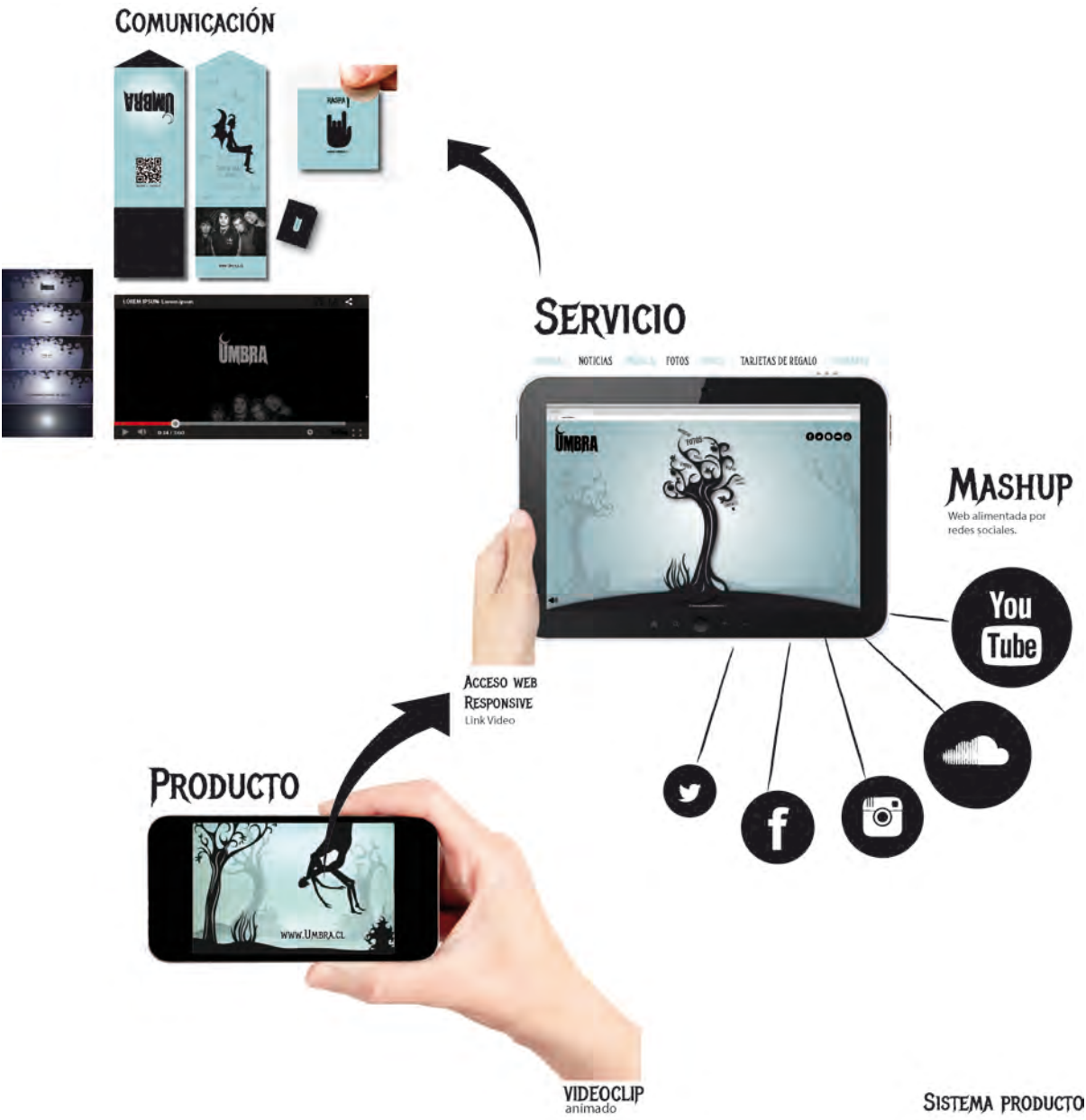


Imagen 98: Las redes sociales nutren la web



X. ASPECTOS PROYECTUALES

Carta Gantt

Carta gantt

Simbología

Pre-producción ✂
 Producción 📷
 Post-producción AE

Mes —
 Semana —
 Actividad —

ABRIL				MAYO			
6-12	13-19	20-26	27-31	4-10	11-17	18-24	25-31
Diseño stand animación Compra material Stand ✂	Confección stand Pruebas iluminación ✂	Desarrollo Storyboard Investigación articulaciones personajes ✂	Inicio diseño Personajes y escenarios Compra de materiales personajes y escenarios ✂	Inicio confección personajes y escenarios Pruebas cámara ✂	Prueba animación Estudio movimientos ✂	Rodaje-animación Compra remoto cámara Escritura memoria/invest. 📷	Rodaje-animación Replanteo storyboard 📷
JUNIO				JULIO			
1-7	8-14	15-21	22-28	29-5	6-12	13-19	20-26
Rodaje-Animación Escritura memoria 📷	Rodaje-animación Planificación Sistema producto Entrega lámina 📷	Escritura memoria/invest. Diseño sistema producto 📷	Rodaje-Animación Escritura memoria/invest. 📷	Rodaje-Animación Diseño sistema producto 📷	Escritura memoria/invest. Diseño sistema producto 📷	Diseño sistema producto ok. Edición animación After effects AE	Escritura memoria/invest. Edición animación After effects AE
AGOSTO					SEPTIEMBRE		
27-2	3-9	10-16	17-23	24-30			
Edición animación After effects Escritura memoria/invest. AE	Edición animación After effects Escritura memoria/invest. AE	Impresiones Edición animación After effects AE					

Financiamiento

Este proyecto será financiado por la banda musical, quienes pretenden hacerlo a través de un Fondart para la música, cuyo objetivo es otorgar financiamiento total o parcial para proyectos de creación y/o producción de obras musicales, y su fijación en algún soporte físico o digital, pudiendo abordar una o más de las siguientes etapas: producción, post-producción, multiplicación, diseño, edición, impresión, distribución, difusión.

Costos preliminares de producción

A continuación se presentan las actividades y recursos que serán financiados por el Fondo.

Videoclip animado

Materiales personajes y escenarios: \$50.000
Animación (\$6000 x seg. animación): \$1.500.000
Asistente de fotografía (\$400.000 mensual)
2 meses y medio: \$1.000.000

Total: \$ 2.550.000

Web

Hosting + dominio anual : \$60.000
Programación: \$470.000
Diseño: \$520.000

Total: \$1.050.000

Porta demo

Material: couché 200 gr
Tamaño: 24x6 cm
Color: 4/4 colores

Terminación: Barniz/plegado
Cantidad: 1000 unidades
\$164.220 + IVA

Memoria sd 4gb

Cantidad: 1000 unidades
\$ 628.195

Tarjetas raspa y descarga

Material: opalina lisa 250 gr
Tamaño: 6x6 cm
Color: 4/4 colores
Terminación: Barniz
Cantidad: 1000 unidades
\$71.400 + IVA

Banner Redes sociales

Cantidad: 5
\$100.000

Banner animado

Cantidad: 1
\$60.000

Mail corporativo

Cantidad: 1
\$40.000

Spot animado

\$ 250.000 (costo sujeto a spot basado en la animación ya hecha)

Diseño proyecto

\$3.000.000

Total

\$ 7.913.815

XI. CONCLUSIONES

Si bien este es un proyecto que va en beneficio de la propia banda, si lo vemos desde el propósito general de difundir y promocionar la música y la imagen a través un producto de diseño audiovisual, en este caso, un videoclip animado, es bueno mencionar que indirectamente se espera un impacto en el contexto “músico-visual” en el cual el diseño se haga cargo de plasmar un proyecto capaz de llevar la animación no solo al contenido audiovisual (videoclip), sino que además utilizarlo como recurso de estrategia comunicacional, vinculado al desarrollo de diversas piezas integradoras de un sistema, que generan en torno al producto una experiencia musical basada en la animación, haciendo uso de los distintos personajes, escenarios e historia. Sería interesante evaluar esta idea en próximos proyectos no solo ligados al contexto musical, sino que también explorar en otros escenarios.

La animación es una disciplina que contempla la participación de diversos profesionales, en la que el diseñador posee un rol fundamental, pues no solo se limita al “grafismo”, sino que además es capaz de visualizar esta materia como una totalidad, de manera proyectual.

Finalmente, no está demás decir que la animación hoy en día es una disciplina que en nuestro país se ve en progreso, gracias a la aparición y auge de instancias que permiten su desarrollo y difusión, como lo es el *festival Chilemonos*, el *festival ojo de pescado*, el *festival FIDA* de la Universidad de Valparaíso y cómo no mencionar el *festival del videoclip*. Situación que genera en mi el impulso de seguir explorando, desde la visión del diseñador, el gran escenario de la animación.

XII. BIBLIOGRAFÍA

Libros

Barry, Vivienne, (2010), Animación, la magia en movimiento, Santiago: Pehuén editores. ISBN 978-956-16-0501-5

Sáenz, Rodolfo, (2008), Arte y técnica de la animación, Segunda edición.

Revistas Electrónicas

Sedeño, Ana. M, (2007), El videoclip como mercanarrativa. En: UNED. Revista Signa, 16, págs 493-504.

Selva, David, (2012), Nuevos fenómenos en el entorno online, La difusión del videoclip a través de internet. En: Revista Telos, 90, págs. 43-53.

Webs

La tercera. La historia del videoclip chileno.
<http://especiales.latercera.com/especiales/2013/videoclip/index.html>

Lamacchia, María, (2012). Difusión digital de la música independiente: alcances y limitaciones.
<http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/avatares/article/view/2511/2370>

Perez, Carlos, (2013). El cd como arte (en vías de extinción).
<http://elasombrario.com/el-cd-como-arte-en-vias-de-extincion/>

<http://www.memoriachilena.cl/>

<http://telos.fundaciontelefonica.com>

<http://www.vccl.tv/>

<http://www.musicapopular.cl/>

Salanova, Enrrique. Lotte Reiniger, pionera en el cine de animación.
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuraslottereiniger.htm>

XIII. ANEXOS

Letras Umbra

Esta mal (UMBRA)

Ni siquiera veo el hombre que soy
He perdido la conciencia, a la peor.
Disfrutando de los placeres
perdiendo mi respiración.
Al otro día me despierto arrepentido...

Está mal,
yo me quiero apartar.
Esta mal

Ocultando, bloqueando deseos de hoy
de salir de la miseria, que decepción...
Una vida más a quien le importa la realidad
Serás la única testigo de la verdad.

Esta mal
Yo me quiero apartar,
Esta mal, esta mal,
Esta mal.

Si eres alguien
Si eres parte
Si eres quién,
se queda en silencio...bis

Peste (UMBRA)

Ver, construir, un mundo mejor
¿Cuál, debe ser, mi oposición?
Sí, vivo en una institución,
Creando, la nueva destrucción

Donde llegaremos en esta evolución
Eso es lo que hacemos, (preguntas por montón)
Para de quejarte... es hora de empezar

Una nueva marcha donde hay que matar

Llamando la atención
Gritando con temor
Es solo una escena
Para divertirte.

Pesadilla (UMBRA)

Navegamos
sin interrupción,
Terminamos
fuera de control.

Aplastar lo textual
Abrir el deseo,
De partir, junto a ti.
Crear nuestro imperio.

Separado
Asustado estoy,
Provocando
Al ser interior... (y me ordenó)
Abrázala...enfrenta tu temor
Acaríciala, saca el valor
La patearé, enrollada sobre mí, no pude resistir, y la besé.
Donde estás.....

Tiempo (UMBRA)

Guardas tu secreto
Se lo lleva el tiempo,
Y todos quieren la verdad,
Tú no estabas ciego,
Y no deseabas esto,
Ya no tienes vida y vete ya...

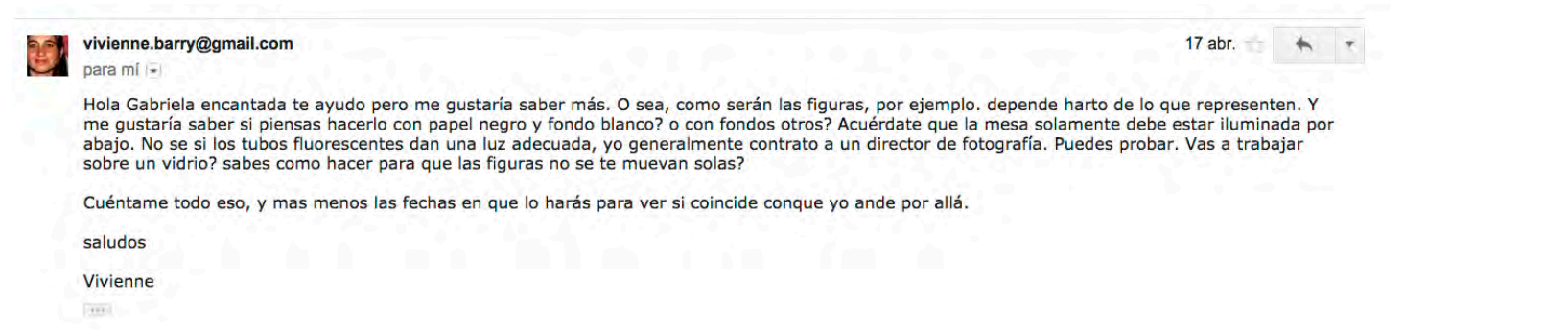
Tiempo, no se detiene
Vamos girando, hacia la muerte
Ahora es cuando tus miedos se hacen realidad
En el mundo eterno hooo

Segundo envuelto en fuego,
Prisa calma, todo en cero,
Y tu alma tiembla en soledad,

Infierno quema el suelo,
La angustia besa el cuerpo
Ya no tienes vida y vete yaa

Tiempo, no se detiene
Vamos girando, hacia la muerte
Como fue posible, si teníamos tanto, de qué hablar.

Dime lo que escondes en tus lágrimas
Sicótica, estúpida vida.



XIV. INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: The Beach boys	5
Imagen 2: The Ramones, pioneros del Punk rock	5
Imagen 3: Moodboard Umbra	13
Imagen 4: A saurcerfull of secrets (1968) Primera carátula hecha por Hipgnosis	15
Imagen 5: The dark side of the moon (1973), Carátula disco de Pink Floyd	15
Imagen 6: Portada Sargent Pepper's lonely hearts club band, de The Beatles	16
Imagen 7: Álbum de <i>Los Jockers</i>	16
Imagen 8: Album <i>Fictions</i> de <i>Los vidrios quebrados</i>	16
Imagen 9: Álbum <i>había una vez</i> de <i>Los Beat</i>	16
Imagen 10: <i>x Viet-Nam</i> del grupo chileno <i>Quilapayun</i>	17
imagen 11: Logo DICAP	17
Imagen 12 y 13: Álbumes Santa maría de Iquique de Quilapayún y Pongo en tus manos abiertas de Victor Jara	18
Imagen 16 y 17: Álbumes Canciones reencontradas en París de Violeta Parra y <i>Bops</i> de <i>Los Blops</i>	18
Imagen 18: Recopilación de imágenes de Álbumes en Chile, desde 1960 a la actualidad. Elaboración propia.	19
Imagen 19: Marcas de bandas	20
Imagen 20: Logotipo de la banda The Beatles	21
Imagen 21: Logo representante de la banda <i>Rolling Stones</i>	21
Imagen 22: Diosa <i>Kali</i>	22
Imagen 23: Edición <i>Ceedeephilia</i>	24
Imagen 24: <i>Spiritualized, Ladies and gentlemen we are floating in space</i> (Dedicated Records, 1997)	24
Imagen 25: Beck, <i>The Information</i> (Interscope Records, 2006)	24

Imagen 26: David Byrne & Bryan Eno, <i>Everything That Happens Will Happen Today</i> (Todomundo / Opal, 2008)	24
Imagen 27: Fotograma videoclip <i>Bohemian rhapsody</i> Del grupo <i>Queen</i>	27
Imagen 28: Fotograma videoclip <i>Video kill the radio stars</i> de <i>The Buggles</i>	27
Imagen 29: Youtube en cifras. Fuente: youtube	28
Imagen 30: <i>Charo Cofré</i> : Fotograma videoclip " <i>La lavandera</i> "	30
Imagen 31: <i>Los prisioneros</i> , Fotograma videoclip <i>La voz de los 80</i>	30
Imagen 32: <i>Steve Wilson</i> , Fotograma videoclip <i>Drive home</i>	31
Imagen 33: <i>Tool</i> , Fotograma <i>The pot</i> Videoclip animado Cutout	31
Imagen 34: <i>Alice in Chains</i> , Fotograma Videoclip <i>I Stay Away</i> , Videoclip animado con marionetas	31
Imagen 35: <i>Los Tres</i> , Fotograma Videoclip <i>La torre de babel</i> , Animación tradicional 2D	32
Imagen 36: <i>Chancho en piedra</i> , Fotograma Videoclip <i>Lophophora</i> , Animación 2D	32
Imagen 37: Persistencia retiniana	33
Imagen 38: Lotte Reiniger: Animación de siluetas	35
Imagen 39: Lotte Reiniger, animación de siluetas	35
Imagen 40: Plantilla storyboard diseñada	46
Imagen 41: Primer storyboard confeccionado	47
Imagen 42: Storyboard definitivo	48
Imagen 43: Evolución personaje	51
Imagen 44: Piezas armado personaje fase 1	51
Imagen 45: Piezas de armado personaje fase 3 (Diablillo)	51
Imagen 46: Siluetas en distintas fases de movimiento	51
Imagen 48: Piezas armado	52

Imagen 49: silueta mujer.....	52	Imagen 80: variedad de colores	70
Imagen 50 y 51: Boceto mano 1 y 2. Y figura en cartulina mano 1.....	53	Imagen 81: Variedades de color Raspa y descarga	71
Imagen 52: Mano 2 en cartulina doble faz negra.....	53	Imagen 82: Banner Twiter	71
Imagen 53: Diseño elementos del escenario	54	Imagen 83: banner facebook.....	72
Imagen 54: Scanner de figuras en cartulina. Marioneta articulada, árbol y murciélago.	55	Imagen 84: banner souncloud.....	72
Imagen 55: esquema mesa de luz	57	Imagen 85: banner youtube	72
Imagen 56: Cámara cenital.....	57	Imagen 86: banner animado	72
Imagen 57: Control remoto Nikon D3000.....	58	Imagen 87: secuencia banner animado	73
Imagen 58: Interfaz Adobe After Effects	58	Imagen 88: mail corporativo	73
Imagen 59: Fondo papel diamante pintado en grises	59	Imagen 89: secuencia spot animado.....	74
Imagen 60: Secuencia caminata.....	60	Imagen 90: Servicio Web Umbra responsivo	74
Imagen 62 -65.....	62	Imagen 91: Inicio de servicio web Umbra	75
Imagen 66: Secuencias en after effects.....	63	Imagen 92: Información de la banda.....	75
Imagen 67: carpetas de cada escena. Marcado en gris y en orden jerárquico se tiene 1. Carpeta contenedora 2. Secuencia de imágenes 3. Composición.....	63	Imagen 93: Acceso a noticias de la banda.....	75
Imagen 68: Barra verde de audio	63	Imagen 94: Acceso a música de la banda	75
Imagen 69: Control de brillo y contraste en <i>After effects</i>	64	Imagen 95: Acceso a videos de la banda	76
Imagen 70: sucesión fotográfica de transición tipo cortinilla con transparencia	64	Imagen 96: Acceso a fotografías de la banda.....	76
Imagen 71: Transición con fundido a negro.....	65	Imagen 97: Acceso a información de la banda	76
Imagen 72: Desarrollo de marca.....	65	Imagen 98: Las redes sociales nutren la web	76
Imagen 74: Animación de marca	66		
Imagen 75: animación “presenta”	66		
Imagen 76: tipografía <i>Metal manía</i>	66		
Imagen 77-78: Videoclip en teléfono móvil, videoclip en Tablet67			
Imagen 79: Porta demo	69		

XV. INDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1: Elvis Presley, el rey del rock and roll.....	4
Fotografía 2: The Beatles	4
Fotografía 3: The Rolling Stones	5
Fotografía 4: Pink Floyd.....	5
Fotografía 5: The Clash	5
Fotografía 6: Integrantes Umbra	7
Fotografía 7: Presentación Umbra.....	9
Fotografía 8: Presentación aniversario Umbra	9
Fotografía 9: Presentación aniversario Umbra	9
Fotografía 11: Presentación Umbra aniversario de la comuna de Casablanca	10
Fotografía 12: Peter Martin Christopherson, Fundador de Hipgnosis	15
Fotografía 13: Mick Jagger y su boca.....	22
Fotografía 14: Alex Steinweiss	22
Fotografía 15: Álbum objeto 10000 Days de la banda Tool.....	25
Fotografía 16: Presentación Umbra.....	43
Fotografía 17: Piezas de pre-producción.....	44
Fotografía 18: Proceso de confección personajes.....	50
fotografía 19: Herramientas de corte y adhesivos	56
Fotografía 20: corte de piezas con cutter.....	56
Fotografía 21: Nikon en plano cenital	58
Fotografías 22 y 23: Animación manual	59
Fotografía 24: Composición para secuencia 1 de la escena 2.	60
Fotografía 25: Moviendo piezas.....	60



2015